

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) และเพื่อศึกษาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) โดยผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 สรุปผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สรุปผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ได้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้น R (Readiness by Neo-humanist) เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนสมองต่ำ ขั้น A (Active learning) การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ขั้น C (Child Centeredness) การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ ขั้น H (Hundred Languages of Children) การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล และ ขั้น A (Authentic Assessment) การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก

2. สรุปผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีคะแนนเฉลี่ยความเหมาะสม เท่ากับ 5.00 ทุกรายการประเมิน แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มีความเหมาะสมมากที่สุดในการส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 2 สรุปผลศึกษาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษาความคิดรวบยอด หลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) โดยสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 6 หน่วย นับจาก หน่วยที่ 1 – หน่วยที่ 6 สรุปได้ว่า เด็กได้คะแนนอยู่ในระดับคุณภาพ ดี จำนวน 10 คน และอยู่ใน ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน 6 คน โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.55 แสดงว่าผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับ ดี

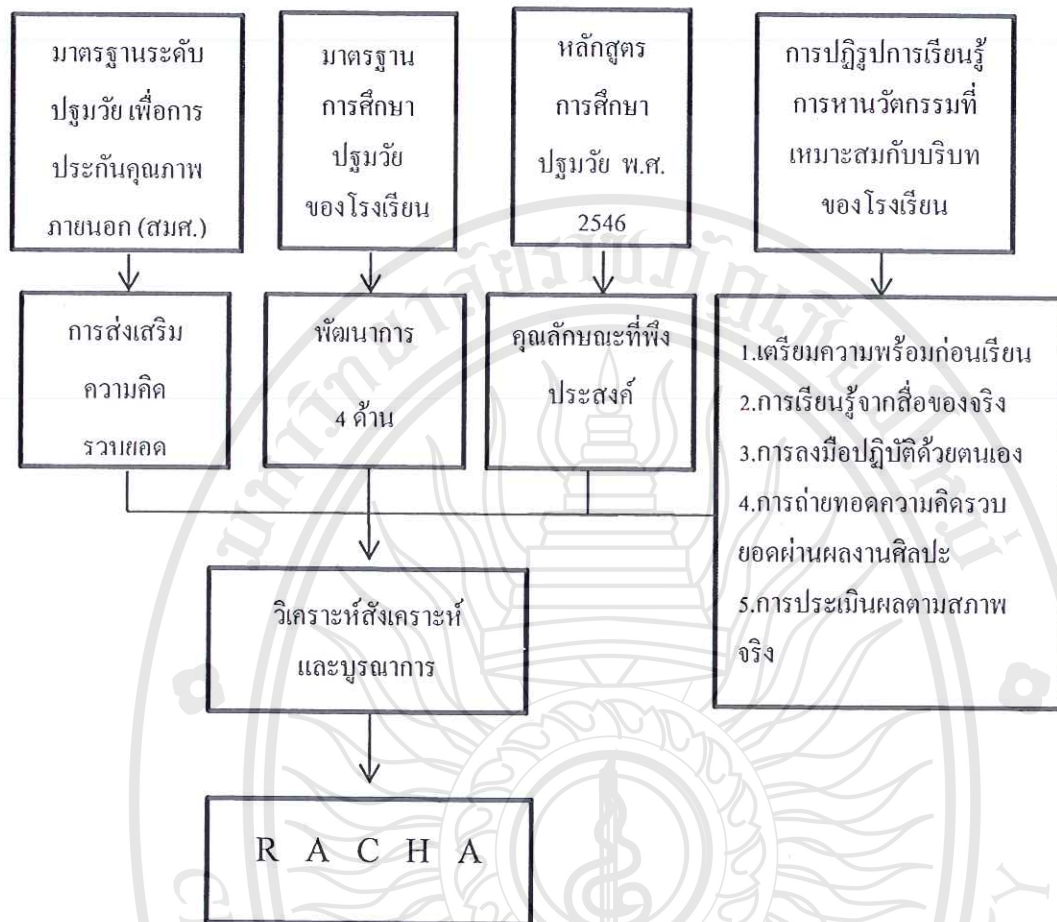
2. สรุปผลการเปรียบเทียบด้านความคิดรวบยอด ก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมการ เรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นำมาเปรียบเทียบ และหาความแตกต่างของข้อมูล ก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) โดยได้คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 3.20 และหลังเรียนเรียนเท่า 8.67 แสดงได้ ว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้ดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มีรายละเอียดดังนี้

1. อภิปรายผลการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ผู้วิจัยได้ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบ 5 ขั้นตอน โดยพัฒนามาจาก การวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการ องค์ความรู้จาก ปัจจัยที่เป็นปัญหา และข้อเสนอแนะของ สำนักรับรองมาตรฐานและ ประเมินคุณภาพการศึกษา (สำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2555.) ผลจากการ ประเมินมาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย เพื่อการประกันคุณภาพภายใน (โรงเรียนชุมชนบ้านเมืองยาง , 2556) หลักสูตรปฐมวัย (กรมวิชาการ, 2546) และการปฏิรูปการศึกษา วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ (วิจารณ์ พานิช, 2555) และสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถแสดงที่มาของกระบวนการพัฒนา ดังกล่าว ผู้วิจัยนำเสนอเป็นแผนภาพที่ 5.1 ดังนี้



แผนภาพที่ 5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเป็นมา จากการวิเคราะห์สังเคราะห์เอกสาร และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา”

จากแผนภาพที่ 5.1 อธิบายได้ว่าผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) จากแหล่งข้อมูล แนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับการจัดการศึกษา โดยเริ่มจากสภาพ ปัญหาและความสำคัญของการส่งเสริมพัฒนาทักษะความคิดรวบยอด โดยกระทรวงศึกษาธิการได้ กำหนดในแนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย เพื่อการประกันคุณภาพ ภายในของสถานศึกษา (2554 : 12) กำหนดในมาตรฐานด้านผู้เรียน มาตรฐานที่ 4 เด็กมีพัฒนาการ ด้านสติปัญญา ตัวบ่งชี้ที่ 4.2 มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่เกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ และจากการประเมินผู้เรียนตามมาตรฐานของโรงเรียนชุมชนบ้านเมืองงาย ปีการศึกษา 2556 ใน ตัวบ่งชี้ที่ 4.2 ได้คะแนนร้อยละ 54.1 คิดเป็นระดับคุณภาพ 2 หมายถึง พอใช้ ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้เดียวที่ ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ และจากรายงานการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสาม ของสำนักรับรอง

มาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) (2555 : 2) มีผลการประเมิน ตัวบ่งชี้ที่ 4 เด็กมีพัฒนาการด้านสติปัญญาสมวัย อยู่ในระดับคุณภาพ ดี และมีจุดที่ควรพัฒนา คือ เด็กยังขาดทักษะในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และด้านความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างที่เกิดจากการเรียนรู้ การแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัย รวมถึงการทดลองวิธีการใหม่ๆ ในการทำสิ่งต่างๆ จะต้องมีการพัฒนาและปรับปรุงให้ดีขึ้น เด็กวัยปฐมวัย เป็นช่วงวัยที่สามารถพัฒนา ส่งเสริมทักษะความคิดรวบยอดได้ดีที่สุด โดยผ่านวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยจะอยู่ในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้คือ ขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั่วไป ยังขาดการเชื่อมต่อในกิจกรรม ขาดการบูรณาการ ซึ่งยังไม่สามารถส่งเสริมทักษะความคิดรวบยอดให้แก่เด็กปฐมวัยได้

สอดคล้องกับ นลินี บำเรอราช (2545 : 2) กล่าวว่า การเรียนรู้การสร้างความคิดรวบยอดด้วยตนเอง เป็นเรื่องสำคัญ และมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ เพราะการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด ช่วยทำให้นักเรียนเรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้ง่ายขึ้น ทำให้สามารถจัดสิ่งต่าง ๆ หรือ เรื่องต่าง ๆ เป็นประเภท เพื่อง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจ ทำให้มีแนวทางในการให้คำอธิบายเกี่ยวกับวัตถุ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เขาต้องเข้าไปเกี่ยวข้องได้ถูกต้อง แต่หากละเลยในการส่งเสริมและให้ความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนสร้างความคิดรวบยอดด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนมีความคิดรวบยอดต่อเรื่องต่าง ๆ ไม่สมบูรณ์ อันเป็นรากฐานของการคิดไม่เป็น ซึ่งปัญหาการไม่มีทักษะความคิดรวบยอด จะทำให้เกิดปัญหาในสังคมไทย สอดคล้องกับ พียาเจต์ (Piaget อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์นุตรโรจน์ , 2553 : 126) อธิบายว่า ความคิดรวบยอดเป็นความคิดขั้นพื้นฐาน ของการคิดระดับต่าง ๆ โดยทำให้ความคิดมีระบบระเบียบ สามารถนำมาแก้ไขปัญหา และนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน ความคิดรวบยอดนั้นมีการเฉพาะตามวัย ตามทฤษฎีพัฒนาการการเรียนรู้ ด้านสติปัญญาของเพียเจต์ เด็กปฐมวัย อยู่ในขั้นที่ 2 ของพัฒนาการ เรียกว่าขั้นเตรียมปฏิบัติ การจัดระเบียบแบบรูปธรรม ดังนั้นการพัฒนาเด็กให้คิดเป็นจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง โดยพื้นฐาน ที่สำคัญ คือความคิดรวบยอด ซึ่งการส่งเสริมความคิดรวบยอดนั้นจะพัฒนาได้ดีในวัยปฐมวัย

ดังนั้นการศึกษาระดับปฐมวัย เป็นวัยที่สมองของเด็กมีการพัฒนา และสามารถรับรู้เรียนรู้ได้ถึงร้อยละ 80 นับว่าเป็นวัยแห่งการพัฒนา สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (2547 : 1) ที่ว่า “เด็กอายุ 3-5 ปี เป็นวัยที่ร่างกายและสมองของเด็กกำลังเจริญเติบโต เด็กต้องการความรักความเอาใจใส่ ดูแลอย่างใกล้ชิด เด็กวัยนี้มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้สำรวจ เล่น ทดลอง ค้นพบด้วยตนเอง ได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหา เลือกรับ ตัดสินใจ ใช้ภาษา สื่อความหมาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ผู้ที่รับผิดชอบจึงมีหน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดู

และจัดประสบการณ์ ให้เด็กได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมให้เด็กสังเกต สำรวจ สร้างสรรค์ และยิ่งเด็กมีความกระตือรือร้นยิ่งทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ผู้รับผิดชอบจึงต้องส่งเสริม สนับสนุนให้ ความรัก ความเข้าใจ ความเอาใจใส่เด็กวัยนี้เป็นพิเศษ เพราะจะเป็นพื้นฐานที่ช่วย เตรียมพร้อมให้ เด็กประสบความสำเร็จในการเรียนและในชีวิตของเด็กต่อไป” ซึ่งเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ส่งเสริมและ พัฒนาการในทุกด้านได้ดีที่สุด รวมทั้งด้านสติปัญญา ด้านความคิดรวบยอด สอดคล้องกับ เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 12 -13) ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สามารถส่งเสริมความคิดรวบยอดได้ดีที่สุด เพราะช่วงปฐมวัย จัดได้ว่าเป็นระยะที่สำคัญที่สุดของชีวิต เด็กวัยปฐมวัยเป็นช่วงวัย ที่สำคัญที่จะ สามารถกระตุ้นสมองของเด็กให้เซลล์สมองทำงานจรเชื่อม โยงแผ่ขยายได้มากขึ้น หากได้รับการ กระตุ้นที่เหมาะสม ทั้งในด้านความชอบ และความถนัดของเด็ก จะทำให้พัฒนาการของเด็กปฐมวัย เป็นไปอย่างรวดเร็ว และรวมทั้งด้านสติปัญญาซึ่งวัยปฐมวัยเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนา สติปัญญาเด็กในวัยต่าง ๆ ต่อไป

จากความสำคัญของการส่งเสริมพัฒนาด้านความคิดรวบยอด และการคิดวิธีการสอน เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ ตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษา สอดคล้องกับวิจารณ์ พานิช (2555 : 15) กล่าวว่า ครูต้องจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิผลมาก ขึ้น ใช้เวลาในการสอนน้อยลงและผู้เรียนมีความเข้าใจมากขึ้น ต้องทำอย่างไรจึงจะยกระดับคุณภาพ การเรียนการสอน ผู้เรียนแต่ละคน มีวิธีการรับรู้ต่างกัน สามารถเรียนรู้ด้วยทักษะที่ต่างกัน มีความ ถนัดในการทำความเข้าใจที่ไม่เหมือนกัน ครูที่เข้าใจในวิธีการรับรู้และการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ จะ สามารถยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนให้สูงขึ้นได้ โดยใช้เวลาน้อยกว่าเดิมและมี ประสิทธิภาพมากขึ้น มีเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆเพิ่มขึ้น จะส่งผลให้สัมพันธภาพระหว่างผู้สอน กับผู้เรียนดีขึ้น มีความเข้าใจกันมากขึ้น ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ดีขึ้น และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น จากการที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์กับแนวคิด ทฤษฎีทางด้านการศึกษาต่างๆ ที่จะส่งเสริมทักษะด้านความคิดรวบยอด สำหรับเด็กปฐมวัย โดยเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ส่งเสริมและพัฒนาการในทุกด้านได้ดีที่สุด รวมทั้งด้าน สติปัญญา ด้านความคิดรวบยอด สอดคล้องกับ เยาวพา เดชะคุปต์ (2542 : 12 -13) ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สามารถส่งเสริมความคิดรวบยอดได้ดีที่สุด เพราะช่วงปฐมวัย จัดได้ว่าเป็น ระยะที่สำคัญที่สุดของชีวิต เด็กวัยปฐมวัยเป็นช่วงวัย ที่สำคัญที่จะสามารถกระตุ้นสมองของเด็กให้ เซลล์สมองทำงานจรเชื่อม โยงแผ่ขยายได้มากขึ้น หากได้รับการกระตุ้นที่เหมาะสม ทั้งในด้าน ความชอบ และความถนัดของเด็ก จะทำให้พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นไปอย่างรวดเร็ว และ รวมทั้งด้านการสติปัญญาซึ่งวัยปฐมวัยเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาสติปัญญาเด็กในวัยต่าง ๆ ต่อไป และการส่งเสริมความคิดรวบยอดที่ดีที่สุดนั้น ต้องผ่านวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยจะอยู่ในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องต่างๆ คือ ขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั่วไป ยังขาดการเชื่อมต่อในกิจกรรม ขาดการบูรณาการ ซึ่งยังไม่สามารถส่งเสริมทักษะความคิดรวบยอดให้แก่เด็กปฐมวัยได้ดีเท่าที่ควร จึงมีนักศึกษานักวิชาการต่างๆ ได้คิดหาวิธีการพัฒนา ส่งเสริมด้านความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2554 : 8) ที่ระบุหลักการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยที่ยึดหลักการบูรณาการที่ว่า หนึ่งแนวคิดเด็กสามารถเรียนรู้ได้หลายกิจกรรม หนึ่งกิจกรรมเด็กสามารถเรียนรู้ได้หลายทักษะ และหลายประสบการณ์สำคัญ

ครูผู้สอนต้องเป็นผู้วางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในแต่ละวันให้เด็กเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อฝึกหรือเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์สำคัญที่เหมาะสมตามวัย และพัฒนาเพื่อให้บรรลุตามจุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการ (2546 : 44) ได้กล่าวถึงการนำแนวคิดจากนวัตกรรมต่างๆ มาใช้จัดประสบการณ์ ผู้สอนต้องทำความเข้าใจในนวัตกรรมนั้นๆ เพราะแต่ละนวัตกรรมจะมรจุดเด่นของตนเอง แต่โดยภาพรวมแล้วนวัตกรรมส่วนใหญ่จะยึดเด็กเป็นสำคัญ การลงมือปฏิบัติจริงด้วยตัวเองจะเป็นหัวใจสำคัญในแต่ละนวัตกรรม นวัตกรรมในปัจจุบันที่มีบทบาทและถูกนำไปใช้ในการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย เช่น การจัดการศึกษาตามแนวคิดเรกจิโอเอมิเลีย การสอนแบบโครงการ (Project Approach) การสอนภาษาโดยรวมหรือธรรมชาติ (Whole Languages) การสอนตามแนวคิดวอลดอร์ฟ (Waldorf) และการสอนตามแนวคิดนีโอ-ฮิวแมนนิส (Neo-Humanist) เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพบว่าการส่งเสริมด้านความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยให้เด็กสามารถเรียนรู้ สร้างและสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้ดีนั้นก่อนการเรียนรู้ผู้เรียนควรได้รับการเตรียมความพร้อม (Readiness) โดยการสร้างบรรยากาศให้คลื่นสมองต่ำ อยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายที่สุด ปราศจากความตึงเครียด ปราศจากความวิตกกังวล สบายใจ และมีความสุข ซึ่งได้แก่ เช่น การทำสมาธิ เสียงเพลง และคำพูดที่ดีทางบวก สอดคล้องกับ พี. อาร์. ซาร์การ์ (P.R. Sarkar) ผู้ก่อตั้ง การศึกษาแบบ นีโอฮิวแมนนิส (Neo-humanist) (P.R. Sarkar อ้างถึงใน เกียรติวรรณ อมาตยกุล ,2542 : 17) ที่ได้อธิบายไว้ว่า ภาวะคลื่นสมองต่ำ ทำให้คนเรามีประสิทธิภาพการทำงาน ยิ่งต่ำลงมากเท่าไรจะยิ่งมีประสิทธิภาพดีขึ้นเท่านั้น เพราะเราจะมี ความสงบทางจิตใจ อารมณ์ดี ใจเย็น มีความคิดสร้างสรรค์สูง เกิดสมาธิ จิตใจเป็นหนึ่งเดียว ไม่ ฟุ้งซ่าน ไม่วอกแวก กิจกรรมจึงต้องสร้างให้เด็กเกิดภาวะคลื่นสมองต่ำมากที่สุด เช่น ก่อนเข้า ห้องเรียน เด็ก ๆ ได้ฝึกทำ นั้งสมาธิ อันถือเป็นการเตรียมความพร้อมให้เขาเรียนหนังสือได้อย่าง สบายใจ และมีความสุขในการรับรู้ สมาธิ จะช่วยให้กล่อมเนื้อและประสาทผ่อนคลาย เรื่องอะไรที่

วนวายจะค่อย ๆ สงบลง รวมทั้งการเล่านิทาน การกอด เสียงเพลง และท่าที คำพูดจากคนรอบข้าง ก็มีส่วนทำให้คลื่นสมองต่ำได้เช่นเดียวกัน

เมื่อเด็กมีความพร้อม ที่จะเรียนรู้แล้วกิจกรรมการเรียนรู้ก็ควรเป็นการเรียนรู้ที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ซึ่งเป็นการให้เด็กเรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ การมอง การฟัง การดมกลิ่น การชิมรส และการสัมผัส ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ดังในหลักสูตรปฐมวัย (กรมวิชาการ, 2547 : 6) ที่กล่าวเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้หรือสั่งให้เด็กทำ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดสภาพแวดล้อมประสบการณ์ และกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กที่ผู้สอนและเด็กมีส่วนร่วมที่จะริเริ่มทั้ง 2 ฝ่าย โดยผู้สอนจะเป็น ผู้สนับสนุน ชี้แนะ และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก ส่วนเด็กเป็นผู้ลงมือกระทำ เรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง สอดคล้องกับ วิจารย์ พานิช (2555 : 15) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Centeredness) โดยที่ครูต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก การเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน ทำกิจกรรม และปฏิบัติจริง จนค้นพบข้อความรู้ เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะเป็นผลดียิ่งเมื่อผู้เรียนได้ทบทวน และถ่ายทอดความรู้ แนวคิดความคิดรวบยอด ในสิ่งที่เรียนรู้ โดยใช้ศิลปะ เพื่อเป็นสื่อความหมายด้านภาษาร้อยแบบ ของเด็กปฐมวัย (Hundred Languages of Children) ดังที่ ลอริส (Loris Malaguzzi อ้างถึงใน จินดา ขจรรุ่งศิลป์, 2543 : 13) การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวคิดเรกจิโอเอมีเลีย เป็นการแสดงออก ทางศิลปะ ของเด็กที่ผ่านสื่อกลางที่หลากหลาย เป็นความสามารถในการสื่อสารที่ เปรียบเปรยว่าเป็น “ร้อย ภาษา” ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความสามารถทางสติปัญญา และการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในขบวนการของการเรียนผลงานของเด็กที่สื่อออกมาโดยวิธีต่างๆ เช่น การวาด การระบายสี ประดิษฐ์วัสดุต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ ของเด็ก ๆ

สิ่งที่จะทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ คือต้องมีการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งเป็นกระบวนการประเมินผลผู้เรียนที่ได้ปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประเมินทั้งกระบวนการขณะทำกิจกรรม รวมทั้งผลงานเด็ก ซึ่ง ปัญญา ทรงเสรี และ สุริย์พร ไชยฤกษ์ (2549 : 2) กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริง เป็นการประเมินผู้เรียนที่ได้ปฏิบัติงานภายใต้การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพจริง (Real Life) และชีวิตประจำวันของผู้เรียนโดย ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย มีความต่อเนื่อง และเกณฑ์การประเมินที่สัมพันธ์กับความเป็นจริง

และเป็นการประเมินที่เหมาะสมสามารถประเมินผู้เรียนได้ครอบคลุมสอดคล้องกับความเป็นจริงของผู้เรียนที่สุด

จากที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้น R (Readiness by Neo-humanist) การเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลียร์สมองต่ำ ขั้น A (Active learning) การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ขั้น C (Child Centeredness) การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ ขั้น H (Hundred Languages of Children) การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล ขั้น A (Authentic Assessment) การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก

2. อภิปรายผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย มีความเหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 5.00) ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มาจากวิเคราะห์สภาพปัญหา การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และแนวคิดทฤษฎีที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและผู้เรียนระดับปฐมวัยในโรงเรียนชุมชนบ้านเมืองงาย จากข้อเสนอแนะของ สำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.,2555.) ผลจากการประเมินมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย เพื่อการประกันคุณภาพภายใน (โรงเรียนชุมชนบ้านเมืองงาย,2556) หลักสูตรปฐมวัย (กรมวิชาการ,2546) และการปฏิรูปการศึกษา วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ (วิจารณ์ พานิช,2555) จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ทฤษฎีที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัยตามสภาพจริง ในขณะที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนอยู่ในโรงเรียนชุมชนบ้านเมืองงาย นับเป็นการวิจัยในระยะที่ 1 R1 (Research) จนได้แนวคิดทฤษฎีที่เป็นฐานของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ที่ป็นรูปธรรม เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดทฤษฎีได้ แผนภาพที่ 5.2 ดังนี้

ขั้น	แนวคิด ทฤษฎี	กิจกรรมการเรียนรู้	
R	Readiness by Neo-humanist	เตรียมความพร้อม โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนสมองต่ำ	ความคิด รวบยอด
A	Active learning	การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง	
C	Child Centeredness	พบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภท เกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ	
H	Hundred Languages of Children	การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะ หลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล	
A	Authentic Assessment	ประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก	

แผนภาพที่ 5.2 พื้นแนวคิด และทฤษฎี ของการพัฒนาด้านกิจกรรมการเรียนรู้
“แบบราชา” (RACHA Model)

จากแผนภาพที่ 5.2 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์วิธีการพัฒนา ส่งเสริมด้านความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยให้เด็กสามารถเรียนรู้ สร้างและสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ได้ดีนั้นควรมีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยขั้นตอนแรกเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ (Readiness by Neo-humanist) ด้วยการฝึกสมาธิเพื่อให้เคลื่อนสมองต่ำ โดยก่อนการจัดการเรียนรู้ต่างๆ ต้องมีการเตรียมความพร้อม โดยการสร้างบรรยากาศในการฝึกสมาธิ ที่เป็นภาวะที่ผ่อนคลายที่สุด ปราศจากความตึงเครียด เกิดความสบายใจ และมีความสุข ซึ่งได้แก่ เช่น การทำสมาธิ เสียงเพลง และคำพูดที่ดีทางบวก สอดคล้องกับ พี. อาร์.ซาร์การ์ (P.R. Sarkar) ผู้ก่อตั้ง การศึกษาแบบ นีโอฮิวแมนนิส (Neo-humanist) (P.R. Sarkar อ้างถึงใน เกียรติวรรณ อดิทยกุล , 2542 : 17) ที่อธิบายไว้ว่า ภาวะเคลื่อนสมองต่ำ ทำให้คนเรามีประสิทธิภาพการทำงาน ยิ่งต่ำลงมากเท่าไรจะยิ่งมีประสิทธิภาพดีขึ้นเท่านั้น เพราะเราจะมีดวงจิตใจ อารมณ์ดี ใจเย็น มีความคิดสร้างสรรค์สูง เกิดสมาธิ จิตใจเป็นหนึ่งเดียว ไม่ฟุ้งซ่านไม่วอกแวก กิจกรรมจึงต้องสร้างให้เด็กเกิดภาวะเคลื่อนสมองต่ำมากที่สุด เช่น ก่อนเข้าห้องเรียน เด็ก ๆ ได้ฝึกทำ นิ่งสมาธิ อันถือเป็นการเตรียมความพร้อมให้เขาเรียนหนังสือได้อย่างสบายใจ และมีความสุขในการรับรู้ สมาธิ จะช่วยให้

กล้านเนื้อและประสาทอ่อนคลาย เรื่องอะไรที่უნวายเป็นค่อย ๆ สงบลง รวมทั้งการเล่านิทาน การกอด เสียงเพลง และท่าที คำพูดจากคนรอบข้าง ก็มีส่วนทำให้กลิ่นสมองต่ำได้เช่นเดียวกัน

เมื่อเด็กมีความพร้อม ที่จะเรียนรู้แล้วกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นต่อไป คือ การเรียนรู้ที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active learning) การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ได้แก่ การมอง การฟัง การดมกลิ่น การชิมรส และการสัมผัส ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ดังในหลักสูตรปฐมวัย (กรมวิชาการ, 2547 : 6) ที่กล่าวเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้หรือสั่งให้เด็กทำ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดสภาพแวดล้อมประสบการณ์และกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กที่ผู้สอนและเด็กมีส่วนร่วมที่จะริเริ่มทั้ง 2 ฝ่าย โดยผู้สอนจะเป็น ผู้สนับสนุน ชี้แนะ และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก ส่วนเด็กเป็นผู้ลงมือกระทำ เรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิช (2555 : 15) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้นั้นต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงเป็นการเรียนรู้ใน (Child Centeredness) โดยการทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ โดยที่ครูต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก การเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน ทำกิจกรรม และปฏิบัติจริง จนค้นพบข้อความรู้

ผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะเป็นผลดียังไงเมื่อผู้เรียนได้ทบทวน และนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษา (Hundred Languages of Children) ในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบ สอดคล้องกับ ลอริส (Loris Malaguzzi อ้างถึงในจินดา ขจรรุ่งศิลป์, 2543 : 13) การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวคิดเรจิโอเอมีเลีย เป็นการแสดงออก ทางศิลปะของเด็กที่ผ่านสื่อกลางที่หลากหลาย เป็นความสามารถในการสื่อสารที่เปรียบว่าเป็น “ร้อยภาษา” ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความสามารถทางสติปัญญา และการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในขบวนการของการเรียนผลงานของเด็กที่สื่อออกมาโดยวิธีต่างๆ เช่น การวาด การระบายสี ประดิษฐ์ศิลปะจากเศษวัสดุต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ของเด็ก ๆ

สิ่งสุดท้ายที่จะทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพ คือต้องมีการประเมินตามสภาพจริง และสุดท้ายต้องมีการประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็กของเด็กของเด็ก (Authentic Assessment) ซึ่งเป็นกระบวนการประเมินผลผู้เรียนที่ได้ปฏิบัติตามกิจกรรมการเรียนรู้ โดยประเมินทั้งกระบวนการขณะทำกิจกรรม รวมทั้งผลงานเด็ก ซึ่ง ปัญญาทรงเสรี และ สุริยพร ไชยฤกษ์ (2549 : 2) ได้กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริง เป็นการประเมินผู้เรียนที่ได้ปฏิบัติงานภายใต้การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพจริง (Real Life) และชีวิตประจำวัน

ของผู้เรียน โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย มีความต่อเนื่อง และเกณฑ์การประเมินที่สัมพันธ์กับความเป็นจริง และเป็นการประเมินที่เหมาะสมสามารถประเมินผู้เรียนได้ครอบคลุมสอดคล้องกับความเป็นจริงของผู้เรียนที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับปรัชญาและการจัดประสบการณ์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (2546 : 3) ซึ่งได้ระบุว่าแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก เป็นเสมือนหนึ่งแนวทางให้ผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้เข้าใจในตัวเด็ก สามารถอบรมเลี้ยงดู และจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัย และ ความแตกต่างของแต่ละบุคคล ในอันที่จะส่งเสริมให้เด็กพัฒนาจนบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการ ได้ชัดเจนขึ้น รวมทั้งการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ให้ประสบผลสำเร็จ ต้องจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดรวบยอด ด้วยการคำนึงถึงประสบการณ์สำคัญและจุดมุ่งหมายของการพัฒนาเด็กปฐมวัยด้วย ซึ่งเป็นคุณลักษณะ มาตรฐาน ที่พึงประสงค์ในข้อที่ 10 ที่ให้จัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กมีความคิดรวบยอดได้โดยอาศัยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก บุคคลสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก จนพัฒนามาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย กระบวนการเรียนรู้ 5 กระบวนการ ได้แก่ คือ การฝึกสมาธิ เพื่อเคลื่อนสมองต่ำ การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ การนำเสนอผลงานศิลปะเป็นรายบุคคล เพื่อให้เด็กได้สื่อความหมายผ่านผลงานศิลปะ โดยใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอด และการประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก

ต่อมาได้มีการพัฒนา และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) หลังจากได้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และออกแบบสาระการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอด ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2546 ได้จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) พี่ขี้มนานาพรรณ 2) อาชีพน่ารู้ 3) สัตว์โลกน่ารัก 4) สิ่งของเครื่องใช้ 5) รักษาน้ำ 6) การคมนาคมการสื่อสารนับ เป็นการวิจัยระยะที่ 1 D1 โดยการหาประสิทธิภาพจากการหาค่าความเหมาะสม ด้วยการหาค่าเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด ในการส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีลักษณะเป็นแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มีองค์ประกอบของ ได้แก่ 1.กรอบความคิดรวบยอด 2.จุดประสงค์การเรียนรู้ 3.สาระการเรียนรู้ 4.สื่อการเรียนรู้ 5.การวัดผลและประเมินผล และ 6.กระบวนการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ซึ่งประกอบด้วยเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5

ขั้นตอน ได้แก่ R (Readiness by Neo-humanist) เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนสมองต่ำขั้นที่ A (Active learning) การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ขั้น C (Child Centeredness) การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ ขั้น H (Hundred Languages of Children) การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคลขั้น A (Authentic Assessment) การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก ดังแผนภาพที่ 5.2 ดังนี้



แผนภาพที่ 5.3 องค์ประกอบของการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model)

หลังจากปรับปรุงตามคำแนะนำของจากผู้เชี่ยวชาญ ก็จะได้ กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ที่มีความเหมาะสม ในการส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีลักษณะเป็นแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พี่ชไม้นานาพรรณ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 อาชีพน่ารู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สัตว์โลกน่ารัก หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สิ่งของเครื่องใช้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 รักษน้ำ และหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 การคมนาคมและการสื่อสาร โดยแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มีกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอด 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 : R การเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนสมองต่ำเป็นขั้นตอนในการเตรียมเพื่อให้เด็กเกิดความสะดวก มีสมาธิและความพร้อม ด้วยการสร้างบรรยากาศในขณะที่ฝึกสมาธิ และการใช้คำพูดทางบวกของครู เพื่อเสริมแรงให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้ โดยกิจกรรมเตรียมความพร้อม 3 กิจกรรม ได้แก่ 1. การนั่งสมาธิทำผีเสื้อ 2. การนั่งสมาธิทำดอกบัว 3. การนั่งทำสมาธิพร้อมเสียงเพลง ที่มีทั้งเสียงธรรมชาติ เสียงเพลงบรรเลง เสียงเพลงที่มีเนื้อร้อง และการทำท่าทางประกอบตามเพลง โดยในหนึ่งหน่วยการเรียนรู้ จะประกอบไปด้วยกิจกรรมฝึกสมาธิที่มีความแตกต่างกัน เช่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 หน่วย พืชไม้นานาพรรณ ประกอบด้วย แผนย่อย 5 แผน ได้แก่ 1. เรื่องต้นไม้ของเรา มีกิจกรรมการฝึกสมาธิ คือการนั่งสมาธิทำผีเสื้อกางปีกหนึ่งข้าง 2. เรื่องใบไม้ประดับ มีกิจกรรมการฝึกสมาธิ คือการนั่งสมาธิ พร้อมเสียงเพลงผักผ่องกาย (มีเนื้อร้อง) 3. เรื่อง ดอกไม้แสนสวย มีกิจกรรมการฝึกสมาธิ คือการนั่งสมาธิพร้อมเสียงเพลงบรรเลง 4. เรื่องผักสวนครัว มีกิจกรรมการฝึกสมาธิ คือการนั่งสมาธิทำดอกบัว 5. เรื่องผลไม้แสนอร่อย มีกิจกรรมการฝึกสมาธิ คือการนั่งสมาธิ พร้อมเสียงเพลงลมหายใจ ทำท่าประกอบตามเพลง โดยกิจกรรมการฝึกสมาธินี้จะใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรม 5 นาที สอดคล้องกับ เกียรติวรรณ อดิทยกุล (2542 : 24) ที่ได้กล่าวเกี่ยวกับหลักการเรียนรู้แบบนีโอฮิวแมนนิส มีวิธีการสร้างบรรยากาศให้คลื่นสมองต่ำโดยเชื่อว่าเด็ก ๆ จะมีการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้สูงสุดเมื่อจิตใจอยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายที่สุด ปราศจากความตึงเครียด ปราศจากความวิตกกังวล สบายใจและมีความสุข ซึ่งอาจจะเรียกสภาวะการเรียนรู้ที่ดีที่สุดนี้ว่า สภาวะคลื่นสมองต่ำ เพราะเราจะมีความสะดวกทางจิตใจอารมณ์ดี ใจเย็น มีความคิดสร้างสรรค์สูง เกิดสมาธิ จิตใจเป็นหนึ่งเดียว ไม่ฟุ้งซ่านไม่วอกแวก มีอารมณ์ดี

ขั้นที่ 2 : A การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ในขั้นการเรียนรู้นี้จะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมอง การฟัง การดมกลิ่น การชิมรส และ กายสัมผัส จากสื่อการเรียนรู้ประจำหน่วยที่เป็นของจริง ซึ่งเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรง จนเกิดการเรียนรู้และสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอด เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาในการเรียนรู้ ประมาณ 15 นาที เช่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พืชไม้นานาพรรณ แผนที่ 5 เรื่องผลไม้แสนอร่อย ในขั้นตอน การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง เริ่มจากให้เด็กดูผลไม้ชนิดต่างๆที่ครูนำมา จากนั้นให้เด็กสังเกตลักษณะของผลไม้ชนิดต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้ (ตา ดู หู ฟัง จมูก สัมผัส ลิ้น ชิมรส) และ สนทนาแลกเปลี่ยนพูดคุยเกี่ยวกับคุณลักษณะของผลไม้ นั้น ๆ โดยมีครูคอยช่วยเหลือเพราะผลไม้บางชนิดมีความยากในการปลูก จากนั้นให้เด็กเสนอตัวอย่างคุณลักษณะของผลไม้ที่สังเกตได้ และ เด็กจำแนกความแตกต่าง โดยให้เด็กบอกความแตกต่างของคุณลักษณะของผลไม้ชนิดต่างๆ และ

เด็กหาลักษณะร่วม ให้เด็กวิเคราะห์ลักษณะที่จะใช้เป็นตัวแทนของความคิดรวบยอดของผลไม้ได้
ดังนี้ ระบุว่าลักษณะของผลไม้เป็นอย่างไรและจัดกลุ่มผลไม้ตามประเภทโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ เช่น
ขนาด สี รสชาติ ลักษณะการรับประทาน เป็นต้น สุดท้ายให้เด็กบอกคุณลักษณะที่ใช้แทนความคิด
รวบยอดเกี่ยวกับผลไม้ชนิดนั้นๆ และผลไม้แต่ละประเภทที่จัดไว้ เป็นกระบวนการสร้างความคิด
รวบยอดอย่างเป็นขั้นตอน

สอดคล้องกับ ภรณ์ คุรุรัตน์และคณะ (2545 : 56) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้แบบลงมือ
กระทำ (Active learning) เป็นการสะท้อนบริบทของการตอบสนองความสนใจของเด็ก ให้เด็ก
เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เกิดผลด้วยสื่อการสอนที่หลากหลาย โดยที่สื่อเหล่านี้เปิดโอกาสให้เด็ก
กระทำ ลงมือปฏิบัติ สัมผัส เล่นและควบคุม เด็กมีการเลือกและตัดสินใจ ตลอดจนใช้ภาษาในการ
สื่อความหมายภายใต้การสนับสนุนจากผู้ใหญ่ และสอดคล้องตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
กระทรวงศึกษาธิการ (2547 : 6) ที่กล่าวว่าการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการ และการเรียนรู้ของ
เด็กปฐมวัยที่ดี ผู้สอนมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาเด็กอย่างมาก ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาท
จากผู้บอกความรู้หรือสั่งให้เด็กทำ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดสภาพแวดล้อม
ประสบการณ์และกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการ และการเรียนรู้ของเด็กที่ผู้สอน และเด็กมีส่วนร่วม ที่จะ
ริเริ่มทั้ง 2 ฝ่าย โดยผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุน ชี้แนะ และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก ส่วนเด็กเป็นผู้ลงมือ
กระทำการเรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้สอนจะต้องยอมรับ เห็นคุณค่า รู้จักและเข้าใจเด็ก
แต่ละคนที่ตนดูแลรับผิดชอบก่อน เพื่อจะได้วางแผน สร้างสภาพแวดล้อม และจัดกิจกรรมที่จะ
ส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้สอนต้อง รู้จักพัฒนาตนเอง
ปรับปรุงใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก

ขั้นที่ 3 : C การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกม
การศึกษา และแบบฝึกทักษะ เป็นขั้นตอนที่เด็กจะได้เรียนรู้และทบทวนความคิดรวบยอดในเรื่อง
นั้นๆ ผ่านการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นเกมการศึกษาที่สอดคล้องกับ
เรื่องที่เรียน โดยใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ ประมาณ 15 นาที ซึ่งเด็กจะเป็นคนเรียนรู้และทบทวน
ด้วยตัวเอง ซึ่งครูจะเป็นเพียงผู้อธิบายกิจกรรมเบื้องต้นเท่านั้น ซึ่งถือว่าการจัดการเรียนรู้โดย
คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจของเด็ก สิ่งที่เด็กควรเรียนรู้ตามวัย วุฒิภาวะและ
ความพร้อมของเด็ก นอกจากเด็กได้ทบทวนการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด ยังเกิดความสนุกสนานใน
การเรียนรู้ มีความชื่นชอบทำให้มีความตั้งใจในการเรียนรู้ โดยชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้
มีความหลากหลายทั้ง การฝึกทักษะจากแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ และชุดสื่อ
ประกอบการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา ได้แก่ 1. ชุดส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ 2. ชุดการจำแนก
และจัดประเภทสิ่งต่าง ๆ 3. ชุดภาพตัดต่อสิ่งต่าง ๆ 4. ชุดจับคู่ภาพในรูปแบบต่าง ๆ 5. จับคู่ภาพ

ความสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ ซึ่งเมื่อเด็กได้เรียนรู้ในชั้น ที่สองจากสื่อของจริงแล้ว เด็กก็ได้ได้เรียนรู้ ทบทวนจากชุดสื่อประกอบการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา ในทุกแผนการเรียนรู้ โดยจะทำ กิจกรรมการเรียนรู้เป็นรายกลุ่ม เพื่อให้เด็กได้ช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความเข้าใจ ความคิดรวบ ยอดของกันและกัน เช่น หน่วยการเรียนรู้ พืชไม้นานาพรรณ แผนที่ 5 เรื่องผลไม้แสนอร่อย ในขั้นตอนการทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมศึกษานั้นจะเริ่ม จากการที่ครูชี้แจงเกี่ยวกับการฝึกทักษะจากสื่อการเรียนรู้ ชุด จับคู่ภาพความสัมพันธ์ของผลไม้ และ ร่วมกันสร้างข้อตกลงในการฝึกทักษะและให้เด็กฝึกทบทวนและทักษะจากสื่อการเรียนรู้ ชุด จับคู่ ภาพความสัมพันธ์ของผลไม้ โดยให้เด็กจับคู่ภาพผลไม้ที่มีความสัมพันธ์กันตามเกณฑ์ที่กำหนด แต่ ละชนิดให้ถูกต้อง จากนั้นเด็กช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องกันอีกรอบ

ส่วนการทบทวนการเรียนรู้จากแบบฝึกทักษะนั้นจะเป็นแบบฝึกที่ประมวลความรู้ ความคิดรวบยอดในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ที่เรียนรู้มาทั้ง 5 วัน โดยจะให้เด็กให้ทบทวน เรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเป็นรายบุคคลในวันสุดท้ายของการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งครูจะ เป็นผู้ดำเนินการอ่านแบบฝึกและให้เด็กทบทวนและทำด้วยตนเอง แบบฝึกทักษะจะมีทั้งหมด 5 เล่ม ตามหน่วยการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ทิศนา ขเมณี (2552 : 120) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและ ประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียน จะได้รับ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาท สำคัญในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆอันจะนำ ผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ ที่แท้จริง และยังสอดคล้องกับ วิจารย์ พานิช (2555 : 15) กล่าวว่า ครูต้องการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิผลมากขึ้น ใช้เวลาในการสอนน้อยลงและผู้เรียนมี ความเข้าใจมากขึ้น ต้องทำอะไรจึงจะยกระดับคุณภาพการเรียนการสอน ผู้เรียนแต่ละคน มี วิธีการรับรู้ต่างกัน สามารถเรียนรู้ด้วยทักษะที่ต่างกัน มีความถนัดในการทำความเข้าใจที่ไม่ เหมือนกัน ครูที่เข้าใจในวิธีการรับรู้และการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ จะสามารถยกระดับคุณภาพการ เรียนการสอนให้สูงขึ้นได้ โดยใช้เวลาน้อยลงกว่าเดิมและมีประสิทธิผลมากขึ้น มีเวลาในการทำ กิจกรรมอื่นๆเพิ่มขึ้น จะส่งผลให้สัมพันธภาพระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนดีขึ้น มีความเข้าใจกันมากขึ้น ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ก็จะดีขึ้น และให้ความ ร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น

ขั้นที่ 4 : H การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการ ถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล เป็นขั้นตอนการ เชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้สู่การถ่ายทอดความรู้ความคิดรวบยอดจากการเรียนรู้ออกมาเป็น ผลงานศิลปะและยังเปิดโอกาสให้เด็กได้นำเสนอผลงานศิลปะนั้นเป็นรายบุคคล เพื่อให้เด็กได้ใช้

ภาษาพูดในการแสดงออกถึงความคิดรวบยอดต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ อีกทั้งเป็นการฝึกความกล้าแสดงออกของเด็ก โดยใช้เวลาในการทำผลงานศิลปะ ประมาณ 15 นาที ต่อหนึ่งกิจกรรมในวันนั้น จากกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ 1. กิจกรรมการเล่นกับสีเทียน 2. กิจกรรมการเล่นกับสีน้ำ 3. กิจกรรมการปั้นแป้งโด 4. การประดิษฐ์ 5. กิจกรรมงานกระดาษ ซึ่งลักษณะการทำกิจกรรมศิลปะจะเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออก สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดของตนเอง โดยครูจะเป็นผู้ดูแล และสังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะทำกิจกรรม ยกตัวอย่างกิจกรรม เช่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 หน่วย พี่ชไม้นานาพรรณ แผนการเรียนรู้เรื่องต้นไม้ของเรา ให้เด็กทำกิจกรรมศิลปะเพื่อใช้เป็นสื่อแสดงความคิดและสื่อถึงสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้ เกี่ยวกับต้นไม้ โดยการวาดภาพระบายสีต้นไม้ของกัน และให้นำเสนอผลงานศิลปะเป็นรายบุคคล เพื่อให้เด็กได้สื่อความหมายผ่านผลงานศิลปะ โดยใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดของตนเอง ให้เพื่อนๆ และครูฟัง

สอดคล้องกับ ลอริส มาลากูซซี่ (Loris Malaguzzi, อ้างถึงในจินดา ขจรรุ่งศิลป์, 2545: 13) การจัดกิจกรรมศิลปะแนวคิดเรกจิโอเอมิเลีย เป็นการแสดงออกทางศิลปะของเด็กที่ผ่านสื่อกลางที่หลากหลาย เป็นความสามารถในการสื่อสารที่เปรียบเทียบว่าเป็น “ร้อยภาษา” ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความสามารถทางสติปัญญาและการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในขบวนการของการเรียนผลงานของเด็กที่สื่อออกมาโดยวิธีต่างๆ เช่น การวาด การระบายสี การสร้างงานประดิษฐ์ ศิลปะจากเศษวัสดุต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการคิด การคิดแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้านต่างๆของเด็ก และสอดคล้องกับ ภรณ์ กุรรัตนะ (2542 : 71-72) การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวการศึกษาเรกจิโอเอมิ เป็นหนทางสำคัญที่เด็กสามารถสื่อความหมายให้กับผู้ที่อยู่รอบข้างได้เข้าใจถึงกระบวนการคิดตลอดจนจินตภาพของเด็กต่อข้อมูลความรู้ที่เด็กรับรู้มา เด็กสามารถใช้ทักษะเหล่านี้สื่อออกมาถึงการเรียนรู้ ความเข้าใจและการรับรู้ของเด็กแต่ละคนต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว

ขั้นที่ 5 : A การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็กของเด็ก ผู้วิจัยได้สรุปและประเมินผลตามสภาพจริง ซึ่งเป็นกระบวนการประเมินผลเด็กที่แสดงพฤติกรรมความคิดรวบยอดในขณะที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีการประเมินผลทั้งกระบวนการขณะที่เด็กทำกิจกรรม ประเมินจากผลงานของเด็ก และประเมินจากการนำเสนอผลงานศิลปะของเด็ก โดยที่เด็ก ครู และผู้ปกครองได้มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้จากผลงานของเด็ก โดยจะขั้นตอนจะเริ่มจาก เด็กสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ผ่านการนำเสนอผลงานศิลปะของตน จากนั้นเด็กประเมินตนเองและครูประเมินเด็ก และผู้ปกครองประเมินผลงานของ ลูกหลานของตน และส่งผลงานกลับมารวบรวมที่แฟ้มสะสมผลงานในชั้นเรียนเพื่อส่งมอบคืนหลังสิ้นสุดการวิจัย สอดคล้องกับ ปัญญา ทรงเสรี และ สุรีย์พร ไชยฤกษ์ (2549 : 2) ได้กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริง เป็นการ

ประเมินผู้เรียนที่ได้ปฏิบัติงานภายใต้การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพจริง (Real Life) และชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย มีความต่อเนื่อง และเกณฑ์การประเมินที่สัมพันธ์กับความเป็นจริง และเป็นการประเมินที่เหมาะสมสามารถประเมินผู้เรียนได้ครอบคลุมสอดคล้องกับความเป็นจริงของผู้เรียนที่สุด

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการศึกษาคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model)

ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) โดยผลการประเมินด้านความคิดรวบยอด จากการสังเกตพฤติกรรมและการตรวจผลงาน ในหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 6 หน่วย นับจากหน่วยที่ 1 – หน่วยที่ 6 เด็กได้คะแนนอยู่ในระดับ ดี และจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ได้ผ่านการนำการไปทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเมืองงาย เป็นการวิจัยในระยะที่ 2 ขั้น R2 ซึ่งกิจกรรมเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) มีขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยผู้วิจัยสามารถอภิปรายผล การการดำเนินกิจกรรม การสังเกต และประเมินผล ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 : R (Readiness by Neo-humanist) ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนไหวสมองคำ เป็นการเตรียมความพร้อมเตรียมเด็กให้สงบ โดยจะใช้ระยะเวลาประมาณ 3 – 5 นาที ให้เด็กเตรียมนั่งสมาธิ และผู้วิจัยยังใช้คำพูดแรงเสริมทางบวกในการเสริมแรงเด็ก ตามแนวการเตรียมความพร้อมการสร้างบรรยากาศ มีคลื่นสมองคำ ด้วยการทำสมาธิ ตามแนวนิวโอฮิวแมนนิส โดยจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อม 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) การนั่งสมาธิทำผีเสื้อ 2) การนั่งสมาธิทำดอกบัว 3) การนั่งทำสมาธิพร้อมเสียงเพลง ที่มีทั้งเสียงธรรมชาติ เสียงเพลงบรรเลง เสียงเพลงที่มีเนื้อร้อง และการทำท่าทางประกอบตามเพลง โดยในช่วงวันแรกๆของการจัดกิจกรรม เด็กยังปรับตัวไม่ค่อยได้ จะมีเด็กส่วนใหญ่ที่ยังมีพฤติกรรมไม่นิ่ง แต่เมื่อครูใช้แรงเสริมทางบวก ด้วยคำพูดทางบวก เช่น กลุ่มสีแดงเก่งมากเลยละ นั่งสมาธิได้เรียบร้อยทุกคนเลย น้องก้องก็เริ่มเรียบร้อยแล้ว วันนี้เด็ก ๆ ทุกคนเก่งมากเลยละ เป็นต้น จากนั้นเด็กสามารถปรับพฤติกรรมของตนเองได้ดีขึ้น และดีขึ้นเรื่อยๆ เด็กส่วนใหญ่สามารถนั่งสมาธิตามกิจกรรม มีความนิ่งและทำตามกิจกรรมสมาธินั้นได้ถูกต้อง สามารถสังเกตเห็นว่านักเรียนจะมีความนิ่งและสงบหลังจากเลิกสมาธิ กิจกรรมสมาธิที่เด็กมีการเคลื่อนไหว เช่น ทำผีเสื้อ ทำดอกบัว และการทำท่าประกอบเด็กจะมีสมาธิปฏิบัติได้ดี และเมื่อเลิกสมาธิ สังเกตได้ว่าเด็กจะนิ่ง สงบ และมีความพร้อม มากกว่า กิจกรรมสมาธิที่มีเพียงเสียงดนตรีบรรเลง เสียงธรรมชาติ ที่เป็นการนั่งสมาธิโดยไม่มีการเคลื่อนไหว เมื่อเลิกจาก

สมาธิเด็กจะบิรูปร่างกายไปมา ไม่นิ่งหรือสงบ และการใช้แรงเสริมทางบวกมีผลสำคัญอย่างมากในการกระตุ้นให้เด็กมีความตั้งใจ และเกิดความพยายามในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับ เกียรติวรรณ อดิตยกุล (2542 : 24) ที่ได้กล่าวเกี่ยวกับหลักการเรียนรู้ตามแนวนีโอฮิวแมนนิส นั้นมีวิธีการสร้างบรรยากาศให้คลื่อนสมองต่ำ โดยเชื่อว่าเด็ก ๆ จะมีการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้สูงสุดเมื่อจิตใจอยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายที่สุด ปราศจากความตึงเครียด ปราศจากความวิตกกังวล สบายใจและมีความสุข ซึ่งอาจจะเรียกสภาวะการเรียนรู้ที่ดีที่สุดนี้ว่า สภาวะคลื่อนสมองต่ำ เพราะเราจะมี ความสงบทางจิตใจ อารมณ์ดี ใจเย็น มีความคิดสร้างสรรค์สูง เกิดสมาธิ จิตใจเป็นหนึ่งเดียว ไม่ฟุ้งซ่านไม่วอกแวก มีอารมณ์ดี ดังตัวอย่างภาพกิจกรรมที่เด็กได้ร่วมกิจกรรม ในขั้นที่ 1 : R ดังภาพที่ 5.3



ภาพที่ 5.4 เด็กทำกิจกรรม ขั้นที่ 1 : R การเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่นสมองต่ำ

ขั้นที่ 2 : A (Active learning) ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง เปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมองเห็น การดมกลิ่น การชิมรส และ กายสัมผัส จากสื่อของจริง โดยใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ประมาณ 15 นาที โดยเด็กได้รับประสบการณ์ตรงจนเกิดการเรียนรู้และสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยเด็กจะได้เรียนรู้จากสื่อของจริงอย่างหลากหลาย เด็กสามารถเรียนรู้ ปฏิบัติตามกระบวนการได้ดี เด็กสามารถเรียนรู้และเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้โดยเด็กสามารถบอก เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้ และเด็กยังมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน ในการที่จะเรียนรู้จากสื่อของจริง และการไปศึกษานอกห้องเรียนทำให้เด็กมีความสนใจ ยึดแน่นแจ่มใส เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ มีการชักชวนกันมาดูบริเวณ หรือสื่อในที่ตนกำลังศึกษา และยังสามารถเล่าให้เพื่อนฟังได้ แต่สำหรับเด็กบางคนครูต้องคอยใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้เด็กถ่ายทอดความคิดในขณะที่เด็กเรียนรู้สิ่งนั้น โดย

ถ่ายทอดมาเป็นคำพูดที่แสดงถึงการเกิดความคิดรวบยอดต่อสิ่งที่เรารู้ นั่น สามารถจำแนกสิ่งต่าง ๆ ได้ ตามลักษณะและประเภท กขหรือตามเกณฑ์ที่กำหนด เด็กสามารถบอกถึงคุณลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่เรารู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร และสามารถบอกถึงคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ ที่เรารู้ ในขณะนั้นได้ สอดคล้องหลักสูตรปฐมวัย (กรมวิชาการ , 2547 : 6) ที่กล่าวเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้หรือสั่งให้เด็กทำ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดสภาพแวดล้อม ประสพการณ์และกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กที่ผู้สอนและเด็กมีส่วนร่วม เริ่มทั้ง 2 ฝ่าย โดยผู้สอนจะเป็น ผู้สนับสนุน ชี้แนะ และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก ส่วนเด็กเป็นผู้ลงมือกระทำ เรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง ในขั้นตอนนี้ ดังตัวอย่างภาพกิจกรรมที่เด็กได้ร่วมกิจกรรมในขั้นที่ 2 : A ดังภาพที่ 5.4



ภาพที่ 5.5 เด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 : A การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส
ทั้งห้าจากสื่อของจริง

ขั้นที่ 3 : C (Child Centeredness) ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ โดยเด็กจะได้เรียนรู้และทบทวนความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆ ผ่านการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นเกมการศึกษาที่สอดคล้องกับเรื่องที่เรียน โดยใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ ประมาณ 15 นาที โดยชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ นั้น มีความหลากหลายทั้ง การฝึกทักษะจากแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ และชุดสื่อประกอบการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา ได้แก่ 1. ชุดส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ 2. ชุดการจำแนกและจัดประเภทสิ่งต่าง ๆ 3. ชุดภาพตัดต่อสิ่งต่าง ๆ 4. ชุดจับคู่ภาพในรูปแบบต่าง ๆ 5. จับคู่ภาพความสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ และให้เด็กได้ทบทวนการเรียนรู้จากแบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นแบบ

ฝึกที่ประมวลความรู้ ความคิดรวบยอดในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ที่เรียนรู้อย่างน้อย 5 วัน ผู้วิจัย ให้เด็กให้บททวนเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเป็นรายบุคคลในวันสุดท้ายของการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้

กิจกรรมนี้เด็กจะเป็นผู้เรียนรู้และทบทวนด้วยตัวเอง และครูจะเป็นเพียงผู้อธิบาย กิจกรรมเบื้องต้นเท่านั้น เป็นการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจของเด็ก สิ่งที่เด็กควรเรียนรู้ตามวัย วุฒิภาวะและความพร้อมของเด็ก นอกจากเด็กได้ทบทวนการเรียนรู้จนเกิดความคิดรวบยอด เช่น เด็กสามารถจำแนกสิ่งต่างๆ ที่เรียน จำและเข้าใจถึงคุณลักษณะของสิ่งต่างๆ และคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ ที่เรียนรู้มาได้ เด็กสามารถทำกิจกรรมชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้อง โดยเด็กจะมีการพูดคุยเกี่ยวกับ ลักษณะและคุณสมบัติของสิ่ง ที่เรียนรู้อย่างน้อย และสามารถแยกแยะจำแนกความแตกต่าง และลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ ได้ ซึ่งเป็นการแสดงการมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยเด็กทุกกลุ่มสามารถปฏิบัติตามกิจกรรม ได้ถูกต้อง แต่จะมีระยะเวลาในการทำเร็วและช้าแตกต่างกัน เด็กมีความกระตือรือร้น ตื่นเต้น และ มีความสนใจ ร่วมกันคิด หยิบจับสื่อ ช่วยกันคิดหาคำตอบ เด็กเรียนรู้ทบทวน ย้ำความคิด จากสื่อที่เป็นรูปธรรม และ เป็นการเรียนรู้ที่เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ และการเล่นกับชุด สื่อประกอบการเรียนรู้ เมื่อเด็กแต่ละกลุ่มทำเสร็จก็มีการตรวจสอบความถูกต้องร่วมกัน บางครั้ง การทำกิจกรรมนี้ เด็กๆจะมีการแข่งขันกันเอง โดยจะรีบคิดรีบทำช่วยกันเมื่อเสร็จก็จะรีบบอกครูและ เพื่อนว่ากลุ่มของตนเองเสร็จแล้ว ทำให้กิจกรรมมีความสนุกสนาน และการช่วยเหลือกัน และ สอดคล้องกับ วิจารย์ พานิช (2555 : 15) ที่กล่าวว่าจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยที่ครูต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก การเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียน แบบลงมือทำ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมปฏิบัติจริง จนค้นพบข้อความรู้ เมื่อผู้เรียน

ผู้วิจัยให้เด็กได้ทบทวนการเรียนรู้จากแบบฝึกทักษะ ซึ่งเป็นแบบฝึกที่ประมวลความรู้ ความคิดรวบยอดในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ที่เรียนรู้อย่างน้อย 5 วัน โดยจะให้เด็กให้บททวน เรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะเป็นรายบุคคลในวันสุดท้ายของการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งครูจะเป็นผู้ดำเนินการอ่านแบบฝึกและให้เด็กทบทวนและทำด้วยตนเอง แบบฝึกทักษะจะมีทั้งหมด 5 เล่ม ตามหน่วยการเรียนรู้ การทบทวนถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านการทำแบบฝึกทักษะประจำหน่วย ในวันสุดท้ายของการเรียนรู้ เด็กจะสามารถสรุปความคิดรวบยอดในเรื่องต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ และสามารถทบทวน ฝึกทักษะจากแบบฝึกทักษะประจำหน่วยการเรียนรู้ได้ โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.9 คิดเป็นร้อยละ 98 แสดงว่ามีผลการเรียนรู้ด้านความคิดรวบยอดในเรื่องที่เรียนรู้ อยู่ในระดับ ดี เด็กสามารถทำแบบฝึกทักษะ ได้อย่างถูกต้อง มีความมั่นใจในการทำแบบฝึกทักษะ มีการพูดคุยกัน

เกี่ยวกับลักษณะของสิ่งนั้นๆ คุณสมบัติของสิ่งนั้น และสามารถจำแนกสิ่งที่ได้เรียนรู้มาที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะข้อนั้นด้วย ในขณะที่ทำแบบฝึกทักษะ สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2552 : 120) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนจะได้รับ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ ที่แท้จริง ดังตัวอย่างภาพกิจกรรมที่เด็กได้ร่วมกิจกรรม ในขั้นที่ 3 : C ดังภาพที่ 5.5 และ ภาพที่ 5.6



ภาพที่ 5.6 เด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 : C การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อ
ประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา



ภาพที่ 5.7 เด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 : C การทบทวนการเรียนรู้
จากแบบฝึกทักษะ

ขั้นที่ 4 : H (Hundred Languages of Children) ผู้วิจัยให้เด็กนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะ หลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล โดยใช้เวลาในการทำผลงานศิลปะ ประมาณ 15 นาที เป็น ขั้นตอนการเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้การถ่ายทอดความรู้ความคิดรวบยอดจากการเรียนรู้ ออกมาเป็นผลงานศิลปะและยังเปิดโอกาสให้เด็กได้นำเสนอผลงานศิลปะนั้นเป็นรายบุคคล เพื่อให้ เด็กได้ใช้ภาษาพูดในการแสดงออกถึงความคิดรวบยอดต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยเด็กนำเสนอผลงาน พูดคุยเกี่ยวกับ ลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งที่วาดหรือผลงานศิลปะ เช่น วันนี้นหนูวาดต้นไม้พรวัว ต้น ไม้พรวัวมีใบแหลมๆ มีต้นสูงเป็นชั้นๆ มีลูกไม้พรวัวสีเขียว เป็นต้น เด็กได้เล่าเกี่ยวกับงานศิลปะที่ ทำซึ่งเป็นการแสดงออกและถ่ายทอดด้านความคิดรวบยอดออกมาเป็นผลงาน และนำเสนอพูดคุย ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาพูดในการเล่าเกี่ยวกับผลงานของตนเอง โดยกิจกรรมศิลปะมีลักษณะคือ มีนั้นจากกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ 1. กิจกรรมการเล่นกับสี เทียน 2. กิจกรรมการเล่นกับสีน้ำ 3. กิจกรรมการปั้นแป้งโด 4. การประดิษฐ์ 5. กิจกรรมงานกระดาษ โดยเด็กได้แสดงออกด้านความคิด สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดของตนเอง โดยครูจะเป็นผู้ดูแล

สังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะทำกิจกรรม จากนั้นให้นำเสนอผลงานศิลปะเป็น รายบุคคล เพื่อให้เด็กได้สื่อความหมายผ่านผลงานศิลปะ โดยใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรว บยอดของตนเอง ให้เพื่อนๆ และครูฟัง และจากการสังเกตเด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะตามกระบวนการ เป็นการทบทวน และสามารถถ่ายทอดความคิดรวบยอดจากการเรียนรู้ การเรียนรู้ออกมาเป็นงานศิลปะ และนำเสนอความคิดรวบยอดต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้ แต่ กิจกรรมศิลปะที่เด็กได้ลงมือทำเพื่อถ่ายทอดความคิดของตนเองนั้น บางกิจกรรมยังไม่ค่อย ตอบสนองต่อการถ่ายทอดความคิดรวบยอด เช่น กิจกรรมการฉีก ปะ ตัด นั้นเป็นกิจกรรมที่มีแบบ ตายตัว ส่วนกิจกรรมศิลปะที่เด็กปฏิบัติแล้วสามารถถ่ายทอดแนวคิด ความคิดรวบยอดของเด็กได้ดี จะเป็นกิจกรรมศิลปะที่ ให้เด็กมีโอกาสมำและออกแบบ ถ่ายทอดความคิดของตนเอง ได้แก่ กิจกรรมปั้นแป้งโด กิจกรรมวาดภาพระบายสี ซึ่งเด็กมีความชื่นชอบ และผลงานของเด็กของเด็กนั้น มีความหลากหลาย ในขณะที่ทำกิจกรรมเด็กมีการพูดคุยเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเองร่วมกับเพื่อน เกี่ยวกับสิ่งที่กำลังสร้างสรรค์นั้นเป็นเป็นเป็นอะไร มีลักษณะอย่างไร และในการทำเสนองานนั้น เด็กที่มีความกล้าแสดงออกก็จะพูดอธิบาย เล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนได้เป็นเรื่องเป็นราวโดยที่ ครูไม่ต้องช่วยเหลือ แต่เด็กส่วนใหญ่ยังต้องให้ครูช่วย โดยการใช้คำถามกระตุ้น เพื่อให้เด็กตอบ คำถามและอธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง

สอดคล้องกับ ลอริส มาลากุซซี (Loris Malaguzzi, อ้างถึงใน จินดา ขจรรุ่งศิลป์, 2545 :

13) การจัดกิจกรรมศิลปะแนวคิดเรกจิโอเอมีเดีย เป็นการแสดงออกทางศิลปะของเด็กที่ผ่านสื่อกลางที่หลากหลาย เป็นความสามารถในการสื่อสารที่เปรียบเปรยว่าเป็น “ร้อยภาษา” ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความสามารถทางสติปัญญาและการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในขบวนการของการเรียนผลงานของเด็กที่สื่อออกมาโดยวิธีต่างๆ เช่น การวาด การระบายสี การสร้างงานประดิษฐ์ศิลปะจากเศษวัสดุต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการคิด การคิดแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้านต่างๆของเด็ก และสอดคล้องกับ ภรณี คุรุรัตน์ (2542 : 71-72) การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวการศึกษาเรกจิโอเอมี เป็นหนทางสำคัญที่เด็กสามารถสื่อความหมายให้กับผู้ที่อยู่รอบข้างได้เข้าใจถึงกระบวนการคิดตลอดจนจินตภาพของเด็กต่อข้อมูลความรู้ที่เด็กรับรู้มา เด็กสามารถใช้ทักษะเหล่านี้สื่อออกมาถึงการเรียนรู้ ความเข้าใจและการรับรู้ของเด็กแต่ละคนต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว ดังตัวอย่างภาพกิจกรรมที่เด็กได้ร่วมกิจกรรม ในขั้นที่ 4 : H ดังภาพที่ 5.7 และ ภาพที่ 5.8



ภาพที่ 5.8 เด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 : H การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงาน ศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล



ภาพที่ 5.9 เด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 : H การนำเสนอผลงานศิลปะ
เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอด
ผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล

ขั้นที่ 5 : A (Authentic Assessment) ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินผลตามสภาพจริงจาก การสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็กของเด็ก ที่แสดงออกด้านความคิดรวบยอดในขณะทำ กิจกรรม ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินจากผลงานของ เด็ก รวมทั้งการประเมินผลงานศิลปะของเด็กนั้นมีตัวเด็ก ครู และผู้ปกครอง ได้มีส่วนร่วมในการ ประเมินผลการเรียนรู้จากผลงานของเด็ก โดยจะขั้นตอนจะเริ่มจาก เด็กสรุปความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ผ่านการนำเสนอผลงานศิลปะของตน จากนั้นเด็กประเมินตนเองและครู ประเมินเด็ก และผู้ปกครองประเมินผลงานของ ลูกหลานของตน และส่งผลงานกลับมารวบรวมที่ แฟ้มสะสมผลงานในชั้นเรียนเพื่อส่งมอบคืนหลังสิ้นสุดการวิจัย ในขั้นตอนนี้ พบว่าการประเมินผล ในขณะเด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ในทุกขั้นตอน โดยการสังเกตและการใช้คำถามสอบถามกระตุ้น การเรียนรู้ขณะทำกิจกรรมในขั้นตอนต่างๆ และใช้คำถามสอบถามผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสังเกต จากการตอบคำถาม เด็กจะสามารถถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นคำพูดเฉพาะตัว แต่จะเป็นใน ลักษณะความคิดรวบยอดต่อสิ่งนั้นที่เด็กเข้าใจ แต่การประเมินในขณะที่เด็กทำกิจกรรมควรมี ระยะห่าง และการใช้คำถามที่พอดี เพราะจะเป็นการขัดขวางการถ่ายทอดความคิดของเด็ก การสังเกตขณะเด็กทำกิจกรรม สังเกตจากการที่เด็กพูดคุยกันถึงผลงานศิลปะที่ทำ จะเป็นการสังเกต ที่ดีกว่า ส่วนในการนำเสนอผลงานศิลปะของเด็กนั้น การถามในภาพรวม จะทำให้เด็กที่มีความ กล้าแสดงออก เด็กที่ชอบพูด ก็จะตอบได้มากกว่าเด็กคนอื่นๆ

ผู้วิจัยจึงมีกระบวนการประเมินจาก ผลงานของเด็ก และประเมินจากการนำเสนอผลงาน ศิลปะของเด็ก โดยให้เด็กได้มีโอกาสนำเสนอแนวคิด ความคิดรวบยอด ในผลงานศิลปะของตนเอง เป็นรายบุคคล แต่เนื่องจากเด็กมีความแตกต่าง มีความเร็วและช้า ในการทำงานศิลปะต่างกัน

โดยจะรอให้เด็กทำงานเสร็จทุกคน แล้วจึงให้เด็กนำเสนอผลงานที่ละคน เพื่อนก็จะได้มีโอกาสชมผลงาน และฟังการนำเสนอของเพื่อน โดยในการประเมินนั้น เด็กจะได้มีโอกาสประเมินตนเอง ซึ่งเด็กมีความชื่นชอบ และมีความตั้งใจในขั้นตอนการนำเสนอผลงาน เด็กบอกว่าจะได้มีโอกาสเห็นผลงานของเพื่อน แต่จะมีเด็กบางคนที่พูดน้อย ครูจึงต้องใช้คำถามช่วยกระตุ้นในการนำเสนอผลงาน ส่วนครูก็จะประเมินผลจากผลงาน และการนำเสนอความคิดรวบยอด รวมทั้งผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานศิลปะของเด็ก โดยการนำผลงานไปใส่แฟ้มและนำไปให้ผู้ปกครองประเมิน แล้วนำกลับมาส่งครู เป็นการประเมินที่ครบกระบวนการ มีความหลากหลาย สอดคล้องกับ ปัญหา ทฤษฎี และ ฐิรียพร ไชยฤกษ์ (2549 : 2) กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริง เป็นการประเมินที่สอดคล้องกับสภาพจริง และชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย มีความต่อเนื่อง และเกณฑ์การประเมินที่สัมพันธ์กับความเป็นจริงเป็นการประเมินที่เหมาะสม สามารถประเมินผู้เรียนได้ครอบคลุมสอดคล้องกับความเป็นจริงของผู้เรียนที่สุด ดังตัวอย่างภาพกิจกรรมที่เด็กได้ร่วมกิจกรรม ในขั้นที่ 5 : A ดังภาพที่ 5.9 และ ภาพที่ 5.10



ภาพที่ 5.10 ภาพเด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 : A การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรม



ภาพที่ 5.11 ภาพเด็กทำกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 : A การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) สามารถสรุปผลการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนได้ดังนี้ ได้ ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ผลสรุปการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model)

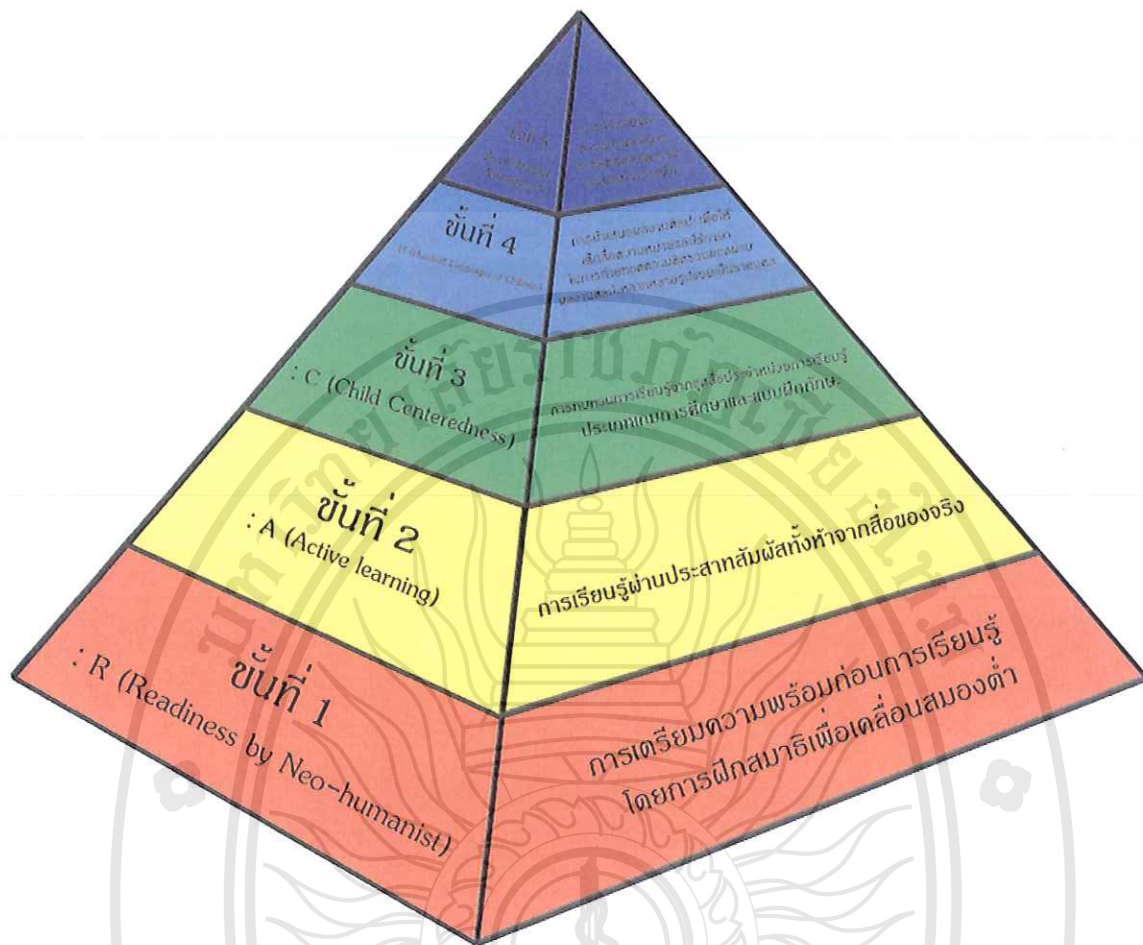
ขั้น	กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรม	สิ่งที่พบ
ขั้นที่ 1 : R (Readiness by Neo-humanist)	เตรียมความพร้อม ก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิ เพื่อเคลื่อนไหวสมอง ต่ำ	การนั่งสมาธิ	1. เด็กมีความสงบนิ่ง 2. มีความพร้อมในการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 : A (Active learning)	การเรียนรู้ผ่าน ประสาทสัมผัสทั้ง ห้าจากสื่อของจริง	เรียนรู้จากสถานที่ จริง สื่อที่เป็นของจริง โดยใช้ประสาท สัมผัสทั้งห้า	การเรียนรู้จนเกิดเป็นความคิดรวบ ยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ 1. เด็กบอกคุณลักษณะของสังเกต 2. เด็กจำแนกความเหมือนและ แตกต่าง 3. เด็กบอกลักษณะร่วม ลักษณะที่ จะใช้เป็นตัวแทนของความคิดรวบ ยอด 4. เด็กสรุปและบอกลักษณะที่ใช้ แทนความคิดรวบยอดของสิ่งนั้น
ขั้นที่ 3 : C (Child Centeredness)	การทบทวนการ เรียนรู้จากชุดสื่อ ประจำหน่วยการ เรียนรู้ ประเภท เกมการศึกษา และ แบบฝึกทักษะ	1. ให้เด็กทบทวน การเรียนรู้จากชุดสื่อ เกมการศึกษา เป็นกลุ่ม 2. ทบทวนด้วยการ ทำแบบฝึกทักษะ เป็นรายบุคคล	เด็กทบทวนและได้ใช้ความคิด รวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้อย่าง จัดเรียง แยกประเภท จับคู่ความสัมพันธ์ เด็กความสามารถคิดเกี่ยวกับ การจำแนกสิ่งต่าง ๆ เข้าใจและ จดจำคุณลักษณะคุณสมบัติของสิ่ง ต่าง ๆ

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

ชั้น	กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรม	สิ่งที่พบ
ชั้นที่ 4 : H (Hundred Languages of Children)	การนำเสนอผลงานศิลปะเพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล	1.การถ่ายทอดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ออกมาเป็นผลงานศิลปะ 2.การนำเสนอผลงานศิลปะ	1. เด็กได้ใช้ความคิดรวบยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะในแบบของตนเอง เกี่ยวกับคุณลักษณะและคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ 2. เด็กได้นำเสนอผลงานศิลปะที่เป็นการแสดงถึงความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ 3. ฝึกความกล้าแสดงออก
ชั้นที่ 5 : A (Authentic Assessment)	การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก	1.การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมขณะเด็กทำกิจกรรม 2.ประเมินผลจากการทำแบบฝึกทักษะ 3.ประเมินจากการนำเสนอผลงานศิลปะ 4.ประเมินจากผลงานเด็ก	สังเกตพฤติกรรมการแสดงออก 1. เด็กบอกคุณลักษณะของสังเกต 2. เด็กจำแนกความเหมือนและแตกต่าง 3. เด็กบอกลักษณะร่วม ของความคิดรวบยอด 4. เด็กสรุปและบอกลักษณะที่ใช้แทนความคิดรวบยอดของสิ่งนั้น-เด็กบอกลักษณะและคุณลักษณะที่ใช้แทนความคิดรวบยอดของสิ่งนั้นจากผลงานของตนเอง 5. ครู เด็ก และผู้ปกครองร่วมประเมินองค์ประกอบของผลงานที่แสดงถึงลักษณะและคุณลักษณะที่ใช้แทนความคิดรวบยอดของสิ่งนั้น

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ภายใต้สภาพปัญหา ผ่านการวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยต่างๆ และการศึกษาทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สังเคราะห์มาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม ต่อการส่งเสริม และพัฒนาความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย และได้มีการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุดในการส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย และได้้นำกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ผลพบว่า ผลจากการประเมินผลการเรียนรู้จากแบบสังเกตพฤติกรรม การแสดงออกความคิดรวบยอด ระหว่างจัดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.55 แสดงว่ามีผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับ ดี และเด็กปฐมวัยที่ได้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา”(RACHA Model) ได้คะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยจึงปรับปรุงพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ซึ่งเป็นการวิจัยในระยะที่ 2 ขั้น D2 (Development) ได้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 : R (Readiness by Neo-humanist) เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนไหวสมองต่ำ ขั้นที่ 2 : A (Active learning) การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ขั้นที่ 3 : C (Child Centeredness) การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และแบบฝึกทักษะ ขั้นที่ 4 : H (Hundred Languages of Children) การนำเสนอผลงานศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล ขั้นที่ 5 : A (Authentic Assessment) การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานของเด็ก ของเด็ก ซึ่งสามารถสรุปเป็น รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ดังภาพที่ 5.11



ภาพที่ 5.11 รูปแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model)

กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เริ่มด้วยขั้นที่ 1 : R เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยการฝึกสมาธิเพื่อเคลื่อนไหวสมองต่ำ เป็นขั้นตอนในการเตรียมเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกสงบ มีสมาธิและความพร้อม ด้วยการสร้างบรรยากาศในขณะที่ฝึกสมาธิ และการใช้คำพูดทางบวกของครู เพื่อเสริมแรงให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้

จากนั้นเด็กจะได้เรียนรู้ ใน ขั้นที่ 2 : A การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง โดยการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากสื่อของจริง ในขั้นการเรียนรู้นี้จะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมอง การฟัง การดมกลิ่น การชิมรส และ กายสัมผัส จากสื่อการเรียนรู้ประจำหน่วยที่เป็นของจริง ซึ่งเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรง จนเกิดการเรียนรู้และสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอดเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาในการเรียนรู้ ประมาณ 15 นาที

เมื่อเด็กได้เรียนรู้ตามกระบวนการแล้ว จากนั้นเด็กจะได้ทบทวนความคิดรวบยอด จากนั้น
 ขั้นที่ 3 : C การทบทวนการเรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ ประเภทเกมการศึกษา และ
 แบบฝึกทักษะ เป็นขั้นตอนที่เด็กจะได้เรียนรู้และทบทวนความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆ ผ่านการ
 เรียนรู้จากชุดสื่อประจำหน่วยการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นเกมการศึกษาที่สอดคล้องกับเรื่องที่เรียน โดย
 ใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ ประมาณ 15 นาที ซึ่งเด็กจะเป็นคนเรียนรู้และทบทวนด้วยตัวเอง ซึ่งครู
 จะเป็นเพียงผู้อธิบายกิจกรรมเบื้องต้นเท่านั้น และการทบทวนจากการทำแบบฝึกทักษะประจำ
 หน่วยการเรียนรู้ในวันสุดท้ายของการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ นั้น ซึ่งครูจะเป็นผู้ดำเนินการอ่าน
 แบบฝึกและให้เด็กทบทวนและทำด้วยตนเอง แบบฝึกทักษะจะมีทั้งหมด 5 เล่ม ตามหน่วยการ
 เรียนรู้

เปิดโอกาสให้เด็กได้การถ่ายทอดความคิดรวบยอด ขั้นที่ 4 : H การนำเสนอผลงาน
 ศิลปะ เพื่อให้เด็กสื่อความหมายและใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดรวบยอดผ่านผลงานศิลปะ
 หลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคล เป็นขั้นตอนการเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้สู่การถ่าย
 ทอดความรู้ความคิดรวบยอดจากการเรียนรู้ออกมาเป็นผลงานศิลปะ ให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงาน
 ศิลปะ โดยใช้เวลาในการทำผลงานศิลปะ ประมาณ 15 นาที จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ และนำเสนอผลงาน
 ศิลปะนั้นเป็นรายบุคคล เพื่อให้เด็กได้ใช้ภาษาพูดในการแสดงออกถึงความคิดรวบยอดต่อสิ่งที่ได้
 เรียนรู้ อีกทั้งเป็นการฝึกความกล้าแสดงออกของเด็ก

ในกระบวนการสุดท้าย ขั้นที่ 5 : A การประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกต
 พฤติกรรมและผลงานของเด็ก ซึ่งเป็นกระบวนการประเมินผลเด็กที่แสดงพฤติกรรมความคิดรวบ
 ยอดในขณะที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 มีการประเมินผลทั้งกระบวนการขณะที่เด็กทำกิจกรรม ประเมินจากผลงานของเด็ก และประเมิน
 จากการนำเสนอผลงานศิลปะของเด็ก โดยที่เด็ก ครู และผู้ปกครอง ได้มีส่วนร่วมในการประเมินผล
 การเรียนรู้จากผลงานของเด็ก โดยขั้นตอนจะเริ่มจาก เด็กสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้
 เรียนรู้ ผ่านการนำเสนอผลงานศิลปะของตน จากนั้นเด็กประเมินตนเองและครูประเมินเด็ก และ
 ผู้ปกครองประเมินผลงานของ ลูกหลานของตน และส่งผลงานกลับมารวบรวมที่แฟ้มสะสมผลงาน
 ในชั้นเรียนเพื่อส่งมอบคืนหลังสิ้นสุดการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับครูปฐมวัยในการนำไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการคิด ด้านความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับชั้นเรียนและบริบทของท้องถิ่นและชุมชนตนเองได้
2. กิจกรรมและสื่ออุปกรณ์การเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ตามแผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ได้รับการออกแบบและพัฒนาเพื่อใช้กับเด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ดังนั้นหากนำไปใช้จัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัยในระดับอื่น สามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมและสื่ออุปกรณ์ รวมถึงระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาหรือเปรียบเทียบทักษะการคิดด้านความคิดรวบยอด โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ของเด็กปฐมวัยในทุกระดับชั้น และในชั้นเรียนที่สูงขึ้น
2. ควรมีการเปรียบเทียบการนำกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น สังกัด ขนาด บริบทของพื้นที่ เป็นต้น
3. ควรมีการนำกิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” (RACHA Model) ไปใช้พัฒนาตัวแปรอื่นๆ เช่น ทักษะการคิดแก้ปัญหา ทักษะพื้นฐานทางภาษา เจตคติที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ กระบวนการกลุ่ม ความกล้าแสดงออก เป็นต้น