

หลักสูตรการฝึกอบรมครู

ในการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
เพื่อรับมือจากปัจจัยเสี่ยงแบบองค์รวม
(Holistic School Safety)
ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา

สำหรับครูระดับปฐมวัย
(เด็กอายุ ๓-๖ ปี)

ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้
เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

หลักสูตรฝึกอบรมครูในการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
เพื่อรับมือจากปัจจัยเสี่ยงแบบองค์รวม (Holistic School Safety) ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

สำหรับครูระดับปฐมวัย

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยสำนักในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตประจำวันของนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
ร่วมกับ
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

คำนำ

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักและเห็นความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนนโยบายสถานศึกษาปลอดภัย นักเรียนนักศึกษาไทยอบอุ่น อันเป็นประกาศปี ๒๕๖๔-๒๔๖๕ ซึ่งเป็นนโยบายวาระเร่งด่วนด้านความปลอดภัยนักเรียน ความปลอดภัยเป็นความรับผิดชอบของทุกฝ่ายที่ต้องปฏิบัติร่วมกันสำหรับทุกภาคส่วน ในการบริหารจัดการวิกฤติจากอันตรายและความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการป้องกัน การปลูกฝัง และการแก้ปัญหาเพื่อให้ปลอดภัยจากการถูกทำร้าย ไม่ว่าจะเป็นในด้านกายภาพหรือด้านจิตใจให้มีความสุขและอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข จึงต้องมีระบบการวางแผน การส่งเสริมการเรียนรู้ การป้องกันภัยจากสถานการณ์ความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากสภาพปัญหาที่เกิดในสถานศึกษาหรือในวิถีชีวิต โดยมอบหมายให้สถาบันพัฒนาครูดำเนินการเข้าร่วมรับการอบรมในหลักสูตรพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยต่าง ๆ สำหรับเด็กระดับปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) ในรูปแบบของการสร้างเสริมการคิดตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตัวเองของเด็ก ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานโครงการและการจัดฝึกอบรมเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงได้จัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมฉบับนี้ขึ้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ขอขอบคุณที่ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ และคณะทำงานจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการจัดทำหลักสูตรให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หลักสูตรการฝึกอบรมฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานดำเนินการฝึกอบรม วิทยากร และผู้ดำเนินการจัดฝึกอบรมสำหรับใช้เป็นแนวทางการอบรมให้บรรลุผลตามที่กำหนดไว้ต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

พฤศจิกายน ๒๕๖๔

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรม การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการปฏิบัติงานของสถานศึกษาพอเพียง

สารบัญ

คำนำ

สารบัญ

สภาพปัญหาและความจำเป็น ๘

หลักการของหลักสูตร ๑๑

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร ๑๑

เป้าหมายของหลักสูตร ๑๒

ผลที่คาดว่าจะได้รับ ๑๒

โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม ๑๒

เนื้อหาสาระของหลักสูตรฝึกอบรม ๑๓

กิจกรรมการฝึกอบรม ๑๔

- รูปแบบการจัดกิจกรรมแบบพื้นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL: Problem-based Learning) ๑๕
- รูปแบบการจัดกิจกรรมแบบก้าวหน้า วิธีการสอนแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL: Project-based Learning) ๑๗

ตัวอย่างแนวทางการออกแบบแผนกิจกรรมการอบรมสำหรับระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ๒๑

- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้คิดระวังภัยสังคม” ๒๒
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ” ๕๒
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น” ๘๒
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย” ๑๑๔
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี” ๑๔๖
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ” ๑๗๖
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า” ๒๐๖
- ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ” ๒๓๘

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย ๒๖๙

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ ๒๖๙

สารบัญ

แนวทางการจัดกิจกรรมฝึกอบรม	๒๗๐
ระยะเวลาในการฝึกอบรม	๒๗๒
สื่อประกอบกิจกรรมตามหลักสูตร	๒๗๕
การประเมินผลหลักสูตร	๒๗๕
กำหนดการจัดอบรมตามหลักสูตร	๒๗๗
ตารางการฝึกอบรม	๒๗๙
วิทยากรผู้ดำเนินการฝึกอบรมและพัฒนาครู	๒๘๒
ผู้ทรงคุณวุฒิของโครงการ	๒๘๓
คณะทำงาน	๒๘๓
คณะอำนวยการผลิต	๒๘๔
บรรณานุกรม	๒๘๕

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

สารบัญตาราง

ตารางที่ ๑ กิจกรรมการฝึกอบรมของหลักสูตร ๒๗๐
ตารางที่ ๒ สื่อประกอบกิจกรรมตามหลักสูตร ๒๗๒
ตารางที่ ๓ การประเมินหลักสูตร ๒๗๕
ตารางที่ ๔ โครงสร้างเนื้อหาของกิจกรรมการอบรมผ่านระบบออนไลน์ ๒๗๗
ตารางที่ ๕ โครงสร้างเนื้อหาของกิจกรรมการติดตามการนำไปใช้จริงผ่านระบบออนไลน์ ๒๘๒

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยสำนึกในการรับผิดชอบต่อตัวเองเสี่ยงทิ้งในสถานศึกษาและในชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๑. สภาพปัญหาและความจำเป็น

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายวาระเร่งด่วนด้านความปลอดภัยสำหรับนักเรียนทุกระดับ ทุกวัย โดยการสร้างความปลอดภัยให้กับนักเรียน ซึ่งถือเป็นความรับผิดชอบของทุกฝ่ายที่ต้องปฏิบัติร่วมกัน รวมทั้งการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในการบริหารจัดการวิกฤติจากอันตรายและความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการป้องกัน การปลูกฝังและการแก้ปัญหา เพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากการถูกทำร้าย ทั้งในด้านกายภาพ ด้านจิตใจ รวมถึงให้นักเรียนมีความสุขและอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข จึงต้องมีระบบการวางแผนป้องกันภัยจากปัจจัยเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากสภาพปัญหาที่เกิดในสถานศึกษาหรือในวิถีชีวิต จากการศึกษาความเสี่ยงของเด็กต่อภัยด้านต่าง ๆ พบว่าผลการประมวลการวิเคราะห์สภาวะของสังคมไทยของนักวิชาการจากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เมื่อปี ๒๕๖๐ กล่าวว่า ในช่วง ๓-๔ ปีที่ผ่านมา สภาวะแวดล้อมของโลกมีการเปลี่ยนแปลงไป เช่น การเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์เอลนีโญ “ทำให้เกิดสภาพอากาศเลวร้าย เช่น อุทกภัย สึนามิ น้ำท่วม พายุ และส่งผลต่อปริมาณฝุ่นพีเอ็ม ๒.๕” และอิทธิพลลานีญายังมีผลต่อ “อุณหภูมิหนาวเย็นกว่าค่าปกติ” ในปี ๒๕๖๔ ที่อาจต้องประสบปัญหา “ภัยหนาว” อย่างรุนแรงกว่าเดิม รวมทั้งความเสี่ยงเรื่องแผ่นดินไหวที่ผู้เชี่ยวชาญด้านแผ่นดินไหว สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) บอกว่า ประเทศไทยแม้ไม่ได้ตั้งอยู่บนรอยต่อแผ่นเปลือกโลก แต่ก็ตั้งอยู่ในตำแหน่งที่มี “รอยเลื่อน” ในภาคใต้ ภาคเหนือ ฝั่งตะวันตกที่มีการเคลื่อนตัวที่ก่อเกิดความเสี่ยงได้ นอกจากนี้รายงานของ CNN เมื่อวันที่ ๖ เมษายน ๒๕๖๐ ได้ระบุถึงปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิตในโลกปัจจุบัน คือ “การเพิ่มขึ้นของประชากรโลกและการขยายตัวของเขตเมือง” โดยสหประชาชาติคาดการณ์ว่า ภายในปี ค.ศ. ๒๐๕๐ ประชากรโลกราว ๖๖% จะอาศัยอยู่ในเขตเมือง ซึ่งการที่ประชากรหนาแน่นขึ้น ทำให้ต้องใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น องค์การการท่องเที่ยวสากลยังระบุว่าแต่ละปีมีคนเดินทางระหว่างประเทศกว่า ๑,๐๐๐ ล้านคน ซึ่งหมายความว่าเชื้อโรคมีโอกาสถ่ายทอดจากประเทศหนึ่งไปยังอีกประเทศหนึ่งได้อย่างง่ายดาย ผนวกกับการที่เมืองขยายตัว จึงจำเป็นต้องมีการรุกล้ำเข้าไปในพื้นที่ใหม่ ๆ เช่น พื้นที่ป่าและอาจนำมาซึ่งโรคใหม่ ๆ ได้ ขณะเดียวกันมูลนิธิปวีณาหงสกุลเพื่อเด็กและสตรี (องค์กรสาธารณประโยชน์) ประจำปี ๒๕๖๓ พบปัญหาเร่งด่วนในสังคมไทยที่ควรคำนึงถึงคือปัญหาข่มขืนและอนาจารมาเป็นอันดับ ๑ ในปี ๒๕๖๓ เป็นเด็กแรกเกิด ๐-๕ ปี ถูกข่มขืน ๒๘ ราย และเด็ก อายุ ๕-๑๐ ปี ถูกข่มขืน ๙๔ ราย มูลนิธิหญิงชายก้าวไกลพบว่าช่วงอายุของผู้ถูกกระทำเกินครึ่งของเหตุความรุนแรงทางเพศทั้งหมดเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน อายุ ๕-๒๐ ปีถึง ๖๐.๖% ผู้ถูกกระทำน้อยที่สุดเป็นเด็กหญิง ๕ ขวบถูกข่มขืน มีผู้เสียชีวิต ๒๐ ราย ด้านกลุ่มอาชีพผู้ถูกกระทำมากที่สุด คือ นักเรียนนักศึกษา ถึง ๖๐.๙% ผู้หญิงถูกละเมิดทางเพศ ถูกกระทำความรุนแรงทางร่างกาย จิตใจ วันละไม่น้อยกว่า ๗ คน และมีตัวเลขของผู้หญิงที่เข้ารับการบำบัดรักษา และแจ้งความร้องทุกข์สูงถึงปีละ ๓๐,๐๐๐ คน ซึ่งความรุนแรงต่อผู้หญิงมีปัจจัยร่วมจากเครื่องดื่มมึนเมา สารเสพติด สื่อลามก พื้นฐานจากครอบครัว และสิ่งแวดล้อมในสังคม ที่ผู้กระทำความรุนแรงกว่าครึ่งเป็นคนรู้จักคุ้นเคยหรือบุคคลในครอบครัวกว่า ๕๓% รองลงมาเป็นคนแปลกหน้า ไม่รู้จักกัน ๓๘.๒% และคนที่รู้จักกันผ่านโซเชียลมีเดีย ๘.๘% โดยอายุของผู้กระทำที่น้อยที่สุด คือ ๑๒ ปี ซึ่งปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงทางเพศมากที่สุด คือ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สูงถึง ๓๑.๑% รองลงมาอ้างว่ามีอารมณ์ทางเพศ ๒๘% ส่วนสถานที่เกิดเหตุเกิดมักจะเป็นในที่พักของผู้ถูกกระทำฯ และในที่เปลี่ยวหรือถนนเปลี่ยว กองป้องกันการบาดเจ็บ กรมควบคุมโรค รายงานการทบทวนสถานการณ์ความรุนแรงจากการถูกทำร้าย ๕ ปี (๒๕๕๘-๒๕๖๒) พบว่า เหยื่อเป็นเพศหญิง คิดเป็นสัดส่วน ๘ ต่อ ๑ คน จุดที่ถูกทำร้ายพบว่าเหยื่อมีแนวโน้มถูกทำร้ายในบ้านตนเองเพิ่มขึ้น

ส่วนข้อมูลจากศูนย์ป้องกันการฆ่าตัวตายระดับชาติ กรมสุขภาพจิต (๒๕๖๒) ตัวเลขการฆ่าตัวตายของประเทศไทยอยู่ที่ประมาณ ๖-๖.๕ ต่อประชากรแสนคน คนไทยฆ่าตัวตายสำเร็จเฉลี่ยปี ๔,๐๐๐ คน เฉลี่ยชั่วโมงละ ๒ คน ซึ่งจำนวนนี้

สูงกว่าการตายด้วยโรคไข้เลือดออก สูงกว่าการตายด้วยโรคอื่น ๆ การฆ่าตัวตายในประเทศไทยเป็นสาเหตุการตายผิดธรรมชาติที่สูงเป็นอันดับ ๒ รองจากอุบัติเหตุ คนไทยฆ่ากันตายน้อยกว่าการฆ่าตัวตายอยู่ประมาณ ๓-๔ เท่า ประมาณ ๑๐% ของคนไทยที่ฆ่าตัวตายสำเร็จก็พบว่า มีปัจจัยด้านโรคซึมเศร้า ประมาณ ๑๒% พบปัจจัยด้านโรคจิตเภท ประมาณ ๓๐% และพบว่ามีปัญหาการดื่มสุราร่วมด้วย ซึ่งรายงานสรุปจากองค์การอนามัยโลก แผนกสุขภาพจิตและสารเสพติด ร่วมกับกองทุนส่งเสริมสุขภาพแห่งวิคตอเรีย และมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น (๒๐๐๔) โรคซึมเศร้าถูกคาดการณ์ว่าจะเพิ่มขึ้นเป็นอันดับสองรองจากโรคหัวใจขาดเลือดในปี ค.ศ.๒๐๒๐

จากตัวอย่างปัญหาภัยสังคม อุบัติเหตุ ภัยพิบัติ และปัญหาภัยด้านอื่น ๆ สรุปได้ว่า การสร้างความปลอดภัยในสถานศึกษาไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่เป็นเรื่องที่ต้องลงมือเสริมสร้างโดยเฉพาะผ่านระบบการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง กระทรวงศึกษาธิการจึงริเริ่มจัดตั้งศูนย์ MOE Safety Center ขึ้นเพื่อดูแลความปลอดภัยในสถานศึกษาแบบรอบด้าน โดยขับเคลื่อนด้วยหลักมาตรการ ๓ ป. ได้แก่ “ป้องกัน” ความเสี่ยงที่มีแนวโน้มจะเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นความเสี่ยงต่อตัวบุคคลหรือต่ออาคารสถานที่ “ปลูกฝัง” ให้เด็ก ๆ ของเรารู้วิธีเอาตัวรอด มีทักษะชีวิต ที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าการสอนวิชาการ และ “ปราบปราม” การกระทำผิดอย่างจริงจัง เน้นการเยียวยาแก่ผู้เสียหายเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังมีนโยบายที่จะนำ Big Data เข้ามามีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และทำนายความเสี่ยงเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นได้ล่วงหน้า และสามารถป้องกันได้อย่างทันท่วงที รวมไปถึงการบูรณาการความร่วมมือกับหลายหน่วยงาน ที่จะช่วยให้กระทรวงศึกษาธิการสามารถดูแลความปลอดภัยในสถานศึกษาได้อย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นองค์กรหลักในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีสถานศึกษาในสังกัดรับผิดชอบจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้แก่เด็กและเยาวชน อันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศ การเสริมสร้างความปลอดภัยในสถานศึกษาจึงเป็นวาระเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการ เพื่อให้เกิดการบริหารจัดการความปลอดภัยของสถานศึกษา เสริมสร้างทักษะชีวิตนักเรียนให้สามารถเอาตัวรอดจากภัยอันตรายต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบด้าน โดยนับเป็นบทบาทสำคัญของครู ผู้บริหารสถานศึกษา และบุคลากรทางการศึกษา ที่จะต้องร่วมสร้างมาตรการความปลอดภัยในสถานศึกษาร่วมกับนักเรียน ผู้ปกครอง และคนในชุมชน บุคลากรกลุ่มนี้จึงจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะในการสร้างความปลอดภัยในทุกมิติอย่างรอบด้าน และจัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะให้แก่นักเรียน ครอบคลุมการกำกับดูแล ช่วยเหลือ ส่งเสริมสนับสนุนการสอนภายใต้การดูแลของศึกษานิเทศก์ประจำเขตพื้นที่การศึกษา ด้วยเหตุผลดังกล่าวนำมาซึ่งวาระสำคัญเร่งด่วนในการดำเนินการพัฒนาครูและผู้เกี่ยวข้องให้สามารถจัดกิจกรรมและประสบการณ์แวดล้อมให้กับนักเรียนในสถานศึกษาสำหรับระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ถึงนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงใน ๘ ด้าน ประกอบด้วย รู้คิดระวังภัยสังคม รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า และรู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรู้คิด มีความรู้ และมีทักษะในการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้จริงในวิถีชีวิตทั้งในโรงเรียนและสังคม โดยยึดปรัชญาพิพัฒนาการ (Progressivism) ที่จัดการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อชีวิต (The Life-Centered Curriculum) โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะด้านต่าง ๆ ครอบคลุมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน ให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัยและเป็นสุข มีประสบการณ์การดำรงชีวิตเป็นหมู่คณะและรู้จักกำกับดูแลตนเอง การเรียนรู้จึงเป็นเรื่องของการกระทำ (Doing) มากกว่าการเพียงแค่รู้ (Knowing) และจะต้องให้ผู้เรียนรู้จักที่จะแก้ไขปัญหาของตนเองและสังคมได้ด้วยตนเอง

หลักปรัชญาพื้นฐานของหลักสูตรการรับมือปัจจัยเสี่ยงแบบองค์รวมนี้มุ่งเน้นการพัฒนา “พลังชีวิต” ด้วยการ “สร้างสัญชาตญาณ” ความฉลาดและอุปนิสัยอื่น ๆ การ “รู้คิด” เพื่อ “รู้เท่าทัน” จากการ “รู้รอบ” และ “รู้ลึก” จากประสบการณ์การเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็กสู่การ “รู้จริง” เพื่อเลือกตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเองที่จะทำให้ตนเอง

ปลอดภัยจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบต่าง ๆ ในสภาพสังคมและการดำเนินชีวิตจริง ครอบคลุมการรับมือปัจจัยเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน ซึ่งเป็นปัญหาที่สามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน ด้วยการใช้หลักทางวิทยาศาสตร์มาเป็นกระบวนการคิดเพื่อทำให้การตัดสินใจของนักเรียนมีความผิดพลาดน้อยที่สุด ซึ่งปัจจุบันนี้การสืบค้นด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) ในการเข้าใจปรากฏการณ์เป็นกระบวนการคิด (Thought Processes) ที่สามารถเริ่มใช้ได้ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับมัธยมศึกษา (Yadav, et. Al., ๒๐๑๗) ช่วยในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การคิดนอกกรอบในการแก้ปัญหาอย่างมีหลักเหตุและผลที่เป็นระบบด้วยการสร้างออกแบบระบบและพัฒนาการใช้เครื่องมือจากเทคโนโลยีทั้งแบบ Low-tech และหรือ High-tech โดยครอบคลุมในเรื่องการแยกแยะแจกแจงปัญหาที่ซับซ้อนให้เป็นองค์ประกอบย่อย เชื่อมโยงกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย (Problem Decomposition) การพัฒนาวิธีการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอน (Algorithms) การสร้างวิธีการแก้ปัญหาในรูปแบบการทดลองหรือคาดเดาหลาย ๆ ทางประกอบการตัดสินใจเลือกทางที่คิดว่าจะได้ผลดีที่สุด (Quick Heuristic) จากประสบการณ์ที่ผ่านมาผนวกกับความรู้ใหม่ที่ค้นพบตรงข้ามกับ “สามัญสำนึก” (Common Sense) บนฐานของข้อมูลที่รวบรวมขึ้น (Data Generation) การทบทวนวิธีการที่คิดขึ้นมาจากการทดสอบ และการตรวจสอบปัญหา (Debugging) การปรับแต่งแบบทบต้นวนซ้ำ (Iterative Refinement) เพื่อออกมาเป็นรูปแบบการคิดเชิงคำนวณ (Computational Model หรือ Computational Solutions) ที่จะสามารถจำลองการใช้คอมพิวเตอร์ในการทำนายผลลัพธ์ที่จะได้ออกมาทันทีบนฐานของข้อมูลที่ทันต่อเหตุการณ์ อันจะนำไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์นั้นได้อย่างครอบคลุมตามความเป็นจริงเพื่อนำไปสู่ลำดับการแก้ปัญหาได้ตรงจุด (Algorithmically Defined Artifacts) ซึ่งในทางกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สอดรับกับการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา คือ การใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) (Shin, et.al., ๒๐๒๑) เนื่องจากลักษณะการสอนแบบนี้เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by doing แบบ Active Constructions) จากการคิดและปฏิบัติแบบนักวิทยาศาสตร์ ที่นักเรียนสามารถสร้างรูปแบบการคิดเชิงคำนวณ ในการทำนายปรากฏการณ์เชิงลึก ทดสอบ หาจุดผิดพลาด และ ปรับแต่งความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชื่อมโยงของกระบวนการ เหตุการณ์ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของทางออกของปัญหาในหลายรูปแบบ เพื่อให้เป็นการตัดสินใจบนฐานของข้อมูล (Informed Decision) (Grover & Pea, ๒๐๑๗; Wing, ๒๐๐๖) อย่างไรก็ตามยังมีกระบวนการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงลึกในการเข้าใจ ตีความ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาคือวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) อันเป็นการจัดประสบการณ์เพื่อทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในการฝึกปฏิบัติในหลายมิติ ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการสร้างรูปแบบการแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมว่าเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและใช้เวลาเพื่อสร้างความรู้ที่ลึกซึ้งจากการลองสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการสืบค้นและลองซ้ำจากประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ เชื่อมโยงกับความรู้เดิม เปิดโอกาสให้เกิดการเชื่อมโยงความคิดเพื่อเข้าใจในปรากฏการณ์ที่มีผลต่อผู้เรียนและสิ่งรอบตัว ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และการฝึกปฏิบัติด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ

ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ที่กล่าวไปข้างต้น การดำเนินการจัดอบรมครั้งนี้ยังครอบคลุมทั้งการเรียนรู้แบบ Issued-based Learning ที่เป็นการนำข่าว ความรู้จากเหตุการณ์จริงมาให้นักเรียนฝึกคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เชื่อมโยงหลักการกับประสบการณ์จากชีวิตจริงสู่การเรียนรู้ค้นหาคำตอบจากเงื่อนไขในสถานการณ์ต่าง ๆ ภายใต้การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) สอดคล้องกับหลักสมรรถนะและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ที่มีเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณภาพทั้งด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

จากความสำคัญดังกล่าว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการจัดการอบรมพัฒนาครูในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กระดับปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) ภายใต้โครงการพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยต่าง ๆ ๘ ด้าน ประกอบด้วย รู้คิดระวังภัยสังคม รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า และรู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ สอดรับกับขอบข่ายความปลอดภัยของสถานศึกษา ๔ กลุ่มภัย คือ ๑) ภัยที่เกิดจากการใช้ความรุนแรงของมนุษย์ (Violence) ๒) ภัยที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accident) ๓) ภัยที่เกิดจากการถูกละเมิดสิทธิ์ (Right) ๔) ภัยที่เกิดจากผลกระทบทางสุขภาวะทางกายและจิตใจ (Unhealthiness) ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อความเท่าเทียมกันทางการศึกษาในภาพกว้าง เกิดความคุ้มค่าอันจะนำมาซึ่งประโยชน์สูงสุดต่อเด็ก ครู ผู้บริหารสถานศึกษารวมถึงโรงเรียนและชุมชน

๒. หลักการของหลักสูตร

๒.๑ ส่งเสริมให้เด็กคิดตัดสินใจแก้ปัญหาจากสถานการณ์ความเสี่ยงและพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยต่าง ๆ สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) เพื่อส่งเสริมให้เด็กคิดตัดสินใจแก้ปัญหาจากสถานการณ์ความเสี่ยง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ใน ๒ รูปแบบ คือ การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และขั้นก้าวหน้า คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

๒.๒ การฝึกอบรมผ่านระบบออนไลน์โดยมุ่งเน้นการนำความรู้ความเข้าใจจากการอบรมไปใช้ในการปฏิบัติจริงในสถานศึกษามากกว่ารู้เพียงแค่หลักการหรือทฤษฎีเพื่อส่งเสริม สนับสนุนการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนโดยครูผู้สอนอย่างแท้จริง

๒.๓ หลักสูตรการฝึกอบรมครู มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้ารับการอบรมร่วมกับคณะผู้ฝึกอบรมของโครงการ

๒.๔ การสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ เอกสาร สื่อคลิปวิดีโอตัวอย่างการสอนการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงจากภัยทั้ง ๘ ด้านประกอบการอบรม

๓. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

๓.๑ เพื่อพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อมในการสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับภัยจากปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับเด็กระดับปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) ใน ๘ ด้าน ประกอบด้วย รู้คิดระวังภัยสังคม รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า และรู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ

๓.๒ เพื่อสร้างเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ที่เข้าร่วมโครงการผ่านการใช้สื่อออนไลน์

๔. เป้าหมายของหลักสูตร

๔.๑ ครูสามารถจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อมในการสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับภัยจากปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับเด็กระดับปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) ใน ๘ ด้าน ประกอบด้วย รู้คิดระวังภัยสังคม รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า และรู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ

๔.๒ สร้างเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ที่เข้าร่วมโครงการผ่านการใช้สื่อออนไลน์

๕. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๕.๑ ครูผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการแนวคิดและกระบวนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เสริมสร้างการรับมือปัจจัยเสี่ยงประเภทต่าง ๆ สำหรับผู้เรียนในระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) โดยใช้แนวทางการจัดประสบการณ์การรับมือปัจจัยเสี่ยงแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ด้วยกระบวนการการคิดแก้ปัญหาตามหลักการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking)

๕.๒ ครูผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๖. โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม

หลักสูตรพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงสำหรับระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ประกอบด้วย ๓ หมวด ดังนี้

๖.๑ การอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงใน ๘ ด้าน ประกอบด้วย รู้คิดระวังภัยสังคม รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า และรู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ โดยแบ่งรูปแบบการออกแบบกิจกรรมเป็น ๒ ขั้น ดังนี้

๑) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐานบนฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking)

๒) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นก้าวหน้าแบบบูรณาการบนฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking)

๖.๒ การติดตามการนำแผนการจัดกิจกรรมไปใช้จริงในสถานศึกษา ทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้และการใช้ในวิถีชีวิตผ่านระบบออนไลน์

๖.๓ การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การรับมือปัจจัยเสี่ยงผ่าน Facebook และ Website ของโครงการ

๗. เนื้อหาสาระของหลักสูตรฝึกอบรม

เนื้อหาสาระของหลักสูตรพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงสำหรับระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ประกอบด้วย ๓ หมวด คือ หมวดที่ ๑ การฝึกอบรมครูผ่านระบบออนไลน์ หมวดที่ ๒ การติดตามการนำความรู้สู่การปฏิบัติในสถานศึกษา และหมวดที่ ๓ การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การรับมือปัจจัยเสี่ยงผ่าน Facebook และ Website ของโครงการ รายละเอียดดังนี้

หมวดที่ ๑ การฝึกอบรมครูผ่านระบบออนไลน์ ประกอบด้วย กิจกรรม ๖ กิจกรรม ดังนี้

๑. การตระหนักถึงความสำคัญของการรู้วิธีการรับมือความเสี่ยงใน ๘ ด้าน

๒. หลักสมรรถนะสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการรับมือความเสี่ยงใน ๘ ด้านตามพัฒนาการตามวัย

๓. การเชื่อมโยงการรับมือความเสี่ยงใน ๘ ด้าน กับตัวชี้วัดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

๔. ความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นในเรื่องการฝึกคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking)

๕. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐานบนฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking)

๖. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นก้าวหน้าแบบบูรณาการบนฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking)

หมวดที่ ๒ การติดตามการนำความรู้สู่การปฏิบัติในสถานศึกษา

โดยติดตามผลการใช้จริงในสื่อออนไลน์ (Facebook) แบ่งออกเป็น ๔ ด้าน คือ

๑. การบูรณาการกับหน่วยการเรียน

๒. การใช้ในวิถีชีวิตประจำวัน

๓. กิจกรรมเสริม เช่น ชมรม ค่าย วันพิเศษ

๔. กิจกรรมการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชน

หมวดที่ ๓ การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงผ่าน Facebook และ Website ของโครงการ ประกอบด้วยกิจกรรม ๒ กิจกรรม

๑. การให้ครูนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้หรือตัวอย่างกิจกรรมที่จัดทำในสถานศึกษามาร่วมโพสต์ใน Facebook เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการจัดกิจกรรม ความเหมาะสมของกิจกรรม ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน หรือตั้งประเด็นคำถามที่ต้องการได้รับคำแนะนำจากผู้ฝึกอบรมและผู้เข้าร่วมใน Facebook เพื่อเป็นตัวอย่างการเรียนรู้ให้กับคณะครูจากโรงเรียนอื่น ๆ

๒. การใช้ Website เป็นแหล่งเรียนรู้แบบรายบุคคล (Self-study) ที่ครูสามารถเข้ามาดาวน์โหลดข้อมูลหรือเข้ามาศึกษาข้อมูลต่าง ๆ เช่น สื่อคลิปวิดีโอตัวอย่างการสอน การเทียบความสอดคล้องของสมรรถนะกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย และการเทียบความสอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ องค์ความรู้ วิธีการรับมือภัยประเภทต่าง ๆ ด้วยการปลูกฝังและป้องกัน เป็นต้น

๘. กิจกรรมการฝึกอบรม

การจัดกิจกรรมหลักสูตรฝึกอบรมครู ใช้หลักการฝึกให้เด็กคิดตัดสินใจด้วยการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านการสืบค้นตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของหลักสูตรฝึกอบรม โดยมุ่งเน้นให้ครูผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการนำแผนไปใช้จริงด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) ในการเข้าใจปรากฏการณ์เป็นกระบวนการคิด (Thought Processes) ที่สามารถเริ่มใช้ได้ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อช่วยในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การคิดนอกกรอบในการแก้ปัญหาอย่างมีหลักเหตุและผลที่เป็นระบบ

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงในครั้งนี้ แบ่งรูปแบบการสอนออกเป็น ๒ ระดับ คือ ระดับพื้นฐานและระดับก้าวหน้าที่ครูสามารถเลือกที่จะนำไปทดลองใช้จริงในสถานศึกษาดังนี้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติสึนามิในสถานศึกษาและชุมชน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๘.๑ รูปแบบการจัดกิจกรรมแบบพื้นฐาน

Problem-based Learning

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดรับกับการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา คือ การใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) (Shin, et.al., ๒๐๒๑) ซึ่งเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by doing แบบ Active Constructions) จากการคิดและปฏิบัติแบบนักวิทยาศาสตร์ที่เด็กสามารถสร้างรูปแบบการคิดเชิงคำนวณในการทำนายปรากฏการณ์เชิงลึก ทดสอบหาจุดผิดพลาด และปรับแต่งความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชื่อมโยงของกระบวนการ เหตุการณ์ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของทางออกของปัญหาในหลายรูปแบบ เพื่อให้เป็นการตัดสินใจบนฐานของข้อมูล (Informed Decision) (Grover & Pea, ๒๐๑๗; Wing, ๒๐๐๖)

แบ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานด้วยกระบวนการ CT ออกเป็น ๕ ขั้นตอน ดังนี้

CT๑ การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

หมายถึง การให้เด็กระบุเป้าหมายของการแก้ปัญหาให้ชัดเจน และตั้งคำถามที่เฉพาะเจาะจง เพื่อหาคำตอบ พร้อม ๆ กับการหาแนวทางการตอบคำถาม แบ่งออกเป็น ๒ ขั้นตอน

- การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย และจัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือต้องคำนึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดเป็นเหตุและผล เพื่อแยกแยะแจกแจงปัญหาที่พบให้เป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

- เลือกองค์ประกอบที่เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

CT๒ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

หมายถึง การสร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking) หมายถึง การสร้างรูปแบบการคิดเชิงคำนวณที่มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ ด้วยกระบวนการทบทวนซ้ำ (Iterative Revision Processes) เพื่ออธิบาย จำลอง หรือทำนายปรากฏการณ์ เพื่อให้เด็กแปลตัวแปรที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร (Encode) ในรูปแบบการคิดแบบคอมพิวเตอร์ หรือการคิดอย่างมีตรรกะในการจัดการรูปแบบการแก้ปัญหา ควบคู่ไปกับการคอยตรวจสอบการแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง จนสามารถสร้างเป็นรูปแบบการคิดเชิงคำนวณของการแก้ปัญหานี้

CT๓ จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

หมายถึง การระบุความสัมพันธ์และรูปแบบจากข้อมูลที่สร้างขึ้นมา ในส่วนของกระบวนการนี้จะเป็นการให้เด็กใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยการหารูปแบบหรือแนวโน้มของข้อมูลที่มีความหมาย (Pattern Recognition) เพื่อนำไปสู่การสร้างเป็นบทสรุปที่มีเหตุและผลเชิงประจักษ์ (Abstraction) มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลและการสื่อสารผลลัพธ์ที่ได้สู่ผู้อื่น

CT๔ ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

หมายถึง การตรวจจับผลที่ไม่ถูกต้องจากความเข้าใจผิดกับปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ของปัญหา ข้อผิดพลาดของการนำเสนอ หลักการที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมาว่า เหมาะสมกับสถานการณ์ความเป็นจริงหรือไม่ และยืนยันในผลที่ได้โดยใช้หลักคิดเชิงตรรกะ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของรูปแบบที่สร้างขึ้น รวมถึงผลกระทบที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะได้จากการแก้ปัญหานี้

CT๕ การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

หมายถึง การประเมินความเหมาะสมของวิธีการแก้ปัญหาจากรูปแบบการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นด้วยการเปรียบเทียบผลที่ได้จากการจำลองรูปแบบการคิดเชิงคำนวณจากการทดลองใช้หรือจากข้อมูลในสถานการณ์จริง หรือจากผลลัพธ์ที่คาดหวังและปรับแต่ง วิเคราะห์ว่า รูปแบบเป็นไปอย่างที่คาดหวังหรือไม่ การปรับแต่งจึงควรมีการทำซ้ำเป็นช่วง ๆ เพื่อนำไปสู่การเกิดมุมมองใหม่ และสามารถใช้ประโยชน์จากรูปแบบที่สร้างขึ้นนี้ในการทำนายพฤติกรรมหรือเหตุการณ์ในสถานการณ์ที่มีลักษณะคล้ายกัน (Generalization)



๘.๒ รูปแบบการจัดกิจกรรมแบบก้าวหน้า

Project-based Learning

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ในการฝึกปฏิบัติในหลายมิติผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ในการสร้างรูปแบบการแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมว่าเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและใช้เวลา เพื่อสร้างความรู้ที่ลึกซึ้งจากการสร้างองค์ความรู้ ผ่านกระบวนการสืบค้นและทดลองซ้ำจากประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ โดยเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เปิดโอกาสให้เกิดการเชื่อมโยงความคิดเพื่อเข้าใจในปรากฏการณ์ที่มีผลต่อผู้เรียนด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการฝึกปฏิบัติด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญคือ

๘.๒.๑ การตื่นตัวในการสร้างผลผลิต องค์ความรู้ หรือแนวทางที่เป็นรูปธรรมสู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

หมายถึง การสร้างความเข้าใจในจุดประสงค์การทำงานร่วมกันเพื่อนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแก้ปัญหา เช่น Computational Model (รูปแบบการคิดเชิงคำนวณ) ด้วยการร่วมกันหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่จะศึกษา

บทบาทครู: จัดเตรียมแหล่งข้อมูลและสื่อสำหรับเด็ก เพื่อใช้ในการสำรวจปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ นิยามองค์ประกอบของเหตุการณ์ และระบุความเชื่อมโยงของขอบเขตของปรากฏการณ์ผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ

๘.๒.๒ การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

หมายถึง การตั้งคำถามเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับการฝึกปฏิบัติเพื่อตอบคำถามในหลายด้านอันจะนำไปสู่ความคิดที่น่าสนใจ สอดรับกับบริบทจริงจากงานที่ปฏิบัติ เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์) ด้วยการสร้างรูปแบบ วิเคราะห์และตีความข้อมูล อธิบายและทำนายปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ และออกแบบวิธีการแก้ปัญหา เพื่อสร้างรูปแบบการคิดเชิงคำนวณที่เหมาะสม อันจะนำไปสู่การเห็นคุณค่าของการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ทั้งวิธีคิด การปฏิบัติที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตประจำวัน จากการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ

บทบาทครู: ตั้งคำถามหลัก (Grand Question) และคำถามย่อยเพื่อนำไปสู่การหาคำตอบทีละเรื่อง โดยให้ครูบอกเป้าหมายของงาน (Focusing Learning Goals) และตั้งคำถามแบบเฉพาะเจาะจงตามกระบวนการ CT ให้เด็กมีประสบการณ์กับปรากฏการณ์นั้น (Problem Decomposition Aspect of CT)

๘.๒.๓ การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

หมายถึง การมีส่วนร่วมในการสืบค้น ฝึกปฏิบัติทางวิทยาศาสตร์ (Participating in Science Practices) ในหลายรูปแบบโดยใช้เครื่องมือทางปัญญาในการหาคำตอบ (Collaborative Cognitive Tools) ผ่านกิจกรรมที่ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายในการรับรู้ (Collaborative Sensemaking Activities) เช่น การร่วมกันศึกษา สำรวจ เก็บข้อมูล การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถกเถียง การทำนายเพื่อหาคำตอบร่วมกับเพื่อนจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ เพื่อสร้างองค์ความรู้จากเครื่องมือทางปัญญานอกจากความสามารถที่มีอยู่เดิมของผู้เรียน ด้วยการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ประกอบการเรียนรู้และการสืบค้น ดังนี้

- เทคโนโลยี (Technological Instruments) วิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้กราฟ
- การใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าเพื่อสัมผัสปรากฏการณ์ที่มองไม่เห็น (Advanced Technology) เช่น ความจริงจากโลกเสมือนจริง (Augmented and Virtual Reality)
- การสื่อสารทางไกลด้วยวิธีการทางดิจิทัล (Communicate Virtually) เช่น Website
- การสร้างผลผลิตที่ซับซ้อนจากการใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างรูปแบบการคิดเชิงคำนวณ

ผลลัพธ์ที่คาดหวังต่อผู้เรียน:

- กระบวนการสืบค้น การตั้งคำถาม การวางแผน การติดตามการสืบค้น การวิเคราะห์และตีความข้อมูล การสร้างและอธิบายผลของการออกแบบการแก้ปัญหาที่มีคุณค่าต่อผู้เรียนและเชื่อมโยงไปสู่การใช้จริงในวิถีชีวิตประจำวัน
- สร้างองค์ความรู้อย่างผู้เรียนที่ตื่นตัวในการเรียนรู้ (Active Learners)
- มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่นอกเหนือจากการใช้ความสามารถปกติทั่วไป

บทบาทครู: จัดกระบวนการให้เด็กมีส่วนร่วมในการวนซ้ำรูปแบบ (Iterative Model) ที่สร้างขึ้น ใน ๖ ขั้น

- ขั้นที่ ๑ แจกแจงให้เห็นถึงคุณลักษณะพิเศษของปัญหาหรือปรากฏการณ์ที่มาแสดง (Problem Decomposition) ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สังเกตความหลากหลายของปรากฏการณ์ในมุมมองมิติต่าง ๆ และหาจุดเชื่อมต่อระหว่างแต่ละองค์ประกอบที่จำเป็นต่อการสร้างรูปแบบด้วยการที่ครูจัดโอกาสให้เด็กได้สำรวจองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ตามความเป็นจริง (Starting with a Driving Question) ในช่วงเวลาที่กำหนด ให้เด็กมีประสบการณ์กับปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่พรั่งพร้อมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ (Rich Context) เพื่อให้เด็กเกิดความสงสัยใคร่รู้ นำไปสู่การร่วมทำงานกับเพื่อนในการสำรวจ สืบค้น สังเกตในมิติต่าง ๆ ในขณะเดียวกันให้เด็กแจกแจงแยกแยะองค์ประกอบ (Decompose) ปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์นั้น เป็นประเด็นย่อย ๆ เพื่อจะได้ระบุองค์ประกอบของระบบที่จะนำไปสร้างเป็นรูปแบบของการคิดเชิงคำนวณ

• ขั้นที่ ๒ จัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการสืบค้น (Investigative Activities) ที่หลากหลาย เสริมสร้าง และกระตุ้นให้เด็กหาคำตอบที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงความเข้าใจของปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์หนึ่งไปอธิบายอีกปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์หนึ่งตามคำถามที่ตั้งไว้ โดยใช้การสืบค้นจาก ๓ แหล่ง

  • Social Inquiry การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง
  • Scientifical Inquiry การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง
  • Philosophical Inquiry การสืบค้นและสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์

• ขั้นที่ ๓ ให้เด็กระดมสมองเพื่อเสนอข้อคำถาม จัดกลุ่ม จัดระเบียบข้อคำถามของแต่ละประเด็นย่อยของปรากฏการณ์ เรียบเรียงบนกระดานคำถาม (DQB: Driving Question Board) เพื่อเตรียมหาคำตอบ ด้วยคำถามประเภท “ทำไม” “ใช้เวลาเท่าไร” และเว้นช่องสำหรับการเติมความก้าวหน้าขององค์ความรู้ใหม่ที่ค้นพบ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ได้จากประสบการณ์การสังเกตหรือการอ่านในแต่ละประเด็น กระดานคำถามนี้จึงเป็นตัวช่วยให้เด็กได้กำหนดขอบเขตขององค์ประกอบทีละน้อย เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยในการวางแผน การตั้งคำถามใหม่ ทบทวนคำตอบที่ได้ เพื่อสร้างแนวทางการทดลอง การเก็บข้อมูลที่เหมาะสมกับประเด็นการแก้ปัญหา

• ขั้นที่ ๔ ระบุขอบเขตของระบบเพื่อสร้างรูปแบบด้วยการนิยามองค์ประกอบสำคัญที่เป็นตัวแปรของปรากฏการณ์ ด้วยการวาดเป็นภาพ (Model Illustration) การเชื่อมโยงขององค์ประกอบ ออกแบบและสร้างโครงสร้างของรูปแบบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของแต่ละตัวแปรที่เกี่ยวข้อง จากทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

• ขั้นที่ ๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความผลที่ได้ และหาจุดบกพร่องของรูปแบบจากการเปรียบเทียบการจำลองสถานการณ์กับสภาพจริงในบริบท และประเมินผลลัพธ์ความน่าจะเป็นด้วยกราฟ โดยหลังจากเสร็จกิจกรรมการสืบค้น ให้เด็กย้อนกลับไปทบทวนกระดานคำถามเพื่อปรับแต่งรูปแบบที่สร้างขึ้น ด้วยการเพิ่มหรือตัดองค์ประกอบที่ใช่และไม่ใช่ในการแก้ปัญหาให้ตรงจุด

• ขั้นที่ ๖ การสื่อความคิดสะท้อนความเข้าใจ ด้วยการจัดกลุ่มเด็กเป็นคู่หรือกลุ่มย่อยเพื่อจำลองรูปแบบสำหรับนำเสนอให้กับเด็กทั้งห้อง อธิบาย ทำนายพฤติกรรมที่จะเป็นผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น หรือออกแบบการแก้ปัญหาด้วยการสร้างเป็นกราฟแสดงผลการทดลอง หรือผลจากการใช้จริง รวมทั้งรับฟังการสะท้อนความคิดเห็นจากเพื่อนในห้อง เพื่อหาข้อบกพร่อง โดยมีประเด็นการสะท้อนการเรียนรู้ดังนี้

- รูปแบบที่เด็กนำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
- รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
- รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
- รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
- เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
  - การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
  - การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผลและจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
  - การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผลหรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริงเพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
  - การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครู
  - การทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๙. ตัวอย่างแนวทางการออกแบบแผนกิจกรรมการอบรม สำหรับระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี)

การออกแบบกิจกรรมการอบรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน ด้วยการสอนแบบพื้นฐานและแบบก้าวหน้า ได้ดั้งนี้

๙.๑ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้คิดระวังภัยสังคม”
๙.๒ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ”
๙.๓ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น”
๙.๔ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย”
๙.๕ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี”
๙.๖ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้วิถีเสริมสร้างสุขภาวะ”
๙.๗ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า”
๙.๘ ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน “รู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ”

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ภัยพิบัติในสถานศึกษาปฐมวัย
การสร้างวินัยสำนึกในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาปฐมวัย
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย
กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
สถาบันการศึกษาปฐมวัย กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน





๙.๑

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้คิดระวังภัยสังคม”

หมายถึง การป้องกันและการปลูกฝังการมีทัศนคติ ค่านิยมที่รู้เท่าทันและถูกต้องจากภัยจากการถูกชักจูงให้มีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนต่อเหล้า บุหรี่ ยาเสพติดและการพนันที่มีผลต่อสุขภาพกาย ใจและการสูญเสียทางทรัพย์สิน รวมถึงการรู้วิธีรับมือและหลีกหนีจากการถูกคุกคาม การถูกทำอนาจารและการทำร้าย การอยู่รอดปลอดภัยในสถานการณ์รุนแรง แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๓ ประเภท คือ ภัยจากการถูกชักจูง ภัยจากการถูกคุกคาม การถูกอนาจารและทำร้าย รวมถึงภัยจากการอยู่ในสถานการณ์ความรุนแรง





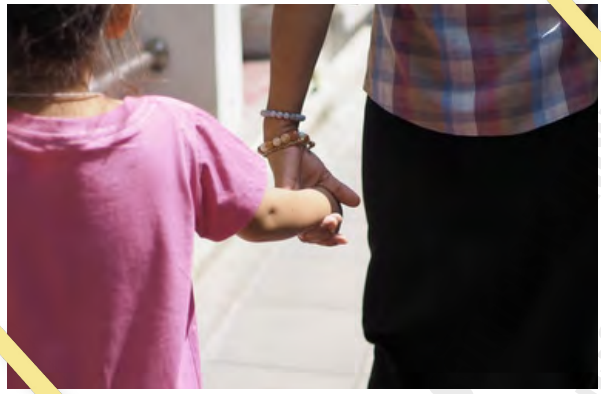
สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติดในสถานศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๖ สำหรับการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงด้านต่างๆ ในสถานศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด ห้ามมิให้ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรือนำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดอย่างยั่งยืน

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๑: รู้คิดระวังภัยสังคม

กรณีศึกษา | คุณป้าใจดีที่เราไม่รู้จัก



น้องบี น้องจิ๊บและน้องอุ้มอายุ ๔ ขวบ หลังเลิกเรียนเด็ก ๆ มักจะชวนกันไปวิ่งเล่นบริเวณรอบ ๆ หมู่บ้านทุกวัน คนในหมู่บ้านจะเห็นเด็ก ๆ ทั้ง ๓ คนวิ่งเล่นด้วยกันเสมอ

วันหนึ่งขณะที่เด็ก ๆ กำลังเล่นชิงช้าด้วยกันมีคุณป้าคนหนึ่งเข้ามาพูดคุยด้วย และนำขนมมาแบ่งให้เด็ก ๆ คุณป้าท่าทางใจดี เด็ก ๆ จึงพูดคุยกับคุณป้าอย่างสนุกสนาน และจากนั้นคุณป้าก็มาร่วมพูดคุยกับเด็ก ๆ ทุกวัน

อยู่มาวันหนึ่งหลังจากเล่นกับเพื่อน ๆ แล้ว น้องบีกลับมาเล่าให้พ่อแม่ฟังเกี่ยวกับเรื่องของคุณป้า คุณพ่อของน้องบีจึงบอกว่าอย่างไรก็ตามถ้าคุณป้าชวนไปไหนไกล ๆ หรือชวนไปในที่ลับตาคน อย่าไปด้วยเด็ดขาด หากจะไปไหนต้องกลับมาขออนุญาตคุณพ่อหรือคุณแม่ก่อนเท่านั้น

วันต่อมาคุณป้าใจดีชวนเด็ก ๆ ไปสวนสนุกและอาสาจะขับรถรับส่งเด็ก ๆ น้องบีพูดขึ้นว่าจะไปขออนุญาตพ่อแม่ก่อน แต่คุณป้าบอกว่าไปแป๊ปเดียวรีบไปรีบกลับหากชักช้าเดี๋ยวสวนสนุกจะปิดเสียก่อน แต่น้องบียังจำคำพูดของคุณพ่อที่เตือนไว้ได้จึงปฏิเสธไม่ไปด้วย ส่วนน้องจิ๊บและน้องอุ้มเห็นด้วยกับคุณป้าเลยขึ้นรถไปกับคุณป้า น้องบีเดินกลับบ้านทันทีคุณพ่อ คุณแม่ของน้องบีสงสัยว่าทำไมน้องบีกลับมาเร็วกว่าทุกวัน น้องบีจึงเล่าให้ฟังว่าน้องจิ๊บและน้องอุ้มไปสวนสนุกกับคุณป้า เมื่อคุณพ่อได้ยินดังนั้นจึงโทรหาคุณพ่อคุณแม่ของน้องจิ๊บและน้องอุ้ม ทุกคนช่วยกันตามหาที่สวนสนุกต่าง ๆ แต่ก็ไม่มีใครพบตัวน้องจิ๊บและน้องอุ้มอีกเลย ผ่านไปวันแล้ววันเล่าคุณพ่อคุณแม่ของน้องจิ๊บและน้องอุ้มยังคงเสียใจ ออกตามหาเด็ก ๆ และยังหวังว่าจะได้เจอเด็ก ๆ อีกครั้ง

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการยกกรณีศึกษามาให้เด็กศึกษา ซึ่งสามารถเริ่มสอนได้ตั้งแต่วัยอนุบาลเนื่องจากพัฒนาการตามวัยของเด็กอนุบาลเป็นวัยที่สนใจใคร่รู้กับผู้คนและสิ่งรอบตัว ยังไม่มีประสบการณ์ว่าโลกรอบตัวมีทั้งผู้คนที่มีเจตนาที่ดีและไม่ดี ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าใครเป็นคนดีหรือไม่ดีจากภาพลักษณ์ภายนอกที่เห็นเพียงไม่กี่ครั้ง ทำให้มีโอกาสที่จะถูกหลอกได้ง่าย อันจะนำไปสู่อันตรายต่อตัวเด็กเอง อย่างไรก็ตามเด็กวัยนี้สามารถบอกพฤติกรรมดีหรือไม่ดีของผู้อื่นได้ และบอกได้ว่าพฤติกรรมใดจะเป็นอันตรายต่อตนเอง

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ตอบคำถามผ่านการเล่นเกมถูกผิด โดยสามารถนำไปปรับใช้เพื่อจัดกิจกรรมให้แก่เด็กได้ในช่วงพูดคุยกับเด็ก ๆ ก่อนเริ่มทำกิจกรรมหลัก เพื่อบูรณาการกับหน่วยการเรียน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ หรือกิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทตามความเหมาะสม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ตระหนักถึงความอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากคนแปลกหน้า

๒. รู้วิธีการปฏิบัติตนต่อคนแปลกหน้า



จุดประสงค์

๑. เด็กสามารถคาดเดาและบอกความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้าได้

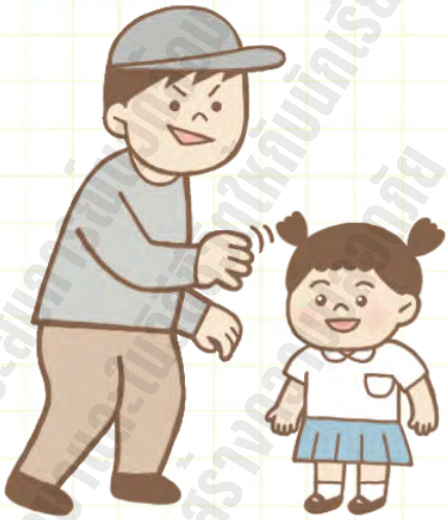
๒. เด็กสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติตนต่อคนแปลกหน้าเพื่อให้ตนเองปลอดภัยได้ถูกต้อง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดการเรียนรู้และการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน การสร้างพื้นที่ปลอดภัยในสถานศึกษาและสถานที่ทำงานด้วยกระบวนการ PLC การสร้างวินัยเชิงบวกและการจัดการชั้นเรียนเพื่อการเรียนรู้ที่ปลอดภัย

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การรู้จักแยกแยะเจตนาจากคำพูด การกระทำ เพื่อกันการหลงเชื่อจากคนแปลกหน้าที่มีท่าทางใจดี เช่น ให้ขนม ให้ของเล่น ชวนไปเที่ยว ซึ่งอาจทำให้เด็กตกอยู่ในสถานการณ์ที่อันตราย ทำให้พ่อแม่ลำบากใจและเป็นทุกข์

๒. วิธีการปฏิเสธ หรือการหลีกเลี่ยงคำชวนจากคนแปลกหน้า เช่น ไม่รับของ ไม่รับคำเชิญชวนต่าง ๆ



๓.



๔.



สื่อประกอบกิจกรรม

๑. ป้ายชูรูปวงกลม และป้ายชูรูปกากบาท สำหรับสะท้อนความคิดเห็นของเด็กจากคำถาม

๒. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อแผนที่ เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก

๓. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรกิจกรรม เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก

๔. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ภายในสถานศึกษาและสถานปฐมวัย ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูและเด็ก ๆ สร้างข้อตกลงในการฟังเรื่องราวของกรณีศึกษา ขณะที่คุณครูเล่า ให้เด็ก ๆ ตั้งใจฟัง หากมีคำถามให้รอจนกว่าครูเล่าจบก่อนจึงยกมือถาม

๒. ครูยกภาพโรงเรียนแห่งหนึ่งให้นักเรียนดู แล้วเล่ากรณีศึกษาจนจบ

๓. ครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่า เด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือไม่โดยประยุกต์ใช้สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็กชุดสี่เหลี่ยม ๑-๒-๓ เพื่อจุดประกายให้เรียนรู้และรู้จักบุคคลที่สำคัญใกล้ตัวตัวที่เป็นบุคคลของสังคม ว่าแต่ละคนเป็นใครมีหน้าที่อะไร สามารถช่วยเหลือเราในยามเจอภัยได้หรือไม่ อย่างไร

๔. ใช้ตุ๊กตาจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก ด้วยการขอตัวแทนเด็ก ๆ หยิบชิ้นส่วนของสื่อมาวางที่หน้าชั้นทีละส่วน พร้อมระบุว่าเป็นสถานที่ หรือคนในเหตุการณ์อะไร

๔. เมื่อเสร็จแล้ว ครูตั้งคำถามให้นักเรียนลองแยกแยะว่าในเมืองที่สร้างมีสิ่งที่ดี ไม่ดี อะไรบ้างที่จะนำไปสู่อันตราย

๕. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป





๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

ถ้าอยู่ ๆ มีใครก็ไม่รู้เอาขนมมาให้เด็ก ๆ เด็ก ๆ จะกินขนมของเขาไหม — คุณครู

กิน เพราะดูน่ากิน — เด็ก

ไม่กิน เพราะไม่รู้ว่าจะมีอะไรในขนมที่อันตรายหรือเปล่า — เด็ก

ครูเห็นด้วยนะคะที่จะระวัง ยังไม่กิน เพราะเราไม่รู้ว่าคนให้เป็นใคร อย่างน้อยควรจะระวังตัวไว้ก่อน — คุณครู

ตัวอย่างที่ ๒

ถ้าสมมติว่าถ้าเด็ก ๆ เป็นหนึ่งในเด็กสามคนที่อยู่ในเหตุการณ์คือ น้องบี น้องจิ๊บ น้องอุ้ม เด็ก ๆ จะเลือกทำเหมือนกับเด็กคนไหน เพราะอะไร — คุณครู

หนูเลือกจะทำเหมือนน้องบีที่เชื่อในคำสอนของคุณพ่อว่าจะไปไหนต้องขอคุณพ่อคุณแม่ก่อน เขาก็เลยปลอดภัย — เด็ก

แล้วหนูไม่เสียดายเหรอที่ไม่ได้ไปเที่ยวกับคุณป้า — คุณครู

ไม่เสียดาย เพราะไปกับคุณพ่อคุณแม่ก็ได้และปลอดภัยแน่นอน — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

เด็ก ๆ คิดว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับน้องจิ๊บ น้องอุ้ม ที่ไปเที่ยวกับคุณป้าโดยไม่บอกคุณพ่อคุณแม่ — คุณครู

อาจโดนเอาไปเป็นขอทาน — เด็ก

เด็ก ๆ คิดว่า น้อง ๆ สองคนนั้นจะได้กลับมาหาคุณพ่อคุณแม่อีกไหม — คุณครู

สงสัยจะไม่ได้กลับบ้านอีกเลย ไม่รู้ว่าเขาพาไปไหน — เด็ก

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



การรับของจากคนแปลกหน้า หากเป็นของกิน ในของกินนั้นอาจมีสารพิษ ยาสลบ หรือสิ่งแปลกปลอมใด ๆ ที่ส่งผลต่อร่างกายของตัวเด็ก หากได้รับการเชิญชวนให้ไปไหนด้วยกับคนแปลกหน้า หรือบุคคลใด ๆ ที่ไม่ใช่คนในครอบครัว ควรปฏิเสธเพราะเราไม่สามารถมั่นใจได้ว่าจะปลอดภัยจริง ๆ หากไปไหนต้องได้รับการอนุญาตจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง



๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ มาร่วมกันแก้ปัญหา หากเด็ก ๆ พบเจอกับคนแปลกหน้าจะทำอย่างไร โดยใช้คำถาม “ถ้ามีคนแปลกหน้าเข้ามาพูดคุย ให้ขนม ให้ของเล่นกับเด็ก ๆ และชักชวนเด็ก ๆ ให้ไปเที่ยวด้วย เด็ก ๆ จะทำอย่างไร”

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- ไม่ควรไว้ใจคนแปลกหน้า
- มีอะไรควรเล่าให้คุณพ่อคุณแม่ฟัง

ความรู้ที่พึงมี

- รู้วิธีการปฏิบัติตนต่อคนแปลกหน้า
- การปฏิเสธการรับของ
- การปฏิเสธคำเชิญชวนจากคนแปลกหน้าอย่างสุภาพ
- การขอความช่วยเหลือ เช่น การมองหาผู้ใหญ่หรือบุคคลที่คุ้นเคยเพื่อส่งสัญญาณขอความช่วยเหลือ
- การเล่นอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่
- ความรู้ถึงผลที่จะตามมาจากการถูกลักพาตัว ซึ่งมีผลต่อร่างกาย จิตใจ เช่น การถูกจับไปใช้แรงงาน ค้ามนุษย์

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- การปฏิเสธการรับของจากคนแปลกหน้า	๙ โหวต	๑ โหวต
- กินขนมที่คนแปลกหน้าให้	๐ โหวต	๑๐ โหวต
- รีบบอกคุณพ่อคุณแม่ถ้ามีคนแปลกหน้ามาชวนไปด้วย	๑๐ โหวต	๐ โหวต





๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- การปฏิเสธการรับของจากคนแปลกหน้า	๑
- การชักชวนกันกลับบ้าน	๒

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้ เช่น ร้องขอให้คนช่วย การโทรศัพท์ขอความช่วยเหลือ เพราะเด็กวัยนี้สามารถจดจำเบอร์โทรศัพท์ได้

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามมิให้ผู้ใดนำไปใช้ในการฝึกอบรม การจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์ต่อสาธารณชน ก่อนได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่
(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. การปฏิเสธการรับของจากคนแปลกหน้า	ของที่ได้รับจากคนแปลกหน้าอาจมีพิษทำให้ป่วยได้ ไม่รู้ว่าคนแปลกหน้านำสิ่งใดมาให้ซึ่งอาจจะมีสารปนเปื้อนต่าง ๆ เช่น ยาสลบ ซึ่งเมื่อเด็กได้ทานเข้าไปจะทำให้เกิดอาการมึนงง สับสน และสลบไปเป็นเหตุให้เกิดการลักพาตัวได้	ครูสอน
๒. การชักชวนกันกลับบ้าน	เพราะพ่อแม่ดูแลเราได้ปลอดภัยที่สุด	พ่อแม่สอน



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนการสอนประสบการณ์ชีวิตที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก การสร้างนวัตกรรมและงานวิจัยในชั้นเรียน การสร้างวินัยเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตและสมรรถนะอนาคตสำหรับนักเรียน

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินสถานการณ์ การเอาตัวรอด	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา
สังเกตว่าคนแปลกหน้ามาหาเด็ก ๆ ตอนไม่มีผู้ใหญ่อยู่แถวนั้น	มีขนมมาให้ และชวนให้ไปกับคนแปลกหน้า	ไม่มีใครอยู่ใกล้ ๆ เด็ก ๆ เลย	- มีความเป็นไปได้ที่จะเอาตัวรอด เพราะคุณป้าที่มาชวนไม่ได้จะใช้กำลังกับเด็ก ๆ (-) - มีเพื่อนอยู่ด้วยน่าจะช่วยกันหนีได้ ชักชวนกันวิ่งไปเล่นใกล้ ๆ กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่รู้จักคุ้นเคย (+)	✓ บอกคุณป้าว่าต้องถามคุณพ่อคุณแม่ก่อนจะกินขนม หรือไหว้ขอบคุณคุณป้า แต่ปฏิเสธสิ่งของหรือคำชวนต่าง ๆ ✕ ลองชิมขนม หรือไปกับคุณป้า



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้เพื่อประสบการณ์ชีวิตและทักษะในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ของตนเอง
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ให้ประชาชนมีความปลอดภัย

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

- ครูพาเด็ก ๆ ไปเดินรอบบริเวณโรงเรียนและตั้งคำถามว่ามีพื้นที่ใดที่ดูจะเป็นอันตรายต่อเด็ก เช่น พื้นที่เปลี่ยวที่คนแปลกหน้าจะเข้าหาเด็กได้โดยไม่มีใครเห็นไหม และมีที่ใดที่เด็ก ๆ จะหนีออกมาหรือไปขอความช่วยเหลือจากคนอื่นได้บ้าง

- การรับฟังข้อมูลอันตรายที่อาจเกิดขึ้นหากเด็ก ๆ ไปกับคนแปลกหน้า โดยครูเชิญตำรวจมาเป็นวิทยากร



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

เด็ก ๆ แบ่งกลุ่มออกเป็น ๔ – ๕ กลุ่ม และร่วมกันทำกิจกรรมทายถูกผิด โดยมีข้อตกลงคือ หากเด็ก ๆ กลุ่มไหนเห็นด้วยกับที่ครูพูดให้ชูป้ายเครื่องหมายวงกลม หากไม่เห็นด้วยให้ชูป้ายกากบาท (ตัวอย่างคำพูด)

- เมื่อมีคนแปลกหน้าเข้ามาหาเด็ก ๆ เราควรเล่นด้วยเพราะเค้าอาจจะกำลังเหงา
- เราควรรับของจากคนแปลกหน้าเพื่อไม่ให้เค้าเสียน้ำใจ
- เราจะไม่รับสิ่งของจากคนแปลกหน้า

ครูลองให้เด็ก ๆ เล่นสถานการณ์จำลองว่ามีคนแปลกหน้ามาเข้าถึงตัวเด็กและนำขนมมาให้ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ-ประสบการณ์สถานศึกษาในสถานศึกษาที่ตั้งในพื้นที่เสี่ยงภัย การสร้างวินัยและจิตสำนึกในการป้องกันตนเองจากภัยต่าง ๆ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล

๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา

๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)
เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)
ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)
ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

เด็ก ๆ ลองวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาเมื่อมีคนไม่รู้จักนำขนมมาให้ ครูเขียนสรุปข้อมูลจากสิ่งที่เด็ก ๆ เลือกว่าเห็นด้วยและอธิบายเหตุผลว่ารายการคำพูดแต่ละรายการ ทำไมถึงถูก ทำไมถึงผิด พร้อมทั้งเขียนสิ่งที่เด็ก ๆ กล่าวถึงแนวทางการปฏิบัติตนต่อคนแปลกหน้านอกเหนือจากรายการคำพูดที่เตรียมไว้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรอบรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) ในรายวิชาที่เรียน
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือภัยพิบัติและสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเตรียมสร้างความปลอดภัย

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจากครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. การรู้จักระวังตัว ไม่เชื่อในทันที
๒. การมีสติไม่ตกใจ เมื่อมีเหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้น

ความรู้

๑. วิธีการแก้ปัญหาเมื่อเจอคนแปลกหน้ามาชวนกินขนม
๒. วิธีการขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น

ข้อแนะนำ

อาจใช้คำถามเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เด็กรู้จักระวังตัวมากขึ้น เช่น สถานที่ในการเล่นควรเป็นที่ใด สถานที่ใดอาจทำให้เราไปเจอกับคนแปลกหน้า เป็นต้น หรือแม้แต่ในบางสถานที่ที่เด็ก ๆ คาดไม่ถึง เช่น รอบบริเวณโรงเรียนก็อาจเกิดอันตรายจากการโดนลักพาตัวได้เช่นกัน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยสำหรับผู้ปกครองเพื่อเสริมสร้างวินัยในตัวเด็กปฐมวัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้า:

Project-based Learning

ภัยที่ ๑: รู้คิดระวังภัยสังคม

กรณีศึกษา | เด็กอนุบาลกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์



จากข่าวที่น่าตกใจ แม่ตั้งวงดื่มเหล้าให้ลูก ๓ ขวบ ยกหมดแก้วจนลูกอ้วก สร้างความตกใจและน่าเป็นห่วงแก่ครอบครัวในสังคมไทยอย่างมาก เพราะการให้เด็กที่อายุน้อยดื่มเหล้า เบียร์ อันตรายกว่าผู้ใหญ่หลายเท่า เสี่ยงพัฒนาการทางสมอง

กรมการแพทย์โดยสถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี (สบยช.) ย้ำ พ่อ แม่ และผู้ปกครอง ไม่ควรให้ลูกดื่มเหล้า อันตรายมากกว่าผู้ใหญ่หลายเท่า สุราหรือเหล้าคือเครื่องดื่มที่มีเอทิลแอลกอฮอล์เป็นส่วนประกอบที่สำคัญซึ่งออกฤทธิ์กดระบบประสาทส่วนกลาง เมื่อดื่มสุราเข้าสู่ร่างกายจะถูกดูดซึมและกระจายไปทุกส่วนของร่างกายภายในเวลา ๕ นาที การดื่มแอลกอฮอล์จะทำให้ผู้ดื่มเกิดอาการง่วง สับสน ซึม มึนงง

ผลการศึกษาของศูนย์วิจัยปัญหาสุรา สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่าอันตรายของเครื่องดื่มแอลกอฮอลล์ที่มีต่อเด็ก แบ่งออกเป็น ๒ ประเภทดังนี้

อันตรายระยะสั้น ด้วยรูปร่างของเด็กที่เล็กกว่าผู้ใหญ่หากดื่มมากเกินไปจะก่อให้เกิดอันตรายต่อร่างกายเป็นเหตุให้สมองหยุดทำงาน การควบคุมสัญญาณชีพต่าง ๆ ไม่คงที่ เช่น อุณหภูมิ ชีพจร การหายใจ และความดันโลหิต กรณีเลวร้ายที่สุด คือ ไม่รู้สึกตัว หยุดหายใจและเสียชีวิตในที่สุด

อันตรายระยะยาว เด็กที่ดื่มแอลกอฮอล์เป็นประจำในปริมาณมากจะเพิ่มโอกาสความเสียหายของตับ พัฒนาการของสมองถดถอย เช่น พฤติกรรม อารมณ์ ความมีเหตุมีผล ความจำ และการตัดสินใจ ขณะเดียวกันเด็กที่ดื่มตั้งแต่อายุยังน้อยมีแนวโน้มสูงที่จะเป็นนักดื่มหัวราน้ำเมื่อเป็นผู้ใหญ่ นำไปสู่อาการติดเหล้า โรคมะเร็ง เส้นโลหิตแตก โรคหัวใจ และเสื่อมสมรรถภาพทางเพศในอนาคต

การดื่มสุราจะส่งผลต่อการหลั่งสารโดปามีน (dopamine) ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยสารนี้จะมีผลต่อการกดและทำลายสมองส่วนคิดทำให้เด็กมีปัญหาเรื่องพัฒนาการของสมองอาจส่งผลให้เด็กคิดวิเคราะห์ไม่ได้ รวมทั้งส่งผลต่ออวัยวะสำคัญในร่างกาย ตับ ไต จะเจริญเติบโตไม่เต็มที่ ซึ่งตับเป็นแหล่งสำคัญในการผลิตกลูโคสไปเลี้ยงสมอง หากมีผลกระทบต่อตับ กลไกเหล่านี้ก็จะทำงานได้ไม่เต็มที่

แหล่งที่มา: TrueID (๒๕๖๔)

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการนำข้อมูลมาเล่าให้เด็กฟัง เพื่อชี้ให้เห็นว่าการดื่มสุรามีผลต่อชีวิตของเด็ก ซึ่งสาเหตุของการดื่มสุราของเด็กเล็กมักเกิดจากการชักชวนจากผู้ใหญ่หรือการเลียนแบบผู้ใหญ่และสื่อต่าง ๆ เนื่องจากพัฒนาการของเด็กระดับอนุบาลยังไม่สามารถตัดสินได้ทั้งหมดว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี เมื่อถูกชักชวนหรือเห็นผู้อื่นปฏิบัติสิ่งใดย่อมมีแนวโน้มที่จะปฏิบัติตาม ยังไม่เข้าใจผลที่เกิดขึ้นต่อตนเองมากนักแต่อย่างน้อยตามพัฒนาการตามวัยเด็กสามารถเริ่มแยกแยะได้ว่าการกระทำใดดีหรือไม่ดีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเริ่มรู้ว่าสิ่งใดอันตรายหรือไม่อันตราย

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กเข้าใจโทษของเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์หรือสิ่งใด ๆ ที่ทำให้เกิดความมึนเมาและส่งผลต่อระบบการทำงานของสมอง รวมถึงเรียนรู้วิธีในการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning โดยใช้กระบวนการคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) ซึ่งมีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การสอนจะใช้เวลาหลายสัปดาห์หรืออาจเป็นเดือน
๒. หัวเรื่องที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก
๓. ความรู้ได้จากกระบวนการสืบค้นจากคำถาม
๔. เด็กมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
๕. พัฒนาสมรรถนะเชื่อมโยงผลของภัยพิบัติที่ศึกษาไปสู่เรื่องอื่น ๆ โดยจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ
๖. เน้นการได้มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการรับมือภัยพิบัติ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงคำนวณ (CT) ในนักเรียนระดับปฐมวัย การสร้างวิสัยทัศน์ในการรับมือภัยพิบัติ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงคำนวณ (CT) ในนักเรียนระดับปฐมวัย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านร่างกาย

- รู้จักแยกแยะ เลือกรับประทานและเลือกไม่รับประทานอาหารได้อย่างเหมาะสม

ด้านอารมณ์

- สามารถควบคุมอารมณ์ ยับยั้งชั่งใจในการเลือกรับประทานอาหาร

ด้านสังคม

- รู้วิธีการปฏิเสธผู้ใหญ่เมื่อถูกชักนำให้กระทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม

ด้านสติปัญญา

- บอกโทษของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้

จุดประสงค์

๑. รู้จักแยกแยะ เลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์

๒. บอกโทษของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้

๓. วิธีปฏิบัติตนเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์การถูกชักจูงให้ดื่มแอลกอฮอล์ เช่น การปฏิเสธ การหลีกเลี่ยงที่จะเข้าใกล้กลุ่มคนที่กำลังดื่มแอลกอฮอล์ การขอความช่วยเหลือ เป็นต้น

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การแบ่งประเภทอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ การเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์

๒. การรู้เกี่ยวกับโทษของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีต่อร่างกาย ส่งผลต่อสมองโดยตรง ทำให้ความสามารถในการคิดไตร่ตรองลดลง โดยเฉพาะในเด็กเล็กซึ่งเป็นช่วงที่สมองกำลังพัฒนาอย่างเต็มที่ การที่เด็กดื่มแอลกอฮอล์อาจทำให้สมองของเด็กหยุดการพัฒนาได้

๓. การหลีกเลี่ยงในการพาตนเองไปยังสถานที่อโคจรหรือหลีกเลี่ยงกลุ่มคนที่กำลังร่วมกันดื่มแอลกอฮอล์

สื่อประกอบกิจกรรม

๑. วีดิทัศน์แสดงพฤติกรรมของผู้ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

๒. กระดาษปรู๊ฟ

๓. สีเทียน

๔. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด

สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างชิ้นงานสื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ การสร้างชิ้นงานสื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาและในชุมชน

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่าเด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือไม่ โดยใช้นิทานเกี่ยวกับอาหารจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด มาเล่าให้เด็กฟัง

๒. เมื่อเสร็จแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กลองแยกแยะว่าในเรื่องมีอะไรดี ไม่ดีบ้าง และนำพูดคุยเรื่องการรับประทานอาหารและเครื่องดื่มว่า อะไรควรและไม่ควรรับประทาน และนำเข้าสู่การพูดคุยเรื่องโทษจากแอลกอฮอล์

๓. ครูอาจจัดศูนย์การเรียน หรือแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น
- มุมหนังสือ เตรียมหนังสือ ที่เกี่ยวข้องกับการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ เช่น ก๊กไก่ปวดท้อง หนูนิดปวดฟัน
- สื่อคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับการรับประทานอาหารของเด็ก

สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อสังคม ภายใต้โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และนิทรรศการ ... ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา ... ในพระบรมราชูปถัมภ์ ... ห้ามนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ... ห้ามดัดแปลง

๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากภาพข่าว เด็ก ๆ คิดว่าเกิดอะไรขึ้นกับชายคนนี้ ทำไมเขาถึงนอนรักษาตัวในห้องป่วยหนัก เด็ก ๆ คิดว่าเขาอายุเท่าไหร่

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

แม่กับลูก

ทำอะไร

แม่ตั้งวงเหล้า แล้วชวนลูกให้ดื่มหมดแก้ว

ที่ไหน

ในวงเหล้า

อย่างไร

ลูกอ้วกหลังจากดื่มเหล้า

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

- แม่ชวนลูกชิมด้วยการรู้เท่าไม่ถึงการณ์
- ลูกไม่รู้วิธีการปฏิเสธ



สงวนลิขสิทธิ์ โดยสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
การสร้างชุดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตที่หลากหลาย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑

เด็ก ๆ รู้จักเหล้าไหม

คุณครู

รู้จัก เคยเห็นพ่อดื่ม

เด็ก

เด็ก ๆ คิดว่าเหล้าดีหรือไม่ดี เพราะอะไร

คุณครู

ไม่ดี เพราะกินแล้วอาละวาด

เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

ถ้าเด็ก ๆ จะต้องเดินผ่านกลุ่มคนที่ดื่มเหล้า เด็ก ๆ จะทำอย่างไรคะ

คุณครู

เดินหนี

เด็ก

เด็ก ๆ คิดว่าถ้าทำเช่นนั้นจะเป็นอย่างไร

คุณครู

จะปลอดภัย เพราะคนดื่มเหล้าเหม็น ชอบโวยวาย

เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

ถ้าเด็ก ๆ ถูกชวนให้ไปลองชิมเหล้า เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

คุณครู

ลองชิม

เด็ก

หากทำเช่นนั้น เด็ก ๆ คิดว่าจะเป็นอย่างไรต่อไป

คุณครู

ไม่สบาย อ้วก

เด็ก

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก ดื่มเหล้าไม่ดีอย่างไร

คำถามรอง

- ทำไมเหล้าถึงทำให้เกิดความมึนเมา
- ทำไมคนชอบดื่มเหล้าทั้ง ๆ ที่รู้ว่าเหล้าไม่ดี
- ถ้าเด็ก ๆ โดนชวนให้ดื่ม จะดื่มหรือไม่ เพราะอะไร

เอกสารนี้สำหรับการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แบบองค์รวม ภายใต้โครงการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย การสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในสถานศึกษาและในชีวิตประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่

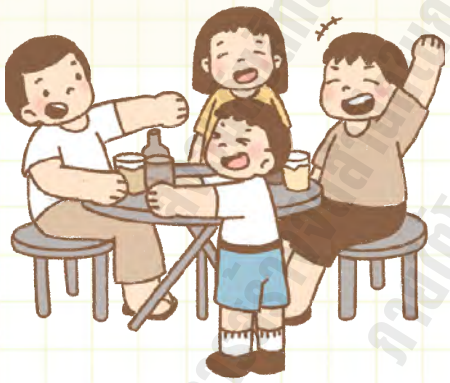
สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และระบบการประเมินผลใหม่ ในวิถีชีวิตสถานศึกษาในการรับมือภัยพิบัติ ภัยสิ่งแวดล้อม การสร้างจิตสำนึกในการรับมือภัยพิบัติ ภัยสิ่งแวดล้อม ในสถานศึกษาและชุมชน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
เหล้าไม่ดีอย่างไร	ทำให้มึนเมา ทำให้ขาดสติ ทำให้เงินหมด
ทำไมคนชอบดื่มเหล้า	เครียด อยากสนุก
เด็ก ๆ มีวิธีปฏิเสธคนมาชวนดื่มเหล้าอย่างไร	เดินหนี บอกว่าไม่ เหล้าไม่ดี



กรมโครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

การไปสัมภาษณ์คนที่รู้จัก เช่น ครูวิชาวิทยาศาสตร์ ครูวิชาสุขศึกษา ผู้ปกครอง เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา หรือการศึกษาจากสื่อคลิปวิดีโอ และหนังสือต่าง ๆ

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

การสังเกต เปรียบเทียบพฤติกรรมของคนในงานเลี้ยงสังสรรค์ ของผู้ที่ดื่มเหล้ากับคนที่ไม่ดื่มเหล้าจากสื่อคลิปวิดีโอ

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

การนำข้อมูลที่ต่างหามา มาสรุปความคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูและประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาที่เสี่ยงในสถานศึกษาและสังคมออนไลน์
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการใช้หลักสูตรเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

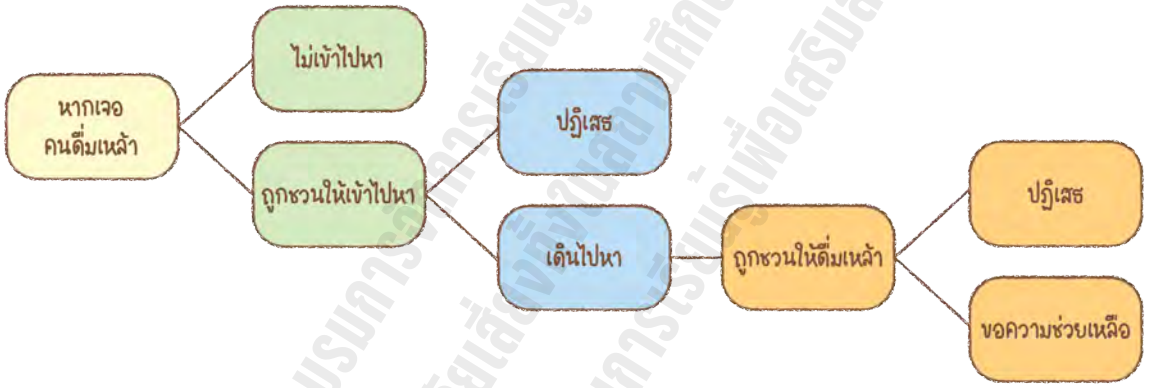
๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
เหล้าไม่ดีอย่างไร	ส่งผลต่อระบบประสาท สุรา หรือเหล้า คือเครื่องดื่มที่มีเอทิลแอลกอฮอล์ เป็นส่วนประกอบที่สำคัญ ออกฤทธิ์กดระบบประสาทส่วนกลาง เมื่อดื่มสุราเข้าสู่ร่างกายจะถูกดูดซึมและกระจายไปทุกส่วนของร่างกายภายในเวลา ๕ นาที ซึ่งในผู้ใหญ่ เมื่อมีการดื่มแอลกอฮอล์ในช่วงแรกจะทำให้ร่างกายมีระดับแอลกอฮอล์ในเลือด อยู่ที่ประมาณ ๕๐ มิลลิกรัมเปอร์เซ็นต์ เมื่อมากกว่า ๒๐๐ มิลลิกรัมเปอร์เซ็นต์ จะทำให้ผู้ดื่มเกิดอาการสับสน มากกว่า ๓๐๐ มิลลิกรัมเปอร์เซ็นต์ ทำให้เกิดอาการง่วงสับสน ซึม มึนงง และถ้ามากกว่า ๔๐๐ มิลลิกรัมเปอร์เซ็นต์ขึ้นไป อาจทำให้สลบ ซึ่งเกิดจากการก่อพิษของแอลกอฮอล์ การดื่มแอลกอฮอล์นั้นส่งผลเสียต่อทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เพียงแต่ในปริมาณการดื่มที่เท่ากัน ความเข้มข้นของแอลกอฮอล์ในเลือดของเด็กจะมากกว่า เนื่องจากน้ำหนักตัวเด็กที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ และโครงสร้างที่ป้องกันสารพิษในระบบไหลเวียนเลือดไปสู่สมองของเด็กพัฒนายังไม่เต็มที่ ทำให้สารพิษเข้าสู่สมองได้มากกว่าผู้ใหญ่ รวมไปถึงอวัยวะต่าง ๆ ตับและไตที่พัฒนายังไม่เต็มที่ ทำให้การขับสารพิษออกจากร่างกายทำได้ช้ากว่าผู้ใหญ่ ที่สำคัญคือมีผลเสียระยะยาวต่อพัฒนาการทางสมอง ทำให้เด็กสูญเสียความสามารถในการจดจำ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถูกทำลายไปด้วยแอลกอฮอล์	อินเทอร์เน็ต / คุณหมอ ที่มา https://news.trueid.net/detail/VyPPMrNWGEYy
ทำไมคนชอบดื่มเหล้า	เครียด กินแล้วสนุก มีสังคมกับเพื่อน	คุณพ่อบอก
เด็ก ๆ มีวิธีปฏิเสธคนมาชวนดื่มเหล้าอย่างไร	เดินหนี บอกว่าไม่ เหล้าไม่ดี 	คุณครูสอน

๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างเสริมสุขภาวะและประสบการณ์แห่งการเรียนรู้
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงที่มีผลต่อการศึกษาและวิถีชีวิตให้เหมาะสม
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

เด็กแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการแสดงให้ผู้ปกครอง ว่าการแก้ปัญหาแบบที่เด็ก ๆ คิดว่าควรมีการปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

เด็กแต่ละกลุ่มวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาตามที่ได้รับคำแนะนำ แล้วนำมาแสดงบทบาทสมมติ โดยแต่ละกลุ่มต้องตกลงกันเองว่าใครจะแสดงบทบาทใด โดยมีครูคอยชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ เช่น เป็นคนกินเหล้า เป็นคนชวนเด็กกิน เป็นเด็กที่จะโดนชวนให้มากินด้วย

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างวินัยในการรับประทานอาหารและใช้วิถีชีวิตให้เหมาะสม ภายใต้โครงการพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ ด้านการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่นำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครูทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑. การรู้ถึงโทษของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

๓. ความรู้

๑. แบ่งประเภทอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์

๔. ทักษะ

๑. การสื่อสาร การปฏิเสธ และการขอความช่วยเหลือ
๒. การทำงานร่วมกับผู้อื่น

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
การสร้างหลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการจัดการเรียนรู้ภัยพิบัติและสิ่งแวดล้อม
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเฉลิมพระเกียรติ

ข้อแนะนำ

- ครูควรอ่านกรณีศึกษาให้เข้าใจเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟังด้วยภาษาของครูที่อาจจะกระชับและเข้าใจ ง่ายขึ้น ไม่ควรอ่านทั้งหมดให้เด็กฟัง เพราะอาจจะยาวเกินไป
- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคน
- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้
- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้ จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ผ่านสื่อออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการ ด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๒.๑ รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และดื่มน้ำสะอาดได้ด้วยตนเอง
พัฒนาการ ด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการ ด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง
พัฒนาการ ด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น หรือ มีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล **มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างวินัยเชิงบวกในสถานศึกษาสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ด้านสังคมและอารมณ์ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๔ เด็กรับประทานอาหารหลาย ๆ ชนิดที่มีประโยชน์และปลอดภัย
สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน

การสร้างหลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายและแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน
การบูรณาการการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง

สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร

ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์

สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย





๙.๒

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝังความรู้รอบตัวเพื่อไวต่อการรับรู้การเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ธรรมชาติ รวมถึงมีทักษะการรับมือและการเอาตัวรอดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มีผลต่อร่างกายและทรัพย์สิน แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๒ ประเภท คือ ภัยจากการขาดความรู้และการสังเกตสัญญาณของการเปลี่ยนแปลงปรากฏการณ์ธรรมชาติ และภัยขณะเผชิญกับภัยธรรมชาติ





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการประสานการจัดการในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้านภัยพิบัติและวิธีชีวิตที่ยั่งยืนในสถานศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๒: รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ

กรณีศึกษา | หน้าแล้ง ของโอชินโอชา



ใช้นิทานเรื่อง หน้าแล้งของโอชินโอชา มีเนื้อหาเกี่ยวกับภัยหน้าแล้ง ทำให้หมู่บ้านของโอชินโอชาไม่มีน้ำสำหรับดื่ม เพื่อใช้สอนเด็กให้ฝึกคิดวิธีแก้ปัญหาสำหรับเด็ก ผ่านกระบวนการคิดเชิงคำนวณ เช่น ในช่วงที่ฝนตกจะต้องมีการกักตุนน้ำไว้ใช้ ต้องช่วยกันตักน้ำมาใส่ไว้ที่โอ่ง

เรื่องย่อ

เหตุการณ์ในช่วงปลายฤดูฝน ซึ่งถ้าหมดฤดูฝนจะเป็นฤดูแล้ง ทำให้พ่อหมีแม่หมีสอนให้ลูกเตรียมตักน้ำตุนไว้เพื่อใช้สำหรับหน้าแล้ง แต่ว่ามีแค่โอชินที่เชื่อฟังพ่อแม่ที่จะไปตักน้ำ แต่โอชากลับขี้เกียจ ทำให้ครอบครัวของหมีมีน้ำใช้เพียงแค่ตุ่มเดียว ทำให้ไม่พอใช้ในช่วงหน้าแล้ง สุดท้ายโอชาจึงสำนึกผิด เลยอาสาไปหาแหล่งน้ำในตอนหน้าแล้ง แต่แหล่งน้ำไกลจากบ้านพักมาก ทำให้ต้องทำงานหนักขึ้นกว่าที่ควรจะเป็น

สงวนลิขสิทธิ์ สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร
การสร้างชิ้นงานในกิจกรรมนี้ ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้เด็ก ๆ ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม เล่นเกมแต่งตัวให้เข้ากับสภาพอากาศหน้าฝนกับหน้าแล้ง เนื่องจากพัฒนาการตามวัยของเด็กวัยนี้สามารถเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รู้วิธีการดูแลตนเองได้ โดยสามารถนำไปปรับใช้เพื่อจัดกิจกรรมให้เด็กในช่วงพูดคุยก่อนทำกิจกรรม การบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทความเหมาะสม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. รู้วิธีการแต่งกายและการใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับสภาพอากาศช่วงหน้าฝนกับหน้าแล้ง

๒. รู้วิธีการดูแลตนเองจากภัยธรรมชาติ

จุดประสงค์

๑. เด็กสามารถเลือกสวมใส่เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ของใช้ที่เหมาะสมกับสภาพอากาศได้

๒. เด็กสามารถดูแลตนเองจากภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้นได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ การสร้างวินัยสำหรับการรับมือกับปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การให้เหตุผลเกี่ยวกับการเลือกเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ของใช้ที่เหมาะสมกับสภาพอากาศ เช่น ฝนตกให้ใส่เสื้อกันฝน อากาศร้อนจัดให้ใส่เสื้อผ้าที่บางสบาย

๒. วิธีการดูแลตนเองจากภัยธรรมชาติ เช่น การกักตุนน้ำเมื่อเกิดภัยแล้ง การดูแลตนเองจากพายุ ฝน







สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด

๒. เครื่องแต่งกาย สำหรับฤดูกาลต่าง ๆ เช่น เสื้อยืด เสื้อกันหนาว เสื้อกันฝน ต้องเท้าบู๊ตส์ รองเท้าแตะ หมวก ผ้าพันคอ ฯลฯ

๓. อุปกรณ์ของใช้ในช่วงฤดูฝน เช่น ร่ม แว่นกันแดด พัด

๔. ดินน้ำมัน

๕. น้ำ ๒ ถัง

สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามมิให้ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือนำไปใช้ในการเรียนการสอน ก่อนได้รับอนุญาตจากสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูนำเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ในฤดูกาลต่าง ๆ มาวางแล้วให้เด็ก ๆ ทายว่าเป็นเครื่องแต่งกายหรืออุปกรณ์ที่ควรใส่ในช่วงฤดูไหน เพราะสาเหตุอะไร

๒. ครูสร้างข้อตกลงในการฟังนิทานเกี่ยวกับภัยแล้ง จากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด โดยขณะที่ครูเล่า ให้เด็ก ๆ ตั้งใจฟัง และหากใครมีคำถามให้ถามหลังจากที่ครูเล่าจบ

๓. ครูเล่านิทานและเมื่อถึงหน้า ๑๗ ครูค้างที่ภาพนี้



๔. แล้วถามเด็กว่า ทำไมตัวละครจึงเหงื่อออกมากมาย (คาดหวังคำตอบว่าเข้าสู่ช่วงฤดูร้อน โดยสังเกตจากดวงอาทิตย์) และถามเด็ก ๆ ว่า เด็ก ๆ คิดว่าช่วงนี้เป็นฤดูอะไร โอชาแต่งตัวแบบนี้เหมาะสมกับอากาศหรือไม่ น่าจะมีอุปกรณ์อะไรเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้หายร้อนหรือไม่

๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

- เด็ก ๆ สังเกตไหมว่าโอชินโอชาใส่ชุดอย่างไร — คุณครู
- ใส่เสื้อแขนสั้น — เด็ก
- ทำไมโอชินต้องใส่เสื้อแขนสั้น — คุณครู
- เพราะอากาศร้อน — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

- ถ้าในช่วงหน้าร้อนเด็ก ๆ ใส่เสื้อกันหนาวจะเป็นอย่างไร — คุณครู
- ร้อน อึดอัด — เด็ก
- แล้วเราจะใส่เสื้อกันหนาวเมื่อไหร่ดี — คุณครู
- ตอนหนาว ๆ ลมเย็น ๆ — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

- เด็ก ๆ คิดว่าทำไมโอชินโอชาต้องตักน้ำมาใส่โอ่งไว้ — คุณครู
- เพราะจะได้มีน้ำไว้ใช้ดื่มตอนฝนไม่ตก — เด็ก
- ถ้าเด็ก ๆ ไม่มีน้ำดื่มกินจะเป็นอย่างไร — คุณครู
- คอแห้งและตายได้ — เด็ก

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



จากประเด็นในนิทาน เด็ก ๆ สร้างเป็นข้อสรุปใน ๒ เรื่อง คือ เรื่องการแต่งกาย และเรื่องการคิดเตรียมตัวป้องกันเมื่อเกิดภัยแล้ง ดังนี้

๑. การเลือกเครื่องแต่งกาย ควรเลือกให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ หากอยู่ในช่วงที่อากาศร้อนมาก ๆ ควรต้องใส่หมวกกันแดด ใส่เสื้อผ้าที่บาง ระบายความร้อนได้ดี หรือ หากฝนตกควรใส่เสื้อกันฝน หรือกางร่ม หรือใส่เสื้อกันหนาวในช่วงฤดูหนาว

๒. ในบางพื้นที่ของประเทศไทยพบเจอภัยแล้ง จึงต้องกักตุนน้ำไว้ใช้ในช่วงฤดูฝน เมื่อฝนตกจะต้องตักน้ำไว้ที่โอ่งบ้าง ซึ่งหากเป็นพื้นที่ใหญ่ ๆ สามารถสร้างเขื่อนไว้สำหรับกักตุนน้ำได้เช่นกัน



กรมวิชาการ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ตรงตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสถาบันวิจัยและพัฒนาการศึกษาและสถาบันวิชาการเพื่อการเรียนรู้ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ คิดกันว่า จากประเด็นสองประเด็น เด็ก ๆ สนใจเลือกประเด็นไหนมาศึกษา ซึ่งผลสรุปจากการช่วยกันคิดเด็ก ๆ มีความคิดเห็นว่า ดูน่าตื่นเต้นถ้าจะคิดแก้ปัญหาเหมือนอย่างในนิทาน และที่บ้านของเด็ก ๆ ก็มักได้คำเตือนจากคุณพ่อคุณแม่ให้ประหยัดน้ำช่วยหน้าแล้งเหมือนกัน นำมาซึ่งคำถามที่เด็กจะศึกษาต่อจากนิทานนี้

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- ไม่ควรประมาทกับภัยธรรมชาติ
- ควรประหยัดในการใช้น้ำ

ความรู้ที่พึงมี

- หน้าแล้ง คือช่วงฤดูร้อนที่มีอากาศร้อนจัด ทำให้นอกจากไม่สบายตัว เด็ก ๆ จึงมักชอบอาบน้ำเล่นน้ำในช่วงหน้าแล้ง นอกจากนี้ยังทำให้น้ำบ่อย จึงควรตระเตรียมน้ำสำหรับใช้ดื่มและควรใช้น้ำอย่างประหยัดเพราะน้ำจะหมดเร็วมาก

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- เตรียมกักตุนน้ำไว้ใช้ช่วงหน้าฝน	๑๐ โหวต	๐ โหวต
- ใช้น้ำอย่างประหยัด	๗ โหวต	๓ โหวต
- ย้ายที่อยู่ชั่วคราว	๑ โหวต	๙ โหวต





สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ดัดแปลง เผยแพร่ หรือนำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า

๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- เตรียมกักตุนน้ำในช่วงหน้าฝน	๑
- การใช้น้ำอย่างประหยัด	๒

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้ เช่น ใส่เสื้อผ้าบาง ๆ จะได้ไม่ร้อน จะได้ไม่ต้องอาบน้ำบ่อย ๆ

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามมิให้ฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ด้วยวิธีวิจัยในชั้นเรียน การสร้างวินัยเชิงบวก ภายใต้โครงการวิจัยเพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่
(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. เตรียมกักตุนน้ำไว้ในช่วงหน้าฝน	ช่วงหน้าร้อน ทำให้เราต้องล้างตัวบ่อย อาบน้ำบ่อย และดื่มน้ำมากขึ้น จึงต้องมีการเตรียมน้ำไว้ใช้ในช่วงหน้าแล้ง	หนังสือนิทาน หน้าแล้งของโอชิน
๒. ใช้น้ำอย่างประหยัด	แม้จะมีน้ำดื่มเพียงพอ แต่ควรรู้จักใช้น้ำเท่าที่จำเป็น เช่น รินน้ำมาเท่าที่จะดื่ม โดยรินแค่ไหนก็ควรดื่มให้หมดแก้ว ไม่ควรดื่มครึ่งเดียวแล้วทิ้ง เวลาล้างมือไม่ควรเปิดน้ำทิ้งแรง ๆ ควรเปิดเมื่อจะล้าง และปิดก๊อกให้สนิทหลังใช้งาน	คุณแม่สอน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตที่ปลอดภัย
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อการศึกษาและวิถีชีวิตของเด็กปฐมวัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินสถานการณ์	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา
เข้าสู่ภัยแล้ง จะร้อนเหนียวตัว หิวน้ำ	แสงจากดวงอาทิตย์ ร้อนมากขึ้น	ใช้น้ำบ่อย ทำให้น้ำหมดเร็วขึ้น	น้ำน่าจะหมดก่อน สิ้นสุดหน้าแล้ง	✓ กักตุนน้ำ ✓ ประหยัดน้ำ ✗ เล่นน้ำแก้ร้อน (ไม่ค่อยแก้ปัญหา) ✗ ใส่เสื้อบางๆ (แก้ปัญหาได้แค่ตัวเราคนเดียว) ✓ สร้างเขื่อน (ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม)



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาในสถานศึกษาในวิกฤตให้เหมาะสม
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

- เมื่อเด็ก ๆ หาวิธีการแก้ปัญหาได้หลายแบบ ครูจึงจัดเวทีให้เด็ก ๆ นำประเด็นการแก้ปัญหานี้นำเสนอต่อ ครูใหญ่ แม่บ้านในโรงเรียน เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ

- หลังจากได้รับฟังข้อเสนอแนะ จึงลองมาปรับแก้ไขเพิ่มเติมกับแผนที่สร้างไว้ เช่น อาจได้รับข้อเสนอเพิ่มเติมว่า เวลาล้างมือหรืออาบน้ำ เมื่อถึงขั้นตอนล้างน้ำด้วยสบู่ก็ควรปิดน้ำด้วย ไม่ควรฟอกสบู่ไปและเปิดน้ำไปด้วย



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

- เด็ก ๆ คิดวิธีการทดลองการกักตุนน้ำ
การทดลองที่ ๑ คิดวิธีกักเก็บน้ำแบบในนิทาน ว่าจะมีวิธีตักน้ำเติมในโอ่งอย่างไรให้ได้เร็วที่สุดและปริมาณน้ำมากที่สุด

- เด็ก ๆ คิดวิธีการทดลองการใช้น้ำอย่างประหยัด
การทดลองที่ ๒ เปิดน้ำแรง ๆ ขณะล้างมือ ให้อุดก๊อกน้ำที่ก้นอ่างไว้ และลองล้างมือแบบเปิดน้ำแรง ๆ เปรียบเทียบกับเปิดน้ำพอดี ๆ ว่าแบบไหนใช้น้ำมากกว่ากัน เมื่อใช้เสร็จให้ลองปิดน้ำแล้วสังเกตน้ำที่เหลือในอ่างว่าระดับน้ำของอ่างไหนมากหรือน้อยกว่ากัน

- การทดลองที่ ๓ ล้างจานด้วยน้ำยาล้างโดยไม่ปิดน้ำในขณะล้างให้อุดก๊อกน้ำที่ก้นอ่างไว้ และลองล้างจานแบบเปิดน้ำทิ้ง และล้างน้ำยาไปด้วยเปรียบเทียบกับการล้างน้ำแล้วปิดก๊อกแล้วจึงล้างน้ำออกอีกครั้ง ว่าแบบไหนใช้น้ำมากกว่ากัน เมื่อใช้เสร็จให้ลองปิดน้ำแล้วสังเกตน้ำที่เหลือในอ่างว่าระดับน้ำของอ่างไหนมากหรือน้อยกว่ากัน



๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล

๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา

๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)

เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)

ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)

ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

ครูเขียนสรุปข้อมูลจากการทดลองการกักตุนน้ำกับวิธีการประหยัดน้ำ จากสิ่งที่เด็ก ๆ อธิบายและให้เหตุผล แล้วให้เด็ก ๆ มานำเสนอผลการทดลองอีกครั้งในเรื่องการกักเก็บน้ำ อาจนำเสนอด้วยการให้เด็ก ๆ วาดเป็นภาพ หรือเล่นบทบาทสมมติของวิธีการที่ประสบความสำเร็จในการหาแหล่งน้ำและวิธีการตักน้ำมาเก็บได้เร็วที่สุด (ตามแบบการทดลองที่ ๑)

ในเรื่องการใช้น้ำอย่างประหยัดอาจนำเสนอด้วยกราฟแสดงระดับน้ำในอ่างที่เพิ่มขึ้นต่างกันจากการใช้น้ำต่างกัน (ตามแบบการทดลองที่ ๒ และ ๓) นำมาซึ่งข้อสรุปใหม่ของวิธีการใช้น้ำ ล้างมือ อาบน้ำ ดื่มน้ำ แบบประหยัดน้ำ

สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และป้องกันการเกิดภัยพิบัติ ภายใต้โครงการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ ในวิชาการศึกษาปฐมวัย

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจากครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. นิสัยการใช้น้ำอย่างประหยัดในวิถีชีวิตประจำวัน
๒. นิสัยของความไม่ประมาทในการกักเก็บน้ำ

ความรู้

๑. วิธีการใช้น้ำอย่างประหยัด เช่น การไม่เปิดน้ำไป ล้างสบู่ไป
๒. วิธีการหาน้ำมาเติมในตุ่มได้อย่างรวดเร็วและได้ในปริมาณมาก เพื่อเก็บน้ำไว้ใช้ได้อย่างเพียงพอ

ข้อแนะนำ

ครูอาจเชื่อมโยงจากนิทาน ว่าในนิทานเป็นภัยแล้ง แต่ในโลกของเรายังมีภัยธรรมชาติอื่น ๆ อีก เช่น สึนามิ พายุไต้ฝุ่น แผ่นดินไหว โดยสามารถนำเนื้อหาจากภัยต่าง ๆ มาออกแบบเป็นกิจกรรมเช่นเดียวกับภัยแล้งได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรักษาสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษาและชุมชน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

Project-based Learning

ภัยที่ ๒: รู้เงื่อนปมปลอดภัยพิบัติ

กรณีศึกษา | รับมือแผ่นดินไหว



สื่อคลิปวิดีโอข่าวสั้น ๆ นำเสนอเกี่ยวกับการซ้อมรับมือแผ่นดินไหวในประเทศญี่ปุ่น โดยการสร้างสถานการณ์จำลอง เมื่อเด็กได้รู้ว่าเกิดแผ่นดินไหวจะต้องหลบอยู่ใต้โต๊ะ ใส่หมวกนิรภัยป้องกันสิ่งของที่จะตกลงมาใส่หัว การกักตุนสิ่งของที่จำเป็น

สื่อคลิปวิดีโอ:
ญี่ปุ่นซ้อมรับมือแผ่นดินไหว วันป้องกันภัยพิบัติแห่งชาติ (Thai PBS, ๒๕๕๗)
https://youtu.be/_mKrNZuX0ZE

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมครั้งนี้มุ่งเน้นให้เด็กเข้าใจวิธีการเตรียมรับมือสถานการณ์แผ่นดินไหวด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning โดยใช้กระบวนการคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) เนื่องจากพัฒนาการตามวัยของเด็กวัยนี้สามารถเปรียบเทียบความเหมือนต่างจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งมีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การสอนจะใช้เวลาหลายสัปดาห์หรืออาจเป็นเดือน

๒. หัวเรื่องที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก

๓. ความรู้ได้จากกระบวนการสืบค้นจากคำถาม

๔. เด็กมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

๕. พัฒนาสมรรถนะเชื่อมโยงผลของภัยพิบัติที่ศึกษาไปสู่เรื่องอื่น ๆ โดยจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ

๖. เน้นการได้มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้ในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านร่างกาย

- ดูแลตนเองให้ปลอดภัยเมื่อประสบกับภัยพิบัติ (แผ่นดินไหว)

ด้านอารมณ์

- มีอารมณ์ที่มั่นคง ไม่หวั่นวิตกเมื่อเจอกับภัยพิบัติ

ด้านสังคม

- ช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์คับขัน

ด้านสติปัญญา

- รู้จักสังเกตสัญญาณที่จะเกิดแผ่นดินไหว บอกวิธีการดูแลตนเองให้ปลอดภัยจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว

จุดประสงค์

๑. บอกวิธีการป้องกันตนเองจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวเมื่อเกิดแผ่นดินไหว

๒. สิ่งที่ควรเตรียมเมื่อเกิดแผ่นดินไหว

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. ความรู้รอบตัวเกี่ยวกับลักษณะของแผ่นดินไหว สัญญาณเตือนว่าจะเกิดแผ่นดินไหว

๒. การดูแลตนเองเมื่อเจอสถานการณ์แผ่นดินไหว ได้แก่ การหลบอยู่ใต้โต๊ะ การหาหมวกหรืออุปกรณ์ใด ๆ คลุมศีรษะไว้เพื่อป้องกันการกระแทกจากสิ่งของต่าง ๆ ที่อาจหล่นใส่ได้ การอยู่ใกล้ผู้ใหญ่

๓. สิ่งของที่ควรกักตุนหรือเตรียมไว้เมื่อต้องประสบกับเหตุการณ์แผ่นดินไหว เช่น ไฟฉาย กระดาษชำระ น้ำ

สื่อประกอบกิจกรรม

๑. คลิปข่าวการซ้อมรับมือแผ่นดินไหว

๒. ผ้าชนิดต่าง ๆ

๓. แผ่นฟองน้ำ

๔. หมอนหนุน

๕. เชือก

๖. สื่อประกอบการอบรม ชุด โครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์

๗. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก



สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือนี้เป็นเอกสารที่ใช้ในการรับรองการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อมเพื่อการสร้างวินัยในตนเองและวิถีชีวิตให้ปลอดภัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่า เด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลไหม เช่น ให้เด็ก ๆ ช่วยกันลองสร้างภาพเหตุการณ์ข่าวที่ได้รับฟังโดยประยุกต์ใช้สื่อประกอบการอบรม ชุด โครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเป็นบรรยากาศของบ้านขณะเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวจากข่าวและตกแต่งด้วยตัวตุ๊กตาสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก หรือสื่อสิ่งรอบตัวต่าง ๆ มาตกแต่งเพิ่มเติม ด้วยการขอตัวแทนเด็ก ๆ หยิบชิ้นส่วนของสื่อมาวางที่หน้าชั้นทีละส่วน พร้อมระบุว่าเป็นสถานที่ หรือคนในเหตุการณ์อะไร

๒. เมื่อเสร็จแล้ว ครูตั้งคำถามให้นักเรียนลองแยกแยะว่าในภาพเหตุการณ์ที่สร้างมีสิ่งใดที่เป็นอันตราย หรือ ไม่อันตราย อะไรบ้าง ที่จะนำไปสู่การบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต หาจุดร่วมของปัญหา ตัดประเด็นที่ไม่ใช่ออก สรุปเป็นความคิดและจะมีลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาอย่างไรไปสู่เป้าหมาย

๓. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป



สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม ภายใต้โครงการพัฒนาการเรียนรู้และปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากภาพการซ้อมรับมือแผ่นดินไหวในประเทศญี่ปุ่นโดยการสร้างสถานการณ์จำลองที่เห็นเด็ก ๆ เดาได้ไหมว่าเกิดอะไรขึ้น

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

เด็กและคุณครู

ทำอะไร

ซ้อมรับมือสถานการณ์แผ่นดินไหว

ที่ไหน

โรงเรียนอนุบาลญี่ปุ่น

อย่างไร

หลบใต้โต๊ะ และหาหมวกหรือวัตถุใด ๆ มาคลุมศีรษะไว้กันกระแทก

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

แรงสั่นสะเทือนจากแผ่นดินไหวจะทำให้สิ่งของต่าง ๆ เคลื่อนที่ หรือในตึกสูง ๆ อาจมีการถล่ม



สงวนลิขสิทธิ์ โดยสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
การสร้างชุดฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ครู
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑

เด็ก ๆ คิดว่าประเทศไทยเคยมีเหตุการณ์แผ่นดินไหวไหม — คุณครู

เคยค่ะ — เด็ก

แผ่นดินไหวเป็นอย่างไร — คุณครู

พื้นจะสั่น ๆ — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

เด็ก ๆ คิดว่าทำไมเมื่อแผ่นดินไหวจะต้องไปหลบอยู่ใต้โต๊ะ — คุณครู

ป้องกันของหล่นใส่หัว — เด็ก

ทำไมต้องใส่หมวกนิรภัยขณะแผ่นดินไหว — คุณครู

เพื่อป้องกันหัวโดนของตกใส่ — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

หมวกแบบไหนที่ป้องกันการกระแทกได้ — คุณครู

หมวกที่แข็ง ๆ — เด็ก

เราจะรู้ได้อย่างไรว่าหมวกเราแข็งแรงพอที่จะกันของตกใส่หัวได้แล้วหัวเราไม่เป็นอะไร — คุณครู

ต้องทดลองก่อนใช้ — เด็ก

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก หากเกิดแผ่นดินไหว เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

คำถามรอง

- ทำไมต้องหาที่หลบ
- ทำไมต้องรีบออกจากอาคาร
- เราควรเตรียมอะไรบ้างขณะเจอเหตุการณ์แผ่นดินไหว

การสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญาและประสบการณ์ด้านการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ของโรงเรียนวัดสุทธิวราราม ในสังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติในสถานศึกษาและชุมชน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
หากเกิดแผ่นดินไหว เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	หลบใต้โต๊ะ จับของไม่ให้ล้ม พยายามยืนทรงตัวให้ได้
ทำไมต้องหาที่หลบ	ป้องกันการโดนกระแทก จะได้ไม่บาดเจ็บ
เราควรเตรียมอะไรบ้าง ขณะเจอเหตุการณ์แผ่นดินไหว	อาหารแห้ง ไฟฉาย น้ำ ของเล่น



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์แรกของชีวิตให้เหมาะสมกับวัย การสร้างวิถีปลอดภัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ปลอดภัย สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

การไปสัมภาษณ์คนที่รู้จัก เช่น ครูวิชาวิทยาศาสตร์ แม่ครัว ผู้ปกครอง เพื่อหาวิธีการดูแลตนเองเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์แผ่นดินไหว หรือการศึกษาจากสื่อคลิปวิดีโอ และหนังสือต่าง ๆ และจากอินเทอร์เน็ต

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

การลองใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการนำมาทำเป็นหมวกนิรภัยเพื่อดูว่าสิ่งใดใช้ได้ดีที่สุด

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

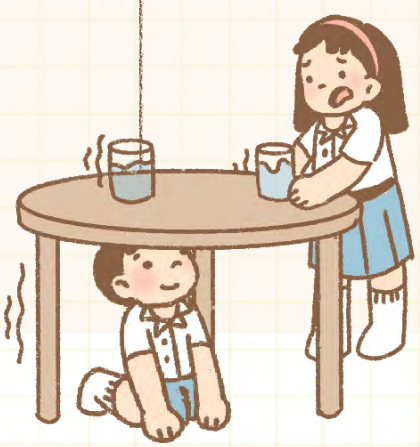
การนำข้อมูลที่ต่างหามา มาสรุปความคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับภัยพิบัติที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาและชุมชนเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเตรียมพร้อมให้กับนักเรียน

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

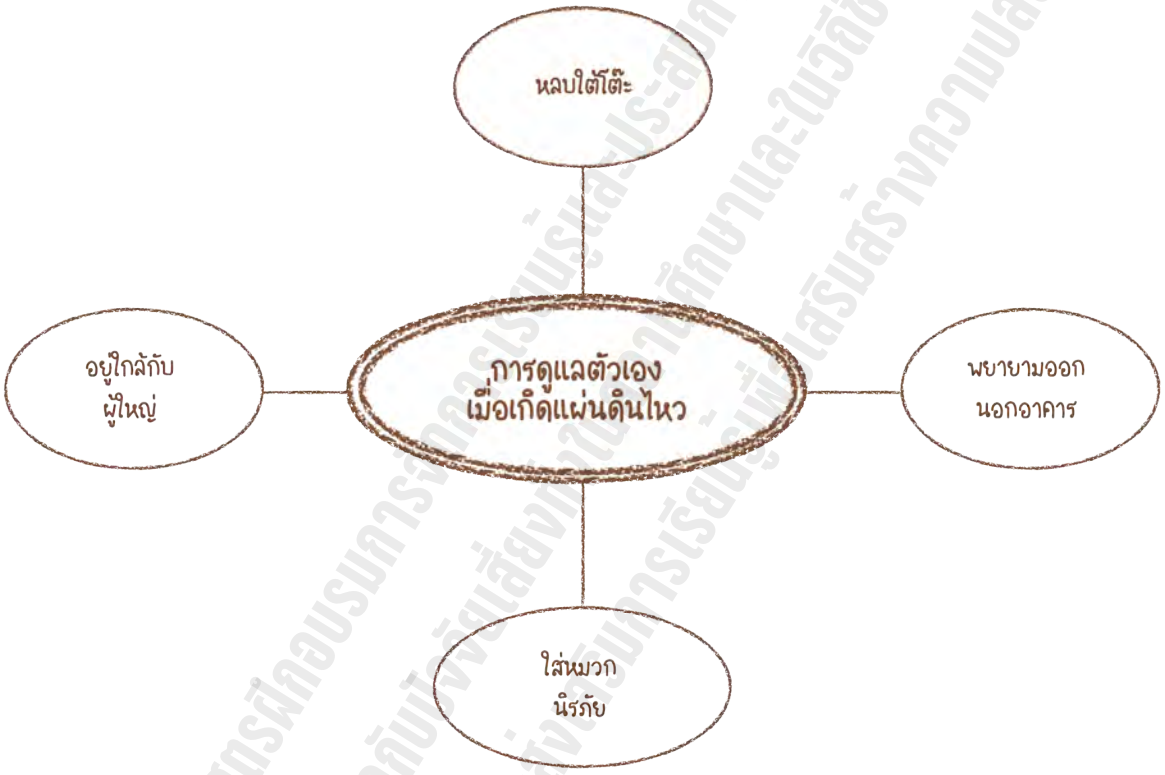
คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
หากเกิดแผ่นดินไหว เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	สิ่งที่ต้องปฏิบัติหากเกิดแผ่นดินไหว - รีบออกจากอาคารไปสู่ที่โล่งนอกตึกทันที - อย่าแย่งกันออกที่ประตู เพราะจะเกิดอันตรายจากการเหยียบกัน - หากออกจากอาคารไม่ได้ให้หมอบอยู่ใต้โต๊ะ หรือยืนชิดติดกับเสาที่แข็งแรง - คลุมศีรษะไว้จนกระทั่งแผ่นดินไหวหยุดเอง - ถ้าอยู่ในตึกสูงให้อยู่ที่ชั้นเดิม อย่าใช้ลิฟต์ ส่วนการเตรียมพร้อมรับมือ หลีกเลี่ยงการอยู่ใกล้หน้าต่างหรือผนังห้อง และมีไฟฉาย วิทยุ ไว้ใกล้ตัว เป็นต้น	อินเทอร์เน็ต http://www.sahathaihotel.com/สาระน่ารู้/สิ่งที่ต้องปฏิบัติหากเกิดแผ่นดินไหว.html
ทำไมต้องสวมหมวกนิรภัย	เพื่อป้องกันการถูกกระแทก เพราะการบาดเจ็บที่หัวจะอันตรายมากกว่าส่วนอื่น	ครูบอก
เราควรเตรียมอะไรบ้างขณะเจอเหตุการณ์แผ่นดินไหว	ไฟฉายเพราะเวลาเกิดแผ่นดินไหว มักจะไฟดับ อาหารกึ่งสำเร็จรูป	สื่อคลิปข่าว ถามพ่อแม่



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ปฐมวัย การสร้างวินัยในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเสริมทักษะ ภายใต้โครงการพัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตและความปลอดภัย

๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้เสริมประสบการณ์และทักษะชีวิตให้ปลอดภัย
การสร้างวินัยในการรับมือกับภัยพิบัติ ตามนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)



- ให้เด็ก ๆ ดูภาพเปรียบเทียบคนแก้ปัญหาเมื่อเกิดแผ่นดินไหวที่แตกต่างกัน
- ให้เด็ก ๆ เลือกตอบว่าจะใช้วิธีการไหน เพราะอะไร
- ตรวจสอบคำตอบของเด็ก ๆ จากการนำเสนอสื่อคลิปวิดีโอวิธีการแก้ปัญหาเมื่อเกิดแผ่นดินไหวของกลุ่มคนแบบต่าง ๆ
- ครูจัดเวทีให้เด็ก ๆ ได้นำเสนอรูปแบบการแก้ปัญหาให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยคิด เช่น นักดับเพลิง ว่าวิธีการแก้ปัญหาของเด็ก ๆ น่าจะมีประเด็นอะไรเพิ่มเติมหรือไม่ ในเรื่องใด

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

- ครูจัดสถานการณ์ซ้อมหนีภัยจากแผ่นดินไหว เพื่อตรวจสอบว่าจากแนวทางที่เด็ก ๆ คิดเมื่อนำมาใช้ในสถานการณ์จำลอง เด็ก ๆ สามารถนำความรู้สู่การปฏิบัติได้หรือไม่

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์ การสร้างวิทยาสำนักในการรับมือกับภัยพิบัติในสถานศึกษาและในชีวิตประจำวันให้กับนักเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่

๒. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่

- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปร จากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลอง กับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครูทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑. การเห็นความสำคัญในการเตรียมรับมือกับภัยพิบัติ (แผ่นดินไหว)

๒. ความไม่ประมาท

๓. ความรู้

๑. วิธีการดูแล ป้องกันตนเองจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว

๒. สิ่งที่ควรเตรียมเมื่อเกิดแผ่นดินไหว

๔. ทักษะ

๑. การซ้อมรับมือแผ่นดินไหว

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง การสร้างวัฒนธรรมในการรับมือกับภัยพิบัติในสถานศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภัยพิบัติ

ข้อแนะนำ

- ครูอาจต้องมีอุปกรณ์หลากหลายเพื่อให้เด็กได้เปรียบเทียบว่าสิ่งใดเหมาะสำหรับการนำมาสร้างเป็นหมวกนิรภัยได้ดีที่สุด

- ครูควรหาสื่อคลิปวิดีโอเพิ่มเติมเกี่ยวกับการซ้อมรับมือแผ่นดินไหวในรูปแบบต่าง ๆ หรือในประเทศอื่นนอกเหนือจากญี่ปุ่น

- ครูสามารถเชื่อมโยงไปสู่การเตรียมรับมือกับภัยธรรมชาติอื่น ๆ ได้

- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้

- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และระบบการประเมินผลใหม่ล่อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้นักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการ ด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
พัฒนาการ ด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการ ด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง
พัฒนาการ ด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล **มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างวินัยจราจรและการขับขี่ปลอดภัย
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ
ภายใต้โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน

สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างความตระหนักรู้ด้านการป้องกันภัยและการปฏิบัติตนในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์
ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง
สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร
ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์
สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย





๙.๓

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม
การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝังนิสัยความระมัดระวังจากการมีความรู้และทักษะการใช้อุปกรณ์ เครื่องเล่น ของเล่น หรือการใช้วัตถุอันตราย สารเคมีที่มีผลต่อการบาดเจ็บของร่างกาย การเล่นอย่างปลอดภัย การปฏิบัติกิจกรรมหรือการออกกำลังกายอย่างปลอดภัยต่อตนเองและผู้อื่น การเดินและอยู่อย่างปลอดภัยในอาคารหรือเมื่ออยู่ใกล้บริเวณที่เป็นสิ่งก่อสร้าง รวมถึงการปฐมพยาบาลเบื้องต้นเมื่อประสบอุบัติเหตุ แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๔ ประเภท คือ ภัยจากการขาดการรู้วิธีการใช้อุปกรณ์ ภัยจากการสัมผัสสารเคมี ภัยจากกิจกรรมการเล่นหรือการออกกำลังกายไม่ถูกวิธี ภัยจากการอยู่ในอาคารและการเข้าใกล้สิ่งก่อสร้าง





กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๓: รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น

กรณีศึกษา | พ่อแม่ใจสลาย ๓ พี่น้องจมน้ำเสียชีวิต



ครอบครัวจัดพิธีฌาปนกิจหนูน้อย ๓ พี่น้องที่เป็นญาติกันหลังชวนกันลงไปเล่นน้ำในสระกลางทุ่งนาเมื่อวันเสาร์แล้วจมน้ำเสียชีวิต ขณะที่พ่อแม่ทำใจไม่ได้ที่ต้องสูญเสียลูก ๆ ไป โดยบรรยากาศวัดพ่อแม่ และญาติรวมถึงเพื่อนบ้าน ได้เดินทางมาร่วมงานพิธีฌาปนกิจศพของ ๓ พี่น้องเพื่อนบ้าน ประกอบด้วย น้องเอ (นามสมมติ) อายุ ๑๑ ขวบ / น้องบี (นามสมมติ) อายุ ๖ ขวบ / และน้องซี (นามสมมติ) อายุ ๕ ขวบ ซึ่งทั้ง ๓ คน ได้จมน้ำเสียชีวิตพร้อมกันในสระน้ำกลางทุ่งนาของหมู่บ้าน บ้านสระ หมู่ที่ ๖ ตำบลโนนกอก อำเภอเกษตรสมบูรณ์ เมื่อวันที่ ๑๙ มิถุนายนที่ผ่านมา

โดยในงานได้มีญาติ ๆ ที่มาร่วมงานต่างยังคงเศร้าโศก และเสียใจกับการจากไปของน้องทั้ง ๓ คน ปู่ของน้องซี อายุ ๕ ขวบ เผยว่า เด็กทั้ง ๓ คนว่ายน้ำไม่เป็น แต่อาศัยเกาะติดกะละมังซักผ้าลงเล่นน้ำในบ่อสระไปเรื่อย ๆ เพราะเป็นช่วงตื้นเขิน แต่ทั้ง ๓ ไม่รู้ว่าบริเวณที่ริมบ่อสระทางทิศใต้ ทางปู่ได้ขุดลึกประมาณ ๓ เมตร คาดว่าทั้ง ๓ คนเล่นน้ำเพลินโดยไม่คิดว่าน้ำลึกเลยพากันกอดจมน้ำดิ่งลงพื้นเสียชีวิต

หลังเกิดเหตุตนได้มาตามหลาน สังเกตพบกะละมังซักผ้าคว่ำอยู่ที่บ่อสระน้ำจึงดำน้ำเพื่องมหาหลานสาวพบศพนอนเรียงรายอยู่ใต้ก้นสระจึงนำขึ้นมาทีละศพ เป็นสิ่งที่น่าสลดเสียใจเป็นอย่างมากที่หลานทั้ง ๓ คนได้จากไปอย่างไม่คาดคิด

ด้านแม่ของน้องเอ อายุ ๑๑ ขวบ เล่าว่า ตนได้นั่งรถอีแต๋นไปดำนากับสามีและได้ทราบข่าวจากเพื่อนบ้านว่าลูกจมน้ำเสียชีวิต

แหล่งที่มา: CH๓Plus (๒๕๖๔)

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาและการวิเคราะห์สื่อคลิปวิดีโอ โดยให้เด็กได้ดูข่าวเกี่ยวกับการเกิดอุบัติเหตุจากการเล่นน้ำของเด็ก ๕-๒๐ นาที เพื่อชี้ให้เด็กเห็นและตระหนักถึงภัยอันตรายจากการเล่นบริเวณริมน้ำหรือลงไปว่ายน้ำเล่นในน้ำ นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้วิธีการช่วยเหลือตนเองหรือวิธีการช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อจมน้ำอย่างสมวัย ซึ่งสาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุมักเกิดจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์และการไม่ระมัดระวังตัวเอง รวมถึงยังไม่รู้จักวิธีการป้องกันตัวเองจากอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับตัว เนื่องจากพัฒนาการของเด็กระดับอนุบาล อยู่ในช่วงวัยอยากรู้อยากเห็น เด็กจึงชอบสำรวจ วิ่งเล่น สัมผัสจับต้อง หรือนำสิ่งของต่าง ๆ มาเล่นอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ อีกทั้งความสามารถในการทรงตัวของเด็กยังไม่ค่อยดีนัก ทำให้เมื่อหยิบจับหรือเล่นอะไรในบริเวณริมน้ำ ก็อาจพลัดตกหกล้ม ก่อให้เกิดอันตรายถึงขั้นเสียชีวิตได้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ตระหนักถึงภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นเมื่อเล่นอยู่ใกล้แหล่งน้ำหรือลงไปว่ายน้ำเล่น

๒. รู้จักเลือกใช้อุปกรณ์ลอยน้ำได้ เพื่อใช้ช่วยชีวิตตนเองและผู้อื่น

๓. มีวิธีการปฏิบัติตนหรือทักษะการเอาตัวรอดเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงอันตรายจะจมน้ำ

๔. สามารถควบคุมอารมณ์ ยับยั้งชั่งใจ และให้ความสำคัญกับความปลอดภัยมากกว่าความรู้สึกสนุกของตนเอง

๕. รู้จักคิดช่วยเหลือผู้อื่นในยามเกิดเหตุอย่างถูกวิธีและสมวัย

จุดประสงค์

๑. เด็กตระหนักถึงภัยอันตรายและมีวิธีการหลีกเลี่ยงหรือวิธีการปฏิบัติตนในระหว่างการเล่นได้อย่างถูกต้อง

๒. เด็กรู้จักเลือกใช้อุปกรณ์ลอยน้ำได้หรือใช้ชูชีพ เพื่อเป็นการป้องกันและเป็นวิธีช่วยเหลือตนเองเมื่อเกิดเหตุ โดยสามารถพกติดตัวไปด้วยหากต้องเดินทางไปใกล้แหล่งน้ำ

๓. เด็กเรียนรู้วิธีการปฏิบัติตนหรือมีทักษะการเอาตัวรอด เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงอันตรายจะจมน้ำ

๔. เด็กตระหนักถึงความสำคัญของความปลอดภัยมากกว่าความรู้สึกสนุกของตนเอง

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การเล่นบริเวณใกล้แหล่งน้ำอาจก่อให้เกิดอุบัติเหตุตกน้ำหรือจมน้ำได้

๒. เมื่อเกิดเหตุการณ์จะจมน้ำ ให้หาวัตถุที่ลอยน้ำได้เป็นตัวช่วยในการเกาะและพยุงให้ตัวลอย เช่น ขอนไม้ แกลลอนห่วงยาง หรือชูชีพ

๓. วิธีการช่วยเหลือตนเองหรือวิธีการขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเมื่อจะจมน้ำ ได้แก่ การลอยตัว การใช้เสียงขอความช่วยเหลือ โบกมือขึ้นลงเหนือศีรษะ เป็นต้น

๔. เด็ก ๆ ควรห่างจากแหล่งน้ำ ไม่เข้าใกล้บริเวณที่เป็นแหล่งน้ำ ไม่เล่นน้ำตามลำพังหรือไปเล่นกับเพื่อนกันเอง โดยที่ไม่มีผู้ใหญ่อยู่ด้วย

๕. ถ้าเด็ก ๆ พบเห็นคนตกน้ำ ไม่ควรกระโดดลงไปช่วยด้วยตนเอง สามารถช่วยด้วยการตะโกนเรียกผู้ใหญ่หรือโทรแจ้งทีมแพทย์กู้ชีพ ๑๖๖๙







สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอข่าวเกี่ยวกับการเสียชีวิตจากการเล่นน้ำของเด็ก

๒. อุปกรณ์ทดลองสิ่งของที่สามารถลอยน้ำได้และเสื้อชูชีพ

๓. ภาพเหตุการณ์ที่แสดงวิธีการเล่นที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องให้เด็กเลือก

๔. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก

การสร้างหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ของครูปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดและสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กตอบและสนใจ เพื่อที่จะนำเข้าสู่ข่าวที่เตรียมมาให้เด็ก ๆ ได้ดูและฟัง

๒. หากเด็ก ๆ มีคำถาม ให้เด็ก ๆ ยกมือ คุณครูจะเรียกชื่อและตอบคำถามที่เด็กสงสัย (หากมี)

๓. ครูเล่าข่าวกรณีศึกษาให้ฟัง

๔. หลังจากฟังข่าวครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่า เด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือไม่ เช่น หยิบห่วงชูชีพมาให้เด็ก ๆ ดูแล้วช่วยกันคิดว่ามีไว้เพื่ออะไร เสร็จแล้วลองสร้างเมืองสมมติจากข่าวด้วยบรรยากาศเหตุการณ์ตอนเด็ก ๆ ไปพบบ่อน้ำและตกแต่งด้วยตัวตุ๊กตาจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก ด้วยการขอตัวแทนเด็ก ๆ หยิบชิ้นส่วนของสื่อมาวางที่หน้าชั้นทีละส่วน พร้อมระบุว่าเป็นสถานที่ หรือคนในเหตุการณ์อะไร

๕. เมื่อเสร็จแล้ว ครูตั้งคำถามให้นักเรียนลองแยกแยะว่าบริเวณบ่อน้ำมีสิ่งใดที่เป็นอันตราย หรือปลอดภัยบ้าง มีอะไรบ้าง ที่จะนำไปสู่อันตรายจากข่าวที่ฟัง หาจุดร่วมของปัญหา ตัดประเด็นที่ไม่ใช่ออก สรุปเป็นความคิดและจะมีลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาอย่างไรไปสู่เป้าหมาย

๖. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป



สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างชุดสื่อประสบการณ์การเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ภายใต้โครงการพัฒนาครูวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และโครงการพัฒนาครูวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภายใต้โครงการพัฒนาครูวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

ข่าวที่คุณครูเล่าจบไป เด็ก ๆ คิดว่า เป็นข่าวเกี่ยวกับอะไร

คุณครู

เด็กจมน้ำตายค่ะ

เด็ก

เด็ก ๆ คิดว่าเพราะอะไร เด็ก ๆ ในข่าวทั้ง ๓ คนถึงจมน้ำเสียชีวิต

คุณครู

เพราะเขาว่ายน้ำไม่เป็นครับ

เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

เด็ก ๆ ทั้ง ๓ คน จมน้ำเสียชีวิตพร้อมกัน เด็ก ๆ คิดว่าเกิดจากสาเหตุใด

คุณครู

เขาน่าจะกระโดดลงไปช่วยกันค่ะ

เด็ก

แล้วถ้าเป็นเด็ก ๆ เด็ก ๆ จะเลือกทำอย่างไร เมื่อตัวเองหรือเพื่อนกำลังจะจมน้ำ

คุณครู

เรียกให้คนมาช่วยครับ

เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

หากเพื่อนมาชวนเด็ก ๆ ไปว่ายน้ำ โดยที่ไม่มีผู้ใหญ่ไปด้วย เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

คุณครู

ไม่ไปค่ะ

เด็ก

ทำไมถึงไม่ไป

คุณครู

เพราะมีแต่เด็กหมดเลย ไม่มีผู้ใหญ่ไปด้วย จะอันตราย

เด็ก

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



คำถามจากตัวอย่างที่ ๒
เด็ก ๆ จะทำอย่างไรเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ตัวเองหรือเพื่อนกำลังจะจมน้ำ



กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย ภายใต้โครงการฝึกอบรมครูเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ปฐมวัยและสังคมแห่งการเรียนรู้ ศึกษาและวิจัยชีวิตและสิ่งแวดล้อม ศูนย์ฝึกอบรมและพัฒนาการเรียนรู้ปฐมวัย

๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ มาร่วมกันคิดหาวิธีแก้ปัญหาโดยใช้คำถามกระตุ้นการคิดว่า “ถ้าเด็ก ๆ กำลังจะจมน้ำ หรือเห็นเพื่อนกำลังจะจมน้ำ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร”

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- มีสติ ไม่ตกใจ เมื่อตกน้ำ
- ไม่ประมาทและคิดทำอะไรอย่างระมัดระวัง
- ไม่คิดช่วยเหลือผู้อื่นด้วยการหุนหันกระโดดลงไปช่วยด้วยตนเอง แต่ให้เรียกผู้ใหญ่หรือโทรศัพท์ไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ความรู้ที่พึงมี

- การช่วยเหลือตนเอง: ลอยตัว หาอะไรเกาะ
- การช่วยเหลือผู้อื่น: โยนของที่ลอยน้ำให้เกาะและตะโกนเรียกผู้ใหญ่
- พกและใส่เสื้อชูชีพเวลาว่ายน้ำหรือโดยสารเรือ
- ไม่ว่ายน้ำในบริเวณที่ลึกคนเดียว และควรมีผู้ใหญ่อยู่ด้วย

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- รู้วิธีการเอาตัวรอด ช่วยเหลือตนเองเมื่อกำลังจะจมน้ำ	๙ โหวต	๑ โหวต
- รู้วิธีการช่วยเหลือผู้ที่กำลังจะจมน้ำอย่างสมวัย	๘ โหวต	๒ โหวต
- พกพาเสื้อชูชีพติดตัวเมื่อต้องไปว่ายน้ำหรือโดยสารทางเรือ	๖ โหวต	๔ โหวต
- ไม่ว่ายน้ำในบริเวณที่ลึกและควรอยู่ในบริเวณที่ผู้ใหญ่สังเกตได้	๕ โหวต	๕ โหวต





๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- รู้วิธีการเอาตัวรอดช่วยเหลือตนเอง โดยการลอยตัว นอนหงายแขนขาเหยียดตรง โบกมือขึ้นลงเหนือศีรษะ ให้คนอื่นรู้ว่ากำลังประสบเหตุ หรือหาอะไรเกาะลอยตัว	๑
- รู้วิธีการช่วยเหลือผู้อื่นอย่างสมวัย ด้วยการโยนสิ่งของที่ลอยน้ำได้ เช่น ขอนไม้ แกลลอน ขวดพลาสติก ห่วงยาง และเสื้อชูชีพ รวมถึงการใช้เสียงหรือการตะโกนเรียกให้ผู้ใหญ่ที่อยู่บริเวณนั้นมาช่วย	๒

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้ เช่น ร้องขอให้คนช่วย

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่

(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. รู้วิธีการเอาตัวรอดช่วยเหลือตนเอง โดยการลอยตัว นอนหงายแขนขาเหยียดตรง โบกมือขึ้นลงเหนือศีรษะ ให้คนอื่นรู้ว่ากำลังประสบเหตุ หรือหาอะไรเกาะลอยตัว	เมื่อตกน้ำ ต้องมีสติ อย่าตกใจ ด้วยการพยายามเอาชีวิตรอดด้วยตนเองให้ได้ก่อน เพื่อรอคนมาช่วย เพราะถ้าพยายามเคลื่อนไหวมากเท่าไร จะยิ่งทำให้หมดแรงและอาจเกิดตะคริวได้มากเท่านั้น	ครูสอน สื่อคลิปวิดีโอ การทดลอง
๒. รู้วิธีการช่วยเหลือผู้อื่นอย่างสมวัย ด้วยการโยนสิ่งของที่ลอยน้ำได้ เช่น ขอนไม้ แกลลอน ขวดพลาสติก ห่วงยาง และเสื้อชูชีพ เป็นต้น	เด็ก ๆ ต้องรู้จักการช่วยด้วยวิธีที่ถูกต้องและสมวัย ไม่กระโดดลงไปช่วย แต่ให้ช่วยด้วยวิธีที่ปลอดภัย ด้วย การเรียกหรือตะโกนให้ผู้ใหญ่ช่วย หรืออาจโยนสิ่งของ ที่ลอยน้ำไปให้ก่อนเพื่อช่วยให้คนที่จมน้ำได้เกาะลอยตัวก่อนที่เขาจะหมดแรงและจมน้ำ และก่อนที่ผู้ใหญ่จะมาถึง	ครูสอน สื่อคลิปวิดีโอ การทดลอง

สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้เป็นเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดประสบการณ์ชีวิตที่เน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ ภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะวิชาชีพครูปฐมวัย

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินสถานการณ์	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา
ว่ายน้ำไปสักพักนึง รู้สึกว่าจะจมน้ำ เพราะขาเป็นตะคริว เริ่มหมดแรงและไขว้กัน	- เล่นน้ำนานเกินไป - รู้สึกหมดแรง แล้วยังฝืนเล่นน้ำต่อ	สามารถว่ายน้ำต่อไปได้หรือไม่ หรือสามารถขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นได้หรือไม่	- ว่ายน้ำเวลามีผู้ใหญ่อยู่ด้วย (+) - ลอยตัวในน้ำ (+) - ตะกุยตะกายออกแรงให้มากที่สุด (-)	✓ พยายามลอยตัวในน้ำในท่าที่ถูกต้อง ✓ มองหาสิ่งของลอยน้ำที่เกาะได้ ✓ ตะโกนให้คนช่วยหรือโบกมือเหนือหัวไปมา ✓ ใส่ชูชีพขณะว่ายน้ำหรือเดินทางทางเรือ



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างชุดสำหรับการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้เหมาะสมกับการเรียนรู้
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

- คุณครูเชิญเจ้าหน้าที่ชมรมกู้ชีพทางน้ำมาช่วยรับฟังวิธีการปฏิบัติตนเมื่อเกิดการพลัดตกน้ำของเด็ก ๆ พร้อมรับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข
- เจ้าหน้าที่ให้ความรู้เพิ่มเติมเพื่อขยายต่อการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น

นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

- ครูทำข้อตกลงกับเด็กก่อนทำกิจกรรม
- ครูนำบัตรภาพวิธีการช่วยเหลือตัวเองเมื่อจมน้ำมาให้เด็กดู ให้เด็กเรียงลำดับภาพตามขั้นตอนที่คิดว่าถูกต้อง
- เชิญครูว่ายน้ำมาช่วยอธิบายและสอนเด็กเกี่ยวกับวิธีการช่วยเหลือตัวเองและการทำท่าลอยตัวเพื่อเตรียมความรู้ความเข้าใจ รวมถึงวิธีการปฏิบัติตัวอย่างระมัดระวัง
- เด็กลองออกมาทำท่าตาม เมื่อเด็กเข้าใจวิธีการปฏิบัติแล้ว ให้เด็กเตรียมตัวก่อนลงมือปฏิบัติและไปสถานที่จริง
- ครูพาเด็กไปที่สระว่ายน้ำเด็ก ให้เด็กแต่ละคนออกมาทำท่าลอยตัว โดยมีครูว่ายน้ำคอยสอนและอยู่ด้วยตลอดการฝึกลอยตัวครั้งแรก คุณครูจะอยู่ในน้ำกับเด็กแล้วค่อย ๆ ประคองให้เด็กนอนหงายลอยตัวนิ่ง ๆ
- วิธีประคองเด็กนอนหงายคือคุณครูวางมือรองใต้ช่วงลำคอของเด็กเรื่อยไปจนถึงด้านหลัง (บริเวณบ่าหลัง) เมื่อเด็กสามารถลอยได้แล้วคุณครูค่อย ๆ ปล่อยมือออกแต่ยังคงคอยดูแลอยู่ใกล้ชิด



๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล

๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา

๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)

เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)

ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)

ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

๑. ครูนำบัตรภาพวิธีการช่วยเหลือตัวเองเมื่อจมน้ำที่เด็กได้เรียงลำดับภาพตามขั้นตอนไว้มาให้เด็กดูอีกครั้งว่าถูกต้องหรือไม่ ให้เด็กออกมาช่วยกันเลือกภาพและเรียงลำดับภาพตามขั้นตอนให้ถูกต้อง

๒. ครูเขียนแผนผังสรุปข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์เดิมที่เด็ก ๆ มีและนำมาเปรียบเทียบกับการเรียนรู้ที่เด็ก ๆ ได้หลังจากการทำกิจกรรม

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูปฐมวัย การสร้างวินัยเชิงบวกและการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้โครงการพัฒนาครูปฐมวัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจากครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

พฤติกรรม

๑. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในการแสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหา
๒. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม

ความรู้

๑. สามารถตอบคำถาม และให้เหตุผลขณะทำกิจกรรม
๒. รู้วิธีการลอยตัวในน้ำที่ถูกต้อง

ข้อแนะนำ

ก่อนจะให้เด็กทำกิจกรรม คุณครูควรทำท่าลอยตัวให้เด็ก ๆ ดูเป็นตัวอย่างก่อน และเมื่อให้เด็กลงมือปฏิบัติแล้ว เด็กมีอาการกลัว อาจให้เด็กนั่งดูเพื่อน ๆ เพื่อคลายความกังวลลงก่อน แล้วค่อยชวนเด็กลงไปทำกิจกรรมต่อได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในตนเองและความปลอดภัย ในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

Project-based Learning

ภัยที่ ๓: รู้เจนจัดอุบัติเหตุจากการเล่น

กรณีศึกษา | นิทาน แย่แล้วไจแอนท์ตกน้ำ



น้องไจแอนท์ จะลงไปว่ายน้ำ แต่ว่ายน้ำไม่เป็น และยังใส่เสื้อชูชีพไม่ถูกต้องอีกด้วย ทำให้เสื้อชูชีพดันหลุดออกไปจากตัวอีก น้องแอนนา กำลังมาช่วย โดยโยนขวดพลาสติกให้ แต่ไม่ทัน ไจแอนท์หมดแรงและจมลงไปแล้ว แต่ทันใดนั้นเองมีหน่วยกู้ภัยก็มาช่วย แล้วปฐมพยาบาลเบื้องต้นให้ด้วยการผายปอด จนไจแอนท์ตื่นขึ้นมา

คุณพยาบาลเลยสอนว่า “ถ้าว่ายน้ำไม่เป็น คราวหลังอย่าลงไปเล่นน้ำโดยไม่มีคนดูแลนะ แล้วเสื้อชูชีพก็ต้องหาขนาดที่เหมาะกับตัวเราและใส่ให้ถูกต้องด้วย” ไจแอนท์เข้าใจและขอบคุณเพื่อนทุกคน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้าด้วยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัยในชีวิตให้กับนักเรียน การสร้างจิตสำนึกในการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้าด้วยการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัยในชีวิตให้กับนักเรียน

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาและการวิเคราะห์นิทาน โดยให้เด็กได้ดูฟังนิทาน แย่แล้วไจแอนท์ตกน้ำ แล้วให้เด็กแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดูด้วยวิธีการพูดโต้ตอบกัน เพื่อชี้ให้เด็กได้เห็นและตระหนักถึงภัยอันตรายจากการลงไปเล่นน้ำโดยที่ว่ายน้ำไม่เป็น รวมถึงเรียนรู้ด้วยว่าต้องเลือกเสื้อชูชีพที่ขนาดพอเหมาะกับตัวและใส่ให้ถูกต้อง ตลอดจนต้องมีคนว่ายน้ำเป็นคอยดูแลเด็ก ๆ ถึงจะปลอดภัย ซึ่งสาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุการจมน้ำมักเกิดจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์และการไม่ระมัดระวังตัวเอง รวมถึงยังไม่รู้จักวิธีการป้องกันตัวเองจากอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับตัวเนื่องจากพัฒนาการของเด็กระดับอนุบาลอยู่ในช่วงวัยอยากรู้อยากเห็น อยากลอง และชอบความสนุกท้าทาย เด็กจึงมักเล่นอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ไม่ระมัดระวัง ทำให้อาจเกิดอันตรายพลัดตกน้ำได้

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจถึงภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นบริเวณริมน้ำหรือในน้ำ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning โดยใช้กระบวนการคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) เพื่อให้เด็กได้รู้จักการคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจ เช่น สามารถคิดแยกแยะและเลือกได้ว่า การกระทำแบบไหนเสี่ยงก่อให้เกิดอันตรายและไม่อันตราย จะเลือกวิธีการแบบไหนเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น นอกจากนี้ยังสอนให้เด็กรู้จักเล่นอย่างระมัดระวังและเรียนรู้วิธีที่จะป้องกันตัวเองให้ปลอดภัยด้วย



ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. รู้จักแยกแยะและเลือกที่จะหลีกเลี่ยง ด้วยการไม่พาตัวเองเข้าไปเล่นในบริเวณแหล่งน้ำต่าง ๆ ทั้งในบ้านและนอกบ้าน

๒. รู้วิธีการป้องกันอุบัติเหตุด้วยวิธีการปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง โดยสามารถตัดสินใจได้ว่า ควรทำสิ่งไหน ไม่ทำสิ่งไหน ได้อย่างสมวัย

๓. บอกเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นเมื่อเด็ก ๆ ลงไปเล่นน้ำ โดยที่ไม่มีผู้ใหญ่คอยดูแล

๔. ตระหนักและให้ความสำคัญต่อการเลือกเสื้อชูชีพให้พอเหมาะกับตัวและใส่ได้ถูกต้อง

๕. รู้จักวิธีการช่วยเหลือผู้ที่ตกน้ำอย่างถูกวิธีและสมวัย เช่น การโทรไปที่ ๑๖๖๙

จุดประสงค์

๑. เด็กรู้จักแยกแยะและเลือกที่จะหลีกเลี่ยงด้วยการไม่พาตัวเองเข้าไปเล่นอยู่ใกล้บริเวณที่เสี่ยงอันตราย

๒. เด็กรู้วิธีการป้องกันอุบัติเหตุการจมน้ำ ด้วยวิธีการปฏิบัติตนให้ถูกต้องและเหมาะสมเพื่อรักษาชีวิตของตนเอง

๓. เด็กสามารถบอกเหตุและผลที่เกิดอุบัติเหตุ โดยเฉพาะเหตุที่เกิดจากตัวเด็กเอง

๔. เด็กตระหนักและให้ความสำคัญต่อการเลือกเสื้อชูชีพให้พอเหมาะกับตัวและใส่ได้ถูกต้อง

๕. เด็กรู้จักวิธีการช่วยเหลือผู้ที่ตกน้ำอย่างถูกวิธีและสมวัย

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. แหล่งน้ำต่าง ๆ ล้วนแต่เป็นแหล่งน้ำที่เสี่ยงอันตราย ควรระมัดระวังและหลีกเลี่ยงการเข้าไปเล่นใกล้ ๆ

๒. การเล่นให้ถูกวิธีและการปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสมจะช่วยให้เกิดความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

๓. เด็กมักจะจมน้ำเนื่องจากไม่รู้วิธีการเอาชีวิตรอดในน้ำและวิธีการช่วยเหลือที่ถูกต้อง มักประมาทและไม่ระมัดระวัง

๔. เด็ก ๆ ต้องใส่เสื้อชูชีพตามขนาดที่เหมาะสมและถูกต้องพอดีตัวตลอดเวลาที่ต้องโดยสารเรือหรือเมื่อเข้าใกล้แหล่งน้ำ

๕. สิ่งสำคัญในการช่วยคนจมน้ำอย่างแรกคือควรมีสติ จากนั้นจึงค่อยใช้วิธีช่วยคนจมน้ำอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัย

สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอรายการเด็กสอนเรื่องอุบัติเหตุเกี่ยวกับน้ำ เรื่อง ตุ่นน้อยตื่นตัว ตอน แย่แล้ว ไจแอนท์ตกน้ำ ของ ThaiPBS

๒. กระดาษปรู๊ฟ

๓. สีเทียน

๔. อุปกรณ์ทดลองสิ่งของที่สามารถลอยน้ำได้และอุปกรณ์จำลองเสื้อชูชีพ และเสื้อชูชีพของจริง

๕. สื่อคลิปวิดีโอรายการเด็กสอนเรื่องการใส่ชูชีพ เรื่อง ตุ่นน้อยตื่นตัว ตอน คุณครูตุ่นน้อย ของ ThaiPBS

๖. สื่อคลิปวิดีโอบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย: เสื้อชูชีพ

๗. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก

๘. สื่อประกอบการอบรม ชุด โครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูจัดเตรียมมุมหนังสือ เช่น นิทานเกี่ยวกับวิธีการว่ายน้ำและวิธีดูแลความปลอดภัยในการเล่นน้ำที่ถูกต้อง และจัดเตรียมมุมทดลองวิทยาศาสตร์ เช่น อุปกรณ์สำหรับการทดลองวิทยาศาสตร์ เพื่อหาอุปกรณ์ลอยตัวที่สามารถใช้ได้เมื่อตกน้ำ

๒. ครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่าเด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือไม่ เช่น ให้เด็ก ๆ ช่วยกันลองสร้างภาพบ่อน้ำที่เป็นสถานที่เกิดเหตุจากข่าวที่ได้รับฟังโดยใช้ สื่อประกอบการอบรม ชุด โครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเป็นบรรยากาศเหตุการณ์และตกแต่งด้วยตัวตุ๊กตาจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุกและตกแต่งด้วยสิ่งของรอบตัว ด้วยการขอตัวแทนเด็ก ๆ หยิบชิ้นส่วนของสื่อมาวางที่หน้าชั้นทีละส่วนพร้อมระบุสถานที่หรือคนในเหตุการณ์

๓. เมื่อเสร็จแล้ว ครูตั้งคำถามให้เด็กลองแยกแยะว่าในเมืองบ่อน้ำที่สร้างมีสิ่งที่เป็นอันตรายหรือไม่อันตราย อะไรบ้าง ที่จะนำไปสู่อันตรายในแบบต่าง ๆ หาจุดร่วมของปัญหา ตัดประเด็นที่ไม่ใช่ออก สรุปเป็นความคิดและจะมีลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาอย่างไรไปสู่เป้าหมาย

๔. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป



๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากภาพที่เห็น เด็ก ๆ เดาได้ไหมว่าเกิดอะไรขึ้น

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

ไจแอนท์

ทำอะไร

ลงไปว่ายน้ำ

ที่ไหน

ในแม่น้ำ

อย่างไร

จมน้ำ น้องแอนนามาเห็นพยายามมาช่วย แต่ไจแอ้นท์จมน้ำไปก่อน โชคดีมีหน่วยกู้ภัยผ่านมาพอดี มีคุณหมอมาช่วยทัน

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

- ว่ายน้ำไม่เป็น
- ใส่เสื้อชูชีพขนาดไม่พอดีกับตัว และใส่ไม่ถูกต้อง



สงวนลิขสิทธิ์ เอกสารฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
การสร้างวินัยเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างวินัยในตัวผู้เรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้เด็กปฐมวัย
สถาบันวิจัยและพัฒนาการศึกษาในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑

เด็ก ๆ ว่ายน้ำเป็นไหม — คุณครู

ว่ายเป็นค่ะ — เด็ก

แล้วเด็ก ๆ จะลงไปว่ายน้ำตามลำพังไหม — คุณครู

ไม่ ต้องมีพ่อแม่อยู่ด้วยครับ — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

ถ้าเด็ก ๆ จะต้องลงไปว่ายน้ำ จะดูแลตัวเองอย่างไรให้ปลอดภัย — คุณครู

ใส่ห่วงยาง เสื้อชูชีพ — เด็ก

เสื้อชูชีพไว้ใช้ทำอะไร — คุณครู

ใส่ตอนว่ายน้ำ ลอยได้ ไม่ทำให้จม — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

เด็ก ๆ คิดว่าทำไมไจแอนท์ถึงจมน้ำ — คุณครู

เพราะว่ายน้ำไม่เป็น ใส่เสื้อชูชีพไม่ถูกต้องด้วย — เด็ก

เสื้อชูชีพใส่ยังไงใครรู้บ้าง — คุณครู

สวมเหมือนเสื้อหรือเปล่า — เด็ก

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก ทำอย่างไร ถึงจะลงเล่นน้ำได้อย่างปลอดภัย

คำถามรอง

- ทำไมเด็ก ๆ ถึงจมน้ำ
- อุปกรณ์อะไรที่ช่วยให้เด็ก ๆ ไม่จมน้ำ
- ถ้าเด็ก ๆ เห็นเพื่อนกำลังจะจมน้ำ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

การสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ด้านการป้องกันและลดอุบัติเหตุ สำหรับเด็กปฐมวัย

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และระบบการประเมินผลใหม่ ในวิถีชีวิตใหม่ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง การสร้างชุมชนการเรียนรู้ในสถานศึกษาและสถานที่ทำงาน ภายใต้โครงการรับมือกับวิกฤตการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
ทำอย่างไร ถึงจะลงเล่นน้ำได้อย่างปลอดภัย	อยู่กับผู้ใหญ่ ใส่ห่วงยาง
ทำไมเด็ก ๆ ถึงจมน้ำ	ว่ายน้ำไม่เป็น ไม่ใส่ห่วงยาง โดนเพื่อนกดน้ำ
อุปกรณ์อะไรที่ช่วยให้เด็ก ๆ ไม่จมน้ำ	ห่วงยาง กิ่งไม้ใหญ่ ๆ
ถ้าเด็ก ๆ เห็นเพื่อนกำลังจะจมน้ำ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	ช่วยเพื่อน เรียกคุณครู โยนของไปให้เกาะ



สงวนลิขสิทธิ์ หักสัญญาณบรรเทาการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์แบบองค์รวม
การสร้างชุดสำหรับการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงภัยในสถานศึกษาและในชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

การไปสัมภาษณ์คนในโรงเรียน เช่น ครูว่ายน้ำ ครูประถม แม่ครัว พี่เลี้ยง ผู้ปกครอง เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา หรือการศึกษาจากสื่อคลิปวิดีโอและหนังสือต่าง ๆ

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

ทำการทดลองสังเกตอุปกรณ์ที่ลอยน้ำได้ ที่ช่วยในการพยุงตัวเมื่อเกิดการตกน้ำ และเปรียบเทียบการทดลองการจมและลอยของตุ๊กตาที่พันโฟมกับตุ๊กตาที่ไม่ได้พันโฟมเพื่อให้เห็นส่วนประกอบและประโยชน์ของเสื้อชูชีพที่ทำให้ผู้สวมใส่ลอยตัวในน้ำได้และยังสามารถทนแรงกระแทกได้ดี รวมถึงฝึกเด็ก ๆ ให้รู้จักสวมเสื้อชูชีพอย่างถูกต้อง

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

นำข้อมูลที่เด็ก ๆ ได้เรียนรู้มาสรุปความคิดร่วมกัน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติและสิ่งแวดล้อม
ภายใต้โครงการพัฒนาและสังเคราะห์หลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

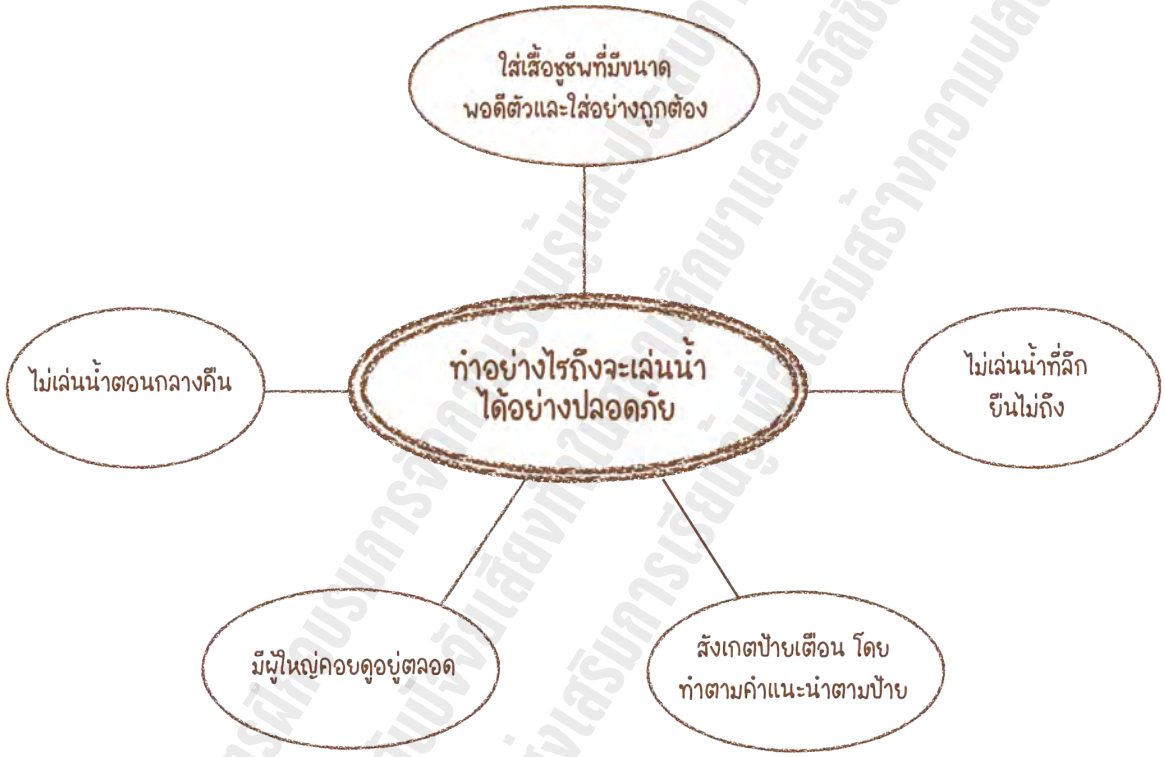
นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
ทำอย่างไร ถึงจะเล่นน้ำได้อย่างปลอดภัย	มีผู้ใหญ่คอยดูและใส่เสื้อชูชีพ เพื่อความปลอดภัย สำคัญที่สุดสำหรับคนที่ว่ายน้ำไม่เป็น ควรสวมไว้เพื่อให้เรามั่นใจว่า ยังไงก็ไม่จม เสื้อชูชีพควรมีขนาดพอดีตัวและควรใส่ให้ถูกต้อง เด็ก ๆ ไม่ควรลงเล่นน้ำลึก และไม่เล่นตอนกลางคืน สังเกตป้ายเตือนต่าง ๆ	ครูประถม
ทำไมเด็ก ๆ ถึงจมน้ำ	ว่ายน้ำไม่เป็นและไม่ใส่อุปกรณ์ช่วยชีวิตอย่างเสื้อชูชีพ	ครูสอนว่ายน้ำ
อุปกรณ์อะไรที่ช่วยให้เด็ก ๆ ไม่จมน้ำ	เสื้อชูชีพสีสันสดใสที่เราคุ้นตานั้นโดยปกติภายในจะบรรจุด้วยโฟมสังเคราะห์พิเศษ มีคุณสมบัติทำให้ผู้สวมใส่ลอยตัวในน้ำได้ แถมยังทนแรงกระแทกได้ดีด้วย ด้วยเหตุนี้เองเสื้อชูชีพจึงถือเป็นอุปกรณ์ช่วยชีวิตที่มีประสิทธิภาพ หากคุณพ่อคุณแม่คิดจะพาเจ้าตัวเล็กออกทริปนั่งเรือข้ามเกาะ หรือมีแพลนสนุกกับกิจกรรมทางน้ำ ก็ควรจะสวมใส่เสื้อชูชีพเพื่อความปลอดภัยของทั้งครอบครัว ซึ่งเสื้อชูชีพที่ดีควรมีลักษณะดังนี้ มีลักษณะเหมือนแจ็คเกตซึ่งสะดวกต่อการใส่ และช่วยให้เราเคลื่อนไหวได้คล่องตัวด้วย สีเสื้อเป็นแบบสะท้อนแสงซึ่งทำให้มองเห็นได้ง่าย มีสายรัดอก รัดเอว และสายรัดหว่างขา สามารถปรับความยาวให้กระชับได้โดยไม่หลุดขณะลอยตัวในน้ำ มีนกหวีดสำหรับเป่าขอความช่วยเหลือในกรณีเกิดอุบัติเหตุ	อินเทอร์เน็ต: มาฝึกลูกรักใช้ 'เสื้อชูชีพ' กันเถอะ | โรงเรียนสอนว่ายน้ำ Baby Swimming Thailand
ถ้าเด็ก ๆ เห็นเพื่อนกำลังจะจมน้ำ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	ตะโกนบอกผู้ใหญ่ โทรขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ เบอร์ ๑๖๖๙ เจ็บป่วยฉุกเฉิน โยนอุปกรณ์อย่างห่วงยาง ถังพลาสติก ห่วงชูชีพ ให้ผู้ที่ตกน้ำยึดเกาะ	คุณครูสอน



๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประเมินการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาและใบวิชีชีวิตให้เหมาะสมกับการรับมือสถานการณ์ฉุกเฉินและภัยพิบัติ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

พาเด็ก ๆ ไปเล่นน้ำในสระเด็ก ครูสอนวิธีการว่ายน้ำและข้อควรระวังให้เด็ก ๆ ชมและขอตัวแทนเด็กออกมาแสดงวิธีการเล่นน้ำปลอดภัย การฝึกการลอยตัว และในกรณีที่มีเพื่อนจมน้ำ เด็ก ๆ จะมีวิธีการช่วยอย่างไร เมื่อกลับไปห้องให้เด็กแต่ละกลุ่มสรุปความคิดออกมาเป็นภาพวาด เพื่อให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นและคุณครูช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหา รวมถึงสิ่งที่ควรปรับปรุงว่ามีเรื่องอะไรบ้าง

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

เด็กแต่ละกลุ่มนำภาพวาดวิธีการแก้ปัญหาตามที่ได้รับคำแนะนำ แล้วนำมาแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์กับตัวตุ๊กตาที่คุณครูนำเสนอในช่วงแรกโดยแต่ละกลุ่มตกลงแบ่งหน้าที่ว่าใครจะแสดงบทบาทใด โดยมีครูคอยชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ เสร็จแล้วนำข้อมูลที่ได้ไปเสนอต่อครูใหญ่เพื่อทำเป็นป้ายเตือนข้างสระว่ายน้ำ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการเรียนรู้และประสบการณ์ตรง การสร้างจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้เกิดขึ้นภายในโครงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่เด็กนำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครู ทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑. ไม่ประมาทและคิดทำอะไรอย่างระมัดระวัง

๓. ความรู้

๑. รู้วิธีการป้องกันอุบัติเหตุแบบง่าย ๆ ที่เหมาะสมกับวัย
๒. รู้จักอุปกรณ์ลอยตัวที่สามารถโยนให้คนจมน้ำยึดเกาะได้

๔. ทักษะ

๑. การสื่อสารพูดคุยกับผู้อื่น
๒. การทำงานร่วมกับผู้อื่น
๓. การเลือกขนาดเสื้อชูชีพได้พอดีกับตัวและใส่ได้อย่างถูกต้อง
๔. การช่วยเหลือตนเองและผู้อื่นเมื่อจมน้ำให้เหมาะสมกับวัย

ข้อแนะนำ

- ครูควรอ่านกรณีศึกษาให้เข้าใจเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟังด้วยภาษาของครูที่อาจจะกระชับและเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ควรอ่านทั้งหมดให้เด็กฟัง เพราะอาจจะยาวเกินไป
- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคน
- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้
- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้ จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ผ่านโลกออนไลน์ การสร้างชุมชนสำหรับการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในชีวิตให้กับนักเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๑.๑ แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๒.๑ ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๕.๓.๑ แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๓ ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๑.๑ บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส ตัวบ่งชี้ ๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล ตัวบ่งชี้ ๑๐.๓.๑ ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น ตัวบ่งชี้ ๑๐.๓.๒ ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรพัฒนาการเด็กปฐมวัย ... การสร้างวินัยเชิงบวก ... ภายใต้โครงการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อรองรับการจัดการศึกษาปฐมวัย ... สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ... สถาบันส่งเสริมการเรียนรู้ ... กระทรวงศึกษาธิการ

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการ ด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๑๑ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์**
	ตัวบ่งชี้ ๑๑.๒.๑ เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่
	มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย
	ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติในสถานศึกษาและชุมชนเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้แก่ปวงชน

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนย่อย ๒.๓ พฤติกรรมการปรับตัวทางสังคม

สมรรถนะที่ ๑๐ เด็กแสดงความตระหนักรู้ว่าพฤติกรรมมีผลกระทบต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม

ส่วนหลัก ๓ พัฒนาการด้านอารมณ์

ส่วนย่อย ๓.๑ ความคิดเกี่ยวกับตนเอง

สมรรถนะที่ ๑๒ เด็กสามารถรับรู้เกี่ยวกับตนเอง และตระหนักรู้ว่าตนชอบหรือไม่ชอบอะไร

ส่วนย่อย ๓.๓ สมรรถนะของตนเอง

สมรรถนะที่ ๑๔ เด็กแสดงความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือความเสี่ยงภัยพิบัติและสาธารณภัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๑ ความจำ

สมรรถนะที่ ๑๕ เด็กสามารถแสดงการจำเบื้องต้น

ส่วนย่อย ๔.๒ การสร้างหรือพัฒนาความคิด

สมรรถนะที่ ๑๖ เด็กสามารถแสดงความคิดพื้นฐานในเรื่องเกี่ยวกับเวลา ช่องว่าง (space) ตำแหน่ง แหล่งที่ คุณลักษณะ ฯลฯ รวมทั้งการจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อม

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือนความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้
สมรรถนะที่ ๒๐ เด็กสามารถจดจ่อกับการทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ

ส่วนย่อย ๔.๗ ความเข้าใจปรากฏการณ์ และวิธีการแสวงหาข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์

สมรรถนะที่ ๒๓ เด็กแสดงพฤติกรรมอยากรู้ อยากลอง โดยการมอง การฟัง การถาม จับต้อง และลงมือทำเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิตต่าง ๆ

ส่วนย่อย ๔.๘ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมรอบตัว

สมรรถนะที่ ๒๕ เด็กแสดงออกถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับชุมชนของตน การพึ่งพาซึ่งกันและกัน และบทบาททางสังคมของคนต่าง ๆ

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๒๙ เด็กแสดงพัฒนาการการใช้ไวยากรณ์ และ การเรียงคำให้เป็นประโยค
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน
สมรรถนะที่ ๓๒ เด็กสามารถสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพด้วยสีหน้าท่าทางและสัญลักษณ์

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๖ พัฒนาการด้านจริยธรรม

ส่วนย่อย ๖.๑ การมีวินัยในตนเอง

สมรรถนะที่ ๓๕ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมควบคุมตนเอง

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง

สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร

ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์

สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย





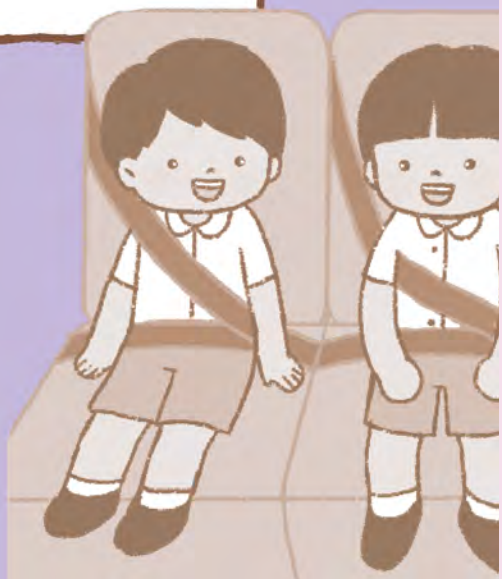
๙.๔

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม
การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝังความรู้และทักษะการเดินทางปลอดภัย การใช้อุปกรณ์สร้างความปลอดภัยอย่างถูกวิธีและสม่ำเสมอ รวมถึงความรู้ในเรื่องสัญญาณและสัญลักษณ์จราจร แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๓ ประเภท คือ ภัยจากความประมาทขณะเดินทาง ภัยจากความประมาทในการใช้อุปกรณ์สร้างความปลอดภัยขณะเดินทาง ภัยจากการขาดความรู้ความเข้าใจความหมายของสัญญาณและสัญลักษณ์จราจร





สื่อประกอบหลักสูตรการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ ในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้านภัยพิบัติและภัยธรรมชาติ ภายใต้กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยให้กับนักเรียน

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๔: รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย

กรณีศึกษา | จราจรคนกล้า! พุ่งขวางรถจยย. ช่วยเหลือเด็กอนุบาลวัย ๖ ขวบ



โลกออนไลน์ชื่นชมวีรกรรมของตำรวจจราจรผู้ช่วยเหลือเด็กอนุบาลวัย ๖ ขวบ ให้รอดพ้นจากอุบัติเหตุ เมื่อวันที่ ๔ ต.ค. สังคมออนไลน์ชื่นชมพฤติกรรมของตำรวจจราจรรายหนึ่ง ที่ช่วยเหลือเด็กอนุบาลวัย ๖ ขวบ ให้รอดพ้นจากการถูกรถจักรยานยนต์ชน

โดยสมาชิก Facebook รายหนึ่ง ระบุว่า ร.ต.ต.สมศักดิ์ แหลมคม ผบ.หมู่จราจร สภ.เมืองลำปาง ได้กระโดดใช้ตัวเข้าขวางรถจักรยานยนต์ ที่กำลังจะพุ่งชนเด็กชั้นอนุบาลวัย ๖ ขวบ ที่กำลังจะวิ่งข้ามถนน

แหล่งที่มา: โพสต์ทูเดย์ (๒๕๖๐)

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรอบรมการจัดการเรียนการสอนและประสบการณ์ที่เน้นให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่น
การสร้างวินัยในตนเองและการจัดการความเสี่ยงให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการปฏิบัติจริง
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อความปลอดภัย

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาขึ้นมา เพื่อให้เด็กเห็นและตระหนักถึงภัยอันตรายจากการเดินทางบนท้องถนนที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เด็กอนุบาลจะข้ามถนนไปโรงเรียนแต่มีรถจอดบังอยู่ เด็กไม่ทันระวังและไม่ยอมหยุดมองให้ดีก่อนว่ามีรถขับมาหรือเปล่า ทำให้รถเกือบชน เนื่องจากพัฒนาการของเด็กระดับอนุบาล ยังมีความประมาทและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงทำให้มีการตัดสินใจที่ผิดพลาด อันนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุขึ้นได้

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ตอบคำถามและเล่นเกมถูกผิด โดยสามารถนำไปปรับใช้เพื่อจัดกิจกรรมแก่เด็กได้ในช่วงพูดคุยกับเด็ก ๆ ก่อนเริ่มทำกิจกรรมหลัก บูรณาการกับหน่วยการเรียน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทตามความเหมาะสม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. มีความระมัดระวังเมื่อใช้ถนน ไม่กระทำพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน

๒. ปฏิบัติตามกฎระเบียบที่จะช่วยให้เกิดความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่น เช่น การข้ามถนนต้องใช้สะพานลอยหรือทางม้าลาย หรือข้ามโดยรอสัญญาณมือจากตำรวจจราจร

๓. ปฏิบัติตามสัญลักษณ์จราจรง่าย ๆ เช่น สัญญาณไฟจราจร เสียงสัญญาณนกหวีด

จุดประสงค์

๑. บอกสาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน

๒. บอกวิธีป้องกันอุบัติเหตุบนท้องถนนได้

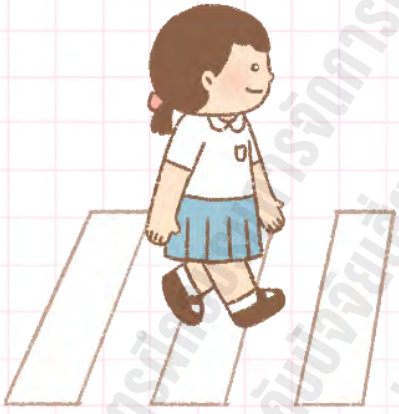
สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๓๗ ห้ามมิให้ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ไม่ว่ากรณีใดๆ เว้นแต่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ภายในกรอบการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น
การสร้างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ด้านการศึกษาและสังคมศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. กฎจราจร สัญลักษณ์ สัญญาณไฟจราจร สัญญาณนกหวีด สัญญาณมือ และผลของการไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร

๒. วิธีการเดินถนนปลอดภัย และการข้ามถนนที่ถูกต้อง





สื่อประกอบกิจกรรม

๑. บัตรภาพการข้ามถนนที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง

๒. ภาพหรือข่าวรถชน คนฝ่าฝืนกฎจราจร

๓. สื่อคลิปวิดีโอเรื่องสัญญาณไฟจราจร

๔. สื่อประกอบการอบรม ชุด สมุดรู้คิด เล่มคุณธรรมและเล่มความรู้

๕. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก

๔.



๕.



สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างหลักสูตรการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างหลักสูตรการเรียนรู้ในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูเล่าข่าวกรณีศึกษาให้เด็กฟังพร้อมนำตุ๊กตาและฉากจาก สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุกแสดงประกอบ

๒. เมื่อเล่ากรณีศึกษาแล้ว ครูเปิดสื่อคลิปวิดีโอให้เด็กดู ซึ่งเป็นข่าวเกี่ยวกับเด็กอนุบาลกำลังจะข้ามถนนหน้าโรงเรียนแต่ตรงที่ข้ามมีรถจอดอยู่ เด็กมองไม่เห็นรถและไม่ดูรถให้ดีก่อน จึงทำให้รถจักรยานยนต์ที่วิ่งมาเกือบพุ่งชนแต่โชคดีที่ตำรวจเห็นเหตุการณ์และวิ่งมาช่วยได้ทัน

๓. เมื่อดูสื่อคลิปวิดีโอจบ คุณครูเล่ารายละเอียดของข่าวให้เด็ก ๆ ฟังอีกครั้ง

๔. ครูให้เด็ก ๆ ลองสร้างเหตุการณ์สมมติจากตุ๊กตาและฉากเพื่อดูว่าเด็กมีความเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือไม่

๕. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย การสร้างวินัยในตนเองและสังคม ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและไซเบอร์ สำหรับนักเรียนปฐมวัย

๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

เด็ก ๆ คิดอย่างไรกับข่าวที่ครูเล่าให้ฟัง — คุณครู

น่ากลัว — เด็ก

เด็ก ๆ คิดว่าสาเหตุของการที่เด็กในวิดีโอเกือบถูกรถมอเตอร์ไซต์ชนเพราะอะไร — คุณครู

ข้ามถนนไม่ถูกต้อง — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

ถ้าเด็ก ๆ เป็นเด็กในคลิปวิดีโอ เด็ก ๆ จะข้ามถนนอย่างไร — คุณครู

ไม่วิ่งข้ามถนน — เด็ก

แล้วเด็ก ๆ คิดว่าวิธีการข้ามถนนที่ปลอดภัยคืออะไร — คุณครู

รอคุณตำรวจพาข้ามไป — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

ถ้าคุณตำรวจไม่เห็นเหตุการณ์จะเกิดอะไรขึ้น — คุณครู

เด็กถูกชน — เด็ก

แล้วถ้าถูกชนจะเป็นอย่างไร — คุณครู

พิการหรือตาย — เด็ก

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



คำถามจากตัวอย่างที่ ๒ เด็ก ๆ คิดว่า “วิธีการข้ามถนนที่ปลอดภัยคืออะไร”



๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ มาร่วมกันคิดหาวิธีแก้ปัญหาโดยใช้คำถามกระตุ้นว่า “ถ้าเด็ก ๆ จะข้ามถนน เด็ก ๆ จะมีวิธีการข้ามถนนอย่างไรให้ปลอดภัย” ด้วยการดูบัตรภาพแล้วช่วยกันหาคำตอบ

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- ข้ามถนนอย่างปลอดภัยโดยใช้ทางม้าลาย สะพานลอย การสังเกตุสัญญาณไฟจราจร หรือการเดินฟุตบาท
- รอสัญญาณจราจรและสัญญาณจากตำรวจจราจรจึงจะข้ามได้
- ไม่คิดข้ามถนนบริเวณจุดอับที่คนขับรถมองไม่เห็น

ความรู้ที่พึงมี

- รู้วิธีการข้ามถนนอย่างปลอดภัย
- รู้จักสัญลักษณ์จราจร สัญญาณจราจรและสัญญาณมือของเจ้าหน้าที่ตำรวจ
- รู้จักกฎจราจร

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- ข้ามถนนในบริเวณทางข้ามอย่างถูกวิธี	๑๐ โหวต	๐ โหวต
- มองสัญญาณจราจรหรือสัญญาณมือของเจ้าหน้าที่ตำรวจก่อนข้ามถนน	๙ โหวต	๑ โหวต
- กฎจราจร	๘ โหวต	๒ โหวต





การสร้างเสริมสุขภาพในสถานศึกษาโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ ครูแกนนำสำหรับการรับมือภัยพิบัติและการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะปลอดภัย

๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- รู้กฎจราจร สัญญาณไฟแดง รถต้องหยุดให้คนข้ามถนน	๓
- ข้ามถนนในบริเวณทางข้ามอย่างถูกวิธี	๑
- มองสัญญาณจราจรหรือสัญญาณมือของเจ้าหน้าที่ตำรวจก่อนข้ามถนน	๒

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา



๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่
(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. ข้ามถนนในบริเวณทางข้ามอย่างถูกวิธี	การข้ามถนนอย่างปลอดภัย จะทำให้เด็กรู้จักระมัดระวังในการทำสิ่งต่าง ๆ มากขึ้น เป็นบทเรียนสอนใจและเป็นตัวอย่างในการประพฤติปฏิบัติอย่างไม่ประมาทและมีความรอบคอบในการใช้รถใช้ถนนเพื่อเดินทางอย่างปลอดภัย	ครูสอน
๒. มองสัญญาณจราจรหรือสัญญาณมือของเจ้าหน้าที่ตำรวจก่อนข้ามถนน	เรียนรู้กฎเกณฑ์ในสังคม เพื่อความเป็นระเบียบปลอดภัยต่อชีวิต รวมถึงอยู่ด้วยกันอย่างสงบสุข	แม่สอน
๓. กฎจราจร	เป็นกฎที่ทุกคนต้องปฏิบัติตามทั้งคนเดินถนนและคนขับรถ	แม่สอน



การสร้างชุดฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตที่ปลอดภัย ตามหลักสูตรปฐมวัย ระดับปฐมวัย ในสถานศึกษาและสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินสถานการณ์	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา
จะข้ามถนน แต่มองไม่เห็นรถที่วิ่งผ่านไปมา	รถจอดริมถนนตรงบริเวณทางข้าม	มีสัญญาณจราจร สัญญาณคนข้าม ป้ายเตือนชะลอความเร็ว หรือมีคุณตำรวจตรงทางที่จะข้ามหรือไม่	- สังเกตสัญญาณมือจากคุณตำรวจจราจรก่อนข้ามถนน (+) - ตัดสินใจและวิ่งข้ามทันทีโดยไม่มองซ้ายขวา (-) - ข้ามด้านหน้ารถที่จอดอยู่ริมถนน (-)	✓ ข้ามทางม้าลายและดูสัญญาณคนข้าม ✓ ข้ามถนนโดยหยุดรอและสังเกตสัญญาณมือให้ข้ามของคุณตำรวจจราจร ✓ ข้ามบริเวณที่รถสังเกตเห็นไม่เป็นจุดอับสายตา



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์ การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในและนอกโรงเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กนักเรียน

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

เชิญตำรวจมาเป็นวิทยากรให้ข้อมูลเกี่ยวกับการข้ามถนนอย่างถูกวิธี ความรู้เกี่ยวกับป้ายสัญลักษณ์ สัญญาณไฟจราจร และสัญญาณมือของเจ้าหน้าที่ตำรวจแบบต่าง ๆ



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

๑. ครูจัดบรรยากาศเพื่อสร้างสถานการณ์จำลองการใช้รถใช้ถนนในชีวิตประจำวัน มีการสร้างทางม้าลายและสะพานลอยจำลอง

๒. ครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็ก ๆ คิดว่า ถ้ารถกำลังวิ่งมาอย่างเร็ว เด็ก ๆ จะข้ามถนนได้อย่างไร

๓. ครูให้อาสาสมัครออกมาเข็นรถคันใหญ่วิ่งไปมา

๔. ให้เด็กแต่ละคนออกมาแสดงวิธีการข้ามถนนของตนเอง (ให้เด็ก ๆ คิดเอง โดยไม่ต้องชี้แนะ)

๕. ครูสรุปวิธีการข้ามถนนของเด็กแต่ละคนลงในกระดาษปรู๊ฟ

๖. ครูชวนเด็กมานั่งคุยและพูดถึงการข้ามถนนของเด็ก ๆ

๗. ครูกระตุ้นให้เด็ก ๆ คิดว่า เด็ก ๆ ข้ามถนนได้ แต่เด็ก ๆ ตัวเล็กจะทำอย่างไรให้คนขับรถมองเห็นเด็ก ๆ ได้ชัด

๘. ครูให้เด็กลองขึ้นไปยืนบนเก้าอี้แล้วหากระดาษลังมาสวมไว้เพื่อจำลองการขับรถของผู้ใหญ่ ให้เด็กมองไปข้างหน้าระดับสายตาแล้วให้เด็กอีกคนลองข้ามทางม้าลายแบบที่ยกมือกับแบบที่ไม่ยกมือเปรียบเทียบกัน (เพื่อแสดงให้เด็กเห็นว่าเด็กตัวเล็กเมื่อวิ่งไปเล่นอยู่หน้ารถหรือยื่นหยิบของผู้ใหญ่ที่ขับรถมาจะมองไม่เห็นแล้วอาจชนได้)



๙. คุณครูแนะนำว่า เด็ก ๆ ข้ามถนนตรงทางม้าลายถูกต้องแล้ว แต่เมื่อเด็ก ๆ ยังตัวเล็ก ตอนข้ามถนนควรยกมือขึ้นค้างไว้ระหว่างข้ามถนนคนขับจะได้เห็นชัด ๆ

๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล

๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา

๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)

เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)

ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)

ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

สรุปการเรียนรู้โดยการให้เด็กช่วยกันออกมาทำแผนผังความคิด ๒ แผ่น โดยเริ่มจากให้เด็ก ๆ นำตุ๊กตาและบัตรภาพเหตุการณ์ในกล่องจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก และให้เด็ก ๆ แยกบัตรภาพออกเป็น ๒ ส่วน ส่วนแรกคือ วางตัวตุ๊กตาบนบัตรภาพที่แสดงการข้ามถนนที่ถูกต้อง ส่วนบัตรภาพที่เหลือคือเรื่องราวของการข้ามถนนที่ไม่ถูกต้อง จากนั้นให้เรียงลำดับเหตุการณ์ สรุปข้อมูลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากการเรียนรู้ร่วมกันถึงการกระทำของเด็กในบัตรภาพ

สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างชุดสำนักในการจัดการเรียนรู้ ภายใต้โครงการพัฒนา

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจากครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. การไม่ประมาท
๒. การเคารพกฎจราจร

ความรู้

๑. ความรู้เกี่ยวกับวิธีการข้ามถนนอย่างปลอดภัย
๒. ความรู้เรื่องเรื่องกฎจราจร สัญญาณไฟจราจรและสัญญาณมือต่าง ๆ

ข้อแนะนำ

ครูอาจจัดสถานการณ์จำลองหรือให้เด็กลงมือปฏิบัติจริงด้วยการข้ามทางม้าลายที่ถูกต้องหน้าโรงเรียน โดยมีคุณครูและตำรวจคอยดูแลและให้ความรู้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การสร้างวินัยจราจรสำหรับครูปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้า:

Project-based Learning

ภัยที่ ๔: รู้ประเด็นเดินทางปลอดภัย

กรณีศึกษา | นิทาน ไจแอนท์ข้ามถนนยังไงดี



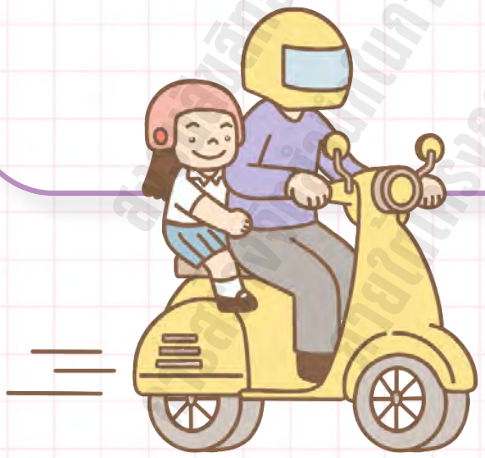
เริ่มต้นเรื่องด้วยการที่เด็กชายไจแอนท์เล่นลูกบอลอยู่ข้างถนน เผอิญลูกบอลกลิ้งไปที่ถนน ไจแอนท์จึงวิ่งไปจะไปที่ถนนซึ่งตอนนั้นกำลังมีรถยนต์วิ่งมาด้วยความรวดเร็ว โชคดีที่คุณพ่อเห็นและคว้าตัวได้ทัน จึงไม่เป็นอะไร คุณพ่อสอนว่าอย่าลงไปหยิบเอง ต้องบอกให้คุณพ่อหยิบให้ เพราะอาจเกิดอันตรายได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ด้านการป้องกันตัวเองจากภัยอันตรายรอบตัวเด็กปฐมวัย การสร้างวินัยในการรับมือกับความเสี่ยงทั้งในและนอกบ้านและมีวิถีชีวิตให้เด็กนักเรียนกายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อความปลอดภัย

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาและการวิเคราะห์นิทานโดยให้เด็กได้ฟังนิทานแล้วให้เด็กแสดงความคิดเห็นหรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดูด้วยวิธีการพูดโต้ตอบกัน เพื่อชี้ให้เด็กได้เห็นและตระหนักถึงภัยอันตรายจากการเดินทาง ซึ่งสาเหตุของการเกิดอุบัติเหตุจากการเดินทางเกิดจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์และการไม่ระมัดระวังตัวเอง รวมถึงยังไม่รู้จักวิธีการป้องกันตัวเองจากอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับตัว เนื่องจากพัฒนาการของเด็กระดับอนุบาลยังมีความประมาทและรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงทำให้มีการตัดสินใจที่ผิดพลาดอันนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุขึ้นได้

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจถึงภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นในการเดินทางด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning โดยใช้กระบวนการคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) เพื่อให้เด็กได้รู้จักการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจ เช่น สามารถคิดแยกแยะและเลือกได้ว่าการกระทำแบบไหนเสี่ยงก่อให้เกิดอันตรายและไม่อันตราย นอกจากนี้ยังสอนให้เด็กรู้จักเดินทางอย่างระมัดระวังและเรียนรู้วิธีที่จะป้องกันตัวเองให้ปลอดภัยด้วย



สำนักวิชาการ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ STEM ศึกษา สำหรับครูปฐมวัย ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ปีงบประมาณ ๒๕๖๕ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. รู้จักการเดินทางแบบต่าง ๆ

๒. รู้วิธีการป้องกันอุบัติเหตุด้วยวิธีการปฏิบัติตนให้ถูกต้องและเหมาะสมเพื่อรักษาชีวิตของตนเอง โดยสามารถเลือกตัดสินใจได้ว่า ควรทำสิ่งไหน ไม่ทำสิ่งไหน ได้อย่างสมวัย

๓. บอกเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นเมื่อเด็ก ๆ ไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร

๔. เด็กตระหนักและให้ความสำคัญต่อการสวมหมวกนิรภัยเมื่อโดยสารรถจักรยานยนต์

๕. รู้จักป้ายสัญลักษณ์และสัญญาณจราจรต่าง ๆ

จุดประสงค์

๑. เด็กรู้จักการเดินทางแบบต่าง ๆ บนท้องถนน

๒. เด็กรู้วิธีการป้องกันอุบัติเหตุบนท้องถนนด้วยวิธีการปฏิบัติตนให้ถูกต้องและเหมาะสมเพื่อรักษาชีวิตของตนเอง

๓. เด็กสามารถบอกเหตุและผลที่เกิดอุบัติเหตุโดยเฉพาะเหตุที่เกิดจากตัวเด็กเอง

๔. เด็กรู้จักป้ายสัญลักษณ์และสัญญาณจราจรต่าง ๆ

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การเดินทางบนท้องถนน มีทั้งการเดินทางโดยรถยนต์ รถจักรยานยนต์ รถจักรยาน ฯลฯ

๒. เมื่อต้องเดินทางควรมีวิธีการใช้รถใช้ถนนอย่างปลอดภัยและปฏิบัติตนตามกฎอย่างเคร่งครัด

๓. อุบัติเหตุต่าง ๆ ส่วนใหญ่เกิดจากการไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร

๔. การสวมหมวกนิรภัยเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการลดการเสียชีวิตและการบาดเจ็บที่ศีรษะอันเนื่องมาจากอุบัติเหตุ

๕. การเดินทางต้องรู้ความหมายของป้ายสัญลักษณ์และสัญญาณจราจรต่าง ๆ

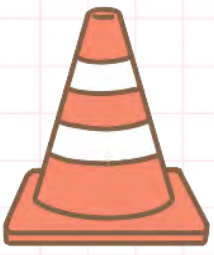
สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอ
๒. กระดาษปรู๊ฟ
๓. สีเทียน
๔. ไฟจราจร

๕. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก

๖. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก

๗. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อแผนที่ เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก



สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามจำหน่าย การสร้างชุดสื่อการเรียนรู้ ภายใต้โครงการ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูจัดเตรียมสื่อในมุมต่าง ๆ เช่น มุมหนังสือ มุมสร้างที่มีแผ่นรองพื้นสำหรับเล่น (playmat) รูปบุคคลและสถานที่แวดล้อม ของเล่นรถ เพื่อสร้างบรรยากาศและจุดประกายความสนใจในการเรียนรู้สำหรับเด็ก

๒. ครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่า เด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือไม่ โดยประยุกต์ใช้สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ชุดสามเหลี่ยม ใบที่ ๑-๒-๓ เพื่อจุดประกายความคิดเรื่อง กฎจราจร บนท้องถนน ที่ถูกต้อง และไม่ถูกต้อง

๓. ให้เด็ก ๆ สร้างเป็นบรรยากาศเหตุการณ์และตกแต่งด้วยตัวตุ๊กตาจาก สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุกด้วยการขอตัวแทนเด็ก ๆ หยิบชิ้นส่วนของสื่อมาวางที่หน้าชั้นทีละส่วน พร้อมระบุว่าเป็นสถานที่ หรือคนในเหตุการณ์อะไร

๔. เมื่อเสร็จแล้ว ครูตั้งคำถามให้นักเรียนลองแยกแยะว่าในภาพเหตุการณ์ที่สร้างมีสิ่งที่ดี ไม่ดีอะไรบ้าง ที่จะนำไปสู่อันตราย

๕. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากเรื่องราวที่คุณครูเล่าให้ฟัง เด็ก ๆ ลองเดาได้ไหมคิดว่าเกิดอะไรขึ้น

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

เด็ก

ทำอะไร

วิ่งไปเก็บลูกบอลที่กลิ้งไปบนถนน

ที่ไหน

ริมถนน

อย่างไร

พ่อมาช่วยทันและเก็บขนมให้

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

- ความประมาทไม่ระมัดระวัง
- คิดว่าทำได้ ไม่อันตราย



สงวนลิขสิทธิ์ โดยสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑	ตัวอย่างที่ ๒	ตัวอย่างที่ ๓
คุณครู: ถ้าเด็ก ๆ นั่งอยู่ข้างถนน ทำลูกบอลกลิ้งไปที่ถนนที่มีรถกำลังวิ่งไปมา เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	คุณครู: เด็ก ๆ มีวิธีการข้ามถนนอย่างไร	คุณครู: เด็ก ๆ รู้ไหมว่าสัญญาณไฟจราจรมีสีอะไรบ้าง
เด็ก: ให้รถไปแล้วเดินไปเก็บ	เด็ก: จับมือแม่เดินข้ามถนนไปด้วยกัน	เด็ก: แดง เขียว เหลือง
คุณครู: แต่ถ้ามีรถขับมาอย่างเร็ว แต่ไม่เห็นล่ะคะ จะเกิดอะไรขึ้นคะ	คุณครู: ถ้าสมมติวันนั้นคุณแม่ไม่อยู่ เด็ก ๆ จะทำอย่างไรคะ	คุณครู: ถ้าจะข้ามถนนปลอดภัย สัญญาณไฟจราจรจะต้องเป็นสีอะไร
เด็ก: โดนชน	เด็ก: ข้ามบนสะพานลอยหรือทางม้าลาย	เด็ก: สีแดง

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก เด็ก ๆ มีวิธีการดูแลตัวเองให้ปลอดภัยเมื่อต้องเดินข้ามถนนอย่างไร

คำถามรอง
- ถ้าลูกบอลของเด็ก ๆ กลิ้งออกไปที่ถนน เด็ก ๆ จะทำอย่างไร
- เด็ก ๆ มีวิธีการเดินข้ามถนนอย่างไรให้ปลอดภัย

การสร้างเสริมสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษาและในชุมชนท้องถิ่น ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ของสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนการสอนแห่งประเทศไทย

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



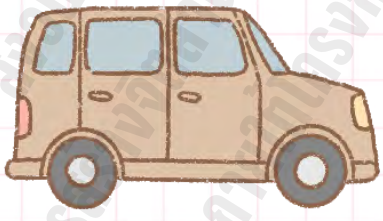
สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับนักเรียนปฐมวัย ในสถานศึกษาและบริบทชุมชน
กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
ถ้าลูกบอลของเด็ก ๆ กลิ้งออกไปบนถนน เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	เก็บ รอไม่มีรถแล้ววิ่งไปเก็บ เก็บไม่ได้ อันตราย เรียกผู้ใหญ่
เด็ก ๆ มีวิธีการเดินข้ามถนนให้ปลอดภัยอย่างไร	ข้ามสะพานลอย ข้ามทางม้าลาย ยกมือขึ้นสูงเหนือศีรษะ มองซ้ายขวา แล้วจึงข้าม รอผู้ใหญ่พาข้าม



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์แบบองค์รวม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงภัยในสถานศึกษาและในชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการใช้หลักสูตรเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

การไปสัมภาษณ์คนในโรงเรียน หรือการศึกษาจากสื่อคลิปวิดีโอและหนังสือต่าง ๆ

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

พาเด็กไปริมรั้วเพื่อดูถนนใหญ่ ให้เด็ก ๆ สังเกตเปรียบเทียบวิธีการใช้ถนนของคนเดินถนน สัญญาณไฟและสัญญาณมือของคุณตำรวจ แบบใดที่รถจะหยุดให้คนข้ามถนน

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

นำข้อมูลที่ต่างหามา มาสรุปความคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติในสถานศึกษาและชุมชน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
ถ้าลูกบอลของเด็ก ๆ กลิ้งออกไปที่ถนน เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	ไม่ควรวิ่งกลับไปเก็บเอง ควรบอกผู้ใหญ่	คุณครู
เด็ก ๆ มีวิธีการเดินข้ามถนนให้ปลอดภัยอย่างไร	ข้ามสะพานลอย ข้ามถนนตรงทางม้าลาย การข้ามถนนทุกครั้งจะต้องหยุดอยู่ที่ขอบถนนก่อน แล้วเมื่อจะข้ามก็ให้ยกมือขวาขึ้นเป็นการส่งสัญญาณว่า กำลังจะข้ามถนน เพื่อให้คนที่ขับขี่รถมาจะได้มองเห็นและรับรู้ จากนั้นก็มองซ้าย และ มองขวา (โปรดสังเกตว่า มองซ้าย และ มองขวา ไม่ใช่ มองซ้าย หรือ มองขวา) ว่ามีรถกำลังจะแล่นผ่านมาหรือไม่ หากไม่มีก็ให้มองขวาอีกครั้ง แล้วจึงค่อยข้ามถนนไป	www.csip.org
เด็ก ๆ มีวิธีการดูแลตัวเองให้ปลอดภัยเมื่อต้องเดินทางอย่างไร	ระมัดระวังในการเดินทางเท้า เดินชิดริมถนน ไม่เล่นกับเพื่อนริมถนน ไม่นำอวัยวะทุกส่วนยื่นออกไปข้างนอกถนน สมวกหมวกนิรภัยและคาดเข็มขัดนิรภัย รู้จักป้ายเตือนและสัญญาณไฟจราจร	คุณครู



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรอบรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
การสร้างวินัยในการใช้ชีวิตประจำวันและวิถีชีวิตให้ปลอดภัย
ภายใต้โครงการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา การสร้างจิตสำนึกในการรับมือภัยแล้งเสี่ยงภัยและวิถีชีวิตให้ปลอดภัย ภายใต้โครงการพัฒนาและอบรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

เด็กแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการแสดงให้ผู้ปกครองเห็นว่า การแก้ปัญหาแบบที่เด็ก ๆ คิดควรมีการปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง ผ่านการแสดงสถานการณ์จำลองให้นักเรียนร่วมกันทบทวนการเรียนรู้ดังนี้

๑. ทำไมจึงเลือกข้อเสนอแนะที่ได้รับมาใช้ในการแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ในครั้งนี้

๒. ข้อเสนอแนะที่ได้รับใหม่ทำให้นำไปสู่เป้าหมายหรือความคาดหวังในการแก้ปัญหาได้หรือไม่ เพราะอะไร

๓. เด็ก ๆ เรียนรู้อะไรจากการได้รับข้อเสนอแนะ

๔. เด็ก ๆ จะปรับปรุง เปลี่ยนแปลงการทำงานอย่างไร

๕. เด็กๆ อยากรู้อะไรต่อจากการแก้ปัญหาครั้งนี้

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

- เด็ก ๆ จัดทำนิทรรศการและการแสดงสถานการณ์จำลองการใช้ถนนให้ปลอดภัยด้วยการข้ามตรงทางม้าลาย การรู้กฎจราจร สัญลักษณ์ สัญญาณมือ
- เด็ก ๆ จำลองสถานการณ์การขับขี่จักรยานยนต์ มีคุณตำรวจโบกให้รถหยุด เพื่อให้คนข้าม

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ตรง การสร้างวินัยจราจรสำหรับเด็กปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่เด็กนำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครูทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑. คำนึงถึงการอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมอย่างสงบสุขและปลอดภัย
๒. การตระหนักและเห็นความสำคัญของความปลอดภัยของตนเองในเรื่องของการใช้ถนน

๓. ความรู้

๑. รู้วิธีการป้องกันอุบัติเหตุที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเดินทาง

๔. ทักษะ

๑. ปฏิบัติตามกฎจราจรอย่างเคร่งครัด
๒. ข้ามถนนโดยใช้ทางม้าลายและสะพานลอย

ข้อแนะนำ

- ครูควรอ่านกรณีศึกษาให้เข้าใจเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟังด้วยภาษาของครูที่อาจจะกระชับและเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ควรอ่านทั้งหมดให้เด็กฟัง เพราะอาจจะยาวเกินไป
- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคน
- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้
- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ปลอดภัย
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๑.๑ แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๒.๑ ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๕.๓.๑ แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๓ ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๑.๑ บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส ตัวบ่งชี้ ๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล ตัวบ่งชี้ ๑๐.๓.๑ ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น ตัวบ่งชี้ ๑๐.๓.๒ ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรพัฒนาการเด็กปฐมวัย ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐ ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
การสร้างวินัยเชิงบวกและการจัดการพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ภายใต้บริบทการเรียนรู้ในสถานการณ์ความเสี่ยงภัยพิบัติ
ศูนย์ความเป็นเลิศด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัย สถาบันวิจัยและพัฒนาการศึกษาปฐมวัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการ ด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๑๑ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์**
	ตัวบ่งชี้ ๑๑.๒.๑ เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่
	มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย
	ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงในสถานศึกษาและชุมชนเพื่อการเรียนรู้ที่ปลอดภัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้แก่ผู้เรียน

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนย่อย ๒.๓ พฤติกรรมการปรับตัวทางสังคม

สมรรถนะที่ ๑๐ เด็กแสดงความตระหนักรู้ว่าพฤติกรรมมีผลกระทบต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม

ส่วนหลัก ๓ พัฒนาการด้านอารมณ์

ส่วนย่อย ๓.๑ ความคิดเกี่ยวกับตนเอง

สมรรถนะที่ ๑๒ เด็กสามารถรับรู้เกี่ยวกับตนเอง และตระหนักรู้ว่าตนชอบหรือไม่ชอบอะไร

ส่วนย่อย ๓.๓ สมรรถนะของตนเอง

สมรรถนะที่ ๑๔ เด็กแสดงความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และระบบการดูแลช่วยเหลือ
การสร้างวินัยในการรับมือความเสี่ยงทางกายและใช้วิธีชีวิตให้เด็กปฐมวัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๑ ความจำ

สมรรถนะที่ ๑๕ เด็กสามารถแสดงการจำเบื้องต้น

ส่วนย่อย ๔.๒ การสร้างหรือพัฒนาความคิด

สมรรถนะที่ ๑๖ เด็กสามารถแสดงความคิดพื้นฐานในเรื่องเกี่ยวกับเวลา ช่องว่าง (space) ตำแหน่ง แหล่งที่ คุณลักษณะ ฯลฯ รวมทั้งการจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่แวดล้อม

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือนความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้
สมรรถนะที่ ๒๐ เด็กสามารถจดจ่อกับการทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ

ส่วนย่อย ๔.๗ ความเข้าใจปรากฏการณ์ และวิธีการแสวงหาข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์

สมรรถนะที่ ๒๓ เด็กแสดงพฤติกรรมอยากรู้ อยากลอง โดยการมอง การฟัง การถาม จับต้อง และลงมือทำเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิตต่าง ๆ

ส่วนย่อย ๔.๘ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมรอบตัว

สมรรถนะที่ ๒๕ เด็กแสดงออกถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับชุมชนของตน การพึ่งพาซึ่งกันและกัน และบทบาททางสังคมของคนต่าง ๆ

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๒๙ เด็กแสดงพัฒนาการการใช้ไวยากรณ์ และการเรียงคำให้เป็นประโยค
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน
สมรรถนะที่ ๓๒ เด็กสามารถสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพด้วยสีหน้าท่าทางและสัญลักษณ์

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๖ พัฒนาการด้านจริยธรรม

ส่วนย่อย ๖.๑ การมีวินัยในตนเอง

สมรรถนะที่ ๓๕ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมควบคุมตนเอง

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง

สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร

ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์

สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย



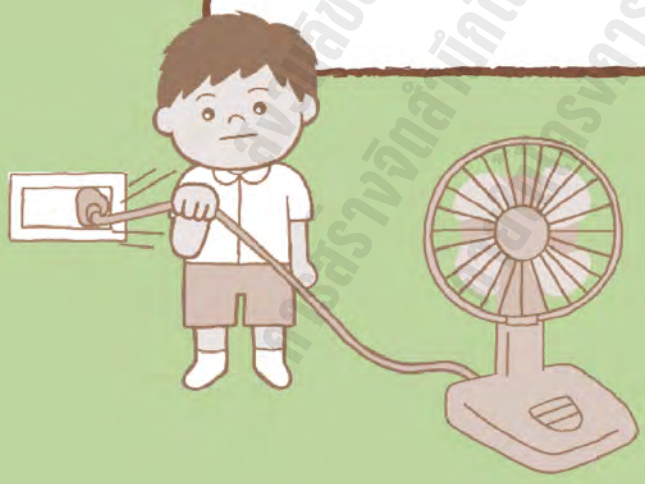


๙.๕

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝัง การรู้เท่าทันและการใช้สื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ จากไซเบอร์ รวมถึงการใช้สื่ออย่างเคารพสิทธิของผู้อื่น แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๓ ประเภท คือ ภัยจากไซเบอร์ ภัยจากการเลียนแบบเพราะการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ที่มีผลต่อร่างกาย





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการประเมินความเสี่ยงด้านภัยพิบัติและการจัดทำแผนที่ความเสี่ยงในการรับมือกับภัยพิบัติในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๕: รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี

กรณีศึกษา | โฆษณาชวนเชื่อ



ให้คุณครูหาโฆษณาเกินจริง หรือสร้างตัวอย่างสื่อโฆษณาเกินจริงทั้งที่เป็นขนม อาหาร ของเล่น เสื้อผ้า และเครื่องประดับ เช่น โฆษณาไส้กรอกแสนอร่อยกินแล้วไม่มีวันอ้วน โฆษณาดินสอสีวิเศษสีติดทนทาน ใช้วาดรูปแล้วรูปจะสวยทุกรูป หรือโฆษณาชุดเครื่องเขียนสำหรับคนอยากเรียนเก่ง ใช้แล้วสอบได้คะแนนเต็มทุกวิชา

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ การสร้างวินัยและจิตสำนึกในการรับมือกับภัยพิบัติ ภัยธรรมชาติ และภัยที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้เด็กได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม ซักคำถาม และเล่นลงความเห็นจากโฆษณา เพื่อให้เด็กมีทักษะในการคิดพิจารณาถึงสื่อโฆษณาอย่างมีสติ มีวิจารณญาณ เนื่องจากพัฒนาการตามวัย เด็กวัยนี้เป็นเด็กยุค Generation Alpha ที่เกิดมาท่ามกลางความพรั่งพร้อมของเทคโนโลยีในวิถีชีวิต ทำให้เด็กคุ้นเคยกับเทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งบ่อยครั้งที่เด็กวัยนี้มักถูกเลี้ยงด้วยมือถือหรือเทคโนโลยี ทำให้เด็กมักถูกปล่อยให้เล่นกับเทคโนโลยีตามลำพัง การสอนให้เด็กรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยสามารถนำไปปรับใช้เพื่อการบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. รู้วิธีการปฏิบัติตนหากเห็นโฆษณาในสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ

๒. รู้วิธีการสังเกตสื่อโฆษณาหลอกลวง ชวนเชื่อ

จุดประสงค์

๑. เด็ก ๆ รู้จักแยกแยะว่าสินค้าใดควรซื้อหรือไม่จากการดูโฆษณาต่าง ๆ ได้

๒. เด็ก ๆ รู้วิธีการกำกับความต้องการตนเองไม่ให้อยากซื้อทันที

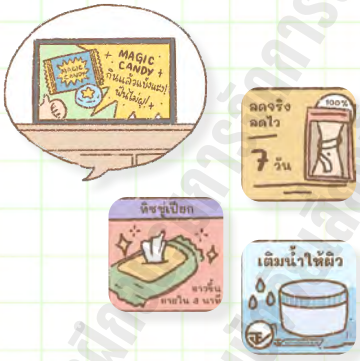
สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ การสร้างวินัยในการรับมือกับสื่อโฆษณาที่ผิดกฎหมายและไม่เหมาะสมทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตประจำวันเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภัยไซเบอร์ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภัยไซเบอร์ สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การให้เหตุผลเกี่ยวกับการเลือกซื้อสินค้าจากการดูโฆษณา เช่น สินค้านั้นมีประโยชน์ต่อตนเอง หรือผู้อื่นอย่างไร มีความจำเป็นมากน้อยเพียงใด ที่บ้านมีสิ่งนี้อยู่แล้วหรือไม่ ราคาสมเหตุผลหรือไม่

๒. การปฏิบัติตามขั้นตอนเมื่อเห็นโฆษณาในสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ตามแนวคิด หยุด คิด ถาม
(๑) หยุดอย่าเพิ่งเชื่อ
(๒) คิดสงสัยไว้ก่อน
(๓) ถามคุณพ่อ คุณแม่ คุณครู





๑.



สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด

๒. โฆษณาสินค้าต่าง ๆ หรือภาพสินค้าในโทรศัพท์มือถือ

สงวนลิขสิทธิ์ สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ การสร้างสื่อการเรียนรู้และสื่อประกอบการเรียนรู้ในสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูให้เด็กดูสื่อโฆษณาต่าง ๆ เช่น ของเล่น ขนม เสื้อผ้า ของใช้ แล้วถามความคิดเห็นว่าสื่อโฆษณาแบบไหนที่เด็ก ๆ ชอบและอยากได้ เพราะอะไร และถ้าเห็นสินค้าเหล่านี้วางขายจะซื้อหรือไม่ เพราะอะไรจึงซื้อสินค้านี้

๒. ครูเล่านิทานเกี่ยวกับอาหารจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด ที่สะท้อนเรื่องราวของเบื้องหลังการทำอาหาร ที่บางครั้งในอาหารหรือขนม มีสารปนเปื้อน เช่น ผงชูรส ที่คนทำอาหารใส่ลงไปในอาหารเพียงเพื่อให้ขายได้จำนวนมาก โดยไม่คำนึงถึงว่าจะเกิดผลต่อคนที่ทานเข้าไปอย่างไรบ้าง ซึ่งครูเกริ่นนำมว่าการที่เด็ก ๆ จะรู้ทันได้ จำเป็นที่จะต้องคิดให้ทันโดยใช้หลักเหตุและผลมากกว่าการใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสิน

๓. ครูเกริ่นแนะนำเรื่องการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณกับการเรียนรู้ด้วยการกล่าวว่า การที่คนเราจะแก้ปัญหาในเรื่อง ๆ หนึ่งได้สำเร็จ จำเป็นต้องมีวิธีคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีเหตุและผล (ซึ่งในที่นี้คือกระบวนการคิดเชิงคำนวณ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า CT) ครูจึงอยากเตรียมความพร้อมของเด็ก ๆ ก่อนเข้าสู่วิธีการแก้ปัญหาเพื่อดูว่า เด็ก ๆ มีวิธีคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลหรือไม่ จากการลองช่วยกันวิเคราะห์วิธีรู้เท่าทันและแก้ปัญหาจากแผ่นป้ายโฆษณาต่าง ๆ

๔. เมื่อดูแล้วเด็ก ๆ สามารถเรียนรู้วิธีการคิดเชิงเหตุและผลโดยไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินในการแก้ปัญหา แล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนต่อไป



๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

เด็ก ๆ มักจะเห็นโฆษณาขายขนมจากที่ไหน — คุณครู

ในมือถือ — เด็ก

เวลาเห็นโฆษณาขายขนม เด็ก ๆ อยากซื้อบ้างไหม เพราะอะไร — คุณครู

อยากซื้อ เพราะดูแล้วน่าจะอร่อยดี — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

การที่ในโฆษณาบอกว่าขนมนี้กินแล้ว อร่อยมาก ๆ เด็ก ๆ จะเชื่อหรือไม่ — คุณครู

เชื่อ — เด็ก

ทำไมเด็ก ๆ ถึงเชื่อ — คุณครู

ในทีวีบอกแบบนี้ก็เลยเชื่อ — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

เด็ก ๆ เคยขอคุณแม่ซื้อขนมนี้ตามโฆษณาหรือไม่ — คุณครู

เคย — เด็ก

คุณแม่ซื้อให้หรือเปล่า — คุณครู

บางครั้งก็ไม่ซื้อให้ คุณแม่บอกว่าไม่รู้อร่อยจริงตามที่เขาพูดรึเปล่า — เด็ก

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



๑. เมื่อเห็นโฆษณาตามสื่อต่าง ๆ ควรไตร่ตรองว่าสินค้านั้นมีประโยชน์ต่อตนเองหรือผู้อื่นอย่างไร มีความจำเป็นมากน้อยเพียงใด มีประโยชน์ต่อตัวเด็กจริงไหม ที่บ้านมีสิ่งนี้อยู่แล้วหรือไม่ ราคาสมเหตุผลหรือไม่

๒. การปฏิบัติตามขั้นตอนเมื่อเห็นโฆษณาในสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ตามแนวคิด หยุด คิด ถาม

(๑) หยุดอย่าเพิ่งเชื่อ

(๒) คิดสงสัยไว้ก่อน

(๓) ถามคุณพ่อ คุณแม่ คุณครู



ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และประสบการณ์ภายนอกห้องเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาครูวิทยาศาสตร์ในสถาบันการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในพระบรมราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ คิดว่าหากเห็นโฆษณาขายขนมหรือของเล่น เด็ก ๆ จะเชื่อทันทีหรือไม่ และถ้าสมมติอยากได้มาก ๆ ก่อนตัดสินใจซื้อสินค้าเด็ก ๆ ควรทำอย่างไร

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- ไม่เชื่อทันที คิดให้ดีก่อนซื้อ
- รู้ทัน ด้วยการมีนิสัยแยกแยะคุณโทษเมื่อได้ยินได้ฟังคำโฆษณา

ความรู้ที่พึงมี

- รู้ความหมายของการโฆษณา คือ การพยายามขายของด้วยการพูดให้คนเชื่อ
- รู้เครื่องหมายคุณภาพของสินค้า เช่น เครื่องหมาย อย.
- รู้จักคิดถึงคุณค่าว่าคุ้มราคาหรือไม่

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- ซื้อสินค้าที่ตัวเองชอบ	๐ โหวต	๑๐ โหวต
- ไม่เชื่อทันที คิดให้ดีก่อนซื้อ	๙ โหวต	๑ โหวต
- รู้จักคิดถึงคุณค่าว่าคุ้มราคาหรือไม่	๘ โหวต	๒ โหวต
- รู้แยกแยะคุณโทษเมื่อได้ยินได้ฟังคำโฆษณา	๗ โหวต	๓ โหวต





๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- ไม่เชื่อทันที คิดให้ดีก่อนซื้อ	๑
- แยกแยะคุณโทษเมื่อได้ยินได้ฟังคำโฆษณา	๒
- รู้จัดคิดคุณค่าของของว่าคุ้มราคาหรือไม่	๓

หมายเหตุ: เด็กส่วนใหญ่อาจจะให้คำตอบเพิ่มเติม เช่น ถ้าคุณแม่ไม่ให้ก็ไปขอคนอื่น ซึ่งครูสามารถนำประเด็นนี้มาชวนเด็ก ๆ คิดเพิ่มว่าทำแล้วแก้ปัญหาว่าเราได้ของที่มีคุณภาพจริงหรือไม่



อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์สำคัญ
การสร้างจิตสำนึกด้านคุณธรรมจริยธรรมในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
ภายใต้โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวพระราชดำริ

๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่

(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. ไม่เชื่อทันที คิดให้ดีก่อนซื้อ	ยับยั้งชั่งใจ อย่าเพิ่งด่วนตัดสินใจเพราะของที่ได้มาอาจจะไม่ดีอย่างที่คิดก็ได้	หนังสือนิทาน
๒. แยกแยะคุณโทษเมื่อได้ยินได้ฟังคำโฆษณา	ของทุกสิ่งมีทั้งส่วนดีและไม่ดี เด็ก ๆ จึงควรค่อย ๆ คิดว่าของที่ตัวชอบนั้นมีสิ่งดีในเรื่องใดบ้าง มีสิ่งไม่ดีในเรื่องใดบ้าง การช่วยกันคิดร่วมกับเพื่อนจะทำให้ได้คำตอบที่หลากหลาย	อินเทอร์เน็ต สื่อคลิปวิดีโอ หนังสือ
๓. รู้จักคิดถึงคุณค่าว่าคุ้มราคาหรือไม่	นำข้อมูลที่ได้จากการแยกแยะ มาคิดว่า จำนวนข้อดี เทียบกับจำนวนข้อที่ไม่ดี แบบไหนมีจำนวนข้อมากกว่ากัน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบว่าถ้าของชิ้นนั้นมีจำนวนข้อดีเยอะ สิ่งนั้นก็น่าจะคุ้มค่า คุ้มกับการตัดสินใจซื้อ	คำสอนของคุณพ่อ



๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินสถานการณ์	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา
เห็นขนมในโฆษณาน่ากิน อยากกินบ้าง อย่าซื้อทันที	คนที่โฆษณาเป็นเด็กหน้าตาน่ารัก ดูมีความสุขเมื่อกินสิ่งนั้น ทำให้เด็ก ๆ อยากกินบ้าง	เด็กคิดตลอดเวลาว่าอยากกิน ถ้าได้กินจะมีความสุข นอนหลับก็ฝันว่าได้กินแล้วอร่อยมาก	- ดูว่าคุณแม่อารมณ์ดีไหม จะได้ขอให้คุณแม่ซื้อให้ (+) →	✗ ทำตัวดีเพื่อแม่จะได้ซื้อให้ หรือตื๊อให้แม่ซื้อให้
			- ชวนคุณแม่ไปที่ร้าน เพื่อไปดูว่าราคาเท่าไหร่ (+) →	✓ ชวนคุณแม่ไปที่ร้าน เพื่อไปดูของจริง ว่าที่ฉลากเขียนว่ามีคุณค่าอาหารอะไรบ้าง ราคาแพงไปไหม
			→	✓ ปรึกษาคุณแม่ ว่าซื้อดีหรือไม่ ขนมนี้มีข้อดี ข้อเสียอะไรบ้าง



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ ประสบการณ์ออนไลน์ การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับผู้เรียน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

- ครูเชิญผู้ปกครองมาร่วมรับฟังวิธีการแก้ปัญหาของเด็ก ๆ พร้อมให้คำแนะนำ เช่น มีการแนะนำให้ หยุด คิด ถาม ก่อนซื้อ
- เด็ก ๆ ปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหา



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

- เด็ก ๆ และครูร่วมกันพูดคุยอีกครั้งเกี่ยวกับสื่อโฆษณา โดยการให้เด็กดูภาพสื่อโฆษณาต่าง ๆ ที่มีทั้งของที่ดีมีประโยชน์ และของที่ไม่มีประโยชน์ อันตรายต่อตนเองและผู้อื่น
- เด็กดูภาพ และรวมกันจำแนกจัดกลุ่ม โดยแบ่งเป็น ๒ ประเภทคือ สินค้าที่ควรซื้อและสินค้าไม่ควรซื้อ พร้อมทั้งให้เหตุผลว่าเพราะเหตุใด หลังจากนั้นให้เด็กนำภาพโฆษณาไปสอบถามผู้ปกครองอีกครั้งด้วยการให้เด็ก ๆ เล่นบทบาทสมมติด้วยการให้ดูโฆษณาก่อนแล้วให้เด็กเล่นสมมติการซื้อของจากร้านค้าที่ครูจัดขึ้น ครูสังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะเล่น จากนั้นร่วมกันพูดคุยถึงกิจกรรมและช่วยกันตอบคำถาม



- เด็ก ๆ ปฏิบัติตามขั้นตอนเมื่อเห็นโฆษณาในสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ตามแนวคิด หยุด คิด ถาม หรือไม่
- ภาพสื่อโฆษณาที่เด็กเลือกให้เป็นสินค้าที่ควรซื้อมีลักษณะอย่างไร
- ภาพสื่อโฆษณาที่เด็กเลือกให้เป็นสินค้าที่ไม่ควรซื้อมีลักษณะอย่างไร
- สำรวจความคิดเห็นของเด็ก ๆ อีกครั้ง มีอะไรที่แตกต่างไปจากเดิมหรือไม่เพราะเหตุใด

๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล
๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ
๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา
๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)
เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)
ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)
ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

ให้เด็ก ๆ วาดรูปสะท้อนวิธีการจัดการเมื่อดูโฆษณาแล้วชวนกันทำป้ายรณรงค์ไปสอนน้อง ๆ เรื่องข้อควรระวังจากการโฆษณา ครูเขียนสรุปข้อมูลจากสิ่งที่เด็ก ๆ อธิบายและให้เหตุผลพร้อมทั้งเขียนสิ่งที่เด็ก ๆ กล่าวถึงการเลือกซื้อสินค้า หรือขั้นตอนการตัดสินใจจากบุคคลที่ให้ความรู้แก่เด็ก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมสมรรถนะ

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจากครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. มีสติก่อนซื้อ
๒. ทุกอย่างมีทั้งสิ่งดี ไม่ดี

ความรู้

๑. หลักการเลือกซื้อสินค้า หรือการเชื่อโฆษณาต่าง ๆ
๒. การรู้ขั้นตอนก่อนตัดสินใจซื้อสินค้าจากสื่อในโฆษณา ตามแนวคิด หยุด คิด ถาม

ข้อแนะนำ

ครูอาจเชื่อมโยงถึงสื่ออื่น ๆ ที่ไม่ใช่โฆษณา เช่น พฤติกรรมในสื่อออนไลน์ เป็นต้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรู้เท่าทันปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในชีวิตประจำวัน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้า:

Project-based Learning

ภัยที่ ๕: รู้ทันภัยการใช้เทคโนโลยี

กรณีศึกษา | จ้องจอนานพาหนูเจ็บตา



เด็กอายุ ๔ ขวบต้องเข้ารับการผ่าตัดดวงตาทั้ง ๒ ข้าง เนื่องจากกล้ามเนื้อตาอ่อนแรง เพราะใช้เวลาเล่นโทรศัพท์มือถือลำพังนานเกินไป

แหล่งที่มา: ผู้จัดการออนไลน์ (๒๕๖๑)

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างวินัยการรับมือภัยพิบัติและสิ่งแวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือภัยพิบัติและสิ่งแวดล้อม
การใช้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดประโยชน์สูงสุด

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการเล่าข้อมูลจากข่าวให้เด็กฟัง เพื่อให้ทราบถึงผลของการใช้สื่อเทคโนโลยีที่นานเกินไป รวมไปถึงการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม ซึ่งสาเหตุของการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมโดยมากเกิดจากการใช้สื่อโดยไม่มีผู้ใหญ่ดูแลและตามพัฒนาการตามวัย เด็กยังขาดการยับยั้งชั่งใจ รวมไปถึงความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของเด็กทำให้ยังไม่สามารถตัดสินใจด้วยเหตุผลในการดูแลตนเองจากการใช้เทคโนโลยีได้ดีพอและมักจะถูกปล่อยให้ใช้เทคโนโลยีตามลำพัง ไม่ได้อยู่ภายใต้การดูแลของผู้ปกครองอย่างใกล้ชิด

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กทราบถึงการปฏิบัติตนในการใช้สื่อเทคโนโลยี เวลาการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning ซึ่งมีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การสอนจะใช้เวลาหลายสัปดาห์หรืออาจเป็นเดือน

๒. หัวเรื่องที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก

๓. ความรู้ได้จากกระบวนการสืบค้นจากคำถาม

๔. เด็กมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

๕. พัฒนาสมรรถนะเชื่อมโยงผลของภัยพิบัติที่ศึกษาไปสู่เรื่องอื่น ๆ โดยจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ

๖. เน้นการได้มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ เรื่อง การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านร่างกาย
- รู้จักการปฏิบัติตนเพื่อถนอมสายตาจากการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

ด้านอารมณ์
- สามารถควบคุมอารมณ์ ยับยั้งชั่งใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีและการเข้าใช้โปรแกรมเทคโนโลยีต่าง ๆ

ด้านสังคม
- รู้จักพูดคุยกับผู้ปกครองเมื่อมีคำถามสงสัยเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยี หรือข้อมูลต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต

ด้านสติปัญญา
- บอกวิธีการปฏิบัติตนในการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ถูกต้องได้

จุดประสงค์

๑. รู้จักควบคุมตนเอง ไม่ให้เล่นกับสื่อเทคโนโลยีนานเกินไป

๒. รู้วิธีการพักสายตาหลังจากการใช้สื่อเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. แสงจากเทคโนโลยีมีผลต่อสายตา จึงควรรักษาระยะห่าง และควบคุมเวลาในการใช้

๒. การพักสายตาด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ออกไปเล่นกลางแจ้ง มองต้นไม้นาน ๆ การพักเล่นอย่างอื่น

สื่อประกอบกิจกรรม

๑. ภาพแสดงพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ

๒. โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และสื่อเทคโนโลยี

๓. กระดาษปรู๊ฟ

๔. สีเทียน

๕. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อพัฒนาศักยภาพและสร้างสรรค์กระบวนการคิดเพื่อการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ผ่านแนวคิด Brain-based Learning และ Creative-based Learning



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อการจัดการเรียนรู้ในการรับมือภัยไซเบอร์ในสถานศึกษาและสถานที่ปฏิบัติงาน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้กับประชาชนในวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูปิดไฟทั้งห้องให้มืดสนิท แล้วเปิดทีวีเพื่อให้เด็ก ๆ เห็นว่าแสงจากทีวีมีความจ้ามาก

๒. พูดคุยกับเด็ก ๆ ว่ารู้สึกอย่างไรกับแสงที่เห็น มีใครปวดตาบ้าง รู้ไหมว่าแสงนี้มาจากไหนได้บ้าง

๓. ครูทดลองเปิดการใช้มือถือและแท็บเล็ตในความมืดด้วย เพื่อให้เด็ก ๆ เปรียบเทียบว่าแสงแบบไหนมีผลต่อสายตามากกว่ากัน

๔. ครูนำสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อพัฒนาศักยภาพและสร้างสรรค์กระบวนการคิดเพื่อการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ผ่านแนวคิด Brain-based Learning และ Creative-based Learning มาให้เด็กเล่น และเปรียบเทียบกับการใช้สายตากับแสงมือถือ ว่าแบบไหนสบายตากว่ากัน



๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากภาพเด็กเล่นแท็บเล็ต และภาพเด็กเจ็บตา เด็ก ๆ ลองเดาได้ไหม คิดว่าเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นก่อน เพราะอะไร

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

เด็กอายุ ๔ ปี

ทำอะไร

เล่นโทรศัพท์มือถือนาน กล้ามเนื้อตาอ่อนแรง

ที่ไหน

ที่บ้าน

อย่างไร

เด็กเจ็บตา ต้องผ่าตัดดวงตาทั้ง ๒ ข้าง

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

- ใช้โทรศัพท์มือถือนานเกินไป
- ไม่มีผู้ใหญ่ดูแลขณะใช้โทรศัพท์มือถือ



สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ในรายวิชา
การสร้างวินัยในการเรียนรู้เชิงรุกในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง
ภายใต้กระบวนการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑

เด็ก ๆ คิดเราใช้โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตนาน ๆ ดีไหมคะ — คุณครู

เล่นได้เท่าที่คุณแม่อนุญาต — เด็ก

เพราะอะไรคะ — คุณครู

คุณแม่บอกว่าเดี๋ยวเจ็บตา — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

ถ้าเด็ก ๆ อยากเล่นโทรศัพท์มือถือ เด็ก ๆ ควรเล่นเมื่ออยู่กับใครคะ — คุณครู

ใครก็ได้ — เด็ก

กับน้องเล็ก ๆ ได้มั้ยคะ เพราะอะไรจึงคิดแบบนั้น — คุณครู

ได้ เพราะน้องก็ชอบเล่น — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

ทำไมเด็ก ๆ จึงเล่นมือถือนาน — คุณครู

เกมมันสนุก — เด็ก

ถ้ากำลังเล่นแล้วคุณแม่บอกว่าพอแล้ว ไม่ให้เล่นแล้ว เด็ก ๆ จะว่าอย่างไร — คุณครู

หงุดหงิดเลย เพราะกำลังสนุก อยากให้เล่นจนจบตาก่อน — เด็ก

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก เราควรใช้โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตอย่างไรบ้าง

คำถามรอง

- เด็ก ๆ ควรเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตตอนไหน
- เด็ก ๆ ควรเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตนานแค่ไหน
- เด็ก ๆ ควรขออนุญาตก่อนเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตไหม
- เด็ก ๆ ชอบเล่นเกมแบบไหน
- ถ้าคุณแม่ให้เลิกเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

การสร้างหลักสูตรท้องถิ่นสำหรับการเรียนการสอนในสถานศึกษาปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ของสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนการสอนปฐมวัย

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



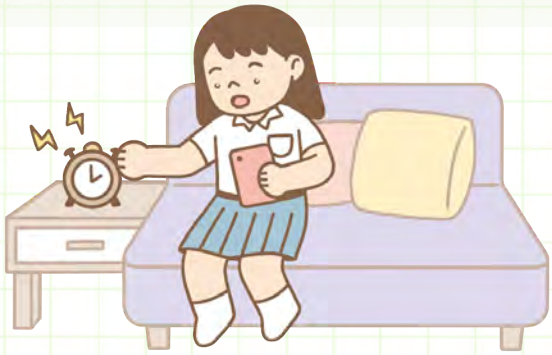
สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ปฐมวัยในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับครูปฐมวัย ในสถานศึกษาและศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ในสังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
เด็ก ๆ ควรเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตตอนไหน	เล่นตอนไหนก็ได้ เล่นตอนที่คุณแม่อนุญาต เล่นตอนกลับจากโรงเรียน
เด็ก ๆ ควรเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตนานแค่ไหน	เล่นได้ทั้งวัน เล่นได้นานเท่าที่คุณแม่อนุญาต เล่นเมื่อจบเกมหนึ่งตา
เด็ก ๆ ควรขออนุญาตก่อนเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตไหม	ไม่ต้องขอ หยิบมาเล่นได้เลย ต้องขอก่อนทุกครั้ง ถ้าคุณแม่เผลอก็หยิบมาเล่นได้เลย



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์แบบผสมผสาน การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กปฐมวัย

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

การไปสัมภาษณ์คนที่รู้จัก เช่น คุณครูที่สอนเทคโนโลยี ครูห้องพยาบาล ผู้ปกครอง เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาการเล่นมือถือนานหรืออ่านจากหนังสือนิทาน

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

สังเกตเปรียบเทียบเด็กที่เล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตนานกับเด็กที่ไม่เล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตว่ามีสุขภาพเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

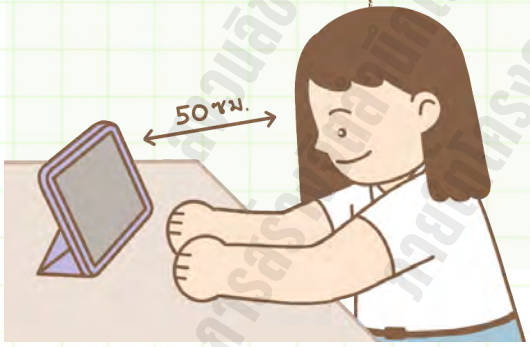
นำข้อมูลที่ทุกคนช่วยการหามาสรุปความคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างนิทานในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสถานศึกษาและชุมชนสำหรับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงจากความปลอดภัย

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

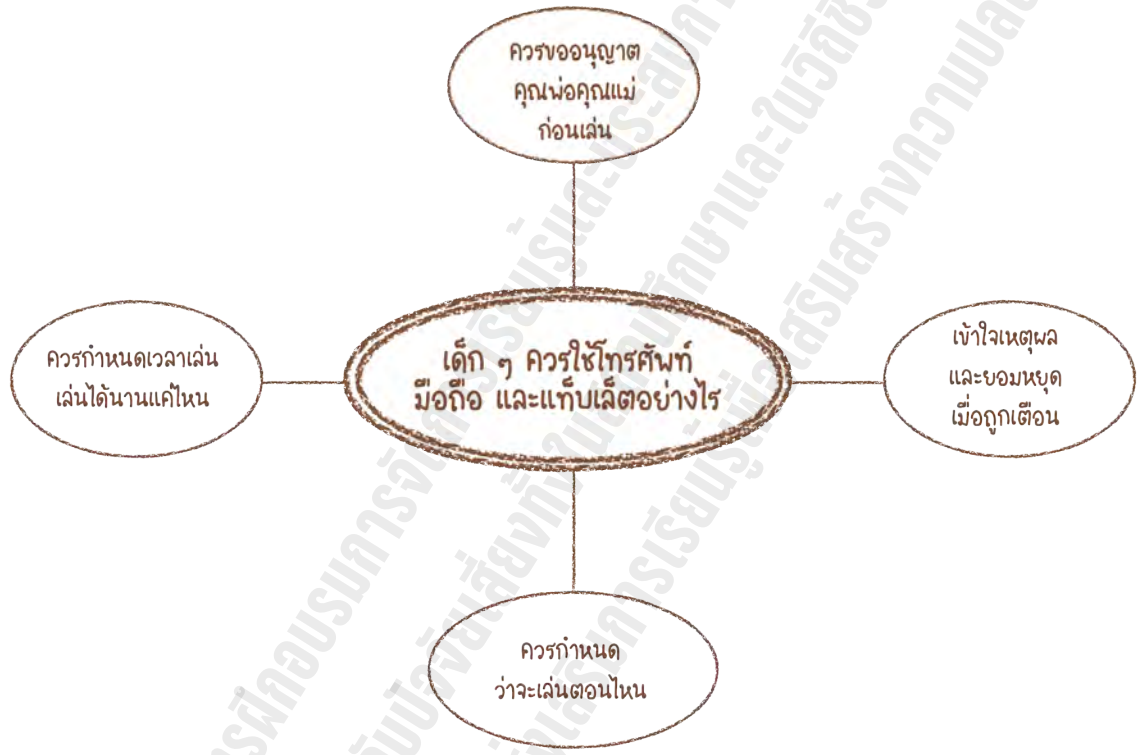
นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
เด็ก ๆ ควรเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตตอนไหน	เด็ก ๆ ไม่ควรเล่นมือถือทั้งวัน เพราะเป็นวัยที่ควรเล่นของเล่น เล่นกับเพื่อนมากกว่า จะเล่นมือถือได้ก็ต่อเมื่อคุณแม่อนุญาต	คุณแม่บอก
ถ้าใช้โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตนาน ๆ จะรู้สึกอย่างไร ร่างกายจะเป็นอย่างไร	นพ.สุวรรณชัย วัฒนายิ่งเจริญชัย รักษาราชการแทนอธิบดีกรมอนามัย กล่าวว่า ทุกวันนี้หลาย ๆ ครอบครัวมักจะนำเทคโนโลยีเข้ามาเลี้ยงลูกกันมากขึ้น หรือปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อเทคโนโลยี เช่น มือถือ แท็บเล็ต หรือให้ดูทีวีทั้งวัน เพื่อให้เด็กสงบนิ่ง หรือหยุดร้องไห้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ เพราะในเด็กวัยต่ำกว่า ๒ ปี ไม่ควรเล่นหรือดูสื่อเหล่านี้เด็ดขาด เพราะมีผลทำให้พัฒนาการล่าช้า	อินเทอร์เน็ต/คุณหมอ บทความจาก http://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/136050
เด็ก ๆ ควรขออนุญาตก่อนเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตไหม	ควรบอกผู้ใหญ่ทุกครั้งก่อนเล่น เพราะบางทีอาจมีเนื้อหาที่ไม่ดีปรากฏมาในจอ จึงควรอยู่ใกล้ ๆ คุณแม่เวลาเล่น เพื่อให้ผู้ใหญ่คอยแนะนำในสิ่งที่ดีและไม่ดี และเล่นกิจกรรมสื่อออนไลน์ร่วมกับเด็กได้อย่างเหมาะสม	คุณครูสอน



๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์ในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

- ครูให้เด็ก ๆ ทำการทดสอบเปรียบเทียบ ดังนี้
ทดลอง: ทดลองเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตครึ่งชั่วโมงในห้อง เปรียบเทียบกับการพาเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่น แบบไหนรู้สึกสดชื่นกว่ากัน

- คุยกับเด็ก ๆ ให้เห็นว่า การออกไปเล่นข้างนอกจะรู้สึกสดชื่นกว่า ดังนั้น ในแต่ละวันควรจำกัดเวลาเล่น และควรระบุว่าจะเล่นตอนไหนของวัน ด้วยการให้เด็กแต่ละคนทำตารางชีวิตว่าวันหนึ่งจะทำอะไรบ้าง จะเล่นโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตตอนไหน

- เด็กแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอด้วยการเล่นสมมติการแสดงให้ผู้ปกครองว่าการแก้ปัญหาแบบที่เด็ก ๆ คิดควรมีการปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง ตัวอย่างการเล่นสมมติ

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

- เด็กแต่ละกลุ่มวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาตามที่ได้รับคำแนะนำ แล้วนำมาแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ โดยแต่ละกลุ่มตกลงแบ่งหน้าที่ว่าใครจะแสดงบทบาทใด โดยมีครูคอยชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ

- ให้เด็ก ๆ ช่วยกันคิดว่าจากความรู้นี้ จะไปสอนน้อง ๆ ในเรื่องนี้ต่ออย่างไร

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์ การสร้างวินัยในการรับประทานอาหารและการออกกำลังกาย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่นำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครู ทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติต่อ

๑. การรู้จักกำกับควบคุมตนเอง

๓. ความรู้

๑. การรู้ประโยชน์และโทษของเทคโนโลยี โดยเฉพาะการมีผลต่อร่างกาย เช่น สายตา
๒. วิธีการถนอมสายตาจากการใช้เทคโนโลยี เช่น การรักษะระยะห่าง ไม่ก้มหน้าไปใกล้ ไม่จ้องนาน ๆ

๔. ทักษะ

๑ การกำกับตัวเองให้รู้จักพอกับการเล่นมือถือ
๒. การจัดสรรเวลาในแต่ละวัน กำหนดเวลาและควบคุมกำกับติดตามการเล่นมือถือของตนเองให้อยู่ในเวลาที่กำหนด

ข้อแนะนำ

- ครูควรอ่านกรณีศึกษาให้เข้าใจเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟังด้วยภาษาของครูที่อาจจะกระชับและเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ควรอ่านทั้งหมดให้เด็กฟัง เพราะอาจจะยาวเกินไป

- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคน

- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้

- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ผ่านสื่อออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๓ ประนีประนอม แก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล **มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างวินัยและการจัดการเรียนรู้ เพื่อการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงภัยพิบัติ ตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การสร้างวินัยในการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงภัยพิบัติ ตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน

ส่วนย่อย ๕.๓ การอ่านและการเขียน

สมรรถนะที่ ๓๓ เด็กสามารถบ่งชี้และออกเสียงตัวพยัญชนะสระ และคำง่ายๆ ได้

ศูนย์วิทยทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
สถาบันพัฒนาการเรียนรู้ภายในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
สำนักการศึกษาและสังคมเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๖ พัฒนาการด้านจริยธรรม

ส่วนย่อย ๖.๑ การมีวินัยในตนเอง

สมรรถนะที่ ๓๕ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมควบคุมตนเอง

ส่วนย่อย ๖.๒ การพัฒนาเกี่ยวกับความรู้ผิดชอบชั่วดี

สมรรถนะที่ ๓๖ : เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับการกระทำใดถูกหรือผิด

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง

สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร

ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์

สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติสำหรับสถานศึกษาและสถานที่เลี้ยงเด็ก
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

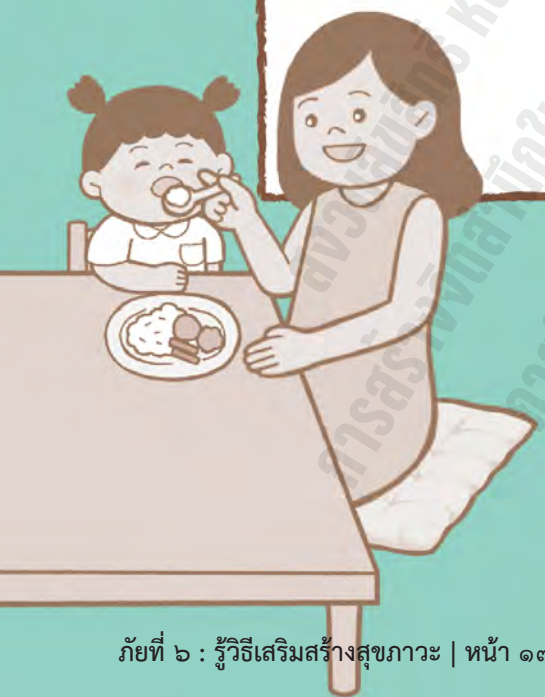




๙.๖

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม
การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน
“รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝังการมีวินัยต่อตนเอง ในวิถีปฏิบัติในกิจวัตรอันจะมีผลต่อการมีสุขภาพที่ดี รวมถึงการรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุข แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๒ ประเภท คือ ภัยจากการขาดวินัยต่อตนเองและภัยจากการขาดความรับผิดชอบต่อระเบียบในสังคม





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมวิทยากรกระบวนการ ประสบการณ์แวดล้อม การสร้างภูมิคุ้มกันในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงในสถานศึกษา และวิถีชีวิตที่ปลอดภัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการสร้างเสริมสุขภาวะ สำหรับนักเรียนเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๖: รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ

กรณีศึกษา | ไม้เสียบลูกชิ้น



ครูหยิบไม้ลูกชิ้นแหลมมาส่งต่อให้เด็ก ๆ รู้จักโดยถามเด็ก ๆ ว่าใครรู้จักไม้นี้บ้าง ไม้นี้ใช้ทำอะไรได้บ้าง อันตรายหรือไม่ ดูจากตรงไหน

เด็กดูสื่อคลิปวิดีโอการรับประทานอาหารจากไม้แหลม โดยเล่าถึงวิธีการรับประทานจากไม้แหลมที่ถูกต้อง และผลของการรับประทานอาหารจากไม้แหลมผิดวิธี

สื่อคลิปวิดีโอ:
คำเตือนเดอะซีรี่ย์ EP.๑๒ ไม้เสียบลูกชิ้นห้ามเอาเข้าปาก Beware of Pointed Stick | เจไจ๋แปนฟิล์ม (เจไจ๋แปน J Jai Pan, ๒๕๖๔)
https://youtu.be/IttslSp_Dp0

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสำรวจสำนักในการรับมือกับภัยและเหตุฉุกเฉินด้านการศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
กรมการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้เด็กได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม ซักคำถาม และทดลองวิธีการรับประทานอาหารจากไม้แหลมให้ปลอดภัยเนื่องจากพัฒนาการตามวัย เด็กวัยนี้เริ่มมีความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อย่อย แต่ในบางครั้งด้วยการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ทำให้ขาดความระมัดระวังในการใช้ของมีคม การสอนในหน่วยนี้จึงเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักลักษณะของสิ่งที่มีคม รวมถึงการฝึกให้เด็กตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ของมีคมด้วยความไม่ประมาท โดยสามารถนำไปปรับใช้เพื่อจัดกิจกรรมให้เด็กในช่วงพูดคุยก่อนทำกิจกรรม การบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทความความเหมาะสม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. รู้จักลักษณะของสิ่งมีคมที่จะนำไปสู่อันตรายต่อร่างกาย

๒. รู้วิธีการรับประทานอาหารจากไม้แหลมที่ถูกวิธี

๓. มีความระมัดระวังในการรับประทานอาหาร

จุดประสงค์

๑. เด็กรู้วิธีการรับประทานอาหารจากไม้แหลมได้ถูกต้อง

๒. การมีนิสัยระมัดระวังจากของมีคม

สงวนลิขสิทธิ์ เอกสารนี้จัดทำขึ้นเพื่อการปรับปรุงและประสานการจัดการเรียนรู้ ภายในสถานศึกษาและในวิทยาลัยการอาชีพเสริมสร้างทางเลือกใหม่ การสร้างพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การรับประทานอาหารจากไม้แหลม ส้อม ไม้จิ้ม ขนม หรืออุปกรณ์รับประทานอาหารที่มีส่วนแหลมคมต่าง ๆ ต้องรับประทานโดยการนำไม้แหลมถือในทิศทางขนานกับปาก ไม่นำส่วนที่แหลมชี้มาทางปาก หลังจากนั้นจึงใช้ฟันกัดอาหารและค่อย ๆ รูดอาหารออกมาจากไม้ ซึ่งผลของการรับประทานอาหารจากไม้แหลมผิดวิธี เช่น การนำไม้ด้านแหลมทิ่มเข้ามาข้างในปาก อาจเกิดอุบัติเหตุร้ายแรงได้ จากการที่ไม้ทิ่มปาก เหงือก ฟัน คอ เป็นต้น โดยเกิดได้จากการเดินสะดุด การกระแทกจากวัตถุหรือสิ่งของระหว่างที่เรากำลังรับประทาน

๒. การมีนิสัยระมัดระวังช่างสังเกตจะทำให้ปลอดภัยจากอุบัติเหตุ





สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอ

๒. ลูกโป่ง ที่วาดรูปหน้าคน

๓. ไม้เสียบลูกชิ้น

๔. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด

๕. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อแผนที่เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก

๔.



๕.



ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูเล่านิทานหุ่นมือเกี่ยวกับความแหลมของไม้ลูกชิ้น (ใช้ไม้ลูกชิ้นเป็นตัวเล่าเรื่อง) และสอดแทรกลักษณะของของมีคมอื่น ๆ ที่มีลักษณะเป็นไม้ปลายแหลมเช่นกัน เช่น ไม้จิ้มฟัน หรือของมีคมประเภทอื่น เช่น กรรไกร มีด

๒. ครูและเด็ก ๆ สร้างข้อตกลงในการดูสื่อคลิปวิดีโอเกี่ยวกับอุบัติเหตุจากไม้ลูกชิ้น เด็ก ๆ ต้องตั้งใจฟัง และหากใครมีคำถามให้ถามหลังจากที่ครูเล่าจบ

๓. ครูเล่านิทานจากสื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด ให้เด็ก ๆ ฟัง และถามเด็ก ๆ ว่าในภาพหรือเรื่องราวที่เล่าให้ฟัง มีสิ่งของมีคม หรือสิ่งที่จะเป็นอันตรายหรือไม่ หากมี สิ่งนั้นคืออะไร

๔. ครูให้ดูภาพจาก สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อแผนที่ เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก แล้วถามว่าในภาพ เด็ก ๆ เห็นสิ่งใดเป็นของมีคม หรือสิ่งที่จะเป็นอันตราย ที่จะทำให้เด็ก ๆ บาดเจ็บได้บ้าง





๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

- คุณครู: ในคลิปวิดีโอ คุณแม่เตือนว่าอย่างไร
- เด็ก: ไม่เอาไม้แหลมเข้าปาก
- คุณครู: ถ้าเด็กไม่ทำตาม จะเกิดอะไรขึ้น
- เด็ก: ไม้แหลมทิ่มเข้าไปในปาก

ตัวอย่างที่ ๒

- คุณครู: คุณแม่สาธิตท่าทางวิธีการกินหรือไม่อย่างไร
- เด็ก: ให้ถือไม้แหลมโดยไม่เอาทิ่มเข้ามาในปาก
- คุณครู: แล้วเด็ก ๆ ทำตามได้หรือไม่
- เด็ก: ได้/ไม่ได้

ตัวอย่างที่ ๓

- คุณครู: เราใช้ไม้แหลมในการรับประทานกับอะไรบ้าง
- เด็ก: ลูกชิ้น ขนมจีบ ผลไม้
- คุณครู: มีอุปกรณ์รับประทานอาหารใดอีกบ้างที่แหลมคม
- เด็ก: ส้อม ไม้จิ้มฟัน ไม้จิ้มขนม ตะเกียบ

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



การรับประทานอาหารจากไม้แหลม ส้อม ไม้จิ้มขนม หรืออุปกรณ์รับประทานอาหารที่มีส่วนแหลมคมต่าง ๆ ต้องรับประทานโดยการนำไม้แหลมถือในทิศทางขนานกับปาก ไม่นำส่วนที่แหลมชี้มาทางปาก หลังจากนั้นจึงใช้ฟันกัดอาหารและค่อย ๆ รูดอาหารออกมาจากไม้

ผลของการรับประทานอาหารจากไม้แหลมผิดวิธี เช่น การนำไม้ด้านแหลมทิ่มเข้ามาข้างในปาก อาจเกิดอุบัติเหตุร้ายแรงได้ จากการที่ไม้ทิ่มปาก เหงือก ฟัน คอ เป็นต้น โดยเกิดได้จากการเดินสะดุด การกระแทกจากวัตถุหรือสิ่งของระหว่างที่เรากำลังรับประทาน



สื่อประกอบหลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ตรงสำหรับครูปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาครูปฐมวัยเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูหยิบนิทานมาอ่านให้เด็กฟัง และให้เด็ก ๆ สังเกตของมีคมต่าง ๆ เช่นนิทานเรื่องสะพานสานใจ หรือนิทานเรื่องสูตรลับความอร่อย หลังจากนั้นถามเด็ก ๆ ว่า หากต้องการจะรับประทานอาหารที่ใช้ไม้แหลม เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- การไม่ประมาท ในการรับประทานอาหารต้องระมัดระวัง
- การมีนิสัยระมัดระวังในการใช้ของมีคม

ความรู้ที่พึงมี

- วิธีการรับประทานอาหารปลอดภัย คือ การนั่งรับประทาน เคี้ยวช้า ๆ ไม่พูดขณะรับประทานอาหาร
- วิธีการใช้ของมีคม ให้ระวังในส่วนที่แหลม ไม่เอาไม้แหลมทิ่มมาที่ปาก

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- การมีนิสัยระมัดระวังในการใช้ของมีคม	๘ โหวต	๒ โหวต
- วิธีการรับประทานอาหารปลอดภัย คือ การนั่งรับประทาน เคี้ยวช้า ๆ ไม่พูดขณะรับประทานอาหาร	๙ โหวต	๑ โหวต
- ใช้มือหยิบเพื่อป้องกันของแหลมทิ่ม	๑ โหวต	๙ โหวต
- หักปลายไม้แหลม	๗ โหวต	๓ โหวต





๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- การมีนิสัยระมัดระวังในการใช้ของมีคม	๑
- วิธีการรับประทานอาหารปลอดภัย คือ การนั่งรับประทาน	๒
- เคี้ยวช้า ๆ ไม่พูดขณะรับประทานอาหาร	๓
- หักปลายไม่แหลม	๔

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้ เช่น ร้องขอให้คนช่วย

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่

(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. การมีนิสัยระมัดระวังในการใช้ของมีคม	การถือไม้ขนานกับปากระหว่างการนำอาหาร เข้าปาก เป็นการปรับทิศทางการพุ่งของไม้ไม่ให้แทงเข้าไปในปาก	คุณหมอ
๒. วิธีการรับประทานอาหารปลอดภัย คือ การนั่งรับประทาน เคี้ยวช้า ๆ ไม่พูดขณะรับประทานอาหาร	รองผู้อำนวยการโรงพยาบาลน่าน ขอฝากเตือนเด็กหรือผู้ปกครอง ตลอดจนบุคคลทั่วไปว่า ไม่ควรรับประทานอาหารหรือขนมที่มีไม้เสียบในระหว่างโดยสารพาหนะทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นรถจักรยานยนต์หรือรถยนต์ก็ตาม เพราะหากรถเกิดอุบัติเหตุ หรือมีการหยุดกะทันหัน ไม้หรือของแหลมอาจเสียบอวัยวะของร่างกายได้ ซึ่งหากไปถูกอวัยวะสำคัญ เช่น คอหอย ปาก ตา ก็อาจบาดเจ็บถึงแก่ชีวิตได้	https://www.sanook.com/news/7592734/
๓. หักปลายไม้แหลม	อุบัติเหตุสามารถป้องกันได้ด้วยการไม่ประมาท ถ้าคุณพ่อคุณแม่เพิ่มความระมัดระวัง ใส่ใจ รู้จักสอนทักษะต่าง ๆ ให้กับลูก เช่น วิธีการรับประทานอาหารให้ปลอดภัย และรู้จักหักไม้เพื่อลดความแหลมคมก่อนกิน	https://guru.sanook.com/8124/



สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือเรียนรูปแบบประสบการณ์ชีวิตและแนวคิดเชิงระบบ การสร้างจินตนาการเพื่อการเรียนรู้ ภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะ

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา	การแก้ปัญหา
สังเกตเห็นว่า ไม้ลูกชิ้นมีส่วนที่แหลม	วิธีการกินลูกชิ้นจากไม้ที่มีปลายแหลม	เด็กกินด้วยท่าแบบใด เดินกินหรือนั่งกิน กินอย่างรวดเร็ว หรือกินช้า ๆ	น่าจะแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง เพราะเพียงแค่ปรับวิธีการกิน เช่น - ดึงลูกชิ้นออกจากไม้ทั้งหมด แล้วใช้ส้อมจิ้มทีละลูก (+) - ยังคงกินจากไม้ แต่ถือไม้ให้ขนานกับปากเพื่อกันไม่ให้ปลายแหลมเข้าปาก และกินอย่างระมัดระวัง (+) - กินในท่าที่เอาปลายแหลมเข้าปาก แล้วใช้วิธีการกินช้า ๆ คอยระวัง (-)	✓ พึ่งตนเองในการแก้ปัญหา แก้ที่ตัวเด็กเองว่าที่จะต้องปรับวิธีการกิน ด้วยการดึงลูกชิ้นออกจากไม้ แล้วนั่งทานทีละลูก จะปลอดภัยที่สุด



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แบบกลุ่ม
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาในสถานศึกษา ในวิชีชีวิตให้เหมาะสมกับวัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความปลอดภัย

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

- สอบถามคุณครูประจำห้องพยาบาล สอบถามคุณหมอหรือพยาบาลถึงวิธีการกินไม้ลูกชิ้นอย่างปลอดภัย



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

เด็ก ๆ และครูร่วมกันพูดคุยอีกครั้งเกี่ยวกับวิธีการรับประทานอาหารโดยใช้ไม้แหลมได้ถูกต้อง จากนั้นร่วมกันทดลองผลที่เกิดจากการถือไม้แหลมในการรับประทานแบบต่าง ๆ ร่วมกันพูดคุยถึงกิจกรรมและช่วยกันตอบคำถาม

ขั้นตอนการทดลอง

๑. นำลูกโป่งมาวาดรูปหน้าเด็กลงไป เพื่อจำลองเป็นเด็ก จากนั้นนำลูกโป่งวางไว้ในตำแหน่งที่มั่นคง

๒. ให้เด็กทดลองถือไม้ลูกชิ้นแบบต่าง ๆ เพื่อจำลองว่าเวลารับประทานอาหารจากไม้แหลมถืออย่างไร เช่น เอาไม้แหลมทิ่มเข้าปาก เอาไม้แหลมถือขนานปาก

๓. จากนั้นครูให้สัญญาณ โดยให้พุ่งไม้ไปตามทิศทางการถือไม้

๔. สังเกตว่าการถือแบบใดทำให้ลูกโป่งแตก การถือแบบใดลูกโป่งไม่แตก โดยครูอธิบายเพิ่มเติม

๕. เด็กและครูร่วมกันสรุปความคิดเห็น



๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล

๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา

๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)

เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)

ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)

ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

เด็ก ๆ วาดรูปวิธีการกินลูกชิ้นในท่าที่ปลอดภัยแบบต่าง ๆ ครูนำภาพที่เด็กวาดมาจัดบอร์ด เพื่อนำไปจัดนิทรรศการการกินลูกชิ้นปิ้งปลอดภัยเพื่อเป็นตัวอย่างให้กับเด็ก ๆ ชั้นอื่น เขียนสรุปข้อมูลจากสิ่งที่เด็ก ๆ อธิบายและให้เหตุผล พร้อมทั้งเขียนสิ่งที่เด็ก ๆ กล่าวถึงการกินอย่างปลอดภัย

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนแบบโครงงาน
การสร้างวิทยาลัยการรับมือการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจาก ครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. การไม่ประมาท
๒. การมีนิสัยระมัดระวังในการรับประทานอาหาร

ความรู้

๑. ลักษณะของของมีคม
๒. วิธีการใช้ของมีคมอย่างถูกวิธี

ข้อแนะนำ

ครูอาจเชื่อมโยงถึงวิธีการรับประทานอาหารโดยการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ปลอดภัย เช่น ตะเกียบ มีดหั่น ช้อน ส้อม

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงที่เกิดในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้า:

Project-based Learning

ภัยที่ ๖: รู้วิธีเสริมสร้างสุขภาวะ

กรณีศึกษา | ติดเกม ไม่ทำกิจกรรมอื่น



ใช้สื่อคลิปวิดีโอ GLUED ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กติดเกม ไม่เคยใช้เวลาในการทำกิจกรรมเล่นกลางแจ้ง ทำให้มีผลต่อสุขภาพของเด็ก

สื่อคลิปวิดีโอ:
GLUED (๒๕๕๕)
https://youtu.be/rW2g5cwxrqQ

สื่อเสียงลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญาในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงที่มีผลต่อวิถีชีวิตในสังคมเปลี่ยนแปลง ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ ๒๕๕๕ ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า



แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการดูสื่อคลิปวิดีโอและตั้งคำถามเพื่อให้เด็กแสดงความคิดเห็น ทำกิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมนอกบ้าน กิจกรรมเคลื่อนไหว เพื่อลดการใช้โทรศัพท์มือถือหรือสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เนื่องจากพัฒนาการของเด็กวัยนี้เป็นวัยที่กำลังมีการประสานสัมพันธ์การใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อย่อย การขาดการออกกำลังกายที่สม่ำเสมอจะมีผลต่อการพัฒนาร่างกายไม่สมบูรณ์ และมีผลต่อการอ่อนแอของร่างกายอันจะนำมาซึ่งโรคภัยต่าง ๆ

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กร่วมแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning ซึ่งมีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การสอนจะใช้เวลาหลายสัปดาห์หรืออาจเป็นเดือน
๒. หัวเรื่องที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก
๓. ความรู้ได้จากกระบวนการสืบค้นจากคำถาม
๔. เด็กมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
๕. พัฒนาสมรรถนะเชื่อมโยงผลของภัยพิบัติที่ศึกษาไปสู่เรื่องอื่น ๆ โดยจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ
๖. เน้นการได้มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ในการปฏิบัติ
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาและสิ่งที่ท้าทายในชีวิต
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านร่างกาย
- ได้เคลื่อนไหวร่างกายจากการทำกิจกรรมกลางแจ้ง

ด้านอารมณ์
- มีความสุข สนุกสนานจากการทำกิจกรรม

ด้านสังคม
- รู้จักวิธีการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

ด้านสติปัญญา
- รู้จักแสดงความคิดเห็น เพื่อเสนอความคิดในการทำกิจกรรมกลางแจ้ง

จุดประสงค์

๑. เด็กบอกผลเสียของการใช้เทคโนโลยีที่มากเกินจำเป็นได้

๒. เด็กเลือกทำกิจกรรมที่สนใจและชอบได้

๓. เด็กเสนอความคิดเห็น ในการออกแบบกิจกรรมการเล่นร่วมกับผู้อื่นได้

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. การใช้สื่อเทคโนโลยีควรใช้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กได้มีเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ซึ่งหากใช้โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตมากเกินไป จะทำให้เกิดผลเสียดังนี้

๑) ด้านการสื่อสาร พูดช้า พูดไม่ชัด ขาดความคิดสร้างสรรค์

๒) ด้านร่างกาย ส่งผลเสียกับดวงตาได้ เช่น ทำให้สายตาสั้น ดวงตาแห้ง ไม่ออกกำลังกาย ร่างกายไม่แข็งแรง

๓) ด้านอารมณ์ ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ เพราะเด็กแยกแยะโลกของอินเทอร์เน็ตกับความจริงไม่ได้

๔) ด้านพฤติกรรม จะก้าวร้าว ชน สมาธิสั้น ต่อต้าน โลกส่วนตัวสูง

๒. กิจกรรมที่เด็กได้ทำ ควรเป็นตัวช่วยส่งเสริมให้ร่างกายมีพัฒนาการที่ดีในทุกด้านอย่างเหมาะสมและสมวัย เช่น เกมวิ่งไล่จับ เล่นเครื่องเล่น เล่นทราย เล่นบทบาทสมมติ เป็นต้น

สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอ GLUED (๒๕๕๕)

๒. ภาพสนามเด็กเล่น

๓. ปากกา



ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

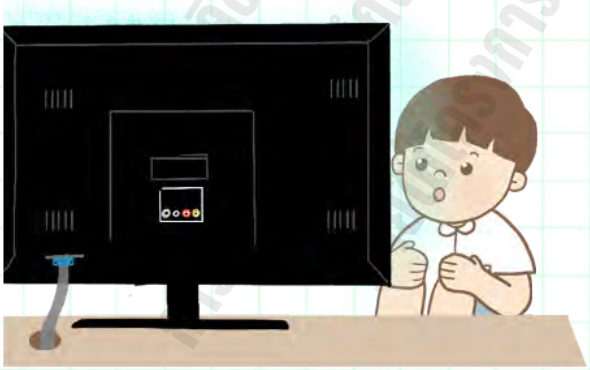
๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องของโทษของการใช้สื่อเทคโนโลยีที่มีผลต่อสุขภาพ
- ด้านการใช้สายตากับเทคโนโลยี ทำให้จอประสาทตาเสื่อม ตาพร่า
- ด้านร่างกายที่เอาแต่นั่งดูทีวีไม่ทำอย่างอื่นทำให้การเผาผลาญพลังงานในร่างกายต่ำ เพราะไม่ได้ออกกำลังกาย นำไปสู่การเป็นโรคอ้วน
- ด้านสังคม ที่ดูทีวีคนเดียว ทำให้ขาดโอกาสไปเล่นกับเพื่อน

๒. ครูจัดมุมการเรียนรู้ให้น่าสนใจ อาจติดภาพประกอบผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยี เช่น ภาพคนเจ็บตา ภาพคนขาดสารอาหาร หรือมีน้ำหนักเกิน เพื่อสร้างบรรยากาศและจุดประกายความสนใจในการเรียนรู้สำหรับเด็กด้วยการที่วันหนึ่งครูลองเล่นสมมติว่าอ้วน เจ็บตา ไม่ค่อยสดชื่นมาโรงเรียน เพื่อให้เด็กถามว่าครูเป็นอะไร แล้วให้เด็กเดาว่าครูมีสภาพร่างกายแบบนี้เพราะอะไร แล้วครูบอกว่า “ถ้าอยากได้คำตอบให้ดูจากสื่อคลิปวิดีโอนี้”



๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากสื่อคลิปวิดีโอเด็ก ๆ สังเกตเห็นอะไรบ้าง

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

แม่กับลูก

ทำอะไร

แม่เอาเกมอิเล็กทรอนิกส์ไปทิ้ง เพราะลูกเอาแต่นั่งเล่นเกม

ที่ไหน

ในบ้าน

อย่างไร

ลูกเล่นลูกบอลไม่เป็น

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

ลูกปฏิเสธการเล่นแบบอื่น หรือทำกิจกรรมนอกบ้าน



สงวนลิขสิทธิ์ โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
การสร้างชุดสื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลาง
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับผู้เรียน

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑

จากคลิปวิดีโอ คุณแม่ทำอะไรคะ — คุณครู

เอาเครื่องเล่นเกมไปทิ้งค่ะ — เด็ก

ทำไมคุณแม่ถึงทำเช่นนั้น — คุณครู

เพราะอยากให้ลูกออกไปเล่นข้างนอก เล่นเกมนาน ๆ ไม่ดี — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

จากในคลิปตอนสุดท้ายเด็กเล่นลูกบอลอย่างไร — คุณครู

เด็กเล่นไม่เป็นค่ะ — เด็ก

ทำไมเด็กคนนี้เล่นไม่เป็น — คุณครู

เอาแต่เล่นเกม จนคิดไม่ออกว่าเล่นอย่างอื่นทำอย่างไร — เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

เด็ก ๆ คิดว่าระหว่างเล่นเกม กับไปเล่นกับเพื่อนแบบไหนสนุกกว่ากันคะ — คุณครู

เล่นกับเพื่อน — เด็ก

ทำไมเล่นกับเพื่อนสนุกกว่า — คุณครู

ได้วิ่งไล่จับ เล่นแปลงร่าง เล่นทราย เล่นชิงช้า ถ้าเล่นเกมก็ได้แต่นั่งอยู่กับที่ — เด็ก

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก กิจกรรมใดที่ช่วยให้เด็กมีทั้งร่างกายแข็งแรงมีเพื่อนแถมยังสนุกสนาน

คำถามรอง

- ทำไมการเล่นเกมเวลานานจึงส่งผลเสียต่อตัวเด็ก
- ที่สนามเด็กเล่น เด็ก ๆ เล่นสนุกอะไรได้บ้าง
- ถ้าเด็ก ๆ จะเล่นกับเพื่อน เด็ก ๆ จะทำอย่างไรบ้าง

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ การสร้างโครงการเรียนรู้และประสบการณ์ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ชีวิต ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ

หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก

สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต

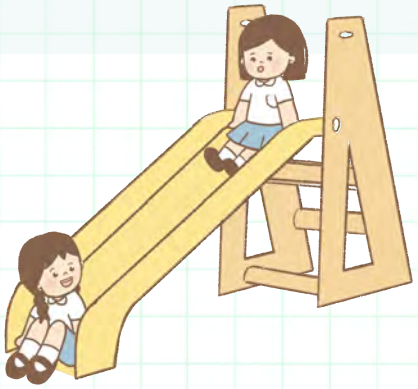
สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ

สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่





๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
ทำไมการเล่นเกมเวลานานจึงส่งผลเสียต่อตัวเด็ก	ไม่ได้ทานข้าว ดื่มน้ำ ไม่ได้ไปอาบน้ำ ปวดตา
ที่สนามเด็กเล่น เด็ก ๆ เล่นสนุกอะไรได้บ้าง	เล่นสไลเดอร์ เล่นชิงช้า เก็บใบไม้
ถ้าเด็ก ๆ จะเล่นกับเพื่อน เด็ก ๆ จะทำอย่างไรบ้าง	เดินไปหาเพื่อน แล้วชวนมาเล่น จูงมือเพื่อนมาดูกิจกรรมที่ตนเองทำไว้ เอาของเล่นที่จะเล่นไปให้เพื่อนดู



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์แบบองค์รวม
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาและความเสี่ยงในการดำเนินชีวิตให้กับผู้เรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

สอบถามคุณครูพยาบาลว่าหากใช้เวลาอยู่หน้าจอนาน ๆ จะเกิดผลเสียใด ดูจากแหล่งข่าวต่าง ๆ

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

สร้างสถานการณ์เปรียบเทียบระหว่างการเล่นกับเพื่อนข้างนอกกับการเล่นเกมในห้องคนเดียวนาน ๆ แบบไหนทำให้มีผลต่อ สายตา ร่างกาย ความสดชื่น เหมือนหรือต่างกันอย่างไร

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

จากการทดลองเปรียบเทียบในกระบวนการข้อ ๓.๒.๒ นำความรู้สึกที่ได้มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับเพื่อนและครู ว่ากิจกรรมนอกห้องเรียนที่สนุกและเพลิดเพลิน แถมยังรู้สึกสดชื่น มีเพื่อน คืออะไรบ้าง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างวินัยในการรับผิดชอบ ปัญหาและวิธีแก้ไข ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

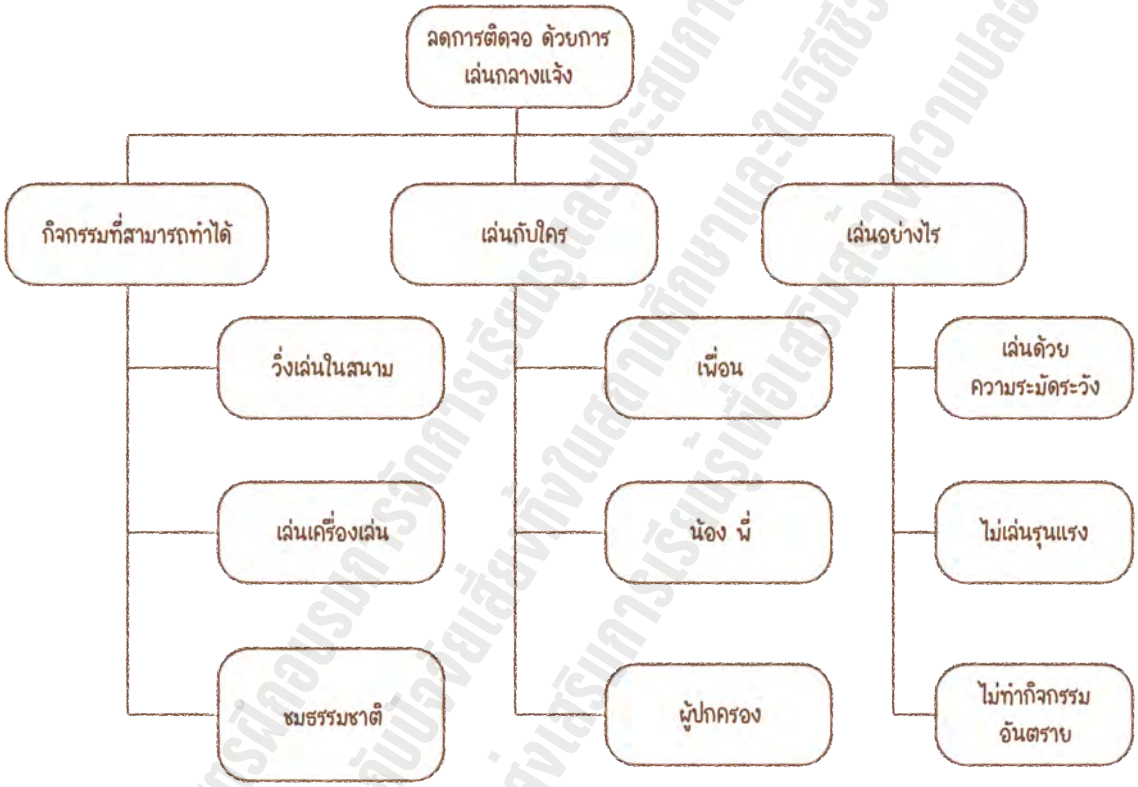
คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
ทำไมการเล่นเกมเวลานานจึงส่งผลเสียต่อตัวเด็ก	๑) ด้านการสื่อสาร พูดช้า พูดไม่ชัด ขาดความคิดสร้างสรรค์ และ การจ้องมองจอภาพเป็นเวลานานจะส่งผลเสียกับดวงตาได้ เช่น ทำให้สายตาสั้น ดวงตาแห้ง ๒) ด้านร่างกาย จะไม่แข็งแรง เหนื่อยง่าย ขาดการเคลื่อนไหวออกกำลังกายตามที่ควรจะเป็นหรืออาจส่งผลให้เป็นเด็กขี้เกียจได้ ๓) ด้านอารมณ์ ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ เพราะเด็กแยกแยะโลกของอินเทอร์เน็ตกับความจริงไม่ได้ หงุดหงิดง่าย ใจร้อน รอคอยไม่เป็น เด็กขาดสมาธิ ไม่จดจ่อหรือตั้งใจทำกิจกรรมใด ๔) ด้านพฤติกรรม จะก้าวร้าว ซน สมาธิสั้น มีพฤติกรรมคล้ายออทิสติก คือดื้อ ต่อต้าน โลกส่วนตัวสูง	อินเทอร์เน็ต / คุณหมอ ที่มา https://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/136050
ที่สนามเด็กเล่น เด็ก ๆ เล่นสนุกอะไรได้บ้าง	วิ่งไล่จับ เล่นแปลงร่าง เล่นทราย เล่นชิงช้า เล่นสไลเดอร์ เล่นโป่งแปะ ดูมดเดินสร้างรัง	เด็ก
ถ้าเด็ก ๆ จะเล่นกับเพื่อน เด็ก ๆ จะทำอย่างไรบ้าง	เดินเข้าไปพูดคุย และพูดด้วยคำพูดที่สุภาพ เช่น เราขอเล่นด้วยคนนะ เอาอุปกรณ์ที่จะเล่นไปให้เพื่อนดูและชวนเพื่อนมาเล่นด้วยกัน	เด็ก พี่ ครู



สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ หรือแสวงหาผลประโยชน์ในทางการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น

๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ครูผู้ดูแลเด็กปฐมวัย การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาและวิธีชีวิตให้เหมาะสม ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

เด็กแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอกิจกรรมที่จะทำให้สดชื่น แข็งแรงและสนุกสนาน และบอกข้อควรระวังในการไปทำกิจกรรมที่สนาม โดยมีคุณครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม ให้เด็ก ๆ ร่วมกันทบทวนการเรียนรู้ดังนี้

๑. ทำไมจึงเลือกข้อเสนอแนะที่ได้รับมาใช้ในการแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ในครั้งนี้
๒. ข้อเสนอแนะที่ได้รับใหม่ทำให้นำไปสู่เป้าหมายหรือความคาดหวังในการแก้ปัญหาได้หรือไม่ เพราะอะไร
๓. เด็ก ๆ เรียนรู้อะไรจากการได้รับข้อเสนอแนะ
๔. เด็ก ๆ จะปรับปรุง เปลี่ยนแปลงการทำงานอย่างไร
๕. เด็กๆ อยากรู้อะไรต่อจากการแก้ปัญหาครั้งนี้

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

เด็กและครูไปทำกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งที่เด็กได้เลือกเอาไว้และเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งที่เพื่อนนำเสนอ โดยครูอัดคลิปวิดีโอการเล่นของเด็กและกลับมาสรุปว่าเด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร ชอบกิจกรรมใดมากที่สุด

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ตรง การสร้างนิสัยในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตประจำวันภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนปฐมวัย

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่นำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครูทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑ การออกไปเล่นกลางแจ้งกับเพื่อนทำให้ร่างกายสดชื่นแข็งแรง

๓. ความรู้

๑. ผลเสียของการใช้เทคโนโลยีที่มากเกินจำเป็น
๒. ร่างกายของเด็ก ๆ กำลังเจริญเติบโต ควรได้ออกกำลังกาย ไปเล่นกับเพื่อน กินอาหารที่ถูกสุขลักษณะ ได้รับอากาศที่สดชื่น ทำให้ร่างกายแข็งแรง

๔. ทักษะ

๑. การปรับตัวกับสถานการณ์ต่าง ๆ
๒. วิธีการเล่นสร้างสรรค์กับเพื่อน
๓. วิธีการดูแลตนเองให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง

ข้อแนะนำ

- ครูควรอ่านกรณีศึกษาให้เข้าใจเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟังด้วยภาษาของครูที่อาจจะกระชับและเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ควรอ่านทั้งหมดให้เด็กฟัง เพราะอาจจะยาวเกินไป
- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคน
- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้
- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้ จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประเมินการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้นักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ **มาตรฐานที่ ๖ มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง** ตัวบ่งชี้ ๖.๒.๑ เก็บของเล่นของใช้ เข้าที่ด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ มีส่วนร่วมสร้าง ข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๓ ประนีประนอม แก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล **มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรพัฒนาการเรียนรู้และประสบการณ์ปฐมวัย การสร้างวินัยเชิงบวก ภายใต้สถานการณ์ความเสี่ยงภัยพิบัติ

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๑ : การเคลื่อนไหว

สมรรถนะที่ ๑ เด็กสามารถแสดงความแข็งแรงและประสานการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่
สมรรถนะที่ ๓ เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ (เช่นการเห็น ได้ยิน กายสัมผัส ฯลฯ) เป็นการนำในการเคลื่อนไหว

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้

สงวนลิขสิทธิ์ เอกสารนี้จัดทำขึ้นสำหรับการใช้งานเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์ในห้องเรียน การสร้างชิ้นงานดัดแปลง ต้องได้รับอนุญาตจากสถานศึกษาและสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการจัดการศึกษาเอกชน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน

ส่วนหลัก ๖ พัฒนาการด้านจริยธรรม

ส่วนย่อย ๖.๑ การมีวินัยในตนเอง

สมรรถนะที่ ๓๕ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมควบคุมตนเอง

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง

สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร

ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์

สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ทางบวกล้วน
การสร้างวินัยในการรับมือกับความเสี่ยงที่เปลี่ยนไปในสถานศึกษาและในชีวิตวิถีใหม่ภายใต้ภาวะวิกฤต
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย





๙.๗

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม
การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝังให้รู้สึกว่าตนมีค่า ปลอดภัยจากการขาดความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง การรู้สึกด้อยค่าจากการถูกปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรม และการถูกละเมิดสิทธิเด็กที่พึงได้รับด้านการพัฒนาและการมีส่วนร่วม รวมถึงภัยจากโรคทางจิตเวชอันจะมีผลต่อจิตใจและการทำร้ายตนเองและผู้อื่น การร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อวินิจฉัยความเป็นกลุ่มเสี่ยง อาการเบื้องต้นที่พึงสังเกตและเข้าช่วยเหลือ การรู้วิธีและแหล่งที่จะขอความช่วยเหลือ แบ่งประเภทภัยได้เป็น ๓ ประเภท คือ ภัยจากขาดความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ภัยจากการรู้สึกด้อยค่า ภัยจากการไม่ได้รับความเป็นธรรมจากสิทธิเด็กและภัยจากทางโรคจิตเวช





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการเรียนรู้ประสบการณ์แวดล้อม
ภายใต้โครงการพัฒนาและสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๗: รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า

กรณีศึกษา | แม่ขา หนูอัปลักษณ์มากเลย



ครูเล่าเรื่องราวจาก สื่อคลิปวิดีโอ “แม่ขา หนูอัปลักษณ์มากเลย” โดยมีเนื้อหาโดยสรุป คือ อาร์เรียนนา เป็นเด็กหญิงวัยเพียง ๔ ขวบ เธอพูดประโยคแสนเศร้านั้นกับคุณแม่ของเธอ อย่างไรก็ดี แม่ของเธอไม่มีวันปล่อยผ่านเรื่องนี้ไปเฉย ๆ และตอบลูกสาวไปด้วยคำสอนล้ำค่าที่เด็กหญิงจะจดจำไปตลอดชีวิตที่เหลือ

สื่อคลิปวิดีโอ (ต้นฉบับ):
Little Girl Calls Herself “UGLY” Hairdresser Motivates Her (Emotional) (๒๕๖๓)
https://youtu.be/D5DmUDWOAD8

สื่อคลิปวิดีโอ (แปลไทย):
“หนูอัปลักษณ์”: ประโยคแสนเศร้าที่เด็กหญิงวัย ๔ ขวบบอกกับแม่ของเธอ
https://fb.watch/9xC7q7Cipt/

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้เด็กสังเกต ตั้งคำถาม และแสดงความคิดเห็นจากกรณีศึกษา เนื่องจากพัฒนาการของเด็กวัยนี้กำลังเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับโดยเฉพาะจากเพื่อน ต้องการได้รับความสนใจจากผู้อื่น และจะมีความกังวลเมื่อไม่ได้รับความสนใจจากผู้อื่น ในขณะเดียวกันเริ่มสามารถแยกแยะได้ว่าคนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ไม่ใช่เพียงแค่ทางกายภาพ แต่รวมถึงด้านนิสัย ความสามารถและความรู้สึก จึงเป็นโอกาสให้ครูสามารถจัดกิจกรรมพัฒนาความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ควบคู่ไปกับการคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น การรู้วิธีการปฏิบัติต่อตนเองและผู้อื่นอย่างผู้ที่เคารพในความแตกต่างและหลากหลาย โดยครูสามารถนำไปปรับใช้กับกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย เช่น เป็นการพูดคุยในกิจกรรมวงกลมการบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ การแสดงบทบาทสมมติหรือการแสดงละครสำหรับเด็ก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของบริบทของสถานศึกษาและผู้สอน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เด็กเข้าใจความรู้สึกของตนเอง

๒. เด็กยอมรับและเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล

จุดประสงค์

๑. เด็กสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง

๒. เด็กยอมรับในความแตกต่างของตนเองที่อาจแตกต่างจากผู้อื่น โดยเฉพาะในเรื่องที่เป็นประเด็นด้อยของตน

๓. รู้วิธีดูแลใจของตนเอง สร้างปมเด่นให้กับตนเองเพื่อสร้างความรู้สึกที่ดีต่อตนเองในด้านอื่น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรปรับการจัดการเรียนรู้และประเมินผลนักเรียนในสถานศึกษาและสถานประกอบการ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะอาชีพ

เนื้อหาการเรียนรู้

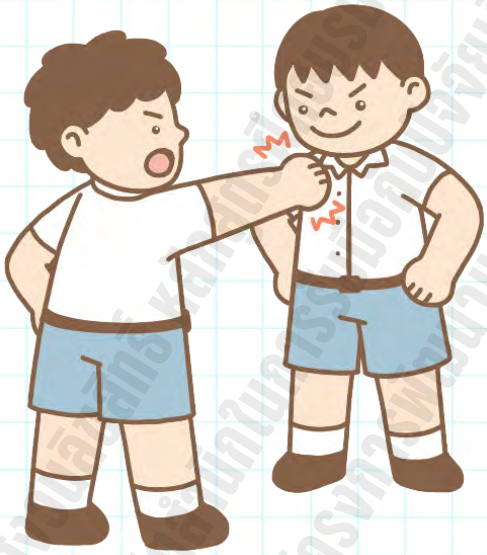
๑. สอนให้เด็กเข้าใจว่าความแตกต่างเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ว่าจะเป็นสีผิว รูปร่าง ทรงผม ศาสนา และอื่น ๆ และไม่มองความแตกต่างของคนอื่นเป็นเรื่องขบขัน

๒. สอนให้รู้จักใจเขาใจเรา คิดก่อนพูดเสมอ ยกตัวอย่างสถานการณ์ให้เข้าใจจิตใจผู้อื่น หากเป็นตัวเราจะรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ

๓. บอกว่าอะไรคือพฤติกรรมที่ไม่ดี และครูควรเป็นตัวอย่างให้เด็กเห็น

๔. สอนให้รู้จักภูมิใจในตนเอง รักในสิ่งที่ตนเองเป็น





สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอ

๒. ภาพสถานการณ์จำลอง

๓. อุปกรณ์ ชุด สำหรับการแสดงละครสร้างสรรค์

สงวนลิขสิทธิ์ การจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ส่งเสริมการสร้างวินัยในตนเองในเด็กปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในเด็กปฐมวัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูออกมาเล่นสมมติ สะท้อนเรื่องราวว่าวันนี้ตัวครูรู้สึกไม่ดีต่อตนเองเลย เพราะคิดว่าตัวเองไม่สวย แล้วดูซิว่า เด็ก ๆ จะให้กำลังใจหรือแสดงความรู้สึกต่อเรื่องนี้อย่างไร

๒. ครูเล่าให้เด็กฟังว่านอกจากตัวครู มีเด็กคนนึงที่มีความรู้สึกแบบนี้เหมือนกันแล้ว

๓. ครูและเด็ก ๆ สร้างข้อตกลงในการชมสื่อคลิปวิดีโอ โดยครูกระตุ้นให้เด็กสังเกตท่าทาง อาการของเด็กในสื่อคลิปวิดีโอ แล้วชวนเด็ก ๆ คิดว่าเด็ก ๆ เคยมีความรู้สึกแบบนี้กับตนเองไหม และเด็ก ๆ แก้ปัญหาอย่างไร

หมายเหตุ: ในระหว่างที่เด็ก ๆ สะท้อนความคิดต่อตนเอง ให้ระมัดระวังไม่ให้เกิดการล้อเลียนในหมู่เพื่อน



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างวินัยเชิงบวกและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ทางวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอหรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

- คุณครู: เด็กในคลิปกำลังทำอะไรอยู่
- เด็ก: กำลังร้องไห้กับคุณแม่
- คุณครู: ทำไมเด็กคนนี้ถึงร้องไห้
- เด็ก: เพราะถูกเพื่อนบอกว่าน่าเกลียด

ตัวอย่างที่ ๒

- คุณครู: ถ้าเด็ก ๆ ถูกเพื่อนพูดล้อเลียน แบบเด็กในคลิปคิดว่าจะรู้สึกอย่างไร
- เด็ก: ไม่ชอบ โกรธ
- คุณครู: เราจะทำอย่างไรถ้าถูกเพื่อนล้อแบบนี้
- เด็ก: บอกเพื่อนว่าเราไม่ชอบ

ตัวอย่างที่ ๓

- คุณครู: เด็ก ๆ ชอบ ไม่ชอบตรงส่วนไหนของตัวเองบ้าง
- เด็ก: ชอบที่ผมสวย ไม่ชอบที่ตัวดำ
- คุณครู: การที่เด็ก ๆ ตัวดำ มีผลทำให้เพื่อนไม่ชอบในตัวเด็กมากน้อยแค่ไหน
- เด็ก: เขาก็ล้อบ้าง แต่เขาก็ยังเล่นกับหนู

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้



คนเราแตกต่างกัน แต่เราไม่ควรที่จะเพ่งมอง
แต่สิ่งที่เราคิดว่าด้อยกว่าคนอื่น เช่น การที่อ้วน ผิวคล้ำ หรือหน้าตาไม่ดี
ควรมองว่าทุกคนมีทั้งจุดเด่นและจุดด้อย สิ่งสำคัญคือใจของเราควรยอมรับในสิ่งที่เราเป็น
และค้นหาความสามารถด้านอื่นที่ก็สามารถสร้างการยอมรับจากเพื่อนหรือคนอื่นได้เช่นกัน



๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ มาร่วมกันคิดว่าแต่ละคนมีจุดเด่น และจุดด้อยในเรื่องอะไรบ้าง ตามความคิดของเด็ก ๆ และเพื่อน ๆ

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- ความรู้สึกดีกับตนเองว่าตัวเราก็ยังมีสิ่งดี ๆ ในตัวได้ในหลายเรื่อง
- คนทุกคนมีทั้งจุดดี จุดด้อย
- ทุกคนพัฒนาได้

ความรู้ที่พึงมี

- ความเคารพในความแตกต่าง
- คนเราสามารถแตกต่างกันได้ทั้งรูปร่างหน้าตา นิสัย ความสามารถ
- การพูดและปฏิบัติโดยนึกถึงจิตใจผู้อื่น

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- มองใหม่กับตนเอง หาจุดดีในตัวเอง	๘ โหวต	๒ โหวต
- ยอมรับในความแตกต่าง	๙ โหวต	๑ โหวต
- ต่อว่าเพื่อนที่ไปว่าเพื่อนอีกคน	๖ โหวต	๔ โหวต





๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- ยอมรับในความแตกต่าง	๑
- มองใหม่กับตนเอง หาจุดดีในตนเอง	๒

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้ เช่น ไม่สนใจเพราะเรารู้ว่าเราเป็นยังไง

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ตามการสร้างวินัยเชิงบวกและแนวคิดวิถีชีวิตไทยสำหรับการเรียนการสอนภายในโรงเรียนและสถานศึกษาเพื่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมและวัฒนธรรมต่างชาติ

๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่
(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. ยอมรับในความแตกต่าง	คนเราแตกต่างกัน ทั้งทางด้านร่างกาย ฐานะ นิสัย ความสามารถ ความเชื่อ ซึ่งไม่ถือว่าแบบไหนถูกหรือผิด บางครั้งเราเลือกเกิดไม่ได้ แต่เราสามารถปรับปรุงสิ่งที่มีให้ดีขึ้นได้ เช่น การปรับปรุงนิสัย การปรับปรุงความสามารถ	ครูสอน
๒. มองใหม่กับตนเอง หาจุดดีในตนเอง	ทุก ๆ คนมีทั้งจุดดีและจุดด้อยที่เกิดมาพร้อมกับตัวเรา บางอย่างก็แก้ไขได้ยาก เช่น สีผิว หน้าตา แต่บางอย่างก็สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้น เช่น ความเก่ง ความสามารถ สิ่งสำคัญคือ เราไม่ควรหมกมุ่นแต่กับสิ่งด้อยของตนเอง แต่ควรใส่ใจกับสิ่งที่เราเด่นและมีความสามารถ เพื่อสร้างความรู้สึกที่ดีให้กับตนเอง ถ้าเราต้องการการยอมรับจากคนอื่น ต้องการความรักจากคนอื่น ต้องเริ่มจากการที่เรายอมรับในตนเองและรักตนเองก่อน	ครูสอน



ภาษาโครงการพัฒนาและส่งเสริมวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา	การแก้ปัญหา
หงุดหงิดเมื่อถูกล้อสิ่งด้อยของตนเอง	- อายเมื่อโดนเพื่อนล้อ - น้อยใจในปมด้อยของตนเอง	- ร้องไห้ทุกครั้งที่โดนล้อ และใช้วิธีสู้กลับกับคนที่มาล้อ - ไม่อยากมาโรงเรียน	- ไม่ใช่ทุกคนมาล้อเด็กยังมีคนที่มาเล่นด้วยและชื่นชอบเรา (+) - สิ่งที่คนอื่นล้ออาจสามารถปรับปรุงให้ดีขึ้น หรือใช้จุดเด่นของเราอย่างอื่นมาชดเชย (+) - ตัวเรายอมรับในปัญหาและหาทางปรับปรุงแก้ไขหรือไม่ (+)	✗ ว่ากลับเอาคืนคนที่มาล้อ ✓ บอกเพื่อนที่มาล้อว่าไม่ชอบ ✓ ไม่สนใจ เพราะคนเราคิดแตกต่าง เรามุ่งใช้ความดีเอาชนะใจคน



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาและเสริมสร้างความยืดหยุ่นทางจิตใจ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาชีพเพื่อสร้างความเป็นเลิศ

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

เชิญบุคคลที่มีความแตกต่างกันในหลาย ๆ ด้าน เช่น เชื้อชาติ ศาสนา สีผิว ผู้ที่มีความพิการ มาเป็นวิทยากร เล่าประสบการณ์ ให้เด็กได้มีโอกาสเห็นความแตกต่างระหว่างบุคคล ว่าทุกคนมีทั้งจุดดีและจุดด้อย อยู่ที่ตัวเราว่าจะประเมินสิ่งใดเป็นสิ่งดี สิ่งใดเป็นสิ่งด้อย บางครั้งคนอื่นอาจมองว่านี้เป็นจุดด้อย แต่สำหรับเรามันอาจเป็นจุดดีที่นำไปสู่การพัฒนาเรื่องอื่น



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

- เด็ก ๆ กับคุณครูร่วมกันพูดคุย ครูหาภาพ สื่อคลิปวิดีโอ ให้เด็กเห็นว่ามีผู้คนหลากหลายรูปแบบ ทั้งสีผิว หน้าตา รูปร่าง ให้เด็ก ๆ สรุปร่วมกันว่าทุกคนต้องอาศัยอยู่ร่วมกัน ไม่ควรพูดต่อว่า ล้อเลียนผู้อื่น หรือ ครูอาจหานิทานที่เกี่ยวกับการเคารพผู้อื่น การยอมรับความแตกต่างหลากหลาย เช่น นิทานเรื่อง “ช้อนน้อย” หรือ “ช้าง เอลเมอร์” สอดแทรกให้เห็นว่า แม้คนเราจะต่างกันแต่ทุกคนก็มีจุดเด่น มีความสามารถ เด็ก ๆ ร่วมกันพูดคุยถึงการเคารพผู้อื่น และภาคภูมิใจในตนเอง

- จัดกิจกรรมให้เด็ก ๆ ออกมาเล่าหรือแสดงความสามารถที่แตกต่างของแต่ละคน และให้เพื่อน ๆ ช่วยกันชื่นชม มองหาจุดดีของกันและกัน แล้วให้เด็กสะท้อนความรู้สึกจากมุมมองที่ได้จากการมองตนเองและจากการมองของเพื่อน



๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล

๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา

๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)

เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)

ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)

ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

๑. ให้เด็ก ๆ ทำสมุด ฉันรักตัวฉัน เก็บและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความภูมิใจในตัวเองในแต่ละวัน เพื่อให้ผู้ปกครองและครูร่วมกันสังเกตว่าเด็กมีมุมมองที่เปลี่ยนไปต่อตนเองอย่างไร ยอมรับในตนเองในเรื่องอะไรบ้าง ได้ปรับปรุงในเรื่องอะไรบ้างที่นำไปสู่การสร้างความรู้สึกดีให้กับตนเอง

๒. ครูเขียนสรุปข้อมูลจากสิ่งที่เด็ก ๆ เลือกมาทำเป็นบัตรภาพและอธิบายเหตุผลว่า บัตรภาพแต่ละใบ ทำไมถึงถูก ทำไมถึงผิด

สงวนลิขสิทธิ์ หน่วยวิจัยและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ การสร้างวินัยในตนเองของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างคนไทยให้เป็นพลเมืองดี

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจากครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. ยอมรับว่าในตัวเรามีทั้งจุดดีและจุดด้อย
๒. ภูมิใจในสิ่งที่ตนเองมี และทุกคนสามารถค้นหาและปรับปรุงพัฒนาตัวเองได้

ความรู้

๑. ความรู้เกี่ยวกับความแตกต่างหลากหลายของบุคคล
๒. ความรู้เกี่ยวกับการเคารพผู้อื่น รู้วิธีการปฏิบัติที่ให้เกียรติในความแตกต่างของผู้อื่น

ข้อแนะนำ

ครูอาจจัดกิจกรรมให้เด็กได้ค้นพบความสามารถที่ซ่อนเร้นในตัว ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ในขณะเดียวกันก็จัดสถานการณ์จำลองหรือจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยคุณครูแต่งละครที่มีเนื้อหาให้เด็กซึมซับความเคารพในความแตกต่างหลากหลาย และรู้จักใช้คำพูด การกระทำ ต่อผู้อื่นอย่างสุภาพ เป็นมิตรกับผู้อื่น สอดแทรกวิธีการแก้ปัญหาหากโดนล้อเลียน หรือโดนรังแก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่หลากหลาย
การสร้างวินัยในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่ปลายเปิดเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาและสังคมเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงแบบก้าวหน้า:

Project-based Learning

ภัยที่ ๗: รู้ลดละเพื่อสร้างตนให้มีค่า

กรณีศึกษา | นิทานสะพานสานใจ



นิทานสะพานสานใจ ที่เป็นนิทานใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาการทำงานให้สำเร็จร่วมกัน จากการดึงศักยภาพสูงสุดของแต่ละคนมาใช้ นำมาซึ่งการเกิดการภูมิใจในตนเองว่าตนทำอะไรได้ และยอมรับในความสามารถของเพื่อน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการรับมือกับความเสี่ยงในสถานการณ์ฉุกเฉินและสิ่งแวดล้อม
การสร้างวิถีชีวิตให้ปลอดภัยในสถานการณ์ความเสี่ยงภัยพิบัติ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ใช้วิธีการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาและการวิเคราะห์สื่อคลิปวิดีโอนิทาน โดยให้เด็กได้ดูเรื่องราวในนิทาน แล้วให้เด็กแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดูด้วยวิธีการพูดโต้ตอบกันเพื่อชี้ให้เด็กได้เห็นตัวอย่างจากนิทาน ผู้ที่ค้นพบความสามารถของตัวเอง เห็นคุณค่า รักในตนเอง จนเกิดความภาคภูมิใจและไม่อยากเอาตนเองไปเปรียบเทียบกับผู้อื่น เนื่องจากพัฒนาการของเด็กระดับอนุบาล ยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลางประสบการณ์พบเจอสิ่งต่าง ๆ น้อยและยังเป็นวัยที่เริ่มต้องการได้รับการยอมรับและความสนใจจากเพื่อน เมื่อถูกผู้อื่นล้อเลียนหรือต่อว่าตำหนิก็อาจจะทำให้เกิดความรู้สึกด้อยค่าในตนเอง

กิจกรรมครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้เด็กเกิดความรักและความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Project-based Learning โดยใช้กระบวนการคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) เพื่อให้เด็กได้รู้จักการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ โดยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) มีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การสอนจะใช้เวลาหลายสัปดาห์หรืออาจเป็นเดือน
๒. หัวเรื่องที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก
๓. ความรู้ได้จากกระบวนการสืบค้นจากคำถาม
๔. เด็กมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
๕. พัฒนาสมรรถนะเชื่อมโยงผลของภัยพิบัติที่ศึกษาไปสู่เรื่องอื่น ๆ โดยสามารถบูรณาการกับหน่วยการเรียนผสานกับหลายวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ สุขศึกษา คณิตศาสตร์ เช่น การเรียนรู้เรื่องความสามารถของตนเองผ่านการรับผิดชอบงาน หรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย
๖. เน้นการได้มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรพัฒนาการเรียนรู้ระดับปฐมวัย ... การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติ ... ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภัยพิบัติ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เด็กเกิดความรักและความภูมิใจในตนเอง (Self-esteem)

๒. เด็กตระหนักว่าตนเองมีความสามารถ

๓. เด็กเคารพในความสามารถของผู้อื่น ไม่นำมาเปรียบเทียบ

๔. เด็กได้ทำงานสำเร็จจนถึงความภูมิใจ

จุดประสงค์

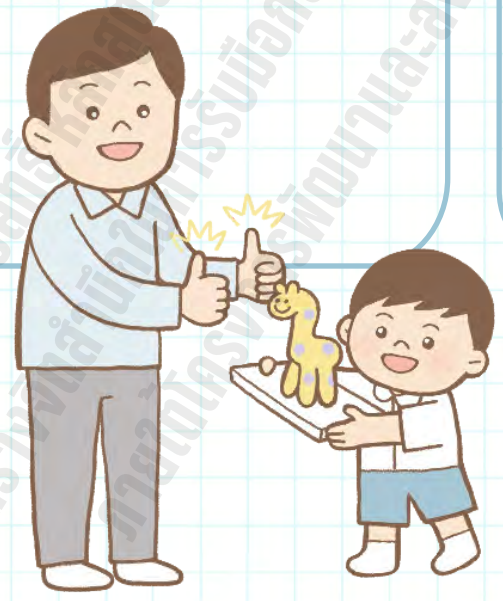
๑. เด็กทำกิจกรรมที่สนใจได้สำเร็จ

๒. เด็กช่วยเหลือผู้อื่นขณะทำกิจกรรมได้

๓. เด็กนำเสนอผลงานที่สนใจได้

เนื้อหาการเรียนรู้

ความภาคภูมิใจในตนเองเกิดขึ้นผ่านการเรียนรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ การตอบสนองจากผู้อื่น โดยเฉพาะพ่อ แม่ ครู และเพื่อน รวมถึงความสำเร็จของเด็กต่อกิจกรรมหรืองานต่าง ๆ



สื่อประกอบกิจกรรม

๑. สื่อคลิปวิดีโอ

๒. นิทาน

๓. ผลงานจากการทำงานที่เด็กสนใจ

๔. สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด

สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างสื่อการเรียนรู้และประสบการณ์แบบบูรณาการ ตามหลักสูตรปฐมวัย ๒๕๖๐ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ ตามแนวทางปฏิบัติและวิถีชีวิตให้เกิดประโยชน์สูงสุด สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูจัดมุมหนังสือ ที่มีหนังสือเกี่ยวกับความภาคภูมิใจในตนเอง

๒. ครูให้เด็กทุกคนมีหน้าที่รับผิดชอบในการดูแลกันและกันภายใต้บรรยากาศของความรักและเอื้ออาทรต่อกัน ที่จะดูแลกันจากความสามารถของเด็ก ๆ ที่แตกต่างกัน เช่น เป็นคนแจกนม แจกของว่าง จัดวางจานชาม เป็นต้น

๓. ครูจัดมุมกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น มุมบทบาทสมมติ มุมวิทยาศาสตร์ มุมบล็อก ฯลฯ เพื่อให้เด็กได้ค้นหาความชอบ ความสนใจของตนเอง



๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

ในนิทานสะพานสานใจ เด็ก ๆ คิดว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

สัตว์ต่าง ๆ ในป่า ช้าง หมี เม่น ยีราฟ ลิง

ทำอะไร

พบว่าสะพานที่จะข้ามไปหาอาหารอีกฝั่งพังลง

ที่ไหน

สะพานกลางป่า

อย่างไร

ในตอนแรกเหล่าสัตว์ต่างเกี่ยงกันที่จะซ่อมสะพาน แต่แล้วต่างก็ต้องหิวโหย เพราะใช้สะพานไม่ได้ สัตว์แต่ละตัวจึงคิดใหม่ แจกแจงบทบาทหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละตัวเพื่อมาช่วยกัน สุดท้ายจากการใช้ศักยภาพตามจุดแข็งของสัตว์แต่ละชนิดบวกกับอุปกรณ์ที่ต่างมี ทำให้นอกจากเกิดความภาคภูมิใจในตนเองว่าต่างทำได้แล้วยังสามารถทำประโยชน์ให้กับส่วนรวมได้

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

ทุกคนมีความสามารถในตัว อยู่ที่ว่าเราจะค้นหาเจอหรือไม่ ซึ่งในบางครั้งเรากลับละเลยสิ่งที่เรามีและไปมองว่าเป็นสิ่งด้อยค่า ถ้ากลับมามองใหม่อาจพบว่าสิ่งที่เรามีสามารถทำประโยชน์ให้กับตนเองและผู้อื่นได้มากมาย

สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปใช้ในการจัดการอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ในรูปแบบต่าง ๆ การสอนในสถานศึกษาและในชั้นเรียน ภาคเรียน การเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ การเรียนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการเปลี่ยนแปลง

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด

ตัวอย่างที่ ๑

สัตว์แต่ละตัว มีลักษณะอย่างไร

คุณครู

ยีราฟคอยาว ช้างมีงวงแข็งแรง

เด็ก

แล้วคอที่ยาว กับงวงที่แข็งแรงนี้ ช่วยคนอื่น ได้อย่างไรคะ

คุณครู

คอยาวก็มัดเชือกได้สูง ส่วนงวงแข็งแรงก็ ออกแรงลากซุงได้

เด็ก

ตัวอย่างที่ ๒

สัตว์ต่าง ๆ ทะเลาะกัน เพราะอะไร

คุณครู

เกี่ยงกัน ไม่อยากร่วมมือกัน

เด็ก

จริง ๆ สัตว์ทุกตัวมีความ สามารถ แต่ถ้าเขาไม่มา ช่วยกันจะเกิดอะไรขึ้นคะ

คุณครู

ไม่มีสะพานทางเดินให้ ออกมาหาอาหาร

เด็ก

ตัวอย่างที่ ๓

เด็ก ๆ คิดว่าตน เองมีข้อดีอะไรใน ตัวเองบ้าง

คุณครู

มีน้ำใจ

เด็ก

เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร กับการเป็นคนมีน้ำใจ

คุณครู

ภูมิใจ เพราะเพื่อน ๆ ชอบหนู ที่หนูมีน้ำใจ

เด็ก

๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

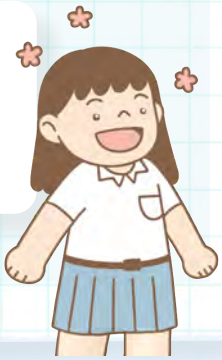
๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เราน่าจะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก เด็ก ๆ คิดว่าในตัวของเด็ก ๆ มีความเก่งหรือพิเศษที่ตัวเอง

คำถามรอง

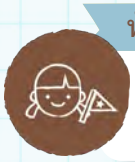
- เด็ก ๆ คิดว่าตัวเองเก่งเรื่องใดเป็นพิเศษ เพราะอะไร
- เด็ก ๆ คิดว่ายังมีเรื่องอื่นในตัวเองที่เก่งเป็นพิเศษอีกไหม
- เด็ก ๆ คิดว่าในตัวเองมีสิ่งที่ไม่เก่งในเรื่องอะไรบ้าง แก้ไขได้ไหม



การสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญาสำหรับประชาชนวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ภายใต้โครงการวิจัยและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญาสำหรับประชาชนวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมวิทยากรการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสร้างชุดสำหรับการฝึกอบรมวิทยากรการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน ในสถานศึกษาและสถานประกอบการ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้มแข็งของชุมชน

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
เด็ก ๆ คิดว่าตัวเองเก่งเรื่องใดเป็นพิเศษ	ทำขนม วาดรูป ระบายสี ไม่มีเลย
เด็ก ๆ คิดว่ายังมีเรื่องอื่นในตัวเองที่เก่งเป็นพิเศษอีกไหม	คิดไม่ออก ต้องถามคุณแม่ น่าจะมี แต่ไม่รู้ว่าทำได้จริงไหม
เด็ก ๆ คิดว่าในตัวเองมีสิ่งที่ไม่เก่งในเรื่องอะไรบ้าง แก้ไขได้ไหม	อ้วน ไม่สวย



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์แบบองค์รวม
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาและใช้ชีวิตให้เหมาะสม
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทางเลือกที่หลากหลาย

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

ให้เด็ก ๆ ไปสอบถามคนใกล้ตัว คิดว่าคนอื่นมองว่าตัวเด็กมีความเก่ง มีความพิเศษในเรื่องอะไรบ้าง

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

ให้เด็กกลับไปค้นดูในอัลบั้มเก่า ๆ ที่บ้านว่า เด็ก ๆ เคยมีผลงานความสามารถในเรื่องอะไรบ้าง

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

นำข้อมูลที่ต่างหามา มาสรุปความคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม อาจให้เพื่อนในกลุ่มช่วยเติมเต็มสิ่งที่เก่งพิเศษของเพื่อนแต่ละคน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างนวัตกรรมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสถานศึกษาและชุมชนเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

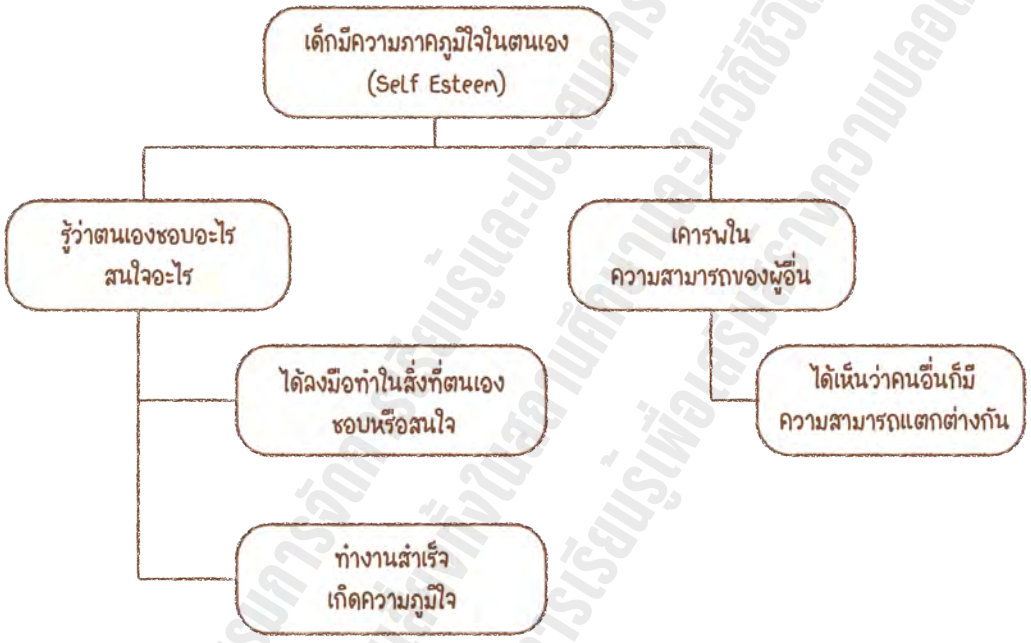
คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
เด็ก ๆ คิดว่าตัวเองเก่งเรื่องใดเป็นพิเศษ	ทำขนม วาดรูป ระบายสี ไม่มีเลย	สังเกตตนเอง ถามคุณพ่อคุณแม่หรือคนรอบข้าง ถามเพื่อน
เด็ก ๆ คิดว่ายังมีเรื่องอื่นในตัวเองที่เก่งเป็นพิเศษอีกไหม	เล่นบล็อก เล่นสนามเด็กเล่น คิดไม่ออก	สังเกตความต้องการของตนเอง
คิดว่าในตัวเองมีสิ่งที่ไม่เก่งในเรื่องอะไรบ้างแก้ไขได้ไหม	ขี้โมโห วาดรูปไม่เก่ง	เพื่อนบอก



การสร้างวัฒนธรรมองค์กรในการรับมือกับปัญหาในสถานศึกษาและสถานประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามแนวทางวิถีชีวิตให้ห่างไกลภัย การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงในสถานศึกษาและชุมชน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานให้กับครู และ ผู้ปกครอง เพื่อขอความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

เด็กแต่ละกลุ่มวาดภาพวิธีการแก้ไขผลงานตามที่ได้รับคำแนะนำ แล้วนำมาแสดงนิทรรศการผลงานความสามารถของแต่ละคน โดยแต่ละกลุ่มตกลง แบ่งหน้าที่ว่าใครจะนำเสนอส่วนใด โดยมีครูคอยชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างวินัยในการรับผิดชอบ ปัญหาและแนวทางแก้ไข ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทางเลือกใหม่ให้กับนักเรียน

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่นำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครู ทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑. การรู้และเข้าใจในตนเอง

๓. ความรู้

๑. รู้จักตนเองว่าสนใจเรื่องใด
๒. มีความรู้ในสิ่งที่ตนสนใจเพิ่มขึ้น

๔. ทักษะ

๑. มีทักษะในชิ้นงานที่ตนสนใจเพิ่มขึ้น
๒. ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ข้อแนะนำ

แนวทางการส่งเสริมให้เด็กเกิดความรักและความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) ตามบทบาทของครู

- สื่อสารเชิงบวก
- ช่วยจัดการความรู้สึกเมื่อเด็กเผชิญความล้มเหลว สอนให้รู้จักการตั้งเป้าหมาย ให้มีความเป็นไปได้และปรับความคาดหวัง ยืดหยุ่นกับผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น
- สอนว่าความผิดพลาดคือประสบการณ์
- เสริมสร้างจุดแข็ง มองข้ามจุดอ่อน
- เปิดโอกาสให้เด็กได้ลองทำสิ่งใหม่ ๆ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่หลากหลาย
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๑.๑ แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๒.๑ ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๕.๓.๑ แสดงสีหน้าและท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๑.๑ เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๓ ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๑.๑ บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส ตัวบ่งชี้ ๑๐.๑.๒ จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล ตัวบ่งชี้ ๑๐.๓.๑ ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น ตัวบ่งชี้ ๑๐.๓.๒ ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรพัฒนาการเรียนรู้ปฐมวัย ประสบการณ์ตรง
การสร้างวินัยเชิงบวก ภายใต้การบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๑๑ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์** ตัวบ่งชี้ ๑๑.๒.๑ เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่ **มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ออนไลน์
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติเสี่ยงในสถานศึกษาและชุมชนผ่านโครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย

ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย

สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย

ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม

ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก

สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล

สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล

ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความต่าง และประเมินสถานภาพ
สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และระบบการดูแลช่วยเหลือ
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติและสถานการณ์ฉุกเฉิน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา

ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา

สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้
สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด

ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย

สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาสถานศึกษาและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง

สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร

ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์

สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติและเสี่ยงภัยในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันเด็กปฐมวัย





๙.๘

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรม
การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงด้าน

“รู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ”

หมายถึง การป้องกันและปลูกฝังความรู้และทักษะการรับมือจากโรคระบาดและมลพิษ การรู้และสังเกตอาการเบื้องต้นที่พึงระวัง และแนวทางการดูแลป้องกันตนเองและสิ่งแวดล้อมให้ปลอดภัยตามหลัก ๗R แบ่งประเภทภัยออกเป็น ๔ ประเภท คือ ภัยจากโรคติดต่อ ภัยจากโรคที่ไม่ติดต่อ ภัยจากการขาดความรู้ ความรอบคอบในการอ่านฉลากและการใช้ยาและภัยจากมลพิษ





สื่อประกอบหลักสูตรการเรียนรู้ประสบการณ์นอกห้องเรียน
การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตประจำวัน
สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
สำนักงานพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน
โครงการพัฒนาเครือข่ายโรงเรียนปลอดภัย

กิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐาน:

Problem-based Learning

ภัยที่ ๘: รู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ

กรณีศึกษา | หน้ากากอนามัย





ครูนำภาพคนใส่หน้ากากอนามัยเดินไปทุกที่ ไม่ว่าจะเป็นในประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อจุดประกายความสนใจเกี่ยวกับเรื่องหน้ากากอนามัย

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างวินัยจราจรและความปลอดภัยในการขับขี่ยานพาหนะ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักเรียน การสร้างวินัยจราจรและความปลอดภัยในการขับขี่ยานพาหนะ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักเรียน

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้เด็กสังเกต ตั้งคำถาม และแสดงความคิดเห็น เล่นเกมเกี่ยวกับการใส่หน้ากากที่ถูกวิธี เพื่อให้รู้วิธีการดูแลตนเองให้ปลอดภัย เนื่องจากพัฒนาการของเด็กวัยนี้เริ่มรู้วิธีการดูแลตนเอง รู้วิธีการหลีกเลี่ยงสิ่งที่จะเป็นภัยต่อตนเอง โดยสามารถนำไปปรับใช้กับกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย เช่น เป็นการพูดคุยในกิจกรรมวงกลม การบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ การประดิษฐ์ในกิจกรรมศิลปะ หรือจัดทำเป็นเกมการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของบริบทของสถานศึกษาและผู้สอน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. รู้จักวิธีการใส่หน้ากากอนามัยที่ถูกต้อง

๒. รู้จักวิธีการป้องกันตนเองจากโรคภัย

จุดประสงค์

๑. เด็กสวมหน้ากากอนามัยได้อย่างถูกต้อง

๒. เด็กบอกประโยชน์ของการสวมหน้ากากอย่างถูกต้องได้

๓. เด็กบอกผลที่ตามมาหากใส่หน้ากากผิดวิธีหรือใส่ไม่สม่ำเสมอได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในสถานศึกษาปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมเด็กปฐมวัยสู่การเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

เนื้อหาการเรียนรู้

๑. วิธีการสวมหน้ากากอนามัยเพื่อป้องกันโรคที่ถูกต้อง เช่น สวมหน้ากากอนามัยให้ปิดจมูก ปิดปาก หมั่นล้างมือให้สะอาด และไม่นำมือไปจับหน้ากาก หรือใส่ไว้แค่ใต้คาง เป็นต้น

๒. ประโยชน์ของการใส่หน้ากากได้อย่างถูกวิธี เช่น การป้องกันไม่ให้เชื้อโรคเข้าสู่ทางร่างกายจากทางเดินหายใจ และช่องปาก

๓. ผลที่จะตามมาหากใส่หน้ากากไม่ถูกวิธี เช่น ไม่ช่วยป้องกันเชื้อโรคและเป็นการแพร่เชื้อโรคสู่ผู้อื่นในกรณีที่เราเป็นผู้ป่วย





สื่อประกอบกิจกรรม

๑. นิทานเรื่อง “ใส่หน้ากากไม่ยากนะ”

๒. กระดาษ A๔ หรือ กระดาษวาดภาพ

๓. ปากกา ดินสอ สี

๔. ตัวอย่างหน้ากากอนามัยแบบต่าง ๆ ขนาดต่าง ๆ

สงวนลิขสิทธิ์ การจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แบบบูรณาการ ภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แบบบูรณาการในสถานศึกษาและในชั้นเรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับครูปฐมวัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การแจกแจงแยกแยะปัญหา (Decomposing a Problem)

การแจกแจงปัญหาเป็นองค์ประกอบย่อย จัดกลุ่มประเภทตามสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องบนฐานการคิดที่เป็นเหตุและผล เพื่อให้ปัญหาที่พบมีความเป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีกระบวนการแก้ปัญหาที่จัดการได้ ซึ่งทำให้หาทางออกของปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

๑.๑ จุดประกายความสนใจ

ครูเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา

๑. ครูนำภาพคนใส่หน้ากากอนามัยทั้งในและต่างประเทศมาแสดงให้เด็กดู แล้วถามว่าเกิดอะไรขึ้น ทำไมทุกวันนี้คนจะต้องใส่หน้ากาก

๒. ครูนำหน้ากากอนามัยแบบต่าง ๆ และขนาดต่าง ๆ มาวาง

๓. ถามคำถามว่าเด็กรู้จักสิ่งนี้หรือไม่ มีไว้เพื่ออะไร และให้เด็กลองออกมาสาธิตการใส่ให้เพื่อนดู และถามว่าใส่หน้ากากแบบนี้ถูกต้องหรือไม่ แล้วควรใส่อย่างไร

๔. ครูให้เด็กออกมาสาธิตวิธีการใส่หน้ากากที่ถูก และ ผิด โดยให้เด็กสังเกตความแตกต่าง









ภาพร่างหลักสูตรฝึกอบรมการรับมือภัยพิบัติฯ ประสบการณ์ตรงของครูปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ปฐมวัย ๔ ภาค

๑.๒ ตั้งประเด็นที่จะศึกษาผ่านการตั้งคำถาม

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด ดังตัวอย่างคำถามของครู (ในกรณีที่เด็กยังหาคำตอบไม่ได้ เปิดสื่อคลิปวิดีโอ หรือแนะนำหนังสือให้เด็กค้นคว้าเพื่อนำมาพูดคุยกับเพื่อน)

ตัวอย่างที่ ๑

- คุณครู: เด็ก ๆ สังเกตเห็นสัตว์ตัวที่ใส่หน้ากากไม่ถูกวิธีหรือเปล่าคะ เขาไปใส่ไว้ที่ไหนบ้างเอ่ย?
- เด็ก: เอาไปปิดไว้ที่ตา
- คุณครู: ทำไมเอาไปปิดไว้ที่ตาถึงไม่ถูกวิธีคะ
- เด็ก: ก็เราจะมองทางไม่เห็น เราต้องป้องกันน้ำมูก น้ำลาย ปิดตาก็จะป้องกันไม่ได้

ตัวอย่างที่ ๒

- คุณครู: เด็ก ๆ คิดว่าสัตว์ตัวไหนบ้างที่ใส่หน้ากากได้ถูกวิธีคะ
- เด็ก: กระต่ายน้อยค่ะ ลูกแมวก็ถูกค่ะ
- คุณครู: เจ้ากระต่ายน้อยกับ ลูกแมว เขาใส่หน้ากากแบบไหนคะ
- เด็ก: เขาปิดจมูก ปิดปาก ค่ะ

ตัวอย่างที่ ๓

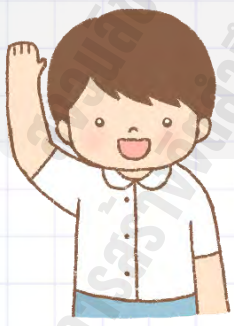
- คุณครู: เด็ก ๆ คิดว่าทำไมเราต้องใส่หน้ากากให้ถูกวิธีคะ
- เด็ก: ก็เพราะว่าเชื้อโรคอยู่ในอากาศ ถ้าเราใส่ถูกวิธีก็จะกันเชื้อโรคเข้าสู่ร่างกายเราได้
- คุณครู: เก่งมากค่ะ แล้วถ้าเราใส่ไม่ถูกวิธีจะเป็นอย่างไร
- เด็ก: เราก็จะไม่สบาย

จากการพูดคุย ครูชวนตั้งประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน ซึ่งได้ข้อสรุปร่วมกันตามประเด็นที่เด็กสนใจ ดังนี้

๑. วิธีการใส่หน้ากากให้ถูกวิธีคือ ปิดจมูก ปิดปาก ไม่เอามือไปสัมผัสหน้ากากขณะสวมใส่ และหมั่นล้างมือให้สะอาด

๒. ถ้าเราใส่หน้ากากไม่ถูกวิธี จะทำให้เราได้รับเชื้อโรคเข้าสู่ร่างกาย อีกทั้งยังสามารถแพร่เชื้อโรคสู่ผู้อื่นได้ด้วย

๓. ถ้าเราใส่หน้ากากอย่างถูกวิธี จะเป็นการป้องกันโรคภัยต่าง ๆ ที่อยู่ในอากาศผ่านสารคัดหลั่ง รวมถึงไม่แพร่เชื้อโรคในกรณีที่เราป่วยสู่ผู้อื่นด้วย





๑.๓ ระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อระดมสมองจัดกลุ่มความน่าจะเป็นของวิธีการแก้ไข

ครูชวนเด็ก ๆ มาร่วมกันคิดหาวิธีแก้ปัญหาโดยใช้คำถามกระตุ้นการคิดว่า “เราจะบอกเจ้าสัตว์ที่ใส่หน้ากากผิดว่าอย่างไรบ้าง เพื่อให้พวกเขาใส่หน้ากากได้ถูกวิธี”

การระดมสมองหาวิธีการแก้ปัญหา ควรครอบคลุมทั้งประเด็นด้านทัศนคติที่พึงมี และความรู้ที่พึงมี ดังนี้

ทัศนคติที่พึงมี

- เด็ก ๆ คือคนที่จะต้องดูแลสุขภาพของตนเองได้ดีที่สุด
- ไม่ประมาท รอบคอบในการดูแลตนเองเป็นประจำในช่วงโรคระบาด

ความรู้ที่พึงมี

- รู้วิธีการใส่หน้ากากให้ถูกต้อง โดยการใส่ครอบปิดปากและปิดจมูกตนเอง
- ระหว่างที่กำลังใส่หน้ากากต้องไม่เอามือไปจับหน้ากาก เพราะจะทำให้มือสัมผัสเชื้อโรค และเสี่ยงต่อการนำเชื้อโรคเข้าสู่ร่างกาย
- เราควรต้องล้างมือด้วยสบู่ให้สะอาดอยู่เสมอ เพราะเราอาจเอามือไปจับ สัมผัส เชื้อโรคโดยที่เราไม่รู้ตัว

๑.๔ ตัดประเด็นที่ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริงออก

ให้เด็กลงคะแนนเสียง (โหวต) เพื่อเลือกองค์ประกอบที่จำเป็นและควรคำนึงถึงเกี่ยวกับปัญหา เพื่อให้เข้าใจในปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และตัดองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

รายการ	ใช้แก้ปัญหาได้	ไม่แก้ปัญหา
- ใส่เป็นประจำทุกครั้งที่เจอผู้อื่น	๗ โหวต	๓ โหวต
- ใส่ถูกวิธี	๑๐ โหวต	๐ โหวต
- ล้างมือบ่อยๆ	๔ โหวต	๖ โหวต
- รัดไว้ใต้คาง หรือคล้องไว้ที่สายคล้องแมสก์	๑ โหวต	๙ โหวต





๑.๕ ลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา

ลำดับประเด็นที่จะใช้ในการแก้ปัญหาว่าควรทำสิ่งใดก่อนสิ่งใดหลัง จากประสบการณ์ของเด็ก โดยมุ่งเน้นการคิด วางแผน มีวิธีการ สื่อและอุปกรณ์ที่จะใช้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงการควบคุมกำกับติดตามแผนการดำเนินงานของตน

ประเด็นวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กเลือก	ลำดับการแก้ปัญหาจาก สิ่งที่ควรคำนึงถึงมากที่สุด (จากการลงคะแนนเสียงของเด็ก)
- ใส่เป็นประจำทุกครั้งที่เจอผู้อื่น	๑
- ใส่ถูกวิธี	๒
- ล้างมือบ่อย ๆ	๓

หมายเหตุ: เด็กอาจคิดลำดับเพิ่มเติมอีกได้ เช่น ร้องขอให้คนช่วย

อย่างไรก็ตามความคิดของเด็กที่จะใช้แก้ปัญหาครั้งนี้อาจเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ยังไม่ตรงประเด็น หรือยังไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง ขอให้ครูให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูกตามวิธีการที่เด็กคิดไปก่อน โดยครูอย่าเพิ่งรีบเฉลย เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะกล้าคิดกล้าแสดงออก

จนเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการสืบค้นต่อไปจะทำให้เด็กค่อย ๆ เรียนรู้ว่าแผนการแก้ปัญหาของตนมีลำดับที่ถูกต้องหรือไม่และอาจจะมีการเพิ่ม ลด หรือรวบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่จะทำให้ได้ผลจริง พร้อมระบุสื่อและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบการแก้ปัญหา

สงวนลิขสิทธิ์ หนังสือเอกสารฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ปฐมวัย การสร้างวินัยเชิงบวกในโรงเรียนปฐมวัย ภายใต้โครงการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างวินัยเชิงบวกในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย

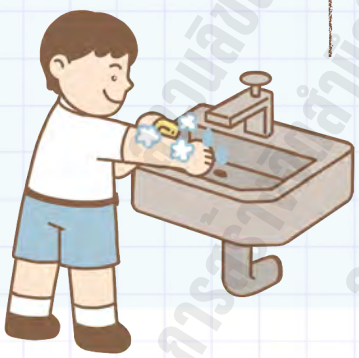
๒. สร้างรูปแบบการแก้ปัญหาผ่านการคิดเป็นลำดับขั้นตอนสู่เป้าหมาย (Algorithmic Thinking)

๒.๑ สืบค้นความเป็นไปได้ของวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

ร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น จากหนังสือ คำสอนของผู้ปกครอง สื่อคลิปวิดีโอต่าง ๆ ว่าประเด็นใดสอดคล้องกับประเด็นที่เด็กคิดเอาไว้ เพื่อให้เด็กเริ่มรู้ว่าสิ่งที่เด็กคิดสามารถนำมาใช้ได้จริงในการแก้ปัญหาได้หรือไม่

(ทบทวนข้อมูลจากตารางในข้อ ๑.๕ ลำดับวิธีการแก้ปัญหาใหม่ เติมช่องเหตุผลของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละข้อในตาราง)

ลำดับการแก้ปัญหา	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
๑. ใส่เป็นประจำทุกครั้งที่เจอผู้อื่น	ใส่หน้ากากอนามัยเป็นประจำทุกครั้งที่พบคนอื่น เพื่อกันการรับเชื้อจากน้ำลาย ที่เกิดจากการพูดคุยหรือไอ จาม และไม่ไปแพร่เชื้อใส่คนอื่น เพราะโรคระบาดโควิด ๑๙ เป็นโรคที่ผู้มีเชื้อก็ไม่รู้ตัวว่าตนเองมีเชื้ออยู่ในตัวหรือไม่ การป้องกันอย่างสม่ำเสมอและตลอดเวลาจึงเป็นสิ่งจำเป็น	คุณแม่
๒. ใส่ถูกวิธี	การใส่หน้ากากถูกวิธีเป็นสิ่งสำคัญเพื่อกันไม่ให้สิ่งแปลกปลอมเข้าทางช่องปากหรือจมูก	คุณหมอ
๓. ล้างมือบ่อยๆ	เพราะเราอาจเอามือไปจับ สัมผัส เชื้อโรคโดยที่เราไม่รู้ตัว การล้างมือที่ถูกต้องควรล้างให้สะอาดด้วยสบู่ให้ครบ ๗ ขั้นตอน	คุณครู



ภายใต้โครงการพัฒนาครูประถมวัยและปฐมวัยเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ปกติและสถานการณ์ฉุกเฉิน

๓. จัดการข้อมูล สร้างบทสรุป และตีความข้อมูล (Organizing, Generating, and Interpreting data)

๓.๑ เรียบเรียงผลสรุปจากการสืบค้น

นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียง จัดระบบหาแนวทางแก้ปัญหา โดยให้เด็กเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง ดังตัวอย่าง

สังเกต รู้ตัว	มองหาต้นตอ	ประเมินความรุนแรง	ประเมินวิธีการแก้ปัญหา	การแก้ปัญหา
ช่วงนี้เป็นช่วงโรคระบาดที่เชื้อโรคมาจากอากาศและการสัมผัส	- ไปโรงเรียนพบเพื่อนมากมายที่มาเล่นใกล้ ๆ ตัวนักเรียน	- เพื่อนชอบหัวเราะเสียงดังเอาหน้าเข้ามาใกล้เวลาพูดคุย - บางคนใส่หน้ากากไม่ถูกวิธี เช่น ใส่ไว้ใต้คาง	-ไม่อยากใส่หน้ากากเพราะร้อนและไม่น่าจะติดเพราะคุยกันไม่นาน (-) -ต้องป้องกันตนเองให้ปลอดภัยไว้ก่อน เพื่อกันการติดเชื้อจากผู้อื่น (+)	✗ ใส่เมื่อคุณครูเตือนให้ใส่ ✓ ใส่ตลอดเวลา และถูกวิธี



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนออนไลน์ การสร้างวินัยสำนักในการรับมือวิกฤตโควิด-19 ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ

๔. ทดสอบ หาจุดบกพร่อง (Testing and Debugging)

๔.๑ ทบทวนความถูกต้องของการแก้ปัญหา

ทบทวนข้อมูลอีกครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กคิดกันไว้นั้น เหมาะสมกับสถานการณ์มากที่สุด โดยให้เด็กช่วยกันอธิบายเหตุผลประกอบ

สอบถามคุณครูประจำห้องพยาบาล สอบถามคุณหมอหรือพยาบาล



นำข้อมูลจากฝ่ายต่าง ๆ มาประมวลสรุป จัดกลุ่มประเภท เทียบเคียงกับวิธีแก้ปัญหาที่เด็กได้สร้างไว้ ว่าควรมีเพิ่มเติมหรือปรับลดในเรื่องใดบ้าง

๔.๒ ทดลองความรู้

ทำการทดลองแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้มีการปรับปรุงใหม่

๑. เด็กและครูพูดคุยร่วมกันเกี่ยวกับวิธีการใส่หน้ากาก ครูตั้งคำถามให้เด็ก ๆ คิดตามเกี่ยวกับการป้องกันเชื้อโรคหากเราใส่หน้ากากอนามัยถูกต้อง จากนั้นพูดคุยถึงกิจกรรมและขั้นตอนการทดลอง

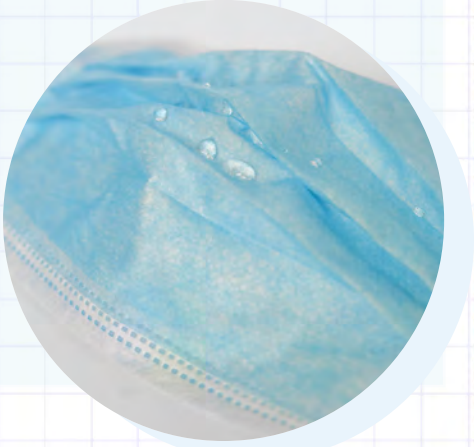
๒. นำหุ่นจำลอง อาจทำจากลังกระดาษ หรือ วัสดุอื่น ๆ เป็นภาพใบหน้าคน

๓. ให้เด็กทดลองสวมหน้ากากให้กับหุ่น ในรูปแบบต่าง ๆ

๔. เด็ก ๆ ลองฉีดฟอกกี้ไปใกล้ๆ หุ่น โดยสมมติว่าเป็นน้ำมูก หรือ น้ำลาย เวลาที่เราไอหรือจาม

๕. เด็ก ๆ สังเกตบริเวณของหุ่นที่ไม่โดนฟอกกี้

๖. สรุปผลการทดลองร่วมกัน



สงวนลิขสิทธิ์ การสร้างชุดสื่อการเรียนรู้ e-ประสบการณ์ผ่านกล่อง ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับผู้เรียน

๕. การปรับแต่งการแก้ปัญหาแบบทบต้นความรู้วนซ้ำ (Iterative Refinement)

๕.๑ ปรับปรุงแก้ไข

แก้ไขแนวทางตามคำแนะนำที่ได้รับและนำเสนอการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมและประเมินการคิด (Meta-cognition) ครอบคลุมทั้งในเรื่องการตระหนักรู้ในการคิดของตน คิดวางแผน ควบคุม การดำเนินงาน และปรับคิดตามแผนงานใหม่ที่สร้างขึ้นด้วยการให้เด็กทบทวนประเด็นที่แก้ไข ว่านำไปสู่การพัฒนามุมมองความคิดใหม่จากรูปแบบการแก้ปัญหาใหม่ของเด็กในแบบใดได้บ้าง

๕.๑.๑ การคิดอย่างมีเหตุผล: ทำให้เด็กเข้าใจความสืบเนื่องของเหตุไปสู่ผล
๕.๑.๒ การคิดกว้าง: ทำให้เด็กเกิดการคิดกว้าง เกิดการเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ
๕.๑.๓ การคิดลึกซึ้ง: ทำให้เด็กมีข้อมูลเชิงลึกจากเรื่องที่ศึกษา
๕.๑.๔ การคิดไกล: ทำให้ช่วยเพิ่มวิสัยทัศน์ ผลระยะยาวที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงข้อมูล

สุดท้ายสร้างเป็นบทสรุปจากความรู้ที่ได้จากปรับแนวทาง

สรุปความรู้จากข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)
เป็นแบบรายการ เป็นข้อสรุป จัดกลุ่มประเภท เรียงลำดับเหตุการณ์

สรุปความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด (Conceptual Knowledge)
ด้วยการแจกแจง ตีความ อธิบาย ประเมินค่า

สรุปความรู้จากการคิดเชิงซับซ้อน (Meta-Cognitive Knowledge)
ความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

ครูเขียนสรุปข้อมูลจากสิ่งที่เด็ก ๆ เลือกว่าเห็นด้วยและอธิบายเหตุผลว่ารายการคำพูดแต่ละรายการ ทำไมถึงถูก ทำไมถึงผิด พร้อมทั้งเขียนสิ่งที่เด็ก ๆ กล่าวถึงแนวทางการปฏิบัติตนเพื่อป้องกันโรคด้วยการใส่หน้ากาก



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเตรียมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน การสร้างวิทยาลัยในการรับมือภัยพิบัติ

การประเมิน

ใช้วิธีการประเมินแบบสามเส้าจาก ครู ผู้ปกครอง และตัวเด็ก

ทัศนคติ

๑. ความไม่ประมาท
๒. การดูแลตนเองด้วยตนเอง

ความรู้

๑. การสวมหน้ากากอนามัยได้อย่างถูกต้อง
๒. การรู้ประโยชน์ของการสวมหน้ากากอย่างถูกต้องได้
๓. บอกผลที่ตามมาหากใส่หน้ากากผิดวิธีได้

ข้อแนะนำ

ครูอาจเพิ่มเติมข้อปฏิบัติอื่นๆ ในการใส่หน้ากาก เพื่อให้เกิดความปลอดภัยมากขึ้น เช่น วิธีการถอดหน้ากาก วิธีการเก็บหน้ากากขณะถอดรับประทานอาหาร เป็นต้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในเชิงบวกสำหรับผู้ปฏิบัติงานในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภาวะปลอดภัย

Project-based Learning

ภัยที่ ๘ : รู้รักษาปลอดโรคและมลพิษ

กรณีศึกษา | รู้จักยาแต่ละชนิด



ครูนำภาพของยารักษาโรคในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีจุดประสงค์ในการใช้แตกต่างกันไป เช่น ยาเม็ด ยาน้ำ ที่ใช้สำหรับรับประทาน ยาทาผิวหนัง ยาหยอดตา ยาพ่นจมูก เป็นยาที่ใช้ภายนอก ซึ่งยาในรูปแบบต่าง ๆ ถูกบรรจุอยู่ในบรรจุภัณฑ์ลักษณะที่แตกต่างกันไป เพื่อจุดประกายและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของเด็ก

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการความเสี่ยงด้านสุขภาพและความปลอดภัย
การสร้างวิทยากรในการรับมือกับภัยพิบัติและเหตุฉุกเฉินด้านสาธารณสุข
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

แนวคิดการออกแบบกิจกรรม

กิจกรรมครั้งนี้มุ่งเน้นให้เด็กเข้าใจวิธีการปฏิบัติตนเมื่อไม่สบายและจำเป็นต้องทานยา โดยสอนแบบ Project-based Learning โดยใช้กระบวนการคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (CT: Computational Thinking) ซึ่งมีหลักการสำคัญดังนี้

๑. การสอนจะใช้เวลาหลายสัปดาห์หรืออาจเป็นเดือน

๒. หัวเรื่องที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความสนใจของเด็ก

๓. ความรู้ได้จากกระบวนการสืบค้นจากคำถาม

๔. เด็กมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

๕. พัฒนาสมรรถนะเชื่อมโยงผลของภัยพิบัติที่ศึกษาไปสู่เรื่องอื่น ๆ โดยจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ

๖. เน้นการได้มีประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภัย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านร่างกาย
- รู้จักวิธีดูแลสุขภาพตนเองให้แข็งแรง

ด้านอารมณ์
- มีความสุข สนุกสนานจากการทำกิจกรรมบทบาทสมมติ

ด้านสังคม
- การดูแลตนเอง เพื่อแบ่งเบาภาระของผู้ปกครองและผู้ดูแล

ด้านสติปัญญา
- รู้จักบทบาทของอาชีพทางการแพทย์ มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องของยาเบื้องต้น

จุดประสงค์

๑. รู้วิธีการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยเมื่อไม่สบาย

๒. วิธีการรับประทานยาอย่างถูกวิธี

เนื้อหาการเรียนรู้

การปฏิบัติตนเมื่อไม่สบายและต้องรับประทานยา คือ ต้องรับประทานยาตามที่คุณหมอสั่งให้ครบถ้วน โดยอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง ปฏิบัติตามที่คุณหมอแนะนำ เช่น พักผ่อนให้เพียงพอ ดื่มน้ำเยอะๆ

สื่อประกอบกิจกรรม

๑. ยาแบบต่าง ๆ ทั้งยาเม็ด ยาน้ำ

๒. ชุดและอุปกรณ์เพื่อแสดงบทบาทสมมติ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันโรคสำหรับการรับมือกับภัยพิบัติ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อสร้างความปลอดภัย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

๑. การตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้สู่การแก้ปัญหา (Active Construction)

๑.๑ จุดประกายการเรียนรู้

ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาและวิธีการจุดประกายการเรียนรู้ ครูอาจเลือกว่าจะจุดประกายจากความรู้ข้อเท็จจริง (Factual Knowledge) และจากความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดที่เป็นบทสรุปของข่าว (Conceptual Knowledge) ดังนี้

- **ความรู้จากข้อเท็จจริง** ใช้วิธีการสร้างบรรยากาศความสนใจ ด้วยการจัดเป็นศูนย์การเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดกลุ่มเป็นประเด็นต่าง ๆ
- **ความรู้ในเชิงความคิดรวบยอด** ใช้วิธีการเตรียมอุปกรณ์ในการทดลองเพื่อให้เด็กสนใจผลที่ได้จากการลองถูกลองผิด

๑. ครูสมมติว่าตัวเองไม่สบาย เดินเข้ามาในห้องเรียนด้วยอาการอ่อนเพลีย ไม่มีแรง ให้ดูปฏิกิริยาของเด็กว่าจะแก้ปัญหาเมื่อไม่สบายด้วยวิธีอย่างไร ในขณะเดียวกัน

๒. ครูจัดเตรียมแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องการดูแลตัวเองและการรับประทานยาเมื่อไม่สบาย เช่น มุมหนังสือนิทาน หนังสือ เอกสารต่าง ๆ และมีภาพประกอบ เช่น ภาพเด็กรับประทานยาโดยมีผู้ปกครองอยู่ด้วยหรือภาพเด็กแข็งแรงไม่เจ็บป่วย เพื่อสร้างบรรยากาศและจุดประกายความสนใจในการเรียนรู้สำหรับเด็ก



๒. การตั้งคำถามอย่างมีความหมาย (Meaningful Questions)

๒.๑ ฝึกตั้งประเด็นที่จะศึกษา

ครูนำกรณีศึกษามาเล่าให้เด็กฟังเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรื่องที่เกิดขึ้นจากความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริงหรือความรู้ในเชิงความคิดรวบยอดด้วยการแจกแจงเป็นรายการ

จากละครที่ครูเล่นให้ดู ลองเดาได้ไหมว่าเกิดอะไรขึ้น (ภาพเด็กไม่ยอมกินยา)

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ที่ได้จากข้อเท็จจริง

ใคร

คุณครู

ทำอะไร

ครูป่วย ไม่ยอมกินยา

ที่ไหน

โรงเรียน

อย่างไร

เป็นไข้ มึนงง ไม่มีแรง

ตัวอย่างการให้เด็กแจกแจงความรู้ในเชิงคิดรวบยอด

สาเหตุ

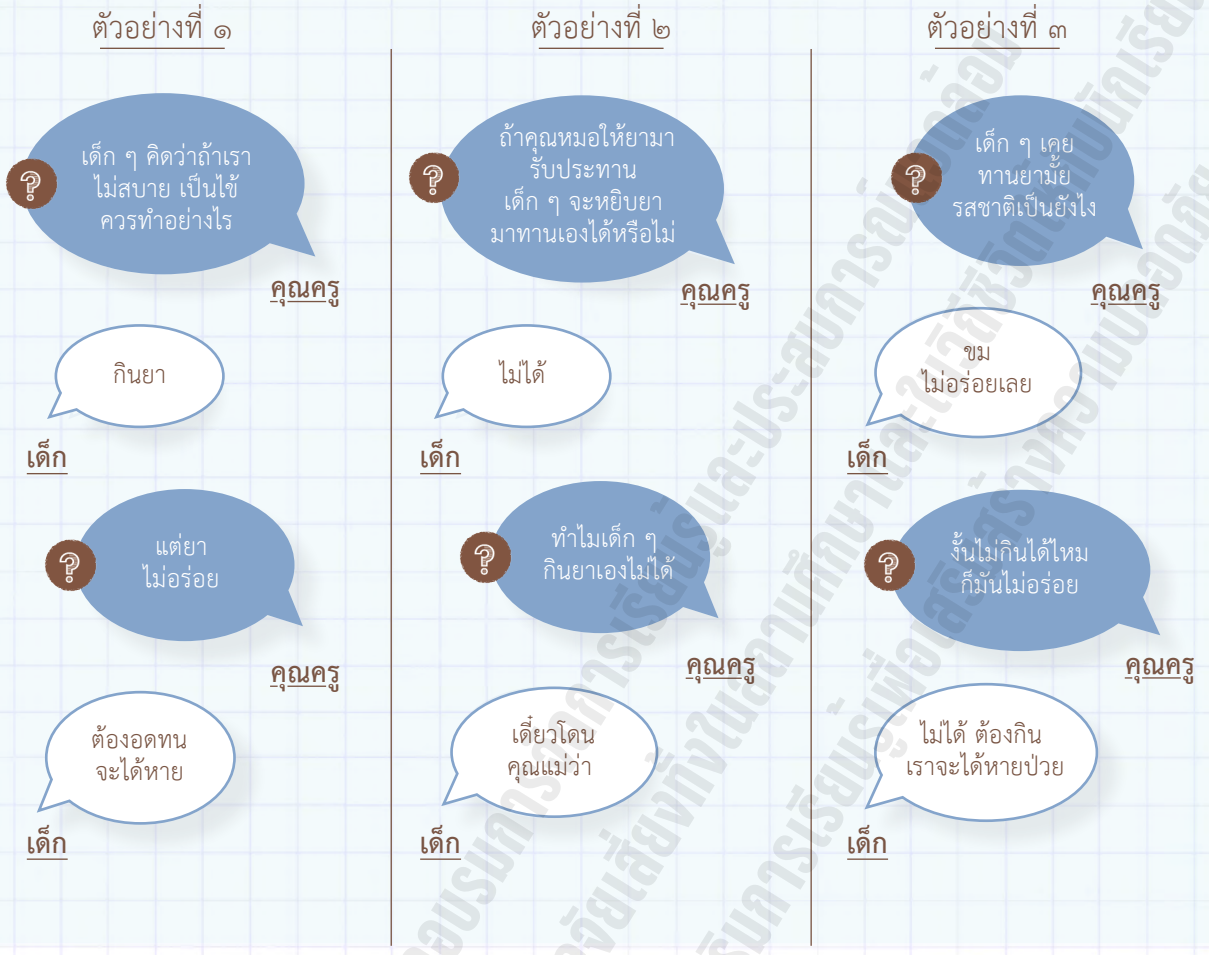
- ไม่ชอบรับประทานยา
- ไม่ดูแลตนเอง ไม่ยอมพักผ่อน



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
การสร้างนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๒.๒ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กในเรื่องที่เกิดขึ้น

ให้เด็กเลือกว่าสนใจศึกษากรณีศึกษาแบบใด



๒.๓ ตั้งคำถามจากประเด็นที่เด็กสนใจจะศึกษา

๑) นำประเด็นทั้งหมดที่เด็กเสนอมาคัดเลือกว่า เรา(น่า)จะศึกษาเพื่อแก้ปัญหาเรื่องอะไร โดยจัดเป็นกลุ่มประเภทของเรื่องที่จะศึกษา

๒) พร้อมตั้งคำถามหลักและคำถามรองจากประเด็นที่จะศึกษา

คำถามหลัก เราควรปฏิบัติตนอย่างไร ถ้าคุณหมอบอกว่าเด็ก ๆ เป็นไข้ ไม่สบาย

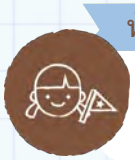
คำถามรอง

- ถ้าเด็ก ๆ ไม่สบายและมียาต้องรับประทานควรทำอย่างไร
- เด็ก ๆ ควรรับประทานยาอย่างไร
- ถ้าเด็ก ๆ ลืมรับประทานยา ต้องทำอย่างไร

การสร้างหลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ปฐมวัย กรมโครงการพัฒนาการเรียนการสอนและนวัตกรรม สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

๒.๔ แบ่งบทบาทหน้าที่

แบ่งกลุ่มเด็กเพื่อศึกษาตามประเด็นที่เลือก โดยการเลือกเข้ากลุ่มให้เด็กสมัครใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องไหน กับใคร และแบ่งบทบาทว่าใครจะเป็นหัวหน้ากลุ่ม ใครจะเป็นคนสืบค้นข้อมูล ใครจะเป็นคนเขียนเรียบเรียง ใครจะเป็นคนเตรียมการนำเสนอ



หัวหน้ากลุ่ม

ระบุเป้าหมาย วางแผนการทำงาน (ศึกษาเรื่องใด อย่างไร มอบหมายให้ใคร เพื่อนทำได้หรือไม่) กำกับติดตามงานเพื่อไปสู่เป้าหมาย รวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า



รองหัวหน้ากลุ่ม

เป็นผู้วาดภาพสิ่งที่ค้นพบและให้ครูช่วยบันทึกคำพูดของเด็ก



สมาชิกในกลุ่ม: หน่วยค้นหา

ค้นข้อมูลจากที่ต่าง ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการใช้ทักษะการสังเกต



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้นำเสนอ

ร่วมกันคิดวิธีการนำเสนอที่มีการเชื่อมโยงผลงาน เช่น อธิบายประกอบชาร์ต กราฟ แผนความคิด จัดบอร์ดนิทรรศการ การสาธิต ฯลฯ



สมาชิกในกลุ่ม: ผู้อำนวยความสะดวก

ช่วยจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับทุกบทบาทหน้าที่



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ปฐมวัยสำหรับครู ในวิทยาลัยการอาชีวศึกษา ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง

๓. การตื่นตัวในการมีส่วนร่วม (Active Collaboration)

๓.๑ การแจกแจงปัญหา (Problem Decomposition)

จากคำถามรองของประเด็นที่จะศึกษา ให้เด็กลำดับประเด็นที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร และควรศึกษาประเด็นไหนก่อนหลังแล้วช่วยกันแจกแจงองค์ประกอบของประเด็นต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมของเพื่อนในกลุ่ม เช่น

ประเด็นที่จะแจกแจง	การแจกแจงตามประสบการณ์เดิมของเด็ก
ถ้าเด็ก ๆ ไม่สบายและมียาต้องรับประทาน ควรทำอย่างไร	กินยาตามที่คุณหมอบอก กินยาต่อเมื่อคุณแม่เอามาให้
เด็ก ๆ ควรรับประทานยาอย่างไร	ให้คุณแม่ หรือ ผู้ใหญ่เป็นคนหยิบให้ หยิบกินเอง
ถ้าเด็ก ๆ ลืมรับประทานยา ต้องทำอย่างไร	ให้คุณแม่ถามคุณหมอ หรือเภสัชกร ไม่เป็นไร คราวหน้าค่อยกิน



ภาพประกอบหลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบองค์รวม
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชน
สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
กรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๓.๒ การสืบค้น (Investigative Activities)

ให้เด็กวางแผนวิธีการสืบค้นข้อมูลจากคำถามย่อยที่ตั้งไว้ว่าจะสืบค้น ซึ่งการสืบค้นมีได้ ๓ วิธี ให้เด็กช่วยกันคิดว่าจะสืบค้นแบบใดก่อนหลัง

๓.๒.๑ การสืบเสาะข้อมูลจากคนรอบข้าง (Social Inquiry)

การไปสัมภาษณ์บุคคลที่ใกล้ชิด หรือ บุคคลที่รู้จัก เช่น คุณครูห้องพยาบาล ผู้ปกครอง เพื่อหาคำตอบ

๓.๒.๒ การสืบเสาะจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์: สังเกต ทดลอง (Scientifical Inquiry)

สังเกตเปรียบเทียบผลที่ตามมาหากไม่รับประทานยาตามคุณหมอบอกจากสื่อคลิปวิดีโอ หรือ ข้อมูลที่คุณครูนำมาให้

๓.๒.๓ การสร้างองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ (Philosophical Inquiry)

นำข้อมูลที่ต่างหามา มาสรุปความคิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์กับเพื่อนในกลุ่ม



สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรนี้จัดทำขึ้นสำหรับการรับมือกับการแพร่ระบาดของโรคโควิด-๑๙ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการใช้หนังสือเรียนเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๓.๓ การจัดระเบียบข้อมูลบนกระดานคำถาม (Driving Question Board)

นำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงในตารางตามข้อคำถามย่อยแต่ละข้อ โดยระบุข้อมูลประกอบการแก้ปัญหาในแต่ละข้อคำถาม พร้อมระบุที่มาของแหล่งข้อมูล

คำถาม	ความรู้ที่ได้จากการสืบค้นเพื่อแก้ปัญหา	แหล่งข้อมูล
ถ้าเด็ก ๆ ไม่สบายและมียาต้องรับประทาน ควรทำอย่างไร	หลังจากไปหาคุณหมอ เด็ก ๆ ควรปฏิบัติตามคำแนะนำของคุณหมออย่างเคร่งครัด เช่น ทานยาให้ตรงเวลา นอนหลับพักผ่อน ดื่มน้ำสะอาดมาก ๆ และเมื่อจะต้องกินยา ไม่ควรหยิบยามากินเอง ต้องให้ผู้ใหญ่ หรือ ผู้ปกครองหยิบและอ่านฉลากให้ดีก่อนรับประทาน	สอบถามคุณครูพยาบาล
เด็ก ๆ ควรรับประทานยาอย่างไร	ไม่ควรหยิบยามาทานเอง ควรให้คุณพ่อคุณแม่ป้อนยาให้ และควรเช็คว่าเป็นยาที่ยังไม่หมดอายุ อ่านฉลากยาว่าต้องทานตอนไหน ก่อนหรือหลังอาหาร ทานครั้งละกี่เม็ด และทานเท่าจำนวนที่หมอบอกเท่านั้น ห้ามทานน้อยกว่าหรือมากกว่า	สอบถามเภสัชกร/ค้นหาจากอินเทอร์เน็ต https://www.thaihealth.or.th
ถ้าเด็ก ๆ ลืมรับประทานยา ต้องทำอย่างไร	ลืมรับประทานยาก่อนอาหาร ถ้าลืมรับประทานยาก่อนอาหาร ควรข้ามยามื้อที่ลืมไป ลืมรับประทานยาหลังอาหาร ถ้าลืมรับประทานยาหลังอาหาร สามารถรับประทานยาได้ทันทีที่นึกได้และไม่เกิน ๑๕-๓๐ นาที ลืมรับประทานยาหลังอาหารทันที ถ้าลืมรับประทานยาหลังอาหารทันที ควรรอรับประทานหลังอาหารในมื้อถัดไปแทน ลืมรับประทานยาก่อนนอน ถ้าลืมรับประทานยาก่อนนอน มักนึกได้เมื่อถึงเช้าของวันรุ่งขึ้นแล้ว ไม่ควรรับประทานยานั้นอีก ควรรอให้ถึงเวลาก่อนเข้านอนในคืนถัดไปค่อยรับประทานยานั้น	สอบถามคุณหมอ/ค้นหาจากอินเทอร์เน็ต https://med.mahidol.ac.th/ramapharmacy/th/howtotakemedicines

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาตอนปลาย การสร้างวินัยและความรับผิดชอบ ภายใต้การดำเนินงานของโครงการพัฒนาครูเพื่อสร้างเสริมวินัยในโรงเรียน

๓.๔ สร้างรูปแบบการแก้ปัญหา

การนิยามและกำหนดขอบเขตรูปแบบการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบการแก้ปัญหา (Model Illustration) ให้เด็กช่วยกันสรุปวิธีการแก้ปัญหาจากประเด็นข้อคำถามย่อย โดยเลือกข้อสำคัญแล้ววาดเป็นภาพ โดยตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก ทำ Mind Map สรุปลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการแก้ปัญหากับคน เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา โดยอาจนำไปเชื่อมโยงกับวิชาต่าง ๆ เช่น สุขศึกษา วิทยาศาสตร์ เช่น ตัวอย่างแผนภาพความคิด ดังนี้





สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่ผู้เรียน
การสร้างวินัยในการรับมือกับสิ่งเสพติดและปัญหาพฤติกรรมเสี่ยง
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างความปลอดภัย

๓.๕ ทดสอบ ประเมิน ตีความและหาจุดบกพร่อง (Test, Evaluate, and Debug Model Behavior)

เด็กแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการแสดงบทบาทสมมติให้ผู้ปกครอง ว่าการแก้ปัญหาแบบที่เด็ก ๆ คิดควรมีการปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง

๓.๖ สื่อความคิดและสะท้อนความเข้าใจ (Explain and Predict Behavior of Design Solution to a Problem)

เพื่อรับคำแนะนำจากเพื่อนและครู โดยให้เด็กช่วยกันหรือส่งตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นมา

เด็กแต่ละกลุ่มวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาตามที่ได้รับคำแนะนำ แล้วนำมาแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ โดยแต่ละกลุ่มตกลงแบ่งหน้าที่ว่าใครจะแสดงบทบาทใด โดยมีครูคอยชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม การสร้างวินัยในการรับประทานอาหารและขับถ่ายในเด็กปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับนักเรียน

การประเมิน

๑. พฤติกรรม

๑. รูปแบบที่นำเสนอได้คำนึงถึงตัวแปรที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาหรือไม่
๒. รูปแบบที่นำเสนอแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่
๓. รูปแบบที่นำเสนอแสดงขอบเขตของระบบได้อย่างชัดเจนหรือไม่
๔. รูปแบบที่นำเสนอสามารถจำลองการแก้ปัญหาปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ถูกต้องและเป็นไปได้จริงหรือไม่
๕. เด็กได้ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวน (CT: Computational Thinking) ในการแก้ปัญหาหรือไม่
- การแจกแจง แยกแยะ (Decompose) ปัญหาหรือปรากฏการณ์ ด้วยการแยกออกเป็นองค์ประกอบย่อย
- การแปลงข้อมูลที่ได้ให้เป็นรหัส (Encode) โดยใช้หลักเหตุและผล และจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้จริงสู่การแก้ปัญหาเพื่อให้ถึงเป้าหมาย (Algorithms)
- การจัดทำกราฟข้อมูลที่สมเหตุสมผล หรือการนำเสนอที่ทำให้เห็นภาพตัวแปรและความสัมพันธ์ของตัวแปรจากการทดลองหรือสถานการณ์จริง เพื่อนำไปสร้างเป็นรูปแบบ
- การทดสอบและหาข้อบกพร่อง (Debugging) จากการเปรียบเทียบผลข้อสรุปของการจำลองกับสถานการณ์จริงในชีวิต และรับฟังข้อคิดเห็นจากการสะท้อนของเพื่อนและครู ทบทวนซ้ำเพื่อปรับรูปแบบ

๒. ทัศนคติ

๑. ไม่ควรประมาทหยิบยามาทานเอง

๓. ความรู้

๑. วิธีรับประทานยาสำหรับเด็ก
๒. วิธีดูแลตนเองในช่วงไม่สบาย

๔. ทักษะ

๑. การสังเกตฉลากยา และวันหมดอายุ

ข้อแนะนำ

- ครูควรอ่านกรณีศึกษาให้เข้าใจเพื่อนำมาเล่าให้เด็กฟังด้วยภาษาของครูที่อาจจะกระชับและเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ควรอ่านทั้งหมดให้เด็กฟัง เพราะอาจจะยาวเกินไป
- สังเกตการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็กแต่ละคน
- ครูอาจเป็นผู้คอยช่วยเหลือเด็กในการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- ครูต้องจดบันทึกสิ่งที่เด็ก ๆ นำเสนอทุกครั้ง เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ข้อมูลในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถเขียนหนังสือได้
- หากครูสามารถบันทึกวิดีโอขณะดำเนินกิจกรรมได้ จะสามารถช่วยให้ครูประเมินเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ในห้องเรียน
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในชีวิตให้นักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

พัฒนาการด้านร่างกาย	**มาตรฐานที่ ๑ ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยมีสุขนิสัยที่ดี** ตัวบ่งชี้ ๑.๓.๑ เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ	**มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข** ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๑ กล้าพูดกล้าแสดงออกเหมาะสมบางสถานการณ์ ตัวบ่งชี้ ๓.๒.๒ แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง **มาตรฐานที่ ๕ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม** ตัวบ่งชี้ ๕.๔.๑ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ
พัฒนาการด้านสังคม	**มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข** ตัวบ่งชี้ ๘.๓.๑ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ตัวบ่งชี้ ๘.๒.๒ ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยด้วยตนเอง
พัฒนาการด้านสติปัญญา	**มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๑ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง ตัวบ่งชี้ ๙.๑.๒ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง **มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้** ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๑ ระบุสาเหตุ หรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ ตัวบ่งชี้ ๑๐.๒.๒ คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นหรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล **มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมกับวัย** ตัวบ่งชี้ ๑๒.๑.๒ กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๑ ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง ตัวบ่งชี้ ๑๒.๒.๒ ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการสร้างวินัยเชิงบวกและการจัดการชั้นเรียนสำหรับครูปฐมวัย ภายใต้โครงการพัฒนาครูปฐมวัยเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๑ การเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย
ส่วนย่อย ๑.๒ สุขภาวะทางกาย
สมรรถนะที่ ๖ เด็กแสดงออกว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย
ส่วนหลัก ๒ พัฒนาการด้านสังคม
ส่วนย่อย ๒.๑ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่
สมรรถนะที่ ๘ เด็กแสดงทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่
ส่วนย่อย ๒.๒ การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก
สมรรถนะที่ ๙ เด็กแสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน
ส่วนหลัก ๔ พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา
ส่วนย่อย ๔.๓ ตรรกวิทยา และความมีเหตุผล
สมรรถนะที่ ๑๗ เด็กแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุและผล
ส่วนย่อย ๔.๔ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
สมรรถนะที่ ๑๘ เด็กสามารถเปรียบเทียบแยกแยะความเหมือน ความต่าง และประเมินสถานภาพ สมรรถนะที่ ๑๙ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ฉุกเฉินและประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติ ปัญหาสังคม และวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๕ พัฒนาการด้านภาษา
ส่วนย่อย ๕.๑ การเข้าใจและการใช้ภาษา
สมรรถนะที่ ๒๘ เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจ และใช้คำศัพท์ได้ สมรรถนะที่ ๓๐ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเข้าใจความหมายและจับใจความได้จากการฟังภาษาพูด
ส่วนย่อย ๕.๒ การสื่อความหมาย
สมรรถนะที่ ๓๑ เด็กสามารถรับรู้และใช้ภาษาพูดได้ตรงความต้องการของตน

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติในสถานศึกษาและชุมชนเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย
การจัดโครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างวินัยชีวิตในสถานศึกษา

ความสอดคล้องของการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

ส่วนหลัก ๗ พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์
ส่วนย่อย ๗.๑ ศิลปะการแสดง
สมรรถนะที่ ๓๘ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทางศิลปะการละคร
ส่วนย่อย ๗.๒ ทัศนศิลป์
สมรรถนะที่ ๓๙ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมด้านการวาด การปั้น และการประดิษฐ์

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างวินัยในการรับมือภัยพิบัติสำหรับเด็กปฐมวัย ในสถานศึกษาและในชีวิตประจำวัน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

๑๐. ความสอดคล้องของกิจกรรมกับสมรรถนะ

ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย

เนื่องจากการจัดประสบการณ์การรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน นั้นจะต้องครอบคลุมทั้งในด้านการใช้ทัศนคติ ความรู้ ลักษณะนิสัย การคิด และทักษะผสานกันในการตัดสินใจแก้ปัญหากับสถานการณ์เสี่ยง ทางโครงการจึงนำหลักสมรรถนะมาเป็นหลักในการพัฒนาเด็ก ซึ่งพบว่ามีความสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามแนะแนวทางวิธีการเลี้ยงดู ดูแล และพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย (๒๕๖๑) โดยครอบคลุมในเรื่องความสามารถในการเคลื่อนไหวและสุขภาวะทางกาย (การช่วยเหลือและดูแลตนเอง) สุขภาวะทางกาย (เช่น โภชนาการ รับประทานอาหารหลาย ๆ ชนิดที่มีประโยชน์และปลอดภัย) ความปลอดภัย (ความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย การช่วยเหลือและดูแลตนเอง ช่วยและพึ่งตนเองในกิจวัตรของตน) การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเด็ก (แสดงทักษะทางสังคมเชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน) พฤติกรรมการปรับตัวทางสังคม (พฤติกรรมมีผลกระทบต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ความคิดเกี่ยวกับตนเอง) การควบคุมอารมณ์ของตนเอง (ปฏิบัติตามกฎระเบียบและกิจวัตร และคุมอารมณ์ได้ตามสมควร สมรรถนะของตนเองความเชื่อมั่นในความสามารถของตน) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (สามารถประเมินสถานภาพ สามารถแก้ปัญหา) มลภาวะและการรักษาสิ่งแวดล้อม (พฤติกรรมรักษาสิ่วแวดล้อมและหลีกเลี่ยงมลภาวะ) การมีวินัยในตนเอง (แสดงพฤติกรรมควบคุมตนเอง การพัฒนาเกี่ยวกับความรู้ผิดชอบชั่วดี สามารถแสดงพฤติกรรมสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับการกระทำใดถูกหรือผิด)

๑๑. ความสอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ

การรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้านนั้น มีความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ สำหรับเด็กอายุ ๓-๖ ปี ตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามพัฒนาการด้านร่างกาย (ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี) พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ (มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข) พัฒนาการด้านสังคม (มีทักษะชีวิต รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม) พัฒนาการด้านสติปัญญา (มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้) ที่สามารถบูรณาการกับสาระที่ควรรู้ ดังนี้ สาระเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก วิธีระวังรักษาร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเอง รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม สาระเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สาระธรรมชาติรอบตัว รู้จักดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันที่แวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาสาธารณสมบัติ สาระสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก การใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การเลือกใช้สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างปลอดภัยและรักษาสิ่งแวดล้อม

๑๒. แนวทางการจัดกิจกรรมฝึกอบรม

๑๒.๑ จัดกิจกรรมการพัฒนาโดยยึดผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นสำคัญ ให้สอดคล้องกับศักยภาพความพร้อมของผู้เข้ารับการพัฒนาและบริบทการเรียนในสถานศึกษาที่ผู้เข้ารับการพัฒนาเกี่ยวข้อง

๑๒.๒ จัดบรรยากาศการพัฒนาด้วยการฝึกอบรมให้เอื้อต่อการเรียนรู้และการฝึกปฏิบัติจริง ภายใต้การดูแลของทีมวิทยากร

๑๒.๓ จัดกิจกรรมการฝึกอบรมให้ผู้เข้ารับการพัฒนาได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย

๑๒.๔ จัดกิจกรรมการพัฒนาโดยให้ความเป็นกัลยาณมิตร ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยความเข้าใจ และการใช้กระบวนการกลุ่มอย่างมีความหมาย

๑๒.๕ กิจกรรมการปฏิบัติการให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ปฏิบัติชิ้นงานทั้งในแบบพื้นฐานและแบบก้าวหน้า แลกเปลี่ยนความคิด ข้อสงสัยที่พบในขณะปฏิบัติระหว่างการอบรม และผ่านทาง Facebook

๑๒.๖ กิจกรรมการนำเสนอชิ้นงานแผนการสอนหลังปฏิบัติชิ้นงานสิ้นสุดแล้ว ด้วยการติดตามในสถานศึกษาและผ่าน Facebook โดยใช้การอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีการซักถาม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เข้าอบรมและคณะวิทยากรตลอดการอบรม (Interactive Training) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และมีการประเมินชิ้นงานร่วมกัน

๑๒.๗ กิจกรรมสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติ ทั้งในทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ จากชิ้นงานที่ได้นำเสนอ ทดสอบด้านความรู้ความเข้าใจหลังการฝึกอบรม

๑๒.๘ สนับสนุนให้มีการศึกษา ติดตาม ให้คำแนะนำ และสะท้อนผลการพัฒนาตนเองของบุคลากรครูอย่างต่อเนื่องให้บรรลุผล ภายหลังกิจกรรมการให้ความรู้และประสบการณ์ระยะแรก

แนวทางการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมแบ่งออกเป็น ๒ ส่วนคือภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ สามารถแจกแจงในรายละเอียดดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ การจัดกิจกรรมของหลักสูตร

หมวดที่ ๑ การฝึกอบรมผ่านระบบออนไลน์สำหรับครู			
วันที่	**สาระของหลักสูตร**	**ระยะเวลา**	
		ภาคทฤษฎี	**ภาคปฏิบัติ**
๑	กิจกรรมที่ ๑ การตระหนักถึงความสำคัญของการรู้วิธีการรับมือความเสี่ยงใน ๘ ด้าน	๑ ชั่วโมง	-
	กิจกรรมที่ ๒ หลักสมรรถนะที่สำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการรับมือความเสี่ยงใน ๘ ด้านตามพัฒนาการตามวัย	๑ ชั่วโมง	-
	กิจกรรมที่ ๓ การเชื่อมโยงการรับมือจากความเสี่ยงใน ๘ ด้าน กับตัวชี้วัดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ	๑ ชั่วโมง	-
	กิจกรรมที่ ๔ Pre Phase ๑ ความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นในเรื่องการฝึกคิดตัดสินใจด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ	๑ ชั่วโมง	๒ ชั่วโมง

หมวดที่ ๑ การฝึกอบรมผ่านระบบออนไลน์สำหรับครู			
วันที่	สาระของหลักสูตร	ระยะเวลา	
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ
๒	กิจกรรมที่ ๕ (Pre Phase ๒.๑: Basic Pre Phase) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นพื้นฐานบนฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) เพื่อใช้กับผู้เรียน ตามกรอบแนวคิด หลักการจัดการเรียนรู้ที่ครูสนใจสนับสนุน ในลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ โดยจัดให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม แล้วนำเสนอรายงานให้กลุ่มอื่นรับรู้ เข้าใจผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในบริบทห้องประชุม เฉพาะประเด็น กิจกรรมสำคัญ (ใช้เวลานำเสนอกลุ่มละ ๑๐ นาที) พร้อมเปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นของการคิดวิเคราะห์ที่น่าสนใจ	-	๓ ชั่วโมง
	กิจกรรมที่ ๖ (Pre Phase ๒.๒: Advance Pre Phase) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงขั้นก้าวหน้าแบบบูรณาการบนฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) โดยใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) เพื่อใช้กับผู้เรียน ตามกรอบแนวคิด หลักการการจัดการเรียนรู้ที่ครูสนใจสนับสนุน ในลักษณะของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ โดยจัดให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม แล้วนำเสนอรายงานให้กลุ่มอื่นรับรู้ เข้าใจผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในบริบทห้องประชุม เฉพาะประเด็น กิจกรรมสำคัญ (ใช้เวลานำเสนอกลุ่มละ ๑๐ นาที) พร้อมเปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นของการคิดวิเคราะห์ที่น่าสนใจ	-	๓ ชั่วโมง
๓	Pre Phase ๓ ครูแต่ละโรงเรียนทบทวนกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับการใช้จริงในบริบทท้องถิ่น คัดเลือกวิธีการสอนการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงและวางแผนการนำกิจกรรมไปใช้ในสถานศึกษา เพื่อเตรียมนำเสนอให้คณะวิทยากรชมในช่วงการติดตามผล	-	๓ ชั่วโมง
	การประเมิน Pre Phase ๑-๓ ตัวแทนกลุ่มนำเสนอตัวอย่างเครื่องมือประเมินผลที่ออกแบบตามกรอบ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ (กลุ่มละ ๕ นาที) ทำแบบประเมินการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในบริบทห้องประชุม	๑ ชั่วโมง	๒ ชั่วโมง

หมวดที่ ๒ การติดตามการนำความรู้สู่การปฏิบัติในสถานศึกษา (Post Phase)			
๒.๑ การติดตามผลการใช้จริงในสื่อออนไลน์ (Facebook)			
วันที่	สาระของหลักสูตร	ระยะเวลา	
		ภาคทฤษฎี	ภาคปฏิบัติ
หลังการอบรมตลอดโครงการ	Implementation Phase การนำผลการเรียนรู้จากการอบรมไปใช้จริงในสถานศึกษา และโพสต์การจัดกิจกรรมการบูรณาการกับหน่วยการเรียน กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมในวิถีชีวิต และการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองหรือชุมชน ใน Facebook ของโครงการ	หลังการอบรมตลอดโครงการ	
หมวดที่ ๓ การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การรับมือปัจจัยเสี่ยงผ่าน Facebook และ Website ของโครงการ			
ม.ค. - ก.พ.	การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การรับมือจากปัจจัยเสี่ยงผ่าน Facebook และ Website ของโครงการ	ม.ค. - ก.พ.	

๑๓. ระยะเวลาในการฝึกอบรม

หลักสูตร “พัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยง” สำหรับระดับเด็กปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) ดังนี้

- ระยะเวลาการฝึกอบรมผ่านระบบออนไลน์สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ผ่านระบบออนไลน์ หลักสูตรละ ๓ วัน จำนวน ๑๘ ชั่วโมง

๑๔. สื่อประกอบกิจกรรมตามหลักสูตร

ตารางที่ ๒ สื่อประกอบกิจกรรมตามหลักสูตร

สื่อหมวดที่ ๑ การฝึกอบรมครูผ่านระบบออนไลน์ สื่อในหมวดที่ ๑ แบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ ตัวอย่างแนวทางการจัดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ เอกสารประกอบการอบรม และสื่อประกอบการอบรม ดังนี้
๑. ตัวอย่างแนวทางการจัดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ เพื่อพัฒนาการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยต่าง ๆ สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี)

๒.	เอกสารประกอบการอบรมสำหรับครูตามหลักสูตรการอบรม ประกอบด้วย ๘ เอกสาร ดังนี้
๒.๑	ใบความรู้และใบกิจกรรมเรื่องการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงใน ๘ ด้าน สำหรับให้ผู้เข้าอบรมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการแนวคิดที่เกี่ยวข้อง โดยนำหลักการดังกล่าวไป ประยุกต์ใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ ในการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมระบุจุดเน้นสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนั้นที่ประกอบด้วยการจัดการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ
๒.๒	สื่อคลิปวิดีโอภาพรวมของโครงการอบรม จำนวน ๑ คลิป (ความสำคัญของการสอนการรับมือ กระบวนการที่ใช้สอน หลักการสอนการรับมือจากปัจจัยเสี่ยง จากกระบวนการสอนคิดและตัดสินใจตามหลักการคิดเชิงคำนวณและการจัดกิจกรรมในห้องเรียนและในวิถีชีวิตบนฐานการจัดการเรียนรู้แบบ Problem-based Learning และ Project-based Learning และรายละเอียดลักษณะของภัยประเภทต่าง ๆ)
๒.๓	สื่อคลิปวิดีโอภาพรวมการสอนในระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) จำนวน ๑ คลิป (ขอบเขตเนื้อหาการสอนการรับมือปัจจัยเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน แนะนำสื่อในโครงการ) ในระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี)ให้เหมาะกับพัฒนาการตามวัย
๒.๔	สื่อคลิปวิดีโอตัวอย่างการสอนการรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงจากแต่ละภัย ซึ่งแสดงบทบาทของผู้สอนและกิจกรรมผู้เรียนในชั้นที่อธิบายและนำเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมและบรรยากาศในชั้นเรียนที่น่าสนใจและเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่มีคุณภาพ พร้อมใบกิจกรรมที่ต้องการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทการจัดการเรียนรู้ พร้อมการปลูกฝังทัศนคติ องค์ความรู้ที่ควรรู้ สิ่งที่ควรคำนึงถึง เคล็ดลับการสอน จำนวน ๓ คลิป
๒.๕	ตัวอย่างการเชื่อมโยงการจัดประสบการณ์การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยทั้ง ๘ ด้าน ที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย และสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย และสอดคล้องกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย
๒.๖	ตัวอย่างการเชื่อมโยงการจัดประสบการณ์การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยทั้ง ๘ ด้าน ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ
๒.๗	แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้ารับการพัฒนาตามโครงการฝึกอบรมครั้งนี้ ประกอบด้วยแบบประเมินกิจกรรมก่อนการฝึกอบรม และภายหลังการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษา
๓.	สื่อประกอบการจัดกิจกรรม
๓.๑	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อนักคิดแก้ปัญหาพา เล่า ร้อง เล่น เต้น รู้คิด
๓.๒	สื่อประกอบการอบรม ชุด สมุดรู้คิด เล่มคุณธรรมและเล่มความรู้

๓.๓	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อแผนที่ เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
๓.๔	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรกิจกรรม เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
๓.๕	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก
๓.๖	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อแผนที่ เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก
๓.๗	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรกิจกรรม เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก
๓.๘	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อบัตรและตารางวางคำสั่ง เรื่อง บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก
๓.๙	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ Computational Thinking สำหรับอายุ ๓-๕ ปี
๓.๑๐	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ Computational Thinking สำหรับอายุ ๔-๖ ปี
๓.๑๑	สื่อประกอบการอบรม ชุด โครงสร้างพื้นฐานบูรณาการความคิดสร้างสรรค์
๓.๑๒	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อพัฒนาศักยภาพและสร้างสรรค์กระบวนการคิดเพื่อการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ผ่านแนวคิด Brain-based Learning และ Creative-based Learning สำหรับอายุ ๓-๕ ปี
๓.๑๓	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อพัฒนาศักยภาพและสร้างสรรค์กระบวนการคิดเพื่อการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ผ่านแนวคิด Brain-based Learning และ Creative-based Learning สำหรับอายุ ๔-๖ ปี
๓.๑๔	สื่อประกอบการอบรม ชุด สื่อเตรียมความพร้อมปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสติปัญญา เรื่อง เมืองแสนสนุก

สื่อหมวดที่ ๒ การติดตามการนำความรู้สู่การปฏิบัติในสถานศึกษา

ตัวอย่างแบบประเมินภาคปฏิบัติที่ใช้ประกอบการตรวจสอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงผ่านการบูรณาการกับหน่วยการเรียน ในวิถีชีวิต กิจกรรมพิเศษ และการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองคนในชุมชน ที่ให้คะแนนแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) และแบบบันทึกพฤติกรรมการเรียน

สื่อหมวดที่ ๓ การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การรับมือสถานการณ์ความเสี่ยง

ผ่าน Facebook และ Website ของโครงการ

สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปใช้ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น
การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ทางอ้อม
ภายใต้โครงการพัฒนาทักษะสังคมและการเรียนรู้ด้านอารมณ์ เพื่อการดำรงชีวิตที่เหมาะสมและมีความสุขของเด็กปฐมวัย

๑๕. การประเมินผลหลักสูตร

การประเมินผลหลักสูตรมีวิธีการวัด และเครื่องมือวัดและประเมิน ดังรายละเอียดในตารางที่ ๓

ตารางที่ ๓ การประเมินหลักสูตร

วัตถุประสงค์การอบรม	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดและประเมินผล
๑. เพื่อพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อมในการสร้างจิตสำนึก ในการรับมือกับภัยจากปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับเด็กระดับปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) ใน ๘ ด้าน	การสังเกตความสนใจ การถามและการตอบคำถามตลอดการอบรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นและการตอบคำถาม
	<u>Pre Phase ช่วงการอบรม</u> การประเมินความรู้ความเข้าใจและสามารถนำไปสู่การปฏิบัติจริง - Pre-phase ๑ การออกแบบการฝึกกระบวนการคิดตัดสินใจผ่านกิจกรรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ - Pre-phase ๒ การออกแบบกิจกรรมการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน แบบ Basic Pre Phase (Problem-based Learning) และ Advance Pre Phase (Project-based Learning) - Pre-phase ๓ ออกแบบและลงรายละเอียดของกิจกรรมให้สอดรับกับบริบทของสถานศึกษา การจัดหาและพัฒนาสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนของผู้เรียนจากบริบทใกล้ตัว การวางแผนนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมในวิถีชีวิต และการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองหรือชุมชน	แบบสังเกตการแสดงความรู้ความเข้าใจช่วงการนำเสนอผลการออกแบบกิจกรรม แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม แบบสังเกตการแสดงความคิดเห็นในเรื่องความรู้ความเข้าใจช่วงแลกเปลี่ยนเรียนรู้

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมครูและประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับภัยจากปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิต
ภายใต้โครงการพัฒนาครูเพื่อสร้างความปลอดภัย

วัตถุประสงค์การอบรม	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดและประเมินผล
	<u>Implementation Phase ช่วงติดตามการใช้จริงผ่านระบบออนไลน์ (Facebook)</u> การให้ครูโพสต์การใช้จริงในสถานศึกษาใน ๔ ด้าน แบบให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด คือ การบูรณาการกับหน่วยการเรียน กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมในวิถีชีวิต และการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองหรือชุมชน	แบบวิเคราะห์เอกสารการโพสต์ผลการจัดกิจกรรมในสถานศึกษา - การบูรณาการกับหน่วยการเรียน - กิจกรรมพิเศษ - กิจกรรมในวิถีชีวิต - การสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองหรือชุมชน
๒. เพื่อสร้างเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ผ่านการใช้สื่อออนไลน์	- การให้ครูนำเสนอแผนการสอนหรือตัวอย่างกิจกรรมที่จัดทำในสถานศึกษาใน Facebook เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการจัดกิจกรรม ความเหมาะสมของกิจกรรม ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน หรือคำถามที่ต้องการได้รับคำแนะนำจากวิทยากรและผู้เข้าร่วมใน Facebook เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับสถานศึกษาอื่น - การใช้ Website เป็นแหล่งเรียนรู้แบบรายบุคคล (Self-study) ที่ครูสามารถเข้ามาดาวน์โหลดข้อมูลหรือเข้ามาศึกษาข้อมูลต่าง ๆ	- ความถี่ในการโพสต์ของครูแต่ละโรงเรียน - ความถี่ของการแสดงความคิดเห็นต่อการโพสต์ - ความถี่ของการเข้าชมข้อมูลใน Website

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรอบรมครู การสร้างวินัยเชิงบวกและประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและวิถีชีวิตในโลกยุคความปลอดภัย

๑๖. กำหนดการจัดอบรมตามหลักสูตร

ในการอบรมผ่านระบบออนไลน์ครั้งนี้ แบ่งออกเป็น ๒ ช่วง ดังนี้

๑๖.๑ การอบรมเชิงปฏิบัติการผ่านระบบออนไลน์ โดยรูปแบบการอบรมมีทั้งการบรรยายให้ความรู้ การชมตัวอย่างการสอนผ่านสื่อคลิปวิดีโอ การฝึกปฏิบัติกิจกรรมในสถานศึกษา การนำเสนอผลการฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ร่วมกับวิทยากรผ่านทาง Facebook การทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เข้ารับการอบรมทั้งก่อนและหลังการอบรม เพื่อเป็นการประเมินประสิทธิภาพของการอบรม มีทีมวิทยากรคอยเป็นพี่เลี้ยงให้คำปรึกษาและชี้แนะในระหว่างการฝึกปฏิบัติกิจกรรม

การอบรมผ่านระบบออนไลน์สำหรับครูระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ที่เข้าร่วมโครงการ มีระยะเวลาการอบรมเป็นระยะเวลาะ ๓ วัน ในช่วงเดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ โดยมีรายละเอียดโครงสร้างเนื้อหาของกิจกรรมการอบรมแบ่งออกเป็น ๒ หน่วย ดังนี้

ตารางที่ ๔ โครงสร้างเนื้อหาของกิจกรรมการอบรมผ่านระบบออนไลน์

หน่วยที่	เนื้อหา	วัตถุประสงค์	รูปแบบการจัดอบรม
๑.	Pre Phase ดำเนินการจัดกิจกรรมการพัฒนาตามแผนและกำหนดการฝึกอบรมแก่บุคลากรครูที่เข้ารับการพัฒนา รวมทั้งให้ผู้เข้ารับการพัฒนาวางแผนนำความรู้และประสบการณ์ที่ ได้รับไปปฏิบัติในสถานศึกษา	เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจของผู้เข้ารับการอบรมในการจัดการเรียนการสอนการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงใน ๘ ด้าน ให้กับเด็ก	เข้ารับการอบรมผ่านระบบออนไลน์เป็นเวลา ๓ วัน
๑.๑	ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและหลักการแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาครูผู้สอนระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี)	เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมเตรียมความพร้อมในการจัดประสบการณ์การรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยงในปัจจัยทั้ง ๘ ด้าน ที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย และสอดคล้องกับแนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย ๐-๕ ปี ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ	๑. ฟังการบรรยาย ๒. ศึกษาเอกสารเสริมความรู้

หน่วยที่	เนื้อหา	วัตถุประสงค์	รูปแบบการจัดอบรม
๑.๒	การออกแบบการฝึกกระบวนการคิดตัดสินใจผ่านกิจกรรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ	เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะการใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ	ฝึกปฏิบัติกิจกรรมการคิดเชิงคำนวณ
๑.๓	การออกแบบกิจกรรมการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน ทั้งแบบพื้นฐานและแบบก้าวหน้า โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ด้วยกระบวนการคิดเชิงคำนวณ และการวัดผลการเรียนรู้ด้วยการประเมินบนฐานสมรรถนะสำคัญ	เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถออกแบบกิจกรรมที่ “ปลูกฝังสมรรถนะ” (ทัศนคติ ความรู้ การคิด ทักษะ) ให้นักเรียนรับมือกับสถานการณ์ความเสี่ยง เพื่อใช้จริงในสถานศึกษา	๑. ฟังการบรรยาย ๒. ศึกษาเอกสารเสริมความรู้ ๓. ฝึกปฏิบัติใบกิจกรรม
๒.	**Implementation Phase** ให้ครูนำแผนกิจกรรมที่ออกแบบในช่วงการอบรม (Pre Phase) ไปใช้จริงในสถานศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทจริง ใน ๔ ด้าน คือ การบูรณาการกับหน่วยการเรียน กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมในวิถีชีวิต และการสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองหรือชุมชน และโพสต์รูปผลการจัดกิจกรรมใน Facebook	เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำแผนการจัดการเรียนการสอนและกระบวนการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษา	๑. ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในสถานศึกษา ๒. ศึกษาเอกสารเสริมความรู้ ๓. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรผ่าน Facebook

สงวนลิขสิทธิ์ ©สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร
การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้และประสบการณ์ในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นเลิศ

ตารางการอบรม

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม

วันที่หนึ่ง

๘.๓๐ - ๙.๐๐ น.	**ลงทะเบียน**
๙.๐๐ - ๙.๑๕ น.	**ชี้แจงโครงการและกล่าวรายงาน หัวหน้าโครงการ**
๙.๑๕ - ๙.๔๕ น.	**ประธานกล่าวเปิดโครงการ**
๙.๔๕ - ๑๐.๑๕ น.	**แบบทดสอบก่อนการอบรม (Pre-test)**
๑๐.๑๕ - ๑๐.๓๐ น.	**พัก**
๑๐.๓๐ - ๑๒.๐๐ น.	**ความสำคัญของการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงสำหรับระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) ลักษณะของภัยทั้ง ๘ ที่มีผลต่อเด็กระดับปฐมวัย (เด็กอายุ ๓-๖ ปี) (ตามหลักพัฒนาการสมรรถนะและความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ)**
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	**พักรับประทานอาหารกลางวัน**
๑๓.๐๐ - ๑๔.๐๐ น.	**หลักการและตัวอย่างกิจกรรมการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)**
๑๔.๐๐ - ๑๔.๑๕ น.	**พัก**
๑๔.๑๕ - ๑๕.๑๕ น.	**แบ่งกลุ่มฝึกการวิเคราะห์กระบวนการการคิดเชิงคำนวณจาก นิทาน เกม เพลง ฯลฯ.** หมายเหตุ แบ่งกลุ่มทำงานตามแต่ละโรงเรียนจากสื่อที่ทางโครงการมอบให้ และสามารถซักถามคำถามระหว่างทำงานกับวิทยากร
๑๕.๑๕ - ๑๕.๔๕ น.	**สุ่มแต่ละกลุ่มเพื่อนำเสนอผลการออกแบบกิจกรรม**
๑๕.๔๕ - ๑๖.๐๐ น.	**แลกเปลี่ยนเรียนรู้**

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการความเสี่ยงภัยพิบัติในสถานศึกษาแก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ การสร้างวินัยจราจรและความปลอดภัยในการใช้รถใช้ถนนสำหรับนักเรียน ภายใต้โครงการพัฒนาสถานศึกษาปลอดภัย และส่งเสริมวิถีชีวิตความปลอดภัย

ตารางการอบรม

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม

วันที่สอง

๘.๓๐ - ๙.๐๐ น.	**ลงทะเบียน**
๙.๐๐ - ๑๐.๓๐ น.	**หลักการออกแบบกิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน แบบพื้นฐาน ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)**
๑๐.๓๐ - ๑๐.๔๕ น.	**พัก**
๑๐.๔๕ - ๑๒.๐๐ น.	**แบ่งกลุ่มฝึกการออกแบบกิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน แบบพื้นฐาน ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)** หมายเหตุ แบ่งกลุ่มทำงานตามแต่ละโรงเรียนจากสื่อที่ทางโครงการมอบให้ และสามารถซักถามคำถามระหว่างทำงานกับวิทยากร
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	**พักรับประทานอาหารกลางวัน**
๑๓.๐๐ - ๑๓.๓๐ น.	**สุ่มแต่ละกลุ่มเพื่อนำเสนอผลการออกแบบกิจกรรม**
๑๓.๓๐ - ๑๔.๐๐ น.	**แลกเปลี่ยนเรียนรู้**
๑๔.๐๐ - ๑๔.๑๕ น.	**พัก**
๑๔.๑๕ - ๑๕.๓๐ น.	**หลักการออกแบบกิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน แบบก้าวหน้า ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)**
๑๕.๓๐ - ๑๖.๐๐ น.	**แลกเปลี่ยนเรียนรู้**

การบ้าน: วางแผนการจัดเตรียมกิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยง สำหรับรอบการติดตามผ่าน Facebook และในสถานศึกษา

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ... ภายใต้โครงการ...

ตารางการอบรม

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม

วันที่สาม

๘.๓๐ - ๙.๐๐ น.	**ลงทะเบียน**
๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น.	**แนะนำการใช้สื่อของโครงการ**
๑๐.๐๐ - ๑๐.๑๕ น.	**พัก**
๑๐.๑๕ - ๑๒.๐๐ น.	**ทบทวนกิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงทั้ง ๘ ด้าน แบบพื้นฐาน ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และแบบก้าวหน้า ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)**
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	**พักรับประทานอาหารกลางวัน**
๑๓.๐๐ - ๑๔.๐๐ น.	**แบ่งกลุ่มวางแผนการจัดกิจกรรมการรับมือจากสถานการณ์ความเสี่ยงสำหรับรอบการติดตามของแต่ละโรงเรียน** หมายเหตุ แบ่งกลุ่มทำงานตามแต่ละโรงเรียนจากสื่อที่ทางโครงการมอบให้ และสามารถซักถามคำถามระหว่างทำงานกับวิทยากร
๑๔.๐๐ - ๑๔.๓๐ น.	**สุ่มแต่ละกลุ่มเพื่อนำเสนอการจัดกิจกรรมช่วงการติดตาม**
๑๔.๓๐ - ๑๕.๐๐ น.	**ทดสอบหลังการอบรม (Post-test) และประเมินผลหลังการอบรม**

ลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนการสอนแบบสะเต็มศึกษา
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือสถานการณ์ความเสี่ยงภัยพิบัติและสาธารณภัย
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ให้กับนักเรียน

๑๖.๒ การติดตามการนำไปใช้จริงผ่านระบบออนไลน์

ตารางที่ ๕ โครงสร้างเนื้อหาของกิจกรรมการติดตามการนำไปใช้จริงผ่านระบบออนไลน์

หน่วยที่	เนื้อหา	วัตถุประสงค์	รูปแบบการจัดอบรม
๑.	สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ผ่าน Facebook และ Website ของโครงการถึงการนำความรู้ที่ได้รับการอบรมไปใช้จริงในสถานศึกษา ผลที่เกิดกับเด็ก ผู้ปกครอง ชุมชน	เพื่อขยายผลเครือข่ายกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในสถานศึกษา เช่น ผู้ปกครอง คนในชุมชนให้มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน Facebook	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน Facebook

๑๗. วิทยากรผู้ดำเนินการฝึกอบรมและพัฒนาครู

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร เนาวนนท์ หัวหน้าโครงการ
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ดร.อัญญมณี บุญซื่อ ที่ปรึกษาโครงการ
อดีตอาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และหัวหน้าโครงการ โครงการการพัฒนาจิตสำนึกด้านปัจจัยเสี่ยงในสังคมสำหรับเด็กวัยอนุบาล และประถมศึกษาตอนต้น ด้านการพนัน อุบัติเหตุทางถนน เหล้า และบุหรี่ สสส.

นางกัญญา วัฒนถาวร ที่ปรึกษาโครงการ
ที่ปรึกษาอาวุโส ข้าราชการบำนาญ (ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สพฐ.)

อาจารย์วัลภา สถิรพันธุ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ เอกปฐมวัยศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

คุณจันทรวิมล ใจอารีรอบ
นักวิชาการอิสระ

อาจารย์สิตารมย์ บุญรอด
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

อาจารย์ปรตา หวังดุล
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

นางสาวศตพร ศรีทิพย์
นักวิชาการอิสระ

๑๘. ผู้ทรงคุณวุฒิของโครงการ

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. นงลักษณ์ วิรัชชัย
เมธีวิจัยอาวุโสมหาวิทยาลัยกรุงเทพ และอาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิติยวดี บุญซื่อ
อดีตหัวหน้าภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ ดร.มาตรินี รักษ์ตานนท์ชัย
อดีตหัวหน้าภาควิชาภูมิศาสตร์ และรองคณบดีคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Mr. Tomoaki Goto
ผู้เชี่ยวชาญและเป็นผู้ให้ความอนุเคราะห์หลักสูตร School Safety จังหวัดโอซากา ประเทศญี่ปุ่น
และที่ปรึกษาโครงการการพัฒนาจิตสำนึกด้านปัจจัยเสี่ยงในสังคมสำหรับเด็กวัยอนุบาล
และประถมศึกษา ตอนต้น ด้านการพนัน อุบัติเหตุทางถนน เหล้า และบุหรี่ สสส.

อาจารย์ ดร.อุไรวาส ธำรงอรรถ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ ดร.อรรฏชณม์ สัจจะพัฒนกุล
ประธานสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

๑๙. คณะทำงาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร เนาวนนท์ หัวหน้าโครงการ
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินาถ จงกลกลาง ที่ปรึกษาโครงการ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ดร.อัญญมณี บุญซื่อ ที่ปรึกษาโครงการ
อดีตอาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และหัวหน้าโครงการ โครงการการพัฒนาจิตสำนึกด้านปัจจัยเสี่ยงในสังคมสำหรับเด็กวัยอนุบาล
และประถมศึกษาตอนต้น ด้านการพนัน อุบัติเหตุทางถนน เหล้า และบุหรี่ สสส.

นางกัญญา วัฒนถาวร ที่ปรึกษาโครงการ
ที่ปรึกษาอาวุโส ข้าราชการบำนาญ (ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สพฐ.)

อาจารย์ชมชนก ธนาวีราภรณ์
หลักสูตรภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ สาขาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บรรจบ บุญจันทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (บริหารการศึกษา) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ฤทธี เทพไทอำนวย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ดร.กนกพร ฉิมพลี
หัวหน้าศูนย์ศึกษาและพัฒนาโคราช คณะมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวี วัชระเกียรติศักดิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ผู้ช่วยศาสตรจารย์ รัตติกร ศรีชัยชนะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

อาจารย์วัลภา สถิรพันธุ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ เอกปฐมวัยศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

คุณจันทรวิมล ใจอารีรอบ
นักวิชาการอิสระ

อาจารย์สิตารมย์ บุญรอด
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

อาจารย์ปรตา หวังดุล
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

นางสาวศตพร ศรีทิพย์
นักวิชาการอิสระ

๒๐. คณะอำนวยการผลิต

อำนวยการผลิต
นางสาวชมพูนุช ตั้งพินิจการ
นางสาววันดี ปรานนรเศรษฐ์
นายสิโรดมภ์ จุ้ยเปี่ยม
นายพีระ ธรรมพักตรกุล
นางสาวแพร นากชื่น

วิเคราะห์และแปลผลข้อมูลทางสถิติ
ดร.ณัฐ บัณฑิตวัฒนาวงศ์
นายภัทรเดช วันวรกิจ
นางสาวอริสา บุญซื่อ

ออกแบบศิลป์
นายภาณุ จิระคุณ
นางนัชชา จิระคุณ
นางสาวปิยะพร สุริยะมณี
นายขจรยศ แย้มประดิษฐ์

การสร้างหลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อการจัดการเรียนรู้และประเมินการอ่านออกเขียนได้ ภายใต้โครงการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนภาษาและสังคมศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการจัดการศึกษาเอกชน ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

บรรณานุกรม

Grover, S., & Pea, R. (๒๐๑๗). Computational thinking: A competency whose time has come. Computer Science Education: Perspectives on Teaching and Learning in School, (December), ๑๙–๓๙.

Shin, N., et.al. (๒๐๒๑). Promoting Computational Thinking through Project-based Learning. In Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research ๓:๗ Retrieve from https://doi.org/๑๐.๑๑๘๖/s๔๓๐๓๑-๐๒๑-๐๐๐๓๓-

Yadav, A., et. Al (๒๐๑๗). Computational Thinking in Teacher Education Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/๓๑๖๔๔๖๕๙๒

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์ด้านวิทยาศาสตร์
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงที่ในสถานศึกษาและในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

บันทึกข้อความ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อสังคมในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับผู้เรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

บันทึกข้อความ

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน
การสร้างวินัยในการรับมือกับปัญหาเสี่ยงที่เกิดในสถานศึกษาและวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย

สงวนลิขสิทธิ์ หลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้และประสบการณ์แวดล้อม
การสร้างจิตสำนึกในการรับมือกับปัจจัยเสี่ยงทั้งในสถานศึกษาและในวิถีชีวิตให้กับนักเรียน
ภายใต้โครงการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย