

## ฉันทศึกษา : นวัตกรรมการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านการเล่น อย่างสุขใจของเด็กไทยยุค 4.0

### Chanta Education : Innovation in Active Learning Environment Design Through Play to Happiness of Thai Child 4.0 Era

พิไลพร หวังทรัพย์ทวี\*  
pilaipom.ttt@gmail.com  
อุทิศ บำรุงชีพ\*\*

#### บทคัดย่อ

ฉันทศึกษา (Chanta Education) เป็นนวัตกรรมการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยต้องอาศัยสื่อที่หลากหลายทั้งสื่อประสบการณ์ สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย คำว่า “ฉันทศึกษา” นี้เป็นหลักธรรมอิทธิบาท 4 ในศาสนาพุทธอันเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองสู่ความสุขและความสำเร็จ ซึ่งฉันทศึกษา นั้นคือ ความรู้สึกที่แสดงออกทางพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความรักพึงพอใจ เต็มใจ ความสุขใจ และเป็นแรงบันดาลใจสนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติ มุ่งมั่น ให้บรรลุเป้าหมาย และเห็นคุณค่าของสิ่งที่ตนเองได้คิดสร้างสรรค์ขึ้นมา ฉันทศึกษาสำหรับเด็กไทยยุค 4.0 นี้ประกอบด้วยกิจกรรมที่เน้นพัฒนาการและความสนใจไปสู่ทักษะที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้แก่ มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี ซึ่งทักษะดังกล่าว เป็นพื้นฐานของเด็กไทยในยุค 4.0 ที่ต้องมีคุณลักษณะคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดอย่างเป็นระบบ การแบ่งปัน ร่วมกันทำงาน กล้าสื่อสาร กล้าแสดงออก และมีความฉลาดทางอารมณ์ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ฉันทศึกษาสำหรับเด็กไทย 4.0 แบ่งตามช่วงชั้นและพัฒนาการในระดับประถมศึกษา ได้แก่ ช่วงชั้นที่ 1 ฉันทะการเล่น (Play Studio) จำนวน 11 ฐานกิจกรรม และช่วงชั้นที่ 2 ศูนย์การเรียนรู้ฉันทะ (Resources Center) จำนวน 15 ฐานกิจกรรม ครูมีบทบาทเป็นพี่เลี้ยง (Coaching) และผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการประสานความร่วมมือและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ซึ่งหลักการของฉันทศึกษา มุ่งพัฒนาเด็กไทยให้สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ค้นพบวิธีการพัฒนาตนเองอย่างมีคุณค่าส่งผลให้เด็กไทยเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เพื่อเปลี่ยนผ่านสู่คนไทย 4.0 ได้อย่างยั่งยืน

**คำสำคัญ :** ฉันทศึกษา สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก การเล่น สุขใจ เด็กไทยยุค 4.0

\*อาจารย์โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

\*\*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## Abstract

Chanta education was innovation in active learning environment management based on learning activities models by using diversity instructional media as follows experience media and digital media which suitable to each age range of the learner. The words of “Chanta Education” is once four Iddhipada in the Buddihist philosophy of happiness and success. In addition, Chanta Education are feels to shown about lovely, satisfaction, and be willing to happiness. Furthermore, it’s can help to seek knowledge , inspiration, and knowledge searching skills using hands-on to objectives of learning. Moreover, can support self- esteem of product creativity. Therefore Chanta education for Thai child 4.0 era comprises activities about development and interesting into 21st century skills. For instance creativity and innovation skills, career and life skills and information media and technology skills. There are the basic skills characteristic for Thais Child 4.0 which must have innovation creativity thinking, analyze thinking, problem solving thinking, system thinking, share co-working, courage in assertive , courage in communication and emotional quotient. Besides of Chanta Education learning environment management for Thai child 4.0 era can two stratification for instance ; 1) Play Studio 11 activity stations and 2) Resources Center 15 activity stations. In addition, the teachers roles are coaching, mentoring and facilitator to the cooperation and learning environment management. In conclusion, Chanta education principle of concern the new generation of the Thai child to acquire: ability for self-learning; discovery ways of self development to self-esteem. Finally, to effects transformative learning to the humanized educare for transition to sustainable development Thai people 4.0.

**Keywords:** Chanta education, Active Learning Environment, Playing, Happiness, Thai Child 4.0 Era

## บทนำ

นวัตกรรมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดด ก่อให้เกิดการปฏิวัตินวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ที่ส่งผลกระทบต่อการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ไปสู่การสร้างยุทธวิธีการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ให้มีคุณภาพอย่างเท่าทัน และมีทักษะการเรียนรู้ในการดำรงตนอยู่ในสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความสุข ภายใต้การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวและโรงเรียนเป็นสำคัญ ดังที่ ประเวศ วะสี (2556 หน้า 10) กล่าวว่า “เด็กไทยทุกคนมีโอกาสเติบโตในสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้เกิด

พัฒนาการที่สมบูรณ์ ทั้ง 4 มิติ คือ กาย จิต สังคมและปัญญา เพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เต็มตามศักยภาพ และคุณค่าแห่งความเป็นมนุษย์ เป็นคนฉลาด เป็นคนดี และเป็นคนมีความสุข” ซึ่งสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2560-2569 ที่ได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อพัฒนาคนและสังคมให้เป็นสากล มีทักษะการคิด วิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมายมีคุณธรรมจริยธรรม รู้คุณค่าความเป็นไทย มีครอบครัวที่มั่นคง มั่งคั่ง ซึ่งจะมุ่งเน้นในเรื่องการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตให้สนับสนุนการเจริญเติบโตของประเทศ การยกระดับคุณภาพ

การศึกษา และการเรียนรู้ให้มีคุณภาพเท่าเทียมและทั่วถึง การปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ การสร้างเสริมให้คนมีสุขภาวะที่ดี การสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย เสริมสร้างบทบาทของสถาบันครอบครัวในการบ่มเพาะจิตใจให้เข้มแข็ง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ซึ่งการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์อย่างเท่าทันการเปลี่ยนแปลงนั้น สถานศึกษาต้องผนึกกำลังในการออกแบบนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อเปลี่ยนผ่านประเทศไปสู่เป้าหมายตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ที่มุ่งปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ ไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” ดังนั้นจึงต้องมีการปฏิรูปการจัดการศึกษากันทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาผู้เรียนการศึกษาระดับขั้นพื้นฐานให้ถึงพร้อมด้วยสติปัญญาที่เปี่ยมด้วยทักษะและการปรับตัว เป็นเด็กไทย 4.0 โดยต้องมีคุณลักษณะคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดอย่างเป็นระบบ คิดแบ่งปันร่วมกันทำงาน กล้าสื่อสารกล้าแสดงออก และมีความฉลาดทางอารมณ์ อันเป็นพลังในการหล่อหลอมให้เด็กไทย 4.0 เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งกาย ใจ สติปัญญา ให้สามารถคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยมีผลิตภัณฑ์ทางความคิดออกมาเป็นผลผลิตนิยม (Productivism) ให้มีพื้นฐานการสร้างช่องทางจำหน่ายบนโลกแห่งการสื่อสารดิจิทัล รวมทั้งผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ในสถานการณ์ชีวิตจริงได้

จากสภาพที่พึงประสงค์ และการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีหน้าที่บ่มเพาะทุนทางปัญญาที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศอย่างรอบด้าน จึงต้องพัฒนาและออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสภาพแวดล้อมทางกายภาพ จิตภาพ สังคมภาพ และเทคโนโลยี ทั้งนี้เนื่องจากสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยจะหล่อหลอมออก

มาในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ดังกล่าว ซึ่งหลักการหนึ่งที่น่าสนใจและสามารถบูรณาการพุทธศาสตร์ ด้วยหลักธรรมทางพุทธศาสนาที่เรียกว่า อิทธิบาท 4 อันประกอบด้วย ฉันทะ คือ ความพอใจ วิริยะ คือ ความเพียร จิตตะคือ ความคิดจดจ่อ และวิมังสา คือ การไตร่ตรอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉันทะ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นและมีบทบาทที่สำคัญในการสร้างความสำเร็จดังพุทธวจนะ ของ พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) (2542, หน้า 490) ที่กล่าวว่า “ธรรมทั้งปวงมีฉันทะเป็นมูล” นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินชีวิตและการงาน ดังนั้นฉันทศึกษา จึงเป็นหลักการนวัตกรรมการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงใจชอบใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ก่อให้เกิดแรงจูงใจ แรงบันดาลใจ ใฝ่รู้อย่างมีความสุข สามารถพัฒนาเด็กไทยในยุค 4.0 ได้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้น หลักการฉันทศึกษา (Chanta Education) จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) โดยครูนั้นลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรง แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยความรัก ความพึงใจ และเต็มใจ ในการลงมือปฏิบัติ ใฝ่เรียนรู้ นำไปสู่การเห็นคุณค่าของสิ่งที่ตนได้ลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียน ซึ่งนวัตกรรมการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบของกิจกรรมนั้นต้องมีการบูรณาการหลักการของฉันทศึกษาให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยประถมศึกษา ได้แก่ กิจกรรมการเล่น ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมกับการเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ อย่างมีความหมายและก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ตามวัยของผู้เรียนที่เชื่อมโยงความรู้ระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ได้อย่างกลมกลืน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบความสามารถของตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในฉันทะต่างๆ ที่จัดขึ้น การฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญสามารถสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอ

ผลงานได้อย่างมั่นใจและภาคภูมิใจในตนเอง นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์โดยตรงต่อตนเอง ครอบครัว สังคม ภายใต้อสภาพแวดล้อมในยุคดิจิทัลและสังคมฐานความรู้

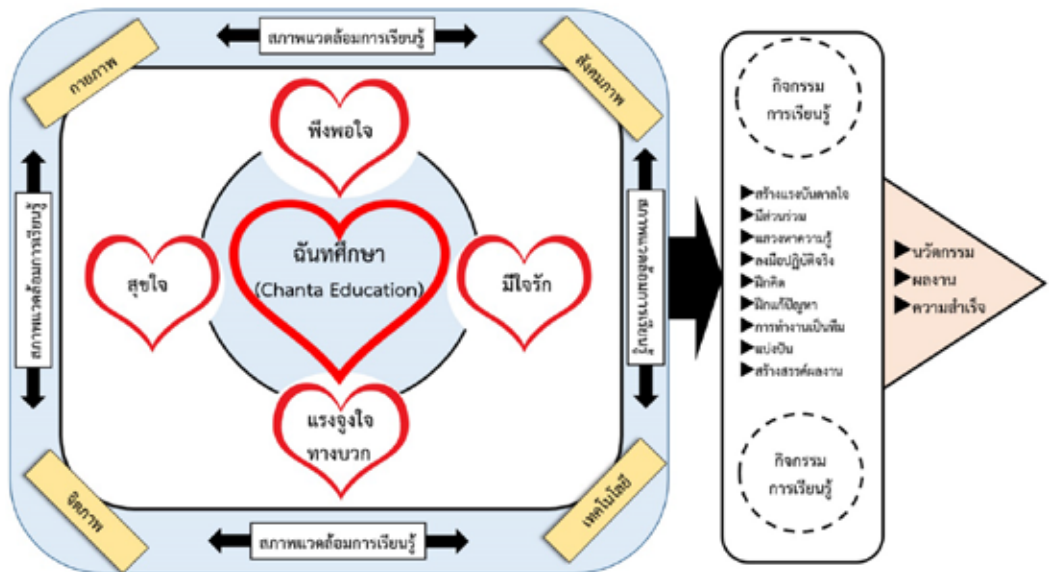
สิ่งที่กล่าวมาข้างต้น ฉันทศึกษาจึงเป็นนวัตกรรม การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการเล่น การสร้างสรรค์ อย่างสุขใจของเด็กไทยยุค 4.0 ในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทางเลือกหนึ่งที่ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผู้เรียนให้เกิดความสุข ความพึงพอใจ ความรักที่อยากจะเรียนรู้ แรงจูงใจทางบวก และนำตนเองไปสู่เป้าหมายความสำเร็จของการเรียนรู้ที่เต็มเปี่ยมและถึงพร้อมด้วยพัฒนาการทางกาย ใจ และสติปัญญาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์สมดังเจตนารมณ์ในการพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศไทย 4.0 ที่ยั่งยืนสืบไป

### ความหมายของฉันทศึกษา

ฉันทะ เป็นหลักธรรมทางพุทธศาสนาของอิทธิบาท 4 ซึ่งเป็นเหตุหรือเครื่องมือที่นำไปสู่ความสำเร็จ

ประกอบด้วย ฉันทะ คือความพอใจ วิริยะ คือความเพียร จิตตะ คือความคิดจดจ่อ และวิมังสา คือความสอบสวน ไตร่ตรอง ฉันทะจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาเพื่อการพัฒนาตนหรือต้องการรู้ในสิ่งต่างๆ เพราะถ้ามีฉันทะอยากทำ อยากเรียนรู้ ก็เกิดการอยากศึกษา เมื่อพบปัญหา ก็พยายามอย่างไม่ท้อถอย

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) (2542) จึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า ฉันทะเป็นจิตสำนึกของการศึกษา และการเรียนรู้ศาสตร์วิชาในแขนงใดๆ ก็ตาม ถ้าวิชานั้นเป็นที่ถูกใจชอบใจและสนใจแล้ว ก็จะเกิดความใส่ใจศึกษาหรือกระทำให้สำเร็จได้โดยง่าย ตรงกันข้าม ถ้าถูกบังคับให้เรียนรู้หรือถูกบังคับให้ทำกิจกรรมใด ก็จะส่งผลให้การดำเนินงานนั้นบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ค่อนข้างยาก ดังนั้นการทำให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมายและประสบความสำเร็จตามเป้าหมายนั้น ต้องเกิดจากความพอใจหรือความสนใจ ซึ่งเป็นหลักการเบื้องต้นอันจะนำเราไปสู่ความสำเร็จในที่สุด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดความหมายของฉันทศึกษา

สรุปความหมายของ ฉันทศึกษา (Chanta Education) นั้นเป็นหลักการการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Environment) ประกอบด้วยสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางด้านกายภาพ สังคมภาพ จิตภาพ และเทคโนโลยี โดยหลอมรวมเป็นรูปแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ สร้างสรรค์ผลงาน การลงมือปฏิบัติ แสวงหาความรู้ การทำงานเป็นทีม การแบ่งปัน การแสวงหาความรู้ และการมีส่วนร่วม ฝึกคิดและฝึกแก้ปัญหา ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจะตอบสนองผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้หลักความชอบ ความพอใจ ความมีใจรักในสิ่งที่ทำ และพอใจ โดยมีวัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติอย่างมีส่วนร่วมของการดำเนินงานในสิ่งที่ทำนั้นได้สำเร็จ และบรรลุเป้าหมาย ดังนั้น ผู้เรียนหากมีรักพอใจ

ในการทำสิ่งใดแล้ว ต้องฝึกฝนตนเอง ให้มีทักษะ พัฒนาที่จุดเริ่มต้นของตนเอง ได้ทำในสิ่งที่รักและรักในสิ่งที่ลงมือปฏิบัตินำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลงาน และความสำเร็จ

## กรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ ฉันทศึกษา

กรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับฉันทศึกษา นั้นมีการบูรณาการแนวคิดอย่างหลากหลายที่มุ่งให้มีการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ที่ต่างกันและเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งพอสรุปเป็นตารางวิเคราะห์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 กรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับฉันทศึกษา

| แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง                                    | หลักการของฉันทศึกษา                         | ทักษะเป้าหมายเด็กไทย 4.0 |
|---|---|--------------------------|
| ▶ แนวคิดที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner Centered)     | ▶ กิจกรรมที่ผู้เรียนเกิดความชอบ             | ▶ คิดสร้างสรรค์นวัตกรรม  |
| ▶ แนวคิดสมองกับการเรียนรู้ (Brain-Based Learning)           | ▶ ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจเชิงบวก               | ▶ คิดวิเคราะห์           |
| ▶ แนวคิดการเล่นกับการเรียนรู้ (Play with Learn)             | ▶ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก             | ▶ คิดแก้ปัญหา            |
| ▶ แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) | ▶ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมีความหมาย | ▶ คิดอย่างเป็นระบบ       |
| ▶ ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructionism)              | ▶ เกิดการเรียนรู้วิธีเรียนรู้               | ▶ คิดแบ่งปัน             |
| ▶ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)              | ▶ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง                  | ▶ ทักษะร่วมกันทำงาน      |
| ▶ ทฤษฎีหุปัญญา (Multiple Intelligences)                     | ▶ ผู้เรียนได้ฝึกคิด และฝึกแก้ปัญหา          | ▶ ทักษะสื่อสาร           |
|   | ▶ ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม     | ▶ ทักษะเทคโนโลยี         |
|   |   | ▶ มีความฉลาดทางอารมณ์    |
|   |   | ▶ ทักษะชีวิตและการทำงาน  |

1. แนวคิดที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner Centered) ฉันทศึกษา เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้ง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับผู้เรียน เน้นการฝึกปฏิบัติมากกว่าการสอนเนื้อหา ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะอันจะทำให้ผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ที่แท้จริง ดังมีแนวคิด

ในการจัดการเรียนการสอนดังที่ ทิศนา แคมมณี (2558, หน้า 120) ที่ประกอบด้วยกิจกรรมที่เน้นตัวผู้เรียน เน้นประสบการณ์ เน้นปัญหา เน้นทักษะกระบวนการ และการบูรณาการ กล่าวคือ ฉันทศึกษาเป็นการนำเนื้อหาสาระที่มีความเกี่ยวข้องกันมาสัมพันธ์ให้เป็นเรื่องเดียวกัน จัดกิจกรรมให้เกิดความรู้ความเข้าใจแบบองค์รวม และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

**2. แนวคิดสมองกับการเรียนรู้ (Brain-Based Learning : BBL) กล่าวคือ** การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะของกิจกรรมชั้นศึกษานั้น ต้องสอดคล้องและสัมพันธ์กับการทำงานของสมองทางธรรมชาติ โดยมีทั้งการเรียนรู้ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งกิจกรรมนั้นต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม รวมทั้งการได้สัมผัสประสบการณ์ต่างๆ ด้วยการเล่น หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่ให้ผู้เรียนมีความเครียดน้อยที่สุด โดยมุ่งเน้นสิ่งเร้าในทางบวก แต่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และกระบวนการคิด

**3. แนวคิดการเล่นกับการเรียนรู้ (Play with Learn) กล่าวคือ** ชั้นศึกษามุ่งให้ผู้เรียนมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้เกิดความชอบและพอใจ ด้วยการสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้สนุกสนาน ดังนั้นการเล่นจึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการส่งเสริมพัฒนาการและความเจริญเติบโตของเด็ก การเล่นในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยวางรากฐานการเรียนรู้และพัฒนา เด็กเรียนรู้ที่จะเรียนรู้จากการเล่น การเล่นเป็นการให้รางวัลแก่ตัวเอง ช่วยสร้างแรงจูงใจให้อยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เป็นการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ท้าทาย โดยธรรมชาติของเด็กมีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับโลก สิ่งที่มีมองเห็นได้ก็เล่น ได้สัมผัส ได้คิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวและมีความต้องการที่สำรวจค้นคว้าและทำความเข้าใจ โดยแสดงออกผ่านการเล่น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ในกิจกรรมของชั้นศึกษาให้สามารถมีความพร้อมทั้งทาง ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา ด้านการแก้ปัญหา และด้านความคิดสร้างสรรค์

**4. แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) กล่าวคือ** ชั้นศึกษานั้นเป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวผู้เรียนซึ่งหลอมรวมให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ส่งผลต่อผู้เรียน และมีผลกระทบ

ต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผล การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งถ้ามีบรรยากาศในการเรียนที่ดี ก็จะส่งผลทางบวกต่อผู้เรียนทำให้เรียนรู้อย่างมีความสุขมีความตั้งใจและกระตือรือร้นในการเรียน โดยสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ประกอบด้วย

4.1 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพ ได้แก่ อาคารสถานที่ สื่อ อุปกรณ์การสอนต่างๆ ในห้องเรียน หรือ แหล่งการเรียนรู้ทางธรรมชาตินอกห้องเรียน ที่สามารถส่งผลต่อการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกจิตใจ ของผู้เรียนในเชิงบวกเพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ในการกระทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ อย่างเป็นสุข และบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้

4.3 สภาพแวดล้อมทางด้านสังคม ได้แก่ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เชี่ยวชาญ ในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้

4.4 สภาพแวดล้อมทางด้านเทคโนโลยี ได้แก่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร มาส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย ในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสืบเสาะแสวงหาความรู้ และสร้างสรรค์ผลงาน

**5. ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructionism) กล่าวคือ** ชั้นศึกษามีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ จากการสร้าง การออกแบบ การผลิตผลงาน ซึ่งความรู้ที่นั้นเกิดจากการคิด วางแผน การปฏิบัติ การมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานจาก การเรียนรู้ของผู้เรียนเองตลอดกระบวนการศึกษา โดยผู้สอนได้เป็นผู้อำนวยความสะดวก จัดสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย และเป็นกัลยาณมิตรกับผู้เรียน เพื่อเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ออกมาเป็นรูปธรรม โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือใน

การเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเองด้วยการสร้างสรรค์ผลงาน

**6. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) กล่าวคือ** ฉันทศึกษาตั้งอยู่บนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม ตามแนวทางของทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจต์ โดยการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามช่วงวัยต่างๆ เป็นลำดับขั้น (Lall and Lall, 1983) ประกอบด้วย ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด ขั้นปฏิบัติการคิดด้านรูปธรรม และขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม ด้วยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

**7. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)** ตามแนวคิดของการ์ดเนอร์ (Gardner, 1983) กล่าวคือ กิจกรรมของฉันทศึกษานั้นผู้ออกแบบได้พิจารณาถึงสถานการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดเขาวนปัญญา ซึ่งประกอบด้วย ด้านภาษา ด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการเข้าใจตนเอง และปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าฉันทศึกษานั้น เป็นการผสมผสานแนวคิดทฤษฎีที่หลากหลาย โดยมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของภาวะเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล ให้มีทักษะชีวิตอย่างรู้เท่าทัน

### ฉันทศึกษาผ่านการเล่นอย่างมีความสุข

กิจกรรมการเล่นนั้นเป็นกลยุทธ์หนึ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดความสุข เปรียบเสมือนการผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียดกับการเรียน แต่เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีพลังในการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ซึ่งฉันทศึกษานั้นมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายซึ่งการเล่นเป็น

ส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้มาจากการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา โดยเป็นการเปิดโอกาสและให้ผู้เรียนได้เลือกเล่นอย่างอิสระ โดยยึดลักษณะการเล่นตามรอยพระยุคลบาท ซึ่งสถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้ (2556) ได้ออกแบบกิจกรรมที่มุ่งการเรียนรู้ ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) โดยทุกกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะที่ครอบคลุมโดยสรุปได้ดังนี้

**1. กิจกรรมการเล่นอิสระ:** เป็นกิจกรรมการเล่นในสถานการณ์ที่เปิดกว้าง เด็กมีเวลา มีโอกาสในการเล่นเคลื่อนไหวและวิธีการเล่นเป็นของตนเองทำให้รู้ว่าตนเองชอบ สนใจหรือถนัดด้านใด

**2. กิจกรรมการเล่นกับธรรมชาติ:** ทราย ดิน เป็นกิจกรรมการเล่นโดยขณะเล่นทราย เด็กจะเกิดกระบวนการคิด และทักษะการสื่อสารทั้งด้านภาษา การคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ จะเข้าสู่สมองผ่านช่องทางการเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัส หู ตา มือ จมูก ผิวสัมผัส ใจ

**3. กิจกรรมการเล่นกับธรรมชาติ:** น้ำ เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีองค์ความรู้ด้านภาษาจากเสียงของน้ำ คณิตศาสตร์จากปริมาณของน้ำในภาชนะ และกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ เกี่ยวข้องกับน้ำหนัก การไหล ความเย็น ความร้อน การลอยการจม “น้ำพุดไม่ได้ แต่สอนเด็กได้”

**4. กิจกรรมการเล่นกับธรรมชาติ:** สัตว์เลี้ยง เป็นกิจกรรมที่ได้รับรู้ด้านภาษา เสียง จำนวน ของขา ปีก การเคลื่อนไหว ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ ความเมตตากรุณา รับผิดชอบ พื้นฐานนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความเมตตาและคุณธรรม

**5. กิจกรรมการเล่นกับธรรมชาติ:** ลม ไฟ เป็นกิจกรรมการศึกษากฎของธรรมชาติโดยผ่านการเล่น ลมจากว่าว ความร้อนจากไฟ

**6. กิจกรรมการเล่นแก้ปัญหา:** เป็นกิจกรรมการลองผิดลองถูก ค้นหาสาเหตุและแนวทางการแก้ปัญหา

ภูมิใจเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ค้นพบความสามารถ และมีกำลังใจในการแก้ปัญหาต่อไป “การแก้ปัญหาของเด็ก ถึงแม้จะดูเล็กน้อย แต่มีคุณค่ามหาศาลสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก

**7. กิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ:** เป็นกิจกรรมการเรียนรู้บทบาทอารมณ์ของตนเอง ผู้อื่น ควบคุมตนเอง มีวินัย มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาด้านสังคม

**8. กิจกรรมการเล่นเดินทางและท่องเที่ยว:** เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้สมองเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เชื่อมโยงความคิด จินตนาการ และประสบการณ์เดิม

**9. กิจกรรมการเล่นท่องเที่ยวชมโรงงาน:** เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ กระบวนการลำดับขั้นตอนจากสถานที่จริงทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

**10. กิจกรรมการเล่นกับของจริง:** เป็นกิจกรรมกระตุ้นสมองได้เรียนรู้จากของจริงและประสบการณ์ตรง ทำให้เข้าใจกระบวนการทำงาน เช่น เครื่องยนต์ กลไก ระบบต่างๆ

**11. กิจกรรมการทำบุญทำทาน การปลูกฝัง และสร้างคุณธรรม** เป็นกิจกรรมที่: ต้องสั่งสมและสร้างจนเป็นนิสัย ความมีเมตตาต่อผู้อื่น

**12. กิจกรรมการเล่นท่องเที่ยวชมวัด** เป็นกิจกรรมทำนุบำรุงศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมอันดีงาม: ซึ่งการสวดมนต์ไหว้พระ คือ ครูด้านคุณธรรมของสมองเด็ก ให้ซึมซับแนวทางของศาสนา

**13. กิจกรรมการฟังและเล่นดนตรี** เป็นกิจกรรมดนตรีสร้างสรรค์อัจฉริยภาพของสมอง เรียนรู้จดจำ ทำนอง จังหวะ การเคลื่อนไหวของร่างกาย ความพอดี สุนทรีย์และความกลมกลืน กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

**14. กิจกรรมการเล่นกับสถานการณ์จริง :** ภาษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาตามธรรมชาติในสถานการณ์จริง การอ่าน การเขียน สร้างนิสัยรักการอ่านเขียน

**15. กิจกรรมการเล่นกับเพื่อนที่หลากหลาย:** เป็นกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มทำให้เกิดการเข้าใจผู้อื่น มีระเบียบวินัย กฎเกณฑ์ในการเล่น อดทนเคารพสิทธิของผู้อื่น ฝึกการตัดสินใจ ใช้เหตุผล

**16. กิจกรรมการเล่นกับงานบ้าน:** เป็นกิจกรรมเรียนรู้หน้าที่และบทบาทของตนต่อครอบครัว

**17. กิจกรรมการเล่นกีฬา** เป็นกิจกรรมกีฬา เสริมสร้างสมองที่มีคุณภาพสูงด้านสติ ปัญญา ปฏิภาณ ทักษะความสามารถ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

**18. กิจกรรมการเล่นแบบมีครู:** เป็นกิจกรรมที่ต้องมีครูที่มีความรู้และความชำนาญ เพื่อสร้างพื้นฐานที่ถูกต้อง เรียนรู้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมอย่างเต็มศักยภาพ เช่น ดนตรี ศิลปะ ช่างประดิษฐ์ ช่างไม้ ชีมน้ำ กีฬา ครูเป็นผู้ช่วยกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้มากขึ้น

**19. กิจกรรมการเล่นที่ท้าทาย:** เป็นกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ความสามารถของตนเอง การทรงตัว สร้างปฏิสัมพันธ์กับสัตว์

**20. กิจกรรมการเล่นกับงานประดิษฐ์:** เป็นกิจกรรมจากการเล่นธรรมชาติที่หลากหลายกลายเป็นของจริงย่อส่วน ก่อนที่จะเป็นของจริงในอนาคต ศิลปะ งานประดิษฐ์สร้างเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ และประสบการณ์ที่เหมาะสมในลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา ส่งผลให้สมองเกิดการเรียนรู้โดยง่าย รวดเร็ว ลึกซึ้ง ทั้งทางด้านอารมณ์ สังคม ความรู้และคุณธรรม จากประสบการณ์การเล่นที่หลากหลายพอเพียงสำหรับการเลือกเล่นได้อย่างอิสระด้วยตนเอง ตั้งแต่ช่วงแรกของชีวิต ทำให้ค้นพบสิ่งที่ตนเองสนใจชอบและมีความถนัด สามารถนำเด็กไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็น การงาน อาชีพ สิ่งประดิษฐ์และความสำเร็จของชีวิต พัฒนาตนเองรวมทั้งการสร้างสรรคผลงาน บรรลุเป้าหมายตามหลักการของฉันทศึกษา ได้อย่างเป็นสุข



## บทบาทผู้สอนในกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลัก การฉันทศึกษา

ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ ในการจัดกิจกรรม พัฒนาทักษะที่จำเป็นให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้รวมถึงผู้เชี่ยวชาญ ในสาขาวิชาต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่ได้รับความร่วมมือจาก ผู้ปกครองและหน่วยงานต่างๆ นอกจากมาถ่ายทอด ความรู้ทักษะเฉพาะด้านแล้ว ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ผู้มีประสบการณ์ตรง และยังสามารถสอดแทรกคุณธรรม เสมือนพ่อแม่สอนลูก และครูยังมีบทบาทในการจัดเตรียม สื่อและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ครอบคลุมสภาพ แวดล้อมกายภาพ สังคมภาพ จิตภาพ และเทคโนโลยี เพื่อการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ตามหลักการฉันท ศึกษาในลักษณะโค้ช พี่เลี้ยง และผู้อำนวยความสะดวก (Coaching , Mentoring and Facilitator) ได้แก่

1. ผู้สอนสร้างโอกาสให้ผู้เรียนปฏิสัมพันธ์กับ ประเด็น ปัญหาของสังคมด้วยวิธีต่างๆ เพื่อให้สามารถเห็น บริบทของปัญหา และความรู้ที่จำเป็นในการแก้ปัญหา รวมถึงช่องทางการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาอย่าง ชัดเจน
2. ผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน แนะนำ ตั้งคำถามให้คิด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างเป็น กัลยาณมิตร เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบหรือสร้างความรู้ ความเข้าใจได้ด้วยตนเองอย่างมีคุณค่า
3. ผู้สอนสร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียน คิดค้นต่อไปฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม และ ขยายความรู้ไปสู่การเชื่อมโยงกับทักษะชีวิตประจำวัน การเรียน และการทำงาน
4. ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (Guide) แนะนำ ผู้วิจารณ์ เชิงสร้างสรรค์ (Commentator) และเป็นพี่เลี้ยง กระตุ้น ให้ผู้เรียนคิด และสร้างแรงบันดาลใจ มากกว่าการบอก ความรู้
5. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัด ประสบการณ์ให้กับผู้เรียน (Facilitator)

6. ผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นการสะท้อนคิด (Reflection) จัดบรรยากาศที่ผู้เรียนรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ที่จะเรียนรู้และลงมือปฏิบัติ

7. ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ และผู้เรียนร่วมประเมิน การเรียนรู้ร่วมกันด้วยการประเมินตามสภาพจริง และ ประเมินผลงานจากการปฏิบัติ

8. ผู้สอนมุ่งเน้นถ่ายทอดเฉพาะส่วนที่สำคัญ (Essential)

## บทบาทของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ตาม หลักการฉันทศึกษา

ผู้เรียนเป็นบุคคลที่เป้าหมาย และผลลัพธ์ของ การเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนจะต้องเกิดความรู้สึกที่เป็น เจ้าของและอยากที่จะเรียนรู้ได้เลือกเรียนตามความพอใจ ของตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง กระตือรือร้นใน การเรียน ได้คิดกล้าแสดงออกและนำเสนอความคิดเห็น ลงมือทำ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี เคารพสิทธิผู้อื่น จนสามารถนำความทักษะ ความรู้ความเข้าใจไปใช้ ประโยชน์ได้ ทั้งนี้ผู้เรียนที่เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลักการฉันทศึกษาจึงต้องมีบทบาท ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุม และนำตนเองในการ เรียนรู้
2. ผู้เรียนต้องตื่นตัวในการแสวงหา ความรู้ และมีทักษะในการใช้เครื่องมือในการหาความรู้ จากเทคโนโลยีได้อย่างเท่าทัน และมีวิจารณญาณ
3. ผู้เรียนเป็นผู้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และการ เรียนรู้ร่วมกันในชุมชนการเรียนรู้
4. ผู้เรียนต้องเปิดใจ เปิดประสบการณ์จากการ แสวงหาคำตอบด้วยทักษะในการแก้ปัญหา
5. ผู้เรียนต้องรู้จักการแบ่งปัน เพื่อสร้าง ความร่วมมือในการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะการสื่อสารและการ ทำงานเป็นทีม

6. ผู้เรียนต้องรู้จักการฟังอย่างตั้งใจ ฟังอย่างใคร่ครวญ ในการสนทนาหาข้อสรุปเพื่อการสร้างองค์ความรู้ เชื่อมโยงและบูรณาการเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

7. ผู้เรียนต้องสร้างจินตนาการ คาดการณ์ล่วงหน้า เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างผลผลิตในการเรียนรู้

## แนวทางการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา

การประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษานั้นต้องเป็นการประเมินอย่างรอบด้านในลักษณะ 360 องศา โดยประเมินจากผู้สอน ผู้เรียนประเมินเอง ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ปกครอง โดยประเมินด้วยหลัก 4 Ps ประกอบด้วยกระบวนการ (Process) ความก้าวหน้า (Progress) ผลงาน (Product) และพฤติกรรมการแสดงออก (Performance) ได้แก่

1. กระบวนการเรียนรู้ (Process of Learning) คือ การประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมตามหลักการฉันทศึกษา เช่น การประเมินตนเอง การมีปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมในการเรียน กระบวนการคิด กระบวนการในการแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ความรู้ในการแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งสามารถใช้แบบประเมินตามสภาพจริงได้อย่างครอบคลุม

2. การประเมินผลความก้าวหน้า (Progress of Learning) คือ การประเมินผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความรู้ตามเป้าหมายของการเรียนรู้เป็นระยะๆ โดยมีการวัดความพร้อมก่อนเรียน ระหว่างเรียน และการวัดประเมินผลหลังเรียน ซึ่งเป็นการวัดประเมินผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ทั้งระบบ โดยอาจใช้แบบสอบถามความเข้าใจ และสมุดบันทึกกิจกรรมอย่างมีความสุขของผู้เรียน

3. การประเมินผลลัพธ์ (Product) คือ การประเมินผลลัพธ์ในการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษาที่สร้างขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมผ่านกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลงานในรูปแบบต่างๆ ซึ่งใช้แบบประเมินผลงาน (Scoring Rubric) ในการประเมินคุณภาพของผลงานดังกล่าว

4. ประเมินพฤติกรรมการแสดงออก (Performance) คือ การประเมินผล สิ่งที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ ในลักษณะผลการดำเนินงานที่แสดงออกมาว่า มีทักษะในระดับใดจากการเรียนรู้ ผสมผสานแบบยืดหยุ่น โดยอาจเป็นการวัดประเมินตัวอย่างของงานที่มอบหมายให้ทำ (work-sample test) หรืออาจเป็นผล การปฏิบัติงานจากการนำเสนอผลงาน ลำดับขั้นตอนในการสร้างผลงาน การนำเสนอผลงาน ทักษะในการทำงานเป็นทีม การแบ่งปันความรู้ในกิจกรรมกลุ่มเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนทักษะในการแสวงหาความรู้การสร้างผลงาน

## กรณีศึกษา ฉันทศึกษา ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)



โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้พัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยจัดการเรียนการสอนที่มุ่งสู่ โรงเรียนพัฒนาการคิด โดยมีเป้าหมาย คือ ต้องการให้ผู้เรียน รู้วิธีเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต อันจะ

ส่งผลต่อเนื่องไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้และการศึกษาที่ยั่งยืน มุ่งส่งเสริมทักษะสำคัญ 4 ประการคือ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะทางอารมณ์

โรงเรียนได้มีการดำเนินการเพื่อให้เป็นโรงเรียนพัฒนาการคิด ปรับหลักสูตรพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้ โดยจัดให้มีการศึกษาตามหลักการฉันทศึกษาให้นักเรียน โดยใช้หลักการเรียนรู้ด้วยตนเอง มุ่งให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความพอใจ สนใจ และค้นหาตนเองตามความชอบด้านต่างๆ มีความสุขใจที่ได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบอย่างอิสระ ผ่านการเล่น อย่างมีความสุขสู่การทำงานที่ยั่งยืน โดยไม่มีการบังคับ ทำให้ได้ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะ 7 เป็น คือ คิดเป็น พูดเป็น ทำเป็น ผลิตเป็น ขายเป็น เป็นคนดีมีวัฒนธรรม และเป็นคนมีความสุข และเป็นที่พักพิงของผู้อื่น แก้ไขปัญหาได้ มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนบูรณาการการเรียนรู้เชิงสัมพันธ์สหวิทยาการ บนความสามารถที่แท้จริงไม่ใช่ตามค่านิยมตามหลักคิดวิธีปลูกรากแก้วของแผ่นดิน ด้วยฉันทศึกษาสู่แม่ทั้งแผ่นดินตามรอยสมเด็จพระเจ้า (ดิศกร กุณธร, 2556) และผลสานการเรียนรู้สังคม ความรู้เทคโนโลยีและเศรษฐกิจ เน้นพัฒนาทักษะให้เกิดความรู้ความสามารถและพัฒนาตนเอง ในลักษณะรู้ตน รู้สามารถ (Can do School) อันเป็นแนวทางบ่งชี้วิชาชีพของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และก้าวสู่คนไทย 4.0 ได้อย่างสมบูรณ์

### 1. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- 1.1 นักเรียนได้ค้นพบและพัฒนาความสามารถในด้านที่ตนเองสนใจ
- 1.2 นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เกิดการพึ่งพาตนเองอย่างยั่งยืน
- 1.3 นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นอย่างมีความสุข

## 2. กิจกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียนตามหลักการฉันทศึกษา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษาของโรงเรียน เป็นการสร้างให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์ เพื่อพัฒนาทักษะของตนเองอย่างมีความสุข ทุ่มเมธีจิตฝึกใฝ่รักและเอาใจใส่ พัฒนาตามแนวทางการสอนตามหลักธรรมทางพุทธศาสนา คือ อิทธิบาท 4 ได้แก่ ฉันทะ (มีความพอใจรักใคร่ในสิ่งนั้น) วิริยะ (มีความพยายามทำในสิ่งนั้น) จิตตะ (เอาใจฝึกใฝ่ในสิ่งนั้น) วิมังสา (พิจารณาใคร่ครวญหาเหตุผลในสิ่งนั้น) ขึ้นตอนการฝึกปฏิบัติมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษาประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 2.1 ขั้นกิจกรรมฉันทะพื้นฐาน (Basic)
- 2.2 ขั้นกิจกรรมฉันทะฝึกปฏิบัติ (Practice)
- 2.3 ขั้นกิจกรรมฉันทะโครงการ (Project)
- 2.4 ขั้นกิจกรรมฉันทะแสดงผลงาน (Present)

สรุปได้ว่า หากต้องการให้นักเรียนทำอะไรให้สำเร็จ ต้องเริ่มที่การปลุกรากฐานกิจกรรมฉันทะพื้นฐานก่อน ทำให้ร่างกายแข็งแรง นักเรียนจึงพร้อมที่จะเรียนรู้เมื่อถึงขั้นตอนการให้ความรู้ นักเรียนจะเกิดความคิดหรือปัญญา จินตนาการ ความชำนาญ และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเป็นรูปธรรมตามเป้าหมาย

### 3. แนวการจัดกิจกรรมฉันทศึกษาของโรงเรียน

โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้ออกแบบฐานกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา โดยจัดอยู่ในรายวิชา กิจกรรมฉันทะงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีแนวการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็น 2 ระดับ ดังนี้

#### 3.1 กิจกรรมฉันทะ ช่วงชั้นที่ 1 ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

วิชากิจกรรมฉันทะ ชั้น ป.1-3 จัดกิจกรรมเล่นตามรอยพระยุคลบาท ค้นหาและค้นพบพลังอัจฉริยะที่

มีอยู่ในตัวเองนักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ โดยใช้ระบบให้เลือกเอง โดยแต่ละคนจะเลือก 1 ชั้น และใช้เวลาในการเรียน 4 คาบ เมื่อครบ 4 คาบ ก็จะเลือกและเปลี่ยนชั้นใหม่ตามที่ตนสนใจ ทำเช่นนี้ตลอดปีการศึกษา ทั้งนี้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีระยะเวลาในการพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเอง จนสามารถสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอผลงานได้อย่างมั่นใจและภาคภูมิใจในตนเอง วิชากิจกรรมชั้นหัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายในห้องชั้นหัดการเล่น ( Play Studio) ซึ่งประกอบด้วย 10 ฐานกิจกรรมประสบการณ์ชั้นหัด ได้แก่

3.1.1 ชั้นหัดภาษาและการแสดง คือ ฐานกิจกรรมเรียนรู้ฝึกทักษะทางการแสดง การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับการแสดง การแสดงออกด้านการพูด แนะนำตนเอง ร้องเพลง เต้นประกอบเพลงได้ และเรียนรู้การใช้ทักษะทางภาษาไทย ในการฟัง พูด อ่าน เขียน และนำความรู้ที่ได้ไปสร้างสรรค์

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพ และเทคโนโลยีของโรงเรียนที่ตอบสนองกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการของชั้นหัดศึกษา มีลักษณะจำลองโรงละคร มีเวที ฉาก ผ้าม่าน ห้องแต่งตัว เครื่องเสียง จอทีวี คอมพิวเตอร์พร้อมระบบคาราโอเกะ กล้องบันทึกภาพ จอมอนิเตอร์

3.1.2 ชั้นหัดร้านค้า คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้การซื้อขายสินค้า เข้าใจบทบาทหน้าที่เป็นผู้ซื้อ และผู้ขาย การบริหารจัดการร้าน การคิดราคา การทอนเงิน การเขียนใบเสร็จ การซื้อของตามรายการ

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการชั้นหัดศึกษามีลักษณะจำลองเป็นร้านค้า มีชั้นวางสินค้า เครื่องคิดเงิน สินค้า ผักผลไม้จำลอง อาหาร เบเกอร์รี่จำลอง ตะกร้าใบเสร็จ อุปกรณ์ตกแต่งร้าน

3.1.3 ชั้นหัดงานไม้ คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการใช้อุปกรณ์ในการฝึกทักษะงานไม้ ฝึกทักษะการตอก การตัด การติด การสร้างชิ้นงานได้ด้วยตนเอง

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการชั้นหัดศึกษามีลักษณะเป็นห้องปฏิบัติการงานไม้ ประกอบด้วยโต๊ะ workshop เครื่องมือช่าง ค้อน เครื่องตอกตุ้ตู่ กรรไกร กระดาษเขียนแบบ วัสดุอุปกรณ์ในงานช่าง หนังสือพิมพ์ ไม้ไอศกรีม ชิ้นโซว์ผลงาน ชิ้นเก็บอุปกรณ์

3.1.4 ชั้นหัดเย็บปักถักร้อย คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เย็บปักถักร้อย ในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งการเก็บและทำความสะอาดอย่างถูกวิธี

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการชั้นหัดศึกษามีลักษณะเป็นมุมที่มีอุปกรณ์เย็บปักถักร้อย เครื่องทอผ้า เครื่องถัก เครื่องเย็บ วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ ชิ้นเก็บอุปกรณ์และโซว์ผลงาน โต๊ะปฏิบัติงาน โต๊ะรีดผ้า เตารีด

3.1.5 ชั้นหัดคิดสร้างสรรค์ คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกทักษะทางด้านศิลปะ ในการตัด การลากเส้น การเตรียมอุปกรณ์ในการทำงานด้วยตนเองฝึกการทำงานเป็นทีม เกิดการคิดในการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรม

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการชั้นหัดศึกษามีลักษณะเป็นมุมที่มีอุปกรณ์ทางด้านศิลปะ วัสดุ อุปกรณ์ สีประเภทต่างๆ เครื่องมือกรรไกร กระดาษ กาว โต๊ะปฏิบัติงาน กระดาษวาดรูป ชั้นแสดงผลงาน

3.1.6 ชั้นหัดตัวต่อสร้างสรรค์ คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการต่อตัวต่อประเภทต่างๆ ฝึกทักษะในการคิดแก้ปัญหา สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ เป็นพื้นฐานในการต่อหุ่นยนต์ต่อไป

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้มีลักษณะเป็นมุมที่มีตัวต่อ ลากิว แอปโซบอท IKidMakeblock ชั้นแสดงผลงาน กล่องเก็บตัวต่อ โต๊ะ

3.1.7 ชั้นหัดปั้นภาพเคลื่อนไหว คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้การปั้นด้วย ดินน้ำมัน ดินไทย ดินเบา

การแต่งเรื่อง เขียน Storyboard และเรียนรู้ ขั้นตอนการ  
สร้างภาพเคลื่อนไหว การถ่ายภาพ และนำเสนอผลงาน

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้  
มีลักษณะเป็นมุมที่มีเครื่องมืออุปกรณ์ในการปั้นดิน  
ประเภทต่างๆ เครื่องมือในการถ่ายภาพเคลื่อนไหว กล้อง  
ถ่ายภาพ จอภาพ เครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อภาพเคลื่อนไหว  
โต๊ะปฏิบัติการ ชั้นเก็บผลงานของนักเรียน

3.1.8 ฉันทะทำอาหาร คือ ฐานกิจกรรมการ  
เรียนรู้ เตรียมวัตถุดิบและอุปกรณ์ในการทำอาหาร ฝึก  
ทักษะในการหั่น การผสม การตวง การชั่ง การประกอบ  
อาหารอย่างง่าย และล้าง เก็บ เช็ด ทำความสะอาด

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้  
เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา  
มีลักษณะจำลองห้องครัว ที่ประกอบไปด้วยเครื่องครัว  
วัสดุอุปกรณ์ในการประกอบอาหารและทำขนม เตอบ  
ไมโครเวฟ เครื่องทำไอศกรีม เครื่องอบแซนวิช เครื่องทำ  
ทาโกะยากิ เครื่องทำขนมวาฟเฟิล

3.1.9 ฉันทะคอมพิวเตอร์ คือ กิจกรรม  
การเรียนรู้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ส่วนประกอบของ  
คอมพิวเตอร์ ฝึกการคิดแบบมีเหตุมีผล โดยการสร้างเกม  
อย่างง่ายด้วยโปรแกรม Scratch การสร้างตัวละคร ฉาก  
กำหนดเงื่อนไข และนำเสนอผลงานได้

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้  
เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มี  
ลักษณะเป็นห้องคอมพิวเตอร์ มีจอ Interactive Board  
ใช้ในการสอน เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรม scratch  
สื่อผลงานการสร้างเกม

3.1.10 ฉันทะออกกำลังกาย คือ ฐานกิจกรรม  
การเรียนรู้การฝึกทักษะการทรงตัว กระโดด การรับส่ง  
ลูกบอล เพื่อพัฒนาทางด้านร่างกาย เรียนรู้เกี่ยวกับกีฬา  
ประเภทต่างๆ เรียนรู้วิธีเล่นกติกา คิดสร้างสรรค์เกม และ  
เล่นเกมที่เน้นความสามัคคี ไหวพริบสติปัญญา สังคมและ  
การทำงานเป็นทีม

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้  
เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา  
มีลักษณะเป็นมุมออกกำลังกาย อุปกรณ์กีฬา แคมโพลิน  
ห่วงยาง ม้ากระโดด มีพื้นเป็นยางนุ่ม ยึดหยุ่นได้

### 3.2 กิจกรรมฉันทะ ช่วงชั้นที่ 2 ชั้น ป.4-6

วิชากิจกรรมฉันทะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่  
4-6 มีการจัดกิจกรรมในลักษณะศูนย์การเรียนรู้ฉันทะ  
(Chanta Resources Center) เป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะ  
ตามความสนใจ นักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจโดย  
ใช้ระบบให้เลือกเอง โดยแต่ละคนจะเลือก 1 ฉันทะ และ  
จะใช้เวลาเรียนตลอดปีการศึกษา เป็นระยะเวลา 3 ปีจน  
จบ ป.6 ทั้งนี้ เพื่อให้นักเรียนได้มีระยะเวลาในการพัฒนา  
ทักษะและความสามารถของตนเองมากขึ้น จนสามารถ  
สร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอผลงานได้อย่างมั่นใจและภาค  
ภูมิใจในตนเอง วิชากิจกรรมฉันทะชั้น ป.4-6 จัดภายใน  
ศูนย์การเรียนรู้ (Resource Center) ซึ่งประกอบด้วย  
15 ฉันทะ ได้แก่

3.2.1 ฉันทะ Little Magic คือ ฐาน  
กิจกรรมมายากล ฝึกทักษะทางมายากล ฝึกการใช้มือ  
การแสดงออก สมารถในการแสดง การประดิษฐ์มายากล  
ด้วยตนเอง

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้  
เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษามี  
ลักษณะเป็นห้องฝึกซ้อมมายากล ตู้เก็บอุปกรณ์ เวทีการ  
แสดง อุปกรณ์ มายากล วัสดุอุปกรณ์ในการผลิตมายากล  
เครื่องเสียงโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และแผ่นกระดาษ

3.2.2 ฉันทะ Bakery คือ ฐานกิจกรรมการ  
เรียนรู้การประกอบอาหาร ขนม ตกแต่งและคิดสร้างสรรค์  
อาหารได้ด้วยตนเอง และล้าง เก็บ เช็ด ทำความสะอาดได้

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้  
เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา  
มีลักษณะห้องครัว ที่ประกอบไปด้วยโต๊ะปฏิบัติการ  
ประกอบอาหาร ชิงค์น้ำ เครื่องครัว วัสดุอุปกรณ์ในการ  
ประกอบอาหารและทำขนม เตอบ ไมโครเวฟ เครื่องทำ

ไอศกรีม เครื่องอบแซนวิช เครื่องทำทาโกะยากิ เครื่องทำขนมวาฟเฟิล

3.2.3 ฉันทะ Singing Kids คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกทักษะการร้อง การเต้น จัดการแสดง ฝึกทักษะเบื้องหลังการแสดง การเขียนบท กำกับเวที หรือกำกับการแสดง

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะจำลองโรงละคร มีเวที ฉาก ม่าน ห้องแต่งตัว เครื่องเสียง จอทีวี คอมพิวเตอร์พร้อมระบบคาราโอเกะ กล้องบันทึกภาพ จอมอนิเตอร์

3.2.4 ฉันทะ Gamer Create คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ ฝึกการคิดสร้างสรรค์ โดยการสร้างเกมอย่างง่ายด้วยโปรแกรม RPG Maker, Mind Craft ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นทีม การวางแผน การสร้างเรื่อง กำหนดตัวละคร สร้างฉาก กำหนดเงื่อนไข และนำเสนอผลงานได้

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องคอมพิวเตอร์ มีจอ Interactive Board ใช้ในการสอน เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรม RPG Maker , Mind Craft สื่อผลงานการสร้างเกม

3.2.5 ฉันทะ Robot คือ ฐานกิจกรรมการฝึกทักษะพื้นฐานการสร้างหุ่นยนต์ การวาง รูปแบบเงื่อนไข กำหนดชุดคำสั่งให้หุ่นยนต์ทำตามคำสั่ง การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา C การออกแบบวัตถุ 3 มิติและถ่ายทอดจินตนาการผ่านเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ฝึกการเขียน Coding และเป็นนักประดิษฐ์ด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องฝึกการประกอบหุ่นยนต์ หุ่นยนต์ เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมภาษา C โปรแกรมการสร้างภาพ 3D เครื่องพิมพ์ 3D Notebook สนามแข่งขัน หุ่นยนต์ Projector Monitor

3.2.6 ฉันทะ Animation คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Flash และโปรแกรมสร้างภาพ 3D

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องคอมพิวเตอร์ มีจอ Interactive Board ใช้ในการสอน เครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อภาพเคลื่อนไหว

3.2.7 ฉันทะฟุตบอล คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางด้านกีฬาฟุตบอลการแข่งขันเป็นทีม

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา สนาม ฟุตบอลหญ้าเทียม ลูกฟุตบอล อุปกรณ์ในการฝึกซ้อม

3.2.8 ฉันทะ ปิงปอง คือ กิจกรรมทักษะทางด้านกีฬาปิงปอง หรือ เทเบิลเทนนิส

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา โต๊ะปิงปอง ลูกปิงปอง อุปกรณ์ประกอบในการฝึกซ้อม

3.2.9 ฉันทะ โขนและการต่อสู้โบราณ คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมทางการแสดง โขนและการต่อสู้โบราณ กระบี่กระบอง ฝึกซ้อมการแสดง

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา ลักษณะเป็นห้องที่มีกระฉาก มีอุปกรณ์ในการต่อสู้โบราณ

3.2.10 ฉันทะกลองสะบัดชัย คือ ฐานกิจกรรมการฝึกทักษะการตีกลองสะบัดชัยด้วยท่าทางและจังหวะที่เหมาะสม

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา กลองสะบัดชัย ไม้ตีกลอง และอุปกรณ์ในการประกอบจังหวะการตีกลอง

3.2.11 ฉันทะสนุกกับวิทยุ คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การทดลอง

ค้นคว้าสิ่งมีชีวิต พืช สัตว์ สสาร น้ำ ลม สุขภาพ สิ่งแวดล้อม สิ่งประดิษฐ์ ฯลฯ วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องวิทยาศาสตร์ ประกอบด้วยอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ โต๊ะทดลอง คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ อุปกรณ์ในการทำความสะดวก

3.2.12 ฉันทะ D.I.Y. คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้การนำวัสดุมาคิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์เป็นของใช้ ของตกแต่งได้ด้วยตนเอง

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นมุมที่มีอุปกรณ์เย็บปักถักร้อย เครื่องทอผ้า เครื่องถัก เครื่องเย็บ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ชั้นเก็บอุปกรณ์และโชว์ผลงาน โต๊ะปฏิบัติงาน โต๊ะรีดผ้า เตารีด

3.2.13 ฉันทะคบเด็กสร้างบ้าน คือ ฐานกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างบ้าน ประกอบบ้านจำลอง ทักษะการใช้เครื่องมือช่าง การต่อวงจรไฟฟ้า จัดสวน ต่อท่อประปา การออกแบบและเขียนแบบบ้านด้วยโปรแกรม Google Sketch Up การเก็บและดูแลรักษาเครื่องมือ

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องฝึกปฏิบัติงานช่างไม้ ห้องเขียนแบบด้วยคอมพิวเตอร์ บ้านจำลอง อุปกรณ์เครื่องมือช่าง ไฟฟ้า ประปา เกษตร โต๊ะ Workshop ตู้เก็บอุปกรณ์

3.2.14 ฉันทะ Stylist คือ ฐานกิจกรรมการฝึกทักษะการออกแบบและตกแต่งเสื้อผ้า แต่งหน้า ทำผม เครื่องประดับ

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องที่มีอุปกรณ์ในการออกแบบเสื้อผ้า วัสดุอุปกรณ์ในการตกแต่งเสื้อผ้า อุปกรณ์ในการแต่งหน้า ทำผม

3.2.15 ฉันทะ Photo คือ ฐานกิจกรรมการฝึกทักษะพื้นฐานการถ่ายภาพเบื้องต้น เทคนิคการถ่ายภาพ การตกแต่งภาพ การนำภาพไปใช้งานจริง

การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา มีลักษณะเป็นห้องสตูดิโอถ่ายภาพ อุปกรณ์ประกอบในการถ่ายภาพ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ รูปภาพตัวอย่าง กล้องถ่ายภาพ

**4. การประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา** โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้มีกระบวนการประเมินผลซึ่งอยู่ในขั้นตอนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ฝ่ายวิชาการ โดยเกณฑ์ในการประเมินคือ ผ่าน และ ไม่ผ่าน ซึ่งครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา ที่มีการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

4.1 ประเมินจากการทำกิจกรรม (ประเมินตามสภาพจริง)

4.1.1 ประเมินด้านผลงาน

4.1.2 ประเมินด้านความรับผิดชอบ

4.1.3 ประเมินด้านความคิดสร้างสรรค์

4.2 ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ของโรงเรียน)

4.2.1 ประเมินด้านการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

4.2.2 ประเมินด้านการพึ่งตนเองได้

4.2.3 ประเมินด้านความตั้งใจทำงานและรับผิดชอบต่อในงานของตนเอง กิจกรรมการประเมินผลนั้นครอบคลุม 7 คุณลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษา ได้แก่ ลักษณะ 1) เป็นคนดี (มีวินัย คุณธรรม วัฒนธรรม) 2) คิดเป็น (คิดสร้างสรรค์ เลือกปรับ ข้อมูล การแก้ปัญหา) 3) สื่อสารเป็น (คิดวิเคราะห์ นำเสนอ อธิบายแสดงความคิดเห็น) 4) ทำเป็น (คิดอย่างเป็นระบบ มีทักษะทำตามขั้นตอน) 5) ผลดีเป็น (นำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการผลิต นำไปใช้) 6) ขายเป็น (วางแผนการตลาด คำนวณ

ต้นทุนกำไร) และคุณลักษณะที่ 7) เป็นคนมีความสุขและภูมิใจในตนเอง นำเสนอผลงาน แฟ้มสะสมผลงานและให้เป็น

บทสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการฉันทศึกษาของโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้ประสบความสำเร็จและมีการทำวิจัยและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเป็นหนึ่งในแนวปฏิบัติที่ดี

(Best Practice) ของโรงเรียนที่ตอบโจทย์นโยบายและสภาพการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ และสังคมไทยในยุคประเทศไทย 4.0 ได้เป็นอย่างดี โดยมีสื่อมวลชนได้มาผลิตเป็นสารคดี และข่าวให้ความรู้เผยแพร่ต่อสาธารณชน ดังเช่น รายการครอบครัวข่าวเด็ก ตอน ฉันทะการเล่น โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 (6 มี.ค.58)



ภาพที่ 3 หน้าจอรายการครอบครัวข่าวเด็ก และ 2D บาร์โค้ดเชื่อมโยงรับชมรายการย้อนหลังทาง YouTube รายการข่าวทางสถานีโทรทัศน์สปริงนิวส์ (Springnews) ในช่วงโรงเรียนต้นแบบ “เรียนรู้จากการเล่น” โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) - Springnews (4 ส.ค. 2558)



ภาพที่ 4 รายการข่าวทางสถานีโทรทัศน์สปริงนิวส์ (Springnews) และ 2D บาร์โค้ดเชื่อมโยงรับชมรายการย้อนหลังทาง YouTube



## บทสรุป

ฉันทศึกษา (Chanta Education) เป็นนวัตกรรม การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบ ของกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) ที่สอดคล้อง กับทฤษฎีสร้างสรรค์ด้วยปัญญา ทฤษฎีพัฒนาการทางสติ ปัญญาของเพียเจต์ ทฤษฎีพหุปัญญา แนวคิดที่มุ่งผู้เรียน เป็นสำคัญ แนวคิดสมองกับการเรียนรู้ แนวคิดการเล่นกับ การเรียนรู้ และแนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติในกิจกรรมที่ชื่นชอบผ่านการ เล่นอย่างเข้าใจผู้เรียน และสุขใจ ซึ่งอันนำไปสู่แรงบันดาลใจและเป็นพื้นฐานของการสร้างความสำเร็จ ก่อให้เกิด จินตนาการ กระบวนการคิดที่สมบูรณ์ในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมอย่างมีความหมายและมีคุณค่า ถึงพร้อมด้วย ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งกาย วาจาใจ และทักษะชีวิต

ของเด็กไทยยุค 4.0 ที่ต้องมีคุณลักษณะในการแสวงหา ความรู้ รู้จักรับผิดชอบ มีความสามารถในการปรับตัว ทักษะในการนำตนเอง ทักษะในการสื่อสาร แก้ไขปัญหา โดยบทบาทของครูผู้สอนเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะ โค้ช พี่เลี้ยง และผู้อำนวยความสะดวก และบทบาท ของผู้เรียนก็เช่นกันที่ต้องตื่นตัวในการแสวงหา ความรู้ และมีทักษะในการใช้เครื่องมือในการหาความรู้ จากเทคโนโลยีได้อย่างเท่าทัน และมีวิจารณญาณ รู้จัก ปรับตัวและแก้ไขปัญหาได้อย่างเท่าทัน อีกทั้งต้องพร้อม รับการประเมิน และการวิพากษ์วิจารณ์อย่างเปิดใจ โดยฟังอย่างมีสติ ใคร่ครวญ อันนำไปสู่รากฐานของการ พัฒนาศักยภาพมนุษย์ของประเทศไทย 4.0 ได้อย่างยั่งยืน สมดังเจตนารมณ์ของยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สืบไป

## บรรณานุกรม

- ดิสกร กุณธร. (2556). *วิธีปลูกรากแก้วของแผ่นดิน ด้วยฉันทศึกษาสู่แม่ทั้งแผ่นดินตามรอยสมเด็จพระเจ้า*. กรุงเทพมหานคร. เอกสารอัดสำเนา.
- ทศนา แชมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประเวศ วะสี. (2556). *คุณภาพชีวิตเด็ก 2556. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว*. กรุงเทพฯ: อีป ป่า ฟรินด์ติ้ง กรุ๊ป จำกัด
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). (2542). *พุทธธรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2560). *ร่างกรอบยุทธศาสตร์ระยะ 20 ปี 2560-2579*. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.nesdb.go.th/>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*. กรุงเทพฯ : บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้.(2556). *เล่นตามรอยพระยุคลบาท*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัท พลัสเพรส จำกัด.
- สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3. (2558). *รายการครอบครัวข่าวเด็ก ตอน ฉันทะการเล่น โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)*. ออกอากาศเมื่อวันที่ 6 มีนาคม 2558. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=nmP5KZ1zXFk>.
- สถานีโทรทัศน์สปริงนิวส์ (Springnews). (2558). *โรงเรียนต้นแบบ “เรียนรู้จากการเล่น” โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)*. ออกอากาศเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2558. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560. เข้าถึงได้จาก [https://www.youtube.com/watch?v=o\\_mf7RuwoOc](https://www.youtube.com/watch?v=o_mf7RuwoOc)
- Gardner, Howard. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: BasicBooks.
- Lall, G.R. and Lall, B.M. (1983). *Ways children learn*. Illinois : Charles C. Thomas Publishers.