

การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข
ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด
เพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

THE DEVELOPMENT OF EXPERIENCE PROVISION BASED ON
HAPPY LEARNING CONCEPTS WITH EF FOR FUN MEDIA
TO PROMOTE EXECUTIVE FUNCTIONS
FOR EARLY CHILDHOOD

พิมพ์ปรียา อินวงศ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

พ.ศ. 2565

: การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

: พิมพ์ปรียา อินวงศ์

: วิทยาการจัดการเรียนรู้

: การจัดการเรียนรู้การศึกษาระดับมัธยมศึกษา

: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
: อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

- (1) เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
- (2) เพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun และ (3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต อำเภอมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเด็กชาย 9 คน เป็นเด็กหญิง 18 คน รวมจำนวนทั้งหมด 27 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ (1) แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun และ (2) สื่อ EF for fun เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า (1) การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 80.45/94.44 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ (2) ทักษะการคิด เพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun หลังการทดลองมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จอยู่ในเกณฑ์ระดับ คุณภาพดี และ (3) ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและ หลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : การพัฒนาการจัดประสบการณ์, การเรียนรู้อย่างมีความสุข, ทักษะการคิดเพื่อชีวิต ที่สำเร็จ, สื่อ EF for Fun

The Title : The Development of Experience Provision Based on
Happy Learning Concepts with EF for Fun Media to
Promote Executive Functions for Early Childhood

The Author : Pimpriya Inwong

Program : Science of Learning Management

Study Field : Learning Management in Early Childhood Education

Thesis Advisors

: Assistant Professor Dr. Chamaimone Srisurak

Chairperson

: Dr. Sirimas Kosanpipat

Co – advisor

ABSTRACT

This research is pre experimental research with research objectives as follows:
1) to develop experience provision based on happy learning concepts with EF for fun media to promote executive functions for early childhood according to the 80/80 efficiency criteria;
2) to study executive functions for early childhood who had been experienced with the concept of happy learning; and 3) to compare the executive functions of early childhood before and after experiencing happy learning concepts. All three objectives were engaged with EF for fun media to promote executive functions for early childhood. The sample group used in this research included early childhood, aged 5-6, years, studied in Kindergarten 3, in the second semester of the academic year 2021 at Darunnimit Kindergarten, Muang District, Chiang Mai Province. 27 children, who were obtained by Two stage random sampling, were 9 boys and 18 girls. The experimental tools used in the research consisted of: 1) an experience plan based on the concept of happy learning, engaging with EF for fun media; and 2) EF for fun media. The tool used for data collection was an assessment of executive functions. Data were analyzed by using percentage base statistics, mean standard deviation and hypothesis tested by t-test.

The results of the research were as follows: 1) the development of the experience management based on the concept of happy learning with EF for fun media to promote executive

functions of early childhood was with an E_1/E_2 efficiency of 80.45/94.44, above the 80/80 benchmark set; 2) The executive functions of early childhood, who were experienced the concepts of happy learning with EF for fun media, were at a good level; and 3) according to the results of the comparison of executive functions, before and after the experience based on the concept of happy learning concepts engaging with EF for fun media, it was found that after experiencing, the children's executive functions were significantly higher than before at 0.01 level.

Keywords : Development of Experience Provision, Happy Learning, Executive Functions, EF for Fun Media



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด ทำให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์และมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและประทับใจในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.จินดา น้าเจริญ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ นางนิภา แก้วประทีป ศึกษาานิเทศชำนาญการพิเศษ ปฏิบัติหน้าที่รองหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา และนางจรูญวรรณ ศรีบุญมา ครูปฏิบัติการประสบการณ์สอนระดับชั้นอนุบาลเป็นเวลา 12 ปี โรงเรียนวัดสวนดอก ที่ได้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมให้ข้อเสนอแนะวิธีการศึกษาวิจัยที่ถูกต้องและให้คำปรึกษาในเรื่องที่ได้ทำการศึกษาวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย และผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิตา อินสมบัติ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ และอาจารย์ ดร.ศิริมาศ โกศลย์พิพัฒน์ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่านที่ได้กล่าวถึงและผู้ที่ไม่ได้เอ่ยนามในที่นี้ ได้มีส่วนช่วยเหลือในการสนับสนุนและให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา จึงขอกราบขอบพระคุณทุกท่านด้วยความจริงใจ และขอขอบคุณประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นกตเวทิตาคุณแต่บิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจด้วยดีเสมอมา ขออ้อนวอนแด่ผู้เขียนตำราวิชาการที่ได้ศึกษาค้นคว้าและใช้อ้างอิงทุกท่าน

พิมพ์ปรีชา อินวงศ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	๗
ABSTRACT	๘
กิตติกรรมประกาศ	๙
สารบัญ	๗
สารบัญตาราง	๑๑
สารบัญภาพ	๑๒
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
กรอบแนวคิดการวิจัย	8
2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	9
หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.....	10
การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข.....	19
สื่อสำหรับเด็กปฐมวัย.....	24
การวัดและประเมินผล.....	29
ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย.....	32
แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์.....	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีดำเนินการวิจัย 50
	รูปแบบการวิจัย 50
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 51
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 52
	การเก็บรวบรวมข้อมูล 63
	สถิติที่ใช้ในการวิจัย..... 65
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 69
	ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพการจัดประสบการณ์ตาม แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็ก ปฐมวัยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ80/80..... 70
	ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิด การเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยนำคะแนนเทียบเกณฑ์ระดับคุณภาพ..... 71
	ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่ สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยใช้การทดสอบ T..... 72
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 74
	สรุปผลการวิจัย 75
	อภิปรายผล 75
	ข้อเสนอแนะ 80
บรรณานุกรม	82
ภาคผนวก	87

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย ทางการศึกษาปฐมวัย.....	88
ภาคผนวก ข ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
ภาคผนวก ค การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	133
ภาคผนวก ง ประมวลภาพกิจกรรมระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	138
ประวัติผู้วิจัย	142

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1	รูปการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design..... 50
3.2	จำนวนโรงเรียนเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่..... 51
3.3	รายละเอียดของแผนการจัดประสบการณ์..... 53
3.4	รายละเอียดของขั้นตอนการจัดประสบการณ์..... 53
3.5	แสดงการออกแบบเพื่อสร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุข..... 56
3.6	แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 18 ข้อ..... 60
3.7	แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 18 ข้อ..... 61
3.8	แสดงระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล..... 63
4.1	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด เพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (E_1/E_2)..... 70
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบ การใช้สื่อ EF for Fun โดยนำคะแนนไปเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพ..... 71
4.3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็ก ปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยใช้การทดสอบ T..... 72

ฉ

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	8
-----	--------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาเด็กปฐมวัยในสภาวะการณ์ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านการศึกษา ด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยี ที่เปลี่ยนแปลงและเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว จำเป็นต้องพัฒนาด้วยการศึกษามีคุณภาพ เพื่อให้มีทักษะการคิดและประสบผลสำเร็จในชีวิต เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของการพัฒนาในทุก ๆ ด้านสามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็วที่สุดและเป็นฐานรากที่สำคัญสำหรับการพัฒนาในช่วงวัยต่อไป เด็กในวัยนี้จึงเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งของประเทศ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมตามช่วงวัย สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี มีคุณภาพและเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต (มาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ, 2562, น.1) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-พ.ศ. 2579 ในยุทธศาสตร์ที่ 3 กล่าวถึงการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้เป้าหมาย (แผนการศึกษาแห่งชาติ, 2560, น.ก) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564-พ.ศ. 2565 ได้ให้นโยบายการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัย และทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ให้เด็กมีความรู้ ทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทย รวมถึงการพลิกโฉมระบบการศึกษาไทย ด้วยการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน (นโยบายการจัดการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2564, น.4) การพัฒนาการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Function) ในช่วงปฐมวัยจึงเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งที่จะสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งในด้านทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ เรียกได้ว่า ช่วงปฐมวัยเป็นหน้าต่างแห่งโอกาสบานสำคัญแห่งการพัฒนาสร้างให้เด็กเกิดความสำเร็จในการเรียนเกิดพฤติกรรมเชิงบวก มีสุขภาวะที่ดี (สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 2558, น.56-57) การจัดประสบการณ์การเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จดังที่กล่าวมานั้นมีความสำคัญต่อการส่งเสริมอย่างเป็นรูปธรรม ด้านกระบวนการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ

สื่อและเทคโนโลยี มีส่วนช่วยผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง นอกจากการจัดประสบการณ์ที่ดีแล้ว ในเด็กปฐมวัยการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้นทั้ง 4 ด้านและช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions) ผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions) เป็นทักษะจำเป็นสำหรับการพัฒนาเด็กปฐมวัย พัฒนาได้ดีที่สุดในช่วงอายุ 0-6 ปี ซึ่งเป็นวัยแห่งการเรียนรู้และสามารถส่งเสริมพัฒนาการในด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม ด้านสติปัญญาได้เต็มศักยภาพ ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ในต่างประเทศมีชื่อเรียกว่า (Executive Functions) ซึ่งคำที่ใช้ในประเทศไทย นักวิชาการได้ให้นิยามไว้หลากหลาย ประกอบด้วย ทักษะ EF, ทักษะการคิดเชิงบริหาร, ทักษะสมองส่วนหน้า, ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ เป็นต้น ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ เพื่อความสอดคล้องกับหัวข้อการวิจัย สุภาวดี หาญเมธี (2561, น.44-48) ได้กล่าวถึง กลุ่มทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ประกอบด้วย 3 กลุ่มดังนี้ กลุ่มทักษะพื้นฐาน กลุ่มทักษะกำกับตนเอง และกลุ่มทักษะปฏิบัติรวมเป็นทักษะ 9 ด้านดังนี้ (1) ทักษะความจำเพื่อใช้งาน (2) ทักษะการยับยั้งคิดไตร่ตรอง (3) ทักษะการยืดหยุ่นความคิด (4) ทักษะการจดจ่อใส่ใจ (5) ทักษะการควบคุมอารมณ์ (6) ทักษะการติดตามประเมินตนเอง (7) ทักษะการริเริ่มและลงมือทำ (8) ทักษะการวางแผนจัดระบบดำเนินการ (9) ทักษะการมุ่งเป้าหมาย เมื่อเด็กได้รับโอกาสการพัฒนาทักษะทั้ง 9 ด้านจะช่วยสร้างพฤติกรรมเชิงบวก คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น เลือกตัดสินใจในทางที่สร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม สอดคล้องกับ วชิรา ธานีรัตน์, นิธิพัฒน์ เมฆขจร, และกันตวรรณ มีสมสาร (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลอง มีทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และนักเรียนปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการ มีการพัฒนาทักษะสมองทางด้านการใส่ใจจดจ่อสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับ กมลรัตน์ คะนองเดช, สุนิสา ธรรมปัญญา, อาทิตยา วงศ์มณี, เสาวลักษณ์ สมวงษ์, และนพพร แซ่เลื่อง (2563) ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นที่มีต่อทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครูเขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นพัฒนาทักษะ EF เด็กปฐมวัยในกลุ่มโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ มีทักษะ EF (Executive Functions) สูงขึ้นหลังได้รับการจัดประสบการณ์ จะเห็น

ได้ว่าการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จมีความสำคัญต่อการพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของเด็ก เด็กที่ได้รับการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอจะส่งผลให้เด็กมีทักษะทางความคิดที่แข็งแกร่ง รู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมที่เกิดขึ้น คิดเป็น ทำเป็น วางแผนเป็น คิดแก้ปัญหาเป็น อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ในระดับชั้นต่อไปได้ดีแต่ในปัจจุบัน ปัญหาที่เกิดขึ้นสำหรับการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น พบว่าหน่วยงานด้านการศึกษา โรงเรียน ศูนย์พัฒนาเด็กยังไม่สามารถดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนทำให้เด็กเกิดพัฒนาการที่ล่าช้าขาดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเนื่องไปถึงช่วงวัยประถมศึกษา สอดคล้องกับการเสนอข้อมูลของธีราพร ภูณานันท์ (2562) ได้เสนอผลการสำรวจของกระทรวงสาธารณสุขว่าเด็กไทยขาดความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ และขาดทักษะในการแก้ปัญหาและการเรียนรู้มีความสุข ดังนั้นการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงมีแนวคิดที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย คือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) ของฮอลล์ (Hall) และบลัดวิน (Baldwin) (จุฬามาศ แหนจอ, 2560, น.130-144) เป็นการนำความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาสมองมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน (Cognitive Neuroscience) ในด้านการพัฒนาสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) สมองส่วนการบริหารจัดการขั้นสูง (Executive Function Brain) ของผู้เรียนมาพัฒนาคุณภาพการศึกษา ชไมมน ศรีสุรภัย (2563, น.21-25) เนื่องจากสมองมีความสัมพันธ์ของสมองกับระบบประสาทวิทยาตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัยอายุต่ำกว่า 8 ปี ดังนั้นจึงควรศึกษาระบบประสาทวิทยาตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ความรู้ทางประสาทวิทยาศาสตร์ คือ ความรู้ที่อธิบาย ที่มาของความคิดและจิตใจของมนุษย์ โดยเฉพาะในด้านที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้ อันได้แก่ความสามารถในการเรียนรู้มีความสุข ความจำ ความเข้าใจ และความชำนาญ โดยผ่านทฤษฎีว่าด้วยการทำงานของเส้นประสาทสมองเป็นสำคัญ การเรียนรู้ของสมองมีความสัมพันธ์กับระบบประสาทวิทยาตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัยมี 3 ลักษณะ ดังนี้ (1) การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นการเรียนรู้เนื้อหา ข้อมูล ขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ (2) การเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสิ่งที่เรียนมีประโยชน์และมีคุณค่าสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และผู้เรียนมีความศรัทธาต่อสิ่งที่เรียนรู้ (3) การเรียนรู้แบบสัมผัส

โดยตรงเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเข้ากับการเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ดังนั้นการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยจึงต้องยึดตามพัฒนาการของสมองและระบบประสาทวิทยาให้สอดคล้องตามหลักการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (2560, น.41) ได้ระบุถึงแนวการจัดประสบการณ์ไว้ว่า จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุข สอดคล้องกับกิตติวดี บุญเชื้อ (2540, น.32-84) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่มีความสุขนั้นต้องยอมรับเด็กในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง และครูมีความเมตตาอ่อนโยนต่อเด็ก ส่งเสริมให้เด็กรักและภูมิใจในตนเอง ได้เรียนตามความสนใจ ด้วยการจัดประสบการณ์ในรูปแบบที่แปลกใหม่และมีความหมายต่อตัวเด็ก จึงจะทำให้เกิดความสุขในการเรียนรู้

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้นนี้จะเห็นได้ว่า การพัฒนาเด็กปฐมวัยเพื่อให้เกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions) ต้องอาศัยการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ จะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้และพัฒนาอย่างรอบด้านได้เต็มตามศักยภาพ อีกทั้งยังส่งเสริมให้เด็กเกิดกระบวนการทำงานเป็นทีม คิดวางแผน มุ่งเป้าหมาย ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จ รวมถึงปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนี้การจัดประสบการณ์ดังที่กล่าวมาจะช่วยให้เด็กมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสภาพการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตและใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข เป็นประโยชน์ต่อครู สถานศึกษาที่นำไปใช้ในการพัฒนาเด็กได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun จะได้รับการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions) ทั้ง 9 ด้าน
3. เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ให้กับครูผู้สอนในระดับชั้นปฐมวัยต่อไป

สมมติฐานการวิจัย

เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน 13 โรงเรียน จำนวนทั้งหมด 2,052 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 27 คน เป็นเด็กชาย 9 คน เป็นเด็กหญิง 18 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ประกอบด้วย 4 สาระ ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และแนวคิดทฤษฎีประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) โดยจัดทำและพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในปีการศึกษา 2564 และใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions) สำหรับเด็กปฐมวัย ในภาคเรียนที่ 2 จำนวน 6 แผน แผนละ 5 กิจกรรม รวมเป็น 30 กิจกรรม ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมละ 40 นาที

ขอบเขตด้านสถานที่

โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต เลขที่ 59 ถนนลอยเคราะห์ ตำบลช้างกลาง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50100

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข หมายถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ตามแผนการจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนมีความสุขประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่

(1) ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step) เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ ครุณาเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนรู้อย่างมีความสุขด้วยการใช้เพลง นิทาน เป็นต้น

(2) ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step) เป็นขั้นตอนที่ครูจัดกิจกรรม ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติตามกระบวนการโดยใช้สื่อ EF for Fun โดยจัดกิจกรรมกลุ่มหรือจัดกิจกรรม เดี่ยวตามความเหมาะสม เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

(3) ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step) เป็นขั้นตอนสรุปกิจกรรมที่ทำ ร่วมกัน เด็กประเมินตนเองด้วยการทบทวนขั้นตอนทั้งหมดจากการทำกิจกรรม

2. สื่อ EF for Fun หมายถึง นวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อ ชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผ่านการหาประสิทธิภาพ และมุ่งเน้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมี ความสุขกับสื่อ EF for Fun จำนวน 6 ชุด ตามหน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) สื่อ EF for Fun ร่างกายของฉัน (2) สื่อ EF for Fun ครอบครัวสุขสันต์ (3) สื่อ EF for Fun ผลไม้แสนอร่อย (4) สื่อ EF for Fun สัตว์เลี้ยงน่ารัก (5) สื่อ EF for Fun คมนาคมแสนสนุก (6) สื่อ EF for Fun ข้าวหมกสูตรอร่อย ซึ่งในแต่ละหน่วยจะมี 5 กิจกรรม ดังนี้ (1) กิจกรรมภาพธรรมชาติชวนหาคนเก่ง

(2) กิจกรรมเพื่อนกันอยู่ไหน (3) กิจกรรมคู่ซี้พาเพลิน (4) กิจกรรม Bingo (5) กิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย

3. ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Functions) หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกของเด็กที่ได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดอย่างสม่ำเสมอทำให้เด็ก คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ประกอบด้วย 9 ทักษะ ได้แก่ (1) ทักษะความจำเพื่อใช้งาน (2) ทักษะการยั้งคิดไตร่ตรอง (3) ทักษะการยืดหยุ่นความคิด (4) ทักษะการจดจ่อใส่ใจ (5) ทักษะการควบคุมอารมณ์ (6) ทักษะการติดตามประเมินตนเอง (7) ทักษะการริเริ่มและลงมือทำ (8) ทักษะการวางแผนจัดระบบดำเนินการ (9) ทักษะการมุ่งเป้าหมาย สามารถสังเกตเห็นได้จากการแสดงออกพฤติกรรมในขณะที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

4. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน 13 โรงเรียน จำนวนทั้งหมด 2,052 คน

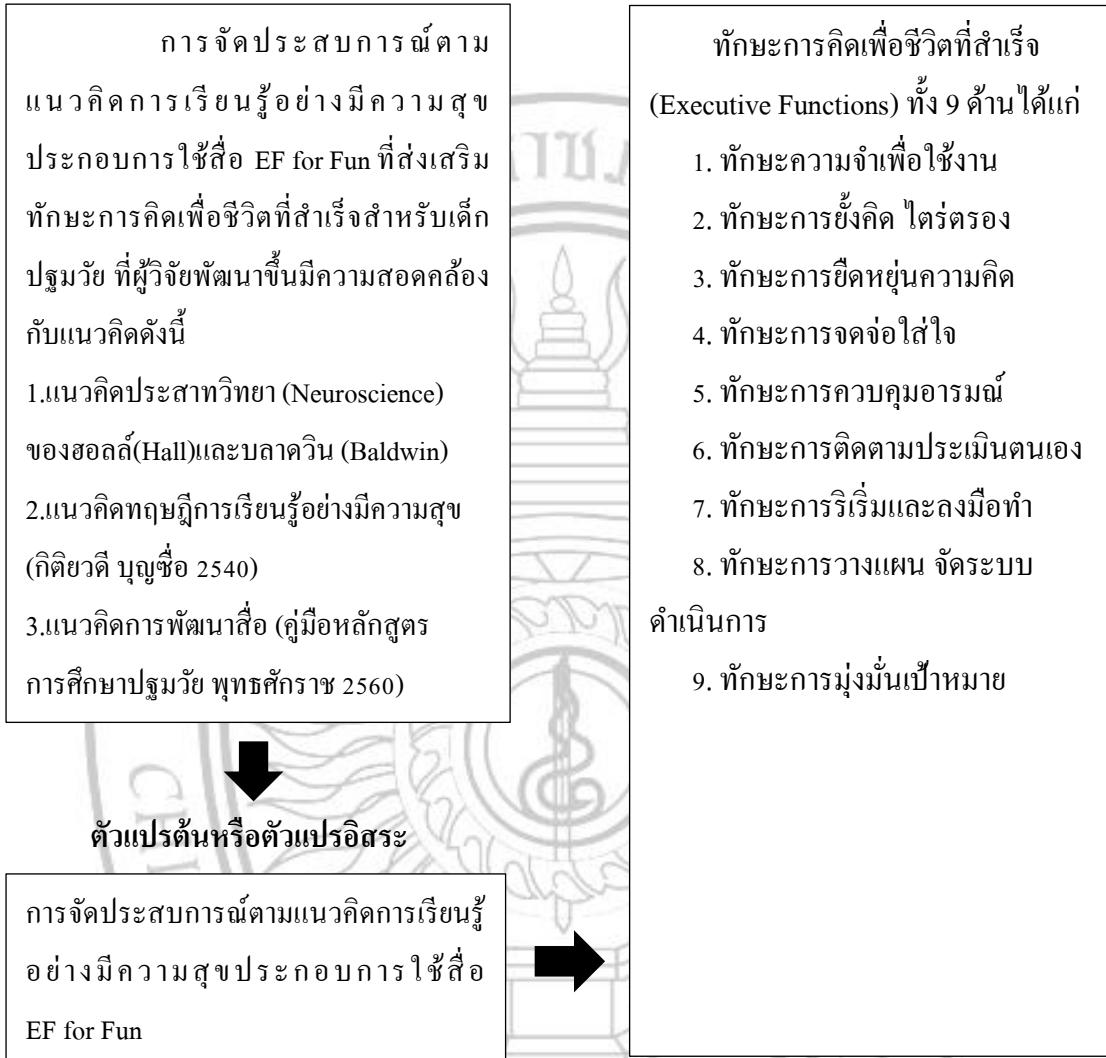


กรอบแนวคิดการวิจัย

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

แนวคิดทฤษฎี

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

ที่มา : พิมพ์ปรีชา อินวรงค์, 2565

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัย ได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งมีเนื้อหาจำแนกตามลำดับเป็นหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

1.1 หลักการ

1.2 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

1.3 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

1.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

1.5 สารที่ควรเรียนรู้

1.6 หลักการจัดประสบการณ์

1.7 แนวทางในการจัดประสบการณ์

1.8 แนวคิดในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

2. การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2.1 ความหมายของการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2.2 ความสำคัญของการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2.3 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข

3. สื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

3.1 ความหมายของสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

3.2 ความสำคัญของสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

3.3 ประเภทของสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

3.4 สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย

4. การวัดและประเมินผลทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

4.1 ความหมายของการวัดและประเมินผล

4.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผล

5. ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (Executive Function)

5.1 ความหมายของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

5.2 ความสำคัญของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

5.3 องค์ประกอบของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

6. แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience)

6.1 แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์กับการศึกษา

6.2 แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์กับทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยภายในประเทศ

7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 จัดทำขึ้นโดยยึดหลักปรัชญาการศึกษา วิสัยทัศน์ หลักการ บนพื้นฐานแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปฐมวัย เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคน ให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน จัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.2-3)

1. หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย

เด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอนเด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาและให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้าน

อย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพและเต็มตามศักยภาพ โดยมีหลักการดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.4)

1.1.1 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน

1.1.2 ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคมและวัฒนธรรมไทย

1.1.3 ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและมีการพักผ่อนที่เพียงพอ

1.1.4 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิตและสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข

1.1.5 สร้างความรู้ความเข้าใจและประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัวยุ ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

สรุปได้ว่า หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย เน้นเด็กเป็นสำคัญ ให้ได้รับการพัฒนาครบทุกด้านอย่างเป็นองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย เกิดทักษะการคิด ทักษะชีวิต เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเป็นคนดี มีวินัย สร้างความรู้ความเข้าใจ บนพื้นฐานการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.26)

1.2.1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี

1.2.2 สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม

1.2.3 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

1.2.4 มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของหลักสูตรในการจัดการศึกษาปฐมวัย เพื่อเป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ให้มีสุขภาวะทางด้านร่างกายที่ดี สุขภาพจิตดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะการคิดที่เข้มแข็งส่งเสริมให้เด็ก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

3. มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.26) ได้กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับตัวเด็ก ซึ่งเป็นเป้าหมายในการพัฒนาพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่จำเป็นสำหรับเด็กทุกคน ประกอบด้วย พัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

1.3.1 พัฒนาการการด้านร่างกายประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่าง

คล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

1.3.2 พัฒนาการการด้านอารมณ์ จิตใจประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

1.3.3 พัฒนาการการด้านสังคมประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

1.3.4 พัฒนาการการด้านสติปัญญาประกอบด้วย 4 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

สรุปได้ว่า มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เป็นตัวบ่งชี้พฤติกรรม ความสามารถของเด็กตามช่วงวัย นำไปวิเคราะห์เป็นสาระการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์ในการจัดประสบการณ์

การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก และเป็นแนวทางในการประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย จากการร่วมกิจกรรมการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

4. ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.37-38) ได้แก่ ด้านการคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา รายละเอียดดังนี้

1. การสังเกตลักษณะส่วนประกอบเปลี่ยนแปลงและสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม
2. การสังเกตสิ่งต่าง ๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่างกัน
3. การบอกและแสดงตำแหน่ง ทิศทางและระยะทางของสิ่งต่าง ๆ ด้วยการกระทำ ภาพวาด ภาพถ่ายและรูปภาพ
4. การเล่นกับสื่อต่าง ๆ ที่เป็นทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ทรงกระบอก กรวย
5. การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆตามรูปร่าง รูปทรง
6. การต่อของชิ้นเล็กเติมในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ และการแยกชิ้นส่วน
7. การทำซ้ำ การต่อเติม และการสร้างแบบรูป
8. การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน
9. การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนของสิ่งต่าง ๆ
10. การรวมและการแยกสิ่งต่าง ๆ
11. การบอกและแสดงอันดับของสิ่งต่าง ๆ
12. การชั่ง ตวง วัดสิ่งต่าง ๆ โดยใช้เครื่องมือและหน่วยที่ไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน
13. การจับคู่ เปรียบเทียบ และการเรียงลำดับสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะความยาว ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร
14. การบอกและเรียงลำดับ กิจกรรม เหตุการณ์ตามช่วงเวลา
15. การใช้ภาษาทางคณิตศาสตร์กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน
16. การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ

17.การคาดเดาหรือการคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล

18.การมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล

19.การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่า ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมด้านสติปัญญาสำหรับเด็กปฐมวัย เน้นทักษะการคิด และใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีเหตุผล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การสังเกต เปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจแก้ปัญหาจากกระบวนการได้ ซึ่งการจัดประสบการณ์ตามประสบการณ์สำคัญที่กล่าวมานั้น จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จได้ในอนาคต

5. สารที่ควรเรียนรู้

สารที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรม ให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสารที่ควรรู้นั้น ๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็ก เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัยความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญ ทั้งนี้อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.39)

1. เรื่องราวที่เกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้ชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา อวัยวะต่าง ๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองจากผู้อื่นและภัยใกล้ตัว รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสมการแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรมจริยธรรม

2. เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรม

ในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่น และความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ

3. ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันที่แวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาธรรมชาติ

4. สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย ในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งานและการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัย และรักษาสีของสิ่งแวดล้อม

ดังนั้น สาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการสมวัย ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา โดยนำสาระที่กำหนดไปออกแบบ การจัดประสบการณ์ สื่อการสอน การประเมินพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เกิด กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เด็ก เรียนรู้ด้วยความสุขจากการจัดประสบการณ์ และพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จตามหน่วย สาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

6. หลักการจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะ การบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.40)

1. จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็ก โดยองค์รวม อย่างสมดุลและต่อเนื่อง

2. เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่าง บุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

3. จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาการของเด็ก

4. การประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

5. ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

สรุปได้ว่า หลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์ตามความต้องการ ความสนใจ โดยเน้นเด็กเป็นสำคัญ ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย มีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถประเมินพัฒนาการตามกระบวนการจัดประสบการณ์และนำผลการประเมินไปพัฒนาอย่างต่อเนื่องได้

7. แนวทางการจัดประสบการณ์

กระทรวงศึกษาธิการ(2560, น.40) ได้กำหนดแนวทางในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

1. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

3. จัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้

4. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิดโดยครูหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

5. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

6. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

7. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

8. จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่คาดการณ์ไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้อาการณไว้

9. จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคลนำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

10. จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผนการสนับสนุนสื่อแหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรมและการประเมินพัฒนาการ

สรุปได้ว่า แนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก โดยบูรณาการทักษะต่าง ๆ ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เด็กเกิดความสุขจากกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการปฏิบัติจริง ส่งเสริมให้เด็กคิดเป็น วางแผนเป็น ทำงานเป็นทีม แก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง และประเมินพัฒนาการเด็กผ่านการจัดประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้นำหลักการจัดประสบการณ์ที่กล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

8. แนวคิดในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พัฒนาขึ้นบนแนวคิดหลักสำคัญเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย โดยถือว่าการเล่นของเด็กเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมองผ่านสื่อที่ต้องเอื้อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้คู่มือหลักสูตรฉบับนี้มีแนวคิดในการจัดการศึกษาปฐมวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.4-6) ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก

พัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อเนื่องในตัวมนุษย์เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิไปจนตลอดชีวิต พัฒนาการของเด็กแต่ละคนจะมีลำดับขั้นตอนลักษณะเดียวกัน

แต่อัตราและระยะเวลาในการผ่านขั้นตอนต่างๆอาจแตกต่างกันได้ขั้นตอนแรก ๆ จะเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาแต่ละส่วนส่งผลกระทบซึ่งกันและกันเมื่อด้านหนึ่งก้าวหน้าอีกด้านหนึ่งจะก้าวหน้าตามด้วยในทำนองเดียวกัน ถ้าด้านหนึ่งด้านใดผิดปกติจะทำให้ด้านอื่น ๆ ผิดปกติตามด้วย แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการด้านร่างกายอธิบายว่าการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กมีลักษณะต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น เด็กจะพัฒนาถึงขั้นใดจะต้องเกิดวุฒิภาวะของความสามารถด้านนั้นก่อนสำหรับทฤษฎีด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคมอธิบายว่า การอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็กส่งผลต่อบุคลิกภาพของเด็ก เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ความรักและความอบอุ่นเป็นพื้นฐานของความเชื่อมั่นในตนเองเด็กที่ได้รับการรักและความอบอุ่นจะมีความไว้วางใจในผู้อื่น เห็นคุณค่าของตนเองจะมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเป็นประชาธิปไตยและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาอธิบายว่า เด็กเกิดมาพร้อมวุฒิภาวะซึ่งจะพัฒนาขึ้นตามอายุ ประสบการณ์รวมทั้งค่านิยมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและการเรียนรู้ของเด็ก

การเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การเล่นอย่างมีจุดหมายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วยจากการเล่นเด็กจะมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ผ่อนคลายอารมณ์ และแสดงออกของตนเองเรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาดังนั้นเด็กควรมีโอกาสเล่น ปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สิ่งแวดล้อมรอบตัวและเลือกกิจกรรมการเล่นด้วยตนเอง

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง

สมองเป็นอวัยวะที่มีความสำคัญที่สุดในร่างกายของคนเรา เพราะการที่มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้นั้นต้องอาศัยสมองและระบบประสาทเป็นพื้นฐานการรับรู้ รับความรู้สึกจากประสาทสัมผัสทั้งห้า การเชื่อมโยงต่อกันของเซลล์สมองส่วนมากเกิดขึ้นก่อนอายุ 5 ปี และปฏิสัมพันธ์แรกเริ่มระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ มีผลโดยตรงต่อการสร้างเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อโดยในช่วง 3 ปีแรกของชีวิตสมองเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีการสร้างเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อขึ้นมามากมาย มีการสร้างไขมันหรือมันสมองหุ้มล้อมรอบเส้นใยสมองด้วย พอเด็กอายุ 3 ปี สมองจะมีขนาดประมาณร้อยละ 80 ของสมองผู้ใหญ่ มีเซลล์สมองนับหมื่นล้านเซลล์ เซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อเหล่านี้ยังได้รับการกระตุ้นมากเท่าใด การเชื่อมต่อกันระหว่างเซลล์สมองยิ่ง

มีมากขึ้นและความสามารถทางการคิดยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น ถ้าหากเด็กขาดการกระตุ้นหรือส่งเสริมจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อที่สร้างขึ้นมาก็จะหายไป เด็กที่ได้รับความคิดอยู่ตลอดเวลาจะทำให้ขาดความสามารถที่จะเรียนรู้ อย่างไรก็ตามส่วนต่าง ๆ ของสมองเจริญเติบโตและเริ่มมีความสามารถในการทำหน้าที่ในช่วงเวลาต่างกันจึงอธิบายได้ว่าการเรียนรู้ทักษะบางอย่างจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเฉพาะในช่วงเวลาหนึ่งที่เรียกว่า “หน้าต่างของโอกาสการเรียนรู้” ซึ่งเป็นช่วงที่พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูและครูสามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาสิ่งนั้น ๆ ได้ดีที่สุดเมื่อพ้นช่วงนี้ไปแล้วโอกาสนั้นจะฝักยากหรือเด็กอาจทำไม่ได้เลย เช่น การเชื่อมโยงวงจรประสาทของการมองเห็นและรับรู้ภาพจะต้องได้รับการกระตุ้นทำงานตั้งแต่ 3 หรือ 4 เดือนแรกของชีวิต จึงจะมีพัฒนาการตามปกติ ช่วงเวลาของการเรียนภาษาคือ อายุ 3 – 5 ปีแรกของชีวิต เด็กจะพูดได้ชัดคล่องและถูกต้องโดยการพัฒนาจากการพูดเป็นคำ ๆ มาเป็นประโยคและเล่าเรื่องได้ เป็นต้น

4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยากกลายเป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง การใช้สื่อการเรียนรู้ต้องปลอดภัยต่อตัวเด็กและเหมาะสมกับวัยวุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจ และความต้องการของเด็กที่หลากหลาย สื่อประกอบการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยควรมีสื่อทั้งที่เป็นประเภท 2 มิติและ/หรือ 3 มิติ ที่เป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ครบทุกด้าน ทั้งนี้สื่อต้องเอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยการจัดการใช้สื่อสำหรับเด็กปฐมวัยต้องเริ่มต้นจากสื่อของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่างและสัญลักษณ์ตามลำดับ

สรุปได้ว่า แนวคิดทั้ง 4 ด้าน ที่กล่าวมา ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและการเรียนรู้ของเด็ก แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องเกี่ยวกับการทำงานของสมอง และแนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ล้วนมีความเชื่อมโยงกันทั้งสิ้น มุ่งส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กปฐมวัย โดยบูรณาการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นจากสื่อที่หลากหลาย เป็นรูปธรรม มีความน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองให้เป็นไปตามช่วงวัยทำให้เด็กพัฒนาได้ดีมากยิ่งขึ้นในทุกด้าน และสร้างให้เด็กเกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จจากการเรียนรู้ที่มีความสุข

การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

นักวิชาการหลายท่านได้ทำการศึกษาและให้ความหมายและความสำคัญของการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขไว้ดังนี้

1. ความหมายของการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข หมายถึง การพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ และเสริมสร้างประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริงและกระบวนการประเมินตามสภาพจริงในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข (ขวัญเนตร คาวีวงศ์, 2564)

กิตยวดี บุญซื่อ, ปิตินันท์ สุทธสาร, สุนทร. ช่วงสุนิช, และวิภา ตันทลพงศ์ (2540) ได้ให้ความหมายการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข หมายถึง การพัฒนาให้เด็กเป็นคนที่ เก่ง ดี และ มีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัด กระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมโดยให้เด็กได้สนุกสนาน กับกิจกรรมการเรียนรู้ และเสริมสร้างประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขจากการช่วยเหลือเอื้ออาทรและร่วมมือร่วมใจกัน สามารถจัดการจัดระบบโดยร่วมมือกันรับผิดชอบ ในการปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อตกลง เพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเอง สำหรับการอยู่ร่วมกัน และให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่รู้ ซึ่งต้องอาศัย กระบวนการเรียนรู้ ตามสภาพจริง (Authentic Learning) และกระบวนการ ประเมินตามสภาพจริง (Authentic Evaluation)

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) การเรียนรู้อย่างมีความสุข หมายถึง การที่ครูผู้สอนใช้กิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนตามความสนใจ ความถนัด มีอิสระและสนุกสนาน ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายผู้เรียนได้มีบทบาทมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุด ได้เคลื่อนไหวร่างกาย มีส่วนร่วมในการจัดการชั้นเรียน ตั้งเกณฑ์การให้คะแนน และประเมินผลตามศักยภาพของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2542) ได้นิยามว่า เป็นความสุขจากการเรียนรู้โดยการตอบสนอง การใฝ่รู้ ตอบสนองการกระทำ และการสร้างสรรค์ ตลอดจนการบริโภคด้วยปัญญาและความคิด

ศิริวัฒนา พูลสวัสดิ์ (2547) ได้สรุปแนวคิดของนักวิชาการหลายท่านว่าเป็นความสุขอันเกิดจากการได้เรียนรู้สิ่งที่ตนต้องการรู้ ความสุขจากการเข้าถึงความจริงความงาม และความดีด้วยภูมิปัญญาของตนเอง

แพรวพรรณ พิเศษ (2548) ได้สรุปเกี่ยวกับการเรียนรู้อย่างมีความสุข คือ ความรู้สึกของนักเรียนที่แสดงออกถึงความพึงพอใจ ความตั้งใจ ความสนใจ และความกระตือรือร้น ขณะที่มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน เนื่องจากการเรียนการสอนที่มีบรรยากาศสนุกสนาน เพลิดเพลิน เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออก และมีกำลังใจแสวงหาความรู้ เกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งที่เรียน

ต่อเพื่อน ต่อครู และต่อโรงเรียน เกิดการเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวันได้

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่สร้างให้ผู้เรียนมีความสุข ให้ความสนใจ มีความกระตือรือร้นขณะทำกิจกรรมร่วมกัน โดยการสร้างความสมดุลของกระบวนการสอน สื่อการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดประสบการณ์ที่มีความหมายต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเชิงบวก และนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข

2. ความสำคัญของการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุขในการกระบวนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนของเด็กดำเนินไปอย่างมีความสุขด้วยแนวคิดสำคัญ 6 ประการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) สรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนแต่ละคนได้รับการยอมรับจากเพื่อนและผู้สอน
2. ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อผู้เรียนทุกคนโดยทั่วถึง
3. ผู้เรียนเกิดความรักและภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ ทุกเวลา
4. ผู้เรียนแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจ
5. บทเรียนสนุก แปลกใหม่จูงใจให้ติดตาม และเร้าให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ
6. สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

การสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งปัจจุบันและอนาคต (ขวัญเนตร คาริวงศ์, 2564) ดังนี้

1. ทำให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีมีความสุข สดชื่น เบิกบาน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพที่ดีในอนาคต
2. ทำให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจ ใฝ่เรียนรู้ไม่ท้อแท้
3. ทำให้ผู้เรียนมีจิตใจที่ดีงาม เพราะเด็กที่เจริญเติบโตขึ้นในบรรยากาศแห่งความรักก็จะรู้จักรักผู้อื่น
4. ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง และมีกำลังใจที่จะทำสิ่งที่ดีงามตลอดไป
5. ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น เพราะการเรียนรู้ที่มีความสุขเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เป็นการฝึกการยอมรับ การรู้จักเข้าใจ และเห็นใจผู้อื่น

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข (Happiness Learning) การเรียนรู้อย่างมีความสุขเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Behavior) ของผู้เรียน อันเนื่องมาจากการเรียนรู้ กล่าวคือ มีความ

พึงพอใจ มีความรู้สึกรักหรือชอบวิชาที่เรียน มีความสนใจเรียน ตั้งใจเรียนเป็นอย่างดี สนใจเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ (สุดหทัย รุจิรัตน์, 2558, น.15)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้อย่างมีความสุขมีความสำคัญกับเด็ก ทำให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี มีความสุข เกิดกำลังใจในการเรียนรู้ มีจิตใจที่ดีงาม รู้จักรักตนเองและรักผู้อื่น ทำให้เด็กเห็นคุณค่าของตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ยอมรับ เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

3. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข

ทฤษฎีความสุขในการเรียนรู้ มีแนวคิดหลักการ คือ ต้องการให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างมีความสุข ซึ่งแนวคิดในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของทฤษฎีความสุขในการเรียนรู้ จากแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการเรียนการสอน 5 ประการ (ยุวดี ชูจิตต์, ม.ป.ป, น.2-3) คือ

1. แก่นแท้ของการเรียนการสอน คือ การเรียนรู้ของผู้เรียน
2. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ต่อเนื่องยาวนานตลอดชีวิต
3. ศรัทธา เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่สุดของการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ
4. ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีจากการสัมผัสและสัมพันธ์
5. สารที่สมควรเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ คือ ความรู้ ความคิด ความสามารถ

และความดี

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข (Happiness Learning) การเรียนรู้อย่างมีความสุขเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Behavior) ของผู้เรียน อันเนื่องมาจากการเรียนรู้ กล่าวคือ มีความพึงพอใจ มีความรู้สึกรักหรือชอบวิชาที่เรียน มีความสนใจเรียน ตั้งใจเรียนเป็นอย่างดี สนใจเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ (สุดหทัย รุจิรัตน์, 2558, น.15)

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุขในการกระบวนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กดำเนินไปอย่างมีความสุขด้วยแนวคิดสำคัญ 6 ประการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) สรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนแต่ละคนได้รับการยอมรับจากเพื่อนและผู้สอน
2. ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อผู้เรียนทุกคนโดยทั่วถึง
3. ผู้เรียนเกิดความรักและภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ ทุกเวลา
4. ผู้เรียนแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจ
5. บทเรียนสนุก แปลกใหม่จูงใจให้ติดตาม และเร้าให้อยากค้นคว้าหาความรู้

เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ

6. สิ่งที่เราเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

การเรียนรู้อย่างมีความสุข คือ เด็กควรจะต้องได้รับการยอมรับในจุดเด่นจุดด้อย ทั้งพ่อ แม่และครูควรจะเข้าใจในความแตกต่างในธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้าง ให้เด็กเกิดความรักและศรัทธา เมื่อเด็กมีความรักและศรัทธาก็จะสนใจและเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ โดยในการจัดการเรียนการสอนครูจะต้องจัดบทเรียนให้สนุก น่าสนใจ จัดบรรยากาศในการเรียน ที่ผ่อนคลาย มีการกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิด มีกิจกรรมในการเรียนอย่างหลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยให้นักเรียนได้ใกล้ชิดกับสิ่งที่นักเรียนอยากเรียนรู้และอยากเป็น นักเรียนได้รับการยอมรับ นักเรียนก็จะรู้จักตนเองยอมรับสถานะแห่งตนไม่ดูถูกตัวเอง ไม่โทษคนรอบข้าง ใจกว้าง และพร้อมที่จะปรับปรุงและแก้ไขซึ่งจะนำไปสู่ความภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง รวมทั้งการที่นักเรียนสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น มีเป้าหมายอันเดียวกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน สิ่งเหล่านี้ก็จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จและเกิดความสุขในการเรียนรู้ (อโณทัย ชีระทิพย์, 2561, น.34)

ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้ อย่างมีความสุข เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่มีความรัก ความสนใจ พึงพอใจ ตั้งใจเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างมีความสุขทั้งนี้ปัจจัยสำคัญ คือ การจัดประสบการณ์ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน มีโอกาสเลือก สิ่งที่ยากเรียนรู้ ยอมรับความแตกต่างของบุคคล มีความภูมิใจ เห็นคุณค่าของตนเอง ทั้งนี้การจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ช่วยส่งเสริมให้เกิด ความรู้ ความคิด ความสามารถ และความดี สิ่งเหล่านี้ก็จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียน ประสบความสำเร็จและเกิดความสุขในการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่าการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ความหมาย ความสำคัญ ของการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี ที่ศึกษานำมาออกแบบเป็นขั้นตอนในการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step) เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ครูนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนรู้อย่างมีความสุขด้วยการใช้เพลง นิทาน (2) ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step) เป็นขั้นตอนที่ครูจัดกิจกรรมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติตาม กระบวนการโดยใช้สื่อ EF for Fun โดยจัดกิจกรรมกลุ่มหรือจัดกิจกรรมเดี่ยวตามความเหมาะสม (3) ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step) เป็นขั้นตอนสรุปกิจกรรมที่ทำร่วมกัน เด็กประเมินตนเองด้วยการทบทวนขั้นตอนทั้งหมดจากการทำกิจกรรม จึงเชื่อว่าสามารถนำไปสู่

การจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยในขั้นตอนต่อไป

สื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

1. ความหมายของสื่อ

สื่อสำหรับเด็กปฐมวัย มีนักการศึกษาได้อธิบายความหมาย ความสำคัญ และประเภทของสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยไว้หลากหลายข้อมูลสอดคล้องกับผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า ได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

1.1 สื่อ (Media) หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดหรือนำความรู้ในลักษณะต่าง ๆ จากผู้ส่งไปยังผู้รับ ให้เข้าใจความหมายได้ตรงกันในการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เป็นตัวกลางนำความรู้ในกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เรียกว่า สื่อการเรียนการสอน (Instruction Media) (สำนักพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, ม.ป.ป)

1.2 สื่อการสอน หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยเป็นสื่อกลางให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยสื่อการสอนอาจอยู่ในรูปแบบวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ รวมไปถึงแหล่งเรียนรู้ซึ่งช่วยถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ไปยังผู้เรียน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมที่ต้องการ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน (วราพร บุญมี, 2564, น.378)

1.3 สื่อการเรียนการสอน หมายถึง การนำเอาวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการมาใช้ร่วมกันอย่างมีระบบในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมตามที่ต้องการ (จุไร อินทร์ทอง, 2559, น.28)

จากความหมายข้างต้นที่กล่าวมาสรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึง เครื่องมือหรือวิธีการที่เป็นตัวกลางในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเชิงบวกของเด็ก และช่วยให้มีระบบ มีทักษะ เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่มากขึ้น ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมกับเด็กอย่างชัดเจน

2. ความสำคัญของสื่อ

สื่อการเรียนการสอน มีความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะการปฏิบัติ เกิดประสิทธิภาพกับเด็กและครูผู้สอน หากผู้สอนใช้สื่อการเรียนการสอนให้ถูกต้องตามหลักการ ส่งผลให้สื่อการสอนเกิดคุณค่าทางวิชาการผู้เรียนได้รับ

ประสบการณ์ตรง มีลักษณะเป็นรูปธรรมทำให้เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้มากและนานขึ้น คุณค่าทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนให้มีความสนใจ มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ เกิดความคิดรวบยอด และเกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจการศึกษา ช่วยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ลดระยะเวลาในการจัดการเรียนของครู ช่วยแก้ปัญหาในเรื่องระยะทางในการเรียนรู้ของผู้เรียน (ชนาพร กองจินดา, 2564, น.170)

คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กล่าวว่า สื่อ มีความสำคัญต่อเด็ก เนื่องจากธรรมชาติของเด็กสนใจเรียนรู้ ค้นคว้า ทดลอง และต้องการสัมผัสสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สื่อเป็นตัวกลางนำความรู้จากผู้สอนสู่เด็ก ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้สิ่งที่เป็นามธรรมเข้าใจยากเปลี่ยนเป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่าย เรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เด็กสามารถเรียนรู้จากการเล่นที่เป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.104)

ทวีวัฒน์ วัฒนากุลเจริญ และวัฒนา มัคคสัน, (ม.ป.ป, น.10) กล่าวถึง ความสำคัญของสื่อไว้ว่า สื่อและเทคโนโลยี ช่วยพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เรียนรู้ได้ดีขึ้น มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เหมาะสมกับวัย ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นรูปธรรมมากขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้น และเด็กได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาอย่างเป็นองค์รวมไปพร้อมกัน เด็กได้รับการส่งเสริมทักษะการเข้าสังคมเปิดโอกาสให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กัน ได้ฝึกสร้างสรรค์งานร่วมกัน

สรุปได้ว่า สื่อ มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กในทุกด้าน เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ให้เป็นรูปธรรม เข้าใจง่าย เด็กเกิดความเข้าใจและความจำที่มากขึ้น ช่วยกระตุ้นความสนใจ วางแผน คิดแก้ปัญหา ทำงานเป็นทีม และสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ให้กับเด็ก สามารถพัฒนาทักษะการคิด ภาษา และจินตนาการได้เป็นอย่างดี ทำให้การเรียนรู้มีความหมายกับเด็กมากขึ้นช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

3. ประเภทของสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย

ประเภทของสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัย แบ่งเป็น 3 ประเภท (ทวีวัฒน์ วัฒนากุลเจริญ และวัฒนา มัคคสัน, ม.ป.ป, น. 28-30) ได้แก่

3.1 สื่อนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัย ประเภทวัสดุ หมายถึง สื่อนวัตกรรมที่มีลักษณะเป็นสิ่งที่ของที่ไม่คงทน ใช้งานได้หมดไป แบ่งออกเป็นวัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่มีในท้องถิ่น วัสดุที่ผลิตขึ้นเอง และวัสดุที่มีผู้จัดจำหน่าย ดังต่อไปนี้

3.2 วัสดุจากธรรมชาติ เป็นวัสดุจากธรรมชาติที่เกิดขึ้นเอง มีอยู่แล้วตามสภาพชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ และสามารถหาได้เองง่าย ๆ เช่น ดอกไม้ ต้นไม้ เมล็ดพืช กิ่งไม้ ดินเหนียว เป็นต้น

3.2.1 วัสดุที่มีในท้องถิ่น เป็นวัสดุที่มีอยู่ทั่วไปอยู่ในท้องถิ่นหาได้ง่าย ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามลักษณะชุมชนของท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น ในชุมชนทางภาคเหนือที่ผลิตร่มกระดาษสา ก็จะมีกระดาษสาอยู่มากมาย หาได้ง่าย เป็นต้น

3.2.2 วัสดุที่ครูจัดทำหรือผลิตขึ้นเอง เป็นวัสดุการสอนที่ครูใช้วัสดุอื่น ๆ ที่มีอยู่จัดทำขึ้นและนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การทำแบ่งโดว์จากแบ่งสาเลิ การสกัดสีจากพืช การทำหนังสือนิทานจากภาพ เป็นต้น

3.2.3 วัสดุที่มีผู้จัดจำหน่าย หมายถึง วัสดุที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีผู้ทำสำเร็จเพื่อจำหน่าย โดยผลิออกมาคราวละมาก ๆ เช่น สีเทียน สีไม้ สีน้ำ ดินน้ำมัน หนังสือนิทาน แผนภูมิหรือแผนภาพ ภาพยนตร์ วีดิโอ เกมการศึกษา แอปพลิเคชันสำหรับคอมพิวเตอร์พกพา สมาร์ทโฟน เป็นต้น

3.3 สื่อนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัย ประเภทอุปกรณ์ หมายถึง นวัตกรรมสื่อที่มีลักษณะเป็นสิ่งที่ของ เครื่องมือเครื่องใช้ ที่มีความคงทน เป็นสิ่งที่เป็ตัวกลางหรือตัวผ่านทำให้ข้อมูล หรือความรู้ที่บันทึกไว้ในวัสดุถ่ายทอดออกมาให้เห็นภาพ หรือได้ยินเสียง นวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยีประเภทอุปกรณ์ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

3.3.1 อุปกรณ์ประเภทภาพและเสียง เป็นอุปกรณ์ที่เป็นเครื่องเสียง เช่น ไมโครโฟนเครื่องขยายเสียง ลำโพง เครื่องเล่นซีดี เป็นต้น และอุปกรณ์ที่เป็นเครื่องฉาย เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องเล่นวีดิทัศน์ เครื่องเล่นวีซีดี เครื่องเล่นดีวีดี เครื่องโปรเจ็กเตอร์ เป็นต้น

3.3.2 อุปกรณ์ประเภทคอมพิวเตอร์แลเครือข่าย เป็นอุปกรณ์ที่เก็บรักษาข้อมูล ประมวลผลและแสดงผล รวมทั้งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในระบบเครือข่าย ทั้งระบบเครือข่ายท้องถิ่น และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์พกพา สมาร์ทโฟน เราเตอร์ งานรับสัญญาณดาวเทียม เครื่องแปลงสัญญาณ เป็นต้น

3.3.3 อุปกรณ์อื่นๆ หมายถึงอุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวกับการให้ภาพและเสียง คอมพิวเตอร์และเครือข่าย ที่ครูใช้เป็นอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอน เช่น กระดานไวท์บอร์ด ขาดังภาพพลิก เครื่องมือทดลองวิทยาศาสตร์ เต้าไมโครเวฟ เครื่องเล่นสนาม เป็นต้น

3.4 สื่อนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัย ประเภทวิธีการ หมายถึง นวัตกรรม สื่อ และเทคโนโลยีที่มีลักษณะเป็นแนวคิด วิธีการที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย มี 3 ลักษณะ คือ เป็นวิธีการที่เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กทั้งห้อง สำหรับเด็กเป็นกลุ่มและสำหรับเด็กรายบุคคล แต่บางกิจกรรมบางวิธีการก็มีความยืดหยุ่นสามารถนำไปใช้จัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยได้ทั้งแบบการจัดกิจกรรมทั้งห้อง เป็นกลุ่ม และรายบุคคล ตัวอย่างวิธีการมีดังนี้

3.4.1 วิธีการที่เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กทั้งห้อง เช่น การสอนภาษาแบบธรรมชาติอย่างองค์รวม การสอนแบบโครงการ การสอนโดยใช้ละคร บทบาทสมมุติ การสาธิต การทดลอง เกม การจำลองสถานการณ์ การฝึกปฏิบัติจริง ทักษะศึกษา เป็นต้น

3.4.2 วิธีการที่เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กเป็นกลุ่ม เช่น การทดลองปลูกพืช การทำโครงการตามความสนใจ การทำหนังสือนิทาน การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันตามความรับผิดชอบ การสำรวจสภาพอากาศ การบันทึกการเจริญเติบโตของพืช และสัตว์เลี้ยง เป็นต้น

3.4.3 วิธีการที่เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กเป็นรายบุคคล เช่น การทำงานศิลปะสร้างสรรค์ การเย็บปักถักร้อย การบันทึกการอ่านของตนเอง การดูแลสัตว์เลี้ยงตามที่ได้รับมอบหมาย การบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน เป็นต้น

คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น.109-111) ได้แบ่งประเภทของสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ 2 ประเภท ดังนี้

1. สื่อของเล่น เป็นสิ่งที่ประกอบการเล่นของเด็ก ของเล่นช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และเกิดความมั่นใจในการเล่นของเล่น อาจจัดทำขึ้นเองจากวัสดุ สิ่งของ เศษวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่รอบตัวในชีวิตประจำวัน หรือเป็นการเลือกซื้อของเล่นที่มีขายในท้องตลาด ซึ่งการจัดหาของเล่นให้เด็กต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและเหมาะสมกับวัยของเด็ก แบ่งเป็น ของจริง ของเล่นที่เลียนแบบของจริง ของเล่นสร้างสรรค์ ของเล่นเพื่อการศึกษา ของเล่นพื้นบ้าน

2. สื่อนิทาน เป็นสื่อ เครื่องมือ และวิธีการที่สำคัญในการพัฒนาเด็ก การอ่านหนังสือให้เด็กฟัง จะช่วยสร้างความคุ้นเคยระหว่างเด็กกับหนังสือ ถือเป็นการบ่มเพาะนิสัยรักการอ่านหนังสือในเด็กได้อย่างเหมาะสม

ประเภทของสื่อการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนแบ่งตามคุณลักษณะ
ได้ 4 ประเภท (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2553, น.45) คือ

1. สื่อประเภทวัสดุ ได้แก่ สไลด์แผ่นใส เอกสาร ตำรา สารเคมีสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ
และคู่มือการฝึกปฏิบัติ

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ ของจริง หุ่นจำลอง เครื่องเล่นเทปเสียง เครื่องเล่น
วีดิทัศน์ เครื่องฉายแผ่นใส อุปกรณ์และเครื่องมือในห้องปฏิบัติการ

3. สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ ได้แก่ การสาธิต การอภิปรายกลุ่ม การฝึก
ปฏิบัติ การฝึกงาน การจัดนิทรรศการ และสถานการณ์จำลอง

4. สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) การนำเสนอ
ด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Presentation) การใช้อินเทอร์เน็ต และอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสาร
(Electronic mail: E-mail) และการใช้ WWW (World Wide Web)

สรุปได้ว่า ประเภทของสื่อการสอน ได้แก่ สื่อที่เป็นนวัตกรรม ประกอบด้วย สื่อของ
เล่น สื่อนิทาน ครูสามารถผลิตขึ้นเองตามหน่วยการเรียนรู้ เพื่อใช้พัฒนาเด็กได้ตามวัตถุประสงค์
ซึ่งสื่อประเภทของเล่นประเภทเกมการศึกษา สื่อของเล่นแบบจำลอง ช่วยกระตุ้นให้เด็กสนใจเรียนรู้
ส่งเสริมทักษะการคิดได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ยังมีสื่อการสอนประเภทวิธีการ ประกอบด้วย
การจัดประสบการณ์ให้เด็กเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย รายบุคคล ซึ่งส่งเสริมให้เด็กได้วางแผน
การทำงานร่วมกัน เกิดทักษะทางความคิด มีความยืดหยุ่นในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้
เป็นอย่างดี จากที่กล่าวมาสื่อทั้ง 2 ประเภท สามารถนำมาใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริม
ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จภายใต้การเรียนรู้ที่มีความสุขได้อย่างดียิ่ง

4. สื่อ EF for Fun

สื่อ EF for Fun เป็นสื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัย
ได้สร้างขึ้นมา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ฝึกทักษะการสังเกต การแก้ปัญหา
เกิดการค้นพบคำตอบด้วยตนเองตามความสามารถ วางแผนและลงมือปฏิบัติจนบรรลุเป้าหมาย
ตามกติกาอย่างง่าย ๆ สามารถเล่นเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ได้ ซึ่งทักษะการคิดเพื่อชีวิต
ที่สำเร็จ เป็นทักษะสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 สามารถใช้ชีวิตประจำวันในสังคม
ได้อย่างมีความสุข รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ทุกรูปแบบ โดยสื่อ EF for Fun นี้สามารถ
ส่งเสริมทักษะได้ทั้ง 9 ด้าน ชุดสื่อนี้มีจำนวน 6 ชุด ตามหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งแต่ละหน่วยการเรียนรู้
สามารถเล่นได้ 5 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมภาพปริศนาซ่อนหาคนเก่ง (2) กิจกรรมเพื่อนกัน

อยู่ไหน (3) กิจกรรมเพื่อนซี้พาเพลิน (4) กิจกรรมบิงโก (5) กิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย สื่อที่ใช้ในการทำกิจกรรมทั้ง 5 กิจกรรมมีลักษณะดังนี้

4.1 สื่อบัตรปริศนาคำทาย มีขนาด 4×6 นิ้ว มีคำถามอยู่ด้านหลังการ์ด เพื่อฝึกทักษะการคิดหาคำตอบ ซึ่งคำปริศนาจะเป็นคำถามเกี่ยวกับรูปภาพตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดจำนวน 6 หน่วย แต่ละหน่วยมีจำนวน 10 ใบ

4.2 สื่อบัตรรูปภาพ มีขนาด 4×6 นิ้ว มีรูปภาพและคำศัพท์ของรูปภาพ ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดจำนวน 6 หน่วย แต่ละหน่วยมีจำนวน 20 ใบ

4.3 สื่อบัตรภาพเงาของรูปภาพ มีขนาด 4×6 นิ้ว มีรูปภาพเงาสีดำของภาพตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดจำนวน 6 หน่วย แต่ละหน่วยมีจำนวน 10 ใบ

4.4 แผ่นกระดานภาพบันไดงูจำนวนตัวเลข มีขนาด 24×24 นิ้ว

4.5 ลูกเต๋าจำนวนตัวเลข 1-6

4.6 ตัวเดินรูปเด็กหญิงจำนวน 3 ตัว เด็กชายจำนวน 3 ตัว

สรุปได้ว่า สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย นวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผ่านการหาประสิทธิภาพ และมุ่งเน้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุขกับสื่อ EF for Fun จำนวน 6 ชุด ตามหน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) สื่อ EF for Fun ร่างกายของฉัน (2) สื่อ EF for Fun ครอบครัวสุขสันต์ (3) สื่อ EF for Fun ผลไม้แสนอร่อย (4) สื่อ EF for Fun สัตว์เลี้ยงน่ารัก (5) สื่อ EF for Fun คณิตศาสตร์แสนสนุก (6) สื่อ EF for Fun ข้ามหัดศรชัย ซึ่งในแต่ละหน่วยจะมี 5 กิจกรรม ดังนี้ (1) กิจกรรมภาพธรรมชาติ (2) กิจกรรมเพื่อนซี้พาเพลิน (3) กิจกรรมบิงโก (4) กิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย

การวัดและประเมินผลทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

การวัดและประเมินผลสำหรับเด็กปฐมวัย มีนักวิชาการศึกษาได้อธิบายความหมายและเครื่องมือของการวัดและประเมินผลไว้อย่างหลากหลายข้อมูลซึ่งมีสอดคล้องกับหัวข้อวิจัยที่ศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอตามลำดับขั้นดังนี้

1. ความหมายของการวัดและประเมินผล

มีนักการศึกษาให้ความหมายสอดคล้องไว้ดังนี้

มณีญา สุราษ (2560, น.7) ได้ให้ความหมายของการวัดผลการศึกษาไว้ว่าเป็นกระบวนการกำหนดตัวเลขให้แก่พฤติกรรมของบุคคลที่ได้แสดงออกในการทดสอบตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือ เกณฑ์มาตรฐาน เพื่อที่จะได้รวบรวมผลทั้งหมดไปพิจารณาตัดสินใจ

อีเบล (Ebel, 1979, p.557) ได้ให้ความหมายของการวัดผลว่าหมายถึง กระบวนการในการกำหนดจำนวนให้สมาชิกในกลุ่มสิ่งของหรือบุคคลที่ต้องการวัดเพื่อบ่งบอกความแตกต่างของคุณลักษณะที่จะวัดของสิ่งของและของบุคคลนั้น ๆ

แซก (Sax, 1989, p.14) กล่าวว่า การวัดผล หมายถึง กระบวนการกำหนดตัวเลขให้กับคุณสมบัติ หรือคุณลักษณะของบุคคล วัตถุ หรือ เหตุการณ์ตามแบบแผนหรือกฎที่เกิดขึ้น

กัสกี (Guskey, 2000, pp.41-42) กล่าวว่า การประเมินผลเป็นการค้นหาที่เป็นระบบคุณค่า หรือคุณธรรม การประเมินเป็นการกำหนดคุณค่าให้กับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีกระบวนการ 4 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดมาตรฐานสำหรับคุณภาพการตัดสิน
2. มาตรฐานการมีความเกี่ยวข้องและสมบูรณ์
3. รวบรวมข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง
4. สร้างมาตรฐานเพื่อกำหนดคุณค่าหรือคุณภาพ

วิกกินส์ (Wiggins, 1998, p.12) ได้ให้ความหมายการประเมินผลการศึกษาไว้ 2 นัย คือ การประเมินผลควรจะถูกออกแบบเพื่อที่จะสอน (ไม่ใช่วัด) โดยให้นักเรียนทำงานหรือกิจกรรมที่เป็นงานที่แท้จริง

สรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลเป็นกระบวนการวัดพฤติกรรม ตัดสินคุณค่าหรือคุณภาพของผลที่ได้จากการวัดคุณลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยออกแบบการวัดและประเมินผลจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบการสังเกตพฤติกรรมหรือแบบวัดทักษะ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

มีนักการศึกษาอธิบายเครื่องมือการวัดและประเมินผลที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

ชไมมณ ศรีสุรักษ์ (2560, น.9) อธิบายเครื่องมือการวัดและประเมินผลสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

2.1 การสังเกต (Observation) การสังเกต คือ การพิจารณาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อค้นหาความจริงบางประการ โดยอาศัยประสาทสัมผัสของผู้สังเกตโดยตรงรูปแบบของการสังเกต

2.1.1 การสังเกตโดยผู้สังเกตเข้าไปร่วมในเหตุการณ์หรือกิจกรรม หมายถึง การสังเกตที่ผู้สังเกตเข้าไปมีส่วนร่วม หรือคลุกคลีในหมู่ผู้ถูกสังเกต และอาจร่วมทำกิจกรรมด้วยกัน

2.1.2 การสังเกตโดยผู้สังเกตไม่ได้เข้าไปร่วมในเหตุการณ์ หมายถึง การสังเกตที่ผู้ถูกสังเกตอยู่ภายนอกวงของผู้ถูกสังเกต คือสังเกตในฐานะเป็นบุคคลภายนอก การสังเกตแบบนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิด

2.1.2.1 การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง หมายถึง การสังเกตที่ผู้สังเกตไม่ได้กำหนดหัวเรื่องเฉพาะเอาไว้

2.1.2.2 การสังเกตแบบมีโครงสร้าง หมายถึง การสังเกตที่ผู้สังเกตกำหนดเรื่องที่จะสังเกตเฉพาะเอาไว้

2.2 การสัมภาษณ์ (Interview) การสัมภาษณ์ คือ การสนทนาหรือการพูดโต้ตอบกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อค้นหาความรู้ ความจริง ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้ารูปแบบของการสัมภาษณ์

2.2.1 การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง หมายถึง การสัมภาษณ์ที่ไม่ใช่แบบสัมภาษณ์ คือ ไม่จำเป็นต้องใช้คำถามที่เหมือนกันหมดกับผู้ถูกสัมภาษณ์ทุกคน

2.2.2 การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง หมายถึง การสัมภาษณ์ที่ผู้สัมภาษณ์จะใช้แบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไว้แล้ว

2.3 แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสอบถามเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กันมาก โดยเฉพาะการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร์ ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการที่สะดวก และสามารถใช้วัดได้อย่างกว้างขวางรูปแบบของแบบสอบถาม

2.4 การประเมินผลจากสภาพจริง (Authentic Assessment) หมายถึง กระบวนการสังเกตการบันทึก และรวบรวมข้อมูลจากงานและวิธีการที่นักเรียนทำ การประเมินผลจากสภาพจริงจะเน้นให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหา เป็นผู้ค้นพบและผู้ผลิตความรู้ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง รวมทั้งเน้นพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

2.5 แบบทดสอบ แบบทดสอบหรือแบบสอบ (Test) เป็นชุดของคำถามที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ ใช้วัดพฤติกรรมพัฒนาการของเด็ก ความรู้และทักษะบางประการ ลักษณะของแบบทดสอบวัดพัฒนาการเด็กปฐมวัยควรใช้แบบทดสอบที่เด็กเข้าใจง่ายและน่าสนใจ เช่น แบบทดสอบให้เด็กได้ปฏิบัติจริง แบบทดสอบเชิงสถานการณ์ แบบทดสอบใช้รูปภาพประกอบ มีสีสัน มีลักษณะเหมือนของเล่น กิจกรรมที่ใช้ก็เป็นเสมือนกิจกรรมการเล่นเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกสบายใจและเป็นอิสระ แบบทดสอบมีข้อดี คือใช้ได้สะดวก เก็บข้อมูลได้ง่าย ส่วนข้อเสีย คือ สร้างข้อสอบให้ได้มาตรฐานยาก

สรุปได้ว่า เครื่องมือของการวัดและประเมินผลสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย การสังเกต การสัมภาษณ์ การประเมินตามสภาพจริง และการใช้แบบทดสอบ ซึ่งเครื่องมือที่กล่าวมา

สามารถใช้วัดพฤติกรรมรวมถึงทักษะด้านต่าง ๆ ที่ต้องการทราบและนำผลจากการประเมินผลไปพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นในลำดับต่อไป

กล่าวได้ว่า จากการศึกษาความหมายและเครื่องมือการวัดและประเมินผลสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ศึกษาไปออกแบบเครื่องมือวัดประเมินผลเด็กปฐมวัย คือ แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ จำนวน 18 ข้อ ซึ่งแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จนี้มีลักษณะเป็นตัวเลือกแบบรูปภาพ 3 ตัวเลือก มีสีสันสวยงาม โดยให้เด็กเลือกคำตอบจากการฟังคำถามที่เป็นสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการหาคำดัชนีความตรงของเนื้อหา IOC เรียบร้อยแล้ว

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (Executive Function)

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ มีนักการศึกษาได้อธิบายความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จไว้อย่างหลากหลายข้อมูลอย่างสอดคล้องกับหัวข้อวิจัยที่ศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอตามลำดับขั้นดังนี้

1. ความหมายของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

ศักดิ์ชัย ใจชื่อตรง (2561, น.73) ได้ให้ความหมายของทักษะสมอง EF ไว้ว่า คือ กระบวนการในการทำงานของสมองส่วนหน้า (Frontal Lobes) ในส่วนที่ควบคุมสั่งการที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ กับตนเอง การรับรู้ การสังเกต จดจำ วิเคราะห์ รู้เหตุผล และการแก้ปัญหาที่มีความหลากหลายของสติปัญญาในการคิดขั้นสูง ควบคุมกำกับและจัดการตนเอง มีความสำคัญในการกำหนดเป้าหมาย การวางแผน การจัดระเบียบ การจัดระดับความสำคัญ ผ่านการแสดงออกทางด้านร่างกายและจิตใจ

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, พรรัถ อินทามระ, ศศิพันธุ์ เปียนเปี่ยมสิน, ศีลสุภา วรรณสุทธิ, และศิริพงษ์ ทิณรัตน์ (2562, น.5) ได้ให้ความหมายของ EF โดยอ้างอิงจากสถาบัน RLG (Rakluke Learning Group) ไว้ว่า คือความสามารถทางสมองในการกำกับความคิด กำกับความรู้สึกละกำกับการกระทำ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย

ตฤณ หงส์ไธ และอัจฉริย์ ไกรกิจราษฎร์ (2562, น.33) ได้ให้ความหมายของทักษะสมอง EF ไว้ว่า เป็นกระบวนการทางความคิดในสมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องกับการคิด ความรู้สึก และการกระทำเช่น การตั้งใจคิดไตร่ตรอง การควบคุมอารมณ์การยืดหยุ่นทางความคิด การตั้งเป้าหมาย วางแผน ความมุ่งมั่น การจดจำและเรียกใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดลำดับความสำคัญของเรื่องต่าง ๆ และการทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอนจนบรรลุความสำเร็จ

ซึ่งเป็นทักษะที่มนุษย์เราทุกคนต้องใช้มีความสำคัญยิ่งต่อทั้งความสำเร็จในการเรียน การทำงาน รวมทั้งการมีชีวิตรอบครัว

นันทา โพธิ์คำ (2563, น.710) ได้ให้ความหมาย ทักษะสมอง EF ไว้ว่า คือการทำงาน ของสมองส่วนหน้าที่เป็นการทำงานระดับสูงของสมองที่ช่วยในการควบคุมความคิด อารมณ์ การตัดสินใจ ที่ส่งผลต่อการกระทำทำให้สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งสามารถฝึกฝนได้หรืออาจกล่าวได้ว่า คือ ความสามารถของสมองที่ใช้ในการควบคุมความคิด อารมณ์ การกระทำเพื่อให้บรรลุเป้าหมายซึ่งเป็นทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด (2558, น.23) ให้ความหมาย ทักษะสมอง EF ไว้ว่า คือชุดกระบวนการทางความคิด (Mental Process) ที่ช่วยให้เราคิดเป็น มีเหตุ มีผล ยับยั้งชั่งใจได้ กำกับอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้ วางแผนทำงาน เป็นมุ่งมั่นจดจ่อทำอะไร ไม่วอกแวกจำคำสั่งและจัดการกับงานหลาย ๆ อย่างให้ลุล่วงเรียบร้อยได้ จัดลำดับงานเป็น ขั้นตอนเป็นตอน ยึดเป้าหมายแล้วทำไปเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ

สรุปได้ว่า ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Function) เป็นกระบวนการทำงาน ของสมองส่วนหน้าที่ช่วยควบคุมกระบวนการคิด อารมณ์ ความรู้สึก ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมในทางบวก ช่วยให้เกิดการวางแผน การยั้งคิดไตร่ตรอง มีเหตุผล มีความมุ่งมั่นเป้าหมายใน การทำงานให้สำเร็จลุล่วง พร้อมทั้งสามารถประเมินตนเองได้

2. ความสำคัญของทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2561) กล่าวว่า เด็กที่มีทักษะสมอง เพื่อชีวิตที่สำเร็จ EF ดีจะมีความพร้อมทางการเรียนมากกว่าเด็กที่มีทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ EF ไม่ดี และประสบความสำเร็จได้ในการเรียนทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงระดับอุดมศึกษา ตลอดจนวัยทำงาน นอกจากนี้ทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ EF ยังบ่งบอกถึงความพร้อม ทางการเรียนรู้มากกว่า ระดับสติปัญญา (IQ) ความสำคัญของทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ EF มีดังนี้

- 1) มีความคิดยืดหยุ่นเปลี่ยนความคิดได้เมื่อเงื่อนไขและสถานการณ์เปลี่ยน
- 2) สามารถทำงานให้เสร็จตามกำหนดและได้ผลสำเร็จที่ดี
- 3) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 4) รู้จักประเมินตนเองนำจุดบกพร่องมาปรับปรุงการทำงานของตนให้ดีขึ้น
- 5) รู้จักยับยั้งควบคุมตนเองไม่ให้ทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม
- 6) เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น
- 7) มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลรอบข้าง
- 8) มีเป้าหมายที่ชัดเจน

- 9) มีความจำดี
- 10) สามารถคาดการณ์ผลของการกระทำ
- 11) มีสมาธิจดจ่อกับงานที่ทำอย่างต่อเนื่องจนงานเสร็จ
- 12) รู้จักอดทนรอคอยที่จะทำหรือพูดในเวลาที่เหมาะสม
- 13) รู้จักขอความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น
- 14) ไม่รบกวนผู้อื่น

นวลจันทร์ จุฑาภักดี, ปณัฏดา ชนเศรษฐกร, และอรพินท์ เลิศอาวาสดาตระกูล (2560, น.17) กล่าวถึง ความสำคัญในการพัฒนาทักษะ EF ว่า การพัฒนาทักษะ EF มีความสำคัญต่อความสำเร็จทางการเรียนของเด็ก เนื่องจากเป็นตัวบ่งบอกถึงความพร้อมในการเรียนของเด็ก ได้มากกว่าระดับสติปัญญาและยังส่งผลต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านคณิตศาสตร์และการอ่านทำให้เด็กมีความคิดรอบคอบ ไตร่ตรองมากขึ้น ยับยั้งอารมณ์ ดีขึ้น มีความยืดหยุ่นมากขึ้น สามารถจัดการงานได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน ช่วยให้ทำสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด (2558, น.48) ได้สรุปความสำคัญว่า ถ้า EF ดี จะเกิดพฤติกรรมเชิงบวกในตัวเด็กให้เราเห็นชัดเจน ดังนี้

- 1) คิดเป็นระบบ มีเหตุผล
- 2) มีความจำดี เชื่อมโยงเรื่องที่เคยเรียนรู้มาใช้งานได้
- 3) มีสมาธิจดจ่อกับงานต่อเนื่องได้จนเสร็จ
- 4) รู้จักคิดวิเคราะห์ ทำไม อย่างไร
- 5) ยั้งใจเป็น รู้ว่าจะไรควร ไม่ควร กำกับตนเองได้
- 6) อดทนได้รอคอยเป็น
- 7) มีวิสัยวางแผนงานเป็นระบบ
- 8) คิดแล้วลงมือทำได้
- 9) ทำงานอะไร ทำจนเสร็จ
- 10) พอสถานการณ์เปลี่ยน ก็เปลี่ยนความคิดได้ไม่ยึดติด
- 11) กล้าคิดนอกกรอบ
- 12) รู้จักประเมินตนเอง ยอมรับความบกพร่องตนเอง
- 13) ปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ
- 14) มีความรับผิดชอบดี
- 15) รู้จักแสดงออกอย่างเหมาะสมเคารพผู้อื่น อยู่กับคนอื่นได้ไม่มีปัญหา

16) ทำอะไรยากขึ้นจนสำเร็จ ไม่ทอดยอุปสรรคง่าย ๆ ล้มแล้วลุก

จากความสำเร็จที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ มีความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมตั้งแต่ช่วงวัยเด็ก ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ส่งผลต่อความสำเร็จทางการเรียน การทำงานเป็นกลุ่ม มีความเป็นผู้นำ ปรับตัวเข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อม แก้ไขปัญหาได้เหมาะสมตามวัย สามารถตั้งเป้าหมาย มีความจดจ่อในการทำงาน ให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้

3. องค์ประกอบของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จมีองค์ประกอบ 9 ด้านดังนี้ (ปริญญานันท์ พร้อมสุขกุล, 2561, น.1779)

1) ทักษะความจำที่นำมาใช้งาน (Working Memory) คือ ทักษะจำหรือเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา และดึงมาใช้ประโยชน์ตามสถานการณ์ที่พบเจอ ทักษะด้านนี้ควรกระตุ้นหรือทวนซ้ำให้เด็กได้คิดอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้จดจำได้ดีและนาน

2) ทักษะการยับยั้งชั่งใจ – คิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ความสามารถในการควบคุมความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและสามารถควบคุมสิ่งล่อใจและสิ่งที่ทำจนเป็นนิสัยได้

3) ทักษะการยืดหยุ่นความคิด (Shift Cognitive Flexibility) คือ ความสามารถในการยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ไม่ยึดตายตัว สามารถใช้ทักษะนี้เพื่อการเรียนรู้ การยอมรับกฎระเบียบ หรือการทำงานด้วยวิธีที่แตกต่างกันจนกระทั่งงานนั้นประสบผลสำเร็จ

4) ทักษะการจดจ่อใส่ใจ (Focus) คือ ความสามารถในการใส่ใจจดจ่อ มุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง โดยไม่วกแวกไปตามสิ่งเร้าต่าง ๆ จากภายในตนเองหรือภายนอก

5) การควบคุมอารมณ์ (Emotion Control) คือ ความสามารถในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมไม่รบกวนผู้อื่น เด็กที่ควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้มักเป็นคนโกรธเกรี้ยว ขุนเขี้ยว และอาจมีอาการซึมเศร้า

6) การประเมินตัวเอง (Self - Monitoring) คือ การสะท้อนการกระทำของตนเอง รู้จักตนเอง รู้จักข้อดี ข้อเสีย ข้อที่ควรปรับปรุง รวมถึงการประเมินการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่อง

7) การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำตามที่คิดไม่กลัวความล้มเหลว ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง แต่มีความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ การคิดและลงมือทำให้สิ่งที่คิดนั้นเกิดขึ้นจริง

8) การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ (Planning and Organizing) คือ ทักษะการทำงานตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การมองเห็นภาพรวม ความสามารถในการจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ทำ ซึ่งเด็กที่ขาดทักษะนี้จะวางแผนไม่เป็น ทำให้งานมีปัญหา

9) การมุ่งเป้าหมาย (Goal – Directed Persistence) คือ ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มีความมุ่งมั่นอดทนตั้งใจในการทำงานให้บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะมีความอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันให้สำเร็จ

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ประกอบด้วยทักษะย่อย 9 ด้าน จัดเป็น 3 กลุ่มทักษะ (สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น.2-4) ได้แก่

กลุ่มทักษะพื้นฐาน

1) ความจำที่นำมาใช้งาน (Working Memory) คือ ความสามารถในการบันทึกเก็บประมวล และดึงข้อมูลที่ได้อาจจากประสบการณ์เดิมในชีวิต และเก็บไว้ในคลังสมองของเราออกมาใช้ตามสถานการณ์ที่ต้องการยิ่งมากประสบการณ์ความจำที่นำมาใช้งานก็ยิ่งมาก

2) การยับยั้งชั่งใจ คิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ความสามารถในการควบคุมแรงปรารถนาของตนให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม จนหยุดยั้งพฤติกรรมได้ในเวลาที่สมควร คนที่ขาดความยับยั้งชั่งใจจะเหมือน “รถที่ขาดเบรก” อาจทำโดยไม่คิดหรือมีปฏิกิริยาตอบโต้แบบไม่ไตร่ตรอง นำมาซึ่งปัญหาแก่ตนเองต่อไป

3) การยืดหยุ่นความคิด (Shifting หรือ Cognitive Flexibility) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนจุดสนใจ เปลี่ยนโฟกัสหรือทิศทางให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เด็กที่มีปัญหาในเรื่องการปรับตัว มักจะติดตันอยู่กับสิ่งเดิม ๆ ไม่สามารถยืดหยุ่นพลิกแพลงได้มองไม่เห็นทางออกใหม่ ๆ ไม่สามารถคิดสิ่งใหม่ ๆ นอกกรอบได้

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

4) การจดจ่อใส่ใจ (Focus Attention) คือ ความสามารถในการมุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยไม่วอกแวกไปตามปัจจัยไม่ว่าภายนอกหรือภายในที่เข้ามารบกวน

5) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม จัดการกับความเครียด หงุดหงิด และแสดงออกแบบที่ไม่รบกวนผู้อื่น คนที่ควบคุมอารมณ์ไม่ได้มักโกรธเกรี้ยวฉุนเฉียว ขี้หงุดหงิดเกินเหตุ หรือขี้กังวล อารมณ์แปรปรวน และอาจซึมเศร้าได้

6) การตรวจสอบตนเอง (Self-Monitoring) รู้จักจุดแข็งจุดอ่อนของตนเอง รวมถึงการตรวจสอบการทำงานเพื่อหาจุดด้อยบกพร่อง ประเมินการบรรลุเป้าหมาย ติดตามประสิทธิภาพของตนเองและดูผลจากพฤติกรรมของตนเองที่ไปกระทบต่อผู้อื่น

กลุ่มทักษะปฏิบัติ

7) การริเริ่มลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำงานตามที่คิด มีทักษะในการริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และเมื่อคิดแล้วก็ลงมือทำให้ความคิดของตนปรากฏขึ้นจริง ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง

8) การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ (Planning and Organizing) เริ่มตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การเห็นภาพรวม จัดลำดับความสำคัญ จัดระบบโครงสร้าง จนถึงการดำเนินการ คือ การแตกเป้าหมายให้เป็น ขั้นตอนกระบวนการ และมีการประเมินผล

9) ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มุ่งมั่นอดทนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ไม่ว่าจะมีความอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟัน ล้มแล้วลุกได้ จนไปถึงความสำเร็จ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (2561) กล่าวถึง องค์ประกอบของทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF) มี 9 ด้าน ดังนี้

1) ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) คือ ทักษะความจำหรือเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมาและดึงมาใช้ประโยชน์ตามสถานการณ์ที่พบเจอ

2) การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ความสามารถในการควบคุมความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม

3) การยืดหยุ่นความคิด (Shift Cognitive Flexibility) คือ ความสามารถในการยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

4) การใส่ใจจดจ่อ (Attention) คือ ความสามารถในการใส่ใจจดจ่อ มุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง

5) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ ความสามารถในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม

6) การติดตามประเมินตนเอง (Self - Monitoring) คือ การสะท้อนการกระทำของตนเองรู้จักตนเองรวมถึงการประเมินการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่อง

7) การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำตามที่คิดไม่กลัวความล้มเหลว และไม่ผลัดวันประกันพรุ่ง

8) การวางแผนและการดำเนินงาน (Planning and Organizing) คือ ทักษะการทำงาน ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การมองเห็นภาพรวม

9) การมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) คือ ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมายเมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้วก็มีคามมุ่งมั่นอดทน ไม่ว่าจะมียุอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันให้สำเร็จ

คูเปอร์-คาห์น และฟอสต์ (Cooper - Kahn and Foster, 2013 อ้างถึงใน , 2562, น.16) กล่าวว่า องค์ประกอบของทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF) ดังนี้

1) การสลับ (Shift) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนความสนใจจากเหตุการณ์หนึ่งไปยังอีกเหตุการณ์หนึ่ง

2) การยับยั้งชั่งใจ (Inhibit) คือ การกระทำจากสิ่งเร้าที่มากระตุ้น และหยุดพฤติกรรมได้ในช่วงเวลาที่เหมาะสม

3) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Memory) คือ ความสามารถในการตอบสนองทางอารมณ์ระดับกลางที่ไม่มากหรือน้อยเกินไป เช่น ร้องไห้เสียใจเมื่อถูกเพื่อนแกล้ง ยิ้มดีใจเมื่อได้รับของขวัญ เป็นต้น

4) ความจำขณะทำงาน (Working Memory) คือ ความสามารถในการคิดวางแผน นำไปใช้ผลการดำเนินการ และตรวจสอบผลการดำเนินการตามแผน เช่น ทำงานเสร็จอย่าง

5) การวางแผน (Plan/Organize) คือ ความสามารถในการคิดวางแผน นำไปใช้ผลการดำเนินการ และตรวจสอบ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า องค์ประกอบของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จเป็นความสามารถของสมองที่กำกับความรู้สึกรู้จักคิด การกระทำให้บรรลุเป้าหมาย จัดเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 ด้าน รวมเป็น 9 ด้าน คือ (1) กลุ่มทักษะพื้นฐาน ได้แก่ ความจำเพื่อใช้งาน การยั้งคิดไตร่ตรอง และการยืดหยุ่นความคิด (2) กลุ่มทักษะการกำกับตนเอง ได้แก่ การจดจ่อใส่ใจ

การควบคุมอารมณ์ และการติดตามประเมินตนเอง (3) กลุ่มทักษะปฏิบัติ ได้แก่ การริเริ่มลงมือทำ การวางแผนจัดระบบดำเนินการ และการมุ่งเป้าหมาย กลุ่มทักษะที่กล่าวมาผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาเด็กปฐมวัยผ่านการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบสื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์

แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์เป็นแนวคิดการพัฒนาระบบประสาทสมองกับพฤติกรรมต่าง ๆ ในการพัฒนามนุษย์ ซึ่งคำที่ใช้เรียกมีหลากหลาย เช่น ประสาทวิทยา ประสาทวิทยาศาสตร์ และแนวคิดปริชาณประสาทวิทยา แต่ละคำนั้นมีความหมายเดียวกันทั้งสิ้น ซึ่งแนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์การกับการศึกษา มีนักการศึกษาได้อธิบายไว้ ดังนี้

1. แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์กับการศึกษา

ประสาทวิทยาศาสตร์ เป็นศาสตร์หรือวิชาหนึ่งที่มีลักษณะของสหวิชาและมีอยู่ในกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์การแพทย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบประสาท พฤติกรรมการทำงานของประสาทที่พยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลไกทางระบบประสาท การทำความเข้าใจเกี่ยวกับจิตใจ อารมณ์ สังคมของมนุษย์ และการทำงานของสมองที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งประสาทวิทยาศาสตร์เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและมีความสำคัญมาก เกี่ยวกับการรับรู้ การคิด การจำ พฤติกรรมทางการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ และทฤษฎีทางจิตวิทยาหลาย ๆ อย่างมารวมกัน ซึ่งในเวลานี้ เรียกว่าความรู้ด้านประสาทวิทยาศาสตร์ ซึ่งมองความรู้เกี่ยวกับสมองจะสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ ความรู้สึกสุข หรือทุกข์ต่าง ๆ มีความเกี่ยวพันกับเซลล์สมองที่เรียกว่า นิวโรน ประสาทวิทยาศาสตร์ไม่ได้ถูกนำมาใช้หรือนำมาเกี่ยวข้องเฉพาะด้านการแพทย์เท่านั้น ในเชิงสังคมก็มีการศึกษาเหมือนกัน พบว่า สมองทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ในการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตอื่น มนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสัตว์ สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดพฤติกรรมทางสังคม มีพื้นที่ทางสังคมของสมอง ซึ่งมีสมองส่วนที่ให้เราแสดงความรู้สึกเมตตา กรุณา ความรัก ความรู้สึก เกิดอารมณ์ มีความผูกพันกับคนอื่น และค้นพบสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การพูด การใช้ภาษา (ครูสมาร์ทดอทคอม, 2564)

ประสาทวิทยาการศึกษา เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาหนึ่งที่บูรณาการระหว่างหลักการทำงานของสมอง จิตวิทยาการศึกษา และวิธีการจัดการการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความ

ฉลาดของมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหการพัฒนาทุนมนุษย์ในปัจจุบันเพื่ออนาคตสำหรับเยาวชนไทย (ธีราพร กุลนันทน์, 2562, น.169-183)

ประสาทวิทยาศาสตร์การศึกษา (Educational Neuroscience หรือ Mind Brain Education หรือ Neuroeducation) เป็นศาสตร์ที่บุกเบิกโดย ฟิชเชอร์ (Kurt W. Fischer) นักจิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างจิต (Mind) สมอง (Brain) และการศึกษา (Educational) ซึ่งเน้นไปในการเรียนรู้ (Learning) องค์ความรู้สำคัญ ของประสาทวิทยาศาสตร์กับการเรียนรู้ คือ กระบวนการทำงานของสมองในการเรียนรู้ทั้งการรับรู้ ความสนใจ การจำภาษา การคิด ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เพิ่มขึ้นจากทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม ปัจจุบันองค์ความรู้ทางประสาทวิทยาศาสตร์การศึกษายังมีการศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งที่สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา ตลอดจนจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด (มารุต พัฒนาผล, 2564)

สรุปได้ว่า ประสาทวิทยาศาสตร์ เป็นการศึกษากระบวนการทำงานของสมองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็ก ความรู้สึนึกคิด การจดจำ เกิดความสุขในการเรียนรู้ หลักการทำงานของระบบประสาทส่วนสมองช่วยพัฒนาการเรียนรู้ ความสามารถในมนุษย์ สร้างความอ่อนโยน เมตตา กรุณา ผู้อื่น จึงนำศาสตร์การทำงานเกี่ยวกับสมองมาบูรณาการกับการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางไปจัดประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์กับการพัฒนาทักษะการคิด

นักการศึกษาได้ทำการศึกษการพัฒนากระบวนการประสาทวิทยาศาสตร์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดในเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

ทักษะการรู้คิด (Cognitive Skills) ทักษะการรู้คิด (Cognitive Skills) หมายถึง ความสามารถในการคิดและการเรียนรู้ (Ability to Think and Learn) ประกอบด้วย การรับรู้ (Perception) ความสนใจ (Attention) การจำ (Memory) ภาษา (Language) และการคิด (Thinking) โดยมีสมอง (Brain) เป็นส่วนประมวลผลข้อมูล (Processing) ที่รับเข้ามาจากประสาทสัมผัสต่าง ๆ ก่อให้เกิดการคิดและการเรียนรู้ขึ้น (มารุต พัฒนาผล, 2564) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) หมายถึง การแปลความหมายข้อมูลที่บุคคลได้รับจากสิ่งแวดล้อมผ่านทางอวัยวะรับสัมผัส (Sensory Motor) ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง ซึ่งการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ มีองค์ประกอบของการรับรู้ที่นำไปสู่การเรียนรู้และการคิด ดังนี้

1.1 สิ่งเร้า (Stimulus) คือ สิ่งที่มากระตุ้นประสาทสัมผัส เช่น เหตุการณ์ ภาพ เสียง กลิ่น และการสัมผัส สิ่งเร้าที่ดีมีผลต่อการรับสัมผัสได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ประสาทสัมผัส (Sense Organs) คือ การรับสัมผัสสิ่งเร้าต่าง ๆ เช่น การมองเห็น การได้ยินเสียง การได้กลิ่น การรู้รส การได้สัมผัสจับต้อง

1.3 ประสบการณ์เดิม (Experience) คือ ประสบการณ์เดิมที่บุคคลมีอยู่ก่อนซึ่งมีอิทธิพลและส่งผลต่อการแปลความหมาย (Interpret) สิ่งที่ได้รับสัมผัสอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความสนใจ (Attention) เป็นกระบวนการทางสมองในการเลือกให้ความสำคัญกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งในขณะที่ไม่สนใจสิ่งอื่น การสร้างความสนใจเป็นหัวใจหลักที่ทำให้ผู้เรียนติดตามบทเรียนตลอดเวลา ผู้เรียนจะสนใจบทเรียนหรือไม่ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ซึ่งการสร้างความสนใจผู้สอนสามารถทำได้หลายวิธีการโดยมีหลักการสำคัญ ได้แก่

2.1 การมีบุคลิกภาพที่ดีของผู้สอน

2.2 การเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

2.3 การใช้น้ำเสียงที่มีการปรับระดับสูงต่ำอย่างเหมาะสม

2.4 การใช้ท่าทางประกอบในการอธิบายหรือการบรรยาย

2.5 การใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้สื่อที่มีพลังคือ สื่อที่เป็นของจริง รวมทั้งสื่อแอนิเมชัน คลิปวิดีโอ

3. การจำ (Memory) เป็นกระบวนการที่สมองลงรหัสข้อมูล (Encoding) ข้อมูลสารสนเทศแล้วจัดเก็บ (Stored) ไว้ในความทรงจำและสามารถค้นคืน (Retrieved) มาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนี้

3.1 การลงรหัส (Encoding) เป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการจำโดยสมองจะมีการรับข้อมูล แล้วทำการประมวลผลเป็นสิ่งที่สมองสามารถจดจำไว้ได้ซึ่งอาจเป็น ภาพ ตัวอักษร ภาษา เป็นต้น

3.2 การจัดเก็บ (Stored) เป็นขั้นตอนที่สองของกระบวนการจำในขั้นนี้สมองจะจัดเก็บรหัสหรือสิ่งที่จดจำไว้อย่างถาวร (การลืมเกิดจากการที่สมองไม่สามารถเก็บรหัสไว้ได้อย่างถาวร) พร้อมทั้งจะถูกค้นคืนมาใช้งาน

3.3 การค้นคืน (Retrieved) บางครั้งเรียกว่า ระลึก หรือ การรำลึกเป็นขั้นตอนที่สามของกระบวนการจำโดยสมองจะค้นข้อมูลที่จดจำไว้มาใช้งานในสถานการณ์ต่าง ๆ ความจำเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้เพราะเป็นฐานข้อมูลความรู้ที่สะสมไว้ในสมองและสามารถดึงมาใช้

ในการคิด การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ได้ทันที การจำที่เอื้อต่อการเรียนรู้ต้องเป็นการจำที่มีพื้นฐานมาจากความเข้าใจ (Understanding) ไม่ใช่การจำแบบ “นกแก้วนกขุนทอง”

4. ภาษา (Language) วิทยาศาสตร์การรู้คิด (Cognitive Neuroscience) ถือว่า การเรียนรู้ภาษานั้นเป็นความสามารถของสมองในการเรียนรู้และใช้ระบบการสื่อสารที่มีความซับซ้อน โดยไม่ว่าจะเป็น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ตลอดจนสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร สมองเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ด้านภาษา สมองทำหน้าที่ทั้งในด้านการสร้างความเข้าใจทางภาษาและการสื่อสารภาษา เช่น การพูด การเขียน เป็นต้น โดยสมองสามารถเรียนรู้การใช้ภาษาได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยธรรมชาติแล้วจะเรียนรู้จากการฟังเป็นลำดับแรก จากนั้นจะเป็นการออกเสียงหรือการพูด การอ่าน และการเขียน ตามลำดับของพัฒนาการทางสติปัญญา

5. การคิด (Thinking) เป็นศักยภาพของสมองในการประมวลข้อมูล เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการคิด เช่น การทำความเข้าใจ การตีความ การทำนาย การประเมินคุณค่า การจำแนก การจัดหมวดหมู่ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การสร้างสรรค์นวัตกรรม การคิดแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่

5.1 การคิดขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย การจำ (Remembering) การทำความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying)

5.2 การคิดขั้นสูง (Higher – Order Thinking) ประกอบด้วย การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดสังเคราะห์ (Synthesis Thinking) การคิดประเมินค่า (Evaluate Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การคิดวิจารณ์ (Critical Thinking) การคิดเป็นระบบ (Systematic Thinking) การคิดแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ซึ่งเป็นปัจจัยทำให้เกิดการเรียนรู้

สรุปได้ว่า แนวคิดประสาทวิทยาศาสตร์กับการพัฒนาทักษะการคิด เป็นกระบวนการทางสมองที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดของการเรียนรู้ บุคคลที่มีศักยภาพในการคิดจะสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนคิดสร้างสรรค์ได้อย่างต่อเนื่อง ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ ความรู้ ความจำ ความคิด อารมณ์ สติปัญญา เกิดจากการที่เซลล์สมองแตกกิ่งมาเชื่อมต่อกันเป็นวงจร มีการจัดระเบียบและเพิ่มการเชื่อมต่อใหม่ ๆ ขึ้นจำนวนมาก ผู้วิจัยได้นำแนวทางการพัฒนานี้มาเชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จทั้ง 9 ด้าน สำหรับเด็กปฐมวัย ในการจัดประสบการณ์โดยใช้ (Sensory Motor)

ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง ซึ่งการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการเรียนรู้และการดำรงชีวิต เด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านการคิดอย่างต่อเนื่อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด การเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ สำหรับเด็กปฐมวัย มีนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการศึกษาไว้ ดังนี้

ณัฐธรรดา ไชยอัศรพงศ์, จุติพร พิษณุกุล, และกันต์ฤทัย คลังพหล (2563) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการจัดประสบการณ์ดนตรีที่ส่งเสริมทักษะการคิด เพื่อจัดการชีวิตสู่ความสำเร็จในเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบ การจัดประสบการณ์ดนตรีที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อจัดการชีวิตสู่ความสำเร็จในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 ท่าน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี จังหวัดนนทบุรี เขต 1 จำนวน 105 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและ แบบประเมินทักษะการคิดเพื่อจัดการชีวิตสู่ความสำเร็จในเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดย การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัด ประสบการณ์ดนตรีที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อจัดการชีวิตสู่ความสำเร็จในเด็กปฐมวัย มี 5 องค์ประกอบ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) สาร 4) กระบวนการจัดประสบการณ์ดนตรี 5) การวัดและประเมินผลและผลการตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลองค์ประกอบของทักษะ การคิดเพื่อจัดการชีวิตสู่ความสำเร็จในเด็กปฐมวัยที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูล เชิงประจักษ์ โดยมีค่าความสัมพัทธ์ของตัวแปร 2 ตัวแปรเท่ากับ 0.06 ค่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.97 ค่าดัชนีรากกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า มีค่าเท่ากับ 0.00 ค่าดัชนีวัด ระดับความกลมกลืน เท่ากับ 1.01 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว เท่ากับ 1.03 ค่าดัชนี วัดระดับความสอดคล้องกลมกลืนเปรียบเทียบ มีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งมี 1 องค์ประกอบ (ตัวแปรแฝง) และ 4 ตัวแปรสังเกตได้เรียงลำดับตามค่าน้ำหนักองค์ประกอบ คือ ด้านการวางแผนและจัดระบบ ดำเนินการ ด้านความจำใช้งาน ด้านการยืดหยุ่นการคิด และด้านการยับยั้งชั่งใจ คิดไตร่ตรอง มีค่า น้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.53, 0.44, 0.41, และ 0.24

วไลพร เมฆไตรรัตน์ และสุชานาฏ ไชยวรรณะ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการ
ใช้วัตกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองเพื่อพัฒนาทักษะ EF สำหรับ
เด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านแบบ
กระบวนการ 3R โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองเพื่อพัฒนาทักษะ EF (Executive Functions) สำหรับ
เด็กปฐมวัย 2) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R และ 3) ศึกษาความพึง
พอใจของพ่อแม่ ผู้ปกครองที่ใช้ชุดกิจกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R กลุ่มตัวอย่างที่ใช้
ในการวิจัยครั้งนี้คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 3 -6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่
โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครสวรรค์เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปี
การศึกษา 2562 โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน จำนวน 100 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง
1 กลุ่ม จำนวน 50 คน และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 50 คน และเด็กปฐมวัยที่อยู่ในความดูแลของ
พ่อแม่ ผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) คู่มือความรู้
สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง 2) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 3) คู่มือปฏิบัติกิจกรรม 4) แบบประเมินระดับ
ทักษะ EF สำหรับเด็กปฐมวัย และ 5) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินประสิทธิภาพของชุด
กิจกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 อยู่ในระดับมากที่สุด
2) ผลการเปรียบเทียบระดับทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า
หลังการจัดกิจกรรมเด็กกลุ่มทดลองมีทักษะ EF สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบระดับทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองหลังใช้ชุดกิจกรรม
สูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการเปรียบเทียบระดับทักษะ
EF ใน 4 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และหลัง
การทดลอง พบว่า ทักษะ EF ของเด็กเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ และ 3) ความพึงพอใจของผู้ปกครอง
ต่อการใช้ชุดกิจกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

กมลรัตน์ คะนองเดช, สุนิศา ธรรมปัญญา, อาทิตยา วงศ์มณี, เสาวลักษณ์ สมวงษ์,
และนภาพร แซ่เลื่อง (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นที่มีต่อ
ทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ การวิจัย
ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อผลิตและหาประสิทธิภาพของสื่อและของเล่นในการพัฒนาทักษะ EF
(Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครูเขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้
2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะ EF (Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยระหว่างโรงเรียนในกลุ่มร่วม

พัฒนาวิชาชีพครูปฐมวัย เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นพัฒนาทักษะ EF เครื่องมือการวิจัยได้แก่ คู่มือการใช้สื่อและของเล่นพัฒนาทักษะ EF แบบประเมินคุณสมบัติสื่อ และของเล่น แบบบันทึกพฤติกรรมทักษะ EF และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1) สื่อและของเล่นพัฒนาทักษะ EF (Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพค่า $E_1/E_2 = 92.23/93.49$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) หลังการทดลองการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นพัฒนาทักษะ EF เด็กปฐมวัยในกลุ่มโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ มีทักษะ EF (Executive Functions) ไม่แตกต่างกันและไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) หลังการทดลองการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นพัฒนาทักษะ EF เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 98.11$)

วชิรา ธานีรัตน์, นิธิพัฒน์ เมฆขจร, และกันตวรรณ มีสมสาร (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อ ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการและ 2) เปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อ ของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการและกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแบบปกติกลุ่มตัวอย่างที่ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มหลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย และแบบสังเกตพฤติกรรมการใส่ใจจดจ่อ มีค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ภายหลังจากการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลอง มีทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการมีการพัฒนาทักษะสมองทางด้านการใส่ใจจดจ่อสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรวลัญช์ โพธิยานุกูล, ปณัดดา ธนเศรษฐกร, พัทรินทร์ เสรี, และอริวัฒน์ เจียวิวรรณกุล (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรม EF Guideline ต่อทักษะการคิด

เชิงบริหาร: การศึกษาติดตามผลเด็กปฐมวัยในห้องเรียนที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวทาง (EF Guideline) ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ. 2560 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพได้สนับสนุนให้สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, มหาวิทยาลัยมหิดล และสถาบันรักลูก ดำเนินการวิจัยและพัฒนา (EF Guideline) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับครูปฐมวัย ใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการจัดประสบการณ์ และสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย ในโครงการวิจัยปฏิบัติการเชิงวิพากษ์หลังจากที่ครูปฐมวัยนำ (EF Guideline) ไปใช้เป็นเวลาหนึ่งภาคเรียน (4 เดือน) ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการสอนของครูจากการใช้แผนการจัดประสบการณ์ (EF Guideline) และทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงดีขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ (ปนัดดา ธนเศรษฐกร และคณะ, 2560) งานวิจัยชิ้นนี้ จึงมีวัตถุประสงค์ คือ (1) เพื่อติดตามความคงอยู่ของการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะและทัศนคติของ การใช้แผนการจัดประสบการณ์ (EF Guideline) ในคุณครูปฐมวัยในภาคเรียนที่ 2 และ (2) เพื่อติดตามพัฒนาการทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยในภาคเรียนที่ 2 ในห้องเรียนที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวทาง EF Guideline ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างคือ คุณครูและเด็กปฐมวัย ภาคเรียนที่ 1/2560 จำนวน 4 โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร แบ่งเป็น (1) คุณครูที่ผ่านการอบรมการจัดประสบการณ์ (EF Guideline) จำนวน 7 คน และ (2) เด็กปฐมวัยในห้องเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวทาง (EF Guideline) จำนวน 134 คน ผลการศึกษาพบว่า หลังจากจบโครงการ EF Guideline Training Program ในภาคเรียนที่ 1 คุณครูที่เข้าร่วมโครงการยังคงวางแผนการจัดประสบการณ์ และจัดกิจกรรมตามแนวทาง (EF Guideline) ในภาคเรียนที่ 2 และคาดว่าจะใช้ต่อเนื่องไป เนื่องจากคุณครูตระหนักเห็นคุณค่าของการเขียนแผนการจัดประสบการณ์ที่มีเป้าหมาย และมีวัตถุประสงค์ชัดเจน ซึ่งทำให้เกิดความประณีตและละเอียดถี่ถ้วนต่อการสร้างประสบการณ์ในเด็กปฐมวัย และยังมีส่วนช่วยให้คุณครูเขียนแผนการจัดประสบการณ์ได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้เด็กปฐมวัยในห้องเรียนที่คุณครูใช้ (EF Guideline) ทั้งฉบับเป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะความคิดเชิงบริหารในภาคเรียนที่ 2 สูงกว่าภาคเรียนที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .05$

ศรวิไล เชาว์ปรีชา (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมความสุขของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองที่มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมความสุขของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต โดยรวมและ

จำแนกเป็นรายด้าน คือ ด้านสนุกสนานกับประสบการณ์แห่งความสุข ด้านเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับความสุขและด้านเสริมสร้างทักษะทางสังคมสำหรับความสัมพันธ์ที่มีความสุข กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชาย-หญิงอายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดอ่างแก้ว (จิบ ปานขำ) แขวงบางหว้า เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 4 ห้องเรียน และสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยทำการจับฉลากนักเรียนห้องที่สุ่มได้ เพื่อจัดเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัดกิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิตเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสังเกตพฤติกรรมความสุขของเด็กปฐมวัย กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t -test แบบ Dependent Samples ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต มีพฤติกรรมความสุขโดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิตมีพฤติกรรมความสุขด้านสนุกสนานกับประสบการณ์แห่งความสุขด้านเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับความสุขและด้านเสริมสร้างทักษะทางสังคมสำหรับความสัมพันธ์ที่มีความสุข เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศุคหทัย รุจิรัตน์ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน 2) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน ซึ่งประกอบด้วย 2.1) ประเมินผลสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการเสริมพลัง 2.2) ศึกษาพัฒนาการเกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้รับการเสริมพลัง 2.3) ศึกษาความคิดเห็นของครูผู้รับการเสริมพลังเกี่ยวกับรูปแบบการเสริมพลังที่พัฒนาขึ้น 2.4) ศึกษาพัฒนาการความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน 3) เพื่อขยายผลรูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นครูผู้สอนระดับประถมศึกษาจำนวน 4 คน และนักเรียน 191 คน โรงเรียนครุณราชบุรีปีการศึกษา 2558 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู

ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีต่อการใช้รูปแบบแผนการเสริมพลังแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา แบบประเมินตนเองของครูที่มีต่อความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเองที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข แบบสอบถามความคิดเห็นของครูที่มีต่อรูปแบบการเสริมพลังแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน และแบบประเมินการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเสริมพลังเพื่อสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีคุณภาพประสิทธิภาพของรูปแบบพบว่า ครูผู้สอนมีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขอยู่ในระดับดี มีพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขสูงขึ้น นักเรียนมีพัฒนาการของการเรียนรู้อย่างมีความสุขสูงขึ้น

งานวิจัยในประเทศ

สมิดส์ (Smidts, 2003) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนากระบวนการคิดเชิงบริหารที่หลากหลายในเด็กอายุระหว่าง 3 ถึง 7 ปี และตรวจสอบผลของสมองส่วนหน้าในช่วงต้นการพัฒนาทักษะเชิงบริหารทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การจดจ่อใส่ใจ ความยืดหยุ่นทางปัญญา การประมวลผลข้อมูล และมุ่งเน้นเป้าหมาย ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เด็กชาวออสเตรเลียที่มีสุขภาพดี 99 คน ที่มีอายุระหว่าง 3 ถึง 7 ปี โดยใช้การจัดหมวดหมู่วัตถุสำหรับเด็ก (OCTC) ซึ่งเป็นการวัดการสร้างแนวคิดและความยืดหยุ่นทางจิตวิทยา ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการพัฒนาทักษะเชิงบริหารโดยใช้การจัดหมวดหมู่วัตถุสำหรับเด็ก (OCTC) มีความสามารถในการคิดในด้านการประมวลผลข้อมูลได้เร็วขึ้น สามารถวางแผน แก้ปัญหาจากกระบวนการได้ดีขึ้น และสามารถควบคุมอารมณ์ ยืดหยุ่นความคิดได้มากขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

บาร์โบซ่า และเลออน (Barbosa and Leon, 2018) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสนใจและการควบคุมตนเองในวัยเด็กและวัยรุ่น: การพัฒนาการควบคุมทักษะการคิดเชิงบริหาร มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาความแตกต่างระหว่างการทำงานของความคิดเชิงบริหารและการควบคุมตนเองในเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมตนเองและระดับกิจกรรมของเด็ก ผลการศึกษพบว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคลในช่วงวัยเด็กมีผลต่อระดับ

การพัฒนาอารมณ์ในการร่วมกิจกรรม การทำงานของความคิดเชิงบริหารและการควบคุมตนเอง
ของเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กัน ช่วยให้เด็กปฐมวัยมีระยะความสนใจในการทำกิจกรรมได้จดจ่อ
และต่อเนื่อง และพัฒนาด้านความจำได้ดีมากขึ้น

เหยิน (Yeung, 2007) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ภาษาและการคิดเชิงบริหารของ เด็กปฐมวัย
มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อประเมินความสัมพันธ์ระหว่างด้านต่าง ๆ ของภาษาและ
ความสามารถในการคิดยืดหยุ่นในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่เด็กปฐมวัยอายุ
3-5 ปี จำนวน 67 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดสื่อของ EF และการพัฒนาทางภาษา และแบบ
ประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถทางภาษา การรับรู้ภาษา เข้าใจ
ภาษา มีความสัมพันธ์กับความคิดยืดหยุ่น เด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาภาษาด้วยความคิดยืดหยุ่น
มีระดับความเข้าใจภาษาและโครงสร้างของภาษามากขึ้น

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยทั้งในประเทศ และต่างประเทศให้ความสนใจในการศึกษาเรื่อง
ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จไว้อย่างมากมาย ซึ่งในงานวิจัยส่วนใหญ่นำไปพัฒนาด้านความคิด
เชิงบริหาร ซึ่งเป็นทักษะหนึ่งที่อยู่ในทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ การพัฒนามุ่งเน้นไปที่การยับยั้ง
ชั่งใจ การยืดหยุ่นความคิด เพื่อส่งเสริมอยู่ร่วมกับสังคม สิ่งทีกล่าวมานั้นเป็นพื้นฐานที่ต่อยอด
ให้เด็กเกิดพัฒนาการในด้านสติปัญญาต่อไป การพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จใน
ต่างประเทศ เน้นพัฒนาในทางการแพทย์ โดยทางการแพทย์จะใช้พัฒนาทักษะทางสังคม การเห็น
คุณค่าในตนเอง การยืดหยุ่นความคิด การยับยั้งชั่งใจ ทำให้เด็กสามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้
อย่างมีความสุข

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

รายละเอียดดังนี้

รูปแบบการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre Experimental Design) มีการวัดก่อนและหลังใช้นวัตกรรม One Group Pretest Posttest Design (พิสนุ ฟองศรี, 2553, น.93) มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 3.1 รูปแบบการวิจัยแบบ The One-Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อนเรียน	การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T_1	X	T_2

เมื่อ

E แทน กลุ่มทดลอง

T_1 แทน ทดสอบก่อนการทดลอง

X แทน ระหว่างการจัดประสบการณ์

T₂ แทน ทดสอบหลังการทดลอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มีประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 13 โรงเรียน รายละเอียดดังแสดงตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 จำนวนโรงเรียนเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ลำดับที่	โรงเรียน	รวมทั้งหมด (คน)
1.	โรงเรียนอนุบาลไพโรจน์ศิริ	137
2.	โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต	218
3.	โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิตวิทยา	250
4.	โรงเรียนอนุบาลดวงแก้ว	50
5.	โรงเรียนอนุบาลบ้านหมอ	53
6.	โรงเรียนอนุบาลมยุรี	120
7.	โรงเรียนอนุบาลร่มเย็น	275
8.	โรงเรียนอนุบาลวารี	184
9.	โรงเรียนอนุบาลศรีชัยวัณ	170
10.	โรงเรียนอนุบาลสวนเด็กเชียงใหม่	156
11.	โรงเรียนอนุบาลสวนน้อย	205
12.	โรงเรียนอนุบาลสายครุณ	150
13.	โรงเรียนอนุบาลอัมพรพรรณ	84
รวม		2,052

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลนครพนม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเด็กชาย 9 คน เป็นเด็กหญิง 18 คน รวมจำนวนทั้งหมด 27 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Two Stage Random Sampling) มีขั้นตอนดังนี้

2.1 สำรวจโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ในกลุ่มโรงเรียนเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน 13 โรงเรียน

2.2 ทำการสุ่มโรงเรียนจากโรงเรียนเอกชนอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มาจำนวน 1 โรงเรียน ในการสุ่มแบบกลุ่ม โดยการจับสลาก โดยใช้ชื่อโรงเรียนเป็นการสุ่ม ซึ่งได้โรงเรียนอนุบาลนครพนม เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีนักเรียนทั้งหมด 218 คน

2.3 ทำการสุ่มห้องเรียนจากโรงเรียนอนุบาลนครพนม ซึ่งมีห้องเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 จำนวน 3 ห้องเรียน สุ่มห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน โดยการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ (1) แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมเป็นเวลา 30 ครั้ง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 (2) สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 6 ชุด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 18 ข้อ ประกอบด้วย ด้านที่ 1 จำเพื่อใช้งาน ด้านที่ 2 ยังคิดได้ตรงตรง ด้านที่ 3 ยืดหยุ่นความคิด ด้านที่ 4 ควบคุมอารมณ์ ด้านที่ 5 จดจ่อใส่ใจ ด้านที่ 6 ติดตามประเมินตนเอง ด้านที่ 7 ริเริ่มและลงมือทำ ด้านที่ 8 วางแผนและจัดระบบดำเนินการ ด้านที่ 9 มุ่งเป้าหมาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

1.1 ลักษณะของแผนการจัดประสบการณ์

แผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์บูรณาการกับกิจกรรมเกมการศึกษา ครั้งละ 40 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน จำนวน 30 กิจกรรม ซึ่งรายละเอียดดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 รายละเอียดของแผนการจัดประสบการณ์

แผนที่	ขั้นตอนการสอน	จำนวน/ ชั่วโมง
หน่วยที่ 1 - หน่วยที่ 6	1.ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส	1 แผนใช้เวลา
	2.ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย	40 นาที
	3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า	
รวม		20 ชั่วโมง

แผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ดำเนินการในรูปแบบการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยมี 3 ขั้นตอน ดังรายละเอียดตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 รายละเอียดของแผนการจัดประสบการณ์

ขั้นตอน	การดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส	1.1 เด็กเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง “ตา หู จมูก” ร่วมกับครูและเพื่อน ๆ
	1.2 เด็กและครูร่วมกันสนทนาถึงอวัยวะอยู่ในเพลงว่ามีอะไรบ้าง
2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย	2.1 ครูนำภาพอวัยวะที่ใช้รับสัมผัสให้เด็กเรียนรู้ จากนั้นร่วมกันสนทนาถึงตำแหน่งของอวัยวะที่เรียนรู้ โดยครูใช้คำถามว่าอวัยวะที่เรียนรู้อยู่ตำแหน่งใดของร่างกายพร้อมให้เด็กตอบ

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

ขั้นตอน	การดำเนินกิจกรรม
	2.2 แบ่งกลุ่มเด็กกลุ่มละ 5-6 คน ในการทำกิจกรรม “ภาพธรรมชาติหาค้นเก่ง” โดยให้เด็กเลือกจับกลุ่มสมาชิกด้วยตนเอง 2.3 ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมกิจกรรม “ภาพธรรมชาติหาค้นเก่ง” ให้เด็ก ๆ เข้าใจกติกาในการเล่นร่วมกัน โดยแนะนำอุปกรณ์พร้อมวัสดุการเล่น ดังนี้ 2.3.1 สื่อประกอบด้วยการ์ดปริศนาคำทายชื่ออวัยวะต่าง ๆ และการ์ดรูปอวัยวะต่าง ๆ 2.3.2 นำการ์ตูนภาพวางคว่ำลง จากนั้นครูอ่านปริศนาคำทายของรูปภาพ เด็กคนไหนสามารถตอบปริศนาได้ มีสิทธิ์ในการเปิดรูปภาพที่คว่ำอยู่จำนวน 3 ครั้ง เพื่อหารูปภาพคำตอบถ้าหาเจอเก็บการ์ตูนภาพมาไว้ที่ตนเอง หากครบ 3 ครั้งแล้วหาไม่เจอจะเป็นเพื่อนคนต่อไปที่ตอบถูกสามารถเปิดภาพได้ 2.4 เมื่อแนะนำวิธีการเล่นเกมเรียบร้อยแล้วให้เด็กเล่นเกมกิจกรรม “ภาพธรรมชาติหาค้นเก่ง” ร่วมกันกับเพื่อน 2.5 สังเกตการทำกิจกรรมและสนทนากับเด็กเมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บอุปกรณ์การเล่นใส่กล่องให้เรียบร้อย
3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า	3.1 เด็กและครูร่วมสนทนาทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมกับเล่าถึงความประทับใจในการทำกิจกรรมให้เพื่อน ๆ และครูฟังอีกครั้ง

โดยเนื้อหาของแผนการจัดประสบการณ์ ประกอบด้วย

- 1) ชื่อหน่วยการเรียนรู้และชื่อเรื่อง
- 2) สาระสำคัญ
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) สาระการเรียนรู้
- 5) วิธีการดำเนินกิจกรรม
- 6) สื่อ/แหล่งเรียนรู้
- 7) การวัดและประเมินผล

8) แบบบันทึกหลังสอน

1.2 ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยได้แบ่งลำดับขั้น ของการทำแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2.2 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

1.2.3 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและหลักการการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์

1.2.4 สร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 1 แผน ซึ่งกำหนดเป็นขั้นตอนการดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส
2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย
3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า

รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการสร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ดังรายละเอียดตารางที่ 3.5 ที่นำเสนอในหน้าถัดไปดังนี้

ตารางที่ 3.5 แสดงการออกแบบเพื่อสร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	เวลา
1. ร่างกายของฉัน	1.อวัยวะที่ใช้ในการรับสัมผัส 2. อวัยวะที่ใช้ในการเคลื่อนไหว 3. อวัยวะมีหน้าที่อะไรเอ่ย 4. ร่างกายสะอาดสดใส 5. ฟ.ฟัน สะอาดจัง	1.กิจกรรมภาพหรรษา ซ่อนหาคนเก่ง 2.กิจกรรมเพื่อนฉัน อยู่ไหน 3.กิจกรรมคู่ซี้พา เพลิน 4.กิจกรรมBingo หรรษา 5.กิจกรรมกล่อง ปริศนาพาตะลุย	1.ขั้นสนุกคิด จิตแจ่มใส 2.ขั้นนำพาสู่ เป้าหมาย 3.ขั้นใส่ใจเห็น คุณค่า	09.00 – 09.40 น.
2.ครอบครัว สุขสันต์	1.ครอบครัวของฉัน 2.สมาชิกใน ครอบครัว 3.ความอบอุ่นจาก ครอบครัว 4.หน้าที่ของ สมาชิกใน ครอบครัว 5.การปฏิบัติตนต่อ สมาชิกใน ครอบครัว	1.กิจกรรมภาพหรรษา ซ่อนหาคนเก่ง 2.กิจกรรมเพื่อนฉัน อยู่ไหน 3.กิจกรรมคู่ซี้พา เพลิน 4.กิจกรรมBingo หรรษา 5.กิจกรรมกล่อง ปริศนาพาตะลุย	1.ขั้นสนุกคิด จิตแจ่มใส 2.ขั้นนำพาสู่ เป้าหมาย 3.ขั้นใส่ใจเห็น คุณค่า	09.00 – 09.40 น.

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	เวลา
3. ผลไม้แสนอร่อย	1.ผลไม้ที่หนูรู้จัก 2.รูปร่างลักษณะของผลไม้ 3.วิธีการทำความสะอาดผลไม้ 4.ประโยชน์ของผลไม้ 5.การถนอมผลไม้	1.กิจกรรมภาพพรรษา ซ่อนหาคนเก่ง 2.กิจกรรมเพื่อนฉันอยู่ไหน 3.กิจกรรมคู่ซี้พาเพลิน 4.กิจกรรมBingoพรรษา 5.กิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย	1.ขั้นสนุกคิด จิตแจ่มใส 2.ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย 3.ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า	09.00 – 09.40 น.
4. สัตว์เลี้ยงน่ารัก	1.สัตว์เลี้ยงที่หนูรู้จัก 2.รูปร่างลักษณะของสัตว์เลี้ยง 3.อาหารของสัตว์เลี้ยง 4.ประโยชน์และโทษของสัตว์เลี้ยง 5.ที่อยู่อาศัยของสัตว์เลี้ยง	1.กิจกรรมภาพพรรษา ซ่อนหาคนเก่ง 2.กิจกรรมเพื่อนฉันอยู่ไหน 3.กิจกรรมคู่ซี้พาเพลิน 4.กิจกรรมBingoพรรษา 5.กิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย	1.ขั้นสนุกคิด จิตแจ่มใส 2.ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย 3.ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า	09.00 – 09.40 น.
5. คมนาคมแสนสนุก	1.ยานพาหนะอะไรเอ่ย 2.ประเภทของการเดินทาง 3.การเดินทางของหนู	1.กิจกรรมภาพพรรษา ซ่อนหาคนเก่ง 2.กิจกรรมเพื่อนฉันอยู่ไหน 3.กิจกรรมคู่ซี้พาเพลิน	1.ขั้นสนุกคิด จิตแจ่มใส 2.ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย 3.ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า	09.00 – 09.40 น.

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์	ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	เวลา
5. คมนาคม แสนสนุก	4.เดินทาง ปลอดภัย 5.ยานพาหนะใน ฝัน	4.กิจกรรมBingo หรรษา 5.กิจกรรมกล่อง ปริศนาพาตะลุย		
6. ข้าว มหัศจรรย์	1.ข้าวชนิดต่าง ๆ 2.ลักษณะต่าง ๆ ของข้าว 3.ขั้นตอนการทำ นาและอุปกรณ์ใน การทำนา 4.ประโยชน์ของ ข้าว 5.อาหารที่ทำมา จากข้าว	1.กิจกรรมภาพหรรษา ซ่อนหาคนเก่ง 2.กิจกรรมเพื่อนกัน อยู่ไหน 3.กิจกรรมคู่ซี้พา เพลิน 4.กิจกรรมBingo หรรษา 5.กิจกรรมกล่อง ปริศนาพาตะลุย	1.ขั้นสนุกคิด จิตแจ่มใส 2.ขั้นนำพาสู่ เป้าหมาย 3.ขั้นใส่ใจเห็น คุณค่า	09.00 – 09.40 น.

1.2.5 นำแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ทั้ง 2 ท่าน ตรวจสอบแก้ไขเบื้องต้นและปรับปรุงตามคำแนะนำ

1.2.6 นำแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยซึ่งเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา หรือ เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษา

ปฐมวัยมีประสบการณ์การสอนมากกว่า 10 ปี มีความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ ดังนี้ คือ ด้านหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ด้านการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย และด้านการวัดผล ประเมินผลระดับปฐมวัย โดยประยุกต์ใช้แบบแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ซึ่งความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยใช้สูตรและหาดัชนี ความสอดคล้อง 3 ระดับได้จาก (ไพศาล วรคำ, 2559, น.269) แต่ระดับมีความหมายดังนี้

+1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าแผนการจัดประสบการณ์มีคุณภาพ

0 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าแผนการจัดประสบการณ์มีคุณภาพ

- 1 หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าแผนการจัดประสบการณ์ไม่มีคุณภาพ

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. อาจารย์ ดร.จินดา น้ำเจริญ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

2. นางนิภา แก้วประทีป ตำแหน่ง ศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษปฏิบัติหน้าที่รองหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา

3. นางดรณวรรณ ศรีบุญมา ตำแหน่ง ครูปฏิบัติการซึ่งปฏิบัติการสอนระดับปฐมวัย โรงเรียนวัดสวนดอกเป็นระยะเวลา 12 ปี

ผลปรากฏว่า คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหาที่ 0.9 แสดงว่าแผนการจัดประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและสามารถนำไปทดลองใช้ได้ (ภาคผนวก ก.1)

1.2.7 นำเครื่องมือมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไป Tryout กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.2.8 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขฉบับสมบูรณ์ จากนั้นนำไปขอความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ก่อนนำไปทดลองสอนจริง

2. แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

2.1 ลักษณะของแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 5 – 6 ปี มีลักษณะการเลือกตอบเป็นรูปภาพ 3 ตัวเลือก จำนวน 18 ข้อ โดยวัดทักษะการคิด

เพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยทั้ง 9 ด้าน ประกอบด้วย ด้านที่ 1 จำเพื่อใช้งาน ด้านที่ 2 ยังคิดไตร่ตรอง ด้านที่ 3 ยืดหยุ่นความคิด ด้านที่ 4 ควบคุมอารมณ์ ด้านที่ 5 จดจ่อใส่ใจ ด้านที่ 6 ติดตามประเมินตนเอง ด้านที่ 7 ริเริ่มและลงมือทำ ด้านที่ 8 วางแผนและจัดระบบดำเนินการ ด้านที่ 9 มุ่งเป้าหมาย ดังแสดงในตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 18 ข้อ

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ	จำนวนข้อ
ด้านที่ 1 จำเพื่อใช้งาน	2 ข้อ
ด้านที่ 2 ยังคิดไตร่ตรอง	2 ข้อ
ด้านที่ 3 ยืดหยุ่นความคิด	2 ข้อ
ด้านที่ 4 ควบคุมอารมณ์	2 ข้อ
ด้านที่ 5 จดจ่อใส่ใจ	2 ข้อ
ด้านที่ 6 ติดตามประเมินตนเอง	2 ข้อ
ด้านที่ 7 ริเริ่มและลงมือทำ	2 ข้อ
ด้านที่ 8 วางแผนและจัดระบบดำเนินการ	2 ข้อ
ด้านที่ 9 มุ่งเป้าหมาย	2 ข้อ

2.2 การสร้างและหาคุณภาพ แบบประเมิน

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

2.2.2 ออกแบบแบบประเมินทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (Pretest-Posttest) ประกอบด้วย (1) คู่มือแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จก่อน ระหว่าง และหลังการจัดประสบการณ์ 1 เล่ม (2) แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนการ

จัดประสบการณ์ (Pretest) 1 เล่ม (3) แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ระหว่างการจัดประสบการณ์ 1 เล่ม (4) แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์ (Posttest) 1 เล่ม โดยแต่ละชุดออกแบบวิธีการดำเนินการวัดและข้อคำถาม เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์การพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย มีลักษณะ การเลือกตอบเป็นรูปภาพ 3 ตัวเลือก จำนวน 18 ข้อ ตามรายละเอียดตารางที่ 3.7

ตารางที่ 3.7 แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 18 ข้อ

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ	จำนวนข้อ
ด้านที่ 1 จำเพื่อใช้งาน	2 ข้อ
ด้านที่ 2 ยังคิดไตร่ตรอง	2 ข้อ
ด้านที่ 3 ยืดหยุ่นความคิด	2 ข้อ
ด้านที่ 4 ควบคุมอารมณ์	2 ข้อ
ด้านที่ 5 จดจ่อใส่ใจ	2 ข้อ
ด้านที่ 6 ติดตามประเมินตนเอง	2 ข้อ
ด้านที่ 7 ริเริ่มและลงมือทำ	2 ข้อ
ด้านที่ 8 วางแผนและจัดระบบดำเนินการ	2 ข้อ
ด้านที่ 9 มุ่งเป้าหมาย	2 ข้อ

2.2.3 นำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จก่อน ระหว่าง และหลัง การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (Pretest-Posttest) ที่สร้างขึ้นนำไป เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ทั้ง 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

2.2.4 นำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จก่อน ระหว่าง และหลัง การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณา ความสอดคล้องของหลักการ โครงสร้างของนวัตกรรม เนื้อหา และรูปแบบของแบบวัดทักษะการ คิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนรู้ (Pretest-Posttest) โดยหาค่า ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และหาประสิทธิภาพของเครื่องมือด้วยค่า E_1/E_2 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. อาจารย์ ดร.จินดา น้ำเจริญ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

2. นางนิภา แก้วประทีป ตำแหน่ง ศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษปฏิบัติหน้าที่รองหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา

3. นางดรณวรรณ ศรีบุญมา ตำแหน่ง ครูปฏิบัติการซึ่งปฏิบัติการสอนระดับปฐมวัย โรงเรียนวัดสวนดอกเป็นระยะเวลา 12 ปี

2.2.5 นำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าดัชนี ความสอดคล้องผลการพิจารณาความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดเกณฑ์ไว้ที่ระดับ 0.5 เพราะถือว่าเป็นแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยมีความตรงเชิงเนื้อหาผลปรากฏว่า คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหาที่ 0.9 แสดงว่าแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและสามารถนำไปทดลองใช้ได้ (ภาคผนวก ค.1)

2.2.6 นำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ โดยทดลองกับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Tryout)

2.2.7 วิเคราะห์หาคุณภาพแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) เพื่อทำการเลือกตอบที่มีความง่าย (P) มีค่าระหว่าง 0.23-0.46 ถือว่าแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยมีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจมีความเหมาะสม (ภาคผนวก ค.2)

2.2.8 จัดทำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผ่านการตรวจสอบเป็นที่เรียบร้อย จำนวน 18 ข้อ เพื่อนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 วิธีดำเนินการทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน

2.3.1 จัดเตรียมห้องเรียนและสภาพแวดล้อมเพื่อทดสอบเป็นรายบุคคล

2.3.2 ผู้วิจัยทำการสนทนากับเด็ก เพื่อสร้างความคุ้นเคย

2.3.3 ดำเนินการวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยเป็นผู้อ่านคำถามในคู่มือแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการอ่านคำถามข้อละ 2 ครั้ง จำนวน 18 ข้อ ข้อละ 1 นาที เพื่อให้เด็กได้เลือกคำตอบ 1 ข้อ และการให้คะแนนรูปแบบ รูบริก (Rubric)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ดังต่อไปนี้

1. ติดต่อประสานงานกับบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในการทำหนังสือขออนุญาตดำเนินการวิจัยถึงผู้บริหาร โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

2. เข้าพบผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ และชี้แจงดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยในการประสานงานร่วมกับครูผู้สอนระดับปฐมวัย

3. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มประชากรตัวอย่างในการวิจัย

4. ดำเนินการประเมินเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนการเรียนรู้ (Pretest) เพื่อเก็บคะแนนเป็นข้อมูลไว้สำหรับการเปรียบเทียบผลหลังจากการทดลอง เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว

5. ดำเนินการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมเป็น 30 ชั่วโมง ระหว่างการจัดประสบการณ์ทุกครั้งผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ดังรายละเอียดตามตาราง 3.8 ที่แสดงในหน้าถัดไป

ตารางที่ 3.8 แสดงระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม	วัน	เวลา
1	แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิต ที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (Pretest)		จันทร์	09.00-09.20 น.

ตารางที่ 3.8 (ต่อ)

ลำดับ ที่	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม	วัน	เวลา
1 - 6	แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 – 6 ได้แก่ 1. ร่างกายของฉัน 2. ครอบครัวสุขสันต์ 3. ผลไม้แสนอร่อย 4. สัตว์เลี้ยงน่ารัก 5. คมนาคมแสนสนุก 6. ข้ามหอคจรรย	1.1 กิจกรรมภาพปริศนา ซ่อนหาคนเก่ง 1.2 กิจกรรม Bingo 1.3 กิจกรรมคู่หูพาเพลิน 1.4 กิจกรรมเพื่อนฉันอยู่ ไหน 1.5 กิจกรรมกล่องปริศนา พาตะลุย	จันทร์-ศุกร์	09.00-09.40 น.
6	แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิต ที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (Posttest)		ศุกร์	09.00-09.20 น.

6. เมื่อดำเนินการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยชุดเดียวกันกับแบบวัดทักษะที่ใช้ก่อนการทดลอง และตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

7. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นงานวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre Experimental Design) รูปแบบการวิจัยใช้การทดสอบก่อนและหลังทดลอง One Group Pretest Posttest Design ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการทดลอง

1.1 ความเที่ยงตรงของเนื้อหาของแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย โดยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

1.2 การหาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (B)

1.3 หาประสิทธิภาพเครื่องมือที่เป็นนวัตกรรม โดยใช้สูตร E_1/E_2 และใช้เกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐานค่าร้อยละ

2.2 การใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

2.3 การเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ โดยใช้ t - test (Dependent Sample)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หาความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างการวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (IOC) โดยใช้สูตรและหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้จาก (ไพศาล วรคำ, 2559, น.269)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ เนื้อหาและนวัตกรรม
	R	แทน	คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$$\frac{\sum R}{N} \quad \text{แทน} \quad \text{ผลรวมของคะแนนพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ}$$

$$\quad \quad \quad \text{แทน} \quad \text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญ}$$

1.2 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับ
เด็กปฐมวัย โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2552, น.90)

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ	B	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	U	แทน	จำนวนข้อถูกของเด็กในกลุ่มเก่ง
	L	แทน	จำนวนข้อถูกของเด็กในกลุ่มอ่อน
	N1	แทน	จำนวนของเด็กในกลุ่มเก่ง
	N2	แทน	จำนวนของเด็กในกลุ่มอ่อน

1.3 หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตาม
แนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิต
ที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้สูตร (ชัยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น.7-19)

สูตรที่ 1

$$E_1 = \frac{\bar{X}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	=	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\bar{X}$	=	คะแนนรวมของแบบฝึกกิจกรรมหรืองานที่ทำระหว่าง เรียนทั้งที่เป็นกิจกรรมในห้องเรียน นอกห้องเรียน หรือออนไลน์
	A	=	คะแนนเต็มของแบบฝึกปฏิบัติ ทุกชิ้นรวมกัน

สูตรที่ 2

$$E_2 = \frac{\bar{F}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 = ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

F = คะแนนของผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียน

B = คะแนนเต็มของการประเมินสุดท้ายของแต่ละหน่วย
ประกอบด้วยผลการสอบหลังเรียนและคะแนนจากการ
ประเมินงานสุดท้าย

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ค่าสถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติกำนวนค่าร้อยละ
(บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น.104) มีรายละเอียดดังนี้

สูตรการหาค่าร้อยละ

$$P = \left(\frac{f}{N} \right) \times 100$$

เมื่อ P = ค่าร้อยละ

F = ค่าความถี่ที่ต้องการแปลงเป็นค่าร้อยละ

N = จำนวนความถี่ทั้งหมด

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์
ผลการวิจัย โดยการหาร้อยละ โดยแปลความหมายค่าร้อยละ ดังนี้

80 - 100	หมายถึง ระดับดีมาก
70 - 79	หมายถึง ระดับดี
60 - 69	หมายถึง ระดับปานกลาง
50 - 59	หมายถึง ระดับผ่านเกณฑ์
0 - 49	หมายถึง กำลังพัฒนา/ปรับปรุง

2.2 การหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) โดยใช้สูตร
(ไพศาล วรคำ, 2559, น.23)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

เมื่อ	x	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	x_i	แทน	เป็นคะแนนของคนที่ 1
	n	แทน	จำนวนสมาชิกของกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยใช้สูตร (ไพศาล วรคำ, 2559, น.325)

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	x_i	แทน	เป็นคะแนนของคนที่ 1
	n	แทน	จำนวนสมาชิกของกลุ่มตัวอย่าง

2.4 สถิติการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติการเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ t - test (Dependent Sample) โดยใช้สูตร (ไพศาล วรคำ, 2559, น.350-351)

$$t = \frac{\bar{d}}{s_d/\sqrt{n}}; df = n - 1$$

เมื่อ	t	แทน	สถิติทดสอบที่
	$\bar{d}$	แทน	ผลต่างเฉลี่ยของกลุ่มคะแนน
	S_d	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างคะแนน
	n	แทน	จำนวนของกลุ่มคะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์การวิจัย (1) เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (2) เพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลเก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 27 คน เป็นเด็กชาย 9 คน เป็นเด็กหญิง 18 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ตอนสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยนำคะแนนไปเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพดังนี้

คะแนนเต็ม 18 คะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

13 – 18 ระดับดี

7 – 12 ระดับพอใช้

0 – 6 ระดับควรปรับปรุง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยใช้การทดสอบ T

รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอเป็นตารางที่ 4.1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (E_1/E_2)

การประเมิน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	($\bar{x}$)	ร้อยละ
ระหว่างเรียน	27	90	1955	72.14	80.45
หลังเรียน		18	459	17	94.44

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คะแนนทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ตามประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 80.45 และคะแนนทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์ ตามประสิทธิภาพกระบวนการ (E_2) เท่ากับ 94.44 ดังนั้นประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 80.45/94.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพมาตรฐานที่กำหนด 80/80 สรุปได้ว่าการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

สำหรับเด็กปฐมวัย สามารถพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยนำคะแนนไปเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยนำเสนอเป็นตารางที่ 4.2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยนำคะแนนไปเทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ	จำนวน (คน)	ก่อนจัดประสบการณ์	คิดเป็นร้อยละ	หลังจัดประสบการณ์	คิดเป็นร้อยละ
คะแนน 13-18 ระดับดี	27	19	70.37 %	27	100 %
คะแนน 7-12 ระดับพอใช้		8	29.63 %	-	-
คะแนน 0-6 ควรปรับปรุง		-	-	-	-

คะแนนเต็ม 18 คะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

13 – 18 ระดับดี

7 – 12 ระดับพอใช้

0 – 6 ระดับควรปรับปรุง

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ระดับเกณฑ์คุณภาพทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ปรากฏผล ดังนี้ ก่อนการจัดประสบการณ์กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ เกณฑ์คุณภาพระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 70.37

และเกณฑ์คุณภาพระดับพอใช้ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 29.63 หลังการจัดประสบการณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 100 สรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun มีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จอยู่ในเกณฑ์ระดับคุณภาพดี

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยใช้การทดสอบ T

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยโดยเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองนำเสนอเป็น ตารางที่ 4.3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun โดยใช้การทดสอบ T

คะแนนประเมินทักษะการคิด เพื่อชีวิตที่สำเร็จ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนจัดประสบการณ์	27	13.04	0.98	20.221	.000**
หลังจัดประสบการณ์	27	17.00	0.73		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ของเด็กชั้นอนุบาล 3/2 จำนวน 27 คน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดประสบการณ์เท่ากับ 13.04 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98 มีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์เท่ากับ 17.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 และการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย จากการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและ

หลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun พบว่า คะแนนหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ (1) พัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 (2) เพื่อศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย (3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 27 คน เป็นเด็กชาย 9 คน เป็นเด็กหญิง 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ (1) แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย (2) สื่อ EF for fun สำหรับเด็กปฐมวัย และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการประเมินทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จก่อนการจัดประสบการณ์ด้วยแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย และแบบวัดเชิงสถานการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ดำเนินการจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 5 วัน วันละ 40 นาที รวม 20 ชั่วโมง และทำการประเมินหลังการจัดประสบการณ์ครบทุกแผนการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนด

ด้วยแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย และแบบวัดเชิงสถานการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัย ผู้วิจัยได้สรุป อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 80.45/94.44 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้
2. ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับดี
3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์มีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ 3 ข้อดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun

ตอนที่ 3 อภิปรายผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun รายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

อภิปรายผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพ 80.45/94.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพตามที่กำหนด 80/80 สามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สามารถพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับ สมมติฐานการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำแผนพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun อย่างเป็นระบบมีขั้นตอนที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและ หลักการการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่สามารถส่งเสริมทักษะการคิด เพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย และดำเนินการสร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิด การเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun จำนวน 6 แผนที่ครอบคลุม 4 สาระ การเรียนรู้ประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ชรรษาครอบครัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวออกแบบตามหน่วยการเรียนรู้ได้ ดังนี้ (1) หน่วยร่างกาย ของฉัน (2) หน่วยครอบครัวสุขสันต์ (3) หน่วยผลไม้แสนอร่อย (4) หน่วยสัตว์เลี้ยงน่ารัก (5) หน่วย คมนาคมแสนสนุก (6) หน่วยข้าวมหัศจรรย์ รวมเป็น 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วันจำนวน 30 แผน การจัดประสบการณ์ นำแผนการจัดประสบการณ์เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์ ซึ่งผลการประเมินคุณภาพของแผน การจัดประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขมีความเหมาะสมสามารถนำไปจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยได้ สอดคล้องกับ กิตติวดี บุญเชื้อและคนอื่น ๆ (2540) ที่ได้ให้ความหมายการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ อย่างมีความสุขความสุขไว้ว่า การเรียนรู้อย่างมีความสุขคือการพัฒนาเด็กให้เป็นคนเก่ง คนดี และมีความสุข กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่สมดุล บรรยากาศ สภาพแวดล้อม กิจกรรม ที่สนุกสนานช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสุข สนใจใฝ่รู้และสามารถประเมินเด็กจากกระบวนการตามสภาพจริง และสื่อ EF for Fun เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเป็นนวัตกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผ่านการหาประสิทธิภาพ และมุ่งเน้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุขกับสื่อจำนวน 6 ชุดตามหน่วยการเรียนรู้ เป็นสื่อที่มีรูปภาพ

สีสันสวยงาม วัสดุที่ใช้มีความปลอดภัยและมีขนาดที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก มีวิธีการเล่นที่หลากหลาย สร้างความตื่นเต้นสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยความสุขทำให้เด็กมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จจากกระบวนการผ่านการเล่นจากสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กล่าวไว้ว่า สื่อมีความสำคัญต่อเด็กเนื่องจากธรรมชาติของเด็กสนใจเรียนรู้ ค้นคว้า ทดลอง และต้องการสัมผัสสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สื่อเป็นตัวกลางนำความรู้จากผู้สอนสู่เด็ก ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยากเปลี่ยนเป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่าย เรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เด็กสามารถเรียนรู้จากการเล่นที่เป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง

ซึ่งการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun สามารถพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun จากผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดีมาก เนื้อหา มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลมีความเหมาะสม ทำให้การพัฒนาการจัดประสบการณ์ที่จัดทำขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกมลรัตน์ คนองเดช และคนอื่น ๆ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นที่มีต่อทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ พบว่า สื่อและของเล่น พัฒนาทักษะ EF (Executive Functions) ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพค่า $E_1/E_2 = 92.23/93.49$ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการวิจัยทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun

อภิปรายผลการศึกษาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับดี พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun มีทักษะการคิดเพื่อชีวิต ที่สำเร็จหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ซึ่งรูปแบบการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการตามหลักสูตรของสถานศึกษาเน้นให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงบูรณาการกับกิจกรรม

ที่หลากหลาย เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีพัฒนาการทั้ง 4 ด้านเป็นไปตามวัย ทั้งนี้รูปแบบการจัดประสบการณ์ก่อนการทดลองยังพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยได้บางกิจกรรมทำให้ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จต่ำกว่าหลังการทดลอง เมื่อผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนมีความสุขประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step) เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ครูนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนรู้อย่างมีความสุขด้วยการใช้เพลง นิทาน เป็นต้น (2) ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step) เป็นขั้นตอนที่ครูจัดกิจกรรมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติตามกระบวนการโดยใช้สื่อ EF for Fun โดยจัดกิจกรรมกลุ่มหรือจัดกิจกรรมเดี่ยวตามความเหมาะสม เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (3) ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step) เป็นขั้นตอนสรุปกิจกรรมที่ทำร่วมกัน เด็กประเมินตนเองด้วยการทบทวนขั้นตอนทั้งหมดจากการทำกิจกรรม ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวมานี้ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยบูรณาการกับกระบวนการของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (Executive Function) ทั้ง 9 ด้าน โดยใช้สื่อ EF for fun สำหรับเด็กปฐมวัยนำไปทดลองครบ 6 สัปดาห์ ตามหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสูงขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมตามหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นแนวการจัดประสบการณ์ที่เน้นให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาตามหน่วยการเรียนรู้ผ่านการใช้สื่อ EF for Fun เนื่องจากการจัดประสบการณ์นี้เป็นลักษณะการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จทั้ง 9 ด้านจากการทำกิจกรรม ได้แก่ (1) ทักษะการจำเพื่อใช้งาน (2) ทักษะยังคิดไตร่ตรอง (3) ทักษะยืดหยุ่นความคิด (4) ทักษะการจดจ่อใส่ใจ (5) ทักษะการควบคุมอารมณ์ (6) ทักษะการติดตามประเมินตนเอง (7) ทักษะการริเริ่มลงมือทำ (8) ทักษะการวางแผนจัดระบบดำเนินการ (9) ทักษะการมุ่งเป้าหมายสอดคล้องนวัตกรรม จุฬารักคิด, ปันดาชนเศรษฐกร, และอรพินท์ เลิศอวาศดาตระกูล (2560) กล่าวถึง ความสำคัญในการพัฒนาทักษะ EF ว่า การพัฒนาทักษะ EF มีความสำคัญต่อความสำเร็จทางการเรียนของเด็ก เนื่องจากเป็นตัวบ่งบอกถึงความพร้อมในการเรียนของเด็กได้มากกว่าระดับสติปัญญาและยังส่งผลต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านคณิตศาสตร์และการอ่านทำให้เด็กมีความคิดรอบคอบ ไตร่ตรองมากขึ้น ยับยั้งอารมณ์ดีขึ้น มีความยืดหยุ่นมากขึ้น สามารถจัดการงาน ได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน ช่วยให้ทำสิ่งต่างๆ ได้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

จะเห็นได้ว่าขั้นตอนทั้งหมดจากการทำกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้น เด็กปฐมวัยมีโอกาสดำเนินการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมประกอบสื่อ EF for Fun สามารถเล่นเป็นกลุ่มและเดี่ยวได้ ทำให้เด็กเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน รวมกันวางแผน

ดำเนินการ มุ่งสู่เป้าหมาย ยังคิดไต่ตรอง ยึดหยุ่นความคิด จำเพื่อใช้งาน ริเริ่มลงมือทำ จดจ่อใส่ใจ ควบคุมอารมณ์ และติดตามประเมินตนเอง อีกทั้งขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเด็กได้สร้างปฏิสัมพันธ์ กับครูและเพื่อน เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ จึงทำให้เด็กเกิด ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ สอดคล้องกับวชิรา ธาณิรัตน์ , นิธิพัฒน์ เมฆขจร, และกันตวรรณ มีสมสาร (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการเพื่อพัฒนา ทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลหนองบัวลำภู จังหวัด หนองบัวลำภู พบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการ มีการพัฒนาทักษะสมองทางด้านการใส่ใจจดจ่อสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 อภิปรายผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง การจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun

อภิปรายผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและ หลังการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์มีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ จัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง เนื่องจากกระบวนการจัดกิจกรรมเด็กปฐมวัยได้ลงมือ ปฏิบัติจริง ประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ทำให้เด็กปฐมวัยมีความสุขสนุกสนาน เรียนรู้และ เกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสอดคล้องกับแนวคิดของโอโณทัย ชีระทีป (2561) กล่าวว่าไว้ว่า การเรียนรู้อย่างมีความสุขส่งผลให้เด็กเกิดความรักและศรัทธา เมื่อเด็กมีความรักและศรัทธาก็จะสนใจ และเห็นคุณค่าในการเรียนรู้การกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิด มีกิจกรรมในการเรียน อย่างหลากหลาย จะนำไปสู่ความภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง รวมทั้งการที่นักเรียนสร้าง สัมพันธภาพอันดีกับผู้อื่น มีเป้าหมายอันเดียวกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน สิ่งเหล่านี้ ก็จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จและเกิดความสุขในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ผลงานวิจัยของศรีวิไล เชาว์ปรีชา (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมความสุขของ เด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต มีพฤติกรรมความสุขโดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิตมีพฤติกรรมความสุข ด้านสนุกสนานกับประสบการณ์แห่งความสุขด้านเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับความสุขและ

ด้านเสริมสร้างทักษะทางสังคมสำหรับความสัมพันธ์ที่มีความสุขเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับวไลพร เมฆไตรรัตน์ และสุชานาฏ ไชยวรรณ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้นวัตกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R โดยพ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อพัฒนาทักษะ EF สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ผลการเปรียบเทียบระดับทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า หลังการจัดกิจกรรมเด็กกลุ่มทดลองมีทักษะ EF สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จะเห็นได้ว่าการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถมีทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จได้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยการพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยจึงนำเสนอข้อเสนอแนะจากการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป รายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ โดยใช้การจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เป็นสื่อและแผนการจัดประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพเหมาะกับการนำไปใช้พัฒนาเด็กปฐมวัย

1.2 ครู นักวิชาการ หรือผู้ที่นำไปใช้ควรศึกษาเรียนรู้วิธีการใช้ก่อนนำไปใช้จัดประสบการณ์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อการจัดประสบการณ์

1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองมีคุณภาพ พ่อแม่ ผู้ปกครองสามารถศึกษาและมีส่วนร่วมนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

1.4 ควรตระหนัก ระวังระวังในการใช้สื่อ ครูหรือผู้ปกครองควรศึกษาวิธีการใช้และแนะนำให้เด็กเข้าใจก่อนการใช้สื่อทุกครั้ง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 สามารถนำการจัดประสบการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun ไปใช้ในระดับประถมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

2.2 สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในระดับต่อไป

2.3 จากการวิจัยพบว่า สามารถนำไปจัดกิจกรรมอื่น ๆ ให้กับเด็กปฐมวัยหรือระดับชั้นประถมศึกษาได้ เช่น กิจกรรมประจำวัน กิจกรรมโครงการอื่น ๆ ที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นที่สูงขึ้น



บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ คะนองเดช, สุนิสา ธรรมบัญชา, อาทิตยา วงศ์มณี, เสาวลักษณ์ สมวงษ์, และนภาพร แซ่เลื่อง. (2563). รายงานวิจัยผลการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อและของเล่นที่มีต่อทักษะ EF ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนร่วมพัฒนาวิชาชีพครู เขตพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้. ยะลา: คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- กิตติวดี บุญเชื้อ, ปิณันท์ สุทธสาร, สุนทร. ช่วงสุนิช, และวิภา ตันทลพวงศ์. (2540). ทฤษฎีการเรียนรู้มีความสุข. กรุงเทพฯ:สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี.
- กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง, ธนพรรณ เพชรเศษ, และเกสร ขวัญมา. (2562). การพัฒนาทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF) สำหรับเด็กปฐมวัย โดยผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา เรื่อง การประกอบอาหารประเภทขนมไทยพื้นเมือง 4 ภาค. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, พรรัก อินทามระ, ศศิพันธุ์ เปี่ยมเปี่ยมสิน, ศีลสุภา วรรณสุทธิ, และศิริพงษ์ ทิณรัตน์. (2562). การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างทักษะสมอง - อีเอฟ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในโรงเรียนเครือข่าย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ขวัญเนตร คาริวงศ์. (ม.ป.ป.). สรุปบทความทางวิชาการเรื่อง “เรียนให้มีความสุข”. สืบค้นจาก <http://legacy.orst.go.th/>
- คณะกรรมการพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ. (2562). เอกสารประกอบการประชุมชี้แจงแนวทางการดำเนินงานตามมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนารการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- ครูสมาร์ตคอตคอม. (2559). ประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) กับวิทยาศาสตร์ศึกษา (Science Education). ค้นจาก <http://www.krusmart.com/neuroscience-and-science-education/>
- จิรัชพรรณ ชาญช่วง. (2563). การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง: การเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริง. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 48(3), 78-89.
- จิรายุทธิ์ อ่อนศรี. (ม.ป.ป.). การพัฒนาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้สู่การปฏิบัติในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก <http://www.nwm.ac.th/>

- จุฑามาศ แหนจอ. (2560). การพัฒนาหน้าที่บริหารจัดการของสมองสำหรับวัยรุ่นโดยหลักสูตรการเรียนรู้แบบบูรณาการ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 28(2), 130-144.
- จุไร อินทร์ทอง. (2559). ผลของการสอนด้วยภาพประกอบเสียงเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านคำที่ประสมด้วยสระเดี่ยวไม่มีตัวสะกดของนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้วยการอ่าน. (วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ชนาพร กองจินดา. (2564). คุณลักษณะและวิธีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 22(1), 166-179.
- ชไมมน ศรีสุรภัย. (2563). สมองกับการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย. เชียงใหม่: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ชไมมน ศรีสุรภัย. (2560). การวัดผลและประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. เชียงใหม่: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์, 5(3), 7 – 20.
- ณัฐธิดา ไชยอักษรพงศ์, จุติพร พิษณุกุล, และกันต์ฤทัย คลังพล. (2563). การศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการจัดประสบการณ์ดนตรีที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อจัดการชีวิตสู่ความสำเร็จในเด็กปฐมวัย. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 14(3), 65-76.
- ตฤณ หงส์ไธ และอัจฉริย์ ไกรกิจราษฎร์. (2562). สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสมอง EF สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 18(1), 30-50.
- พิสนุ ฟองสร. (2553). เทคนิควิธีการประเมินโครงการ. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ไพศาล วรคำ. (2559). การวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 8). มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- แพรวพรรณ พิเศษ. (2548). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ที่มีความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา).
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2553). สื่อการเรียนการสอน. สืบค้นจาก [http://fed.bpi.ac.th/2013/images/files/elearning/3%20\(2\).pdf](http://fed.bpi.ac.th/2013/images/files/elearning/3%20(2).pdf)

- ทวีวัฒน์ วัฒนากุลเจริญ และวัฒนา มัคคสมัน. (ม.ป.ป.). แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม สื่อและ
เทคโนโลยีทางการศึกษาปฐมวัย. สืบค้นจาก <https://www.stou.ac.th/>
- ธีราพร กุลนันทน์. (2562). *ประสาทวิทยาการศึกษา: งานพัฒนาทุนมนุษย์ในปัจจุบันเพื่ออนาคต.*
วารสารครูพิบูล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, 6(2), 169-183.
- นวลจันทร์ จุฑาภักดี, ปนัดดา ชนเศรษฐกร, และอรพินท์ เลิศอวาศดาตระกูล. (2560). *การพัฒนา
และหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย
มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์สถาบันชีววิทยาศาสตร์
โมเลกุล.*
- นันทา โพธิ์คำ. (2563). ทักษะสมอง EF สำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราช
วิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 9(2), 707-721.
- บุญชุม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 8).* กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญชุม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 9).* กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปริญญานันท์ พร้อมสุขกุล. (2561). คนตรีกับทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ. *วารสาร Veridian
E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 11(2), 1775-1792.
- มารุต พัฒนาผล. (ม.ป.ป.). *ประสาทวิทยาศาสตร์และการรู้คิด. เอกสารประกอบการเรียนรู้รายวิชา
สัมมนาวัตกรรมการโค้ชเพื่อการรู้คิด. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ.*
- มณีญา สุราช. (2560). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา. อุตรธานี:
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.*
- ยุวดี ชูจิตต์ (ม.ป.ป.). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ท
กรุงเทพ. กรุงเทพฯ: สำนักวิจัย มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.*
- วชิรา ธานีรัตน์, นิธิพัฒน์ เมฆขจร, และกันตวรรณ มีสมสาร. (2564). ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะ
แนวแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสมองด้านการใส่ใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ชั้นปีที่ 3
โรงเรียนอนุบาลหนองบัวลำภู จังหวัดหนองบัวลำภู. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 7(2), 1-8.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2542). *กระบวนการทัศน์ใหม่: การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพ. กรุงเทพฯ:
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*

- วรวลัญช์ โพธิยานุกูล, ปนัดดา ธนเศรษฐกร, พชรินทร์ เสรี, และอริวัฒน์ เจียวิวรรธน์กุล. (2563). ผลของโปรแกรม EF GUIDELINE ต่อทักษะการคิดเชิงบริหาร: การศึกษาติดตามผลเด็กปฐมวัยในห้องเรียนที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ตามแนวทาง EF GUIDELINE ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 15(1), 27-43.
- วราพร บุญมี. (2564). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 พิษณุโลก, 7(9), 378
- วไลพร เมฆไตรรัตน์ และสุชานาฏ ไชยวรรณ. (2563). ผลการใช้นวัตกรรมการอ่านแบบกระบวนการ 3R โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองเพื่อพัฒนาทักษะ EF สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 14(3), 134
- ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง. (2561). การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์ศิลปะที่ส่งเสริมทักษะการจัดการสมอง (EF) สำหรับเด็กปฐมวัย. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ศิริวัฒนา พูลสวัสดิ์. (2547). การศึกษาสภาพปัจจุบันในการสอนที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ที่มีความสุขของนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี).
- ศรีวิไล เชาว์ปรีชา. (2550). การศึกษาพฤติกรรมความสุขของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมคุณค่าเพื่อชีวิต. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2564, สิงหาคม 24). นโยบายการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ.2564-2565. สืบค้นจาก <https://moe360.blog/2021/06/30/education-management-policy/>
- สุดหทัย รุจิรัตน์. (2558). รูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร).

- สุภาวดี หาญเมธี. (2561). *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Functions สำหรับครูปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: รักลูกกรุ๊ป.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2559). *ทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ Executive Function = EF*. สืบค้นจาก <https://www.rlg-ef.com>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *เรียนอย่างนี้มีความสุข*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดีจำกัด
- สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. (2558). *คู่มือสำหรับครูอนุบาล EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด*. กรุงเทพฯ: รักลูกกรุ๊ป.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). *คู่มือพ่อแม่ พัฒนาทักษะสมอง EF-Executive Functions ตั้งแต่ปฐมวัย 3 ปี*. กรุงเทพฯ: รักลูกกรุ๊ป.
- สำนักพัฒนาเทคนิคศึกษา. (ม.ป.ป.). *เอกสารประกอบการบรรยาย เรื่อง สื่อการเรียนการสอน*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. สืบค้นจาก http://www.cvc.ac.th/cvc2011/files/15080411110359999_1604110550716.pdf
- อโณทัย ชีระทีป. (2561). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา).
- Smidts, D.P. (2003). *Development of executive processes in early childhood*. (Department of Psychology, The University of Melbourne. Australia).
- Leon, B.R. (2018). *Executive functions in preschool children: Development and relationships with language and behavior*. Brasil: Mackenzie Presbyterian University.
- Yeung, E. (2007). *Language and Executive Function in Preschoolers*. (Department of Psychology). New Zealand: Victoria University of Wellington.
- Ebel, R.L. (1979). *Essentials of Education Measurement*. (3rd ed). Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Guskey, T.R. (2000). *Evaluating professional development*. California: Corwin Press.
- Sax, G. (1989). *Principles of educational and psychological measurement and evaluation*. (3rd ed). United states: Wadsworth Publishing Company Inc.
- Wiggins, G. (1998). *Educative assessment : Designing assessments to inform and improve student performant*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย

1. อาจารย์ ดร.จินดา น้ำเจริญ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. นางนิภา แก้วประทีป ศึกษาานิเทศชำนาญการพิเศษ
ปฏิบัติหน้าที่รองหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริม
และพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยี
ทางการศึกษา
3. นางคุณวรรณ ศรีบุญมา ครูปฏิบัติการ
โรงเรียนวัดสวนดอกปฏิบัติหน้าที่การสอน
ระดับชั้นอนุบาลเป็นระยะเวลา 12 ปี



ที่ อว. ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/ว.๒๕

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง

จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๒ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางนิภา แก้วประทีป

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางอรทัย ชัยแปง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๙๙๗-๒๖๓-๙๑๘๑



ที่ อว. ๐๖๑๒.๑๔.๐๑/ว.๒๕

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ.เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๒ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางดรณวรรณ ศรีบุญมา
ครูปฏิบัติการ โรงเรียนวัดสวนดอก

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางอรทัย ชัยแปง นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชไมมน ศรีสุรภัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย เห็นว่าท่านเป็นผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาได้ประสานกับท่านแล้ว บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจและให้ความเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลณัฐ พลวัน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. ๐๙๙/-๒๖๓-๙๑๘๑

ภาคผนวก ข

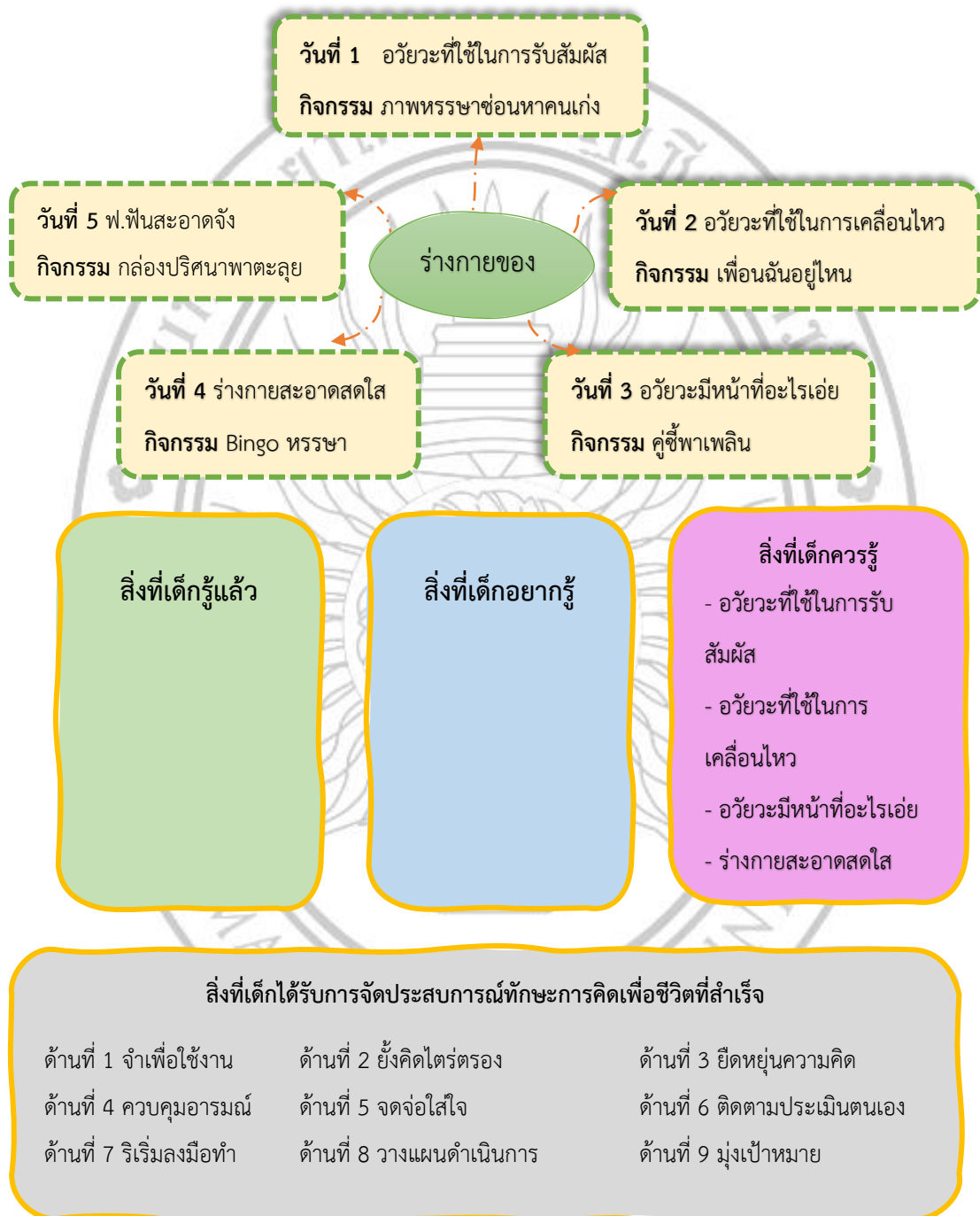
ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย



ผังกระจ่ายความคิด หน่วย ร่างกายของฉัน

กิจกรรมเสริมประสบการณ์บูรณาการกิจกรรมเกมการศึกษา



แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

หน่วย ร่างกายของฉัน สัปดาห์ที่ 1 ระหว่างวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

จุดประสงค์

จุดประสงค์	ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)
1. เด็กสามารถสนทนาตอบคำถามในบทเรียนได้ 2. เด็กสามารถวางแผนในการเล่นและแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัย 3. เด็กสามารถรอคอย แบ่งปันและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ 4. เด็กมีทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ ความเหมือนความแตกต่างของสิ่งที่เรียนรู้ได้ 5. เด็กสามารถบอกเล่ากิจกรรมหลังจากการเรียนรู้ได้	1. จำเพื่อใช้งาน 2. ยืดหยุ่นความคิด, การวางแผนและดำเนินการ 3. ยังคิดได้ตรง, ควบคุมอารมณ์ 4. จดจ่อใส่ใจ, ริเริ่มลงมือทำ, มุ่งเป้าหมาย 5. ทักษะติดตามประเมินตนเอง

สารที่ควรเรียนรู้

ร่างกายของเรา ประกอบด้วย อวัยวะต่าง ๆ ซึ่งแต่ละส่วนมีหน้าที่ต่างกันไป เราควรรู้จักชื่อของอวัยวะและหน้าที่ของอวัยวะของตนเองและดูแลรักษาความสะอาดของร่างกายตนเองได้ถูกวิธี ถูกสุขอนามัย

ประสบการณ์สำคัญ

1. ด้านร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกายอยู่กับที่ และเคลื่อนที่
2. ด้านอารมณ์ การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่
3. ด้านสังคม การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. ด้านสติปัญญา การจดจำ สังเกต เปรียบเทียบ การบอกเล่าเรื่องราว

กิจกรรมการเรียนรู้

วันที่ 1 อวัยวะที่ใช้ในการรับสัมผัส กิจกรรม ภาพพระราชชนนีคนเก่ง	ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)
1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step) 1.1 เด็กเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง “ตา หู จมูก” ร่วมกับครูและเพื่อน ๆ 1.2 เด็กและครูกันสนทนาถึงอวัยวะอยู่ในเพลงว่ามีอะไรบ้าง	- ควบคุมอารมณ์ - จำเพื่อใช้งาน

แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ



กิจกรรมการเรียนรู้

วันที่ 1 อวัยวะที่ใช้ในการรับสัมผัส
กิจกรรม ภาพธรรมชาติค้นหาคนเก่ง

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step)

2.1 ครูนำภาพอวัยวะที่ใช้รับสัมผัสให้เด็กเรียนรู้ จากนั้นร่วมกันสนทนาถึงตำแหน่งของอวัยวะที่เรียนรู้ โดยครูใช้คำถามว่า อวัยวะที่เรียนรู้อยู่ตำแหน่งใดของร่างกาย พร้อมให้เด็กตอบและสัมผัสอวัยวะนั้น ๆ

2.2 แบ่งกลุ่มเด็กกลุ่มละ 3-4 คน ในการทำกิจกรรม “ภาพธรรมชาติค้นหาคนเก่ง” โดยให้เด็กเลือกจับกลุ่มสมาชิกด้วยตนเอง

2.3 ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมกิจกรรม “ภาพธรรมชาติค้นหาคนเก่ง” ให้เด็ก ๆ เข้าใจกติกาในการเล่นร่วมกัน โดยแนะนำอุปกรณ์พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้

2.3.1 สื่อบรรยายด้วยการดัดปริศนาคำทายชื่ออวัยวะต่าง ๆ และการดัดรูปอวัยวะต่าง ๆ

2.3.2 นำการดัดรูปภาพวางคว่ำลง จากนั้นครูอ่านปริศนาคำทายของรูปภาพ เด็กคนไหนสามารถตอบปริศนาได้ มีสิทธิ์ในการเปิดรูปภาพที่คว่ำอยู่ จำนวน 3 ครั้ง เพื่อหารูปภาพคำตอบ ถ้าหาเจอเก็บการดัดภาพมาไว้ที่ตนเอง หากครบ 3 ครั้งแล้วหาไม่เจอจะเป็นเพื่อนคนต่อไปที่ตอบถูกสามารถเปิดภาพได้

2.4 เมื่อแนะนำวิธีการเล่นเกมเรียบร้อยแล้วให้เด็กเล่นเกมกิจกรรม “ภาพธรรมชาติค้นหาคนเก่ง” ร่วมกันกับเพื่อน

2.5 สังเกตการทำกิจกรรมและสนทนากับเด็กเมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บอุปกรณ์การเล่นใส่กล่องให้เรียบร้อย

3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step)

3.1 เด็กและครูร่วมสนทนาทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมกับเล่าถึงความประทับใจในการทำกิจกรรมให้เพื่อน ๆ และครูฟังอีกครั้ง

- จำเพื่อใช้งาน
- ริเริ่มลงมือทำ

- ยังคิดไตร่ตรอง
- ยืดหยุ่นความคิด

- ควบคุมอารมณ์
- จัดจ่อใส่ใจ
- วางแผนดำเนินการ
- มุ่งเป้าหมาย

- ติดตามประเมินตนเอง



สื่อ / อุปกรณ์

1. ชุดสื่อภาพพระราชชนนาคนเก่ง
2. การ์ดรูปอวัยวะต่าง ๆ
3. การ์ดปริศนาคำทายชื่ออวัยวะ
4. เพลง “ ตา หู จมูก ”



การประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและการตอบคำถาม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตความสนใจ และการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม



บันทึกหลังจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ



กิจกรรมการเรียนรู้

วันที่ 2 ภาระที่ใช้ในการเคลื่อนไหว

กิจกรรม เพื่อนฉันอยู่ไหน

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step)

1.1 เด็กเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง Head, Shoulders, Knees and Toes พร้อมกับครู

1.2 เด็กและครูร่วมกันสนทนาถึงอวัยวะที่อยู่ในเพลง

2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step)

2.1 ครูให้เด็กทำกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายตามที่กำหนด โดยครูกำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้เด็กไปถึง จากนั้นให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายออกจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดที่ครูกำหนด โดยใช้อวัยวะ คือ เท้า ขา (เดิน วิ่ง) แขน ขา (คลาน) กำหนดทิศทาง ขึ้น-ลง และให้เด็กเคลื่อนไหวอวัยวะขึ้นลงตามตำแหน่ง (เอื้อม กระโดด ย่อ)

2.2 ครูแนะนำวิธีการเล่นเกม "เพื่อนฉันอยู่ไหน" ให้เด็ก ๆ เข้าใจกติกาในการเล่นร่วมกัน โดยแนะนำอุปกรณ์พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้

2.2.1 แนะนำสื่ออุปกรณ์ในการเล่นประกอบด้วย การ์ดรูปอวัยวะต่าง ๆ

2.2.2 ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม แจกการ์ดภาพให้เด็กคนละ 1 ใบ จากนั้นอธิบายกติกาการเล่น โดยให้เด็กแต่งนิทานจากภาพของตนเองให้เป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องจากเพื่อนคนแรกจนถึงคนสุดท้าย

2.2.3 เมื่อเล่าเรื่องจากภาพครบทุกคนแล้ว ช่วยกันแต่งชื่อเรื่องที่เล่าร่วมกัน

2.3 สังเกตการทำกิจกรรมและสนทนากับเด็กเมื่อหมดเวลา ให้เด็กเก็บอุปกรณ์การเล่นใส่กล่องให้เรียบร้อย

3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step)

3.1 เด็กและครูร่วมสนทนาทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมกับเล่าถึงความประทับใจในการทำกิจกรรมให้เพื่อน ๆ และครูฟังอีกครั้ง

- จดจ่อใส่ใจ
- ควบคุมอารมณ์
- จำเพื่อใช้งาน

- จำเพื่อใช้งาน
- ยังคิดไตร่ตรอง
- ควบคุมอารมณ์
- ริเริ่มลงมือทำ
- จดจ่อใส่ใจ

- วางแผนดำเนินการ
- ยึดหยุ่นความคิด
- มุ่งเป้าหมาย

- ติดตามประเมินตนเอง



สื่อ / อุปกรณ์

1. ชุดสื่อเพื่อนฉันอยู่ไหน
2. การ์ดรูปอวัยวะต่าง ๆ
3. เพลง Head, Shoulders, Knees and Toes



การประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและการตอบคำถาม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตความสนใจ และการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม



บันทึกหลังจัดกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ



กิจกรรมการเรียนรู้

วันที่ 3 อวัยวะมีหน้าที่อะไรเอ่ย

กิจกรรม คู่ซี้พาเพลิน

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step)

1.1 เด็กเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง “ ตา ดู หู ฟัง ” พร้อมกับครู และครูร่วมกันสนทนาถึงหน้าที่ของอวัยวะที่อยู่ในเพลง

- ควบคุมอารมณ์
- จำเพื่อใช้งาน

2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step)

2.1 ครูแนะนำสิ่งของที่นำมาเรียนรู้ เช่น ดอกไม้ ขนมหงอก เครื่องเคาะ เป็นต้น จากนั้นให้เด็กใช้อวัยวะสัมผัสสิ่งของที่ละอย่าง ดังนี้ ดอกกุหลาบ - ส้มเกตลี ดมกลิ่น ขนมหงอก - ชิมรส เครื่องเคาะ - ฟังเสียง จากนั้นร่วมกันสนทนาถึงหน้าที่ของอวัยวะต่าง ๆ

- จำเพื่อใช้งาน
- ยังคิดไตร่ตรอง
- ควบคุมอารมณ์

2.2 ครูแนะนำวิธีการเล่นเกม “คู่ซี้พาเพลิน” ให้เด็ก ๆ เข้าใจกติกาในการเล่นร่วมกัน โดยแนะนำอุปกรณ์พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้

- ริเริ่มลงมือทำ

2.2.1 แนะนำสื่ออุปกรณ์ในการเล่นประกอบด้วย การ์ดรูปอวัยวะและการ์ดเงาของอวัยวะต่าง ๆ

2.2.2 นำบัตรภาพมาให้เด็กเรียนรู้ สังเกต รูปร่างลักษณะพร้อมกับสนทนาร่วมกันจากการสังเกตรูปภาพ และนำแผ่นการ์ดที่มีรูปภาพเงา ออกมาให้เด็กสังเกต รูปร่างลักษณะ

- จดจำใส่ใจ

2.2.3 นำแผ่นการ์ดที่เป็นภาพเงาวางคว่ำหน้าลง จากนั้นแจกการ์ดรูปภาพให้เด็กคนละ 3 ภาพ เมื่อได้ภาพแล้วให้เด็กตกลงว่าใครจะเป็นผู้เล่นคนที่ 1 2 3 เมื่อตกลงได้เรียบร้อย เริ่มเล่นได้

2.2.4 ให้เด็กสังเกตรูปภาพที่อยู่บนแผ่นการ์ดของตนเองแล้วให้นำไปจับคู่ กับการ์ดเงารูปภาพที่คว่ำอยู่ ใครเปิดเจอเงาของตนเองได้ครบก่อนเป็นผู้ชนะ คนที่เหลือให้หาคู่ภาพจนครบ

- วางแผนดำเนินการ

2.3 สังเกตการทำกิจกรรมของเด็กเมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บอุปกรณ์การเล่นใส่กล่องให้เรียบร้อย

- ยืดหยุ่นความคิด
- มุ่งเป้าหมาย

วันที่ 3 อวัยวะมีหน้าที่อะไรเอ่ย

กิจกรรม คู่ซี้พาเพลิน

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step)

3.1 เด็กและครูร่วมสนทนาทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมกับเล่าถึงความประทับใจในการทำกิจกรรมให้เพื่อน ๆ และครูฟังอีกครั้ง

- ติดตามประเมินตนเอง



สื่อ / อุปกรณ์

1. ชุดสื่อคู่ซี้พาเพลิน
2. การดอวัยวะต่าง ๆ
3. การ์ดรูปเงาของอวัยวะต่าง ๆ
4. ดอกไม้ / ขนมห่ / เครื่องเคาะจังหวะ
5. เพลง “ ตาหู ฟัง ”



การประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและการตอบคำถาม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตความสนใจ และการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม



บันทึกหลังจัดกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ



กิจกรรมการเรียนรู้

วันที่ 4 ร่างกายสะอาดสดใส

กิจกรรม Bingo หารรษา

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step)

1.1 เด็กดูวิดีโอเพลง “สบายตัว” พร้อมทำท่าทางประกอบตามเพลงและสนทนาเกี่ยวกับเพลงร่วมกัน

- ควบคุมอารมณ์
- จำเพื่อใช้งาน

2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step)

2.1 ครูนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำความสะดวกสบายร่างกายใส่กล่องให้เด็กคลำและทายว่าคืออะไร จากนั้นสนทนาร่วมกับเด็กให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการทำความสะอาดร่างกายต้องทำอะไร ต้องใช้อุปกรณ์อะไรบ้างในการทำความสะดวกสบาย เด็กแสดงบทบาทสมมติในการทำความสะดวกสบายร่างกายร่วมกัน

- จำเพื่อใช้งาน
- ยังคิดไตร่ตรอง
- ยึดหยุ่นความคิด
- ควบคุมอารมณ์
- ริเริ่มลงมือทำ

2.2 ครูแนะนำวิธีการเล่นเกม “Bingo หารรษา” ให้เด็ก ๆ เข้าใจกติกาในการเล่นร่วมกัน โดยแนะนำอุปกรณ์พร้อมสาธิตการเล่นดังนี้

2.2.1 แนะนำสื่ออุปกรณ์ในการเล่นประกอบด้วย การ์ดรูปอวัยวะต่าง ๆ, การ์ด Bingo และกระดุมสีเม็ดใหญ่

2.2.2 เด็ก ๆ เลือกแผ่นตารางบิงโกคนละ 1 แผ่น จากนั้นให้เด็กร่วมกันตกลงว่าใครจะเป็นผู้เล่นคนที่ 1 2 3 4 5 และ 6 ตามลำดับ

- จดจ่อใส่ใจ
- วางแผนดำเนินการ
- มุ่งเป้าหมาย

2.2.3 เมื่อตกลงได้แล้วให้คนแรกหยิบรูปภาพขึ้นมาจากกล่อง 1 รูป แล้วอ่านชื่อภาพที่หยิบได้ ให้เด็กหาภาพบนแผ่นตารางบิงโกของตัวเองวางกระดุมบนภาพตารางบิงโก (ในการหยิบสลากบิงโกให้คนแรกเป็นผู้เริ่มหยิบ สลับไปเรื่อย ๆ เมื่อครบคนแล้วให้เริ่มจากคนแรกหยิบจนจะมีผู้ที่วางกระดุมครบตามแนวที่กำหนด)

2.2.4 ให้เด็กเล่นร่วมกันจนกว่าบนแผ่นตารางบิงโกของเด็กมีกระดุมเรียงต่อกันทั้งแบบแนวตั้ง แนวนอน แนวทแยงมุมซ้ายหรือแนวทแยงมุมขวา ให้พูดคำว่า “บิงโก” การเล่นเกมก็จะจบลง

วันที่ 4 ร่างกายสะอาดสดใส

กิจกรรม Bingo ธรรมชาติ

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

2.3 สังเกตการทำกิจกรรมของเด็กเมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บอุปกรณ์การเล่นใส่กล่องให้เรียบร้อย

3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step)

3.1 เด็กและครูร่วมสนทนาทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมกับเล่าถึงความประทับใจในการทำกิจกรรมให้เพื่อน ๆ และครูฟังอีกครั้ง

- ติดตามประเมินตนเอง



สื่อ / อุปกรณ์

1. ชุดสื่อ Bingo ธรรมชาติ
2. การ์ดรูปอวัยวะต่าง ๆ
3. การ์ด Bingo รูปอวัยวะต่าง ๆ
4. กระดาษสีเม็ดใหญ่



การประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและการตอบคำถาม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตความสนใจ และการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม



บันทึกหลังจัดกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ



กิจกรรมการเรียนรู้

วันที่ 5 พ.พ.สนสะอาดจัง

กิจกรรม กล้องปริศนาพาตะลุย

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

1. ขั้นสนุกคิดจิตแจ่มใส (Fun and Bright Step)

1.1 เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง “แปรงฟัน” สนทนาเนื้อหาในบทเพลงร่วมกัน

- ควบคุมอารมณ์
- จำเพื่อใช้งาน

2. ขั้นนำพาสู่เป้าหมาย (Lead to the Goal Step)

2.1 ครูนำภาพเด็กที่ฟันผุ ฟันมาสะอาดให้เด็กเรียนรู้ พร้อมกับให้เด็กแสดงความคิดเห็นว่า สาเหตุที่ทำให้ฟันผุเกิดจากอะไร มีวิธีใดที่จะป้องกันไม่ให้ฟันผุ จากนั้นครูแนะนำอุปกรณ์สำหรับแปรงฟันและสาธิตการแปรงฟันโดยใช้ฟันจำลอง หลังจากนั้นให้เด็กออกมาลองปฏิบัติการแปรงฟันกับอุปกรณ์ฟันจำลอง

- จำเพื่อใช้งาน
- ยังคิดไตร่ตรอง
- ยึดหยุ่นความคิด

2.2 ครูแนะนำวิธีการเล่นเกมกิจกรรม “กล้องปริศนาพาตะลุย” ให้เด็ก ๆ เข้าใจกติกาในการเล่นร่วมกัน โดยแนะนำอุปกรณ์พร้อมสาธิตการเล่น ดังนี้

- ริเริ่มลงมือทำ

2.2.1 แนะนำสื่ออุปกรณ์ในการเล่นประกอบด้วย แผ่นกระดานตัวเลข, ตัวเดินเด็กชาย เด็กหญิง, ลูกเต๋า, การ์ดปริศนา คำทาย

2.2.2 แบ่งกลุ่มเด็ก 3 – 4 คน จากนั้นแจกตัวเดินให้เด็กคนละ 1 ตัว ใช้สำหรับเดินบนแผ่นกระดาน แล้วให้เด็กถ่วงกล้องปริศนาหยิบการ์ด 1 ใบ จากนั้นทายปริศนาจากคำถามที่ได้ ตอบถูกสามารถโยนลูกเต๋าคือ 1 ครั้ง สังเกตตัวเลขที่โยนได้

- จัดจ่อใส่ใจ
- จำเพื่อใช้งาน

2.2.3 ใช้ตัวเดิน เดินตามทางบนแผ่นกระดานตามจำนวนที่โยนได้บนลูกเต๋า ให้เด็ก ๆ เล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน ใครเดินถึงจุดหมายก่อนเด็กคนนั้นเป็นผู้ชนะ เล่นต่อไปจนถึงจุดหมายให้ครบทุกคน

- วางแผนดำเนินการ
- มุ่งเป้าหมาย

2.3 สังเกตการทำกิจกรรมของเด็กเมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บอุปกรณ์การเล่นใส่กล่องให้เรียบร้อย

- ควบคุมอารมณ์

วันที่ 5 พ.พ.สนาอดจ้ง

ทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ (EF)

กิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย

3. ขั้นใส่ใจเห็นคุณค่า (Value in Mind Step)

3.1 เด็กและครูร่วมสนทนาทบทวนกิจกรรมการเรียนรู้พร้อมกับเล่าถึงความประทับใจในการทำกิจกรรมให้เพื่อน ๆ และครูฟังอีกครั้ง

- ติดตามประเมินตนเอง



สื่อ / อุปกรณ์

1. ชุดสื่อ กล่องปริศนาพาตะลุย
2. แผ่นกระดานตัวเลข
3. ตัวเดินเด็กชาย เด็กหญิง
4. ลูกเต๋า
5. การ์ดปริศนาคำทาย



การประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและการตอบคำถาม
2. สังเกตการร่วมกิจกรรม
3. สังเกตความสนใจ และการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม



บันทึกหลังจัดกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

[illegible]



เกณฑ์การประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	จุดประสงค์ / ระดับเกณฑ์การประเมิน														
		สนทนาตอบคำถามในบทเรียนได้ (EF1)			วางแผนและแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้ (EF3,EF8)			รอคอย แบ่งปันใน การทำ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่นได้ (EF2,EF4)			มีทักษะการ สังเกต เปรียบเทียบ ของสิ่งที่เรียนรู้ ได้ (EF5,EF7,EF9)			บอกเล่า กิจกรรม หลังการ เรียนรู้ได้ (EF6)		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
23																
24																
25																
26																
27																

เกณฑ์การประเมินคะแนน 3, 2, 1 เป็นแบบรายการประกอบย่อย (Analatic Rubric) ในหน่วยการเรียนรู้ ร่างกายของฉลาม

รายการประเมิน	เกณฑ์คะแนนแบบรายการประกอบย่อย		
1.สนทนาตอบคำถามในบทเรียนได้	3 = สนทนาตอบคำถามในบทเรียนได้ด้วยตนเองอย่างมั่นใจ	2 = สนทนาตอบคำถามในบทเรียนได้ด้วยตนเอง	1 = สนทนาตอบคำถามในบทเรียนได้ โดยครูใช้คำถามคอยกระตุ้น
2.วางแผนและแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้	3 = วางแผนและแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง	2 = วางแผนและแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้หลังจากได้รับคำชี้แนะ	1 = วางแผนและแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมโดยครูคอยช่วยเหลือ
3.รอคอย แบ่งปันในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	3 = รอคอย แบ่งปันในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ดีมาก	2 = รอคอย แบ่งปันในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ดี	1 = รอคอย แบ่งปันในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยมีครูคอยชี้แนะ

รายการประเมิน	เกณฑ์คะแนนแบบรายองค์ประกอบย่อย		
4.มีทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ ของสิ่งที่ เรียนรู้ได้	3 = มีทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ ของสิ่งที่ เรียนรู้ได้ดีมาก	2 = มีทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ ของสิ่งที่ เรียนรู้ได้ดี	1 = มีทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ ของสิ่งที่ เรียนรู้ได้โดยมีครูคอย ชี้แนะ
5.บอกเล่ากิจกรรมหลัง การเรียนรู้ได้	3 = บอกเล่ากิจกรรมหลัง การเรียนรู้ได้ดีมาก	2 = บอกเล่ากิจกรรมหลัง การเรียนรู้ได้ดี	1 = บอกเล่ากิจกรรมหลัง การเรียนรู้ได้โดยครูช่วย คำถามคอยกระตุ้น

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)



ภาคผนวก (นิทาน เพลง)

เพลง

“ตา หู จมูก”

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ตา หู จมูก จับให้ถูก	จับ จมูก ตา หู
จับใหม่จับให้ฉับ (ซ้ำ)	จับ จมูก ตา หู
จับ หู ตา จมูก	

“สบายตัว”

(เตือนใจ ศรีมารุต)

อาบน้ำแล้วสบายตัว	สบายหัวหนูหมั่นสระผม
ตัดเล็บที่มันแหลมคม	ปากหอมน่าชมเพราะหนูแปรงฟัน

“แปรงฟัน”

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

ตื่นเช้าเราแปรงฟัน	กินอาหารแล้วเราแปรงฟัน
ก่อนนอนเราแปรงฟัน	ฟันสะอาดขาวเป็นเงางาม
แปรงฟันที่ถูกวิธี	ดูซีต้องแปรงขึ้นลง
แปรงฟันที่ถูกวิธี	ดูซีต้องแปรงขึ้นลง

“ตาดู หูฟัง”

(เพลงเด็ก ; แดดดี้มี๊ แชนแนล YouTube Kids)

เรามีตาไว้ดู	เรามีหูไว้ฟัง
คุณครูท่านสอน ท่านสั่ง	ต้องตั้งใจฟัง ต้องตั้งใจดู (ซ้ำทั้งหมด)

“Head Shoulders Knees & Toes”

(CoComelon Nursery Rhymes & Kids Songs : YouTube Kids)

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

And eyes and ears and mouth and nose.

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

คู่มือแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ (Pre-test-Post-test)

คำชี้แจง

คู่มือฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่ออธิบายวิธีการใช้แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยได้บอกขั้นตอนและเตรียมตัวก่อนดำเนินการวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อให้สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในคู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยพร้อมเฉลยแนบมาด้วย 1 ฉบับ และเพื่อให้ผู้ใช้ได้ศึกษาขั้นตอนในการดำเนินการของแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยที่ตรงกับคู่มือจึงต้องอาศัยคำอธิบายและโจทย์คำถามจากคู่มือฉบับนี้

การเตรียมตัวก่อนดำเนินการประเมินทักษะ

1. จัดเตรียมแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยตามจำนวนของเด็ก
2. จัดเตรียมดินสอหรือสี สำหรับให้เด็กได้ใช้วงกลมคำตอบ
3. จัดเตรียมสถานที่สำหรับการวัดทักษะเด็ก โดยจัดเตรียมโต๊ะและเก้าอี้ ให้มีความเหมาะสม

ปราศจากเสียงรบกวน

4. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กก่อนดำเนินการวัดทักษะ เพื่อให้สามารถวัดทักษะเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนดำเนินการทดสอบ

1. ผู้วิจัยแจกแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยคนละ 1 ชุด
2. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการทำแบบวัดทักษะให้เด็กเข้าใจถึงวิธีการและขั้นตอนในการทำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย
3. ผู้วิจัยอ่านคำถามในการวัดทักษะครั้งละ 1 ข้อ อ่านซ้ำ 2 ครั้ง เมื่ออ่านคำถามจบให้เด็กลงมือทำแบบวัดทักษะข้อละ 1 นาที
4. เมื่อเด็กทำแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยเสร็จสิ้นแล้ว ให้เก็บรวบรวมแบบวัดทักษะและให้เด็กไปพักดื่มน้ำ ทำธุระส่วนตัว

เกณฑ์การประเมินแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

แบบวัดทักษะชุดนี้มีจำนวน 18 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 18 คะแนน โดยใช้เวลา 18 นาที มีรายละเอียดดังนี้

เกณฑ์การประเมินตามคำถาม

คำถาม	วัดทักษะ 9 ด้าน	คะแนนและเฉลย
 ถ้าเด็ก ๆ อยากทานผลไม้ที่มีรสหวาน เด็ก ๆ จะเลือกทานผลไม้ใด	- จำเพื่อใช้งาน	ตอบภาพแตงโม (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ได้ยินเสียงร้องก๊าก ก๊าก เด็กคิดว่าเป็นเสียงของอะไร	- จำเพื่อใช้งาน	ตอบภาพเป็ด (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ วิ่งชนเพื่อนล้มโดยไม่ได้ตั้งใจ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- ยังคิดไตร่ตรอง	ตอบภาพเด็กช่วยพยุงเพื่อนลุกขึ้น (1 คะแนน) 
 เมื่อมีสุนัขเดินตามและเข้ามาหาเด็ก ๆ เด็ก ๆ ควรทำอย่างไร	- ยังคิดไตร่ตรอง	ตอบภาพเด็กเอาอาหารให้สุนัข (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ต้องเดินไปซื้อของขณะที่ฝนตกแต่ไม่มีร่ม อุปกรณ์ใดใช้ป้องกันฝนได้ดีที่สุด	- ยึดหยุ่นความคิด	ตอบภาพเด็กสวมเสื้อกันฝน (1 คะแนน) 
 ถ้าบ้านของเด็ก ๆ เกิดไฟดับในเวลากลางคืน สิ่งใดช่วยให้แสงสว่างได้ดีที่สุด	- ยึดหยุ่นความคิด	ตอบภาพไฟฉาย (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ เห็นของเล่นชิ้นโต ที่คุณพ่อซื้อมาให้ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร	- ควบคุมอารมณ์	ตอบภาพหน้ายิ้ม (1 คะแนน) 

คำถาม	วัดทักษะ 9 ด้าน	คะแนนและเฉลย
 ถ้าคุณครูจัดกิจกรรมไปเที่ยวสวนสัตว์กับเพื่อน ๆ เด็ก ๆ จะรู้สึกอย่างไร	- ควบคุมอารมณ์	ตอบภาพหน้ายิ้ม (1 คะแนน) 
 ทุก ๆ เข้าหลังจากตื่นนอน เด็ก ๆ ต้องทำอะไร	- ติดตามประเมินตนเอง	ตอบภาพเด็กจัดผ้าห่มให้เรียบร้อย (1 คะแนน) 
 ในขณะที่เด็กเล่นของเล่นอยู่ แล้วได้ยินสัญญาณเพลงหมดเวลา เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- ติดตามประเมินตนเอง	ตอบภาพเด็กนั่งเก็บของเล่นลงกล่อง (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ต้องการรูปภาพไปตกแต่งห้องเรียนให้สวยงาม เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- ริเริ่มลงมือทำ	ตอบภาพเด็กวาดภาพ (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ได้รับมอบหมายให้ช่วยคุณครูตกแต่งห้องเรียน เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- ริเริ่มลงมือทำ	ตอบภาพเด็กนั่งตัดกระดาษ (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ทำกิจกรรมวิทยาศาสตร์ การเกิดพองอากาศ เหตุการณ์ใดที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดพองอากาศ	- วางแผนจัดระบบดำเนินการ	ตอบภาพเด็กถือไม้เป่า (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ต้องการเลี้ยงผีเสื้อสวยงาม เด็ก ๆ จะเริ่มต้นเลี้ยงจากสิ่งใดเป็นอันดับแรก	- วางแผนจัดระบบดำเนินการ	ตอบภาพหนอนสีเขียว (1 คะแนน) 
 ขณะที่คุณครูให้ความรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- จดจ่อใส่ใจ	ตอบภาพเด็กตั้งใจฟังครูเล่านิทาน (1 คะแนน) 

คำถาม	วัดทักษะ 9 ด้าน	คะแนนและเฉลย
 เมื่อเด็ก ๆ ต้องการค้นหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสนใจ เด็ก ๆ ควรทำอย่างไร	- จดจ่อใส่ใจ	ตอบภาพเด็กตั้งใจดูหนังสือ (1 คะแนน) 
 หลังจากอาบน้ำเรียบร้อยแล้วคุณแม่จัดเตรียมเครื่องแต่งกายไว้ให้เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- มุ่งเป้าหมาย	ตอบภาพเด็กผู้ชายแต่งตัวด้วยตนเอง (1 คะแนน) 
 ถ้าเด็ก ๆ ได้รับมอบหมายให้จัดเก็บเสื้อผ้าให้เรียบร้อย เด็ก ๆ จะทำอย่างไร	- มุ่งเป้าหมาย	ตอบภาพเด็กผู้หญิงนั่งพับเสื้อผ้า (1 คะแนน) 

รายละเอียด

คู่มือฉบับนี้ได้แนบตัวอย่างแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัยพร้อมเฉลยในภาพคำตอบที่ถูกต้องแสดงไว้ 1 ฉบับ ประกอบด้วย ปกหน้า และแบบวัดทักษะจำนวน 18 ข้อ พร้อมเฉลยแสดงในหน้าถัดไป

คำถามของแบบวัดทักษะก่อนและหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์ทักษะการคิดเพื่อ
ชีวิตที่สำเร็จโดยใช้สื่อ EF for Fun สำหรับเด็กปฐมวัย

-  ถ้าเด็ก ๆ อยากทานผลไม้ที่มีรสชาติหวาน เด็ก ๆ จะเลือกทานผลไม้ใด (จำเพื่อใช้งาน)
-  ถ้าเด็ก ๆ ได้ยินเสียงร้อง ก๊าบ ก๊าบ เด็กคิดว่าเป็นเสียงของอะไร (จำเพื่อใช้งาน)
-  ถ้าเด็ก ๆ วังวนเพื่อนล้มโดยไม่ตั้งใจ เด็ก ๆ จะทำอะไร (ยังคิดไตร่ตรอง)
-  เมื่อมีสุนัขเดินตามและเข้ามาหาเด็ก ๆ เด็ก ๆ ควรทำอะไร (ยังคิดไตร่ตรอง)
-  ถ้าเด็ก ๆ ต้องเดินไปซื้อของขณะที่ฝนตกแต่ไม่มีร่มอุปกรณ์ใดใช้ป้องกันฝนได้ดีที่สุด (ยืดหยุ่นความคิด)
-  ถ้าบ้านของเด็ก ๆ เกิดไฟฟ้าดับในเวลากลางคืน สิ่งใดช่วยให้แสงสว่างได้ดีที่สุด (ยืดหยุ่นความคิด)
-  ถ้าเด็ก ๆ เห็นของเล่นชิ้นโตที่คุณพ่อซื้อมาให้เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร (ควบคุมอารมณ์)
-  ถ้าคุณครูจัดกิจกรรมไปเที่ยวสวนสัตว์ เด็ก ๆ จะรู้สึกอย่างไร (ควบคุมอารมณ์)
-  ทุก ๆ เช้าหลังจากตื่นนอน เด็ก ๆ ต้องทำอะไร (ติดตามประเมินตนเอง)
-  ในขณะที่เด็กเล่นของเล่นอยู่แล้วได้ยินสัญญาณเพลงหมดเวลาเด็ก ๆ จะทำอะไร (ติดตามประเมินตนเอง)
-  ถ้าเด็ก ๆ ต้องการรูปภาพไปตกแต่งห้องเรียนให้สวยงามเด็ก ๆ จะทำอะไร (ริเริ่มลงมือทำ)
-  ถ้าเด็ก ๆ ได้รับมอบหมายให้ช่วยคุณครูตกแต่งห้องเรียนเด็ก ๆ จะทำอะไร (ริเริ่มลงมือทำ)
-  ถ้าเด็ก ๆ ทำกิจกรรมวิทยาศาสตร์การเกิดฟองอากาศ เหตุการณ์ใดที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดฟองอากาศ (วางแผนจัดระบบดำเนินการ)
-  ถ้าเด็ก ๆ ต้องการเลี้ยงผีเสื้อสวยงามเด็ก ๆ จะเริ่มต้นเลี้ยงจากสิ่งใดเป็นอันดับแรก (วางแผนจัดระบบดำเนินการ)
-  ขณะที่คุณครูให้ความรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ เด็ก ๆ จะทำอะไร (จดจ่อใส่ใจ)
-  เมื่อเด็ก ๆ ต้องการค้นหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสนใจ เด็ก ๆ ควรทำอะไร (จดจ่อใส่ใจ)
-  หลังจากอาบน้ำเรียบร้อยแล้วคุณแม่จัดเตรียมเครื่องแต่งกายไว้ให้ เด็ก ๆ จะทำอะไร (มุ่งเป้าหมาย)
-  ถ้าเด็ก ๆ ได้รับมอบหมายให้จัดเก็บเสื้อผ้าให้เรียบร้อย เด็ก ๆ จะทำอะไร (มุ่งเป้าหมาย)



มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
โรงเรียนอนุบาลดรุณนิมิต

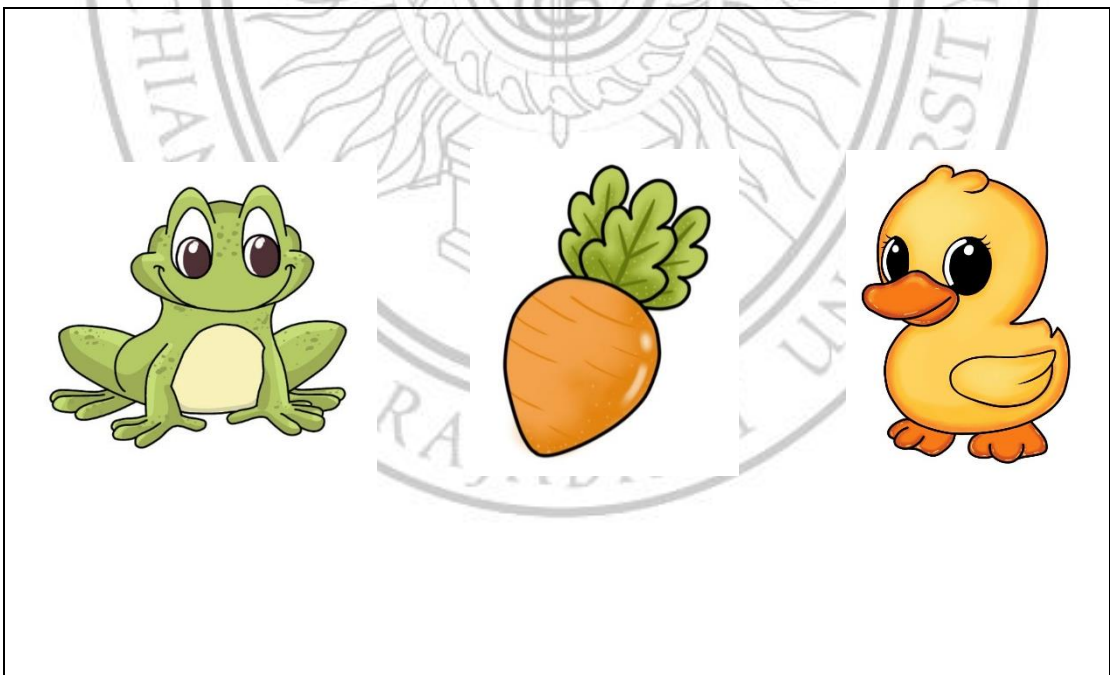


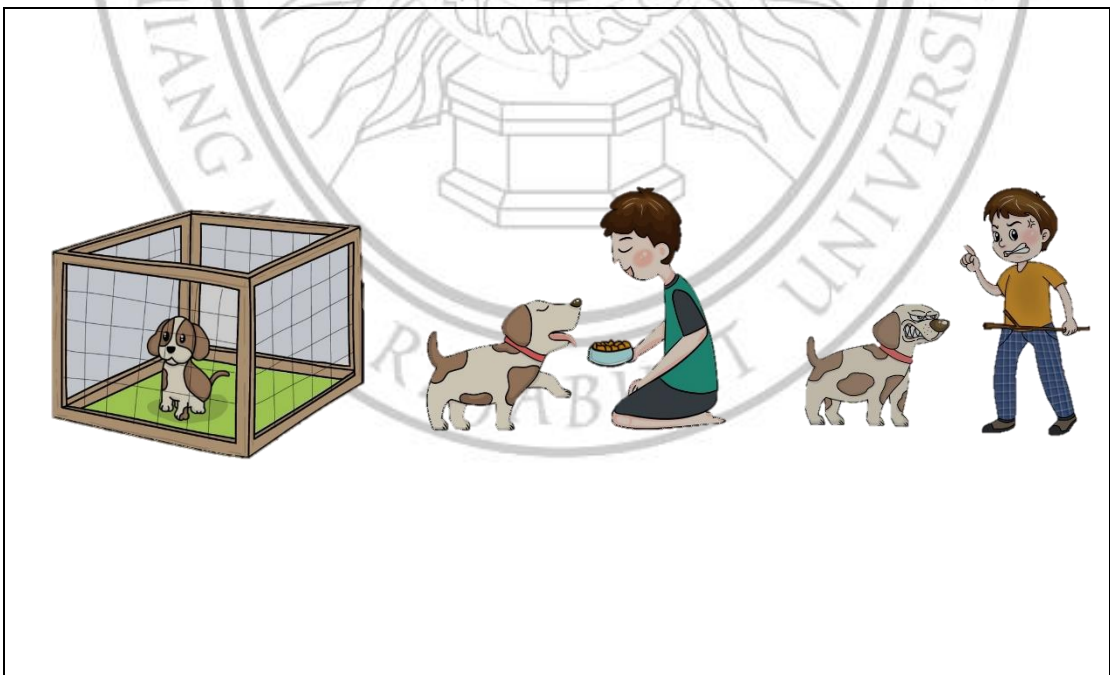
แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ สำหรับเด็กปฐมวัย

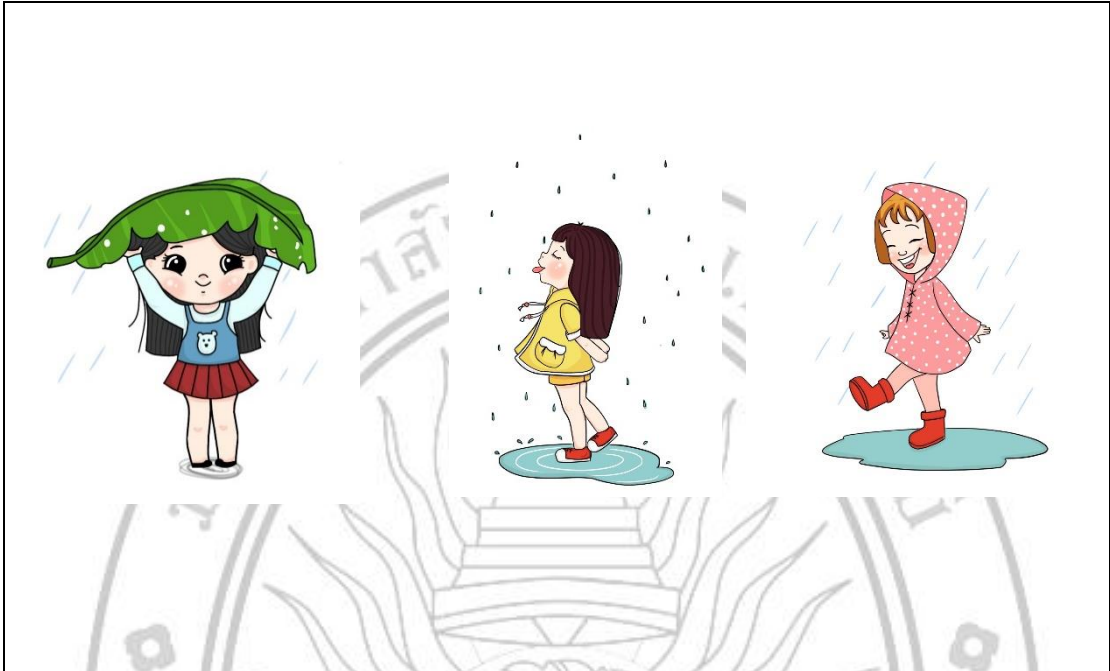
Executive Functions



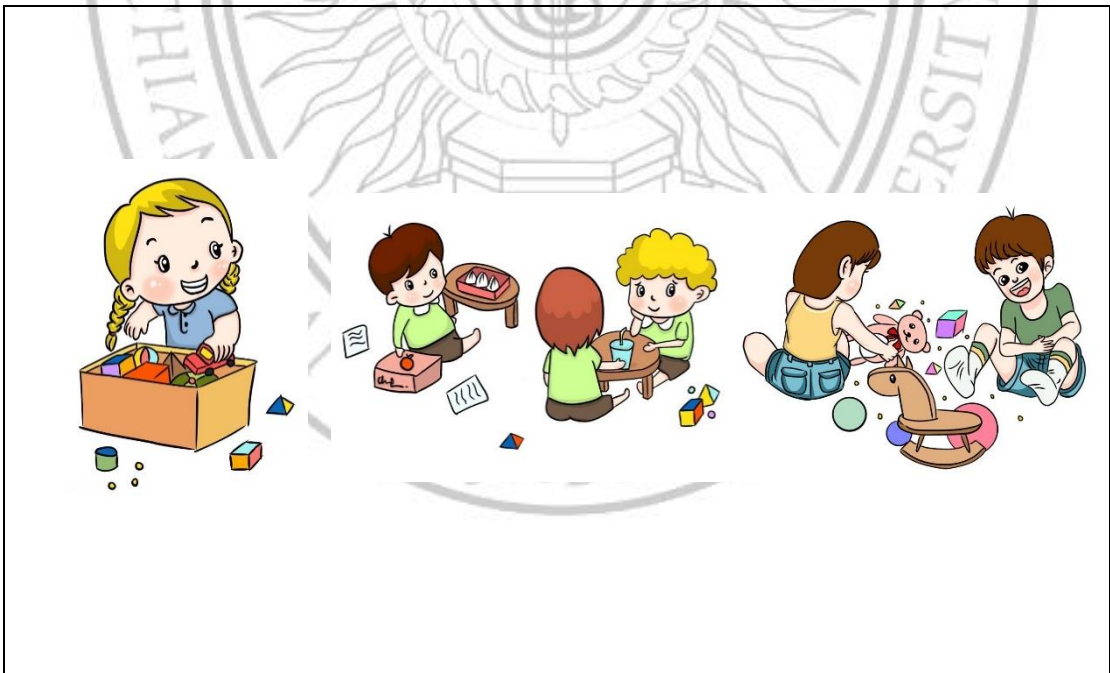
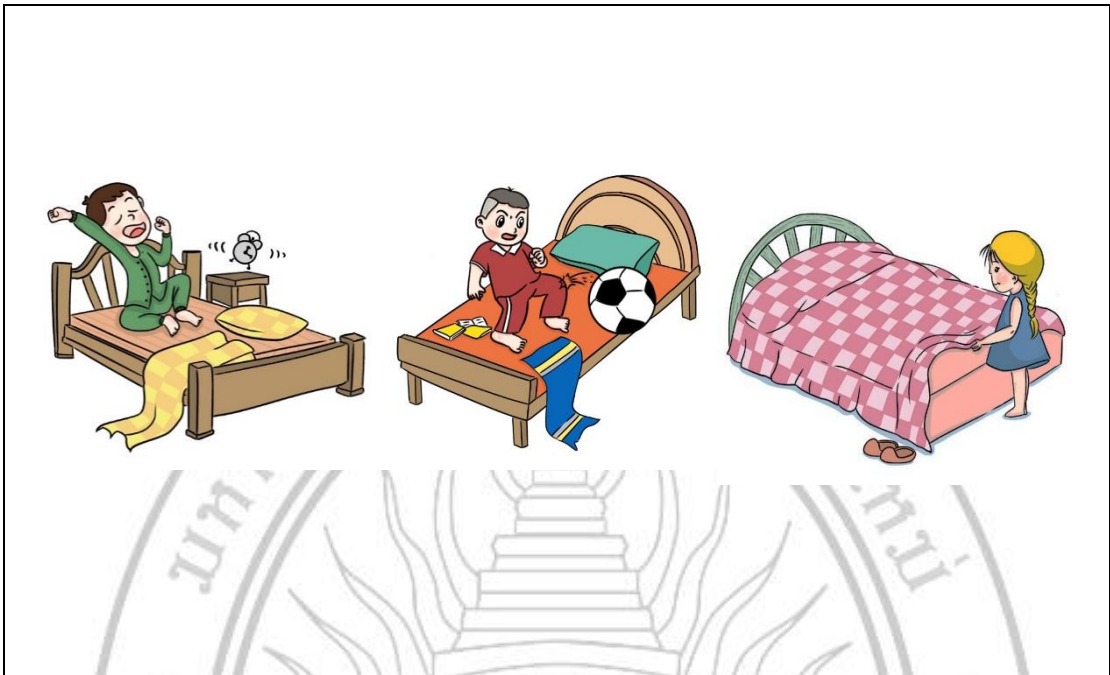
ชื่อ.....สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....
โรงเรียนอนุบาลดรุณนิมิต อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

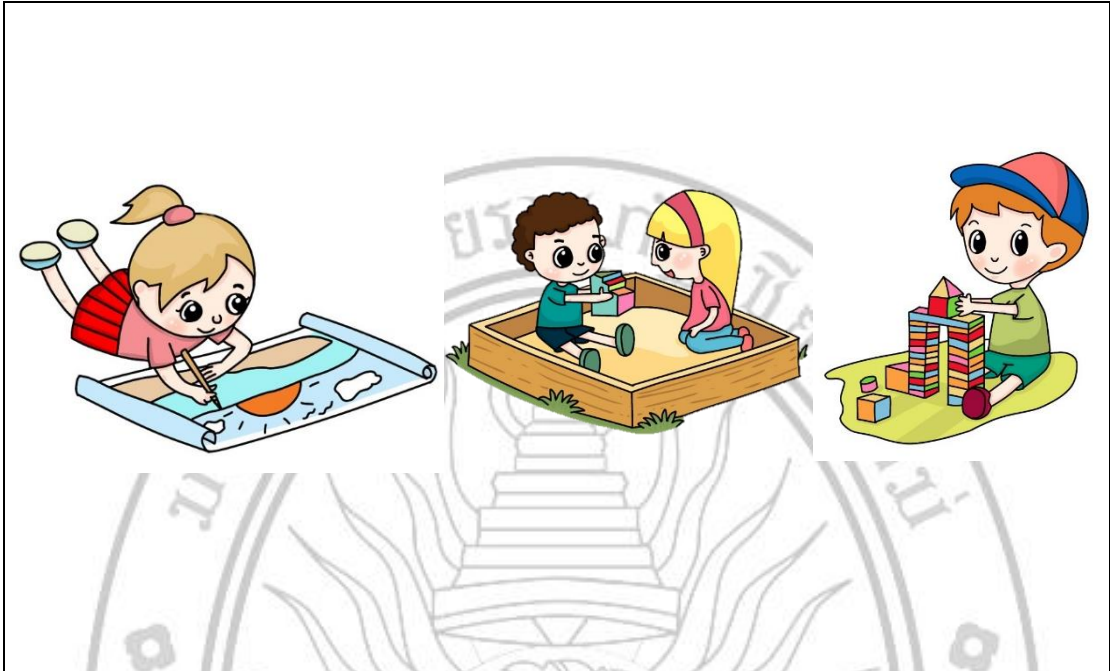


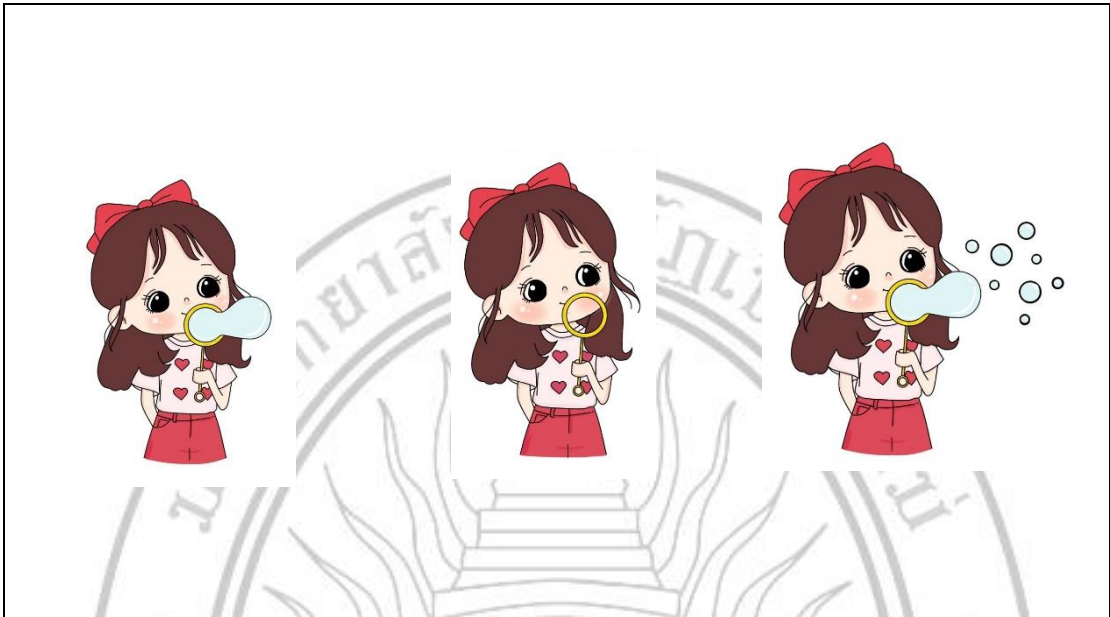


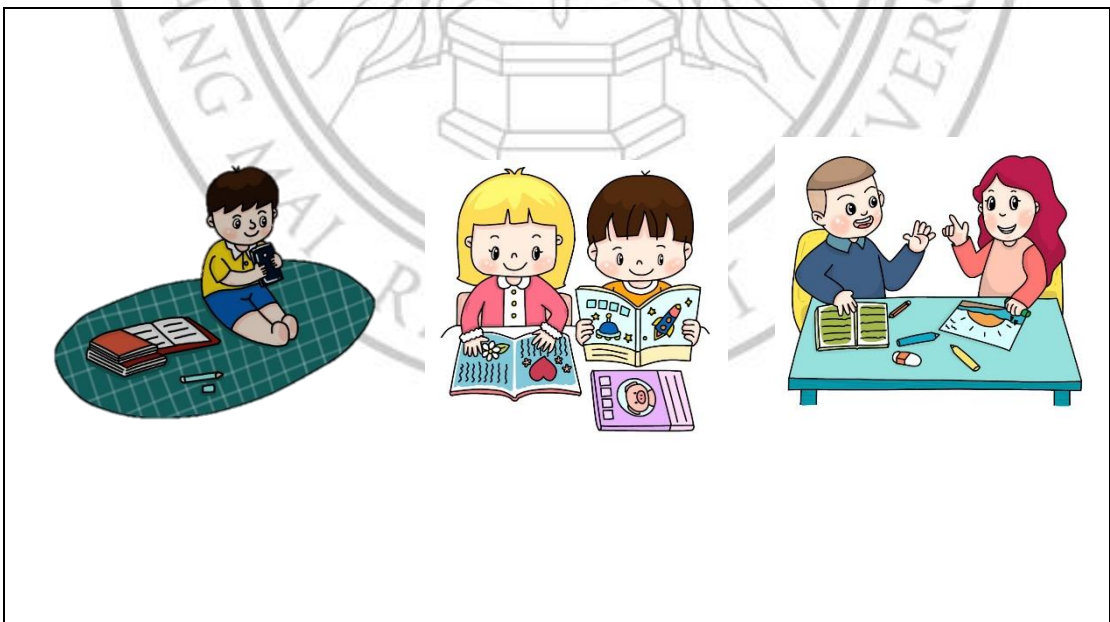


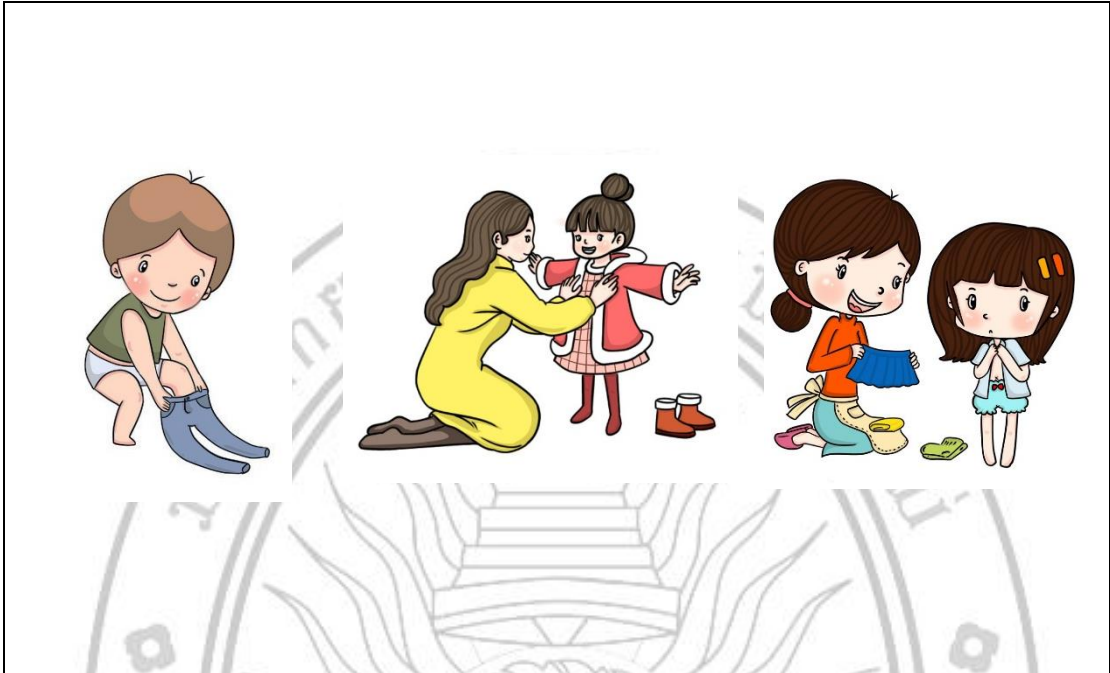






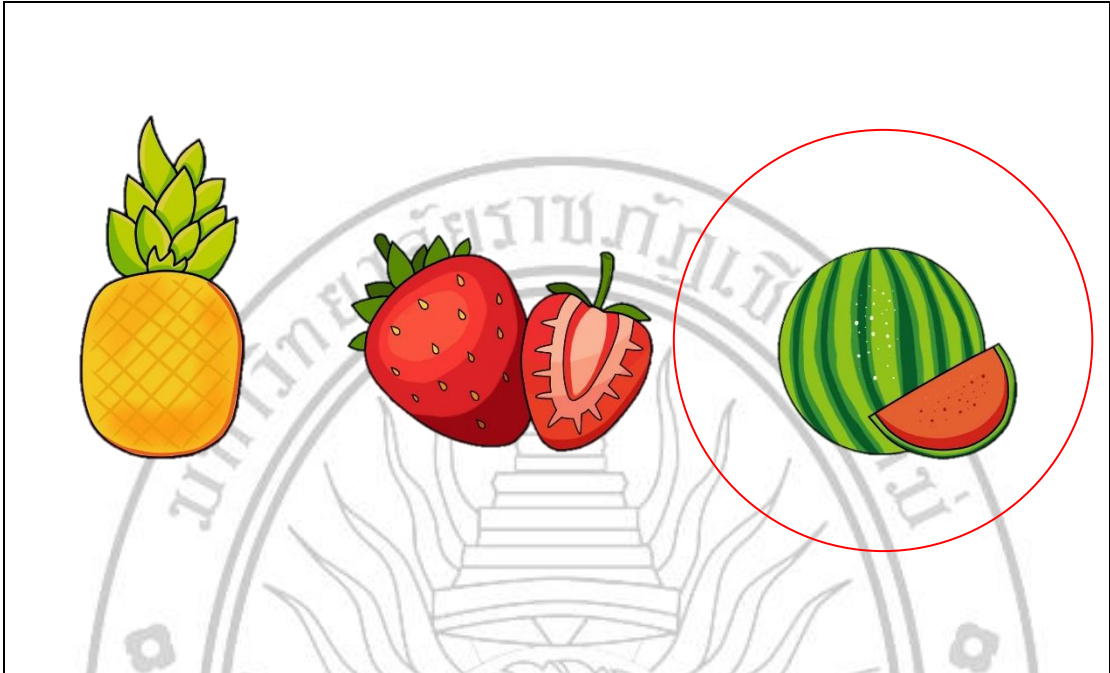


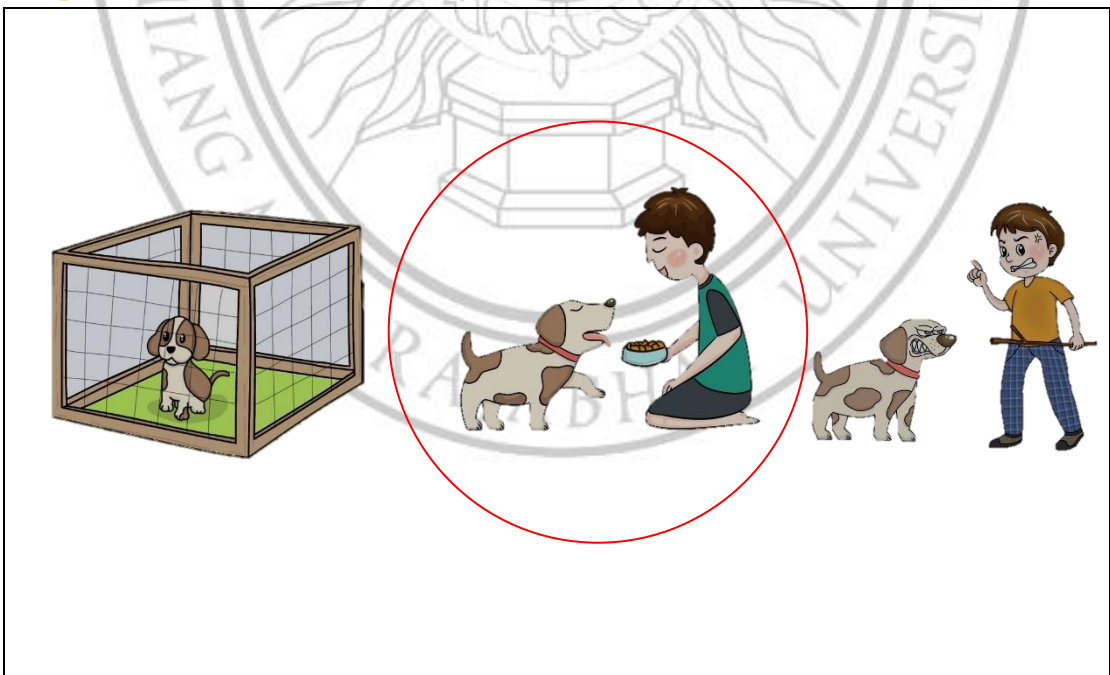
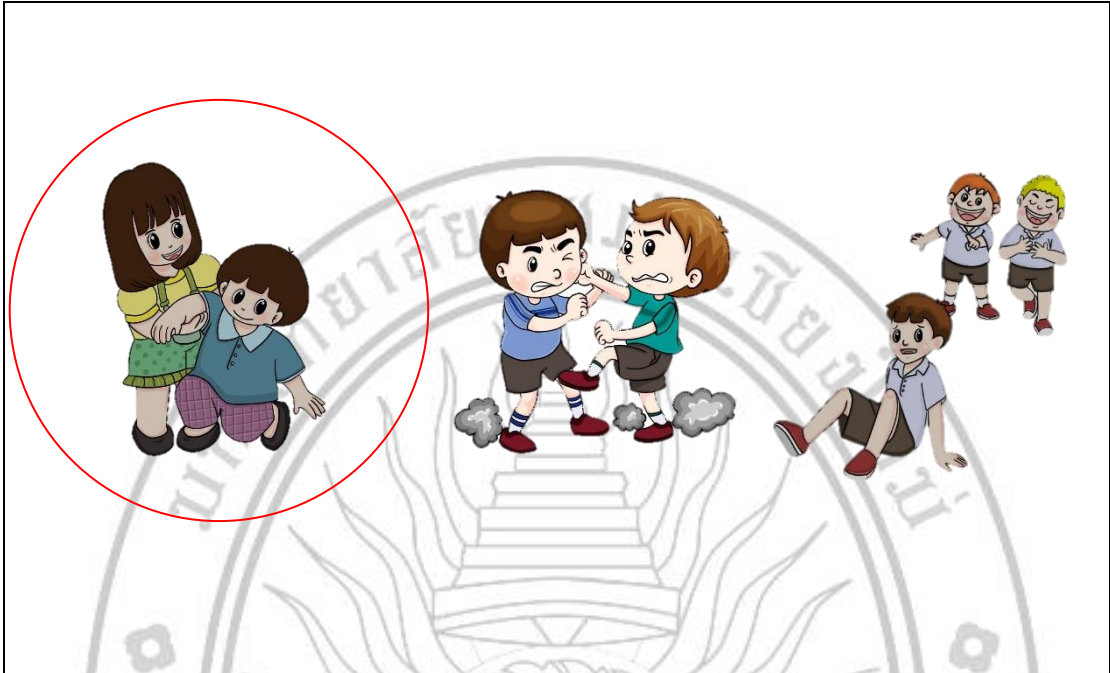


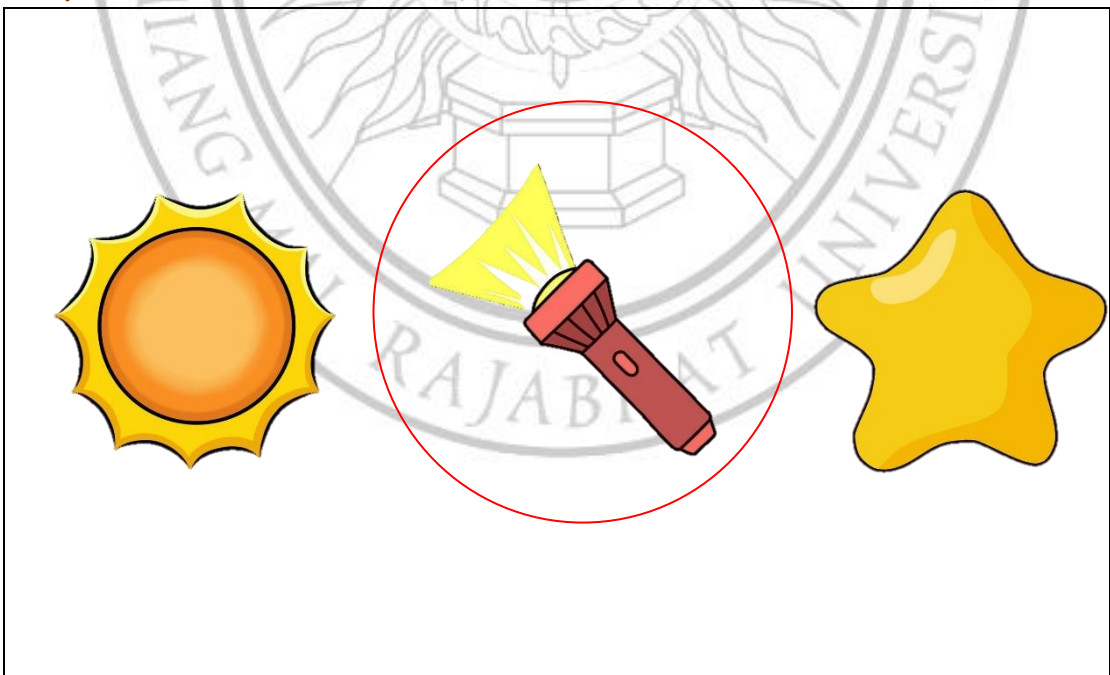
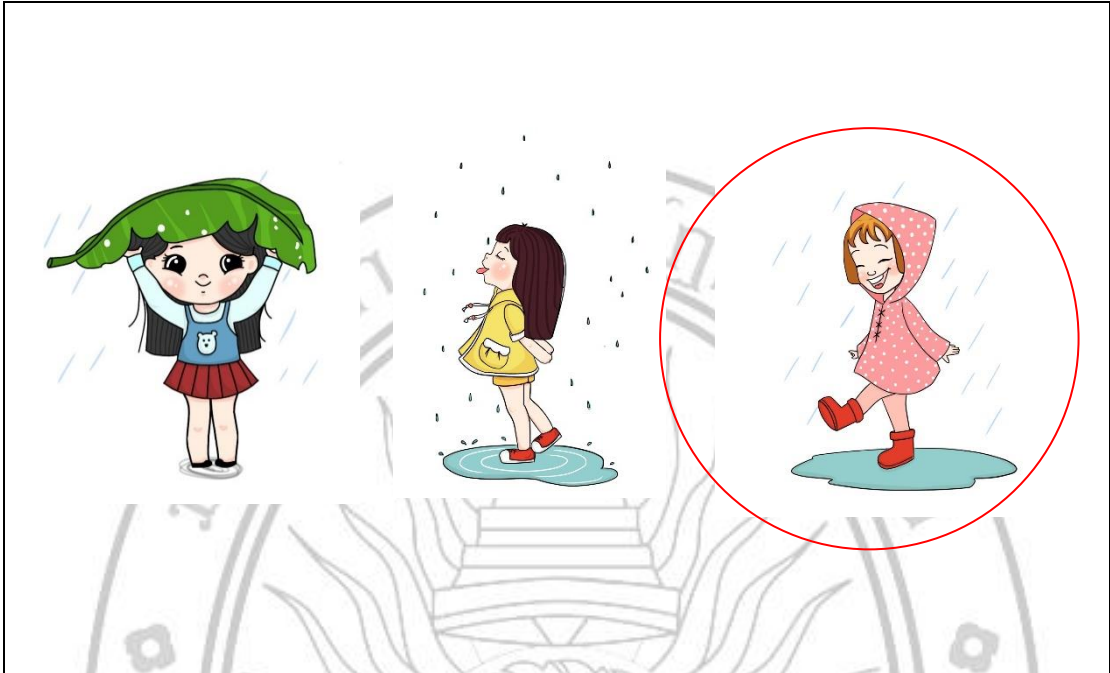


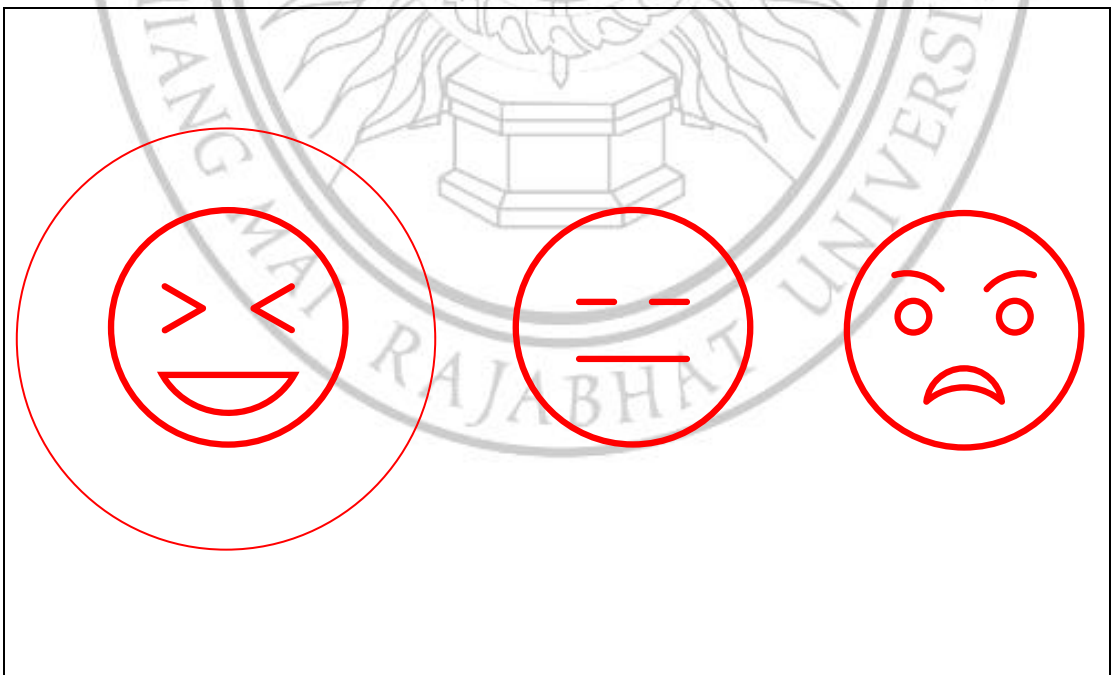
เฉลยแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับ
เด็กปฐมวัย

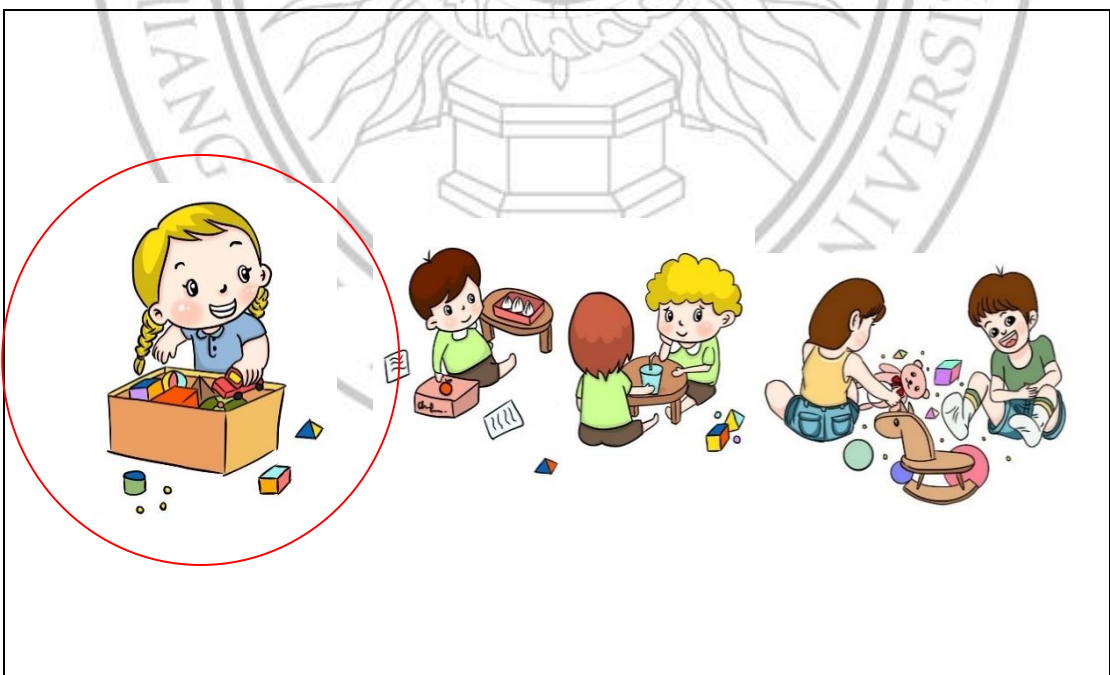
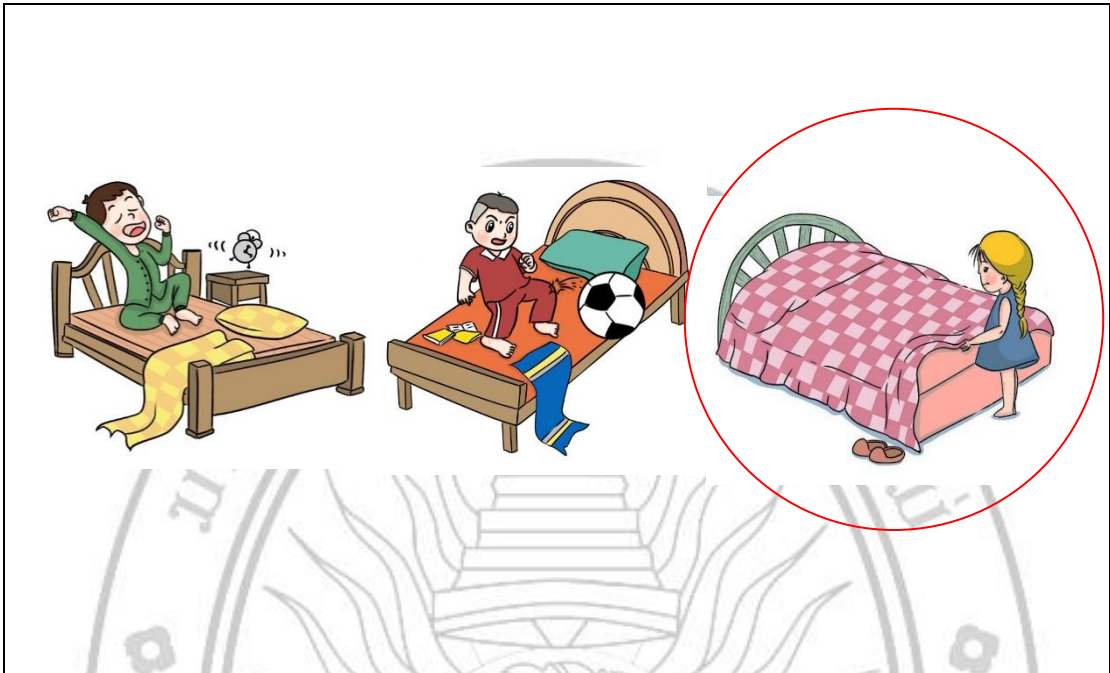


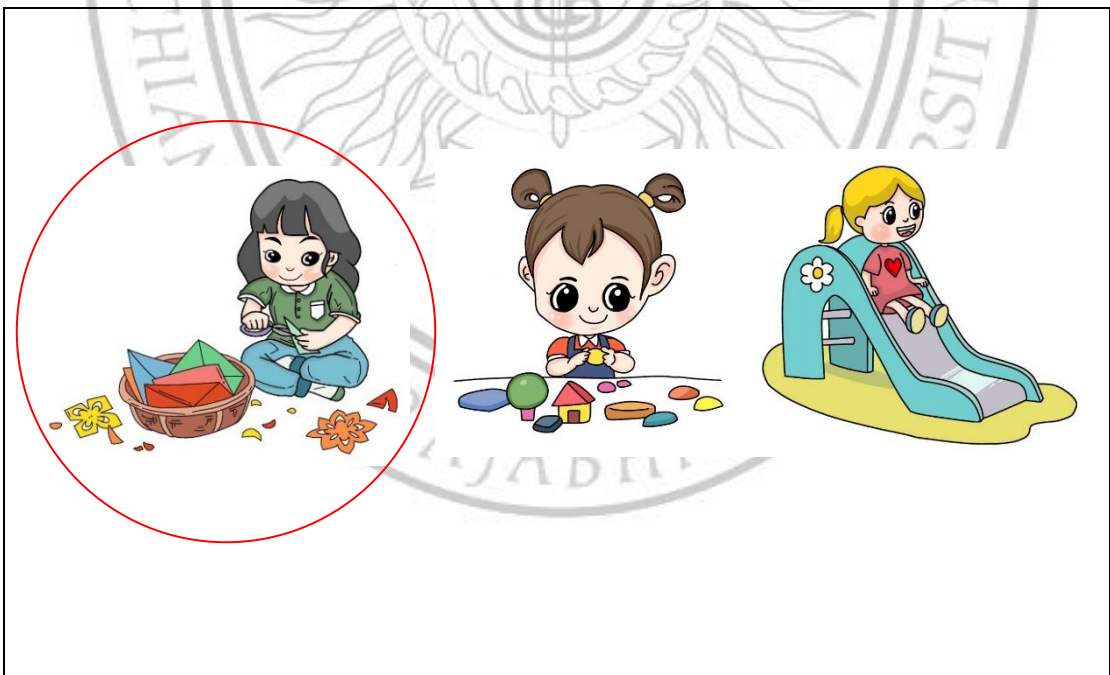
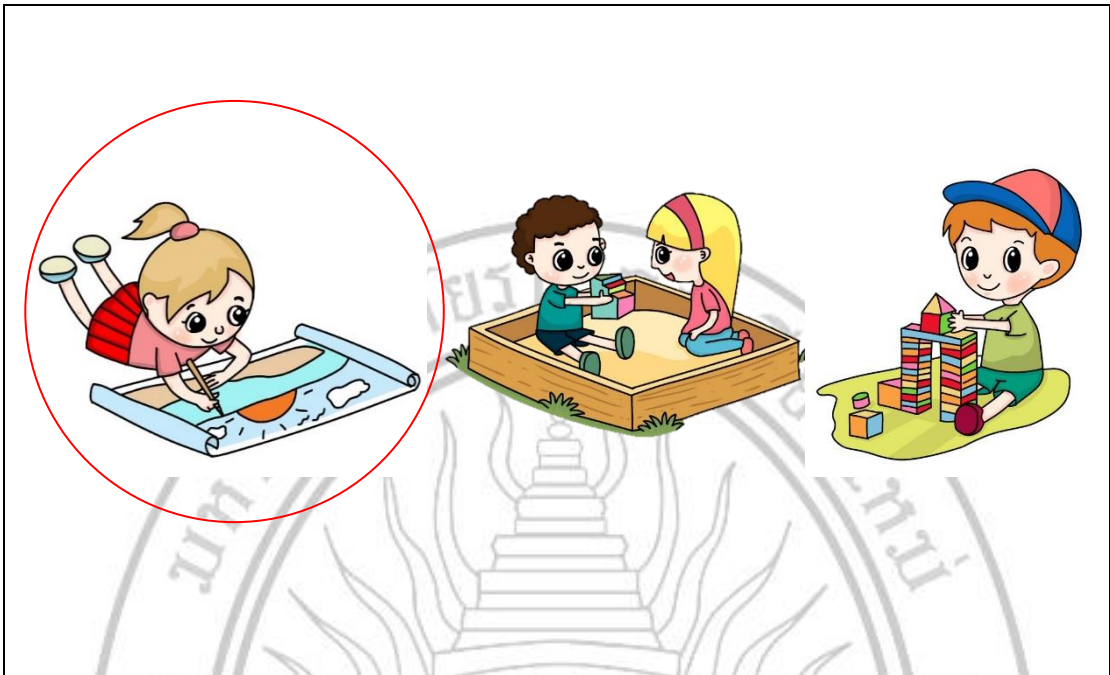


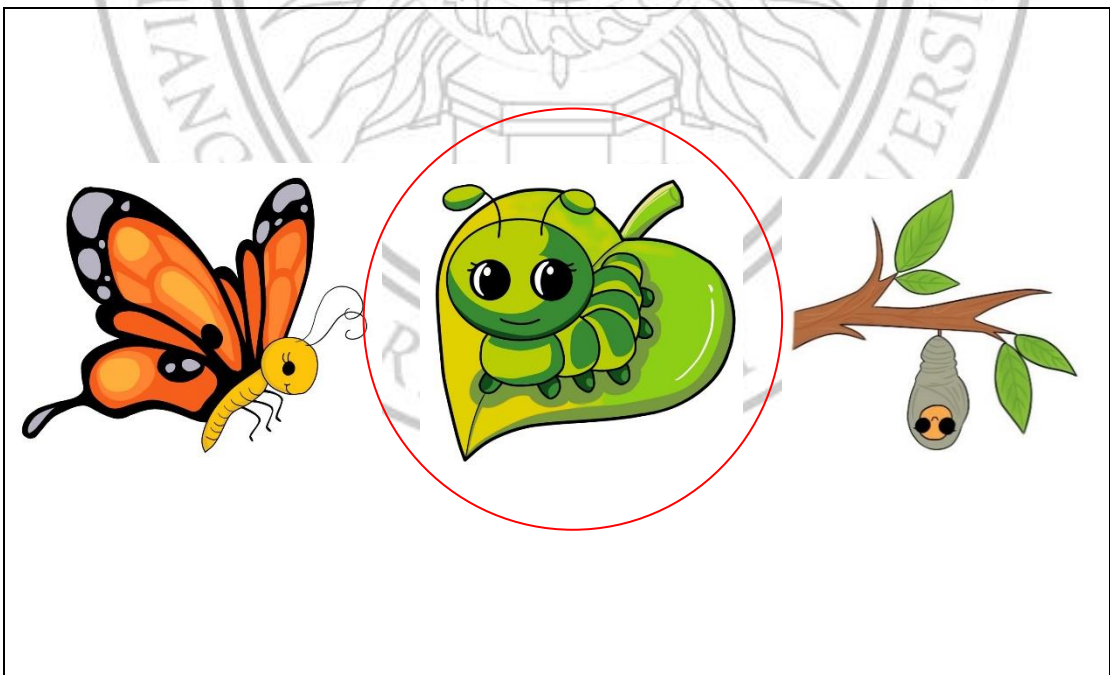
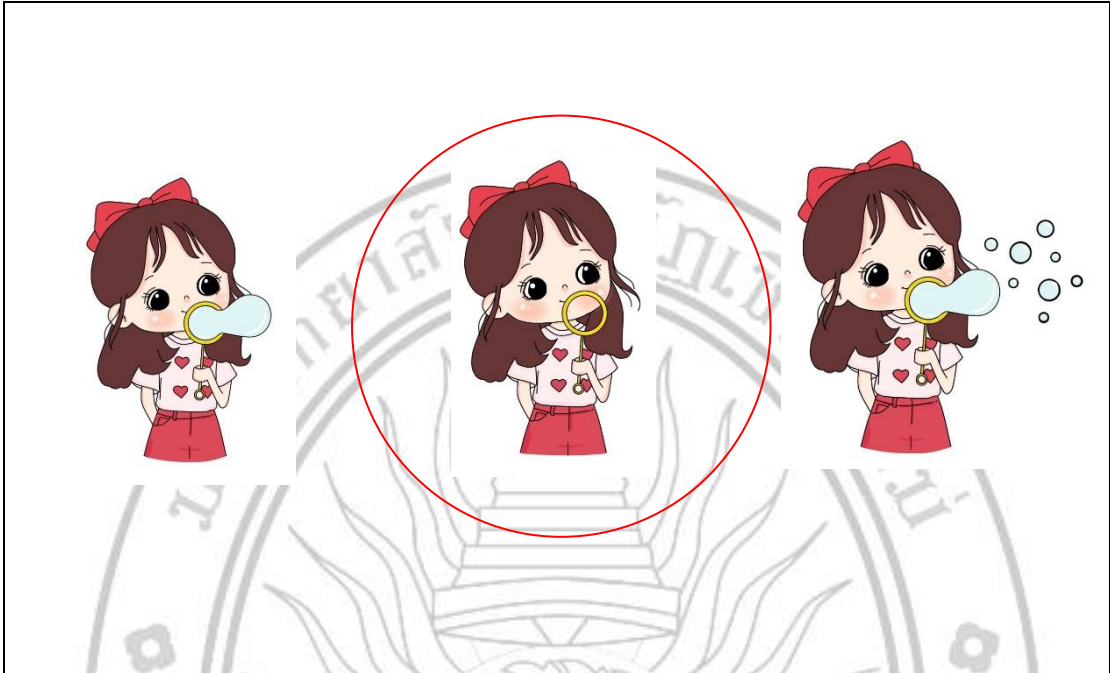


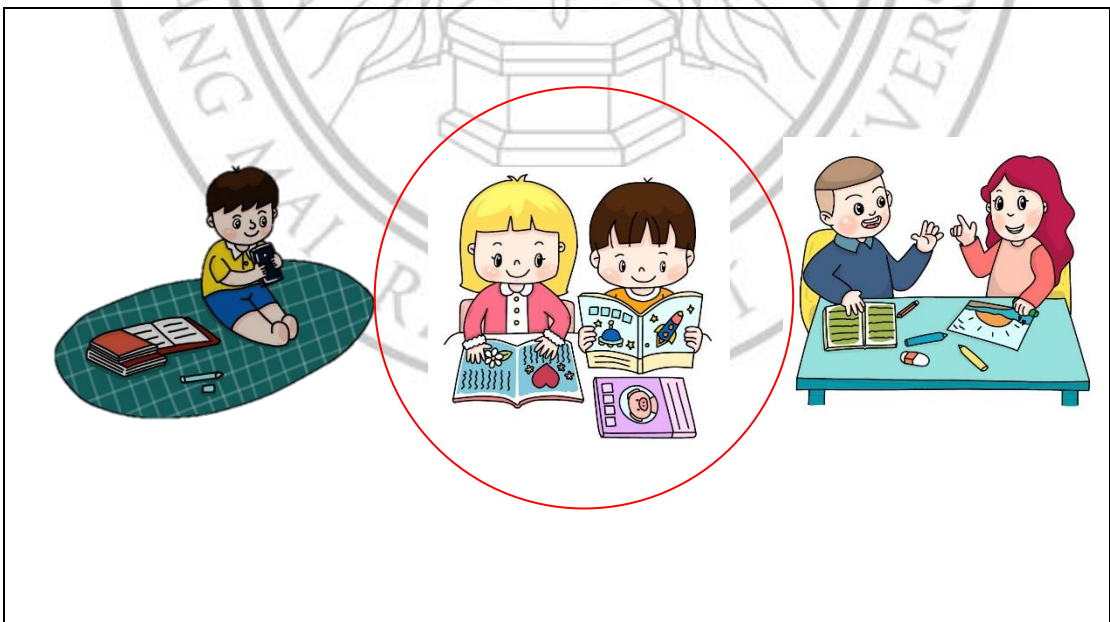
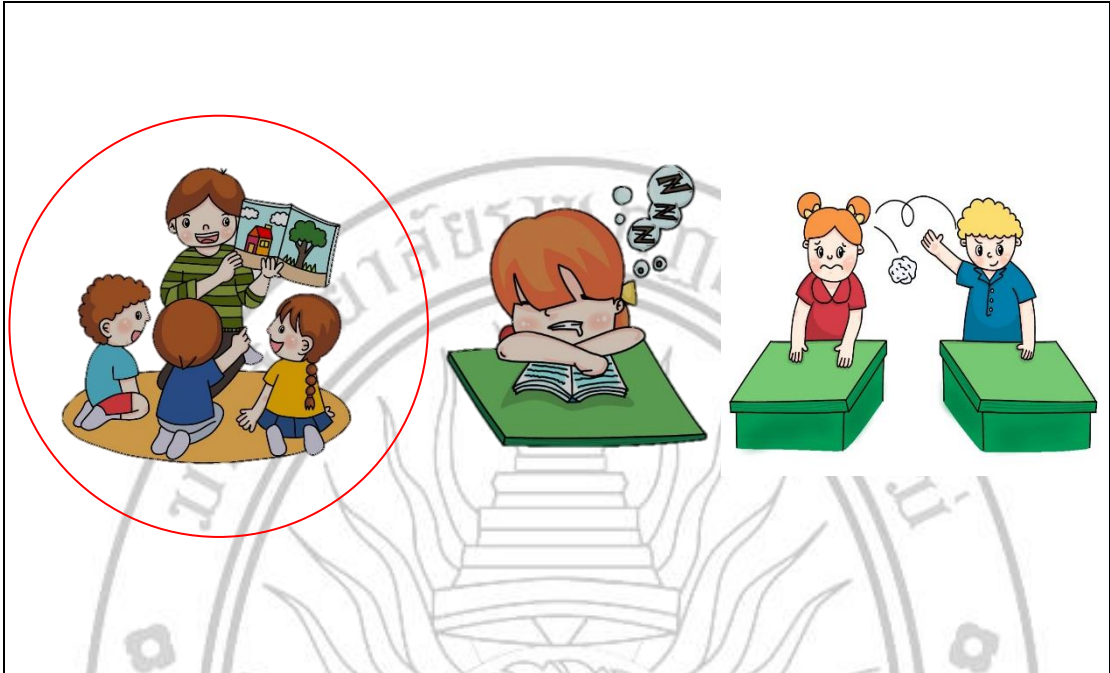


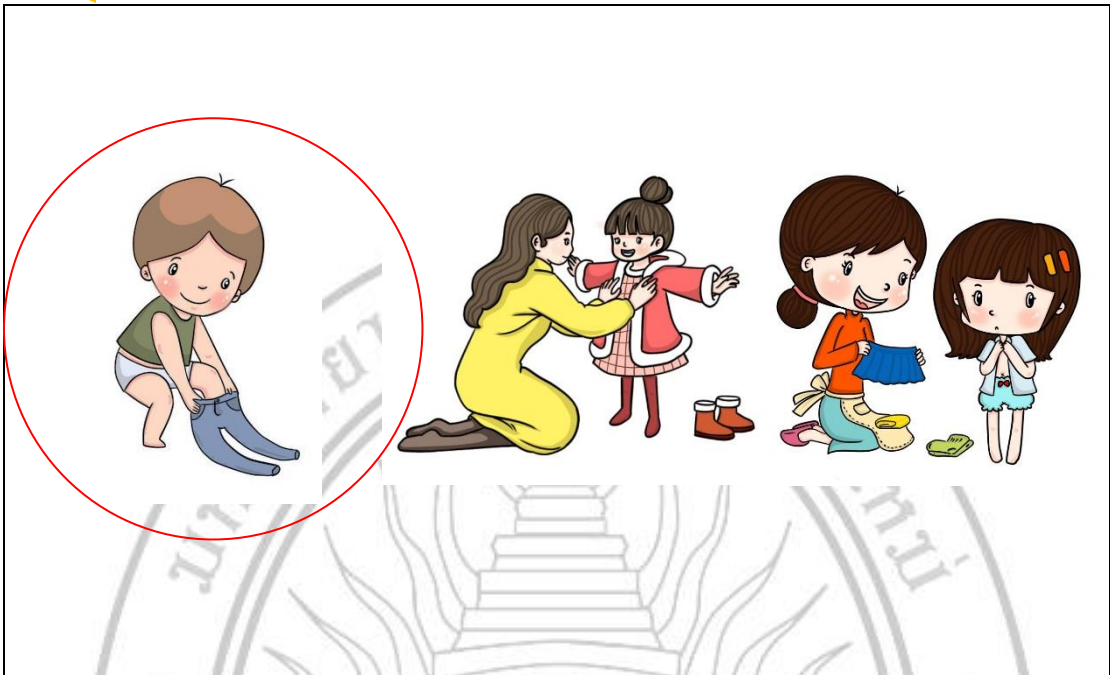












ภาคผนวก ค

การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล



ตาราง ค.1 ผลการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อเครื่องมือทดลอง

วิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for FUN เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

รายการของความคิดเห็น	ประมาณค่าความ คิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปรผล
	คนที่	คนที่	คนที่		
	1	2	3		
1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย					
1.1 แผนฯ มีสาระที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย	1	1	1	1	ใช้ได้
1.2 แผนฯ เหมาะสมกับการส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย	1	1	1	1	ใช้ได้
1.3 รูปแบบกิจกรรมมีความน่าสนใจ	1	1	1	1	ใช้ได้
1.4 การใช้ภาษามีความเข้าใจง่ายต่อการนำไปใช้	1	1	1	1	ใช้ได้
2. แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย					
2.1 แบบวัดทักษะฯ มีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก	1	1	1	1	ใช้ได้
2.2 แบบวัดทักษะฯ มีความสอดคล้องกับการวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ	1	1	1	1	ใช้ได้
2.3 แบบวัดทักษะฯ มีรูปภาพที่ชัดเจน	0	1	1	0.6	ใช้ได้
2.4 การใช้ภาษาของคำถามมีความชัดเจน เข้าใจง่ายต่อการนำไปใช้	1	1	0	0.6	ใช้ได้
3. “ชุดสื่อ EF for FUN”					
3.1 สื่อมีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก	1	1	1	1	ใช้ได้
3.2 สื่อมีสีสันสวยงาม น่าสนใจ	1	1	1	1	ใช้ได้
3.3 สื่อสามารถส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ	1	1	1	1	ใช้ได้
3.4 คู่มือมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายต่อการนำไปใช้	1	1	0	0.6	ใช้ได้
รวม	11	12	10	0.9	ผ่าน

ตาราง ค.2 ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.69	0.23
2	0.69	0.23
3	0.77	0.31
4	0.77	0.31
5	0.69	0.31
6	0.77	0.46
7	0.77	0.31
8	0.69	0.23
9	0.73	0.38
10	0.69	0.23
11	0.77	0.31
12	0.65	0.31
13	0.54	0.23
14	0.65	0.38
15	0.69	0.31
16	0.77	0.31
17	0.73	0.23
18	0.46	0.31

ตาราง ค.3 ผลการหาประสิทธิภาพแผนการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบการใช้สื่อ EF for Fun เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 27 คน

ลำดับ	คะแนนระหว่างเรียน (เต็ม 15 คะแนน)							คะแนนหลังเรียน
	1	2	3	4	5	6	รวม 90 คะแนน	18
1	11	12	12	13	13	14	75	17
2	11	11	12	12	13	14	73	16
3	10	11	11	12	13	14	71	16
4	10	11	11	12	13	14	71	16
5	10	11	11	12	13	14	71	17
6	11	12	12	12	13	14	74	17
7	10	11	11	12	13	14	71	16
8	10	11	11	12	13	14	71	16
9	11	12	11	12	12	14	72	16
10	10	11	11	12	12	14	70	17
11	11	12	11	12	13	14	73	17
12	10	11	12	12	13	14	72	17
13	12	12	12	13	13	14	76	18
14	12	12	12	13	13	14	76	17
15	11	11	12	12	13	14	73	16
16	11	11	12	12	13	14	73	18
17	11	11	12	12	13	14	73	18
18	10	11	11	12	13	14	71	17
19	10	11	11	12	13	14	71	17
20	10	11	11	12	13	13	70	18
21	11	11	11	12	13	14	72	18
22	11	11	11	12	13	14	72	17

ตาราง ก.3 (ต่อ)

ลำดับ	คะแนนระหว่างเรียน (เต็ม 15 คะแนน)							คะแนนหลังเรียน
	1	2	3	4	5	6	รวม 90 คะแนน	
23	11	11	12	12	13	14	73	17
24	11	11	12	12	13	14	73	17
25	11	11	12	12	13	14	73	18
26	11	11	12	12	13	14	73	17
27	10	11	12	12	13	14	72	18
รวม	288	303	311	327	349	377	1955	459
$\bar{x}$	10.7	11.2	11.5	12.1	12.9	14	72.41	17.00
ร้อยละ	59.26	62.35	63.99	67.28	71.81	77.57	80.45	94.44
	$E_1/E_2 = 80.45/94.44$							

ภาคผนวก ง

ประมวลภาพกิจกรรมระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล



รูปเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง



ภาพที่ 1 แผนการจัดประสบการณ์ ฯ และ
แบบวัดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ



ภาพที่ 2 กล่องชุดสื่อ EF for Fun



ภาพที่ 3 ชุดสื่อ EF for Fun



ภาพที่ 4 ชุดกิจกรรมคู่ซัวพาเพลิน



ภาพที่ 5 ชุดกิจกรรม Bingo ธรรมชาติ



ภาพที่ 6 ชุดกิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย

รูปภาพกิจกรรม



ภาพที่ 7 ครูแนะนำกิจกรรม



ภาพที่ 8 ครูทบทวนกติกา ก่อนทำกิจกรรม



ภาพที่ 9 เด็กทำกิจกรรมก่อนจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 10 เด็กทำกิจกรรม Bingo ระหว่างการจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 11 เด็กทำกิจกรรมภาพธรรมชาติรอบตัว ระหว่างการจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 12 เด็กทำกิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย ระหว่างการจัดประสบการณ์ ฯ

รูปภาพกิจกรรม



ภาพที่ 13 เด็กทำกิจกรรมเพื่อนฉันอยู่ไหน
หลังจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 14 เด็กทำกิจกรรมคู่ซี้พาเพลินหลัง
หลังจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 15 เด็กทำกิจกรรม Bingo หรรษา
หลังจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 16 เด็กทำกิจกรรม Bingo หรรษา
หลังจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 17 เด็กทำกิจกรรมภาพหรรษาซ่อนหาคนเก่ง
หลังจัดประสบการณ์ ฯ



ภาพที่ 18 เด็กทำกิจกรรมกล่องปริศนาพาตะลุย
หลังจัดประสบการณ์ ฯ

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวพิมพ์ปรีชา อินวงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	10 ตุลาคม 2528
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 45/1 หมู่ ตำบล สันกลาง อำเภอ สันกำแพง จังหวัด เชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50130
อีเมลล์แอดเดรส	faykunkopter@gmail.com
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2563 - 2565 หลักสูตร ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา วิทยาการจัดการเรียนรู้ (การศึกษาปฐมวัย) สถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ พ.ศ. 2546 - 2550 หลักสูตร ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย สถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ประสบการณ์การทำงาน	พ.ศ. 2564 – ปัจจุบัน ตำแหน่ง หัวหน้างานวิชาการ/ครูผู้สอน สังกัด / หน่วยงาน โรงเรียนอนุบาลครุณนิมิต จังหวัดเชียงใหม่ พ.ศ. 2562 – 2564 ตำแหน่ง ครูปฏิบัติการ สังกัด / หน่วยงาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏเชียงใหม่ วิทยาเขตแม่ฮ่องสอน จังหวัด แม่ฮ่องสอน

พ.ศ. 2550 – 2562

ตำแหน่ง ครูผู้สอน

สังกัด / หน่วยงาน โรงเรียนอนุบาลนครพนม

จังหวัด เชียงใหม่

