

อพวช.ติดปีกความรู้ให้ครูไทยในงาน EDUCA 2020 แนะแนวทางสร้างกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

นำเสนอเมื่อ : 28 ธ.ค. 2563

การเรียนรู้นอกห้องเรียนนับเป็นกิจกรรมที่มีความหมายไม่แพ้การเรียนในห้องเรียน เพราะการหลุดออกมาจากพื้นที่สี่เหลี่ยมจะช่วยให้ผู้เรียนได้พบเจอกับโลกภายนอกที่มีหลายเรื่องราวให้ค้นหา และได้เปิดประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยพบเจอ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะด้านต่างๆ และเกิดความเข้าใจต่อประเด็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้ง โดยในฝั่งของครูผู้สอนก็ต้องวางแผนว่าจะออกแบบการเรียนรู้อย่างไรให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมตามเป้าหมายที่วางไว้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

ในฐานะของคนที่มีบทบาทและคลุกคลีกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ นางสาวศิริประภา ศรีสุพรรณ จากองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) ได้ให้คำแนะนำไว้ในเวิร์คชอปออนไลน์หัวข้อ “การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสร้างแกนเรื่องโดยใช้สถานที่เป็นฐาน กรณีศึกษาการสร้างการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์” ภายใต้มหกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูครั้งที่ 13 หรือ EDUCA 2020 โดยบริษัท บีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน) ที่ปีนี้ได้ปรับโฉมมาสู่การจัดงานออนไลน์เต็มรูปแบบ

นางสาวศิริประภา กล่าวว่าเมื่อครูมีแผนออกแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ หรือพานักเรียนไปทัศนศึกษาออกโรงเรียน จะต้องเตรียมข้อมูลพื้นฐานของสถานที่ดังกล่าวก่อนว่าเป็นอย่างไร และมีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอะไรบ้าง โดยหัวใจสำคัญคือการดึงจุดแข็งของสถานที่มาสร้างกิจกรรมต่างๆ ทั้งต้องสอดคล้องกับเป้าหมายหรือ ธีมการเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งนี่เป็นลักษณะของการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสร้างแกนเรื่องโดยใช้สถานที่เป็นฐาน

ในแง่ของการสร้างการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ จุดเด่นอยู่ที่มีสิ่งจัดแสดงของนิทรรศการ และพื้นที่จัดแสดงเป็นโซนอย่างชัดเจน จึงสามารถกำหนดโซนต่างๆ เป็นฐานการเรียนรู้ได้ โดยครูต้องเลือกนิทรรศการที่ต้องการสื่อสารก่อน พร้อมทั้งสำรวจวัตถุจัดแสดงและเนื้อหาที่นิทรรศการว่าจะผสมผสานกับการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างไร แล้วสร้างความเชื่อมโยงแต่ละส่วนให้เป็นภาพใหญ่ เพื่อนำไปสู่การสร้างแกนเรื่อง หลังจากนั้นจึงลำดับเรื่องราวประกอบข้อมูลตามแกนเรื่องที่กำหนดไว้ และสร้างคำถามที่เน้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น และใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ในการทำกิจกรรม

“พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ที่มีตัวอย่างวัตถุและการจัดแสดงที่กระตุ้นให้ผู้ชมสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน ควรส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการตีความ วิเคราะห์ และคิดเชื่อมโยงมากกว่าให้พวกเขาหาคำตอบจากป้ายข้อมูลและสิ่งจัดแสดงอย่างเดียว โดยการกำหนดจุดในการทำกิจกรรมขึ้นอยู่กับระยะเวลาที่ใช้ในสถานที่นั้นๆ จำนวนและระดับชั้นของนักเรียน ซึ่งครูควรออกแบบการเรียนรู้และคำถามให้เหมาะสมตามวัยของเด็กหรือสอดคล้องกับหลักสูตรของระดับชั้นเป็นสำคัญ

คัญ”

นางสาวศิริประภา

ยุคตัวอย่างถึงกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสร้างแก่นเรื่องโดยใช้สถานที่เป็นฐานของพิพิธภัณฑสถานพระราม 9
ว่ามีเครื่องมือเสนทางการเรียนรู้ (Museum Trail) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ
ซึ่งอยู่ในรูปแบบใบงานหรือเล่มกิจกรรม โดยจะระบุเส้นทางการเรียนรู้ด้วยตัวเองแบบธำนำทางตามจุดต่างๆ
ของนิทรรศการอย่างเป็นเรื่องราว เมื่อผ่านจุดที่ระบุไว้ในใบงาน
นักเรียนรู้จะต้องหยุดและทำกิจกรรมตามที่กำหนดไว้
พร้อมทั้งมีคำถามที่เน้นให้เด็กได้ชวนคุยและชวนคิดรวมกันในการหาคำตอบ

“พิพิธภัณฑสถานพระราม 9 มี Museum Trail หลายธีม เช่น ตามรอยโครงการพระราชดำริ, ชีวพิงพาน้ำ,
พืชเพื่อชีวิต, ที่พักพิง, อาชีพสร้างสรรค...จุดประกายความรู้
โดยร้อยเรื่องของสิ่งแสดงที่เกี่ยวข้องของเขามาเป็นธีมเดียวกัน
และแต่ละธีมจะจัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัย เพื่อให้เด็ก
มีปฏิสัมพันธ์กับนิทรรศการได้อย่างเต็มที่ สามารถตกผลึกออกมาเป็นความรู้ใหม่ในแบบที่เขาเข้าใจ
ทำให้ได้ทั้งความสนุกและพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ไปพร้อมกัน” นางสาวศิริประภา กล่าวสรุป