

แบบฟอร์มที่ ๓ ถอดความรู้จากผู้รู้หน่วยงาน (Tacit Knowledge to Explicit Knowledge)

๑. ผู้รู้ (ข้อมูลผู้รู้)

- ชื่อผู้รู้ : นายธวัชชัย ทองบ่อ
- ตำแหน่ง : นักวิทยาศาสตร์การกีฬา
- มือถือ : ๐๘๖ ๖๕๕ ๕๐๑๔
- งานอดิเรก : ดนตรี กีฬา
- คติประจำใจ : ความอดทนเป็นสิ่งที่ขมขื่น แต่ผลของมันหวานชื่นเสมอ

๒. ผู้ถอดความรู้ (รายชื่อ ตำแหน่งของผู้ถอดความรู้)

๑. นักวิชาการสาธารณสุขปฏิบัติการ

๓. ชื่อหัวข้อความรู้

การพัฒนาผู้อำนวยความสะดวก (play worker) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและทักษะเด็กปฐมวัย ด้วยการเรียนรู้แบบออนไลน์

๔. ประโยชน์ของความรู้ (ความรู้ของหัวข้อเรื่องนี้ จะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง)

๑. มีความรู้เกี่ยวกับระบบเรียนออนไลน์ MOOC ANAMAI หลักสูตรผู้อำนวยความสะดวก PLAY WORKER
๒. สามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำหลักสูตรการเรียนออนไลน์ในกลุ่มงานอื่น ๆ ได้

๕. เนื้อหาและสาระสำคัญของความรู้(ตามหัวข้อความรู้) เขียนบรรยายอธิบายสาระสำคัญของการดำเนินงานตามหัวข้อความรู้ ซึ่งระบุถึง

จากนโยบายของกระทรวงสาธารณสุขเรื่องเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกซึ่งขับเคลื่อนด้วยconcept ๓ F Family การเล่นกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก ที่มีทักษะ/สร้างแรงจูงใจในการเล่น Free การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอิสระตามความต้องการอยากจะทำ โดยไม่มีเล่น ลานเล่น สนามเด็กเล่น ที่บ้าน โรงเรียน ชุมชน ให้เด็ก “เล่นที่ไหนก็ได้ขอให้ปลอดภัย”

Fun การเล่นให้สุข สนุก โดยมีกิจกรรม/สื่อของเล่นหลากหลาย ง่าย ไม่ซับซ้อน เป็นไปตามวัย เน้นธรรมชาติ ด้วยของเล่นที่หาง่าย เน้นของเล่นที่มีอยู่ตามธรรมชาติเหมาะสม กับวัย

กรมอนามัยขับเคลื่อนพื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกด้วย ๔ P ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

Play Space พื้นที่เล่น

Play Process กระบวนการเล่น

Play Worker ผู้อำนวยความสะดวก

Play Management หน่วยบริหารจัดการการเล่น

จากการระบาดของโควิด๑๙ ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนจากการอบรมPlay Worker On site มาเป็นการเรียน Online จึงมีการจัดทำหลักสูตรการเรียนระบบ MOOC ANAMAI ขึ้นมา

หลักการพัฒนาแพลตฟอร์ม

- ๑.ปรึกษากับนายแพทย์อุดม อัครุตมางกูร ผู้อำนวยการกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพและนายแพทย์บัญชา คำของ รองอธิบดีกรมอนามัย ทำแนะนำว่าควรมีการอบรมออนไลน์ซึ่งสามารถอบรมที่ไหน เมื่อไหร่ ใครๆก็สามารถเข้าอบรมได้เพียงแค่มือถือและอินเทอร์เน็ต
- ๒.ศึกษาระบบ MOOC ANAMAI และได้รับความช่วยเหลือในการให้คำปรึกษาจากผู้ดูแลระบบจากกองแผนงาน
- ๓.จัดทำบทเรียนผู้อำนวยการเล่น PLAY WORKER ออนไลน์ลงในระบบ MOOC ANAMAI

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ ได้แก่

- ๑) มีการเรียนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ พอเกิดสถานการณ์การระบาดของโควิด ๑๙ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถส่งภาพกิจกรรมที่นำไปสอนเด็กได้
- ๒) แต่ละบทเรียนมีข้อความ คำตอบหลายข้อทำให้สิ้นเปลืองเวลาในการตรวจงาน

ข้อคิด ข้อเสนอแนะ

จากปัญหาที่เกิดขึ้นจึงทำให้มีการปรับปรุงรูปแบบการเรียนและการส่งงานเพื่อแก้ปัญหาลดภาระงาน

๖. วิธีการนำความรู้ไปใช้ (ถ้าจะนำหัวข้อความรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ควรนำไปใช้ในรูปแบบใด เช่น นำไปสู่การจัดทำคู่มือปฏิบัติงาน, ทำเป็นคลิปวิดีโอ, ฝึกปฏิบัติ, ฯลฯ)

สามารถนำวิดีโอที่นำเสนอไปใช้เผยแพร่ หรือเข้าไปเรียนรู้ระบบ MOOC ANAMAI เพิ่มเติมได้ โดยพิมพ์ mooc anamai ในกูเกิล

๗. ผู้เรียนรู้ (ระบุคุณสมบัติที่พึงมีของผู้เรียนรู้)
เปิดรับสิ่งใหม่ กล้าลอง ลงมือทำ

๘. ประสบการณ์ที่ประทับใจ (บรรยายถึงเหตุการณ์หรือสิ่งที่ประทับใจในการทำงาน โดยบอกเหตุผลที่ทำให้ประทับใจด้วย)

ภูมิใจในสิ่งที่ได้ทำและช่วยให้ผู้เรียนได้มีความรู้ในเรื่องผู้อำนวยการเล่น และสามารถนำไปใช้กับเด็กๆ ซึ่งได้ปรับวิธีการทำงานให้เข้ากับสถานการณ์ในยุคปัจจุบัน

๙. ข้อคิด (บอกข้อคิดหรือคติประจำใจของผู้รู้)
ความอดทนเป็นสิ่งที่ขมขื่น แต่ผลของมันหวานชื่นเสมอ