

นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อการศึกษายุค 'Metaverse' เครื่องมือครูยุค '5G' วางรากฐานเด็กไทยสู่โลกอนาคต

เมื่อเร็วๆ นี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ร่วมกับ ศูนย์สื่อสาธารณะเพื่อเด็กและครอบครัว ไทยพีบีเอส (ThaiPBS) แถลงข่าว “โครงการนวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กยุค Metaverse” ความร่วมมือครั้งสำคัญของสื่อสาธารณะและภาคการศึกษา ที่ผนึกกำลังกันสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการศึกษา เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนให้กับครูทุกระดับประถมศึกษา และปฐมวัย ภายใต้ 1.โครงการ คิดเรนเจอร์ส ชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ WOW ปี 6 และ 2.โครงการ KIDDY CODE สนุกได้ สนุกคิด

คุณหญิงกัลยา โสภณพนิช รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ กล่าวว่า “รู้สึกชื่นชมยินดีกับสถานีไทยพีบีเอส ที่จัดทำโครงการอันเป็นประโยชน์มาอย่างต่อเนื่องยาวนานจนเข้าสู่ปีที่ 6 เด็กในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องสามารถวางแผน คิด วิเคราะห์ เป็นเหตุเป็นผล เชิงวิทยาศาสตร์ มีภูมิคุ้มกัน มีความสุข แก้ปัญหาชีวิตได้ ต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลง

“ผู้ใหญ่ต้องส่งเสริมและฝึกฝนให้เด็กมีทักษะเหล่านี้ ที่เรียกว่า unplugged coding ผ่านการเล่น การเรียนรู้ ทั้งในครอบครัว จากงานบ้าน งานสวน งานครัว สร้างมูลค่าเพิ่มให้ครอบครัวได้ เป็นพื้นฐานสู่อนาคตในการเผชิญปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น เป็นทักษะที่โลกสมัยใหม่ต้องการ ทั้งเด็กปฐมวัย ประถมต้น ประถมปลาย มีความจำเป็นต้องเรียนรู้ มีระบบคิด ซึ่ง coding ง่ายกว่าที่คิด พิชิตยุคดิจิทัล all for coding, coding for all และ metaverse จะเป็นตัวกรองให้เด็กเรียนรู้ ทั้งในจินตนาการและในโลกความจริง” รศ.ช.ศธ. กล่าว

รศ.ดร.วิลาสินี พิพิธกุล ผู้อำนวยการองค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย กล่าวว่า ไทยพีบีเอส เป็นองค์กรสื่อสาธารณะที่มีเป้าหมายในการเป็นสื่อที่สร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีแผนดำเนินงานภายใต้ประโยชน์ของสาธารณะเป็นที่ตั้ง เพื่อนำไปสู่สังคมคุณภาพและคุณธรรม โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ไทยพีบีเอสให้ความสำคัญ รูปแบบรายการเด็กที่ออกอากาศทางไทยพีบีเอส จึงเป็นรายการที่เน้นส่งเสริมทักษะด้านการเรียนรู้

ส่งเสริมให้มีสื่อสำหรับเด็กที่มีคุณภาพและคุณค่าสาธารณะสอดคล้องเหมาะสมกับช่วงปฐมวัย สามารถนำความรู้จากเนื้อหารายการไปบูรณาการอย่างสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับครูและนักเรียน ดังเช่นโครงการ คิดเรนเจอร์ส ชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ WOW ปี 6 และ โครงการ KIDDY CODE สนุกได้ สนุกคิด นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้วิทยาศาสตร์คำนวณสำหรับเด็กปฐมวัย (อายุ 4-7 ปี) ให้เด็กๆ รู้จักกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบด้วยเหตุผลอย่างเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ

“เป็นเรื่องราวรอบตัว และสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กๆ สามารถเชื่อมโยงแนวความคิดนี้กับชีวิตจริงของพวกเขาได้ จัดทำในรูปแบบคลิปวิดีโอเรื่องวิทยาศาสตร์ และเกมการ์ด สำหรับเด็กปฐมวัย แจกให้ครูโรงเรียนอนุบาลนำไปเป็นสื่อกิจกรรมวิทยาศาสตร์คำนวณภายในห้องเรียน” รศ.ดร.วิลาสินี กล่าว

อาจารย์ฤทัย จงสฤษดิ์ ผู้อำนวยการฝ่ายบริหารค่ายวิทยาศาสตร์ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) กล่าวว่า ครูเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กให้มีคุณภาพ การส่งเสริมครูให้มีศักยภาพและความพร้อมในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคตเป็นสิ่งสำคัญมากในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน การเตรียมคนสำหรับอนาคต จึงจำเป็นมากที่เราจะทราบแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของโลกหรือ Mega Trends ทำให้เกิดผลกระทบและเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม ภารกิจวัฒนธรรม และชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคม

“ในปีนี้ได้เลือก 4 เรื่องที่สำคัญมาอบรมได้แก่ Jump to Metaverse for Innovative Learning กระโดดเข้าโลกเสมือนเพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ของเด็ก, เติมความรู้ สร้างทักษะสู่สมรรถนะ หนูทำได้แก้ปัญหาเป็นแบบเต็ม STEAM, โลกสวยและน่าอยู่ด้วยมือเรา...แนวทางและกิจกรรมจัดการศึกษา เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Education for Sustainable Development) และได้ให้มวลชนให้คิด เสริมทักษะความเข้าใจ

และการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Coding in Action)” อาจารย์ฤทัยกล่าว

รศ.ดร.วรรณพงษ์ เจริญโพธิ์ ประธานกรรมการศูนย์ความเป็นเลิศเพื่อส่งเสริมศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล เปิดเผยว่าปีนี้ทางทีมส่งเสริมของเราได้ออกแบบกิจกรรม โดยยังเน้นการเรียนรู้ตามวิถีส่งเสริมและใช้สโลแกนสำหรับกิจกรรมครั้งนี้ว่า “สนุกคิดพิชิตปัญหาด้วยส่งเสริม” โดยภาพรวมกิจกรรมจะมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการแก้ปัญหาผ่านการร่วมด้วยช่วยกันเรียนรู้ทำงานกันเป็นทีมในการแก้ปัญหาหรือก้าวผ่านความท้าทายที่กำหนดให้

ซึ่งได้พยายามออกแบบสถานการณ์ให้ครอบคลุมในมิติต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน โดยกิจกรรมจะครอบคลุมทั้งที่เกี่ยวกับคน สัตว์ สิ่งของ และสถานการณ์จะออกแบบให้เป็นทั้งที่เป็นเหตุการณ์ที่อยู่บนโลกและดาวอังคาร เช่น กิจกรรมที่ผู้เรียนรับบทบาทเป็นนักพันธุศาสตร์ในการสร้างสายพันธุ์แมลงใหม่เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างเป็นหุ่นยนต์เพื่อไปสำรวจดาวอังคาร และกิจกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องปากท้องใกล้ตัวที่ผู้เรียนจะรับบทเป็นนักสืบ FDA ความจริงมีเพียงหนึ่งเดียว เป็นต้น

“จากประสบการณ์ที่ผ่านมาทางทีมเราเชื่อว่า ผู้เรียนจะได้รับแรงบันดาลใจกระตุ้นปลุกเร้าเพื่อมุ่งสู่ประยุทธ์พิชิตความท้าทาย โดยใช้ความรู้และทักษะด้าน STEM และสามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง เพราะเราเชื่อว่า วันนี้ โรงเรียนจะไม่ใช้โรงเรียนอีกต่อไป ความสำคัญไม่ได้อยู่ที่เราสอนมากเท่าไร แต่ขึ้นอยู่กับการที่นักเรียนของเราสามารถเรียนรู้ได้เท่าไร เรียนรู้ตามรูปแบบที่ถนัดเรียนรู้ให้เต็มศักยภาพ และให้มีประสิทธิภาพสูงสุดเป็นผู้ที่มีทักษะการเรียนรู้ที่สามารถออกแบบและหาทรัพยากรการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ จนนำไปสู่ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้จัก ทำได้ ใช้ประโยชน์เป็น” รศ.ดร.วรรณพงษ์ กล่าว

นางวรินทร์เนตร เต็มศิริภมร ผู้ผลิตรายการคิดเรนเจอร์ส และผู้จัดทำโครงการ คิดเรนเจอร์ส

ชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ WOW ปี 6 และโครงการ KIDDY CODE สนุกโค้ด สนุกคิด กล่าวว่าการกิจกรรมเหล่านี้ เป็นโครงการที่ต่อยอดมาจากรายการ Kid Rangers ของไทยพีบีเอส ที่จะนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการ และ STEM ศึกษาผ่านการผจญภัยไปทำภารกิจของเด็กๆ ในที่ต่างๆ ทั่วประเทศ โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กประถมศึกษา เราจึงจัดกิจกรรมอบรมครู เพื่อนำสื่อเพื่อการเรียนรู้จากหน้าจอสู่ห้องเรียน

“กิจกรรมอบรมนี้จัดมาเป็นปีที่ 6 แล้ว ก่อนหน้านี้จะมีการจัดในรูปแบบ on-site ไปยังหัวเมืองต่างๆ ทั่วประเทศ และช่วงโควิดที่ผ่านมา ก็ปรับเป็นรูปแบบ online โดยคุณครูจะได้มาอัปเดตนวัตกรรม หรือเทรนด์ ทางการศึกษาใหม่ๆ แล้ว นำกลับไปลองใช้กับนักเรียนในห้องเรียน จากนั้น ก็จะมีการจัดประกวดคลิป VDO การสอนของคุณครูตามเนื้อหาที่คุณครูได้รับการอบรมไป คุณครูที่ชนะ 5 ท่านก็จะได้ไปดูการจัดการเรียนการสอนใหม่ๆ ที่ต่างประเทศ” นางวรินทร์เนตรกล่าว

สำหรับโครงการนวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กยุค Metaverse ประกอบด้วย 2 โครงการ ได้แก่ “โครงการ คิดเรนเจอร์ส ชวนครูวิทย์-คณิต มาคิดให้ WOW ปี 6” และ “โครงการ KIDDY CODE สนุกโค้ด สนุกคิด” จัดด้วยรูปแบบไฮบริด คือทั้ง on-site และ online ด้วยกัน โดยจะเดินทางไปยังหัวเมือง 5 จังหวัดทั่วประเทศและจัดอบรมครูที่สมัครมา on-site จำนวน 50 คน ในขณะเดียวกัน จะมีการ Live สื่อสารถึงครูในรูปแบบ online อีกด้วย

ทั้งนี้ 4 Mega Trends กับการศึกษาของเด็กในโลกอนาคต คือ 4 เรื่องสำคัญในแวดวงการศึกษาที่ครูไทยควรเตรียมพร้อมเรียนรู้ เพื่อส่งต่อเนื้อหาเหล่านี้ให้เด็กนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาโลกในอนาคตอันใกล้ ได้แก่ 1.Jump to Metaverse for Innovative Learning กระโดดเข้าโลกเสมือนเพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ของเด็ก 2.เต็มความรู้ สร้างทักษะ สู่มรรถนะ หนูทำได้แก้ปัญหาเป็นแบบเต็ม STEAM 3.โลกสวยและน่าอยู่ด้วยมือเรา แนวทางและกิจกรรมจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน และ 4.โค้ดให้มันวุ่น ชวนให้คิด

แนวหน้า

Naew Na
Circulation: 900,000
Ad Rate: 1,250

Section: ทั่วไป/-

วันที่: จันทร์ 13 มิถุนายน 2565

ปีที่: 43

ฉบับที่: 15019

หน้า: 17 (ล่างซ้าย)

Col.Inch: 110.72 Ad Value: 138,400

PRValue (x3): 415,200

คลิป: ชาว-ดำ

หัวข้อข่าว: นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อการศึกษายุค'Metaverse'เครื่องมือครูยุค'5G'วางรากฐานเด็ก...



เสริมทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

โครงการ KIDDY CODE สนุกได้ สนุกคิด เป็นโครงการที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณ และ Unplugged Coding ให้กับเด็กปฐมวัย หรือเด็กอนุบาล แบบครบวงจร โดยมีตั้งแต่คลิป VDO เพื่อการเรียนรู้ ชื่อรายการ KIDDY CODE สนุกได้ สนุกคิด นำเสนอเกี่ยวกับการฝึกคิดเชิงคำนวณของเรื่องราวในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีการฝึกแก้ไขโจทย์ปัญหาที่มาในรูปแบบนิทาน และกิจกรรม Unplugged Coding สนุกๆ รวมไปถึงการฝึกให้เด็กรู้จักสิ่งที่เป็นเทคโนโลยีดิจิทัล รอบตัวแบบง่ายๆ จำนวน 20 ตอน

ออกอากาศในช่องทางที่หลากหลายของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส จากนั้นนำตัวรายการโทรทัศน์มาต่อยอดเป็นการ์ดเกม ที่คุณครูสามารถนำไปเป็นสื่อในการเรียนการสอนแบบ Unplugged Coding อย่างสนุกสนานในห้องเรียน กับเด็กปฐมวัยจำนวน 3,000 ชุด และมีการจัดกิจกรรมอบรมครูปฐมวัย เพื่อสอนเทคนิควิธีการใช้คลิปรายการ และการ์ดเกมเพื่อสอนนักเรียนในห้องเรียนให้สนุกและมีความสุขกับการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding