

แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง แหล่งข่าวสาร ข้อมูล สารสนเทศ แหล่งความรู้ทางวิชาการ และประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียน ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตาม อรรถาศัยอย่างกว้างขวาง และต่อเนื่องจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

กรมสามัญศึกษา (2544)

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง "**แหล่ง**" หรือ "**ที่รวม**" ซึ่งอาจเป็นสภาพ สถานที่ หรือ ศูนย์รวม ที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวนการ เรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนการสอน โดยมีรูปแบบแตกต่างจากกระบวนการเรียน การสอนที่มีครูเป็นผู้สอน หรือศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่มีกำหนดเวลา เรียนยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน การประเมิน และการวัดผลการเรียนมีลักษณะเฉพาะที่สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ อย่าง ต่อเนื่อง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกันกับการประเมินผลในชั้นเรียน

แหล่งเรียนรู้ตามมาตรา 25 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่น เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ)

แหล่งเรียนรู้ คือ ถิ่น ที่อยู่ บริเวณ บ่อเกิด แห่ง ที่ หรือศูนย์ความรู้
ที่ให้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญ แหล่งเรียนรู้
จึงอาจเป็นไปได้ทั้งสิ่งที่เป็นธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นได้
ทั้งบุคคล สิ่งมีชีวิต และไม่มีชีวิต แหล่งเรียนรู้อาจจะอยู่ในห้องเรียนใน
โรงเรียน หรือนอกโรงเรียนก็ได้

<http://www.thaiwisdom.org/learn.html>

<http://www.nfe.go.th/13/banprak/article/article07.html>

แหล่งเรียนรู้ (Learning Resources)

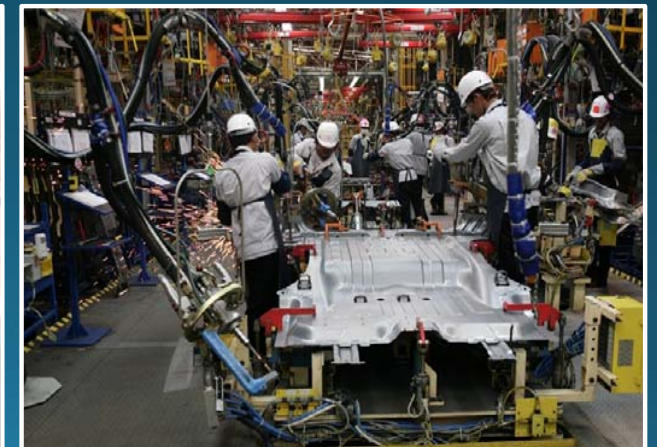
คือ ที่อยู่ของข้อมูล ซึ่งอาจเป็นสถานที่ ปραกฏการณ์ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งความรู้ ความชำนาญ ความเชี่ยวชาญ ความคิดเห็น ความรู้สึกของบุคคล ที่มีปรากฏอยู่แล้วหรือแสดงออกมาให้เห็น หรือมีการถ่ายทอด หรือบันทึกไว้ในสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน ตำรา หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ด้วย แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ แบ่งได้ 4 ชนิด

- 3.1 แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่จริง
- 3.2 แหล่งเรียนรู้ที่เป็นแหล่งศึกษาอ้างอิง
- 3.3 แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล
- 3.4 แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานการณ์จริง

“ที่ที่ข้อมูลนั้นมีอยู่...และสามารถเข้าไปศึกษาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้”

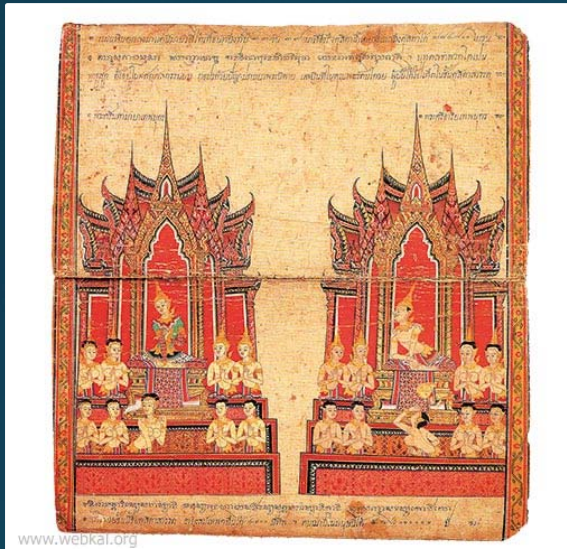
1. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่จริง

ได้แก่ สถานศึกษาเฉพาะด้าน แหล่งข้อมูล สถานประกอบการ แหล่งผลิต แหล่งจำหน่าย พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม วัด อุทยานประวัติศาสตร์ แหล่งโบราณคดี ศูนย์อุตสาหกรรม สถาบันพัฒนาฝีมือและแรงงาน รวมถึงโบราณวัตถุ และวัตถุต่าง ๆ ฯลฯ



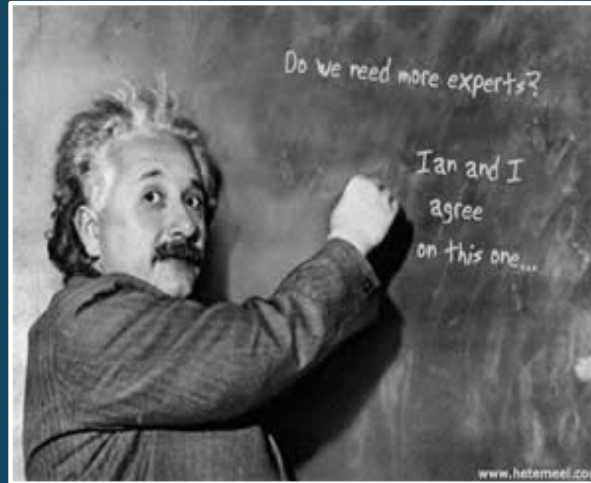
2. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นแหล่งศึกษาอ้างอิง

ได้แก่ ห้องสมุด หอสมุด หอจดหมายเหตุ วัด หนังสือ ตำรา จดหมายเหตุ บันทึกเรื่องราว พงศาวดาร ตำนาน ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพพิมพ์ รวมถึงข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้โดยสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ



3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล

ได้แก่ ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ช่างฝีมือ ศิลปินพื้นบ้าน นักปกครอง คนในท้องถิ่น ฯลฯ



4. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานการณ์จริง

ได้แก่ เหตุการณ์จริง ประเพณี พิธีกรรม ขบวนแห่ งานเทศกาลต่าง ๆ รวมถึงปรากฏการณ์ เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น





แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา

แหล่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา ได้แก่ ห้องสมุด โรงเรียน ห้องสมุดเคลื่อนที่ มุมหนังสือในห้องเรียน ห้องพิพิธภัณฑ์ ห้องมัลติมีเดีย ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องอินเทอร์เน็ต ศูนย์วิชาการ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์โสตทัศนศึกษา ศูนย์สื่อการเรียนการสอน ศูนย์พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน สวนพฤกษศาสตร์ สวนวรรณคดี สวนสมุนไพร สวนสุขภาพ สวนหนังสือ สวนธรรมะ ฯลฯ



แหล่งเรียนรู้ในชุมชน

แหล่งการเรียนรู้ในชุมชน เช่น ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์ ศูนย์กีฬา ศูนย์เยาวชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศูนย์วัฒนธรรม ศูนย์หัตถกรรม วัด มัสยิด ครอบครัว ชุมชน สถานประกอบการ องค์กรภาครัฐและเอกชน ฯลฯ

การจัดแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา



ในห้องเรียน

ป้ายนิเทศ มุมความรู้ มุมหนังสือในห้องเรียน มุมของเล่น แผนที่ แผนภาพ แผนภูมิ เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ ฯลฯ

ห้องประกอบ

ห้องปฏิบัติการ ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องเรียนอัจฉริยะ ศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์วิทยบริการ ศูนย์โสตทัศนศึกษา ศูนย์สื่อการเรียนการสอน ห้องนิทรรศการ ศูนย์พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ศูนย์พัฒนาอัจฉริยภาพ โรงภาพยนตร์ ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดเคลื่อนที่ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ

สถานที่และบริเวณ

สนามกีฬา ศูนย์กีฬา ลานกีฬา สวนพฤกษศาสตร์ สวนวรรณคดี สวนสมุนไพร แปลงเกษตร สวนสุขภาพ สวนหิน (ธรณีวิทยา) สวนสัตว์ สวนหนังสือ สวนธรรมะ ฯลฯ

การเข้าใช้งานแหล่งเรียนรู้



1. ครูพานักเรียนเข้าไปใช้งาน ครูเป็นผู้ดูแลนักเรียนด้วยตนเอง
2. นักเรียนสามารถเข้าไปใช้งานด้วยตนเอง (อาจจะไม่มีหรือไม่มีผู้ดูแล)
3. มีเจ้าหน้าที่ให้บริการและดูแลการใช้งาน (อาจจะไม่มีครูไปดูแล)



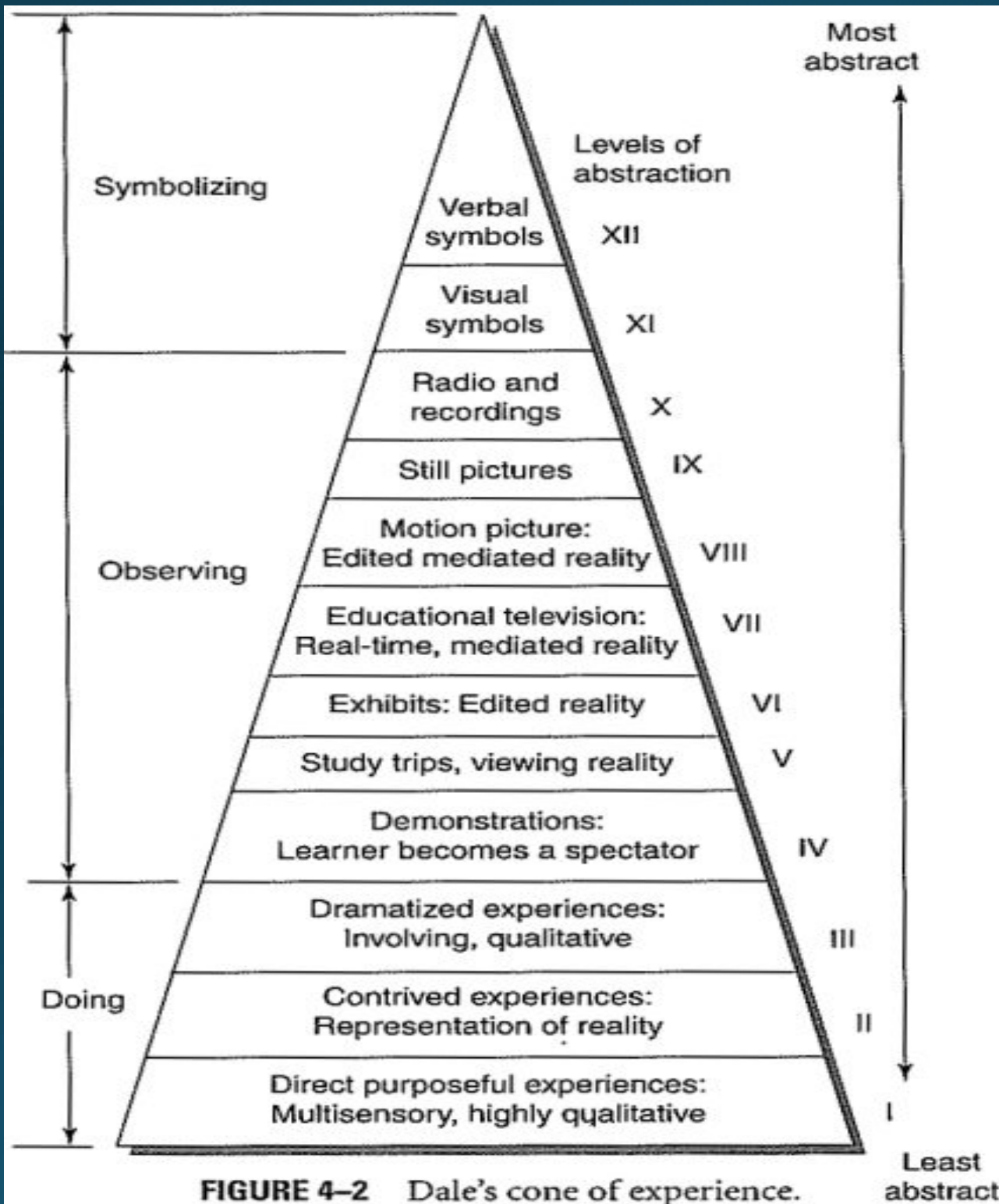


FIGURE 4-2 Dale's cone of experience.

แหล่งประสบการณ์การเรียนรู้

1. วจนสัญลักษณ์
2. ภาพสัญลักษณ์

3. เสียง
4. ภาพนิ่ง
5. ภาพเคลื่อนไหว
6. โทรทัศน์รายการสด
7. นิตรรศการ
8. ทัศนศึกษา
9. การสาธิต

10. การแสดง
11. การฝึกประสบการณ์
12. การปฏิบัติจริง

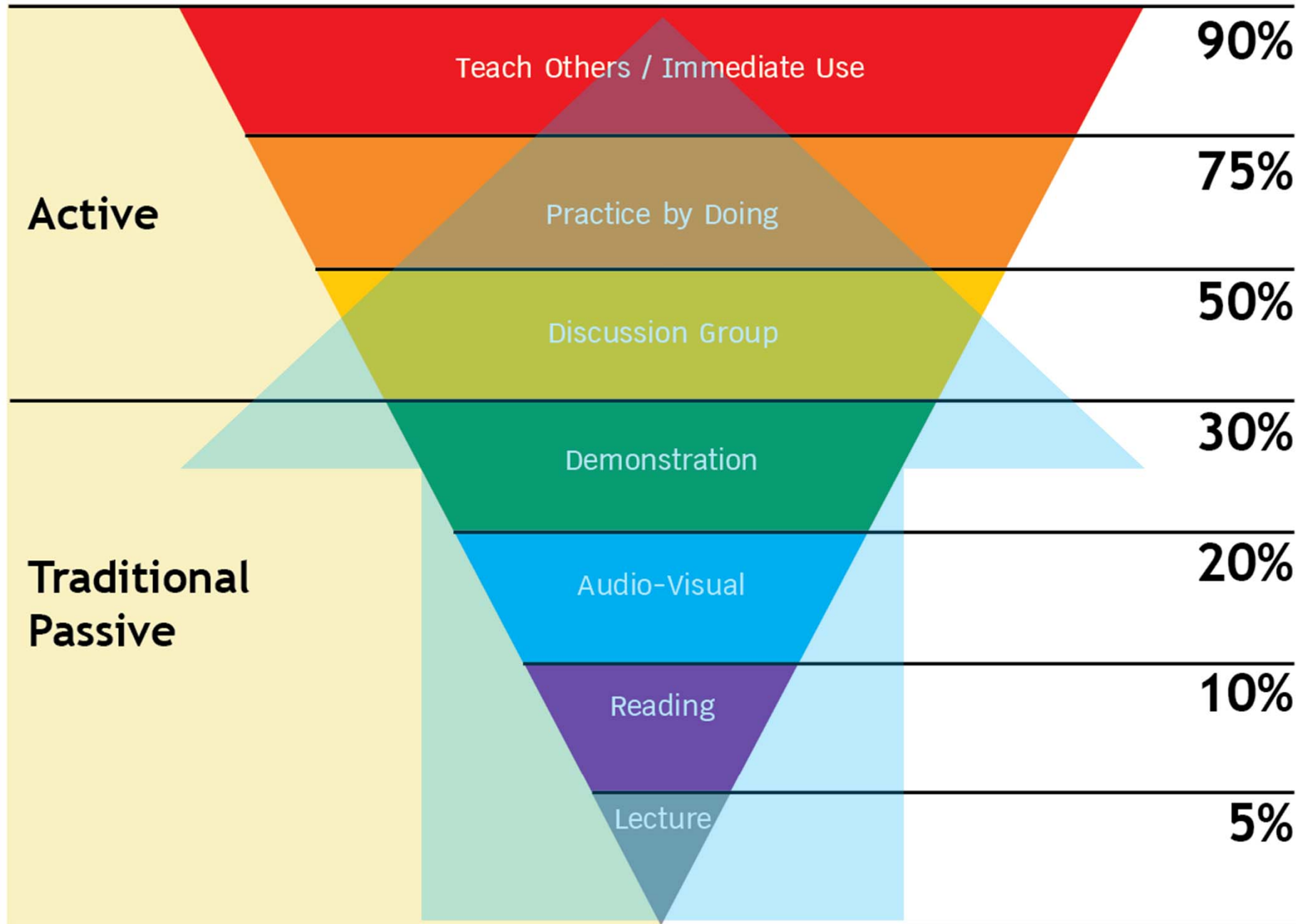
Cone of Learning

After 2 weeks we tend to remember		Nature of Involvement	
90% of what we say and do	Doing the Real Thing	Active การปฏิบัติ	
	Simulating the Real Experience		
	Doing a Dramatic Presentation		
70% of what we say	Giving a Talk		Passive การรับรู้
	Participating in a Discussion		
50% of what we hear and see	Seeing it Done on Location		
	Watching a Demonstration		
	Looking at an Exhibit Watching a Demonstration		
	Watching a Movie		
30% of what we see	Looking at Pictures		
20% of what we hear	Hearing Words		
10% of what we read	Reading		

Source: Cone of Learning adapted from (Dale, 1969)

LEARNING PYRAMID

Average
Retention Rate



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

การคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ (ภายนอก)

1. สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชาที่เรียน
2. มีความน่าสนใจ ได้ความรู้/ทักษะ/เจตคติ ที่เหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน
2. มีเวลาเพียงพอสำหรับการไปศึกษาแหล่งเรียนรู้
3. การเดินทางสะดวก ปลอดภัย คุ่มค่า
4. ได้รับการสนับสนุนจากต้นสังกัดและมีการบริหารจัดการที่ดี
5. ผู้เรียนให้ความสนใจและได้รับการยินยอมจากผู้ปกครอง



ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้ดาราศาสตร์ สถาบันแฮริส
โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย



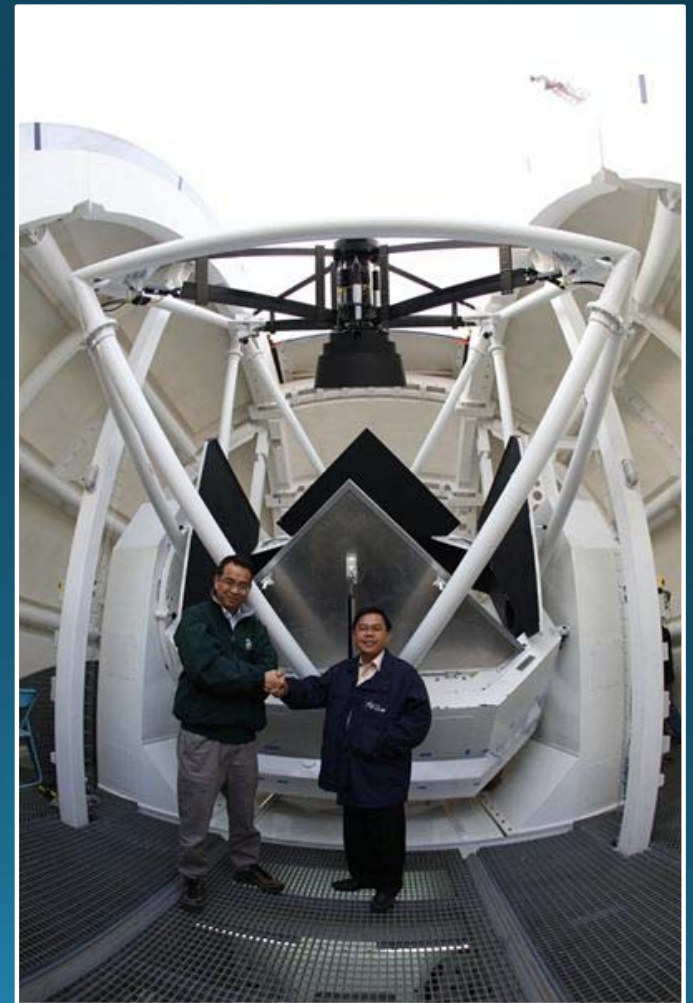
ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

Simulator Lab : เครื่องจำลองการฝึกบิน



ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

หอดูดาวแห่งชาติ ดอยอินทนนท์
สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)



ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

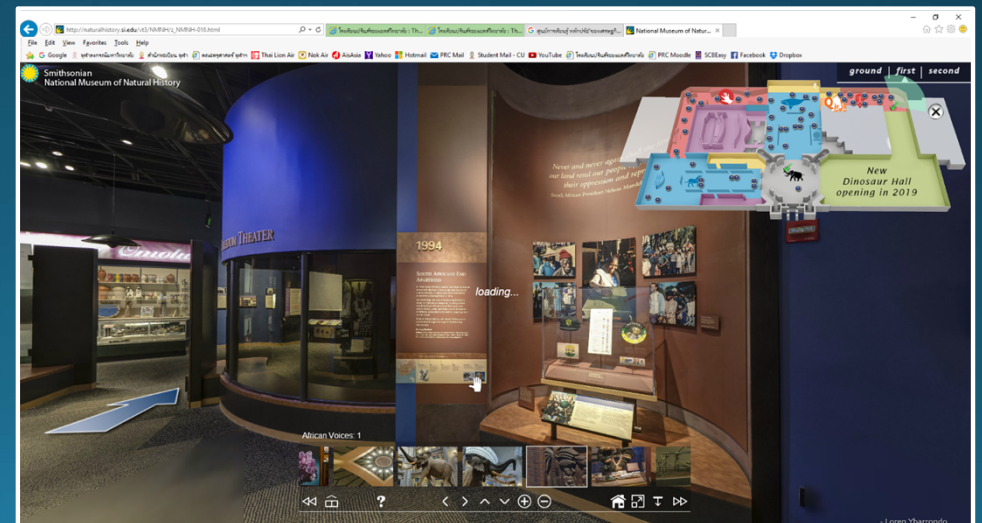
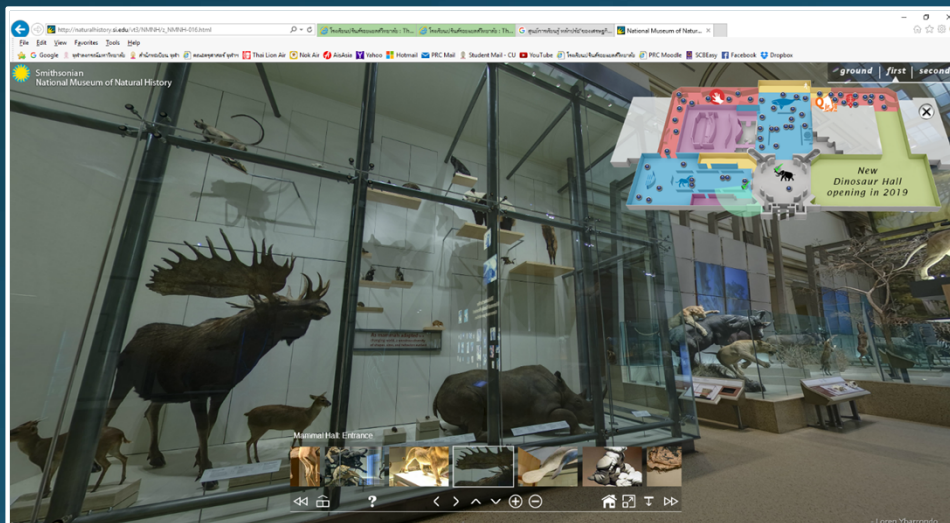
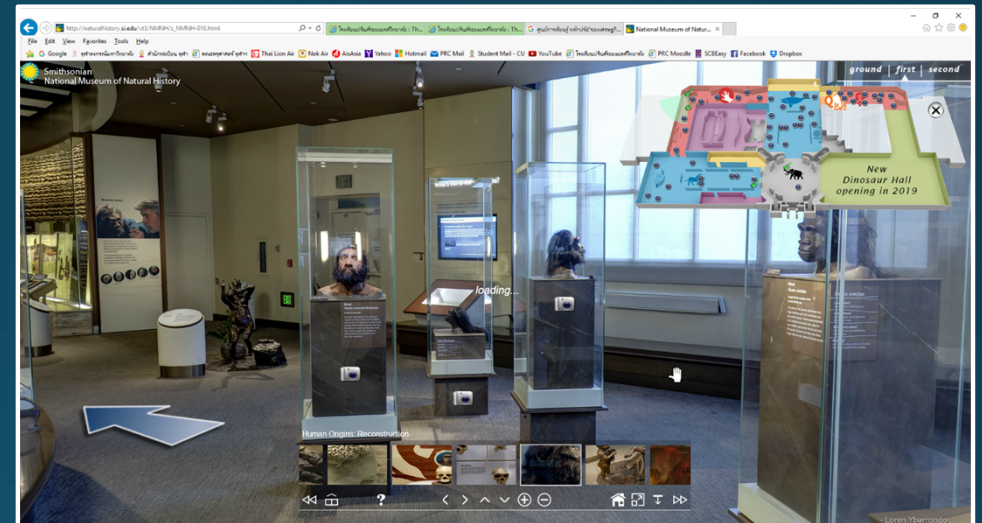
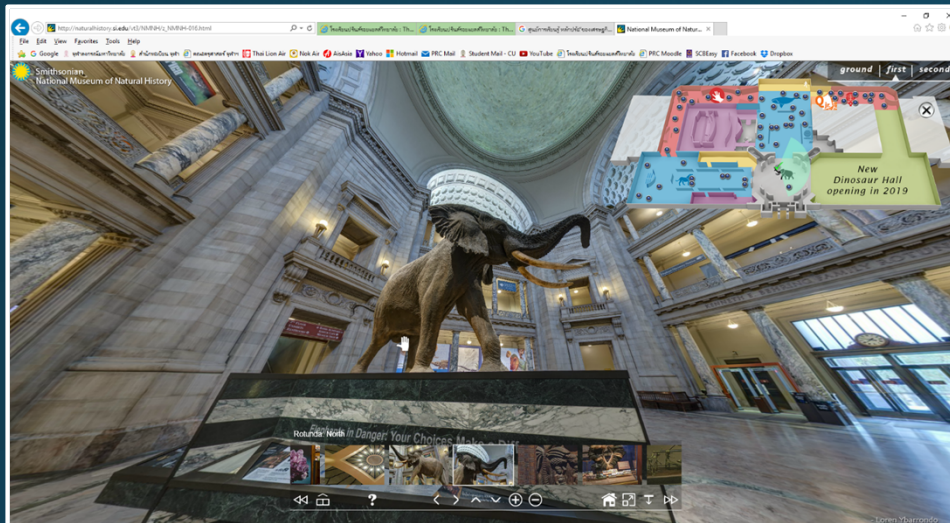
ศูนย์เรียนรู้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

พิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) สถาบันสมิธโซเนียน สหรัฐอเมริกา

http://naturalhistory.si.edu/vt3/NMNH/z_NMNH-o16.html



ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

Google Art & Culture

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=en>

The screenshot shows the Google Arts & Culture website. The browser address bar displays the URL <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=en>. The page features a navigation menu on the left with categories such as Home, Partners, Projects, Artists, Mediums, Art Movements, Historical Events, Historical Figures, Places, Favorites, About, and Send feedback. The main content area is dominated by a large banner image of the 'Three Graces' sculpture by Antonio Canova, with the text 'Google Arts & Culture' overlaid. Below the banner, a section titled 'Your daily digest Friday 16 September' presents three featured articles: 'NATURAL HISTORY' about the Big Bang and climate change, 'TODAY IN HISTORY' about the Metropolitan Opera's new home at Lincoln Center, and 'HISPANIC HERITAGE MONTH' exploring Latino cultures. The footer includes the Google Cultural Institute logo.

ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

Website : MERLOT

<https://www.merlot.org/merlot/index.htm>

MERLOT II
Multimedia Educational Resource
for Learning and Online Teaching

Home Search Communities My MERLOT Membership Add to Collection Create Materials News & Info About MERLOT

MERLOT is a curated collection of free and open online teaching, learning, and faculty development services contributed and used by an international education community.

SEARCH MERLOT

MY MERLOT

MEMBERSHIP

CREATE MATERIALS WITH CONTENT BUILDER

NEWS & INFORMATION

ABOUT MERLOT

MERLOT COMMUNITIES

ADD TO COLLECTION

CSU MERLOT is a program of the California State University System partnering with education institutions, professional societies, and industry.

Contact MERLOT

© 1997-2016 MERLOT Some Rights Reserved

MERLOT is a curated collection of free and open online teaching, learning, and faculty development services contributed and used by an international education community.

<http://www.sumanasinc.com/webcontent/animations/biology.html>

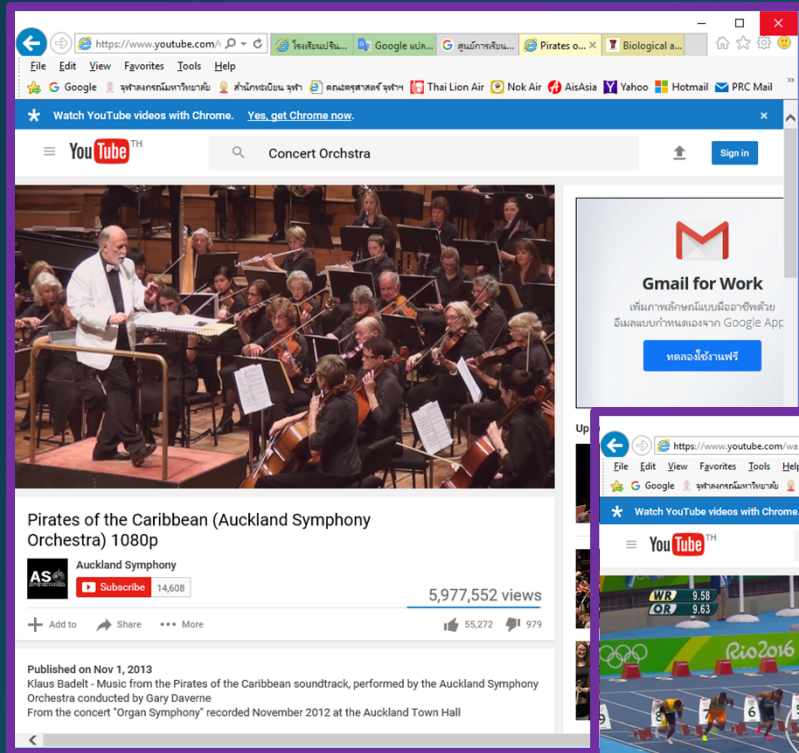
ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

Website : YouTube

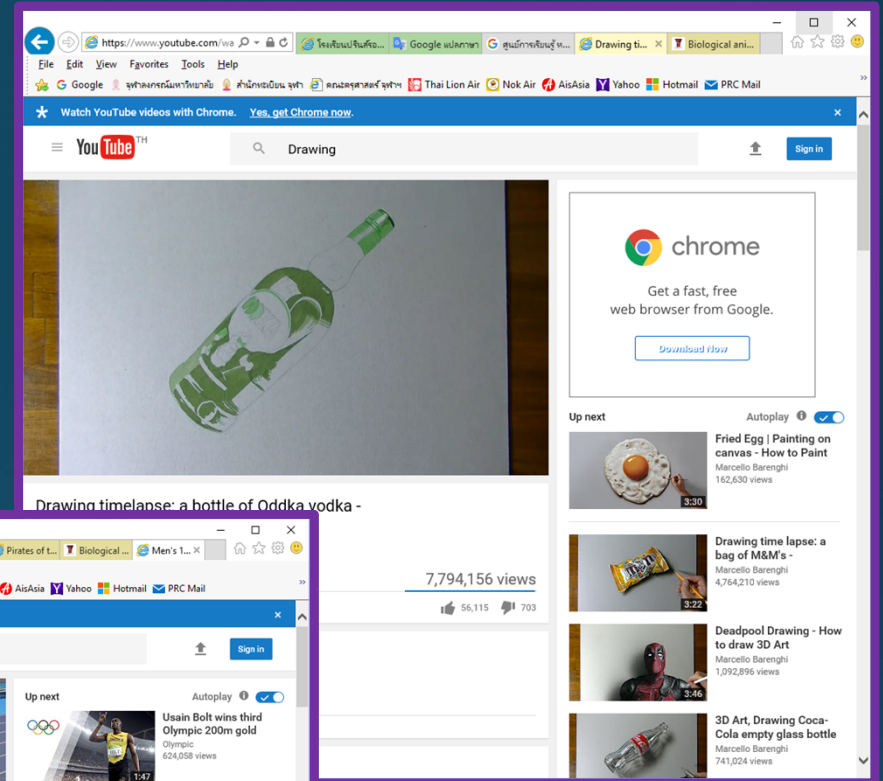
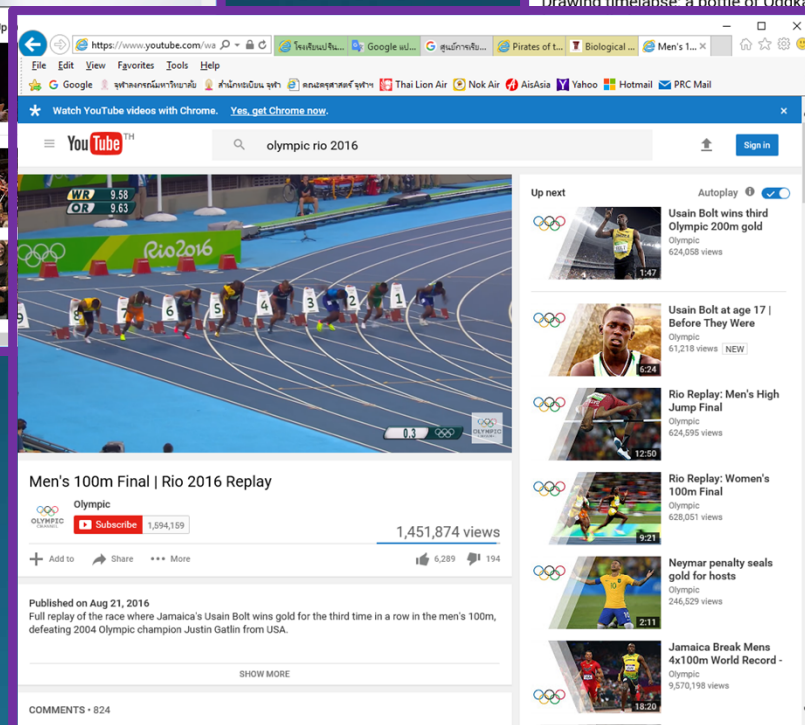
ศิลปะ

<https://www.youtube.com/watch?v=6zTc2hD2npA>

ดนตรี



กีฬา



<https://www.youtube.com/watch?v=EuBiaRO8QOk>

<https://www.youtube.com/watch?v=4gUW1JikaxQ>

ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้

Website : Khan Academy

<https://th.khanacademy.org/>

