

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นกรอบในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมร้องเล่นทำตามแนวคิดจิตปัญญาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
 - 1.1 สาระการเรียนรู้รายปี
 - 1.2 ประสพการณ์สำคัญ
 - 1.3 สาระที่ควรเรียนรู้
 - 1.4 แนวทางการจัดกิจกรรมหลัก
2. แนวคิดทฤษฎีจิตปัญญา
 - 2.1 ความหมายของจิตปัญญา
 - 2.2 ความหมายของการสอนแบบจิตปัญญา
 - 2.3 แนวคิดทฤษฎีพื้นฐานของจิตปัญญา
 - 2.4 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของแนวคิดจิตปัญญา
 - 2.5 กระบวนการจัดกิจกรรมแบบจิตปัญญา
 - 2.6 บทบาทของครูผู้สอนแบบจิตปัญญา
3. แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม
 - 3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 3.2 ความสำคัญของชุดกิจกรรม
 - 3.3 หลักการสร้างของชุดกิจกรรม
 - 3.4 ประเภทของชุดกิจกรรม
 - 3.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม
 - 3.6 การจัดชุดกิจกรรมร้องเล่นทำตาม
4. ทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์
 - 4.1 ความหมายทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์
 - 4.2 ทักษะการคิดเชิงบริหาร
 - 4.3 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร
 - 4.4 ความสำคัญของทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์

- 4.5 การพัฒนาของทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์
- 4.6 แนวทางการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์
สำหรับเด็กปฐมวัย
- 5. ความพึงพอใจ
 - 5.1 ความหมายความพึงพอใจ
 - 5.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 5.3 เครื่องมือความพึงพอใจ
 - 5.4 การสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กระทรวงศึกษาธิการ (2560 : 36-54)
มีรายละเอียด ดังนี้

1.1 สาระการเรียนรู้รายปี

ได้กำหนดสาระการเรียนรู้รายปีโดยยึดจุดหมาย หรือมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เป็นหลักในการกำหนดสาระการเรียนรู้รายปี เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยบูรณาการทักษะที่สำคัญและแนวคิดที่จำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะชีวิต ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ ขณะเดียวกันได้ปลูกฝังเจตคติที่ดี มีค่านิยมที่พึงประสงค์ซึ่งนำมาจัดในลักษณะหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ และโครงการ โดยสอดคล้องกับปรัชญาและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย ในรูปแบบที่มีการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันและเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ ให้เด็กรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยไม่เน้นการท่องจำ จัดการเรียนรู้โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจในคุณลักษณะตามวัย พัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย และสาระการเรียนรู้รายปี ดังนี้

1.2 ประสบการณ์สำคัญ เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนนำไปใช้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ให้เด็กเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการครอบคลุมทุกด้าน ดังนี้

1.2.1 ประสิทธิภาพที่สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาทในการทำกิจกรรมประจำวันหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสดูแลสุขภาพและสุขอนามัย สุขนิสัย และการรักษาความปลอดภัย ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงรายการประสิทธิภาพที่สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

ด้านร่างกาย	ประสิทธิภาพสำคัญ
1. การใช้กล้ามเนื้อใหญ่	1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ 2. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ 3. การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ 4. การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ ในการขว้าง การจับ การโยน การเตะ 5. การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ
2. การใช้กล้ามเนื้อเล็ก	1. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัสและการสร้างสิ่งต่างๆ จากแท่งไม้ บล็อก 2. การเขียนภาพและการเล่นกับสี 3. การปั้น 4. การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วยเศษวัสดุ 5. การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ
3. การรักษาสุขภาพอนามัยส่วนตน	1. การปฏิบัติตนตามสุขอนามัย สุขอนามัยที่ดีในกิจกรรมประจำวัน
4. การรักษาความปลอดภัย	1. การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในชีวิตประจำวัน 2. การฟังนิทาน เรื่องราวเหตุการณ์เกี่ยวกับการป้องกันและรักษาความปลอดภัย 3. การเล่นเครื่องเล่นอย่างปลอดภัย 4. การเล่นเกมบทบาทสมมติเหตุการณ์ต่าง ๆ
5. การตระหนักรู้เกี่ยวกับร่างกายตนเอง	1. การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่ 2. การเคลื่อนไหวข้ามสิ่งกีดขวาง

1.2.2 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ครอบคลุมถึงลักษณะพิเศษเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้ พัฒนาคุณธรรม จริยธรรม สุนทรียภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองขณะปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงรายการประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ

ด้านอารมณ์ จิตใจ	ประสพการณ์สำคัญ
1. สุนทรียภาพ ดนตรี	1. การฟังเพลง การร้องเพลง และการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี 2. การเล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ 3. การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี 4. การเล่นบทบาทสมมติ 5. การทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ 6. การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
2. การเล่น	1. การเล่นอิสระ 2. การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ 3. การเล่นตามมุมประสพการณ์/มุมเล่นต่างๆ 4. การเล่นนอกห้องเรียน
3. คุณธรรม จริยธรรม	1. การปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่นับถือ 2. การฟังนิทานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม 3. การร่วมสนทนา และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงจริยธรรม
4. การแสดงออกทางอารมณ์	1. การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น 2. การเล่นบทบาทสมมติ 3. การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี 4. การร้องเพลง 5. การทำงานศิลปะ
5. การมีอัตลักษณ์เฉพาะตนและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ	1. การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของตนเอง
6. การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	1. การแสดงความยินดีเมื่อมีผู้อื่นมีความสุข เห็นใจเมื่อผู้อื่นเศร้า หรือเสียใจและการช่วยเหลืออุปถัมภ์เมื่อผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ

1.2.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การเล่น การทำงานกับผู้อื่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การแก้ปัญหา ข้อขัดแย้งต่างๆ ดังตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงรายการประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

ด้านสังคม	ประสบการณ์สำคัญ
1. การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	1. การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน 2. การปฏิบัติตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	1. การมีส่วนร่วมรับผิดชอบดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน 2. การใช้วัสดุและสิ่งของเครื่องใช้อย่างคุ้มค่า 3. การทำงานศิลปะที่นำวัสดุหรือสิ่งของเครื่องใช้ที่ใช้แล้ว มาใช้ซ้ำหรือแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ 4. การเพาะปลูกและดูแลต้นไม้ 5. การเลี้ยงสัตว์ 6. การสนทนาข่าวและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน
3. การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย	1. การเล่นเกมบทบาทสมมติการปฏิบัติตนในความเป็นคนไทย 2. การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยและประเพณีไทย 3. การประกอบอาหารไทย 4. การศึกษานอกสถานที่ 5. การละเล่นพื้นบ้านของไทย
4. การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัยมีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกของสังคม	1. การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน 2. การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของห้องเรียน 3. การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 4. การดูแลห้องเรียนร่วมกัน 5. การร่วมกิจกรรมวันสำคัญ
5. การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ	1. การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 2. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น 3. การทำศิลปะแบบร่วมมือ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ด้านสังคม	ประสบการณ์สำคัญ
6. การแก้ปัญหาความขัดแย้ง	1. การมีส่วนร่วมในการเลือกวิธีการแก้ปัญหา 2. การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหความขัดแย้ง
7. การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	1. การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

1.2.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคล และสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล การคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป ดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงรายการประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

ด้านสติปัญญา	ประสบการณ์สำคัญ
1. การใช้ภาษา	1. การฟังเสียงต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม 2. การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ 3. การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรอง หรือเรื่องราวต่าง ๆ 4. การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการ 5. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือพูดเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง 6. การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ 7. การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่นและการกระทำต่าง ๆ 8. การรอจังหวะที่เหมาะสมในการพูด 9. การพูดเรียงลำดับคำเพื่อใช้ในการสื่อสาร 10. การอ่านหนังสือภาพ นิทานหลากหลายประเภท/รูปแบบ 11. การอ่านอย่างอิสระตามลำพัง การอ่านร่วมกัน การอ่านโดยมีผู้ชี้แนะ

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ด้านสติปัญญา	ประสบการณ์สำคัญ
1. การใช้ภาษา	12. การเห็นแบบอย่างของการอ่านที่ถูกต้อง 13. การสังเกตทิศทางการอ่านตัวอักษร คำ และข้อความ 14. การอ่านและชี้ข้อความ โดยกวาดสายตาตามบรรทัดจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง 15. การสังเกตตัวอักษรในชื่อของตนเอง หรือคำคุ้นเคย 16. การสังเกตตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำผ่านการอ่านหรือเขียนของผู้ใหญ่ 17. การคาดเดา วลี หรือประโยคที่มีโครงสร้างซ้ำๆ กัน จากนิทาน เพลง คำคล้องจอง 18. การเล่นเกมทางภาษา 19. การเห็นแบบอย่างของการเขียนที่ถูกต้อง 20. การเขียนร่วมกันตามโอกาส และการเขียนอิสระ 21. การเขียนคำที่มีความหมายกับตัวเอง/คำคุ้นเคย 22. การคิดสะกดคำและเขียนเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเองอย่างอิสระ
2. การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา	1. การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม 2. การสังเกตสิ่งต่างๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่างกัน 3. การบอกและแสดงตำแหน่ง ทิศทาง และระยะทางของสิ่งต่างๆ ด้วยการกระทำ การวาดภาพ ภาพถ่าย และรูปภาพ 4. การเล่นกับสื่อต่างๆ ที่เป็นทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ทรงกระบอก ทรงกรวย 5. การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่าง รูปทรง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ด้านสติปัญญา	ประสบการณ์สำคัญ
2. การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและ แก้ปัญหา	6. การต่อของชิ้นเล็กเดิมในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ และการแยกชิ้นส่วน 7. การทำซ้ำ การต่อเติม และการสร้างแบบรูป 8. การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน 9. การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนของสิ่งต่างๆ 10. การรวมและการแยกสิ่งต่างๆ 11. การบอกและแสดงอันดับที่ของสิ่งต่างๆ 12. การชั่ง ตวง วัดสิ่งต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและหน่วยที่ไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน 13. การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร 14. การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา 15. การใช้ภาษาทางคณิตศาสตร์กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน 16. การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ 17. การคาดเดาหรือการคาดคะเนสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล 18. การมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล 19. การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา
3. จินตนาการและ ความคิด สร้างสรรค์	1. การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน 2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว และศิลปะ
4. เจตคติที่ดีต่อ การเรียนรู้และการ แสวงหาความรู้	1. การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว 2. การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ 3. การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ 4. การมีส่วนร่วมในการรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลจากการสืบเสาะหาความรู้ในรูปแบบต่างๆ และแผนภูมิอย่างง่าย

1.3 สารที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรม เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ โดยกำหนดรายละเอียดขึ้นให้สอดคล้องกับวัยและความต้องการ ความสนใจของเด็กอาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก โดยนำสารที่ควรเรียนรู้มาบูรณาการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ โดยไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ต้องการให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสาระการเรียนรู้ นั้น ๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็ก โดยเน้นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้สารที่ควรเรียนรู้ ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดรายละเอียด และความยากง่ายของเนื้อหา ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก สารที่ควรเรียนรู้ประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก จัดโดยให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการและความสนใจของเด็กโดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญทั้งนี้อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กดังนี้

1.3.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา รู้จักอวัยวะต่างๆ การตระหนักรู้ถึงลักษณะของตนเอง และวิธีการระวังรักษาร่างกายให้สะอาด และสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเอง รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่นตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองตามลำพัง หรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรมจริยธรรม เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้วควรเกิดแนวคิด ดังนี้

1. ฉันมีชื่อตั้งแต่เกิด ฉันมีเสียง มีรูปร่างหน้าตาไม่เหมือนใคร ฉันภูมิใจที่เป็นตัวฉันเอง เป็นคนไทยที่ดี มีมารยาท มีวินัย รู้จักแบ่งปัน ทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง เช่น แต่งตัว แปรงฟัน รับประทานอาหาร ฯลฯ
2. ฉันมีอวัยวะต่างๆเช่น ตา หู จมูก ปาก ขา มือ ผม นิ้วมือ นิ้วเท้า ฯลฯ และฉันรู้จักวิธีรักษาร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย มีสุขภาพดี
3. ฉันใช้ตา หู จมูก ปาก ลิ้น และผิวหนัง ช่วยในการรับรู้สิ่งต่างๆ จึงควรดูแลรักษาให้ปลอดภัย
4. ฉันต้องการอากาศ น้ำและอาหาร การดำรงชีวิตที่ดี ฉันจึงต้องรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ ออกกำลังกายและพักผ่อน เพื่อให้ร่างกายแข็งแรงเจริญเติบโต

5. ฉันตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเองว่า ฉันสามารถเคลื่อนไหวโดยควบคุมร่างกาย ไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่ต่างๆ ร่างกายของฉันอาจมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อฉันรู้สึกไม่สบาย

6. ฉันเรียนรู้ข้อตกลงต่างๆ รู้จักระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่นเมื่อทำงาน เล่นคนเดียว และเล่นกับผู้อื่น

7. ฉันอาจรู้สึกดีใจ เสียใจ โกรธ เหนื่อย หรืออื่นๆ แต่ฉันเรียนรู้ที่จะแสดงความรู้สึกในทางที่ดี และเหมาะสม เมื่อฉันแสดงความคิดเห็น หรือทำสิ่งต่างๆ ด้วยความคิดของตนเอง แสดงว่าฉันมีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดของฉันเป็นสิ่งสำคัญ แต่คนอื่นก็มีความคิดที่ดีเหมือนฉันเช่นกัน

1.3.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัวของตัวเด็ก สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิด ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญในจังหวัด อาชีพของคนในชุมชนที่อยู่อาศัย ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทย และการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย แหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้วควรเกิดแนวคิด ดังนี้

1. ทุกคนในครอบครัวของฉันเป็นบุคคลสำคัญ ต้องการที่อยู่อาศัย อาหาร เสื้อผ้า และยารักษาโรค รวมทั้งต้องการความรัก ความเอื้ออาทร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ช่วยกันทำงาน และปฏิบัติตามข้อตกลงภายในครอบครัว ฉันต้องเคารพเชื่อฟังพ่อแม่ และผู้ใหญ่ในครอบครัว ปฏิบัติตนให้ถูกต้องตามกาลเทศะ ครอบครัวของฉันมีวันสำคัญต่างๆ เช่น วันเกิดของบุคคลในครอบครัว วันทำบุญบ้าน ฉันภูมิใจในครอบครัวของฉัน

2. สถานศึกษาของฉันมีชื่อว่าอย่างไร เป็นสถานที่ที่เด็กๆ มาทำกิจกรรมร่วมกันและทำให้ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมาย สถานศึกษาของฉันมีคนอยู่ร่วมกันหลายคน ทุกคนมีหน้าที่รับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบ ช่วยกันรักษาความสะอาดและทรัพย์สินของสถานศึกษา ครูรักฉันและ เอาใจใส่ดูแลเด็กทุกคน เวลาทำกิจกรรม ฉันและเพื่อนจะช่วยกันคิด ช่วยกันทำ รับฟังความคิดเห็น และรับรู้ความรู้สึกซึ่งกันและกัน

3. จังหวัดของฉัน ท้องถิ่น และชุมชนของฉัน วัฒนธรรมประจำภาค มีสถานที่บุคคลสำคัญ แหล่งวิทยากร แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สำคัญในจังหวัด คนในท้องถิ่นที่ฉันอาศัยอยู่มีอาชีพที่หลากหลาย เช่น ครู แพทย์ ทหาร ตำรวจ ชาวนา ชาวสวน พ่อค้า แม่ค้า ฯลฯ ท้องถิ่นของฉันมีวันสำคัญของตนเอง ซึ่งจะมีการปฏิบัติกิจกรรมที่แตกต่างกันไป

4. ฉันเป็นคนไทย ฉันภูมิใจในความเป็นไทย ที่มีวันสำคัญของชาติ ศาสนาและพระมหากษัตริย์ มีภาษา วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติ และท้องถิ่นหลายอย่าง

ฉันและเพื่อนนับถือศาสนา หรือมีความเชื่อที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันได้ ศาสนาทุกศาสนาสอนให้ทุกคนเป็นคนดี

5. ฉันมีเพื่อนบ้านหลากหลายประเทศในกลุ่มอาเซียนที่มีความแตกต่างหลากหลาย เช่น ชื่อประเทศ ธงประจำชาติ ภาษา การทักทายของแต่ละประเทศ การแต่งกาย อาหาร ชีวิตความเป็นอยู่ และลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศ

1.3.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันสิ่งแวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาธรรมชาติเมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้วควรเกิดแนวคิด ดังนี้

1. ธรรมชาติรอบตัวฉันมีทั้งสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต ซึ่งสิ่งมีชีวิตก็ต้องการอากาศ แสงแดด น้ำและอาหารเพื่อเจริญเติบโต สิ่งมีชีวิตสามารถปรับตัวให้เข้ากับลักษณะลมฟ้าอากาศในแต่ละวันหรือฤดู และยังต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน สำหรับสิ่งไม่มีชีวิต เช่น น้ำ หิน ดิน ทราย ฯลฯ มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะ สีต่างๆ และประโยชน์

2. ลักษณะลมฟ้าอากาศรอบตัวแต่ละวันอาจเหมือนหรือแตกต่างกันได้ บางครั้งฉันคาดคะเนลักษณะลมฟ้าอากาศได้จากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น เมฆ ท้องฟ้า ลม ในเวลากลางวันเป็นช่วงเวลาที่ดวงอาทิตย์ขึ้นจนดวงอาทิตย์ตก คนส่วนใหญ่จะตื่นและทำงาน ส่วนฉันไปโรงเรียนหรือเล่น เวลากลางคืนเป็นช่วงเวลาที่ดวงอาทิตย์ตกจนดวงอาทิตย์ขึ้น ฉันและคนส่วนใหญ่จะนอนพักผ่อนตอนกลางคืน กลางวันและกลางคืนมีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ท้องฟ้าในเวลากลางวันเป็นสีฟ้าในเวลากลางคืนเป็นสีดำ กลางวันมีแสงสว่างแต่กลางคืนมืด อากาศเวลากลางวันร้อนกว่าเวลากลางคืน

3. ปรากฏการณ์ตามธรรมชาติรอบ ๆ ตัวเด็ก เช่น พายุ อุทกภัย การเกิดแผ่นดินไหว การเคลื่อนที่ของดาวเคราะห์ โลกหมุนรอบตัวเอง ไฟป่า ภูเขาไฟ อุกติภัย เป็นต้น

4. เมื่อน้ำออกแรงกระทำต่อสิ่งของด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ผลัก ดึง บีบ ทบ ตี เป่า เขย่า ตีตสิ่งของอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง การเคลื่อนที่ และเกิดเสียงแบบต่าง ๆ

5. แสงและไฟฟ้า ได้มาจากแหล่งพลังงาน เช่น ดวงอาทิตย์ ลม น้ำ เชื้อเพลิง แสงช่วยให้เรามองเห็น เมื่อมีสิ่งต่าง ๆ ไปบังแสงจะเกิดเงา ไฟฟ้าทำให้สิ่งของเครื่องใช้บางอย่างทำงานได้ ช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน การนำพลังงานมาใช้ทำให้แหล่งพลังงานบางอย่างมีปริมาณลดลง เราจึงต้องใช้พลังงานอย่างประหยัด

6. สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติรอบตัวฉัน เช่น สัตว์ พืช น้ำ หิน ดิน ทราย สภาพของลมฟ้าอากาศเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตต้องการได้รับการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นรอบ ๆ

ตัวนั้น เช่น สิ่งของเครื่องใช้ บ้านที่อยู่อาศัย ถนนหนทาง สวนสาธารณะ สถานที่ต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ใช้ประโยชน์ร่วมกัน ทุกคนรวมทั้งฉันช่วยกันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและรักษาธรรมชาติสมบัติโดยไม่ทำลายและบำรุงรักษาให้ดีขึ้นได้

1.3.4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายและภาษาในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัยและรักษาสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้ว เด็กเกิดแนวคิด ดังนี้

1. ฉันใช้ภาษาทั้งฟังพูดอ่านเขียน เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน ฉันติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ได้หลายวิธี เช่น โดยการไปมาหาสู่ โทรศัพท์ จดหมาย หรือเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ และฉันทราบว่าการเคลื่อนไหวต่าง ๆ รอบตัวด้วยการสนทนา ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือ หนังสือเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกไปยังผู้อ่าน ถ้าฉันชอบอ่านหนังสือฉันก็จะมีความรู้ความคิดมากขึ้น ฉันสามารถรวบรวมข้อมูลง่ายๆ นำมาถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้โดยนำเสนอด้วยรูปภาพ สัญลักษณ์ แผนผังผังความคิด แผนภูมิ

2. สิ่งต่างๆ รอบตัวฉันส่วนใหญ่มีสี ยกเว้นกระจกใส พลาสติกใส ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งที่ฉันสามารถเห็นตามดอกไม้ เสื้อผ้า อาหาร รถยนต์ และอื่นๆ สีที่ฉันเห็นมีชื่อเรียกต่างๆ กัน เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน สีแต่ละสีทำให้เกิดความรู้สึกต่างกัน สีบางสีสามารถใช้เป็นสัญญาณ หรือสัญลักษณ์สื่อสารกันได้

3. สิ่งต่างๆ รอบตัวฉันมีชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก และส่วนประกอบต่างๆ กัน สามารถแบ่งตามประเภท ชนิด ขนาด สี พื้นผิว วัสดุ รูปร่าง รูปทรง หรือประโยชน์ในการใช้งาน

4. ฉันสามารถสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น การเจริญเติบโตของมนุษย์ สัตว์หรือพืช การเปลี่ยนแปลงของสภาพลม ฟ้า อากาศ การเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ จากการทดลองอย่างง่าย ๆ หรือการประกอบอาหาร และฉันสามารถเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น การนำสิ่งต่างๆ มาใช้ประโยชน์ ความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำบางอย่างกับผลที่เกิดขึ้น เช่น ถ้ารับประทานอาหารแล้วไม่แปรงฟัน ฟันจะผุ ถ้าใส่น้ำตาลลงไปใต้น้ำ แล้วน้ำตาลจะละลาย ถ้าปล่อยสิ่งของจากที่สูงแล้วสิ่งของจะตกลงมา

5. การนับสิ่งต่างๆ ทำให้ฉันรู้จำนวนสิ่งของ และจำนวนนับนั้นเพิ่มหรือลดได้
ฉันรู้ว่าสิ่งของแต่ละชิ้นนับได้เพียงครั้งเดียว ไม่นับซ้ำ และเสียงสุดท้ายที่นับเป็นตัวเลขบอกปริมาณ
6. ฉันเปรียบเทียบและเรียงลำดับสิ่งของต่างๆ ตามลักษณะ รูปร่าง รูปทรง จำนวน
ขนาด น้ำหนัก ปริมาตร สิ่งที่จะช่วยฉันในการสังเกต เช่น แว่นขยาย สิ่งที่จะช่วยในการชั่ง ตวง วัด
มีหลายอย่าง เช่น เครื่องชั่งสองแขนอย่างง่าย ถ้วย ช้อน เชือก วัสดุสิ่งของอื่นๆ ที่ฉันอาจใช้
คาดคะเน หรือกะประมาณ
7. ฉันใช้คำที่เกี่ยวกับเวลาในชีวิตประจำวัน เช่น กลางวัน กลางคืน ก่อนหลัง เช้า บ่าย
เย็น เมื่อวานนี้ วันนี้ พรุ่งนี้
8. ฉันใช้เงินเหรียญ และธนบัตรในการซื้อขนม และอาหาร ตัวเลขที่อยู่บนเหรียญ
และธนบัตรจะบอกค่าของเงิน
9. ฉันใช้ตัวเลขในชีวิตประจำวัน เช่น วันที่ ชั้นเรียน อายุ บ้านเลขที่ นาฬิกา หรือ
เบอร์โทรศัพท์ และใช้ตัวเลขในการบอกปริมาณของสิ่งต่างๆ และอันดับที่
10. สิ่งของเครื่องใช้มีหลายชนิดและหลายประเภท เช่น เครื่องใช้ในการทำสวน
เพาะปลูก การก่อสร้าง เครื่องใช้ภายในบ้าน การใช้สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ช่วยอำนวยความสะดวก
ในการทำงาน ขณะเดียวกันต้องระมัดระวังในการใช้งาน เพราะอาจเกิดอันตรายและความเสียหาย
ได้ใช้ผิดวิธีหรือใช้ผิดประเภท เมื่อใช้แล้วควรทำความสะอาด และเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย เราควรใช้
สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและรักษาสິงแวดล้อม
11. ฉันเดินทางจากที่หนึ่งไปยังที่หนึ่งได้ด้วยการเดินหรือใช้ยานพาหนะพาหนะ
บางอย่างที่ฉันเห็นเคลื่อนที่ได้โดยการใช้เครื่องยนต์ ลม ไฟฟ้า หรือคนเป็นผู้ทำให้เคลื่อนที่ คนเรา
เดินทางหรือขนส่งได้ทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ พาหนะที่ใช้เดินทาง เช่น รถยนต์ รถเมล์
รถไฟ เครื่องบิน เรือ ฯลฯ ผู้ขับจะต้องได้รับใบอนุญาตขับขี่และทำตามกฎจราจรเพื่อความปลอดภัย
ของทุกคนและฉันต้องเดินบนทางเท้า ข้ามถนนตรงทางม้าลาย สะพานลอย หรือตรงที่มีสัญญาณไฟ
เพื่อความปลอดภัยและต้องระมัดระวังเวลาข้าม

1.4 แนวทางการจัดกิจกรรมหลัก

การจัดกิจกรรมหลักประจำวัน สามารถนำไปปรับใช้ได้ หรือนำนวัตกรรมต่างๆ
มาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมประจำวันให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา โดยมี
แนวทางในการจัดกิจกรรมหลักและการใช้สื่อ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
(59 : 79) ดังนี้

1.4.1 กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ ให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายอย่างอิสระ ตามจังหวะ โดยใช้เสียงเพลง คำคล้องจอง เครื่องเคาะจังหวะ และอุปกรณ์อื่นๆมาประกอบการเคลื่อนไหว ซึ่งจังหวะและเครื่องดนตรีประกอบ ได้แก่ การปรบมือ การร้องเพลง การเคาะไม้ กรุ๊งกริ้ง รำมะนา กลอง กรับ เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาเกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับจุดประสงค์ดังนี้

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาอวัยวะทุกส่วนให้มีความสัมพันธ์กันอย่างดีในการเคลื่อนไหว
2. เพื่อฝึกทักษะภาษา ฝึกคำสั่ง และข้อตกลง
3. เพื่อฝึกให้เกิดทักษะในการฟังดนตรี หรือจังหวะต่างๆ
4. เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและสุนทรีย์ภาพ
5. เพื่อฝึกความจำและเสริมสร้างประสบการณ์
6. เพื่อฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
7. เพื่อพัฒนาด้านสังคม การปรับตัวและความร่วมมือในกลุ่ม
8. เพื่อให้โอกาสเด็กได้มีการแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง และความคิดริเริ่ม

สร้างสรรค์

9. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งร่างกายและจิตใจ

ขอบข่ายของการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. การเคลื่อนไหวร่างกาย
2. การฟังสัญญาณและการปฏิบัติตามข้อตกลง
3. การฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
4. การฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
5. ความมีระเบียบวินัย
6. การเรียนรู้จังหวะ
7. ความเพลิดเพลินสนุกสนาน
8. การฝึกความจำ
9. การแสดงออก
10. เนื้อหาของหน่วยการสอน

รูปแบบการเคลื่อนไหว

1. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน เป็นกิจกรรมที่ต้องฝึกทุกครั้งก่อนที่จะเริ่มฝึกกิจกรรมอื่นๆต่อไป ลักษณะการจัดกิจกรรม มีจุดเน้นในเรื่องจังหวะและการเคลื่อนไหวหรือท่าทางอย่างอิสระ การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของเด็ก มี 2 ประเภท ได้แก่

1.1 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ เช่น การปรบมือ ผงกศีรษะ ขยิบตา ชันเข่า ขยับมือและขยับแขน มือและนิ้วเท้า เท้าและปลายเท้า

1.2 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ เช่น การคลาน การคืบ การเดิน การวิ่ง การกระโดด การควมม้า การก้าวกระโดด การเขย่ง การก้าวชิด

1.3 การเคลื่อนไหวเลียนแบบ ได้ให้เด็กเคลื่อนไหวเลียนแบบสิ่งต่างๆรอบตัว เช่น การเลียนแบบท่าทางสัตว์ การเลียนแบบท่าทางคน การเลียนแบบเครื่องดนตรีกลไกและเครื่องเล่น และการเลียนแบบปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ

1.4 ให้เด็กเคลื่อนไหวหรือท่าทางประกอบเพลง เช่น เพลงพระอาทิตย์ขึ้น เพลงโรงเรียน เพลงสวัสดี

1.5 การท่าทางกายบริหารประกอบเพลงหรือคำคล้องจอง ได้ให้เด็กเคลื่อนไหวแบบกายบริหาร มีท่าทางไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาของเพลงหรือคำคล้องจอง เช่น เพลงกำมือแบมือ เพลงออกกำลังกาย คำคล้องจองฝนตกพริ้วๆ

1.6 การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ได้ให้เด็กเคลื่อนไหวโดยให้เด็กคิดสร้างสรรค์ท่าทางขึ้นเองหรืออาจใช้คำถามหรือคำสั่ง หรือใช้อุปกรณ์ประกอบ เช่น ห่วงหอย แดงผ้ารับบิน ถูทราย

1.7 การเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางตามคำบรรยายที่ครูเล่า หรือเรื่องราว หรือนิทาน

1.8 การเคลื่อนไหวหรือการแสดงท่าทางตามคำสั่ง ให้เด็กเคลื่อนไหวท่าทางตามคำสั่งของครู เช่น การจัดกลุ่มตามจำนวน การท่าทางตามคำสั่ง

1.9 การเคลื่อนไหวหรือการแสดงท่าทางตามข้อตกลง ให้เด็กเคลื่อนไหวท่าทางตามที่ได้ตกลงไว้ก่อนเริ่มกิจกรรม

1.10 การเคลื่อนไหวหรือการแสดงท่าทางเป็นผู้นำ ผู้ตาม เป็นการคิดท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ของเด็กเองแล้วให้เพื่อนปฏิบัติตาม

จากขอบข่ายของการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะข้างต้น ผู้สอนจะตระหนักถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวการใช้ส่วนต่างๆของร่างกายให้ประสานสัมพันธ์อย่างสมบูรณ์ ด้วยการเคลื่อนไหวลักษณะ ช้า เร็ว นุ่มนวล ท่าทางขึงขัง ร่าเริง มีความสุข หรือเศร้าโศก เสียใจ และเคลื่อนไหวไปข้างหน้าและข้างหลัง ไปข้างซ้ายและข้างขวา เคลื่อนตัวขึ้นและลง หรือหมุนไป

รอบตัว โดยให้มีระดับของการเคลื่อนไหวสูง กลาง และต่ำ ในบริเวณพื้นที่ที่เด็กต้องการเคลื่อนไหว

สื่อกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เครื่องเคาะจังหวะ เช่น ฉิ่ง เหล็กสามเหลี่ยม กรับ รำมะนา กลอง
2. อุปกรณ์ประกอบการเคลื่อนไหว เช่น หนังสือพิมพ์ รีบบิ้น แแถบผ้า ห่วงหอย ห่วง

พลาสติก สุนัข

แนวการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เริ่มจากการทำกิจกรรมเคลื่อนไหวพื้นฐาน เพื่อเป็นการเตรียมโดยการแตะสัมผัสส่วนต่างๆของร่างกาย สำรวจการใช้ส่วนต่างๆของร่างกายในการเคลื่อนไหว

2. อธิบายหรือสร้างข้อตกลงร่วมกันในการกำหนดสัญญาณ การใช้เครื่องให้จังหวะ และการกำหนดจังหวะ เช่น ข้อตกลงเกี่ยวกับสัญญาณ การใช้เครื่องเคาะจังหวะเป็นการกำหนดจังหวะให้สม่ำเสมอและชัดเจน ดังนี้

- 2.1 ให้จังหวะ 1 ครั้ง สม่ำเสมอ แสดงว่าให้เด็กเดินหรือเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆตามจังหวะ

- 2.2 ให้จังหวะ 2 ครั้งติดกัน แสดงว่าให้เด็กหยุดการเคลื่อนไหว โดยให้เด็กหยุดนิ่งจริงๆ หากกำลังอยู่ในท่าใด ก็ต้องหยุดนิ่งในท่านั้น จะเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนท่าไม่ได้

- 2.3 ให้จังหวะเร็ว แสดงว่าให้เด็กหยุดการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว หรือเคลื่อนที่เร็วขึ้น แต่ไม่ใช่การวิ่งและส่งเสียงดัง บางกิจกรรมอาจหมายถึงการเปลี่ยนตำแหน่ง การทำตามคำสั่ง หรือข้อตกลง

3. ให้เด็กเคลื่อนไหวอย่างอิสระตามความคิด หรือจินตนาการของตนเอง โดยใช้ส่วนต่างๆของร่างกายให้ได้มากที่สุด ในขณะเดียวกันต้องคำนึงถึงองค์ประกอบพื้นฐานในการเคลื่อนไหว ได้แก่ การใช้ร่างกายตนเอง การใช้พื้นที่การเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวอย่างอิสระ มีระดับและทิศทาง

4. ให้เด็กทดลองปฏิบัติและปฏิบัติซ้ำเพื่อให้เด็กได้เคลื่อนไหวหลากหลายรูปแบบ

5. หลังจากปฏิบัติกิจกรรมให้เด็กได้พักผ่อนตามอัธยาศัยโดยให้เด็กนั่งกับพื้นห้องผู้สอนเปิดเพลงเบาๆ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเริ่มกิจกรรมจากการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ และมีวิธีการที่ไม่ยุ่งยากมากนัก เช่น ให้เด็กได้กระจายอยู่ภายในห้องหรือบริเวณที่ฝึก และให้เคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติของเด็ก

2. ควรให้เด็กได้แสดงออกด้วยตนเองอย่างอิสระและเป็นไปตามความนึกคิดของเด็กเองครูไม่ชี้แนะ

3. ควรเปิดโอกาสให้เด็กคิดหาวิธีเคลื่อนไหวทั้งที่ต้องเคลื่อนที่และไม่ต้องเคลื่อนที่รายบุคคล เป็นคู่เป็นกลุ่ม ตามลำดับและกลุ่มไม่ควรเกิน 5 -6 คน

4. ควรใช้สิ่งของที่หาได้ง่าย เช่น ของเล่น กระดาษ หนังสือพิมพ์ เศษผ้า เชือก ท่อนไม้ ประกอบการเคลื่อนไหวและการให้จังหวะ

5. ควรกำหนดจังหวะสัญญาณนัดหมายในการเคลื่อนไหวต่างๆหรือเปลี่ยนท่า หรือหยุดให้เด็กทราบเมื่อทำกิจกรรมทุกครั้ง เช่น เมื่อให้จังหวะ 1 จังหวะ ให้เด็กทำท่าทาง 1 ท่าทาง

6. ควรสร้างบรรยากาศอย่างอิสระ ช่วยให้เด็กรู้สึกอบอุ่น เพื่อดึงดูด และรู้สึกสบายสนุกสนาน

7. ควรจัดให้มีรูปแบบของการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้เด็กสนใจมากขึ้น

8. กรณีที่เด็กไม่ยอมเข้าร่วมกิจกรรม ครูไม่ควรใช้วิธีบังคับ ควรให้เวลาและโน้มน้าวให้เด็กสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ

9. หลังจากเด็กได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ต้องให้เด็กได้พักผ่อนและคลายอิริยาบถ โดยเปิดเพลงจังหวะช้าๆ เบาๆ

10. การจัดกิจกรรมควรจัดตามตารางกิจวัตรประจำวัน และควรจัดให้เป็นที่น่าสนใจเกิดความสนุกสนาน

1.4.2 กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม มุ่งจัดกิจกรรมให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ มีทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การสังเกต การคิดแก้ปัญหา การใช้เหตุผลที่ดี โดยการฝึกปฏิบัติร่วมกันและการทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ เพื่อให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่ได้เรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์ดังนี้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กเข้าใจเนื้อหาและเรื่องราวในหน่วยการจัดประสบการณ์
2. เพื่อฝึกการใช้ภาษาในการฟัง พูด และการถ่ายทอดเรื่องราว
3. เพื่อฝึกมารยาทในการฟัง การพูด
4. เพื่อฝึกความมีระเบียบวินัย
5. เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านการสังเกต การเปรียบเทียบ
6. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดรวบยอด การคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ
7. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิธีแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง

8. เพื่อฝึกให้กล้าแสดงความคิดเห็น ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

9. เพื่อฝึกให้มีลักษณะนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียน

10. เพื่อฝึกลักษณะนิสัยให้มีคุณธรรม จริยธรรม

ขอบข่ายสาระของกิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม

สาระที่ควรเรียนรู้ สาระที่กำหนดเฉพาะหัวข้อโดยไม่มีรายละเอียด เพื่อประสงค์จะให้ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดได้สอดคล้องตามวัย ตามความต้องการ ความสนใจของเด็ก โดยยึดหยุ่นเนื้อหาได้โดยคำนึงถึงประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริง ประสบการณ์จริงของเด็ก โดยการนำเอาสาระที่ควรเรียนรู้มาบูรณาการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ โดยไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา จัดโดยการนำเอาแนวคิดหลังจากนำสาระการเรียนรู้มาจัดประสบการณ์ให้เด็กเพื่อให้เด็กบรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้สอนได้ใช้เป็นแนวทางช่วยผู้สอนกำหนดรายละเอียดและความยากง่ายของเนื้อหาให้เหมาะสมกับการพัฒนาการของเด็กตามแต่ละช่วงวัย โดยสาระที่ควรเรียนรู้ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก ดังนี้

1. เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา อวัยวะต่างๆ วิธีระมัดรักษาร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเอง รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นการกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่างๆด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรมจริยธรรม

2. เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันสถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ

3. ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพ

อากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวัน ที่แวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมและการรักษาธรรมชาติ

4. สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวนส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัย และรักษาสีสิ่งแวดล้อม

สื่อกิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม

1. สื่อของจริงที่อยู่ใกล้ตัวและสื่อจากธรรมชาติหรือวัสดุท้องถิ่น เช่น ต้นไม้ ใบไม้ เปลือกหอย เสื้อผ้า
2. สื่อที่จำลองขึ้น เช่น ต้นไม้ ตุ๊กตาสัตว์
3. สื่อประเภทภาพ เช่น ภาพโปสเตอร์ หนังสือภาพ
4. สื่อ เทคโนโลยี เช่น เครื่องบันทึกเสียง เครื่องขยายเสียง โทรศัพท์ แม่เหล็ก แวนขยาย เครื่องชั่ง กล้องถ่ายรูปดิจิทัล
5. สื่อ แหล่งเรียนรู้ เช่น แหล่งเรียนรู้ภายในและนอกสถานศึกษา เช่น แปลงเกษตร สวนผัก ร้านค้า สวนผัก/ผลไม้ แหล่งประกอบการในท้องถิ่น

แนวการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม

การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม จัดได้หลายวิธี ได้แก่

1. การสนทนาหรือการอภิปราย เป็นการพูดคุย ชักถามระหว่างเด็กกับครู หรือเด็กกับเด็ก เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาด้านการพูดและการฟัง โดยการกำหนดประเด็นในการสนทนาหรืออภิปรายเด็กจะได้แสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ครูหรือผู้สอนเปิดโอกาสให้เด็กซักถามโดยใช้คำถามกระตุ้นหรือเล่าประสบการณ์ที่แปลกใหม่ นำเสนอปัญหาที่ท้าทายความคิด การยกตัวอย่าง การใช้สื่อประกอบการสนทนาหรือการอภิปรายควรใช้สื่อของจริง ของจำลอง รูปภาพ หรือสถานการณ์จำลอง

2. การเล่านิทาน และการอ่านนิทาน เป็นกิจกรรมที่ครูหรือผู้สอนเล่าหรืออ่านเรื่องราวจากนิทาน โดยการใช้น้ำเสียงประกอบการเล่าแตกต่างตามบุคลิกของตัวละคร ซึ่งครูหรือผู้สอนควรเลือกสาระของนิทานให้เหมาะสมกับวัย สื่อที่ใช้อาจเป็นหนังสือนิทาน หนังสือภาพ แผ่นภาพ หุ่นมือ หุ่นนิ้วมือ หรือการแสดง ท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง โดยครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น ในนิทานเรื่องนี้มีตัวละครอะไรบ้างเหตุการณ์ในนิทานเรื่องนี้เกิดที่ไหน เวลาใด

หรือ ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนิทาน นิทานเรื่องนี้มีปัญหาอะไรบ้าง และเด็กๆชอบเหตุการณ์ใดในนิทานเรื่องนี้มากที่สุด

3. การสาธิต เป็นกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้เด็กได้สังเกตและเรียนรู้ตามขั้นตอนของกิจกรรมนั้นๆ และเด็กได้อภิปรายและร่วมกันสรุปการเรียนรู้ การสาธิตในบางครั้งอาจให้เด็กอาสาสมัครเป็นผู้สาธิตร่วมกับครูหรือผู้สอน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริงด้วยตนเอง เช่น การเพาะเมล็ดพืช การประกอบอาหาร การเป่าลูกโป่ง การเล่นเกมการศึกษา

4. การทดลอง/ปฏิบัติการ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง จากการลงมือปฏิบัติทดลอง การคิดแก้ปัญหา มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ทักษะคณิตศาสตร์ ทักษะภาษา ส่งเสริมให้เด็กเกิดข้อสงสัย สืบค้นคำตอบด้วยตนเอง ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างง่าย สรุปผลการทดลอง อภิปรายผลการทดลอง และสรุปการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการทดลอง วิทยาศาสตร์ง่าย ๆ เช่น การเลี้ยงหนอนผีเสื้อ การปลูกพืช ฝึกการสังเกตการไหลของน้ำ

5. การประกอบอาหาร เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการทดลองโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือทดสอบและปฏิบัติการด้วยตนเองเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของผัก เนื้อสัตว์ ผลไม้ด้วยวิธีการต่างๆเช่น ต้ม นึ่ง ผัด ทอด หรือการรับประทานสด เด็กจะได้รับประสบการณ์จากการสังเกตการเปลี่ยนแปลงของอาหาร รสชาติของอาหาร การรับรู้รสชาติและกลิ่นของอาหาร ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสและการทำงานร่วมกัน เช่น การทำอาหารจากไข่

6. การเพาะปลูก เป็นกิจกรรมที่เน้นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ซึ่งเด็กจะได้เรียนรู้การบูรณาการจะทำให้เด็กได้รับประสบการณ์โดยทำความเข้าใจความต้องการของสิ่งมีชีวิตในโลก และช่วยให้เด็กเข้าใจความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัวโดยการสังเกต เปรียบเทียบ และการคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นพบและเรียนรู้ด้วยตนเอง

7. การศึกษานอกสถานที่ เป็นการจัดกิจกรรมทัศนศึกษาที่让孩子ได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงนอกห้องเรียน จากแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา หรือ แหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น ห้องสมุด สวนสมุนไพร วัด ไปรษณีย์ พิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์แก่เด็ก โดยครูและเด็กร่วมกันวางแผนศึกษาสิ่งที่ต้องการเรียนรู้การเดินทาง และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากการไปศึกษานอกสถานที่

8. การเล่นบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมให้เด็กสมมติตนเองเป็นตัวละคร และแสดงบทบาทต่างๆตามเนื้อเรื่องในนิทาน เรื่องราวหรือสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้สึกของเด็กในการแสดง เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องราว ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น ๆ ควรใช้สื่อ

ประกอบการเล่นสมมติ เช่น หุ่นสวมศีรษะ ที่คาดศีรษะรูปคนและสัตว์รูปแบบต่างๆ เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ของจริงชนิดต่าง ๆ

9. การร้องเพลง ท่องคำคล้องจอง เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาษา จังหวะ และการแสดงท่าทางให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของเพลงหรือคำคล้องจองตามหน่วยการเรียนรู้

10. การเล่นเกม เป็นกิจกรรมที่นำเกมการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นกลุ่ม เกมที่นำมาเล่นไม่เน้นการแข่งขัน เป็นเกมแบบร่วมมือ

11. การแสดงละคร เป็นกิจกรรมที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับลำดับเรื่องราวการเรียงลำดับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวจากนิทาน การใช้ภาษาในการสื่อสารของตัวละคร เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และทำความเข้าใจบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เด็กสวมบทบาท สื่อที่ใช้ เช่น ชุดการแสดงที่สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับ บทสนทนาที่เด็กใช้ฝึกสนทนาประกอบการแสดง

12. การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติตนเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ครูหรือผู้สอนกำหนด เพื่อให้เด็กได้ฝึกการแก้ปัญหา เช่น น้ำท่วม โรคระบาด คนแปลกหน้า

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดกิจกรรมควรให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า และมีโอกาสค้นพบด้วยตนเองให้มากที่สุด

2. ผู้สอนควรยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลายของเด็กและให้โอกาสเด็กได้ฝึกคิด แสดงความคิดเห็น ฝึกตั้งคำถาม

3. การจัดกิจกรรมอาจเชิญวิทยากรมาให้ความรู้เพิ่มเติม เพื่อช่วยให้เด็กสนใจ และสนุกสนานยิ่งขึ้น

4. ในขณะที่เด็กทำกิจกรรม หรือหลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้ว ผู้สอนควรใช้คำถาม ปลายเปิดที่ชวนให้เด็กคิด หลีกเลี่ยงการใช้คำถามที่มีคำตอบ “ใช่” “ไม่ใช่” หรือมีคำตอบให้เด็กเลือกและผู้สอนควรใช้เวลาเด็กคิดคำตอบ

5. ช่วงระยะเวลาที่จัดกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม โดยคำนึงถึง ความสนใจของเด็กและความเหมาะสมของกิจกรรมนั้นๆ เช่น กิจกรรมการศึกษานอกสถานที่ การประกอบอาหาร การปลูกพืช อาจใช้เวลานานกว่าที่กำหนดไว้

6. ควรสรุปสิ่งต่างๆที่ได้เรียนรู้ให้เด็กเข้าใจ ซึ่งครูหรือผู้สอน อาจใช้คำถาม เพลง คำคล้องจองเกมการเรียนรู้ แผนภูมิ ฯลฯ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

1.4.3 กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่จัดเพื่อพัฒนากระบวนการคิด การรับรู้เกี่ยวกับ ความงาม และส่งเสริม กระตุ้นให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมอื่นที่เหมาะสมกับการพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมือและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน
2. เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ชื่นชมในสิ่งที่สวยงาม
3. เพื่อส่งเสริมการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. เพื่อส่งเสริมการแสดงออกและความมั่นใจในตัวเอง
5. เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และทักษะทางสังคม
6. เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษา
7. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต และการแก้ปัญหา
8. เพื่อส่งเสริมริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการ

ขอบข่ายการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. การวาดภาพและระบายสี เช่น การวาดภาพด้วยสีเทียน สีไม้ หรือสีน้ำ
2. การเล่นกับสีน้ำ เช่น การเป่าสี การหยดสี การขีดสี การพับสี การกลิ้งสี การจุ่มสี และการละเลงสีด้วยนิ้วมือ
3. การพิมพ์ภาพ เช่น การพิมพ์ภาพด้วยพืช การพิมพ์ภาพด้วยวัสดุต่างๆ
4. การปั้น เช่น การปั้นดินเหนียว การปั้นแป้ง การปั้นดินน้ำมัน การปั้นแป้งขนมปัง
5. การพับ ฉีก ตัด ปะ เช่น การพับใบตอง การฉีกกระดาษเส้น การตัดภาพต่างๆ
6. การประดิษฐ์วัสดุ
7. การประดิษฐ์ เช่น การประดิษฐ์เศษวัสดุ การร้อย การสาน

สื่อกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

1. การวาดภาพและระบายสี
 - 1.1 สีเทียนแท่งใหญ่ สีไม้ สีชอล์ก สีน้ำ
 - 1.2 พู่กันขนาดใหญ่ (ประมาณเบอร์ 12)
 - 1.3 กระดาษ
 - 1.4 เลือกลูมหรือผ้ากันเปื้อน

2. การเล่นกับสี

- 2.1 การเป่าสี มีกระดาษ หลอดกาแฟ สีน้ำ
- 2.2 การหยดสี มีกระดาษ หลอดกาแฟ พู่กัน สีน้ำ
- 2.3 การขีดสี มีกระดาษ แปรงสีฟัน กระดาษแข็งหรือฟิวเจอร์บอร์ด สีน้ำ
- 2.4 การพับสี มีกระดาษ พู่กัน สีน้ำ
- 2.5 การกลิ้งสี มีกระดาษ ลูกแก้ว สีน้ำ
- 2.6 การจุ่มสี มีกระดาษ วัสดุต่างๆ สีน้ำ
- 2.7 การละเลงสี มีกระดาษ สีน้ำ

3. การพิมพ์ภาพ

- 3.1 แม่พิมพ์ต่าง ๆ จากของจริง เช่น นิ้วมือ ใบไม้ ก้านกล้วย
- 3.2 แม่พิมพ์จากวัสดุอื่นๆ เช่น เชือก เส้นด้าย ทราย
- 3.3 กระดาษ ผ้าเช็ดมือ สีโปสเตอร์ สีน้ำ สีฝุ่น

4. การปั้น เช่น ดินน้ำมัน ดินเหนียว แป้งโดว์ แผ่นรองปั้น แม่พิมพ์รูปต่างๆ

5. การพับ ฉีก ตัด ปะ เช่นกระดาษ หรือวัสดุอื่นๆที่จะใช้พับฉีก ตัด ปะ กรรไกรขนาดเล็ก ปลายมน กาวน้ำหรือแปะเปียก ผ้าเช็ดมือ

6. การประดิษฐ์เศษวัสดุ เช่น เศษวัสดุต่างๆ กล่องกระดาษ แกนกระดาษ เศษผ้า เศษไหม กาว กรรไกร สี ผ้าเช็ดมือ

7. การร้อย เช่น ลูกปัด หลอดกาแฟ หลอดด้าย กระดุม

8. การสาน เช่น กระดาษ ใบตอง ใบมะพร้าว

แนวการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

1. เตรียมจัดโต๊ะ อุปกรณ์ให้พร้อมและเพียงพอก่อนทำกิจกรรม โดยจัดไว้หลายๆ กิจกรรมอย่างน้อย 3-5 กิจกรรม เพื่อให้เด็กมีอิสระในการเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจ

2. ควรสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรม เพื่อฝึกวินัยให้เด็กในการอยู่ร่วมกัน

3. การจัดให้เด็กทำกิจกรรม ควรให้เด็กเลือกทำกิจกรรมอย่างมีระเบียบ และทยอยเข้าทำกิจกรรมโดยจัดโต๊ะละ 5-6 คน

4. การเปลี่ยนและหมุนเวียนการทำกิจกรรม ต้องสร้างข้อตกลงกับเด็กให้ชัดเจน เช่น หากกิจกรรมใดมีเพื่อนครบตามจำนวนที่กำหนดแล้ว ให้คอยจนกว่าจะมีที่ว่าง หรือให้ทำกิจกรรมอื่นก่อน

5. กิจกรรมใดเป็นกิจกรรมใหม่ หรือการใช้วัสดุ อุปกรณ์ใหม่ ครูจะต้องอธิบายวิธีการทำ วิธีการใช้ วิธีการทำความสะอาด และการเก็บของเข้าที่

6. เมื่อทำงานเสร็จหรือหมดเวลาควรเตือนให้เด็กเก็บวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ให้เข้าที่ และช่วยกันดูแลห้องให้สะอาด

ข้อเสนอแนะ

1. จัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ให้เด็กทำทุกวัน วันละ 3-5 กิจกรรม
2. จัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ให้มีความหลากหลาย โดยจัดกลุ่มทำกิจกรรมให้เป็นกลุ่มย่อยหรือกลุ่มใหญ่
3. จัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ให้ตรงกับหน่วยการเรียนรู้
4. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ในกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น มะพร้าว
5. ก่อนให้เด็กทำกิจกรรมต้องอธิบายวิธีใช้วัสดุที่ถูกต้องให้เด็กทราบ พร้อมทั้งสาธิตให้ดูจนเข้าใจ เช่น การใช้กรรไกร ควรตัดโดยให้กรรไกรหันออกไปทางข้างหน้าไม่หันเข้ามาตนเองเพราะจะเกิดอันตรายได้

6. เมื่อเด็กทำงานเสร็จแล้วให้ควรให้เด็กเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนเอง โดยครูเป็นผู้บันทึกเรื่องราวที่เด็กเล่า

7. ควรแสดงความสนใจ และชื่นชมผลงานของเด็กทุกคน โดยนำผลงานของเด็กทุกคนไปจัดแสดงที่ป้ายนิเทศหมุนเวียนกันไป

8. เก็บผลงานของเด็กเข้าแฟ้มเป็นรายบุคคลเพื่อเป็นข้อมูลสังเกตพัฒนาการของเด็ก

1.4.4 กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง

กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้มีโอกาสดูออกไปนอกห้องเรียน เพื่อเคลื่อนไหวร่างกายออกกำลังกาย และแสดงออกอย่างอิสระ โดยยึดความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลักโดยจัดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ ดังนี้

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ของอวัยวะต่างๆ
2. เพื่อส่งเสริมให้มีร่างกายแข็งแรง สุขภาพดี
3. เพื่อส่งเสริมให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด
4. เพื่อปรับตัวในการเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
5. เพื่อเรียนรู้การระมัดระวัง การรักษาความปลอดภัยทั้งของตนเองและผู้อื่น
6. เพื่อฝึกการตัดสินใจ การแก้ปัญหาด้วยตนเอง
7. เพื่อส่งเสริมให้มีความอยากรู้อยากเห็น สิ่งต่างๆรอบตัว
8. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนก

ขอบข่ายของกิจกรรมการเล่นการแข่ง

ลักษณะกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งที่ครูควรจัดให้เด็กได้เล่น ได้แก่

1. การเล่นเครื่องเล่นสนาม หมายถึง เครื่องเล่นที่เด็กอาจปีนป่าย หมุน ซึ่งทำออกมาในรูปแบบต่างๆ ดังนี้ เครื่องเล่นสำหรับปีนป่าย หรือตาข่ายสำหรับปีนเล่น เครื่องเล่นสำหรับโยกหรือไกว เช่น ชิงช้า ไม้กระดก เครื่องเล่นสำหรับหมุน เช่น ม้าหมุน ราวโหนขนาดเล็กสำหรับเด็ก และเครื่องเล่นประเภทล้อเลื่อน เช่น รถสามล้อ รถลากจูง
2. การเล่นทราย ทรายเป็นสิ่งที่เด็กๆ ชอบเล่น ทั้งทรายแห้ง ทรายเปียก นำมาก่อเป็นรูปต่างๆ ได้ และสามารถนำวัสดุอื่นมาประกอบการเล่นตกแต่งได้ เช่น กิ่งไม้ ดอกไม้ เปลือกหอย พืชพันธุ์ที่ตัดทราย บ่อทรายจัดอยู่กลางแจ้งภายใต้ร่มเงาของต้นไม้
3. การเล่นสมมติในมุมบ้าน เป็นมุมบ้านจำลองให้เด็กเล่น ของเล่นจำลองแบบจากบ้านจริงๆ อาจทำด้วยเศษวัสดุ หรือของจริงที่ไม่ใช้แล้ว เช่น หม้อ เตา ชาม อ่าง เตาไรต์ เครื่องครัว ตุ๊กตาสมมติเป็นบุคคลในครอบครัว มีการตกแต่งบริเวณใกล้เคียงให้เหมือนบ้านจริงๆ บางครั้งอาจจัดเป็นร้านขายของ สถานที่ทำการต่างๆ เพื่อให้เด็กเล่นสมมติตามจินตนาการของเด็กเอง
4. การเล่นเกมการละเล่น กิจกรรมการเล่นเกมการละเล่นที่จัดให้เด็กเล่น เช่น เกมการละเล่นของไทย เกมการละเล่นท้องถิ่น เช่น มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร โพงพาง การเล่นอาเจ้นเป็นกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ก็ได้ ก่อนเล่นครูอธิบายกติกาและสาธิตให้เด็กเข้าใจ

แนวการจัดกิจกรรม

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลง
2. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นให้พร้อม
3. สาธิตการเล่นเครื่องเล่นสนามบางชนิด
4. ให้เด็กเลือกเล่นอิสระตามความสนใจและให้เวลาเล่นนานพอควร
5. ครูควรจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย เช่น การเล่นน้ำ เล่นทราย เล่นบ้านตุ๊กตา เล่นในมุมช่างไม้ เล่นบล็อกกลวง เครื่องเล่นสนาม เกมการละเล่น เล่นอุปกรณ์กีฬาสำหรับเด็ก
6. ขณะเล่นครูต้องคอยสังเกตพฤติกรรมการเล่นและดูแลความปลอดภัย อย่างใกล้ชิด
7. เมื่อหมดเวลาควรให้เด็กเก็บของใช้หรือของเล่นให้เรียบร้อย
8. ให้เด็กทำความสะอาดร่างกายและดูแลเครื่องแต่งกายให้เรียบร้อยหลังเล่น

ข้อเสนอแนะ

1. หมั่นตรวจตราเครื่องเล่นสนามและอุปกรณ์ประกอบให้อยู่ในสภาพที่ปลอดภัยใช้การได้ดีอยู่เสมอ
2. ให้โอกาสเด็กเลือกเล่นกลางแจ้งอย่างอิสระทุกวันอย่างน้อยวันละ 30 นาที

3. ขณะเด็กเล่นกลางแจ้งครูต้องคอยดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด เพื่อระมัดระวังเด็กในการเล่น

4. ไม่ควรนำกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา มาใช้สอนกับเด็กระดับปฐมวัยเพราะยังไม่เหมาะสมกับวัย

5. หลังจากเลิกกิจกรรมกลางแจ้ง ควรให้เด็กได้พักผ่อนหรือนั่งพัก ไม่ควรให้เด็กรับประทานอาหารเช้าหรือดื่มนมทันที เพราะอาจทำให้เด็กอาเจียน

1.4.5 กิจกรรมการเล่นตามมุม

กิจกรรมการเล่นตามมุม เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่นอิสระตามมุมเล่น หรือมุมประสบการณ์หรือกำหนดเป็นพื้นที่เล่นที่จัดไว้ในห้องเรียน ซึ่งพื้นที่หรือมุมต่างๆ เหล่านี้เด็กมีโอกาสเลือกเล่นได้อย่างเสรี ตามความสนใจและความต้องการของเด็ก ทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อย เด็กอาจจะเลือกทำกิจกรรมที่ครูจัดเสริมขึ้น เช่น เกมการศึกษา เครื่องเล่นสัมผัส โดยจัดให้สอดคล้องจัดประสงค์ ดังนี้

จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

2. เพื่อส่งเสริมให้รู้จักปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น มีวินัยเชิงบวก รู้จักการรอคอยเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และให้อภัย

3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ครู และสิ่งแวดล้อม

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา

5. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน

6. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการสำรวจ การสังเกต

และการทดลอง

7. เพื่อส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

8. เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรม การคิดอย่างมีเหตุผล

เหมาะสมกับวัย

9. เพื่อส่งเสริมให้เด็กฝึกคิด วางแผน และตัดสินใจในการทำกิจกรรม

10. เพื่อส่งเสริมให้มีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

11. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบ การปฏิบัติตามข้อตกลงและระเบียบ

วินัย

ขอบข่ายของการจัดกิจกรรมการเล่นตามมุม

1. เปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และเล่นตามมุมเล่นในช่วงเวลาเดียวกันอย่างอิสระ

2. การจัดมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ ควรจัดอย่างน้อย 3-5 มุม ดังตัวอย่างมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ ดังนี้

2.1 มุมบล็อก เป็นมุมที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับมิติสัมพันธ์ผ่านการสร้างสรรค์ตามจินตนาการ

2.2 มุมหนังสือ เป็นมุมที่เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับภาษา จากการฟัง การพูด การอ่าน การเล่าเรื่อง หรือการยืม - คืน หนังสือ (ในกิจกรรมรักการอ่าน)

2.3 มุมวิทยาศาสตร์หรือมุมธรรมชาติศึกษา เป็นมุมที่เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติรอบตัว ผ่านการทดลองอย่างง่าย

2.4 มุมศิลปะ เป็นมุมที่เด็กจะได้ฝึกการเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยความคิดของตนเอง และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา เช่น การวาดภาพระบายสี เล่นกับสี การปั้น การร้อย การสาน ฯลฯ

2.5 มุมบทบาทสมมติ เป็นมุมที่เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับบทบาทแต่ละหน้าที่ที่เด็กๆ เล่นแบบบทบาท เช่น เสื้อผ้า ของใช้ เป็นต้น

สื่อกิจกรรมการเล่นตามมุม

1. มุมบทบาทสมมติ อาจจัดเป็นมุมเล่นต่างๆ เช่นมุมบ้าน มุมร้านค้า

1.1 ของเล่นของใช้ในครัวขนาดเล็ก หรือของจำลอง เช่น เตา กระทะ ครก กาน้ำ เขียง มีด พลาสติก หม้อ จาน ช้อน ถ้วยชาม กะละมัง

1.2 เครื่องเล่นตุ๊กตา เสื้อผ้าตุ๊กตา

1.3 เครื่องแต่งบ้านจำลอง เช่น ชุดรับแขก โต๊ะเครื่องแป้ง หวี กระจก

1.4 ก่อและขุดผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ใช้แล้ว

1.5 ผลไม้จำลอง ผักจำลอง

1.6 อุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น เครื่องคิดเลข ธนบัตรจำลอง

2. มุมบล็อก

2.1 ไม้บล็อกหรือแท่งไม้ที่มีขนาดและรูปทรงต่างๆ กัน เช่น บล็อกตัน เป็นต้น

2.2 ของเล่นจำลอง เช่น รถยนต์ เครื่องบิน สัตว์

2.3 ที่จัดเก็บไม้บล็อกหรือแท่งไม้อาจเป็นชั้น ลังไม้หรือพลาสติก แยกตามรูปทรง

ขนาด

3. มุมหนังสือ

3.1 หนังสือภาพนิทาน หนังสือภาพที่มีคำและประโยคสั้นๆ พร้อมภาพ

3.2 ชั้นหรือที่วางหนังสือ

3.3 สมุดบันทึกกิจกรรมรักการอ่าน

3.4 อุปกรณ์เสริม เช่น เครื่องเสียง แผ่นนิทาน

4. มุมวิทยาศาสตร์หรือมุมธรรมชาติ

4.1 วัสดุต่างๆ จากธรรมชาติ เช่น ดิน หิน ไม้ประดับ ฯลฯ

4.2 เครื่องมือเครื่องใช้ในการสำรวจ สังเกต ทดลอง เช่น แว่นขยาย แม่เหล็ก

เครื่องชั่ง

แนวการจัดกิจกรรมการเล่นตามมุม

1. แนะนำมุมเล่นใหม่ เสนอแนะวิธีใช้ การเล่นของเล่นบางชนิด
2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงเกี่ยวกับการเล่น
3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กคิด วางแผน ตัดสินใจเลือกเล่นอย่างอิสระ เลือกทำกิจกรรมที่จัดขึ้นตามความสนใจของเด็กแต่ละคน

4. ขณะเด็กเล่น/ทำงาน ครูอาจชี้แนะ หรือมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็กได้
5. เด็กต้องการความช่วยเหลือและคอยสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก
6. เตือนให้เด็กทราบล่วงหน้าก่อนหมดเวลาเล่น ประมาณ 3-5 นาที
7. ให้เด็กเก็บของเล่นเข้าที่เรียบร้อยทุกครั้งเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ขณะเด็กเล่น ครูต้องสังเกตความสนใจในการเล่นของเด็ก หากพบว่ามุมใดเด็กส่วนใหญ่ไม่สนใจที่จะเล่นควรเปลี่ยนหรือจัดสื่อในมุมเล่นใหม่ เช่น มุมบ้าน อาจจัดแปลงหรือเพิ่มเติม หรือเปลี่ยนเป็นมุมร้านค้า มุมเสริมสวย ฯลฯ
2. หากมุมใดมีจำนวนเด็กในมุมมากเกินไปควรเปิดโอกาสให้เด็กเลือกเล่นมุมใหม่
3. หากเด็กเลือกเล่นมุมเดียวเป็นระยะเวลานาน ควรชักชวนให้เด็กเลือกมุมอื่นๆ ด้วย เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์การเรียนรู้ในด้านอื่นๆ ด้วย
4. การจัดสื่อหรือการเล่นในแต่ละมุม ควรมีการทำความสะอาด และสับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมเป็นระยะโดยคำนึงถึงลำดับขั้นการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

1.4.6 เกมการศึกษา (Didactic games) เป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้เป็นพื้นฐานการศึกษา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็น

กลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมจะช่วยฝึกทักษะความพร้อมทาง ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี มีจุดประสงค์ ดังนี้

จุดประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
2. เพื่อฝึกการแยกประเภท การจัดหมวดหมู่
3. เพื่อส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
5. เพื่อส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
6. เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ประเภทของเกมการศึกษา

1. เกมจับคู่ เช่น จัดคู่ภาพเหมือน จับคู่ภาพกับเงา จับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์ จับคู่ภาพ

แบบอนุกรม

2. เกมต่อภาพให้สมบูรณ์ (Jigsaws) หรือภาพตัดต่อ
3. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)
4. เกมเรียงลำดับ
5. เกมการจัดหมวดหมู่
6. เกมการศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต้)
7. เกมพื้นฐานการบวก
8. เกมหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด

สื่อเกมการศึกษา

1. เกมจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสังเกตสิ่งที่เหมือนหรือต่างกันซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุด เกมประเภทจับคู่นี้สามารถแบ่งได้หลายแบบ ดังนี้

- 1.1 เกมจับคู่ภาพที่เหมือนกันหรือจับคู่สิ่งของเดียวกัน
- 1.2 เกมจับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป
- 1.3 เกมจับคู่ภาพแบบอนุกรม
- 1.4 เกมจับคู่ภาพกับเงา
2. เกมภาพตัดต่อ
 - 2.1 ภาพตัดต่อที่สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ เช่น ผลไม้ ผัก

- 2.2 ภาพตัดต่อแบบมิตีสัมพันธ์
3. เกมจัดหมวดหมู่
 - 3.1 ภาพสิ่งต่างๆ ที่นำมาจัดเป็นพวกๆ
 - 3.2 ภาพเกี่ยวกับประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน
 - 3.3 ภาพจัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง สี ขนาด รูปทรงเรขาคณิต
4. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)
 - 4.1 โดมิโนภาพเหมือน
 - 4.2 โดมิโนภาพสัมพันธ์
5. เกมเรียงลำดับ
 - 5.1 เรียงลำดับภาพเหตุการณ์ต่อเนื่อง
 - 5.2 เรียงลำดับขนาด
6. เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (ลวดโต)
7. เกมพื้นฐานการบวก

แนวการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

1. แนะนำกิจกรรมใหม่
2. สาธิต/อธิบาย วิธีเล่นเกมอย่างเป็นขั้นตอนตามประเภทของเกม
3. ให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล
4. ขณะที่เด็กเล่นเกม ครูเป็นเพียงผู้แนะนำ
5. เมื่อเด็กเล่นเกมแต่ละชุดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ควรให้เด็กตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเองหรือร่วมกันตรวจกับเพื่อน หรือครูเป็นผู้ช่วยตรวจ
6. ให้เด็กนำเกมที่เล่นแล้วเก็บใส่กล่อง เข้าที่ให้เรียบร้อยทุกครั้งก่อนเล่นเกมชุดอื่น

ข้อเสนอแนะ

1. การจัดประสบการณ์เกมการศึกษาในระยะแรก ควรเริ่มสอนโดยใช้ของจริง เช่น การจัดคู่กระป๋องแป้งที่เหมือนกัน หรือการเรียงลำดับกระป๋องแป้งตามลำดับสูง – ต่ำ
2. การเล่นเกมในแต่ละวัน อาจจัดให้เล่นเกมจัดใหม่และเกมชุดเก่า
3. ครูอาจให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเกมกับครูทีละกลุ่ม หรือสอนทั้งชั้นตามความเหมาะสม
4. ครูอาจให้เด็กที่เล่นได้แล้ว มาช่วยแนะนำกติกาการเล่นในบางโอกาสได้
5. การเล่นเกมการศึกษา นอกจากใช้เวลาในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษาตามตารางกิจกรรมประจำวันแล้วอาจให้เด็กเลือกเล่นอิสระในช่วงเวลากิจกรรมการเล่นตามมุมได้

6. การเก็บเกมที่เล่นแล้ว อาจเก็บใส่กล่องเล็กๆ หรือใส่ถุงพลาสติก หรือใช้ยางรัดแยกแต่ละเกม แล้วจัดใส่กล่องใหญ่รวมไว้เป็นชุด

สรุปได้ว่า แนวทางการจัดกิจกรรมหลัก หมายถึง การจัดกิจกรรมหลักในรูปแบบการบูรณาการผ่านการเล่นด้วยการปฏิบัติจริง โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เกิดความรู้ทักษะและเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ ได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยการนำกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมดังนี้ คือ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเล่นตามมุม กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา

2. แนวคิดทฤษฎีจิตตปัญญา

2.1. ความหมายของจิตตปัญญา

จิตตปัญญา เป็นคำที่ สุมน อมรวิวัฒน์ แปลมาจากคำว่า Contemplative Education เป็นแนวคิดว่าด้วยการเรียนรู้เพื่อพัฒนาจิตใจ หรือพัฒนาด้านใน โดยแนวคิดนี้ได้เริ่มก่อตัวขึ้นระหว่างทศวรรษที่ 1980 ในมหาวิทยาลัยนาโรปะ (Naropa University) มลรัฐโคโลราโด ประเทศสหรัฐอเมริกา มหาวิทยาลัยแห่งนี้ถูกก่อตั้งบนฐานของปรัชญาศาสนาพุทธนิกายวัชรยาน และขยายตัวไปตามสังคมองค์กรที่สนใจในเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาจิตใจ ภายนอกต่างๆ ในประเทศไทยกลุ่มจิตวิวัฒน์ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่สนใจเรื่องการเปลี่ยนกระบวนทัศน์และการพัฒนาของจิตวิญญาณได้เป็นผู้ริเริ่มผลักดันให้เกิดการเรียนรู้แนวจิตตปัญญา ในปี พ.ศ. 2549 หลักการของแนวคิดจิตตปัญญา เกิดมาจากรากฐาน 3 ส่วน ดังนี้ รากแนวคิดเชิงศาสนา / ความเชื่อ รากแนวคิดเชิงมนุษยนิยม และรากแนวคิดเชิงบูรณาการและองค์รวม

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของจิตตปัญญา ไว้คล้ายๆกัน มีรายละเอียดดังนี้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551 : 7-8) ให้ความหมายของจิตตปัญญาไว้ว่า มาจากพื้นฐานความเชื่อว่า ถ้าจิตดีปัญญาเกิด คือ ถ้าจิตมีความสุข ได้รับความผ่อนคลาย สมองได้รับการ กระตุ้นความคิดปัญญาก็จะเกิด โดยจิตคือการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนและพัฒนาการ ตามวัย มีปฏิบัติการทางความคิด ตื่นตัวและสนุกสนานมีความสุขที่จะเรียน ส่วนปัญญาคือ การส่งเสริมพุทธปัญญา ด้วยการขยายเพิ่มพูนความรู้ที่จำเป็นต้องเรียนบูรณากับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างชัดเจน และนำไปสู่การวิเคราะห์ประเมินและสังเคราะห์เป็นความรู้ สามารถนำไปใช้ได้เหมาะสมตามวัย

สลักจิต ตรีธณโภาส(2553; อ้างในถึง สุมน อมรวิวัฒน์, 2551 : 10) ให้ความหมายจิตตปัญญา หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ การพัฒนาด้านใน เพื่อให้เกิดการ

ตระหนักถึงคุณค่าของสรรพสิ่งปราศจากอคติ เพื่อให้เกิดความรักเมตตา อ่อนน้อมต่อธรรมชาติ มีจิตสำนึกที่ดี และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เชื่อมโยงกับศาสตร์ต่างๆ ได้อย่างสมดุล

พรณี โขษราช (2554 : 31) ให้ความหมายของจิตตปัญญาไว้ว่า มีความเชื่อว่าจิตใจมีความสัมพันธ์กันกับปัญญา “ถ้าจิตดีปัญญาจะเกิด และปัญญาจะเกิดถ้าจิตดี” ดังนั้นแผนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูต้องพัฒนาเด็กให้เกิดปัญญานบนพื้นฐานจิตใจที่ดี

ปราณี อ่อนศรี (2557) ให้ความหมายของจิตตปัญญาว่า จิตตปัญญาศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยใจอย่างไคร่ครวญ เน้นการพัฒนาความคิด จิตใจ อารมณ์ภายในตนเองอย่างแท้จริง เพื่อให้เกิดการตระหนักในตนเอง รู้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ โดยปราศจากอคติ เกิดความรักความเมตตา อ่อนน้อม ต่อธรรมชาติ มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม และสามารถประยุกต์เชื่อมโยงกับศาสตร์ต่างๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างสมดุล และมีคุณค่า ด้วยเหตุนี้ จิตตปัญญา จึงเป็นทั้งแนวคิดและแนวปฏิบัติ ที่มีจุดมุ่งหมายให้เกิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในระดับต่างๆ

สรุปจิตตปัญญา หมายถึง การพัฒนาสติปัญญาและพัฒนาอารมณ์ จิตใจควบคู่กันไป การยึดอารมณ์จิตใจของผู้เรียน และความมกงามด้านพุทธิปัญญา โดยใช้กิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติความคิด การแสดงออกการเรียนรู้แบบร่วมมือ ค้นพบด้วยตนเอง รวมทั้งเห็นความก้าวหน้าของตนเอง โดยมีการประเมินการพัฒนาตนเองเป็นระยะตามหลักการเรียนรู้ ให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีสู่ภายนอก คือให้เกิดความสุข สนุกสนานและเกิดความรู้ประสบการณ์ที่สอดคล้องกับวัยและสภาพของผู้เรียน

2.2 ความหมายของการสอนแบบจิตตปัญญา

การสอนแบบจิตตปัญญา เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นถึงจิตใจของผู้เรียนตามหลักการทางจิตวิทยาที่ต้องการให้ผู้เรียนต้องการเรียนด้วยความสุขพร้อมทั้งพัฒนาปัญญาควบคู่กันไป การสอนแบบจิตตปัญญา ถูกพัฒนาขึ้นโดย รองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรจน์ โดยได้ให้ความหมายของการสอนไว้ว่า กุลยา ตันติผลาชีวะ (2543 : 47) การสอนแบบจิตตปัญญา หมายถึง การสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมุ่งเน้นไปยังจิตตปัญญาโดยให้ความหมายของคำว่าจิตเป็นการเรียนที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน มีการปฏิบัติทางความคิด ตื่นตัว และสนุกที่จะเรียน ในส่วนของปัญญา ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นการส่งเสริมพุทธิปัญญาโดยการเพิ่มพูนและขยายข้อความรู้ที่จำเป็นต้องเรียนให้เกิดความเข้าใจอย่างกระจ่างชัดและจำได้ จากกิจกรรมการเรียนการสอน

พรรณี โคษาราช (2554 : 31) ได้สรุปไว้ว่า การจัดประสบการณ์แบบจิตตปัญญาเป็น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นสมองเป็นฐานและยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของสมองกับจิตใจ นั่นคือ จิตที่มีความสุขกับการเรียนที่ผ่อนคลาย ไม่เครียด ด้วยวิธีการสอนที่มีลักษณะเป็นปฏิบัติการคิด ผู้เรียนมีการแสดงออก เรียนรู้ด้วยการค้นพบ และการเห็นถึงความก้าวหน้าของตน โดยใช้วิธีการประเมิน เป็นระยะตามกิจกรรมการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า การจัดการสอนแบบจิตตปัญญา หมายถึง การสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยเน้นไปที่การพัฒนาทางด้านจิตใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข พร้อมทั้งพัฒนาความรู้ควบคู่กันไปด้วย

2.3 แนวคิดทฤษฎีพื้นฐานของจิตตปัญญา

สำหรับการสอนแบบจิตตปัญญา นั้นมีแนวคิดพื้นฐานที่ว่า ให้ผู้เรียนนั้นเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ โดยการเรียนการสอนนั้นต้องสามารถตอบสนองกับความรู้สึกรู้สึกของผู้เรียน ตระหนักถึงผู้เรียน พร้อมทั้งสร้างความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้อยู่เสมอ โดยปัจจัยหลักของการสอนของการสอนแบบจิตตปัญญา คือ ผู้เรียน (หทัยรัตน์ ทรวดทรง, 2550 : 28)

หทัยรัตน์ ทรวดทรง (2550 : 28) กล่าวว่า การที่ผู้สอนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้ตามประสงค์ของการสอนนั้น คือการสอนที่ดี ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความสุข ใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และการสอนต้องสามารถตอบสนองกับความต้องการขั้นพื้นฐานของผู้เรียน โดยเฉพาะในด้านอารมณ์และสังคม ครูต้องให้ความสำคัญต่อผู้เรียน (Learner -Centered)

จากการศึกษาค้นคว้าแนวคิดพื้นฐานของการสอนแบบจิตตปัญญา สามารถสรุปได้ว่าเป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ เป็นการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างมีจุดประสงค์ โดยมุ่งเน้นไปที่จิตใจและความมั่งคั่งทางปัญญา และสามารถตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนในด้านอารมณ์และสังคมได้

2.4 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของแนวคิดจิตตปัญญา

หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของแนวคิดจิตตปัญญา คือ ทฤษฎีทางด้านพุทธิปัญญา ซึ่งทฤษฎีนี้ เป็นพื้นฐานของการสอนแบบจิตตปัญญา โดยมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของทฤษฎี พุทธิปัญญาไว้ ดังนี้

เพียเจต์ (สุรางค์ แซ่โล้ว, 2545 : 50-58) ได้กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีพุทธิปัญญา (Cognitive Theory) เกี่ยวกับกรอบความรู้ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ความเข้าใจความคิดของเด็กเมื่อมีวุฒิภาวะ ซึ่งเกิดจากกระบวนการการกระทำ 2 ประการ ได้แก่ กระบวนการซึมซับสิ่งใหม่ (Assimilation) และ กระบวนการปรับสมดุลของความรู้เดิมและความรู้ใหม่ (Accommodation) แต่การที่ผู้เรียนจะซึมซับหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับความเชื่อ และความรู้ที่ผู้เรียนมีมาก่อน ซึ่งถ้าความรู้ใหม่ที่ได้รับนั้น สัมพันธ์กันกับความรู้เก่าที่มีอยู่อย่างสมดุลแล้ว กรอบความรู้เดิมจะรวบรวมความรู้ใหม่ที่ได้รับเข้าไป โดยกระบวนการนี้จะพัฒนาไปตามวัยของเด็ก การพัฒนาเขาวนปัญญาของมนุษย์นั้นจะเป็นไปตามลำดับขั้น เปลี่ยนแปลงข้ามขั้นไม่ได้ โดยเพียเจต์ได้แบ่งชั้นการเรียนรู้ตามพัฒนาการเป็น 4 ขั้น คือ

1. ขั้นการเคลื่อนไหวและสัมผัส (Sensorimotor Stage) เป็นการเรียนรู้ของเด็กแรกเกิดถึง 2 ปี เป็นขั้นของการพัฒนาทางสติปัญญาความคิดก่อนที่เด็กอ่อนจะพูดและใช้ภาษาได้วิธีที่เด็กในวัยนี้แสดงออกถึงสติปัญญาและความคิดของตนนั้น คือ การกระทำ ถึงแม้ว่าเด็กจะไม่สามารถอธิบายได้ แต่สามารถแก้ปัญหาได้ โดยการเรียนรู้จากการเคลื่อนไหวและสัมผัส ซึ่งแบ่งขั้นนี้ได้ ออกเป็น 6 ขั้น คือ

1.1 ขั้นปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex Stage) อายุ 0-1 เดือน พฤติกรรมที่ทารกแสดงออกมา คือ พฤติกรรมที่มีมาตั้งแต่เกิดที่เป็นประสาทอัตโนมัติ เช่น การดูด และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมโดยไม่ได้เกิดการเรียนรู้ เช่น การดูดนมจากแม่ การดูดนมจากขวด เป็นต้น

1.2 ขั้นพัฒนาอวัยวะเคลื่อนไหวประสานการบีบอัด (Primary Circular Reaction) อายุ 1-3 เดือน พฤติกรรมที่ทารกแสดงออกมานั้นคือพฤติกรรมที่ง่าย ๆ และทำอยู่ซ้ำๆ โดยที่ไม่เบื่อ เช่น การกำมือเข้าและแบออกซ้ำไปซ้ำมา ซึ่งเป็นการกระทำที่ไร้เป้าหมาย โดยสิ่งที่ทารกสนใจนั้น คือการเคลื่อนไหว

1.3 ขั้นพัฒนาการเคลื่อนไหวโดยมีจุดมุ่งหมาย (Secondary Circular Reaction) อายุ 4-6 เดือน โดยขั้นนี้ ถือว่าเป็นขั้นแรกที่ทารกแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างตั้งใจและมีจุดมุ่งหมาย โดยที่เด็กจะแสดงความสนใจต่อผลของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เช่น กระตุกเท้าใส่ตุ๊กตาหรือของเล่นที่แขวนอยู่สั้น เพราะสนใจในเสียงที่เกิดจากการสั่น พฤติกรรมในขั้นนี้เกิดขึ้นซ้ำๆ โดยมีจุดมุ่งหมาย เพราะทารกต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัว

1.4 ขั้นพัฒนาการประสานอวัยวะ (Coordination of Secondary Reaction) อายุ 7-10 เดือน เนื่องจากเด็กในวัยนี้ เริ่มมีความเข้าใจเกี่ยวกับความมีตัวตนของวัตถุ (Object Permanence) ทารกใช้พฤติกรรมในอดีตมาช่วยในการแก้ปัญหาอย่างง่าย เช่น การหาของที่ซ่อนไว้ โดยการผลักหมอนเพื่อจะเอาตุ๊กตาที่ซ่อนอยู่ นอกจากนี้ เด็กในวัยนี้จะเริ่มรู้ว่าตนเองเป็นอิสระ

สามารถแยกสิ่งที่ตนต้องการและไม่ต้องการออกจากกันได้ นอกจากนี้ยังสามารถเลียนแบบหรือเลียนการเคลื่อนไหวจากผู้อื่น โดยพฤติกรรมเหล่านี้ จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาในสิ่งที่ตนอยากได้

1.5 ขั้นพัฒนาการความคิดริเริ่มแบบลองถูกลองผิด(Tertiary Circular Reaction) อายุ 11-18 เดือน เด็กจะสนใจผลของพฤติกรรมใหม่ๆ โดยการใช้วิธีการแบบลองถูกลองผิด (Trial and Error) ซึ่งเด็กมักจะทดลองทำหลายๆ แบบ สนใจไปยังผลที่เกิดขึ้น ซึ่งต่างจากขั้น Secondary Circular Reaction คือ นอกจากไม่เพียงแต่ทำซ้ำให้เกิดเหตุการณ์ใหม่ ๆ แต่ยังเป็นการทดลองสิ่งแวดล้อมเพื่อดูว่าจะเกิดอะไรขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมาย และมีการริเริ่มของการกระทำ ซึ่งความคิดริเริ่ม ถือเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของเขาวงกตปัญญา

1.6 การเริ่มต้นของความคิด (Beginning of thought) อายุ 18 เดือน ถึง 2 ขวบ เด็กในวัยนี้ใช้ความคิดในการแก้ปัญหาด้วยการประดิษฐ์วิธีการใหม่ ๆ และยังเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่ง และคิดแก้ปัญหาได้ ซึ่งในขั้นนี้ เด็กจะเริ่มใช้ความคิดในการแก้ปัญหาที่ตนพบ แต่ไม่มีวิธีการแก้ปัญหานั้นมาก่อน โดยการประดิษฐ์วิธีการใหม่ขึ้นมา ซึ่งเพียเจต์สรุปขั้นนี้ไว้ว่า เด็กในวัยนี้จะมีจินตนาการก่อนที่จะเริ่มแสดงพฤติกรรมและเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ จากการจำโดยไม่จำเป็นต้องเห็นตัวอย่างจริง นอกจากนี้เด็กยังเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อม และสามารถอนุมานความสัมพันธ์ของเหตุและผลได้

2. ขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) อายุ 2-7 ขวบ ในขั้นนี้ ความคิด และเขาวงกตปัญญานั้นขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ และยังไม่สามารถที่จะใช้เหตุผลอย่างลึกซึ้งได้ ในขั้นนี้ เด็กสามารถบอกชื่อสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวและเกี่ยวกับชีวิตประจำวันโดยการเริ่มใช้ภาษา สามารถเรียนรู้และใช้สัญลักษณ์ได้ มักเล่นบทบาทสมมติ เช่น พูดยกับตุ๊กตาเหมือนกับคุยกับคนจริงๆ เด็กรู้จักคิดในใจ แต่อย่างไรก็ตาม ความคิดของเด็กวัยนี้ก็ยังมีย่อจำกัดหลายประการ ต่างกับวัยประถมหลายอย่าง โดยลักษณะเขาวงกตปัญญาของเด็กวัยนี้อาจสรุปได้ว่า

2.1 เด็กวัยนี้มีความเข้าใจทางภาษา ทราบถึงชื่อของสิ่งต่าง ๆ และสามารถใช้ภาษาในการช่วยแก้ปัญหา

2.2 เด็กเรียนแบบผู้ใหญ่ในเวลาเล่น (Deferred Imitation) พบได้จากการเล่นอาน้ำให้ตุ๊กตา การเล่นขายของ เล่นสมมติหรือเสริมทำ เช่น แก่งน้ำเป็นนอนหลับ หรือการนำสิ่งของมาเล่นเป็นแบบจริง เช่น นำกล่องกระดาษมาทำเป็นรถยนต์

2.3 ความตั้งใจที่ละเอียด (Centration) เพียเจต์ได้ทำการทดลองโดยให้เด็กอายุ 5 ขวบ ดูลูกบิดไม้ที่อยู่ในกล่องหนึ่ง ซึ่งประกอบไปด้วยลูกบิดสีขาว 20 ลูก และสีน้ำตาล 7 ลูก จากนั้น ถามเด็กว่าลูกบิดสีใดมีมากกว่ากัน คำตอบที่เด็กตอบคือสีขาว ซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แต่

เมื่อถามว่า ระหว่างลูกปิดสีขาวกับลูกปิดทั้งหมดอะไรมีมากกว่ากัน คำตอบที่เด็กตอบนั้นยังคงเป็นสีขาว ซึ่งไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง เด็กยังไม่สามารถตอบได้ว่าทั้งหมดมากกว่าสีขาว เพราะเด็กไม่เข้าใจว่าสีขาวเป็นส่วนหนึ่งของลูกปิด ซึ่งหมายความว่า ความตั้งใจที่ละอย่าง ทำให้เด็กวัยนี้มีความคิดบิดเบือน (Distort) จากความเป็นจริง

2.4 มีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) กล่าวคือ ไม่เข้าใจว่าผู้อื่นคิดอย่างไร หรือไม่สามารถเข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น ยกตัวอย่าง เช่น เด็กในวัยนี้ 2 คนเล่นด้วยกันและคุยกัน ถ้ามองแบบไม่เจาะจง จะดูเหมือนว่าเขานั้นคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แต่ที่จริงแล้ว ทั้งสองนั้นต่างคุยต่างเล่นต่างหาก สิ่งที่รับรู้คือความจริงของเด็กวัยนี้

2.5 ไม่สามารถจะทำการเรียงลำดับ (Seriation) เช่น การเรียงลำดับจากน้อยไปหามาก จากมากไปหาน้อย หรือความยาวสั้นได้ และนอกจากนี้เด็กยังไม่เข้าใจถึงการกลับกัน (Reversibility) กล่าวคือ เด็กไม่สามารถจะเข้าใจว่า ถ้า $2+2=4$ แล้ว $4-2=2$

2.6 ไม่เข้าใจความคงตัวของสสาร (Conservation) เนื่องจากเด็กในวัยนี้จะใช้เหตุผลจากรูปทรงที่เห็น (States) ไม่ใช่การแปลงรูปเป็นอย่างอื่น (Transformation) จากการทดลองที่แสดงถึงพัฒนาการทางด้านเชาว์ปัญญาความคิดของเด็กวัยนี้ที่มีชื่อเสียงของเพียเจต์ คือ การใช้แก้ว 2 ใบที่มีขนาดเท่ากัน ใส่น้ำลงไปในจำนวนที่เท่ากัน แล้วถามเด็กว่าน้ำในแก้วมีจำนวนเท่ากันหรือไม่ เด็กตอบว่าเท่ากัน แต่เมื่อเทน้ำจากแก้วใบหนึ่งไปยังแก้วใบที่ 3 ที่มีความกว้างและสูงต่างจากแก้วทั้ง 2 ใบ จะได้ความสูงของน้ำที่ต่างกัน เด็กจะไม่ตอบว่าน้ำทั้งสองแก้วนั้นมีปริมาณเท่ากันเหมือนเดิม เนื่องจากเด็กเข้าใจว่าน้ำที่อยู่ในแก้วที่มีความสูงมากกว่านั้น มีปริมาณที่มากกว่า ซึ่งทำให้เห็นว่า เด็กในวัยนี้มีการตัดสินใจอย่างผิวเผินจากสิ่งที่ตนเห็นและรับรู้ ไม่สามารถที่จะอ้างอิง (Inferred) จากหลักฐานขึ้นมาประกอบไม่สามารถเข้าใจถึงความคงตัวของสสาร ถึงแม้ว่าจะอยู่ในรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่ก็ยังคงมีจำนวนเท่ากัน

3. ขั้นปฏิบัติการแบบรูปธรรม (Concrete Operation Stage) อายุ 7-11 ขวบ เป็นขั้นของการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ ซึ่งพัฒนาการทางด้านปัญญาและความคิดของเด็กวัยนี้แตกต่างจากขั้นก่อนปฏิบัติการมาก เด็กสามารถที่จะอ้างอิงด้วยเหตุผลและไม่ขึ้นกับการรับรู้จากรูปภาพเท่านั้น เด็กวัยนี้จะสามารถที่จะสร้างกฎเกณฑ์ในการแบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ได้ สามารถคิดย้อนกลับได้ มีความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมและความสัมพันธ์ของตัวเลขที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ยังเข้าใจเหตุผลของของที่มีขนาดเท่ากัน แม้ว่าจะแปรรูปรูปร่างก็ยังคงมีขนาดเท่ากันหรือคงตัว โดยลักษณะเชาว์ปัญญาของเด็กวัยนี้อาจสรุปได้ว่า

3.1 การสร้างภาพในใจ (Mental Representation) เด็กวัยนี้ มีความแตกต่างที่ตรงกันข้ามกับขั้นก่อนปฏิบัติการ คือ การที่เด็กวัยนี้สามารถวาดภาพความคิดในใจได้ และยังสามารถอธิบาย เขียน หรือ วาดแผนที่ไปโรงเรียนได้ ซึ่งเด็กในขั้นก่อนปฏิบัติการไม่สามารถทำได้

3.2 ความคงตัวของสาร (Conservation) เด็กในวัยนี้ สามารถบอกได้ว่าถึงแม้ของเหลวหรือของแข็งที่มีจำนวนคงที่ แม้ว่าจะเปลี่ยนภาชนะหรือสถานที่ในการวาง ก็ยังคงมีจำนวนเท่ากัน

3.3 การคิดเปรียบเทียบ (Relation terms) เด็กในวัยนี้ เข้าใจว่า สิ่งใดสิ่งหนึ่งจะมากกว่า น้อยกว่า ใหญ่กว่า เล็กกว่านั้น ขึ้นอยู่กับว่าให้เปรียบเทียบกับอะไร เช่นเดียวกันกับความมืดและสว่าง ขึ้นอยู่กับว่าเปรียบเทียบกับสิ่งใด นอกจากนี้ เด็กวัยนี้จะเข้าใจความหมายของส่วนย่อยและส่วนรวม ทั้งยังเข้าใจว่าของต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันไม่ใช่เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัว (Absolute)

3.4 การแบ่งกลุ่มหรือจัดหมู่ (Class Inclution) เด็กในวัยนี้ ใช้การตั้งเกณฑ์ ในการแบ่งหรือจัดสิ่งแวดล้อม หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ให้เป็นหมวดหมู่ได้ เช่น ลูกกวาดห่อด้วยกระดาษสีเหลือง 8 อัน และลูกกวาดห่อด้วยกระดาษสีน้ำตาล 4 อัน จากนั้นตั้งคำถามว่า “ลูกกวาดสีเหลืองมีมากกว่าหรือลูกกวาดมีมากกว่า” เด็กวัยนี้สามารถตอบว่า “ลูกกวาด” มีมากกว่า ซึ่งตรงกันข้ามกับเด็กขั้นก่อนปฏิบัติการ

3.5 การเรียงลำดับ (Serialization and Hierarchical Arrangements) เด็กในวัยนี้ สามารถจัดของตามลำดับความยาวหรือความหนักได้ เช่น ให้เด็กเรียงลำดับความยาวของไม้ที่มีขนาดต่างกัน เด็กวัยนี้สามารถทำได้ง่ายดาย

3.6 การคิดย้อนกลับ (Reversibility) เด็กวัยนี้ สามารถคิดย้อนกลับได้ กล่าวคือ เด็กวัยนี้สามารถรับรู้ได้ว่า $5+7=12$ หรือ $12-7=5$ เป็นต้น

4. ขั้นปฏิบัติการอย่างเป็นระบบ (Formal Operation Stage) อายุ 12 ขวบ ถึงวัยรุ่นใหญ่ โดยขั้นนี้ถือเป็นขั้นสุดยอดทางเขาวนปัญญาและความคิด เนื่องจากความคิดแบบเด็กจะสิ้นสุดลง และถูกแทนที่ด้วยความคิดแบบผู้ใหญ่แทน โดยในขั้นนี้เด็กสามารถคิดหาเหตุผลนอกเหนือจากข้อมูลที่มีอยู่ได้ ตั้งสมมติฐานและทฤษฎีได้ มีกระบวนการคิดอย่างนักวิทยาศาสตร์ ทั้งยังเห็นความจริงที่เห็นด้วยการรับรู้ ไม่สำคัญเท่ากับความคิดถึงสิ่งที่เป็นไปได้ (Possibility) นอกจากนี้ยังสามารถพิจารณาถึงสิ่งที่ไม่มีความจริง หรือนามธรรมต่าง

บรูเนอร์ (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2541 : 50) เชื่อว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้น ทำให้เด็กเกิดกระบวนการคิดการเรียนรู้ และความต้องการในการพัฒนาตนเอง นอกจากนี้พัฒนาการทางความคิดสามารถเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ ทั้งยังขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม

มากกว่าพัฒนาการที่เกิดจากภายในของอินทรีย์ (ทิสนา เขมณีและคณะ, 2536 : 63) โดยลำดับของกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้น ประกอบไปด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นการกระทำเป็น (Enactive Stage) เป็นขั้นการเรียนรู้ที่เด็กเรียนรู้ได้จากการกระทำและสัมผัส คือ การจับ การเห็น การถูกต้อง

ขั้นที่ 2 ขั้นจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Iconic Stage) เป็นขั้นการเรียนรู้ที่เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตามความเป็นจริง ทั้งยังเกิดความคิดจากการคิดจินตนาการด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นสัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เป็นขั้นการเรียนรู้การคิดที่เด็กสามารถถ่ายทอดเป็นภาษา เริ่มเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว และพัฒนาเกี่ยวกับความคิดรวบยอดกับสิ่งที่พบเห็น

จิตเกษม ทองนาค (2545 : 45) สรุปว่า จากหลักการทางแนวคิดทฤษฎีของเพียเจต์ และบรูเนอร์ การสอนแบบจิตตปัญญา เป็นการเน้นถึงการเรียนการสอนที่ผู้เรียนใช้โอกาสจากประสบการณ์เดิมมาสานเชื่อมกับประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ ด้วยการใช้กระบวนการคิดตามลำดับจากกิจกรรมการสอนที่ครูได้สร้างขึ้น หลักการสอนจิตตปัญญา เข้าใจว่า ประสิทธิภาพของผู้เรียนที่ได้จากการจัดกิจกรรมการสอนเกิดขึ้นได้ ต้องทำให้ผู้เรียนผ่านกิจกรรมการสอน ดังนี้

1. พัฒนาความรู้ ทักษะและเจตคติตามจุดประสงค์การเรียนรู้
2. พัฒนากระบวนการคิด
3. มีส่วนร่วมในการเรียน
4. มีความสุขในการเรียน
5. สะสมนิสัยรักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กุลยา ดันติผลชีวะ (2551 : 22-23) ได้กล่าวว่า แนวคิดจิตตปัญญา มีพื้นฐานการพัฒนาจากแนวคิดและทฤษฎีที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางมีดังนี้

1. ปรัชญาพัฒนานิยม (Progressivism) ที่มีรากฐานมาจากปรัชญาปฏิบัตินิยม ที่ดิวอี้ (Dewey) เน้นพัฒนาการเรียนรู้ที่เกิดจากการได้ลงมือกระทำ (Learning by doing) คือผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากการปฏิบัติจริงและแก้ปัญหาจริง ประสบการณ์คือแหล่งที่มาของปัญญา ที่เกิดกับผู้เรียน จิตตปัญญา จึงเน้น A B C D

2. ทฤษฎีพุทธิปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) คือ กรอบความรู้ หรือองค์ความรู้ ที่เกิดจากกระบวนการรับรู้ ความเข้าใจ และการคิด ซึ่งเกิดจากกระบวนการซึมซับสิ่งใหม่ ผสมกับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เก่า แล้วเกิดความรู้ใหม่ที่สมดุล ซึ่งจะพัฒนาไปตามวัยดังนั้นจิตตปัญญา จึงใช้มโนทัศน์เป็นฐานสาระความรู้ตามพัฒนาการของเด็ก โดยใช้กระบวนการ A B C D และ P เป็นตัวหลอมรวมการเรียนรู้

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ของ บรูเนอร์ (Bruner) ได้กล่าวว่า กระบวนการคิดการเรียนรู้ของเด็ก เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ การสัมผัส การได้กระทำกับสิ่งที่เรียน รวมทั้งการใช้ภาษาสื่อทำให้เกิดภาพและเกิดความรู้ความเข้าใจ ในการเรียนรู้ที่ไวขึ้น ดังนั้นจิตตปัญญา จึงเน้น A B C D และการประเมินผลย้อนกลับเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การเรียนของตนเอง

4. ทฤษฎีสังคมของไวโกตสกี (Vygotsky) ทฤษฎีกล่าวไว้ว่า เด็กเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในสังคมและบุคคลอื่นรอบตัว มีดังนี้ พ่อแม่ ครู ญาติพี่น้อง และเพื่อน โดยครูหรือผู้ใหญ่ทำหน้าที่จัดประสบการณ์เรียนรู้และคอยชี้แนะช่วยเหลือตามสภาพปัญหาจริงตามจิตตปัญญา เน้น C และ P

5. กระบวนการทำงานของสมอง สมองทำงานเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยตรง ครูต้องเข้าใจกลไกของสมอง 5 ประการ (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ องค์การมหาชน) และ(กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551 : 22-23) คือ

5.1 สมองซีกซ้ายและซีกขวาทำงานร่วมกันเสมอ ในขณะที่เรียนรู้ ขณะทำกิจกรรมต่างๆ สมองซีกซ้ายและซีกขวาต่างก็จะทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบโดยมี คอร์ปัส คอลโลซัม (Corpus Callosum) ทำหน้าที่เชื่อมโยงการทำงานร่วมกัน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนควรเน้นให้มีความสุขสนุกสนาน ส่งเสริมให้เด็กได้คิดลงมือปฏิบัติด้วยบรรยากาศที่ผ่อนคลาย

5.2 สมองมีกระบวนการทางสารสนเทศ สมองทำหน้าที่รับและเก็บบันทึกข้อมูลสร้างเป็นองค์ความรู้จากการประสบการณ์ที่ได้รับและส่งสัญญาณข้อมูลไปตามแขนงใยประสาท และแขนงใยประสาทส่วนรับข้อมูลก็จะแปลงสัญญาณกระแสไฟฟ้าเป็นสารเคมีหรือเรียกว่า สารสื่อประสาท หรือจังหวะที่เกิดการเรียนรู้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนควรอยู่ในสภาวะที่นักเรียนพร้อมที่จะเรียนรู้และเข้าถึงจุดการเกิดองค์ความรู้โดยไม่รีบเร่งหรือว่าซ้ำจนเกินไป

5.3 สมองมีคลื่นสมองที่สนใจจะเรียนรู้ สมองสนใจการเรียนรู้ที่ตอบสนองทันที สามารถตอบสนองได้ชัดเจนและสมองสนใจการเรียนรู้ที่ทำท่าย ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดบรรยากาศให้อยู่ในภาวะคลื่นอัลฟา เพราะเป็นคลื่นที่เด็กเรียนรู้ได้ดีสามารถตอบสนองได้ทันทีทันใดชัดเจน

5.4 สมองสัมผัสการรับรู้ การสัมผัสด้วยอวัยวะภายนอกเช่น ตา หู จมูก ลิ้น กาย หรือการลงมือกระทำ ส่งผลต่อการรับรู้ ทำให้พัฒนาได้เร็วขึ้นส่งผ่านข้อมูลไปกระตุ้นการทำงานของระบบอื่นๆในสมอง นำไปสู่การคิดและการจำซึ่งเก็บไว้ในสมองความทรงจำ

5.5 จิตสัมผัสรับรู้ ร่างกายและจิตใจ เป็นกลไกการทำงานของสมองที่สัมพันธ์กันเป็นหนึ่งเดียว ดังนั้นการจัดการเรียนที่เข้าถึงจิตใจเด็ก การทำให้เด็กอยากเรียนรู้และผ่อนคลาย

สนุกสนานมีอารมณ์ที่แจ่มใสช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ การสอนให้ตรงกับจิตใจเด็กสามารถพัฒนาทั้งด้านร่างกายและสมองไปพร้อมๆกัน

ดังนั้นการพัฒนากระบวนการของสมองก็เป็นส่วนที่สำคัญซึ่งมีความสัมพันธ์กันกับจิตใจ นั่นหมายความว่า เมื่อจิตมีความสุขกับการเรียนรู้ที่สนุกสนานผ่อนคลาย ไม่เกิดภาวะเครียดก็ส่งผลให้การใช้ปัญญาในการคิด และลงมือกระทำได้ด้วยตนเอง

สรุปได้ว่า หลักการแนวคิดของการสอนแบบจิตตปัญญา คือการสอนโดยการประสานประสบการณ์ความรู้เก่าเข้ากับประสบการณ์ความรู้ใหม่ให้ต่อเนื่องมากที่สุด โดยใช้หลักทฤษฎีพุทธปัญญาในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน และพัฒนากลวิธีการสอน

2.5 กระบวนการจัดกิจกรรมแบบจิตตปัญญา

กฤษยา ตันติผลาชีวะ (2543 : 48) กล่าวว่า การสอนที่มุ่งสร้างความสุขใจควบคู่ไปกับการปัญญา ทั้งเน้นถึงความสำคัญในการที่ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข เกิดความรักในความรู้ คือ การสอนแบบจิตตปัญญา สำหรับโครงสร้างส่วนประกอบของการสอนแบบจิตตปัญญา ประกอบด้วยหน่วยการสอนย่อย 4 หน่วย ได้แก่ หน่วยเนื้อหา หน่วยกิจกรรม หน่วยสรุปความรู้ และหน่วยพัฒนาความรู้ ซึ่งมีความสัมพันธ์ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภาพหน่วยการสอนของการสอนแบบจิตตปัญญา

องค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการสอนแบบจิตตปัญญา มี 4 ประการ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 มโนทัศน์ที่ต้องเรียน

มโนทัศน์ (Concept) หมายถึง ความคิดที่สำคัญเกี่ยวกับสิ่งของและเรื่องราวต่างๆ ทั้งยังประกอบด้วยแนวคิดที่สำคัญของเหตุการณ์ หลักการ ทฤษฎี กฎ หรือเรื่องที่บ่งบอกเกี่ยวกับลักษณะหรือความเฉพาะของสิ่งต่างๆ หรือเรื่องต่างๆ เหล่านั้น การเขียนอธิบายมโนทัศน์ของเรื่องที่ต้องการเรียนจะทำให้เกิดเมื่อครูกำหนดเรื่องที่ต้องสอนได้แล้ว โดยขอบเขตมโนทัศน์ในเรื่องเดียวกัน แต่ต่างระดับชั้นเรียนกัน จะไม่เหมือนกัน เช่น สำหรับอนุบาล 1 คือ ภาชนะที่ใช้หุงข้าว ส่วนสำหรับอนุบาล 2 คือ หม้อสำหรับหุงข้าวที่นำไปใช้เป็นภาชนะอื่นได้ เป็นต้น การทำผังมโนทัศน์ที่ดี ครูต้องสามารถตีเนื้อหาวิชาออกเป็นมโนทัศน์ย่อยๆ ได้ เพื่อจัดลำดับความยากง่ายของเนื้อหา เพื่อให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะผู้เรียน ด้วยการสร้างผังวิเคราะห์มโนทัศน์หน่วยการเรียนรู้ หรือในอีกชื่อคือ โยแมงมุม โดยการเรียนนั้น ให้เริ่มจากเนื้อหาที่มีความง่ายไป เนื้อหาที่มีความยาก เรียนรู้จากพื้นฐานไปสู่ความซับซ้อน ซึ่งในการเรียนรู้แต่ละขั้นทำให้เป็นพื้นฐานความรู้และทำให้เกิดความอยากรู้อย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้เพื่อให้เรียนเป็นคือการเรียนรู้ที่แท้จริง การเรียนรู้รูปแบบนี้ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการที่จะเรียนอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบที่ 2 กิจกรรมการสอน

กิจกรรมการสอน หมายถึง กิจกรรมที่ครูสร้างขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติการคิดแบบร่วมมือกับกลุ่ม เกิดการค้นพบข้อความรู้ พร้อมกับน้อมนำตนเองให้ก้าวหน้าด้วยการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ครูจัดให้ตามขั้นตอนการสอนแบบจิตตปัญญา โดยคุณสมบัติของกิจกรรมการสอนจะมี 5 ขั้นตอนการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย

1. สร้างปฏิบัติการคิด (Active learning) การสอนที่กระตุ้นความใคร่รู้ใคร่เห็นของผู้เรียน เช่นการได้หยิบ ได้จับ ได้สัมผัส ได้คิด ได้เห็นนั้น เป็นการสอนที่กระตุ้นการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจึงต้องจัดกิจกรรมการสอนที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และได้คิดอย่างแท้จริง ผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กนั้น ต้องการเห็นสิ่งที่แปลกออกไป อยากรู้สภาพแวดล้อมรอบตัว หากได้รับการตอบสนองที่ดี ปัญญาจะพัฒนาได้มีประสิทธิภาพ ความอยากรู้อยากเห็นนำไปสู่การเรียนรู้ ความอยากรู้นำไปสู่การค้นหา ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ที่แท้จริง ดังนั้น ครูจึงควรให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยความคิดร่วมกันมากขึ้น

2. สร้างให้ผู้เรียนต้องแสดงออก (Behaving well) การให้อิสระแก่ผู้เรียนในการคิดและกระทำกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออก ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ต่างพร้อมที่จะให้ความร่วมมือและเข้าร่วมกิจกรรมการสอนเสมอ เพียงแค่ครูให้อิโณาสผู้เรียนได้เรียนตามความสนใจ หรือรู้สึกสบายใจ หลักการสำคัญของการ สร้างให้ผู้เรียนต้อง

แสดงออก คือ การเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ กำจัดพฤติกรรมที่ไม่ต้องการลง โดยที่การแสดงออกของผู้เรียน ต้องเป็นการแสดงออกที่นำไปสู่การเรียนรู้ รูปแบบของการแสดงออกที่ครูต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในการเรียนรู้ คือ

2.1 การสังเกต ผู้เรียนบอกว่าสังเกตพบอะไรจากการศึกษา สำหรับสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการสังเกตได้ คือ การเปรียบเทียบ คึงประเด็น วิเคราะห์ หรือหาจุดเด่น จุดด้อยของสิ่งที่เรียน เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตามเป้าประสงค์ที่ครูต้องการ

2.2 การจำแนกโดยหลักการและเหตุผล ผู้เรียนแสดงความสามารถในการจำแนกการศึกษาค้นคว้า เพื่อนำมาเป็นเหตุผลของการจำแนกได้

2.3 การสื่อสาร กระตุ้นผู้เรียนให้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความเห็นผ่านกิจกรรมที่กำหนดขึ้นตอน มีข้อสรุปที่เกิดจากการคิดอย่างชัดเจน นำเสนอด้วยวิธีที่น่าสนใจ มีวิธีการหลายวิธีที่นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนคิด และมีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กัน เช่น การสัมภาษณ์ การอภิปราย การระดมสมอง การใช้พลวัตกลุ่ม

2.4 การลงมือปฏิบัติ การปฏิบัติด้วยการลงมือกระทำ การคิด การพูด การแสดง อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ แต่ผู้เรียนทุกคนต้องปฏิบัติ คือ การเรียนด้วยการลงมือปฏิบัติสำหรับการจัดกลุ่มที่ดีที่สุดในการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ คือ กลุ่ม 5-6 คน ไม่ควรเล็กหรือใหญ่กว่า

2.5 การคิด การกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด ในเบื้องต้น เริ่มจากการใช้คำถามของครู ในการให้ผู้เรียนคิดค้นหาคำตอบ ครูอาจตั้งประเด็นคำถามให้คิดคนเดียวหรือ ให้คิดร่วมกัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ที่ครูกำหนดในการเรียนการสอน จุดสำคัญ คือ กิจกรรมการสอน ต้องกระตุ้นความคิด เช่น ลำดับข้อความ การเรียนขั้นตอนปฏิบัติการจำแนกองค์ประกอบรวม เป็นต้น

3. สร้างให้ผู้เรียนต้องเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) ความร่วมมือในแง่ของการเรียนการสอน หมายถึง การเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และความสำเร็จของกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กำลังใจ ไว้วางใจ และสมาชิกกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวก ความสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือ คือ ความสำเร็จของผลงานกลุ่มของผู้เรียนที่นอกจากส่งเสริมให้ร่วมกันทำงานตามจุดประสงค์ของการเรียน ยังได้ใช้ความสามารถร่วมกันเต็มที่ การสอนที่มุ่งให้เกิดความร่วมมือเพื่อการเรียนรู้เคลื่อนที่อย่างมีระบบนั้น เป็นเงื่อนไขของการควบคุมชั้นเรียน ถ้าครูไม่สามารถคุมชั้นเรียนได้ การแบ่งกลุ่มจะไม่มีคามหมาย

4. สร้างให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการค้นพบ (Discovery learning) การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ ถ้าหากต้องการให้มีการเรียนรู้เกิดขึ้นนั้น ต้องให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรง ครูต้องมีความรู้เต็มที่เพื่อการสอนจากการค้นพบ ต้องรู้วิธีสอนตามพัฒนาการตามวัยของผู้เรียน ต้องรู้ว่า ผู้เรียนมีประสบการณ์เกาะอะไร สำหรับการสอนให้ค้นพบ ตามหลักการจิตตปัญญา เน้นที่ว่าครูเป็นผู้ทำให้

ผู้เรียนมีประสบการณ์ต่อเรื่องที่บังเกิดความรู้ ด้วยการป้อนข้อมูลกลับ โดยใช้หลักการค้นคว้า 3 ประการ ประกอบด้วย

4.1 การค้นหาคำตอบ ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามเป้าประสงค์การเรียนรู้ จากกิจกรรมที่ครูกำหนด โดยผู้เรียนต้องค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง

4.2 สร้างมโนทัศน์ขึ้นเอง โดยอาศัยแหล่งข้อมูลที่รับจากครู รวมทั้งการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทำให้สรุปเป็นมโนทัศน์ที่ชัดเจนได้

4.3 ให้ประยุกต์มโนทัศน์ โดยใช้ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนในการคิดแก้ปัญหา การได้สัมผัสการคิดที่ละน้อย จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการยึดและขยายความรู้ที่มีอยู่ให้กว้างขวางขึ้น

5. สร้างให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (Progress) ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ หมายถึง การเรียนรู้ที่เพิ่มเป็นระยะ ๆ ระหว่างกระบวนการเรียนการสอนของผู้เรียน การสร้างความก้าวหน้าให้ผู้เรียน ต้องเริ่มจากจุดที่ง่ายที่สุดก่อน เพื่อให้เห็นถึงความสำเร็จ เพื่อสร้างแรงผลักดันในการพัฒนาก้าวหน้าในขั้นต่อ ๆ ไป ด้วยการคิดตามลำดับจากง่ายไปหายาก

องค์ประกอบที่ 3 การประเมินภาพการสอน

การประเมินภาพ (Assessment) เป็นสิ่งที่ช่วยในการอนุมานสภาพการจัดการเรียนการสอนว่าผู้เรียนสามารถสร้างมโนทัศน์ตามจุดประสงค์การสอนได้หรือไม่ หากไม่ ครูจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาให้ได้ในช่วงเวลาที่กำหนดสอน เนื่องจากการสอนแบบจิตตปัญญา ในแต่ละช่วงเวลามีความหมายมาก ดังนั้น ครูต้องมีจุดประสงค์ในการสอนอยู่เสมอ การประเมินภาพการสอนแบบจิตตปัญญา มี 2 ลักษณะ คือ

1. การประเมินการสอนในขณะดำเนินการสอน ใช้การประเมินระหว่างสอนและประเมินกิจกรรมการสอนว่ามีลักษณะของจิตตปัญญา ครบหรือไม่ นอกจากนี้ ครูต้องประเมินอยู่เสมอว่า กิจกรรมที่ครูสร้างขึ้นมานั้น สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการคิดได้หรือไม่ ผู้เรียนมีความสนใจมากน้อยเพียงใด

2. การประเมินการเรียนรู้ ครูและผู้เรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไร อย่างไร โดยวิธี อาจใช้แบบทดสอบ คำถามร่วมสรุป หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่ครูเห็นเหมาะสมก่อนจบการสอนแต่ละหน่วยการสอน

องค์ประกอบที่ 4 หน่วยเวลากำกับการสอน

หน่วยเวลาในการสอนแบบจิตตปัญญา เป็นตัวกำหนดปริมาณเนื้อหา เป้าหมายการสอน และความซับซ้อนของกิจกรรม ประโยชน์ของการดำเนินการสอนตามแผนให้จบในเวลาที่กำหนดได้มีอย่างน้อย 3 ประการ ได้แก่

1. คุณชั้นเรียน หมายถึง การที่ครูสามารถชักจูงด้วยกิจกรรมให้ผู้เรียน มีความสนใจงานที่ครูกำลังให้เรียน
2. รักษาสมดุลระหว่างกิจกรรมกับเนื้อหาสาระวิชาที่ต้องเรียน กำกับเวลาให้เหมาะสมกับความสนใจและลักษณะงานที่มอบหมาย สำหรับเด็กเล็ก ระยะเวลากิจกรรมนั้นควรประมาณ 5-10 นาที
3. ฝึกวินัยการตรงต่อเวลา ครูต้องใช้สื่อในการเพิ่มความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้การเรียนดำเนินไปตามวัตถุประสงค์การสอน และจบลงตามเวลาที่กำหนด

กระบวนการจัดกิจกรรมแบบจิตตปัญญา สรุปได้ว่า เป็นกระบวนการที่เสริมสร้างให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางพุทธิปัญญา ด้วยการสร้างมโนทัศน์ ผ่านการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ โดยผู้สอนจำเป็นต้องประเมินการสอน และกำกับเวลาที่ใช้ในการสอนแบบจิตตปัญญา ให้ดี เพื่อให้การสอนนั้น มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนมากที่สุด

2.6 บทบาทของครูผู้สอนแบบจิตตปัญญา

จากการศึกษาบทบาทของครูผู้สอนแบบจิตตปัญญา จันทิมา แซ่อึ้ง (2545 : 37) ได้ให้ความหมาย และจัดบทบาทของครูผู้สอนแบบจิตตปัญญา เอาไว้ 4 ด้าน ประกอบไปด้วย

1. ด้านคุณสมบัติผู้สอนแบบจิตตปัญญา การสอนแบบจิตตปัญญา เป็นการเรียนรู้อย่างมีความสุข ดังนั้น การสอนแบบจิตตปัญญา ผู้สอนต้องมีความตระหนักถึงเป้าหมายการสอน บทบาท ของครูและผู้เรียนอยู่เสมอว่าต้องการให้ผู้เรียนรู้อะไร รู้อย่างไรจึงสนุก และพบความรู้ได้ในเวลาที่กำหนด คุณสมบัติของผู้สอนสอนแบบจิตตปัญญา นั้น ประกอบไปด้วย

1.1 มีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการตามวัย ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่หรือเด็ก ก็สามารถ ใช้การสอนแบบจิตตปัญญาได้ทั้งนั้น โดยครูจำเป็นต้องรู้จักผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นอายุ ความรู้ ประสบการณ์ ระดับการศึกษา หน้าที่การงาน วัฒนธรรม ความเชื่อ และความต้องการเรียนของผู้เรียน

1.2 มีความเชื่อในปรัชญาการศึกษาพัฒนามนุษย์ การสอนแบบจิตตปัญญา ไม่ใช่ การให้เด็กเรียนรู้อย่างอิสระ แต่คือการเรียนรู้จากประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ โดยเน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง ครูจำเป็นต้องจัดประสบการณ์ที่จูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ประทับใจ และสามารถ

นำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้ ถึงแม้ว่าผู้เรียนแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันอยู่ ทั้งนี้ยังต้องใส่ใจต่อการเรียนเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่องด้วย

1.3 มีความคิดสร้างสรรค์ มีความตั้งใจในการสร้างกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งด้านปัญญาและอารมณ์อย่างสนุกสนาน มีความพร้อมในการปรับปรุงการสอน แก้ไขข้อผิดพลาดทันทีเพื่อพัฒนาให้การสอนนั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.4 ไม่ย่อท้อต่อการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนมุ่งไปยังจุดประสงค์ของการสอนให้ได้

2. ด้านการจัดชั้นเรียน ในการจัดชั้นเรียนของการสอนแบบจิตตปัญญานั้นจะไม่เคร่งครัดในเรื่องของการจัดรูปแบบที่หนึ่ง แต่เน้นไปยังความคล่องตัวของการจัดกลุ่มหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผู้เรียนจึงสามารถเลือกที่นั่งได้ตามปกติ สำหรับห้องเรียนที่ใช้ในการเรียนแบบจิตตปัญญา ควรมีพื้นที่ที่กว้างพอในการจัดกิจกรรมภายในห้อง นอกจากนี้ ยังต้องมีอุปกรณ์ที่ใช้ช่วยให้ครูสามารถนำผลงานผู้เรียนออกมาแสดงได้ สิ่งสำคัญของการจัดชั้นเรียนไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกชั้นเรียนของการเรียนแบบจิตตปัญญา นั่นคือพื้นที่ ๆ กว้างพอสำหรับการทำกิจกรรมและจำนวนผู้เข้าเรียน ก็เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการแบบจิตตปัญญา

3. ด้านหลักการสอน จุดสำคัญของการสอนแบบจิตตปัญญา อยู่ที่การมุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำได้คิด แสดงออกเรียน และรู้แบบร่วมมือ การดำเนินการสอนการเรียนให้ก้าวหน้าครูต้องดำเนินการไปตามเวลาที่กำหนด และทำให้ผู้เรียนผ่อนคลาย โดยหลักการสอนที่สำคัญ คือ

3.1 ครูต้องบอกจุดประสงค์และวิธีสอนทุกครั้งทีสอน

3.2 ครูต้องสังเกตผู้เรียน และประเมินสภาพการเรียน เพื่อจัดการปัญหาจากบรรยากาศการเรียนที่เกิดขึ้น เช่น ขาดความสนใจ เบื่อหน่าย หรือสร้างความปั่นป่วนที่รบกวนชั้นเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ ติดตามเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีความสุข

3.3 กำหนดให้ผู้เรียนเสนอผลงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน โดยครูจะเป็นผู้วิเคราะห์ประเมินผลงาน และป้อนข้อมูลกลับให้ผู้เรียนเพื่อให้เห็นข้อถูกข้อผิดและให้ข้อมูลความรู้เพิ่มเติม บรรยากาศในการเรียนมีความเป็นวิชาการที่ผ่อนคลาย มีความเป็นกันเอง หลีกเลี่ยงการกระทำที่ทำให้เกิดความอายหรือคับข้องใจ ครูต้องตระหนักถึงความต่างของผู้เรียน ทั้งยังพร้อมให้การยอมรับ ช่วยเหลือ และแก้ปัญหาให้ผู้เรียน ช่วยชี้แนะและเสริมข้อความรู้ให้ผู้เรียนได้ค้นและรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด

3.4 ผู้เรียนต้องถูกมุ่งใจให้สนใจในสาระวิชาและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ครูต้องใส่ใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเสมอ พร้อมนำไปสู่การเรียนรู้ตามจุดประสงค์

3.5 ติดตามการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ในการทำงานกลุ่ม เช่น ทำการตัวเป็นส่วนรวมของกลุ่ม

3.6 ครูต้องเริ่มและจบการสอนตรงเวลาตรงเวลาที่กำหนด ครูที่สอนแบบจิตตปัญญาต้องสามารถดำเนินกิจกรรมการสอนได้ครบ ตามหน่วยเวลาที่กำหนดในแผนการสอน

4. ด้านเป้าหมายการสอน การสอนแบบจิตตปัญญา มุ่งให้สอนตามมโนทัศน์ที่จัดไว้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มโนทัศน์จากกิจกรรมการสอนด้วยการคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ โดยที่กิจกรรมการสอนจะสานประสบการณ์เก่าเข้ากันกับความรู้ใหม่ที่ได้รับ เพื่อเพิ่มพูนปัญญา สร้างเจตคติที่ดี และเพิ่มทักษะการเรียนรู้ การสอนแบบ จิตตปัญญา มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ ดังนี้

ทักษะทางปัญญา

1. เกิดมโนทัศน์อย่างชัดเจนถึงสิ่งที่ต้องเรียนรู้
2. ขยายกรอบความคิดและมีความคิดสร้างสรรค์
3. มีเหตุผลในการแสดงออกทั้งความคิดและการกระทำ
4. มีความสะอาดทางอารมณ์

ทักษะการคิดและการกระทำ

1. แสดงตนในการเสนอแนวคิดและการกระทำอย่างสม่ำเสมอ
2. แสดงออกถึงความคิดของตนที่ชัดเจนต่อกลุ่ม
3. สามารถประมวลความคิดของผู้อื่นได้
4. แสดงความพร้อม และสนใจในการกระทำ ทั้งต่อตนเองผู้และอื่น

ทักษะการแสดงออกที่ดี

1. แสดงความนับถือต่อผู้ร่วมคณะทำงาน
2. ทำงานกับกลุ่มได้ดี
3. มีความร่วมแรงร่วมใจ
4. รู้จักวางตนและกาลเทศะทางวิชาการ

ทักษะความร่วมมือ

1. ยอมรับถึงความแตกต่างของบุคคลภายในกลุ่ม
2. ทำตามข้อตกลงของกลุ่มด้วยความเต็มใจ
3. ร่วมกันคิดวิธีแก้ไขปัญหาภายในกลุ่ม
4. ร่วมทำผลงานกลุ่มให้เกิดผลจริง

ทักษะการค้นพบ

1. ถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
2. สามารถหาวิธีวิธีการที่ตนคิดได้
3. แสดงออกถึงความใจกว้างในการรับฟังความคิดผู้อื่น
4. นำเสนอแนวทางที่นำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ได้

ทักษะความก้าวหน้า

1. พร้อมปรับปรุงและพัฒนา
2. เต็มใจที่จะเรียนรู้ด้วยเจตคติที่ดี
3. มีความรักในการเรียนรู้
4. กระตือรือร้นในการค้นคว้าเพิ่มเติม

สรุปได้ว่า บทบาทของครูผู้สอนในการสอนแบบจิตตปัญญา ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผู้สอนจำเป็นต้องทำการกำหนด กำกับ ผู้เรียนให้ได้เรียนรู้ตามความต้องการ ทั้งยังต้องสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน

3. แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

สำหรับความหมายของชุดกิจกรรม นักการศึกษาได้ให้ความหมายต่าง ๆ ไว้ดังนี้

สมถวิน นุ่มหันธ์ (2551 : 10) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นการนำสื่อประสมหลายๆชนิด ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละหน่วยมาจัดเป็นระบบที่สมบูรณ์เพื่อนำมาจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนได้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายอย่างมีคุณภาพ

โดยตน วงศ์ราชา (2553 : 52) ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยีที่ใช้ทางการศึกษาอย่างหนึ่ง ซึ่งนิยมใช้แพร่หลายทางการศึกษาสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือชี้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนด้วยตนเอง หรือการใช้ร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมตนเอง อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ภายในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วยสื่อผสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและประสบการณ์ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม และการประเมินผลในการสร้างชุดกิจกรรมยี่สิบวิธีระบบเป็นหลัก โดยการจัดเป็นชุดบรรจุในซองหรือกระเป๋า

นวพร เรื่องสมบัติ (2553 : 44) ให้ความหมายไว้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อการเรียนที่ประกอบด้วยกิจกรรมหลายๆ กิจกรรม นำมาประกอบเข้าด้วยกันมีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ และเป็นสื่อการสอนที่มีสิ่งเร้าน่าสนใจ มีเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์และจัดไว้ด้วยกันเป็นชุดๆ สามารถนำไปถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนได้อย่างมีคุณภาพและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการสอนชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อถ่ายทอดความรู้ สร้างประสบการณ์ และพัฒนาผู้เรียนให้มีความก้าวหน้าไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งตอบสนองต่อความแตกต่างของแต่ละบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 ความสำคัญของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการสอนชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อถ่ายทอดความรู้ สร้างประสบการณ์ และพัฒนาผู้เรียนให้มีความก้าวหน้า เป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมนั้นมีความสำคัญ โดยความสำคัญของชุดกิจกรรม นักการศึกษาได้ให้ความหมายต่างๆ ไว้ดังนี้

ระพีพร โพธิ์ศรี (2549 : 98) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ปลายทางอย่างชัดเจน โดยที่ระบุทั้งเนื้อหาความรู้และระดับทักษะการเรียนรู้ให้ชัดเจน กล่าวคือต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนเมื่อจบชุดกิจกรรมหรือผ่านการเรียนรู้กิจกรรมนั้น ๆ

2. กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน เช่น ชุดกิจกรรมสร้างขึ้นเพื่อผู้เรียนระดับใด

3. มีจุดประสงค์ที่เป็นระบบ เป็นเหตุเป็นผลเป็นองค์ประกอบ เชื่อมโยงระหว่างจุดประสงค์ประจำหน่วยและจุดประสงค์ย่อย

4. มีคำชี้แจงที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ในแต่ละระดับ เช่น เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการประเมิน เป็นต้น

5. ต้องมีคู่มือครูไว้อธิบายเงื่อนไข วิธีการใช้และเฉลยของคำถามการประเมินผล

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2545 : 52) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมมีอยู่ 4 ประการ ได้แก่

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือที่ให้ผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่มีรายละเอียดระบุไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน วิธีการจัดชั้นเรียน บทบาทของผู้เรียน เป็นต้น

2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน คือ เอกสารที่ใช้กับกับนักเรียนให้ประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีอยู่ตามจำนวนกลุ่มหรือตามจำนวนผู้เรียน โดยภายในบัตรคำสั่งหรือบัตรงานประกอบไปด้วย คำอธิบายสำหรับเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งที่ให้ผู้เรียนในการประกอบกิจกรรม และการสรุปบทเรียน

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียน สามารถจัดอยู่ในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย สามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ เป็นต้น

3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภูมิ สไลด์ วิดีทัศน์ เป็นต้น

4. แบบทดสอบใช้ในการวัดผลและประเมินความรู้ของตนเอง ทั้งก่อนเรียน และหลังเรียน โดยแบบทดสอบอาจจะเป็นแบบทดสอบแบบเลือกคำตอบ จับคู่ หรือกาถูกผิดก็ได้

สรุปได้ว่า ความสำคัญของชุดกิจกรรมนั้น ประกอบไปด้วยลักษณะสำคัญต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดเป้าหมาย สร้างคำชี้แจง จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับการเรียน เป็นต้น และยังมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ คู่มือ บัตรคำสั่ง เนื้อหาสาระและแบบทดสอบ เพื่อทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนผ่านชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น ทำให้การผลิตสื่อชุดกิจกรรมออกมาสามารถตอบสนองต่อความต้องการและช่วยสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับผู้เรียน ทั้งนี้ยังทำให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้สูงสุด

3.3 หลักการสร้างของชุดกิจกรรม

สำหรับแนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มีนักการศึกษาได้ให้นิยามและความหมายไว้ดังนี้

3.3.1 แนวคิดการสร้างชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 119) เสนอว่า การสร้างชุดกิจกรรม เกิดจากหลักการทฤษฎี และแนวคิดพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดหลัก 5 หลักการ ประกอบด้วย

แนวคิดที่ 1 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นการนำหลักจิตวิทยาประยุกต์ใช้กับการสอนโดยคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันในแต่ละด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสติปัญญา ความสามารถ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม เป็นต้น โดยวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการจัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล คือ การจัดการเรียนรายบุคคล หรือการสอนตามเอกัตภาพการศึกษาโดยเสรี โดยการศึกษาด้วยตนเองนั้น เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการเรียนรู้ตาม

สติปัญญา ความสามารถ และความสนใจ ผู้สอนมีหน้าที่เพียงแค่คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำตามความเหมาะสม

แนวคิดที่ 2 ความพยายามที่เปลี่ยนแปลงการสอน โดยการสอนในแบบเก่านั้นเป็นการสอนที่ยึดครูเป็นแหล่งความรู้ เปลี่ยนแปลงเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนผ่านสื่อการสอนแบบต่าง ๆ ด้วยวิธีการนี้ ครูจะมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้เพียงหนึ่งในสามจากเนื้อหาทั้งหมด อีกสองส่วนที่เหลือ ผู้เรียนต้องศึกษาด้วยตนเองจากชุดกิจกรรมที่ผู้สอนเตรียมไว้

แนวคิดที่ 3 การใช้โสตทัศนูปกรณ์ในรูปของการจัดระบบ เป็นการนำสื่อการสอนใช้แหล่งความรู้ทั้งหลายอย่างเหมาะสมในการเรียนการสอน แทนที่การให้ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นการผลิตสื่อการสอนแบบประสมให้เป็นชุดกิจกรรมขึ้นมาโดยเปลี่ยนจากการสร้างสื่อเพื่อช่วยครูสอนเป็นช่วยผู้เรียนแทน

แนวคิดที่ 4 ปฏิริยาสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อม สำหรับผู้เรียน เดิมทีแล้ว เป็นฝ่ายที่รับความรู้จากครูเท่านั้น แทบจะไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นต่อเพื่อน ๆ และต่อครู ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการแสดงออกและการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้สอนจึงได้นำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเรียนการสอน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ไปด้วยกัน ซึ่งนำไปสู่การผลิตสื่อออกมาในรูปของชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เป็นการจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นแบบโปรแกรมโดยยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้ เป็นระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน

1. ได้ร่วมทำกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง
2. ได้ทราบถึงผลตัดสินใจหรือการปฏิบัติงานของตนว่าถูกหรือผิดอย่างไร
3. ได้รับการเสริมแรง โดยแรงเสริมจะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อผู้เรียนสามารถทำได้ถูกต้อง หรือคิดถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งที่จะทำให้เกิดการทำพฤติกรรมแบบเดิมนั้นซ้ำอีกในอนาคต
4. ได้เรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสนใจและความสามารถของตนเอง

กิเซลล์ (Gesell : 1940) ได้ทำการศึกษาถึงความสามารถของเด็กตามแบบธรรมชาติจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโตเต็มที่ โดยผลการศึกษา กิเซลล์ สรุปว่าความสามารถของเด็กมีขั้นตอนและเป็นระยะในแต่ละช่วงอายุ ซึ่งมีความหมายและมีความสำคัญต่อชีวิต เพราะสิ่งนี้มันคือรากฐานของบุคคลเมื่อเป็นผู้ใหญ่ โดยที่กิเซลล์ ได้สรุปทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายว่าการเจริญเติบโตของเด็กจะแสดงออก เป็นพฤติกรรมด้านต่าง ๆ โดยที่การพัฒนาการทางร่างกาย หมายถึง ความสามารถในการจัดกระทำกับวัสดุ เช่น การเล่น ลูกบอล การขีดเขียน ซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้ในการพัฒนาสายตาและกล้ามเนื้อมือของเด็ก เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ ต้องอาศัย

การเจริญเติบโตของระบบประสาทและการเคลื่อนไหวควบคู่กันไป ทฤษฎีพัฒนาการทางร่างกายของกิลล์นั้นเน้นถึงการเติบโตและลักษณะของเด็กแต่ละคนอย่างแตกต่างกัน ถึงแม้ว่าแบบแผนและขั้นตอนในการพัฒนาการจะเหมือนกัน ดังนั้น พัฒนาการของเด็กจะพัฒนาไปด้วยกระบวนการที่ประสานกันทุกด้านทั้งด้านร่างกายและจิตใจ นอกจากนี้ กิลล์ยังมีส่วนช่วยในการจัดสภาพแวดล้อมและการจัดกิจกรรมให้แก่เด็กโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาเด็กให้ครบทุกด้าน โดยมีหลักการในการนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม ดังนี้

1. กำหนัดถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ประสพการณ์สำคัญ และพัฒนาการของเด็ก
2. ไม่เร่งสอนในสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก
3. จัดกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่มให้เด็กได้มีโอกาสดในการเคลื่อนไหว
4. จัดกิจกรรมให้เด็กได้พูด ได้ฟัง ท่องคำคล้องจอง ฟังนิทาน ร้องเพลง

จากแนวคิดในการสร้างกิจกรรมของชัยงค์ พรหมวงศ์และกิลล์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การสร้างชุดกิจกรรมขึ้นมานั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ วิธีการที่ใช้ในการสอน สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ปฏิสัมพันธ์ที่มีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การสร้างชุดกิจกรรมออกมาให้ผู้เรียน ถึงแม้ว่าผู้เรียนจะมีความแตกต่างกันไป ก็สามารถทำให้เรียนรู้ได้เหมาะสมกับวัยได้

3.3.2 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ในกิจกรรมแต่ละชุดที่ได้จัดทำขึ้นมา ย่อมมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ในชุดกิจกรรมนั้นๆ เพราะองค์ประกอบคือส่วนสำคัญในการสร้างแนวทาง ของชุดกิจกรรมให้เกิดความสมบูรณ์ และสามารถทำให้กิจกรรมที่สร้างดำเนินการไปเป็นระบบ โดยมีนักการศึกษาได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

คาร์ดาเรลลี (Cardarelli : 1973) ได้ทำการกำหนดโครงสร้างของชุดกิจกรรมไว้ซึ่งองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ประกอบไปด้วย

1. หัวข้อ (Topic)
2. หัวข้อย่อย (Sub Topic)
3. จุดหมายหรือเหตุผล (Rational)
4. จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (Behavioral Objective)
5. การสอบก่อนเรียน (Pre-test)
6. กิจกรรมและประเมินตัวเอง (Activities and Self-evaluation)
7. การทดสอบย่อย (Quiz หรือ Formative)
8. การทดสอบขั้นสุดท้าย (Post-test หรือ Summative Evaluation)

ทิสนา เขมมณี (2534 : 10) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม มีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม ประกอบไปด้วย ชื่อของกิจกรรม หมายเลขกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรม
2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่บ่งบอกถึงความมุ่งหมายสำคัญของกิจกรรมและลักษณะการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุความมุ่งหมาย
3. จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายสำคัญของกิจกรรม
4. ความคิดรวบยอด คือส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรม
5. สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้ทราบว่าต้องใช้วัสดุอุปกรณ์อะไรบ้างในการทำกิจกรรม
6. เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ใช้กำหนดว่าในแต่ละกิจกรรมนั้นควรใช้เวลาอย่างน้อยเพียงใด
7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุถึงวิธีการจัดกิจกรรมอย่างไรให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้ นอกจากจะสอดคล้องกับหลักวิชาการแล้ว ยังช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้สอนอีกด้วย โดยขั้นตอนการจัดกิจกรรมมีดังนี้
 - 7.1 ขั้นนำ คือขั้นที่ใช้ในการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน
 - 7.2 ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมมาทำการวิเคราะห์ เพื่อสร้างความเข้าใจและอภิปรายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางออกไปอีก
 - 7.3 ขั้นกิจกรรม เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ได้รับประสบการณ์ นำไปสู่การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด
 - 7.4 ขั้นฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นที่จะช่วยผู้เรียนให้ได้นำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอนมาใช้ในการฝึกปฏิบัติเพิ่มเติม
 - 7.5 ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนและผู้สอนทำการประมวลความรู้ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมและขั้นอภิปราย เพื่อสรุปหาสาระสำคัญที่สามารถนำความรู้ที่ได้นำไปใช้ได้
 - 7.6 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นที่ใช้ในการตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติในทุกขั้นตอน โดยการใช้กิจกรรมทบทวนท้ายชุดกิจกรรม

สมถวิล นุ่มหันธ์ (2551 : 14) ได้กำหนดไว้ว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบหลักๆคือ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เนื้อหา สื่ออุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมิน โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 สำหรับครูผู้สอนคู่มือครู ประกอบด้วยคำชี้แจงสำหรับครู แผนการสอน และแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน

ส่วนที่ 2 สื่อการเรียน ประกอบด้วย นิทาน เพลง เกม คำคล้องจอง CD ของตัวอย่างรูปภาพ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรม เป็นสิ่งที่ช่วยในการกำหนดสิ่งที่จะทำให้ชุดกิจกรรมสามารถนำไปใช้งานกับผู้เรียนเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยโครงสร้างส่วนใหญ่ในกิจกรรมที่ต้องมี คือ ชื่อกิจกรรม คำชี้แจง วัตถุประสงค์ของกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมและการประเมินผลหลังการทำกิจกรรม โดยองค์ประกอบเหล่านี้ เป็นส่วนที่ทำให้การสร้างชุดกิจกรรมออกมานั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

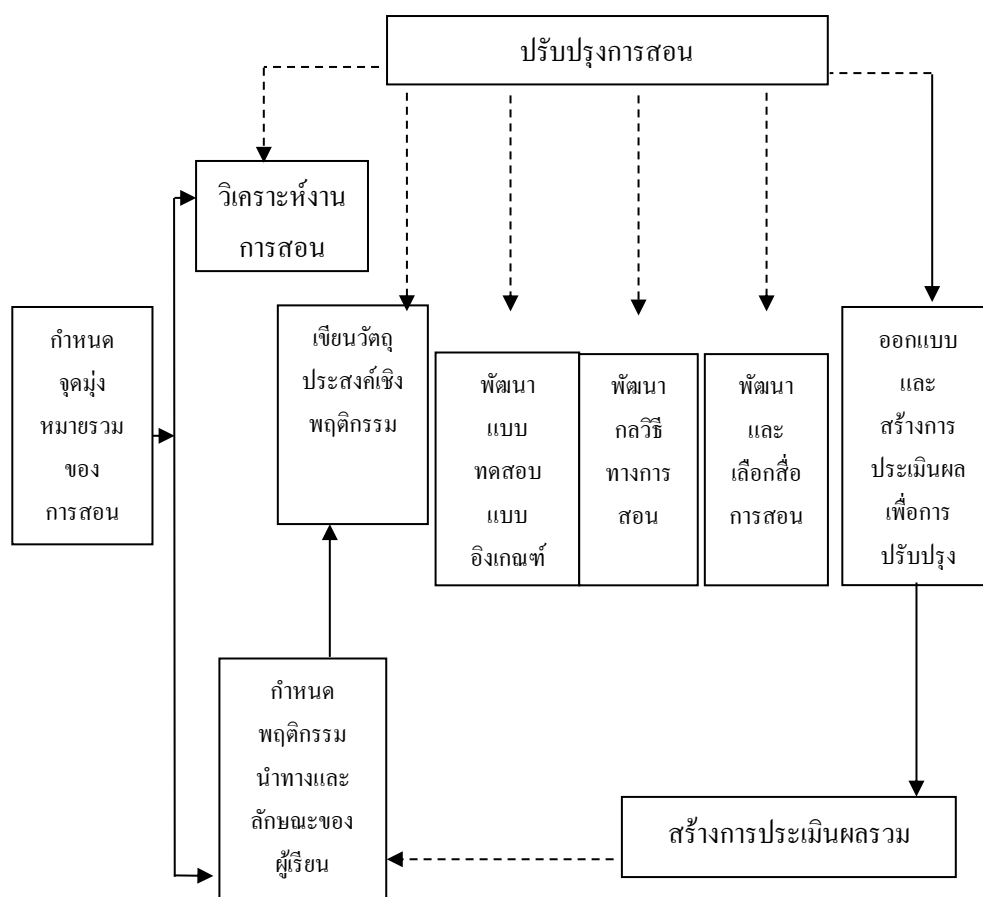
3.3.3 ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมต่าง ๆ ถูกออกแบบมาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนด กว่าที่จะทำชุดกิจกรรมให้สามารถนำออกมาใช้ได้นั้น จำเป็นต้องผ่านขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม โดยมีนักการศึกษาได้เสนอขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2545 : 143) ได้ให้แนวคิดของการสร้างชุดกิจกรรมไว้ โดยลักษณะลักษณะที่ดีของชุดกิจกรรมควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
2. เหมาะสมกับประสบการณ์เรียนรู้เดิมของผู้เรียน
3. สื่อที่ใช้สามารถตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียนได้ดี
4. มีคำแนะนำและวิธีใช้อย่างละเอียดในการนำชุดกิจกรรมไปใช้
5. มีวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอนทั้งหมดที่กำหนดไว้ในบทเรียนอย่างครบถ้วน

ดิศและแควี่ (วิณา วโรตมะวิษญ์ : 2531) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างชุดกิจกรรมผ่านแผนภูมิภาพที่ 3 ดังนี้



ภาพที่ 3 ระบบการเรียนการสอนของ ดิคและแคร์รี่ (Dick and Carey)

ที่มา : วัฒนา วัฒนะวิทย์ : 2531

จากแผนภูมิระบบการเรียนการสอนของ ดิค และแคร์รี่ (Dick and Carey)

มีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายรวมของการสอน (Identifying Instructional Goal) เพื่อให้รู้ว่าผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้อะไร ผู้เรียนทำอะไรได้บ้างหลังจบการเรียนรู้ โดยจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน อาจได้มาจากความต้องการของหลักสูตร จากเป้าหมายที่ตั้งไว้ จากประสบการณ์ที่ได้รับจากปัญหาของนักเรียนในชั้นเรียน จากการวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญ หรือจากความต้องการของบุคคลอื่น ๆ ที่ต้องการการสอนแบบใหม่

2. วิเคราะห์งานการสอน (Conducting Instructional Analysis) หลังกำหนดจุดมุ่งหมายของการสอนแล้ว ต้องกำหนดประเภทของการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องการ โดยเป้าหมายจะถูกวิเคราะห์ออกมาเป็นทักษะย่อย ๆ ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนตามนั้น ในขั้นตอนการปฏิบัติบางทักษะ ต้องเรียนตามกระบวนการ กระบวนการนี้จะปรากฏออกมาในรูปแบบผัง ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของทักษะต่าง ๆ

3. กำหนดพฤติกรรมนำทางและลักษณะของผู้เรียน (Identifying Entry Behaviors and Characteristics) เป็นการกำหนดขั้นตอนการปฏิบัติ และทักษะย่อย ๆ ในการสอน จำเป็นต้องกำหนดลักษณะเฉพาะที่ผู้เรียนต้องมีก่อนสอนไว้ เนื่องจากการกำหนดลักษณะบางอย่างของผู้เรียน เป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบของการจัดกิจกรรมการสอน

4. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Writing Performance Objective) นอกจากจะเขียนกำหนดพฤติกรรมนำทางแล้ว ควรเขียนวัตถุประสงค์เฉพาะที่นักเรียนสามารถทำได้หลังจากจบบทเรียนแล้ว ซึ่งต้องกำหนดทักษะที่ต้องเรียน ภายใต้งาน ไขทักษะปฏิบัติ และเกณฑ์การปฏิบัติเมื่อทำงานเสร็จแล้ว

5. พัฒนาแบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Developing Criterion-Referenced Test Items) โดยพัฒนาจากวัตถุประสงค์ที่เขียนขึ้น เพื่อใช้ในการวัดความสามารถของผู้เรียนให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งขึ้น ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมที่เขียนไว้ในวัตถุประสงค์กับเครื่องมือแต่ละข้อ เป็นสิ่งที่ต้องมุ่งเน้นมาก

6. พัฒนากลวิธีการสอน (Developing an Instructional Strategy) จากข้อมูลที่ได้จาก 5 ขั้นตอนแรก นำมาใช้กำหนดกลวิธีที่จะใช้ในการเรียนการสอน โดยกลวิธีการสอนประกอบไปด้วยกิจกรรมก่อนการสอน เนื้อหา แบบฝึกหัด ข้อมูลย้อนกลับ แบบทดสอบ และกิจกรรมติดตาม โดยกลวิธีจะขึ้นอยู่กับความรู้ปัจจุบันของกระบวนการเรียนรู้ และสร้างสื่อการสอน เพื่อนำไปสู่ผลสำเร็จของวัตถุประสงค์ปลายทาง

7. การพัฒนาและเลือกสื่อการสอน (Developing and Selecting Instructional Materials) เป็นการนำกลวิธีการสอน มาสร้างชุดกิจกรรม เช่น สื่อการเรียนการสอน แบบทดสอบ เป็นต้น การที่จะพัฒนาวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม ขึ้นอยู่กับสื่อและชนิดของการเรียนการสอน ให้สามารถนำมาใช้ให้มีประโยชน์ได้

8. ออกแบบและสร้างการประเมินผลเพื่อการปรับปรุง (Designing and Conducting the Formative Evaluation) หลังการร่างชุดกิจกรรมสมบูรณ์แล้ว ชุดของกิจกรรมถูกสร้างขึ้น เพื่อที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงชุดกิจกรรม มีอยู่ด้วยกัน 3 แบบ คือ การประเมินหนึ่งต่อหนึ่ง การประเมินกลุ่มเล็ก และการประเมินภาคสนามโดยการประเมินแต่ละ

แบบจะใช้ข้อมูลที่ต่างกันไป ผลของการประเมินสามารถนำมาเพื่อปรับปรุงสื่อ วัสดุอุปกรณ์ หรือการเรียนการสอนในห้องเรียนได้

9. การปรับปรุงการสอน (Revising Instruction) เป็นทั้งขั้นสุดท้าย และขั้นแรกของการย้อนกลับของข้อมูลจากการประเมินเพื่อการปรับปรุง โดยจะถูกสรุปและแปลความหมายเพื่อกำหนดประสบการณ์ที่ยาก จากในแผนภูมิ “การปรับปรุงการสอน”ชี้ให้เห็นว่า ข้อมูลจากการประเมินเพื่อการปรับปรุงนั้น ไม่ได้นำมาใช้ปรับปรุงชุดกิจกรรมด้วยตัวของมันเอง แต่กลับถูกนำมาใช้ในการทดสอบความเที่ยงตรงของการวิเคราะห์ งานการสอน สมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมนำทาง และแบบทดสอบแต่ละชุดที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล และในท้ายที่สุด ทุกอย่างจะถูกปรับปรุง ไม่ว่าจะเป็นกลวิธีการสอน หรือเครื่องมือ เพื่อให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

10. การสร้างประเมินผลรวม (Conducting Summative Evaluation) การประเมินผลรวมเป็นการประเมินประสิทธิภาพการสอนขั้นสุดท้าย ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบ เนื่องจากการประเมินคุณค่าของการสอน ในปกติแล้ว การประเมินชนิดนี้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อขึ้นเมื่อผู้ออกแบบได้ปรับปรุงการสอนให้ได้มาตรฐาน สำหรับการประเมินนี้ ผู้จัดทำชุดกิจกรรมจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องแต่จะเป็นหน้าที่ของผู้ประเมินอิสระในการประเมินแทน โดยองค์ประกอบนี้ ไม่ได้เป็นส่วนที่สำคัญของการออกแบบการเรียนการสอนโดยตรง

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 123) ได้ให้แนวคิดของขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 10 ขั้นตอน มีรายละเอียดดังนี้

1. การกำหนดหมวดหมู่ โดยจะกำหนดเนื้อหาวิชาและประสบการณ์เป็นหมวดวิชา หรือสหวิทยาการตามความเหมาะสม
2. การกำหนดหน่วยการสอน ด้วยการแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วย เพื่อให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนได้ในสัปดาห์
3. การกำหนดหัวเรื่อง เพื่อให้รู้ว่าในแต่ละการสอนแต่ละครั้งจะจัดประสบการณ์ใดบ้างให้กับผู้เรียน
4. กำหนดมโนทัศน์และหลักการต่างๆ โดยมีมโนทัศน์และหลักการจะต้องสอดคล้องกับหน่วยการสอน หัวเรื่อง สรุปแนวคิด สาร และหลักการที่สำคัญ เพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาการสอนให้สอดคล้องกัน
5. การกำหนดวัตถุประสงค์ ควรจะกำหนดวัตถุประสงค์ ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง โดยการสร้างวัตถุประสงค์ต้องเขียนวัตถุประสงค์ทั่วไปก่อนแล้วจึงเขียนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่มีเงื่อนไขและเกณฑ์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไว้ทุกครั้งในกิจกรรม

6. การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพราะกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ทำนั้นต้องทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

7. กำหนดแบบประเมิน ควรกำหนดให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ อาจใช้แบบทดสอบหรือวิธีการพิจารณาแบบอิงเกณฑ์ในการประเมินผล เพื่อตรวจสอบผลการเรียนหลังการสอนของผู้เรียนว่าเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

8. เลือกและผลิตสื่อการสอน โดยสร้างจากวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการต่าง ๆ เมื่อผลิตสื่อการสอนแล้ว จัดสื่อการสอนเหล่านั้นไว้เป็นหมวดหมู่ พร้อมนำไปทดลองหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น

9. หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เป็นการแสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมานั้นมีประสิทธิภาพในการสอน โดยผู้สร้างต้องกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้า คำนึงถึงหลักการเรียนรู้ที่ว่า การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้บรรลุผล

10. การใช้ชุดกิจกรรม โดยนำชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์และได้ทำการปรับปรุง ไปสอนผู้เรียนได้ตามประเภทของชุดกิจกรรม และตามระดับการศึกษา โดยกำหนดขั้นตอนการใช้ดังนี้

11. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน

11.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

11.2 ชี้นำประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

11.3 ชี้นำสรุปบทเรียน ทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดผลการเรียนรู้หลังเรียน

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551 : 18) กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนของผู้สอนนั้น ผู้สอนควรดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อ (Topic) โดยการกำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา โดยผู้สร้างสามารถเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญได้จากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้นที่จะสอนว่า หัวข้อใดที่เหมาะสม หัวข้อใดที่ควรนำไปสร้างชุดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง

2. กำหนดเนื้อหาในการทำชุดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงพื้นฐานของผู้เรียน

3. สร้างจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน โดยจุดประสงค์ ควรสร้างในลักษณะเฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบว่า เมื่อศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร

4. สร้างแบบทดสอบ โดยแบบทดสอบมีอยู่ 3 แบบ คือ

4.1 แบบทดสอบวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนก่อนเรียนว่ามีเพียงพอหรือไม่

4.2 แบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ผู้เรียนหลังการเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหาย่อย

4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนใช้หลังการศึกษาคหกิจกรรมการเรียนการสอนจบแล้ว

5. จัดทำชุดการเรียนการสอน

6. วางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนต้องคำนึงถึงหลักสำคัญ ดังนี้

6.1 ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรม ผู้สอนมีหน้าที่เพียงเป็นผู้คอยชี้แนะและควบคุมการเรียนการสอน

6.2 เลือกกิจกรรมที่หลากหลาย เหมาะสมกับชุดการเรียนการสอน

6.3 ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการคิด เช่น คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น

6.4 มีกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น

7. การรวบรวมและจัดทำสื่อการสอน ซึ่งสื่อการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนอาจนำสื่อที่จัดทำไว้แล้ว มาปรับปรุงใหม่ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ ที่จะสอน หากผู้สอนต้องสร้างสื่อการสอนใหม่ อาจต้องใช้เวลามากในการจัดทำ

สมถวิล นุ่มหันธ์ (2551 : 18) กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับปฐมวัย มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. กำหนดเนื้อหาและประสบการณ์
2. แบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยการสอน
3. กำหนดหัวเรื่อง
4. กำหนดเวลาสอน
5. กำหนดจุดประสงค์
6. กำหนดกิจกรรมการสอน
7. เลือกและจัดทำสื่อให้เหมาะสม
8. กำหนดแบบประเมินผล
9. หาประสิทธิภาพ
10. ทดลองใช้ชุดกิจกรรม

สรุปได้ว่า ในการสร้างชุดกิจกรรมขึ้นมา สิ่งที่จะต้องกำหนดให้ชัดเจน คือ จุดประสงค์ของการเรียนรู้ เพราะนอกจากจุดประสงค์จะช่วยให้เราสามารถสร้างกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่เราตั้งขึ้นไว้ได้แล้ว ยังช่วยในการจำกัดกรอบความรู้ คำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ยังทำให้สามารถกำหนดสื่อที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน พร้อมทั้งสามารถนำผลการประเมินการเรียนการสอนมาปรับปรุงพัฒนาในการสร้างชุดกิจกรรมให้เป็นมาตรฐานมากขึ้น

3.4 ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม เป็นสื่อที่ใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยชุดกิจกรรมนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท โดยมีนักการศึกษาได้ทำการกล่าวถึงประเภทของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2543 : 145) ได้ทำการแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ประกอบไปด้วย

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย คือ ชุดกิจกรรมที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนที่สุด ชุดกิจกรรมลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง ใช้สื่อการสอนที่มีอยู่ในชุดกิจกรรมออกมานำเสนอมากขึ้น โดยที่สื่ออาจเป็นรูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม คือ ชุดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยกลุ่มเป็นกลุ่มเล็ก ๆ มีขนาด 5-7 คน โดยสื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุดนั้น มุ่งเน้นไปยังการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหา มีโอกาสทำงานกลุ่มร่วมกัน เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ คือ ชุดกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคล ผู้เรียนจะต้องศึกษาค้นหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจจะเป็นที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ โดยชุดกิจกรรมนี้ มักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนรู้เพิ่มเติม สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยตนเองได้ผ่านชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อยหรือโมดูลก็ได้

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2549 : 59) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ ชุดกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาด้วยตนเอง โดยไม่มีครูเป็นผู้สอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนรู้แบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

2. ชุดการเรียนการสอน คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ คือ ครู เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด เช่น ชุดการสอน หรือชุดฝึกอบรมต่าง ๆ

ชัยงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 605) ได้กล่าวถึงชุดกิจกรรมว่า กิจกรรมเป็นสิ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ นั้น โรงเรียนมักจะจัดออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมในหลักสูตร คือ กิจกรรมที่จัดขึ้นในลักษณะที่มีส่วนสัมพันธ์กับบทเรียนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในบทเรียน มีกระบวนการทางความคิดเกิดขึ้นในด้านทัศนคติและค่านิยมในทางที่ดี เป็นต้น โดยทั่วไป กิจกรรมในหลักสูตรที่จัดขึ้นภายในห้องเรียน มักมีการวางแผนไว้ล่วงหน้า จากนั้นนำกิจกรรมที่วางแผนไว้มาใช้ภายในชั้นเรียนอย่างมีลำดับขั้นตอน โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นภายในห้องเรียนเพื่อการเรียนรู้นั้นมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น เพลง เกม บทบาทสมมติ โครงการ ใต้วาที่ การวิเคราะห์จากสถานการณ์และประสบการณ์จริง เป็นต้น

2. กิจกรรมเสริมหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้ดียิ่งขึ้น เพื่อช่วยในการพัฒนาศักยภาพตลอดจนความสนใจของผู้เรียน โดยกิจกรรมเสริมหลักสูตรมีอยู่หลายประเภท เช่น กิจกรรมเสริมหลักสูตรเชิงวิชาการได้แก่ ชมรมต่างๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ ชัยงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 672) ยังกล่าวถึงการจำแนกชุดกิจกรรมตามลักษณะการใช้งาน โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมสำหรับประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนประกอบคำบรรยาย เพื่อลดบทบาทครูให้พูดน้อยลง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่มากขึ้น ภายในชุดกิจกรรมนี้ จะมีเพียงแค่นื้อหาอย่างเดียว

2. ชุดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่ม เป็นชุดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน อาจจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ โดยชุดกิจกรรมแบบกลุ่มจะประกอบไปด้วยชุดย่อยที่มีเท่ากับจำนวนศูนย์ที่แบ่ง โดยในแต่ละศูนย์จะมีสื่อครบตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรม ในศูนย์กิจกรรมอาจจัดให้ผู้เรียนทั้งศูนย์ใช้สื่อร่วมกันได้ การใช้กิจกรรมแบบกลุ่ม ผู้เรียนอาจต้องการความช่วยเหลือจากครูในระยะเริ่มต้นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น หลังจากนั้น ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือซึ่งกันละกันได้ระหว่างการเรียน หากมีปัญหาผู้เรียนสามารถที่จะซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำการเรียนรู้ด้วยตนเองตามลำดับความสามารถของแต่ละคน เมื่อศึกษาจบลง ผู้เรียนสามารถทำการประเมินความก้าวหน้า และศึกษาชุดกิจกรรมชุดอื่นต่อไปได้ ในกรณีที่พบเจอกับปัญหา ผู้เรียนสามารถ

ปรึกษากันเองได้ ครูผู้สอนก็สามารถให้คำแนะนำได้ในทันทีในฐานะที่เป็นผู้แนะนำหรือผู้ประสานงานทางการเรียน

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น โดยผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด และเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้ดียิ่งขึ้น เพื่อช่วยในการพัฒนาศักยภาพตลอดจนความสนใจของผู้เรียน ซึ่งมีทั้งแบบชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคล สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยตนเองได้ผ่านชุดกิจกรรม

3.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมต่าง ๆ ย่อมถึงผลลัพธ์ไปยังผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างสูงสุดในการเรียนการสอน

บุญเกื้อ คอระหาเวช (2543 : 110) กล่าวสรุปเกี่ยวกับคุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า

1. ชุดกิจกรรมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. ชุดกิจกรรมช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู ทั้งยังช่วยลดภาระของครูผู้สอน
3. ชุดกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้ไปในแนวเดียวกัน
4. ชุดกิจกรรมช่วยให้ครูสามารถดำเนินกิจกรรมการสอนได้ตรงตามวัตถุประสงค์
5. ชุดกิจกรรมช่วยให้กิจกรรมการเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น
6. ชุดกิจกรรมช่วยให้ครูวัดผลเด็กได้ตามวัตถุประสงค์
7. ชุดกิจกรรมช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่
8. ชุดกิจกรรมช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
9. ชุดกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเคารพ นับถือความคิดเห็นของผู้อื่น

ธงชัย ดันทัพไทย (2548 : 15) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า เป็นสื่อที่ใช้ในการสอนได้อย่างมีคุณภาพในการเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับโอกาสในการฝึกปฏิบัติ และแสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้การใช้ชุดกิจกรรมยังเป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในด้านความรู้ไปจนถึงการสร้างมนุษยสัมพันธ์แบบกัลยาณมิตรกับผู้อื่น

โดยตน วงศ์ราช (2553 : 49) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า ชุดกิจกรรมที่ดีมีความเหมาะสม ส่งเสริมต่อการพัฒนาการทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย จึงควรมีความหลากหลายน่าสนใจ และมีองค์ประกอบพื้นฐานที่จำเป็น การจัดกิจกรรมจำเป็นต้องมีชุดกิจกรรม

สำรองสำหรับเด็กที่ทำสำเร็จก่อน และสามารถวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมได้

สรุปได้ว่าประโยชน์ของชุดกิจกรรม คือ นอกจากที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครูกำหนดไว้แล้ว ยังช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเรียนรู้แบบกลุ่มโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งการสอนโดยตรงจากครูผู้สอน ทั้งยังช่วยลดภาระการสอนของครูไปได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการสอนให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน ทำให้ไม่ว่าผู้สอนจะเป็นใคร ผู้เรียนก็เกิดการเรียนรู้ได้อย่างสูงสุด

3.6 การจัดชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่นทำ

การจัดชุดกิจกรรม ร้องเต้น เล่นทำ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สนองสนใจ ตอบสนอง ทักษะที่สมองสามารถรับรู้ระดับความสำเร็จของตนเองได้ “ทันที” ที่ลงมือทำ ตอบสนองชัดเจน สมองไม่ต้องตีความความสำเร็จจากการตอบสนองที่คลุมเครือ หรือขาดความชัดเจนทำท่าย สมองพอใจความสำเร็จทีละขั้น การไต่ระดับที่สูงขึ้นตามลำดับ คือความท้าทายที่ชวนให้สมองอยากเรียนรู้ต่อไปไม่สิ้นสุด สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน 2558) การใช้ชุดกิจกรรม ร้องเต้นเล่นทำตามแนวคิดจิตตปัญญา เพื่อส่งเสริมพัฒนาการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์สำหรับเด็กปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองใช้ชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่นทำตามแนวคิดจิตตปัญญาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	วันที่เรียน	กิจกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรมทักษะการ คิดเชิงบริหารด้าน การควบคุมอารมณ์
1	18,20,21,22,25 ก.พ. 62	ชุดกิจกรรมที่ 1 ร้องเต้นเล่นทำการควบคุม อารมณ์ หน่วยเรียนรู้ตัวเรา กิจกรรมที่ 1.1 เรียนรู้ร่างกาย เรียนรู้ อารมณ์ กิจกรรมที่ 1.2 สงบสติ สงบอารมณ์ กิจกรรมที่ 1.3 แปรร่างตามอารมณ์ กิจกรรมที่ 1.4 ควบคุมอารมณ์ ควบคุม ตนเอง	สังเกตพฤติกรรม ก่อนใช้ชุดกิจกรรม

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ครั้งที่	วันที่เรียน	กิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะการคิดเชิง บริหาร ด้านการ ควบคุมอารมณ์
		กิจกรรมที่ 1.5 อารมณ์ดีร่างกายแข็งแรง	
2	26,27,28 ก.พ 62 1,4 มี.ค.62	ชุดกิจกรรมที่ 2 ร้องเต้นเล่นทำการควบคุมอารมณ์ หน่วยหนูน้อยทำได้ กิจกรรมที่ 2.1 หนูน้อยไหว้งาม มารยาทดี กิจกรรมที่ 2.2 หนูน้อยมีมารยาทการพูดและการฟัง กิจกรรมที่ 2.3 หนูน้อยมีมารยาทในการรับประทานอาหาร กิจกรรมที่ 2.4 หนูน้อยมีมารยาทการเดิน การยืน การนั่ง กิจกรรมที่ 2.5 หนูน้อยมีมารยาทในการใช้ห้องต่างๆ	
3	5,6,7,8,11 มี.ค. 62	ชุดกิจกรรมที่ 3 ร้องเต้นเล่นทำการควบคุมอารมณ์ หน่วยประสาทสัมผัส กิจกรรมที่ 3.1 สัมผัสบอกความรู้สึก กิจกรรมที่ 3.2 ดูด้วยตาเห็นถึงอารมณ์ กิจกรรมที่ 3.3 ฟังด้วยหู รู้อารมณ์ กิจกรรมที่ 3.4 จมูกดมกลิ่น ผ่อนคลายอารมณ์ กิจกรรมที่ 3.5 พุคดี อารมณ์ก็ดี	3

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ครั้งที่	วันที่เรียน	กิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะการคิดเชิง บริหาร ด้านการ ควบคุมอารมณ์
4	12,13,14,15, 18 มี.ค.62	ชุดกิจกรรมที่ 4 ร้องเต้นเล่นทำการ ควบคุมอารมณ์ หน่วยโลกสวยด้วยสีสัน กิจกรรมที่ 4.1 สืบถามอารมณ์ความรู้สึก กิจกรรมที่ 4.2 ระบายสีระบายอารมณ์ กิจกรรมที่ 4.3 เล่นกับสีควบคุมอารมณ์ กิจกรรมที่ 4.4 จัดการอารมณ์ด้วยสี กิจกรรมที่ 4.5 ปรับอารมณ์ตามสี	สังเกตพฤติกรรม หลังใช้ชุดกิจกรรม

ตารางที่ 6 แสดงการออกแบบการสร้างชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่นทำตามแนวคิดจิตตปัญญา
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์

แนวคิดจิตตปัญญา	รูปแบบการจัดกิจกรรมหลัก	ทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์
1. กิจกรรมผู้เรียนได้ลงมือทำ และปฏิบัติการคิด (A) 1.1 การคิดท่าเคลื่อนไหว ประกอบจังหวะ 1.2 การเล่าเรื่อง การเล่า นิทาน 1.3 การเล่นเกมคิด แก้ปัญหา 2. กิจกรรมผู้เรียนมีการ แสดงออก (B) 2.1 การร้องเพลง 2.2 การเคลื่อนไหวร่างกาย การบริหาร	1. การเคลื่อนไหวและจังหวะ 1.1 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ 1.2 การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ 1.3 การเคลื่อนไหว เลียนแบบ 1.4 การเคลื่อนไหวตามคำ บรรยาย 1.5 การเคลื่อนไหวตามบท เพลง 1.6 การเคลื่อนไหวแสดง ท่าทางผู้นำ ผู้ตาม 2. เสริมประสบการณ์/กิจกรรม ในวงกลม	1. เมื่อเจอปัญหา สงบสติ อารมณ์ ใช้คำพูดแก้ไขปัญห ได้อย่างเหมาะสม 2. เมื่อโกรธกับเพื่อนสามารถ ให้อภัยเพื่อนได้ 3. อธิบายอารมณ์ ดีใจ/ เสียใจ/ โกรธ /ตื้นตัน วิดกกังวล ของ ตนเองได้ 4. สงบสติอารมณ์ตื้นตันวิดก กังวลได้

ตารางที่ 6 (ต่อ)

แนวคิดจิตตปัญญา	รูปแบบการจัดกิจกรรมหลัก	ทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์
2.3 การตอบมือ 2.4 การเคาะร่างกาย 2.5 การเคาะเครื่องดนตรี 3. กิจกรรมผู้เรียนมีการเรียนรู้ แบบร่วมมือ (C) 3.1 การเล่นเครื่องเคาะ กลอง 3.2 การเล่นเกมดนตรี 3.3 การเล่นเกมกีฬา 3.4 การเล่นเกมของเล่นตาม ความสนใจ 3.5 เล่นทายปริศนา 4. กิจกรรมผู้เรียนมีการเรียนรู้ จากการค้นพบ (D) 4.1 การวาดภาพ 4.2 วาดเส้น 4.3 การระบายสี 4.4 การปั้น 4.5 การฉีกตัดปะ 5. กิจกรรมผู้เรียนมี ความก้าวหน้าในการเรียนรู้(P) 5.1 นำเสนอผลงาน การประเมินผลการเรียนรู้ ขั้น A (Assessment) -ทดสอบก่อนเรียน -ทดสอบหลังเรียน	2.1 การสนทนาหรือการ อภิปราย 2.2 การเล่านิทาน 2.3 การเล่นเกมบทบาทสมมติ 2.4 การร้องเพลง ท่องคำคล้อง จอง 2.5 การประกอบอาหาร 2.6 การสาธิต 3. ศิลปะสร้างสรรค์ 3.1 การวาดภาพและระบายสี 3.2 การเล่นกับสีน้ำ 3.3 การพิมพ์ภาพ 3.4 การปั้น 3.5 การพับ ฉีก ตัด ปะ 3.6 การประดิษฐ์วัสดุ 3.7 การประดิษฐ์ 4. การเล่นเกมตามมุม 4.1 มุมบล็อกลูก 4.2 มุมหนังสือ 4.3 มุมวิทยาศาสตร์หรือมุม ธรรมชาติศึกษา 4.4 มุมศิลปะ 4.5 มุมบทบาทสมมติ	5. เมื่อผิดหวังเสียใจ สามารถปรับอารมณ์เป็น ปกติได้อย่าง รวดเร็ว

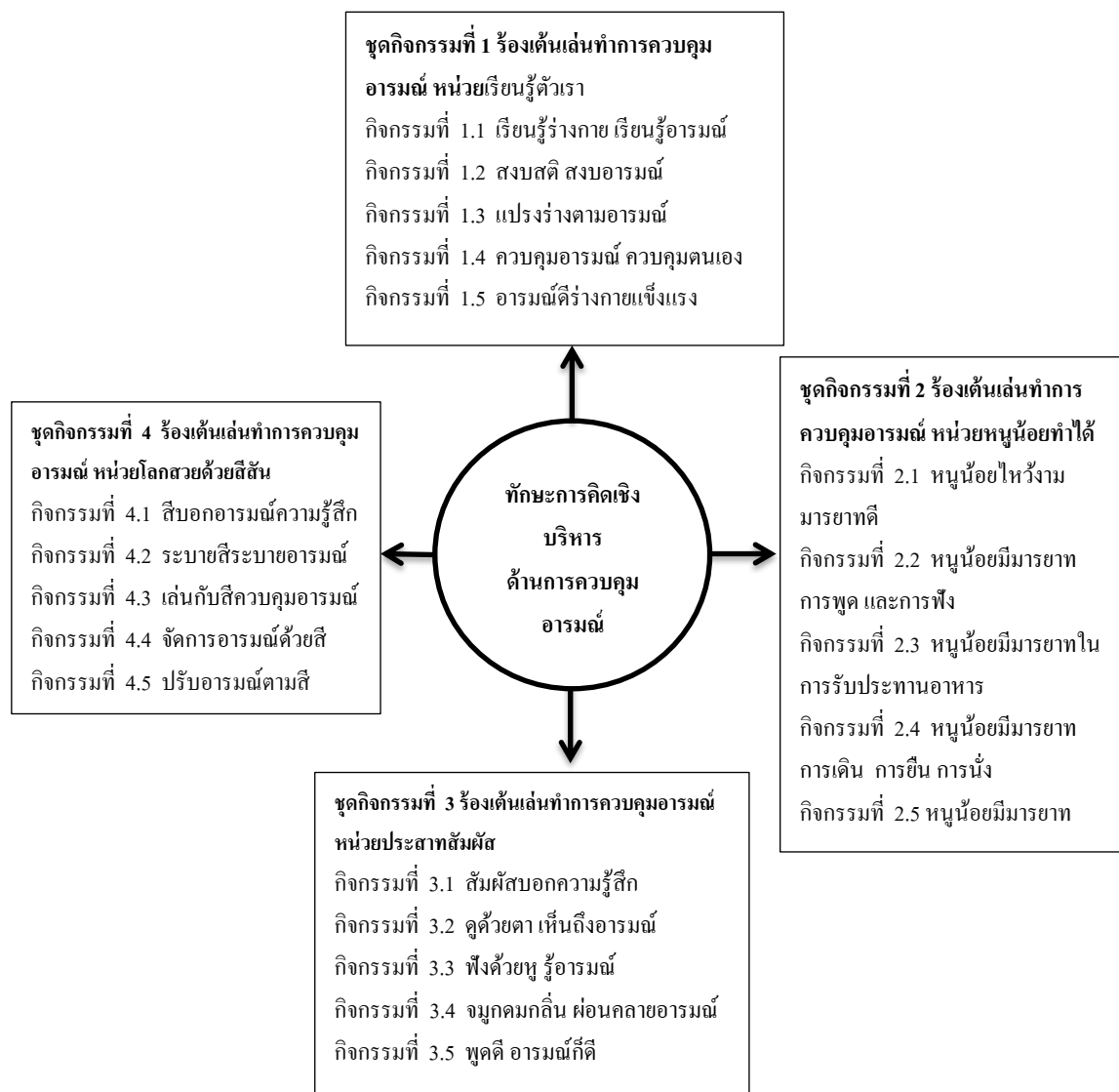
ตารางที่ 6 (ต่อ)

แนวคิดจิตตปัญญา	รูปแบบการจัดกิจกรรมหลัก	ทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์
	5. กลางแจ้ง 5.1 การเล่นเกมการละเล่น 5.2 การเล่นเครื่องเล่น สนาม 5.3 การเล่นทราย 5.4 การเล่นกีฬา 6. เกมการศึกษา 6.1 เกมจับคู่ 6.2 เกมต่อภาพให้สมบูรณ์ (Jigsaws) หรือภาพตัดต่อ 6.3 เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) 6.4 เกมเรียงลำดับ 6.5 เกมการจัดหมวดหมู่ 6.6 เกมหาความสัมพันธ์ ตามลำดับที่กำหนด	

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นการออกแบบการนำแนวคิดจิตตปัญญา มี 5 ขั้นตอนการเรียนรู้ ประกอบด้วย ขั้น A ผู้เรียนได้ลงมือทำ และปฏิบัติการคิด ขั้น B ผู้เรียนมีการแสดงออก ขั้น C ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้น D ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการค้นพบขั้น P ผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ มาผนวกกับรูปแบบการจัดกิจกรรมหลัก มี 6 กิจกรรมหลัก ซึ่งประกอบไปด้วย 1) กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ มีดังนี้ การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวเลียนแบบ การเคลื่อนไหวตามคำบรรยาย การเคลื่อนไหวตามบทเพลง การเคลื่อนไหวแสดงท่าทางผู้นำผู้ตาม 2) กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมในวงกลม มีดังนี้ การสนทนาหรือการอภิปราย การเล่านิทาน การเล่นเกมบวกลบคูณหาร การร้องเพลง ท่องคำคล้องจอง การประกอบอาหาร การสาธิต 3) กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ มีดังนี้ การวาดภาพ

และระบายสี การเล่นกับสีน้ำ การพิมพ์ภาพ การปั้น การพับ ฉีก ตัด ปะ การประดิษฐ์วัสดุ การประดิษฐ์

4) กิจกรรมการเล่นตามมุม มีดังนี้ มุมบล็อก มุมหนังสือ มุมวิทยาศาสตร์หรือมุมธรรมชาติศึกษา มุมศิลปะ มุมบทบาทสมมติ 5) กิจกรรมกลางแจ้ง มีดังนี้ การเล่นเกมการละเล่น การเล่นเครื่องเล่น สนาม การเล่นทราย การเล่นกีฬา 6) กิจกรรมเกมการศึกษา มีดังนี้ เกมจับคู่เกมต่อภาพให้สมบูรณ์ (Jigsaws) หรือภาพตัดต่อ เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เกมเรียงลำดับ เกมการจัดหมวดหมู่ เกมหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด รวมทั้งการกำหนดขอบข่ายของเนื้อหา ที่สอดคล้องกับทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ และแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ ที่สร้างขึ้นเองโดยปรับตามแนวคิดของ(สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล, 2557 : 155-166) ประกอบด้วย 5 ข้อ คือ 1) เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์ใช้คำพูดแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม 2) เมื่อโกรธกับเพื่อนสามารถให้อภัยเพื่อนได้ 3) อธิบายอารมณ์ดีใจ/เสียใจ/โกรธ/ตื่นเต้น วิตกกังวล ของตนเองได้ 4) สงบสติอารมณ์ตื่นเต้น วิตกกังวลได้ 5) เมื่อผิดหวังเสียใจ สามารถปรับอารมณ์เป็นปกติได้อย่างรวดเร็ว จึงได้ชุดกิจกรรมซึ่งจำนวน 4 ชุดกิจกรรม มี 20 กิจกรรมย่อย ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ชุดกิจกรรมร้องเล่น เล่นทำ ตามแนวคิดจิตตปัญญาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์

ตารางที่ 7 โครงสร้างชุดกิจกรรมร้องเต้น เล่นทำ ตามแนวคิดจิตปัญญาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

โครงสร้างของ กระบวนการจัดกิจกรรม แบบจิตปัญญา	รูปแบบการจัดกิจกรรม หลัก	ชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่น ทำตามแนวคิดจิต ปัญญา	ทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์
1. กิจกรรมผู้เรียนได้ลง มือทำและปฏิบัติการคิด (A) 1.1 การคิดทำทาง เคลื่อนไหวประกอบ จังหวะ 1.2 การเล่าเรื่อง การ เล่านิทาน 1.3 การเล่นเกมคิด แก้ปัญหา 2. กิจกรรมผู้เรียนมีการ แสดงออก (B) 2.1 การร้องเพลง 2.2 การเคลื่อนไหว ร่างกาย ภายบริหาร 2.3 การปรบมือ 2.4 การเคาะร่างกาย 2.5 การเคาะเครื่อง ดนตรี 3. กิจกรรมผู้เรียนมีการ เรียนรู้แบบร่วมมือ (C) 3.1 การเล่นเกมเครื่องเคาะ กลอง 3.2 การเล่นเกมดนตรี 3.3 การเล่นเกมกีฬา 3.4 การเล่นเกมเล่น ตาม ความสนใจ	1. กิจกรรมการเคลื่อนไหว และจังหวะ 1.1 การเคลื่อนไหวอยู่ กับที่ 1.2 การเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ 1.3 การเคลื่อนไหว เลียนแบบ 1.4 การเคลื่อนไหว ตามคำบรรยาย 1.5 การเคลื่อนไหว ตามบทเพลง 1.6 การเคลื่อนไหว แสดงท่าทางผู้นำ ผู้ตาม 2. กิจกรรมเสริม ประสบการณ์ 2.1 การสนทนาหรือ การอภิปราย 2.2 การเล่านิทาน 2.3 การเล่นเกม บามสมมติ 2.4 การร้องเพลง ท่อง คำคล้องจอง 2.5 การประกอบ อาหาร 2.6 การสาธิต	ชุดกิจกรรมที่ 1 ร้องเต้นเล่นทำการ ควบคุมอารมณ์ หน่วย เรียนรู้ตัวเรา กิจกรรมที่ 1.1 เรียนรู้ร่างกาย เรียนรู้ อารมณ์ กิจกรรมที่ 1.2 สงบสติ สงบอารมณ์ กิจกรรมที่ 1.3 แปรร่างตามอารมณ์ กิจกรรมที่ 1.4 ควบคุมอารมณ์ ควบคุม ตนเอง กิจกรรมที่ 1.5 อารมณ์ดีร่างกายแข็งแรง ชุดกิจกรรมที่ 2 ร้องเต้นเล่นทำการ ควบคุมอารมณ์ หน่วย หนูน้อยทำได้ กิจกรรมที่ 2.1 หนูน้อยไหว้งาม มารยาทดี กิจกรรมที่ 2.2 หนูน้อยมีมารยาทการ พูด และการฟัง	1. เมื่อเจอปัญหา สงบสติ อารมณ์ ใช้คำพูดแก้ไข ปัญหาได้อย่างเหมาะสม 2. เมื่อโกรธกับเพื่อน สามารถให้อภัยเพื่อนได้ 3. อธิบายอารมณ์ ดีใจ/ เสียใจ/ โกรธ / ตื่นเต้น วิตกกังวล ของตนเองได้ 4. สงบสติอารมณ์ ตื่นเต้น วิตกกังวล ได้ 5. เมื่อผิดหวังเสียใจ สามารถปรับอารมณ์เป็น ปกติได้อย่างรวดเร็ว

ตารางที่ 7 (ต่อ)

โครงสร้างของ กระบวนการจัดกิจกรรม แบบจิตตปัญญา	รูปแบบการจัด กิจกรรมหลัก	ชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่น ทำตามแนวคิดจิตต ปัญญา	ทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์
3.5 เล่นทายปริศนา 4. กิจกรรมผู้เรียนมีการ เรียนรู้จากการค้นพบ (D) 4.1 การวาดภาพ 4.2 วาดเส้น 4.3 การระบายสี 4.4 การปั้น 4.5 การฉีกตัดปะ 5. กิจกรรมผู้เรียนมี ความก้าวหน้าในการ เรียนรู้(P) 5.1 นำเสนอผลงาน การประเมินผลการเรียนรู้ ขั้น A (Assessment) -ทดสอบก่อนเรียน -ทดสอบหลังเรียน	3. กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ 3.1 การวาดภาพและ ระบายสี 3.2 การเล่นกับสีน้ำ 3.3 การพิมพ์ภาพ 3.4 การปั้น 3.5 การพับ ฉีก ตัด ปะ 3.6 การประดิษฐ์ 3.7 การประดิษฐ์ 4. กิจกรรมการเล่นตาม มุม 4.1 มุมบล็อก 4.2 มุมหนังสือ 4.3 มุมวิทยาศาสตร์ หรือมุมธรรมชาติศึกษา 4.4 มุมศิลปะ 4.5 มุมบทบาทสมมติ 5. กิจกรรมกลางแจ้ง 5.1 การเล่นเกม การละเล่น 5.2 การเล่นเครื่องเล่น สนาม 5.3 การเล่นทราย 5.4 การเล่นกีฬา 6. กิจกรรมเกมการศึกษา 6.1 เกมจับคู่ 6.2 เกมต่อภาพให้ สมบูรณ์ (Jigsaws) หรือ ภาพตัดต่อ	กิจกรรมที่ 2.3 หนูน้อยมีมารยาทในการ รับประทานอาหาร กิจกรรมที่ 2.4 หนูน้อยมีมารยาทการเดิน การขึ้น การนั่ง กิจกรรมที่ 2.5 หนูน้อยมีมารยาทในการ ใช้ห้องต่างๆ ชุดกิจกรรมที่ 3 ร้องเต้นเล่นทำการ ควบคุมอารมณ์ หน่วย ประสาทสัมผัส กิจกรรมที่ 3.1 สัมผัสบอกความรู้สึก กิจกรรมที่ 3.2 ดูด้วยตา เห็นถึงอารมณ์ กิจกรรมที่ 3.3 ฟังด้วยหู รู้อารมณ์ กิจกรรมที่ 3.4 จมูกดมกลิ่น ฟอนคลาย อารมณ์ กิจกรรมที่ 3.5 พุคดิ อารมณ์ก็ดี	

ตารางที่ 7 (ต่อ)

โครงสร้างของ กระบวนการจัดกิจกรรม แบบจิตตปัญญา	รูปแบบการจัด กิจกรรมหลัก	ชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่น ทำตามแนวคิดจิตต ปัญญา	ทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์
	6.3 เกมวางภาพต่อ ปลาย (โดมิโน) 6.4 เกมเรียงลำดับ 6.5 เกมการจัด หมวดหมู่ 6.6 เกมหา ความสัมพันธ์ตามลำดับที่ กำหนด	ชุดกิจกรรมที่ 4 ร้องเต้นเล่นทำการ ควบคุมอารมณ์ หน่วย โลกสวย ด้วยสีสัน กิจกรรมที่ 4.1 สืบทอดอารมณ์ความรู้สึก กิจกรรมที่ 4.2 ระบายสีระบายอารมณ์ กิจกรรมที่ 4.3 เล่นกับสีควบคุมอารมณ์ กิจกรรมที่ 4.4 จัดการอารมณ์ด้วยสี กิจกรรมที่ 4.5 ปรับอารมณ์ตามสี	

จากตารางที่ 7 แสดงรายละเอียดการพัฒนาชุดกิจกรรมร้องเต้นเล่นทำตามแนวคิดจิตตปัญญาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย ในแต่ละชุดมีรายละเอียดดังนี้

ชุดกิจกรรมที่ 1 ร้องเต้นเล่นทำการควบคุมอารมณ์ หน่วยเรียนรู้ตัวเรา หมายถึง กิจกรรมที่จัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยรู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับ อารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเรา และความสำคัญของการควบคุมอารมณ์ การฝึกสงบสติ สงบอารมณ์ต่างๆ การแนะนำวิธี การฝึกควบคุมอารมณ์ ควบคุมตนเอง ถ้าเด็กที่มีอารมณ์ดีสมองจะดีตามไปด้วย ผ่านการเล่นปนเรียน ด้วยกิจกรรมรูปแบบการร้องเต้นเล่นทำ ด้วยความสนุกสนาน ด้นเต้น สามารถตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึก ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 1.1 เรียนรูปร่างกาย เรียนรู้อารมณ์ กิจกรรมที่ 1.2 สงบสติ สงบอารมณ์ กิจกรรมที่ 1.3 แปรรูปร่างตามอารมณ์ กิจกรรมที่ 1.4 ควบคุมอารมณ์ ควบคุมตนเอง กิจกรรมที่ 1.5 อารมณ์ดีร่างกายแข็งแรง

ชุดกิจกรรมที่ 2 ร้องเล่นเล่นทำการควบคุมอารมณ์ หน่วยหนูน้อยทำได้ หมายถึง กิจกรรมที่จัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยรู้จักไหว้ถาม มารยาทดี มีมารยาทการพูดและการฟัง มีมารยาทในการรับประทานอาหาร มีมารยาทการเดิน การยืน การนั่ง มีมารยาทในการใช้ห้องต่างๆ ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 1.2 หนูน้อยไหว้ถามมารยาทดี กิจกรรมที่ 2.2 หนูน้อยมีมารยาทการพูด และการฟัง กิจกรรมที่ 2.3 หนูน้อยมีมารยาทในการรับประทานอาหาร กิจกรรมที่ 2.4 หนูน้อยมีมารยาทการเดิน การยืน การนั่ง และกิจกรรมที่ 2.5 หนูน้อยมีมารยาท ในการใช้ห้องต่างๆ

ชุดกิจกรรมที่ 3 ร้องเล่นเล่นทำการควบคุมอารมณ์ หน่วยประสาทสัมผัส หมายถึง กิจกรรมที่จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนรู้จักจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกตนเองและแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมได้ รู้จักวิธีการการระบายอารมณ์ต้นตออย่างเหมาะสม การฝึกสงบสติอารมณ์ และสามารถปรับอารมณ์ให้เป็นปกติได้ ผ่านการเล่นปนเรียน ด้วยกิจกรรมรูปแบบการร้องเล่นเล่นทำ ด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น สามารถตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมของนักเรียนได้

ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 3.1 สัมผัสบอกความรู้สึก กิจกรรมที่ 3.2 ดูด้วยตาเห็นถึงอารมณ์ กิจกรรมที่ 3.3 ฟังด้วยหู รู้อารมณ์ กิจกรรมที่ 3.4 จมูกดมกลิ่น ผ่อนคลายอารมณ์ กิจกรรมที่ 3.5 พุดดี อารมณ์ก็ดี

ชุดกิจกรรมที่ 4 ร้องเล่นเล่นทำการควบคุมอารมณ์ หน่วยโลกสวยด้วยสีสัน หมายถึง กิจกรรมที่จัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้เรื่องสีบอกอารมณ์ความรู้สึก วิธีระบายสีระบายอารมณ์ เล่นกับสีควบคุมอารมณ์ จัดการอารมณ์ด้วยสี ปรับอารมณ์ตามสี รวมถึงการจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกตนเอง ผ่านการเล่นปนเรียน ด้วยกิจกรรมรูปแบบการร้องเล่นเล่นทำ ด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น สามารถตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยได้ ประกอบด้วย 5 กิจกรรมย่อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 4.1 สีบอกอารมณ์ความรู้สึก กิจกรรมที่ 4.2 ระบายสีระบายอารมณ์ กิจกรรมที่ 4.3 เล่นกับสีควบคุมอารมณ์ กิจกรรมที่ 4.4 จัดการอารมณ์ด้วยสี กิจกรรมที่ 4.5 ปรับอารมณ์ตามสี และพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย ได้สอดคล้องกับทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ 5 ข้อ คือ 1) เมื่อเจอปัญหาสงบสติอารมณ์ใช้คำพูดแก้ไขปัญหาก็ได้อย่างเหมาะสม 2) เมื่อโกรธกับเพื่อนสามารถให้อภัยเพื่อนได้ 3) อธิบายอารมณ์ ดีใจ/เสียใจ/โกรธ/ตื่นเต้น วิดกกังวล ของตนเองได้ 4) สงบสติอารมณ์ต้นตอวิตกกังวลได้ 5) เมื่อผิดหวังเสียใจสามารถปรับอารมณ์เป็นปกติได้อย่างรวดเร็ว

โดยการจัดกิจกรรมแต่ละชุดกิจกรรมสามารถตอบสนองการควบคุมอารมณ์ได้ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่ชุดกิจกรรม เป็นการเตรียมความพร้อมผู้เรียนให้ทราบว่าต้องทำอะไรบ้าง เป็นกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพร้อมที่จะเรียน ใช้เวลา 2-5 นาที เช่น การร้องเพลงแสดงท่าทางประกอบ การเล่านิทาน การเล่าเหตุการณ์ การเปิดเพลง คำคล้องจอง การสนทนาเกี่ยวกับรูปภาพ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นเรียนรู้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดจิตปัญญา มี 5 ขั้นการเรียนรู้ คือ ABCDP ร่วมกับรูปแบบการจัดกิจกรรมหลักมี 6 กิจกรรม ดังนี้ 1) กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ 2) กิจกรรมเสริมประสบการณ์ 3) กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ 4) กิจกรรมเล่นตามมุม 5) กิจกรรมกลางแจ้ง 6) กิจกรรมเกมการศึกษา โดยมีการจัดกิจกรรม 5 ขั้นการเรียนรู้ คือ ABCDP

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ขั้น A (Assessment) (ประเมินกิจกรรมการเรียนรู้) ดังนี้ 3.1) ครูชวนเด็กพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรม ดังนี้ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรม เด็กเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้ วิธีจัดการอารมณ์ของตัวเอง และข้อเสนอแนะ การแก้ปัญหาของเด็ก 3.2) ครูสรุปช่วงท้ายในประเด็น ดังนี้ ครูชมเชยความสามารถของเด็กในการคิดสร้างสรรค์ ในการวางแผนการทำงาน ในผลงานของตนเอง และสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ขณะทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน การยอมรับในทุกความคิด การแสดงออกทางอารมณ์

4. ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์

4.1 ความหมายทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์

มีผู้ให้นิยามความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ไว้ ดังนี้

สุภาวดี หาญเมธี (2558) ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์ หมายถึง ทักษะสมอง ในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ไม่ขึ้นๆลงๆ ง่ายๆ ไม่แสดงพฤติกรรมไปตามอารมณ์ จนไปสร้างปัญหาให้ตนเองหรือคนอื่น ประกอบด้วย 1) เวลาไม่พอใจ จะไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว หรือใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา 2) ถ้ามีการผิดหวังเล็กๆ น้อยๆ สามารถฟื้นอารมณ์ได้ในเวลาไม่นานนัก 3) เมื่อได้ทำสิ่งที่ชอบก็ไม่ตื่นเต้นจนเกินเหตุ

สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2557 : 155-166) ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์ หมายถึง การทำหน้าที่ระดับสูงของสมองที่ช่วยให้เราควบคุมอารมณ์ ความคิด และการกระทำ ให้แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ จนเกิดพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมาย ประกอบด้วย 1) เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหาไม่เอาแต่ไว้อย่าง 2) เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์โกรธอย่าง

เหมาะสมไม่ใช้ความรุนแรง 3) อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย 4) ระวังอารมณ์ตื่นตื่นวิตกกังวล เพื่อทำกิจกรรมต่อไปได้ 5) เมื่อผิดหวังเสียใจ ครอบงำโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน

สรุปได้ว่า คะแนนที่ได้จากการวัดโดยการสังเกตพฤติกรรมจากแบบสังเกตพฤติกรรม ทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ ที่สร้างขึ้นเองโดยปรับปรุงตามแนวคิดของ สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2557 : 155-166) ประกอบไปด้วย 5 ข้อ ดังนี้ 1) เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์ ใช้คำพูดแก้ไขปัญหได้อย่างเหมาะสม 2) เมื่อโกรธกับเพื่อนสามารถให้อภัยเพื่อนได้ 3) อธิบายอารมณ์ ดีใจ/เสียใจ/โกรธ /ตื่นตื่น วิตกกังวล ของตนเอง ได้ 4) สงบสติอารมณ์ตื่นตื่นวิตกกังวลได้ 5) เมื่อผิดหวังเสียใจ สามารถปรับอารมณ์เป็นปกติได้อย่างรวดเร็ว

4.2 การคิดเชิงบริหาร (Executive Functions)

การคิดเชิงบริหาร (Executive Functions) มีผู้ให้นิยามความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหารไว้ ดังนี้

แม็คโคลสกี เพอร์คิน ดิฟเนอร์ และ คอฟฟีแมน (McCloskey, Perkins, & Divner, 2009; Kaufman, 2010) กล่าวถึง ทักษะการคิดเชิงบริหารว่าเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นถึงการทำงานของสมองส่วน prefrontal cortex ที่อยู่ภายในกลีบสมอง frontal lobe โดยภายในสมองส่วน prefrontal cortex ประกอบด้วยเยื่อหุ้มสมองสองส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คือ dorsolateral prefrontal cortex มีหน้าที่ในการกำหนดเป้าหมาย การริเริ่ม การปรับเปลี่ยน การวางแผนการจ้ระบบ และการมีสมาธิแน่วแน่

ส่วนที่ 2 คือ orbital prefrontal cortex มีหน้าที่ในการกำกับควบคุมอารมณ์ และ พฤติกรรม

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ องค์การมหาชน (2558 : 7-12) การคิดเชิงบริหาร (Executive Functions) หมายถึง สมองถูกออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ เพื่อ “ความอยู่รอด” เป็นสำคัญ เด็กเล็กๆ เริ่มเรียนรู้ที่จะร้องไห้ ยิ้ม หัวเราะ กินอาหาร คลาน นั่ง เดิน พุด และทำกิจกรรมต่างๆ เป็นผลจากการที่สมองรับรู้ เรียนรู้ พัฒนาและเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อจะมีชีวิตรอด การพัฒนาผ่าน “การเรียนรู้” สมองพัฒนาศักยภาพในการคิด ความจำ ผ่านกระบวนการที่เรียนว่า “การเรียนรู้” ซึ่งจะดำเนินไปตามกำหนด “เวลา” ที่เหมาะสม เราจึงให้ความสำคัญกับ “พัฒนาการตามช่วงวัย” แต่ในขณะเดียวกันสมองส่วนอารมณ์ก็มีบทบาทมากที่สุดต่อความสามารถที่จะเรียนรู้ คิด และสร้างความทรงจำ ความขึงใจต่อสิ่งที่ทำอยู่ ความกลัว ความเกลียดชัง ความเบื่อหน่ายจะกีดกันการเรียนรู้ของสมอง กีดกันไม่ให้เกิดความคิด และกีดกันการสร้าง ความทรงจำ ความเชื่อมั่น

ความสนใจ ความตื่นตัว ความอยากรู้ เหล่านี้เป็นอารมณ์ที่กระตุ้น ให้เซลล์ในสมองเชื่อมโยงกันได้ง่าย ทำให้สมอง เรียนรู้ คิด และสร้างความทรงจำ

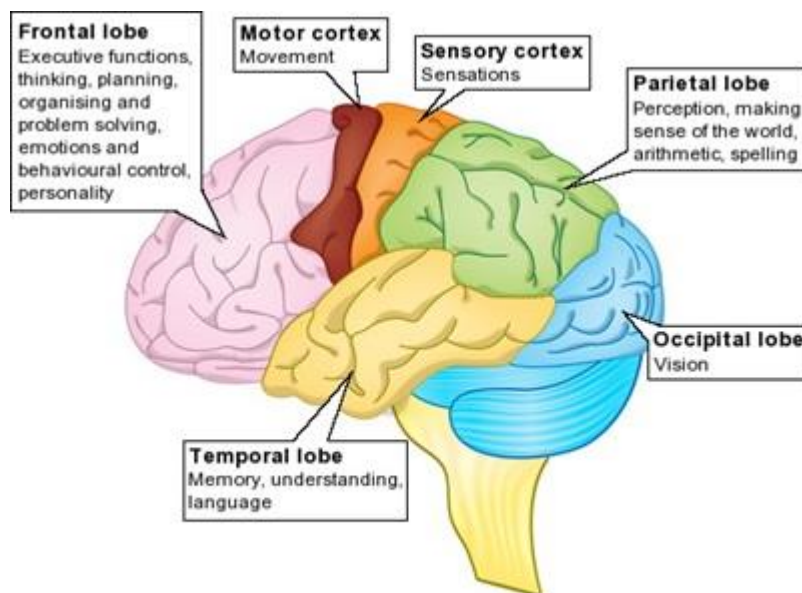
สุภาวดี หาญเมธี (2558 : 28) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงบริหารคือ ชุดกระบวนการทางความคิด (mental process) ที่ช่วยในด้านการวางแผน การจำคำสั่ง การมุ่งมั่นจดจ่อ และจัดการกับงานหลาย ๆ อย่างให้สำเร็จ ทั้งยังช่วยในการวางแผนเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน และดำเนินการไปเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ รวมไปถึงการควบคุมแรงกระตุ้น แรงอยากทั้งหลาย เพื่อไม่ให้หลุดไปนอกกรอบที่กำหนด โดยทักษะที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ถือว่าเป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการเรียน การทำงาน หรือแม้กระทั่งการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2560 : 6-7) กล่าวว่า การคิดเชิงบริหาร(Executive Functions) เป็นการทำหน้าที่ระดับสูงของสมองที่ควบคุมอารมณ์ ความคิด การตัดสินใจ และการกระทำจนเกิดพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมาย (Goal directed behaviors) ประกอบด้วยทักษะพื้นฐาน 5 ด้าน

สรุปได้ว่า ทักษะการคิดเชิงบริหารคือ การที่สมองของเราทำการประมวลผลความคิด จัดการ ควบคุมพฤติกรรมต่างๆ และช่วยกระตุ้นให้สมองส่วนหน้าที่ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยเราในการควบคุมอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความต้องการและการกระทำ เพราะสมองส่วนนี้ บ่งบอก นิัยหรือ สันดาน ของมนุษย์ ประกอบด้วย กลุ่มทักษะปฏิบัติ ได้แก่ ด้านริเริ่มลงมือทำ ด้านวางแผน จัดระเบียบ ดำเนินการ และทักษะมุ่งเป้าหมาย กลุ่มทักษะพื้นฐาน ได้แก่ ด้านจำเพื่อใช้งาน ด้านยืดหยุ่นความคิด และด้านยังคิดไตร่ตรอง และกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ได้แก่ ด้านการจดจ่อใส่ใจ ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านติดตามประเมินตนเอง

4.3 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function)

มิลเลอร์และโคเฮน (Miller and Cohen : 2001) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จไว้ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Functions)

ที่มา : www.headway.or.uk

จากภาพประกอบที่ 5 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร(Executive Functions) มิลเลอร์และโคเฮน กล่าวว่า สมองส่วนหน้าของมนุษย์นั้น เปรียบเสมือนกับประธานเจ้าหน้าที่บริหาร (CEO) ที่ทำหน้าที่ในการควบคุมความคิด การตัดสินใจ อารมณ์การแสดงออก และการกระทำของมนุษย์เรา แต่สมองส่วนหน้านั้นไม่ได้เป็นเพียงส่วนเดียวเท่านั้นที่ทำหน้าที่ในการควบคุม แต่กลับทำงานร่วมกันกับสมองส่วนอื่น ๆ ตามทฤษฎีการบูรณาการโดยมีวงจรเส้นใยประสาทที่เชื่อมต่อถึงกัน โดยสมองแต่ละส่วน มีหน้าที่แตกต่างกันไป ดังนี้

1. สมองใหญ่ส่วนนอกกลีบหน้า (Frontal lobe) มีหน้าที่ควบคุมการคิด การวางแผน การจัดระบบและการคิดแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังเป็นส่วนที่ใช้ในการควบคุมอารมณ์ ควบคุมพฤติกรรมและบุคลิกภาพที่แสดงออกมาด้วย

2. คอร์เทกซ์สั่งการ (Motor cortex) มีหน้าที่ควบคุมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว

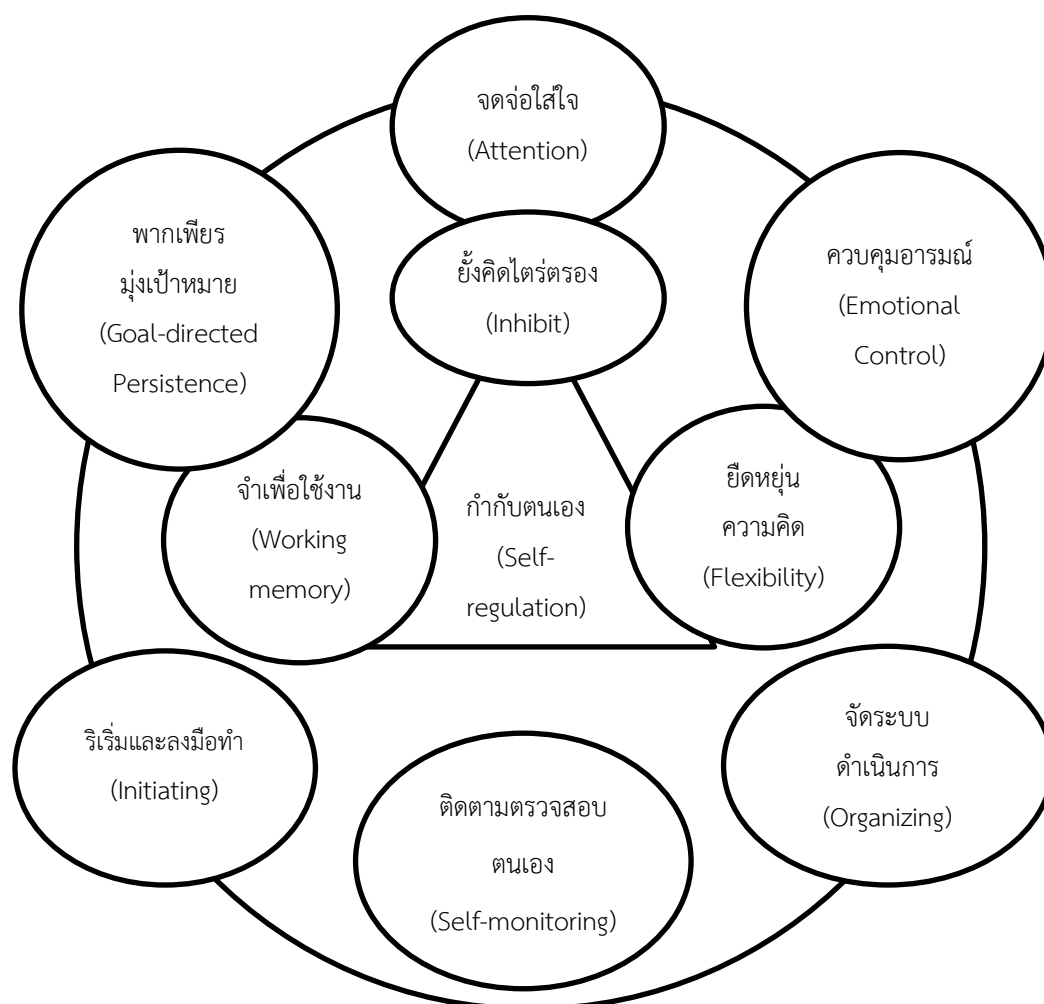
3. คอร์เทกซ์รับความรู้สึก (Sensory cortex) มีหน้าที่ควบคุมเกี่ยวกับความรู้สึก

4. สมองใหญ่กลีบด้านข้างตอนบน (Parietal lobe) มีหน้าที่ควบคุม สร้างความเข้าใจ
ต่อสิ่งต่าง ๆ ในโลก การคำนวณและการสะกด

5. สมองใหญ่กลีบท้ายทอย (Occipital lobe) มีหน้าที่ควบคุมการมองเห็น

6. สมองใหญ่กลีบขมับ (Temporal lobe) มีหน้าที่ควบคุมความจำ ความเข้าใจ และ
ภาษา ทั้งนี้ การใช้สมองส่วนต่าง ๆ กับเส้นประสาทร่วมกัน จะสามารถทำให้เกิดทักษะการคิดเชิง
บริหารได้

สถาบันอาร์จีแอล (RGL Institution : 2015) ได้กำหนดกรอบขององค์ประกอบของทักษะการ
คิดเชิงบริหารไว้ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Functions)

ที่มา : สถาบันอาร์จีแอล (RGL Institution : 2015)

จากภาพที่ 6 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร ประกอบไปด้วย

1. ความจำที่นำมาใช้งาน (Working memory) หมายถึง ความสามารถของคลังสมองในการเก็บ ประมวล และดึงข้อมูลออกมาใช้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น ช่วยในการระลึกถึงสิ่งที่ได้อ่านในหนังสือในตอนที่มีคนเข้ามาช่วยคุยตอนกำลังอ่าน เป็นต้น
2. การยับยั้งชั่งใจ หรือ การคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) หมายถึง ความสามารถในการควบคุมแรงปรารถนาของตนให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม กระทั่งสามารถหยุดยั้งพฤติกรรมได้ในเวลาที่สมควร ในกรณีที่ไม่สามารถควบคุมแรงปรารถนาได้ อาจทำให้เกิดการกระทำแบบไม่คาดคิดขึ้นมา หรืออาจจะมีปฏิกิริยาตอบโต้ต่อสิ่งต่าง ๆ ไปในทางที่ก่อให้เกิดปัญหากับตนเองได้
3. ความสามารถในการยืดหยุ่นความคิด (Cognitive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนจุดสนใจ หรือเปลี่ยนทิศทางให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเด็กที่มีปัญหาในการปรับตัวนั้น มักจะติดตันอยู่กับสิ่งเดิม ๆ มองไม่เห็นทางออกใหม่ ๆ ไม่สามารถยืดหยุ่นพลิกแพลง และไม่สามารถคิดสิ่งใหม่ ๆ นอกกรอบได้
4. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถจัดการกับอารมณ์ด้านลบไม่ว่าจะเป็นความเครียด หงุดหงิด และแสดงออกมาแบบไม่รบกวนผู้อื่น เด็กสามารถบอกได้ว่าตอนนี้ตนเองกำลังรู้สึกอย่างไร และควรจัดการกับอารมณ์นั้นอย่างไร สำหรับเด็กที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ จะทำให้กลายเป็นคนที่มีอารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย หงุดหงิดเกินเหตุ หรือขี้กังวล นอกจากนี้ยังมีอารมณ์ที่แปรปรวน อาจทำให้ซึมเศร้าได้
5. ความสามารถในการใส่ใจ (Attention) หมายถึง ความสามารถในการจดจ่อ มุ่งสนใจในสิ่งที่กำลังทำอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง โดยไม่เสียสมาธิไปตามปัจจัยภายนอกหรือภายในตนเองที่เข้ามารบกวน
6. การตรวจสอบตนเอง (Self-Monitoring) หมายถึง การรู้จักตัวเอง รวมไปถึงการตรวจสอบเพื่อหาข้อบกพร่อง ประเมินการบรรลุเป้าหมาย รวมไปถึงความสามารถในการทำกับและติดตามปฏิกิริยาของตนเอง และดูผลจากพฤติกรรมของตนเองที่กระทบต่อผู้อื่น
7. ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำงาน (Initiating) หมายถึง การริเริ่มและลงมือทำงานตามที่คิด ริเริ่มโดยการสร้างสรรค์แนวทางในการทำสิ่งต่าง ๆ การลงมือปฏิบัติจะทำให้สิ่งที่ตนคิดนั้นปรากฏขึ้นจริง
8. การวางแผนและการจัดระบบ (Planning and Organizing) หมายถึง การดำเนินการในการวางแผนและการจัดระบบตั้งแต่ การตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญ จัดระบบโครงสร้าง

การเห็นภาพรวม ไปจนถึงการดำเนินการ เป็นการเป้าหมายให้เป็นขั้นตอน กระบวนการ และมีการประเมินผล

9. ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) หมายถึง เมื่อมีความตั้งใจการลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว ก็มีความอดทน มุ่งมั่น เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ถึงแม้ว่าพบอุปสรรค ก็พร้อมที่จะฝ่าฟันไปจนถึงความสำเร็จ

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2560 : 10-16) จากแบบวัดพฤติกรรมที่เป็นความบกพร่องของการคิดเชิงบริหารที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ ที่เรียกว่า BRIEE-P (Behavioral Rating Inventory of Executive Functions-preschool version) นั้นในเด็กเล็กวัย 2-6 ปี EF จะมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ส่วนในเด็กโตวัย 6-18 ปี มีองค์ประกอบเพิ่มขึ้นอีก 3 ด้าน คือ ในวัยเด็กเล็ก 2-6 ปี มีองค์ประกอบ 5 ด้าน มีตัวชี้วัดด้านการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรม มี 3 องค์ประกอบคือ

1. การหยุด การยับยั้ง (Inhibitory control) การยับยั้งพฤติกรรมตนเองให้หยุดคิดก่อนทำ ไม่หุนหันพลันแล่น ไม่คิดเรื่อยเปื่อย หยุดควบคุมพฤติกรรมที่ไปรบกวนผู้อื่น มีสมาธิจดจ่อในสิ่งที่กำลังจะทำ

2. การเปลี่ยนความคิด (Shift) หมายถึง การเปลี่ยนความคิดไม่ให้ยึดติดเพียงความคิดเดียว สามารถเปลี่ยนมุมมองที่แตกต่าง นอกกรอบได้ สามารถทำงานหลายอย่างสลับไปมาได้

3. การควบคุมอารมณ์ (Emotional control) หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

ตัวชี้วัดด้าน Metacognition ที่เพิ่งเกิดขึ้นในเด็กวัยนี้ มี 2 องค์ประกอบคือ

4. ความจำขณะทำงาน (Working memory) ความสามารถในการจำข้อมูลไว้ในใจและจัดการข้อมูล หรือนำข้อมูลที่เก็บไว้ในใจมาใช้ในการคิดแก้ปัญหา โดยอาศัยความตั้งใจจดจ่อเป็นพื้นฐานสำคัญ

5. การวางแผนจัดการ (Planning and Organizing) หมายถึง การวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การจัดลำดับความสำคัญ การริเริ่มลงมือทำ การคาดการณ์ผลลัพธ์ การติดตามสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

ส่วนในเด็กโตวัย 6-18 ปี มีองค์ประกอบเพิ่มขึ้นอีก 3 ด้าน คือ

6. การเริ่มต้นลงมือทำ การริเริ่ม (Initiate) คือ เริ่มต้นทำงานด้วยตนเองโดยไม่ต้องรอให้มีคนมาบอก

7. การติดตามเฝ้าดูสะท้อนผลจากการกระทำของตนเอง (Self-monitoring) คือ ความสามารถในการติดตามประเมินผลของการกระทำ การปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

8. การจัดการวัสดุสิ่งของ (Organize of materials) คือ การจัดการบริเวณที่เล่น ที่ทำงาน ของเล่น อุปกรณ์ทำงาน และของใช้ต่างๆ ให้เป็นระเบียบ คั่นหาง่าย

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร คือ ส่วนต่างๆในสมองที่ทำงานร่วมกัน โดยธรรมชาติการทำงานของส่วนต่างๆ จะมีความสัมพันธ์และทำงานเชื่อมโยงกัน และมีความสำคัญในการพัฒนาสมองของเด็กให้สามารถทำงานร่วมกันได้ดี เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยการสร้างเครื่องมือหรือวิธีการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการตามจุดประสงค์ที่กำหนดได้

4.4 ความสำคัญของทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์

สุภาวดี หาญเมธี (2558 : 3-10) กล่าวว่า เมื่อเด็กได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารจะช่วยสร้างให้เด็กเกิดพฤติกรรมเชิงบวก และเลือกตัดสินใจในทางที่สร้างสรรค์ต่อตัวเอง และบุคคลอื่น ๆ รอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวหรือคนในสังคม การที่เด็กมีฐานของทักษะการคิด เชิงบริหารที่แข็งแกร่งนั้น มีความสำคัญยิ่งกว่าการรู้จักตัวเลขหรือตัวหนังสือ หากเด็กมีทักษะการคิดเชิงบริหารแล้ว เขาจะมีความสามารถในการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหา และอยู่ร่วมกับคนอื่นเป็น และมีความสุข จากงานวิจัยจำนวนมากรวมทั้งของ Prof. Dr.Walte Mischel ทำให้ได้ข้อสรุปความสำคัญ จะเกิดพฤติกรรมเชิงบวกในตัวเด็กดังนี้

1. นำสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อนมาใช้ในการทำงานหรือกิจกรรมใหม่ได้
2. มีความจำที่ดี มีสมาธิในการทำงาน สามารถจดจ่อได้ต่อเนื่องจนเสร็จสิ้น
3. รู้จักวิเคราะห์ วางแผนงานอย่างเป็นระบบ และจัดการกับกระบวนการทำงาน
4. สามารถปรับเปลี่ยนความคิดได้ เมื่อเงื่อนไขหรือสถานการณ์เปลี่ยนไป
5. รู้จักยับยั้งควบคุมตนเองไม่ให้ทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แม้จะมีสิ่งยั่วชวน
6. รู้จักประเมินตนเอง นำจุดบกพร่องมาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น
7. รู้จักแสดงออกในครอบครัว ในห้องเรียน กับเพื่อน หรือในสังคมอย่างเหมาะสม
8. อดทนได้ รอคอยเป็น มีความมุ่งมั่นพร้อมความรับผิดชอบ

และเด็กอย่างนี้จะพัฒนาความรู้และเติบโตไปประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21

ส่วนเด็กที่ขาดทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์ จะส่งผล การเรียนที่แย่ลง ขาดการยับยั้งควบคุมตัวเอง ขาดแรงจูงใจที่จะทำอะไรให้สำเร็จ ไม่เห็นคุณค่าในตนเอง บางครั้งถูกพ่อแม่ตำหนิ เพราะมีพฤติกรรมไม่ดี ส่งผลในวงกว้างและระยะยาวอย่างชัดเจน เช่น

1. ไม่สามารถกำกับควบคุมตนเองได้ ไม่ว่ากับใคร ถ้าไม่ถูกใจเป็น “โดน” ทั้งนี้เพราะตอนเป็นเด็กควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ เป็นผู้ใหญ่แล้วยังควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้
2. จัดการความเครียดไม่ได้
3. คิดไม่เป็นระบบ ไม่รู้ว่าอะไรควรไม่ควร ไม่มีเหตุผล
4. ควบคุมตัวเองไม่อยู่รู้ว่าไม่ดี แต่ยับยั้งใจไม่ไหว เสพติด สิ่งต่างๆไม่ดีได้ง่าย
5. ขาดความอดทนมุ่งมั่นในการทำงาน ไม่มีความคิดริเริ่มสิ่งใหม่ๆ
6. วางแผนจัดการระบบจัดการเวลาไม่ได้

ดังตาราง แสดงคุณสมบัติ 3x3 ด้านของ Executive Function ดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงคุณสมบัติ 3x3 ด้านของ Executive Function กับ สัญญาณที่บ่งชี้ถ้าเด็กปฐมวัย

EF Areas	คุณสมบัติสำคัญ	สัญญาณที่บ่งชี้ถ้าเด็กปฐมวัยขาด EF
กลุ่มทักษะพื้นฐาน 3 ด้าน		
ความจำที่นำมาใช้งาน (Working memory)	1. จำข้อมูลที่มีความหมาย 2. คิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์ 3. ประมวลผลใช้งานต่อ	1. ลืมว่ากำลังทำอะไรอยู่ ทั้งที่กำลังทำกิจกรรมนั้นอยู่ 2. เมื่อสั่งให้ทำงานสองอย่าง เด็กจำได้เพียงคำสั่งแรกหรือคำสั่งสุดท้ายเท่านั้น 3. ทำผิดเรื่องเดิมซ้ำๆ แม้เคยสอนหรือช่วยเหลือไปแล้ว
การยับยั้งชั่งใจ หรือ การคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control)	1. ชั่งใจ พินิจพิจารณา 2. ชะลอความอยาก อดเปรี้ยวไว้กินหวาน 3. หยุดเพื่อคิดก่อนทำหรือพูด เหยียบเบรกเป็น	1. หุนหันพลันแล่น ขาดความยับยั้งชั่งใจ 2. ไม่ได้คิดก่อนทำหรือพูด 3. เด็กไม่รู้ตัวว่าพฤติกรรมของตนเองมีผลกระทบหรือรบกวนบุคคลอื่น
ความสามารถในการ ยืดหยุ่นความคิด (Cognitive Flexibility)	1. คิดนอกกรอบ 2. ปรับเปลี่ยนความคิดเมื่อเงื่อนไขเปลี่ยน 3. เห็นวิธีและโอกาสใหม่ๆ	1. เด็กมักจะอารมณ์เสียเมื่อมีการเปลี่ยนแผนหรือเปลี่ยนกิจวัตรประจำวัน 2. ใช้เวลานานกว่าจะรู้สีกว้างใจในคนใหม่ สถานการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อม 3. เด็กมีปัญหาในการปรับตัวเข้ากับคนใหม่ๆ
กลุ่มทักษะกำกับตนเอง 3 ด้าน		

ตารางที่ 8 (ต่อ)

EF Areas	คุณสมบัติสำคัญ	สัญญาณที่บ่งชี้เด็กปฐมวัยขาด EF
การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)	1. จัดการอารมณ์และแสดงออกอย่างเหมาะสม 2. แก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ 3. แสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม 4. มีความมั่นคงทางอารมณ์	1. โกรธฉุนเฉียวด้วยเหตุผลเพียงเล็กน้อย 2. ระเบิดอารมณ์โกรธอย่างรุนแรง 3. เมื่อผิดหวังจะเสียใจเป็นเวลานานกว่าเด็กคนอื่น
ความสามารถในการใส่ใจ (Attention)	1. จดจ่ออย่างตื่นตัวในสิ่งที่กำลังทำ 2. มีช่วงความสนใจต่อเนื่อง	1. วอกแวกง่ายขณะทำกิจกรรม 2. อยู่ไม่สุข กระสับกระส่ายหรือบิดไปบิดมา
กลุ่มทักษะพื้นฐาน 3 ด้าน		
การวางแผนและการจัดระบบ (Planning and Organizing)	1. ตั้งเป้า 2. วางแผน 3. จัดระบบ 4. จัดลำดับความสำคัญ 5. บริหารเวลา 6. บริหารทรัพยากร 7. ดำเนินการ 8. ประเมินผล	1. ไม่สามารถทำงานให้เสร็จได้ แม้ว่าจะได้รับการแนะนำแนวทางแล้วก็ตาม 2. ติดอยู่ในรายละเอียดเพียงเล็กน้อยของงานหรือสถานการณ์หนึ่งๆ และลืมเรื่องหลักที่สำคัญไป 3. ทั้งของเกลื่อนกลาด คนอื่นต้องคอยเก็บให้ ไม่ว่าจะเป็นสอนหรือแนะนำแล้ว 4. ไม่สามารถหาเสื้อผ้า รองเท้า ของเล่น หรือหนังสือ แม้ว่าจะมีคนชี้บอกแล้ว
ติดตาม ประเมินตนเอง (Self-Monitoring)	1. ทบทวนสิ่งที่ทำลงไป 2. แก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าเดิม	1. ไม่สนใจทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนเองที่ผ่านไป
กลุ่มทักษะปฏิบัติ 3 ด้าน		
ริเริ่มและลงมือทำงาน (Initiating)	1. ตัดสินใจลงมือทำด้วยตัวเอง 2. คิดริเริ่ม 3. ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง	1. ชอบผัดวันประกันพรุ่ง 2. ไม่สามารถริเริ่มทำงานเองได้ แม้อยากจะทำต้องมีคนคอยกำกับบอกให้เริ่มลงมือทำงาน และต้องคอยบอกตลอดเวลาว่าต้องทำอะไร
ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Directed Persistence)	1. มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ผล 2. พากเพียรอดสาหัส 3. เกะกะติดเป้าหมาย 4. ฝ่าฟันอุปสรรค	1. ขาดความพยายาม ทำนั่นนิดนี่หน่อยแล้วก็เลิก 2. ทำงานไม่ลุล่วงจนเสร็จ

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2560 : 16) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์มีความสำคัญต่อความสำเร็จทางการเรียนของเด็กเนื่องจากเป็นตัวบ่งบอกถึงความพร้อมในการเรียนของเด็กได้มากกว่าระดับสติปัญญา อีกทั้งยังส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านการอ่าน ด้านภาษา ด้านการคิด คณิตศาสตร์ ในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์ ทำให้เด็กสามารถยับยั้งควบคุมอารมณ์ แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่นลดการใช้ความรุนแรง ไม่ทะเลาะเบาะแว้ง เป็นต้น

สรุปว่า ความสำคัญของทักษะการคิดเชิงบริหารคือ การที่ได้พัฒนาเด็กจากที่เป็นปัญหา ให้สามารถกลับมาเป็นบุคคลที่ดี มีความคิด มีความสามารถในการจัดการปัญหา รู้จักอดทน พร้อมทั้งรู้จักวิธีการควบคุมอารมณ์ของตน โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำชุดกิจกรรมที่มุ่งเน้นไปยังทักษะการคิดเชิงบริหารในด้านอารมณ์มาใช้ในการทำการวิจัยครั้งนี้

4.5 การพัฒนาของทักษะการคิดเชิงบริหาร(Executive Function)ด้านการควบคุมอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

เบสและมิลเลอร์ (Best and Miller, 2010) ในเด็กเล็กนั้นสมองส่วน PFC ซึ่งควบคุมการคิดของทักษะการคิดเชิงบริหารด้านควบคุมอารมณ์และพฤติกรรม ยังพัฒนาไม่แล้วเสร็จ จึงทำให้สมองส่วนที่ตอบสนองด้านอารมณ์ความรู้สึกซึ่งพัฒนาเร็วกว่าทำงานโดยขาดการยับยั้ง หากสังเกตพฤติกรรมของเด็กเล็กจะพบว่าเด็กเล็กสามารถตอบสนองแบบอัตโนมัติรวดเร็วต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น โดยไม่ทันคิด ขาดการไตร่ตรอง เกิดจากสมองส่วนหน้าที่ควบคุมการคิดของทักษะการคิดเชิงบริหารยังไม่บรรลุนิติภาวะ แต่เมื่อโตขึ้นสมองส่วนหน้ามีการพัฒนาด้านโครงสร้างและทำหน้าที่ที่ดีขึ้นในแต่ละช่วงวัยจะช่วยให้การคิดของทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กดีขึ้นตามไปด้วย

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, ปนัดดา ธนเศรษฐกร และ อรพินท์ เลิศอาวาสตราภกุล (2560 : 17-18) การพัฒนาของทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมอารมณ์และการแสดงพฤติกรรมกลับมีความซับซ้อนมากและไม่ได้ดีขึ้นตามวัยที่เพิ่มขึ้นโดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่น เด็กวัยรุ่นจึงใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลในการตัดสินใจและยังควบคุมอารมณ์ตนเองได้ไม่ดีพอเนื่องจากเด็กวัยรุ่น สมองส่วนหน้า Prefrontal cortex ซึ่งทำหน้าที่ด้านการคิดของทักษะการคิดเชิงบริหารยังไม่บรรลุนิติภาวะ ทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ใต้เปลือกสมองถูกกระตุ้น มีความไวต่อสิ่งเร้ามากขึ้น ผลเกิดจากการขาดความยับยั้งจากสมองส่วนหน้าที่พัฒนาไม่เต็มที่นั่นเอง

สุภาวดี หาญเมธี (2560 : 3-15) การพัฒนาของทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นส่วนที่มีความสำคัญ เนื่องจากการคิดเชิงบริหาร สามารถพัฒนาตลอดช่วงชีวิตมนุษย์ก็เริ่มพัฒนาตั้งแต่ในช่วงปฐมวัยและทำงานเชื่อมโยงกันตลอดเวลา จะพัฒนาดีขึ้นเรื่อยๆจนถึงวัยรุ่น วัยเด็กเป็นวัยที่การคิดเชิงบริหาร พัฒนาอย่างมาก ส่วนทักษะการควบคุมอารมณ์จะพัฒนาในช่วงวัย 4-9 ปี พัฒนาการที่ดีของทักษะการควบคุมอารมณ์ เกิดจากการพัฒนาด้านต่างๆ ดังนี้

1. การพัฒนาโดยใส่ใจสุขภาพสมองของเด็ก มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ต้องนอนเพียงพอ ช่วงที่สมองส่วนหน้ากำลังเติบโตเวลานอน เส้นใยประสาทในสมองของเด็กจะเชื่อมต่อก่อนแข็งแรงขึ้น โดยเฉพาะช่วงนอนยาวๆ ถ้านอนไม่พอจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและทำให้อารมณ์แปรปรวนได้ เด็กปฐมวัยไม่ควรนอนน้อยกว่า 10-12

1.2 กินอาหารที่ดี เด็กทุกวัยจะต้องได้รับประทานอาหารครบหมู่ สมองมีน้ำหนักเพียง ร้อยละ 2 ของน้ำหนักตัวเราแต่ต้องบริโภคพลังงานจากอาหารถึงร้อยละ 20 ของร่างกาย เนื่องจากเซลล์สมองมีหน้าที่ควบคุมการคิด ความรู้สึก และควบคุมการกระทำของเรานั้นจึงต้องการสารอาหารที่ดี ซึ่งมีจำนวนถึงหนึ่งแสนล้านเซลล์

1.3 ออกกำลังกายสม่ำเสมอ จำทำให้สมองส่วนหน้าทำงานได้ดี การออกกำลังกายจะช่วยกระตุ้นการหลั่งของสารเคมีในสมอง ที่ส่งผลดีต่อสุขภาพของเซลล์สมองโดยเฉพาะเซลล์สมองใหม่ๆ

1.4 การเล่นกลางแจ้งเพื่อสัมผัสธรรมชาติ การออกไปเล่นกลางแจ้งช่วยพัฒนาสมอง การควบคุมอารมณ์ การออกไปรับอากาศบริสุทธิ์ปลอดโปร่ง การวิ่งเล่นสามารถช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองได้ดีขึ้น

2. การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์

2.1 สภาพแวดล้อมด้านความคิดแลพฤติกรรม กำหนดกฎระเบียบที่เด็กมีส่วนร่วม เช่น เมื่อจะพูดให้ยกมือ เราจะไม่ทะเลาะทำร้ายร่างกายกัน เล่นของเล่นเสร็จช่วยกันเก็บ เป็นต้น

2.2 สภาพแวดล้อมด้านกายภาพ มีของเล่น อุปกรณ์ หนังสือที่เพียงพอต่อการเรียนรู้ และควรมีมุมที่สงบเพื่อฝึกสมาธิจดจ่อ และควรฝึกเด็กให้จัดของให้เป็นระเบียบ

3. การสร้างประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้

3.1 สร้างประสบการณ์พัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์จากการลงมือทำด้วยตนเอง เช่น การช่วยงานบ้าน การทำอาหาร การเช็ด การถูบ้าน การหยิบจับเป็นการฝึกแล้วเข้าใจ

3.2 ประสบการณ์จากกิจกรรมกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย เป็นการส่งเสริมให้เด็กได้ควบคุมอารมณ์ ได้ระดมสมอง ได้คิด ได้วางแผน ฝึกการยับยั้งชั่งใจ มีความคิดยืดหยุ่น และได้ประเมินตนเอง เพราะการคิดแบบกลุ่มจะทำให้เด็กได้ฟังคนอื่น ได้เห็นมุมมองที่ต่าง และยอมรับคนอื่น และได้ฝึกการริเริ่มเสนอความคิดเห็น

3.3 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการพูดเตือนตัวเอง เช่น การพูดเตือนตัวเองที่จะไม่ทำสิ่งที่ไม่ดี หรือไม่ควรทำ เหนื่อยจะไม่อแงเอาแต่ใจ จะไม่โวยวาย เหนื่อยจะไม่ทำลายข้าวของ จะเสริมทักษะด้านการควบคุมอารมณ์ หรือแม้กระทั่งการเตือนตัวเองให้ตั้งใจ เช่น หนูทำได้ หนูแต่งตัวติดกระดุมได้ หนูอาบน้ำเองได้ หรือพูดปลอบใจตัวเอง ไม่เป็นไรนะ ไม่เจ็บนะ เป็นต้น

3.4 การสร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยคำถามชวนคิด การตั้งคำถามที่ดีสามารถพัฒนาการเรียนรู้สูงมาก เป็นการชวนให้เด็กคิดในการคิดหาคำตอบ คิดหาความเชื่อมโยงของสิ่งต่างๆ

ตารางที่ 9 แสดงรายการคำถามชวนคิด

คำถามชวนคิดเมื่อวางแผน	คำถามชวนคิดเมื่อลงมือทำ	คำถามชวนคิดเมื่อต้องตัดสินใจ แก้ปัญหาและปรับเปลี่ยนความคิด
1. ทำไมหนูถึงอยากทำเรื่องนี้/ 2. ถ้าทำเสร็จแล้วหน้าตาจะเป็น อย่างไร 3. เราต้องเตรียมของอะไรบ้าง	1. เราต้องทำยังไงบ้าง 3. ใครจะมีส่วนไหน 3. หนูชอบตรงไหน ไม่ชอบ ตรงไหน	1. จะอ่านหนังสือหรือจะเล่น บล็อกดี 2. จะเล่นทรายหรือเล่นเครื่อง เล่นสนามดี

3.5 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการฝึกคิดวิเคราะห์วางแผนงาน เช่นการฝึกทำโครงการ โดยการแต่งงานออกเป็นชั้นย่อยๆ เพื่อความเข้าใจง่าย เมื่อเด็กช่วยกันคิดเนื้องานออกมาสามารถบันทึกเป็นภาพ ช่วยกันประเมินเวลาว่าจำใช้เวลานานเท่าไร ทำเป็นตารางการทำงานให้เด็กเห็นหรือทำสัญลักษณ์ เมื่อเด็กลงมือทำสามารถกลับมาดูตารางความคืบหน้า แล้วเปรียบเทียบสิ่งที่เกิดขึ้น กับสิ่งที่คาดการณ์เอาไว้และปรับแผนได้ถ้าจำเป็น

3.6 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการให้เด็กวางแผนและจัดระบบเอง โดยคุณครูวางวัตถุประสงค์ไว้แล้วปล่อยให้เด็ก กำหนดเป้าหมายงาน แผนการ รายละเอียด หรือกติกาว่าจะทำอะไร อย่างไร เมื่อไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น เช่นเวลาที่เด็กวางแผน ในสมองของเขาจะเกิด

หลากหลายคำถาม เช่น ทำอะไร ทำไมถึงอยากทำ ทำแล้วได้อะไร จะทำเสร็จไหม จะยากไปรึป่าว คำถามเหล่านี้ จะช่วยฝึกการควบคุมอารมณ์

3.7 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการเล่นอิสระ การเล่นอิสระ คือการให้เด็กกำหนดเป้าหมายการเล่น การเล่นจะเป็นการสร้างการเรียนรู้เชิงลึก เพราะระหว่างการเล่นจะเกิดการพัฒนาหลายด้าน เช่น

1. ทุกการเล่นอิสระจะเป็นประสบการณ์ครั้งแรกที่เด็กคิดค้นสร้างสรรค์ขึ้นใหม่
2. เด็กกำหนดกติกาการเล่นเพื่อกำกับควบคุมการเล่นเอง
3. เด็กได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์ หรืออุปกรณ์การเล่นเอง
4. เด็กเป็นผู้เลือกการเล่น ไม่ใช่เป็นผู้ถูกสั่งให้เล่น
5. บางครั้งเด็กเล่นลำพัง อยู่กับตนเอง
6. เด็กได้เลียนแบบ บทบาทสมมุติ
7. เด็กได้เล่นและร่วมมือกับคนอื่น ได้แชร์ความรู้ ไอเดีย ความรู้สึก ความสัมพันธ์กับ

คนอื่น เป็นคู่บ้างเป็นกลุ่มบ้าง

8. เวลาเด็กเล่นจะไม่วอกแวกและตั้งใจเล่น
9. เด็กจะแสดงความสามารถที่ตนเพิ่งได้มาใหม่ ออกมาใช้ในการเล่น

3.8 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการเล่นจินตนาการ การเล่นบทบาทสมมติจะช่วยพัฒนา EF เป็นอย่างดี เด็กจะเปลี่ยนผ่านจากการถูกคนอื่นกำหนด มาเป็นการกำหนดตัวเอง การเล่นละครที่จำลองสถานการณ์เป็นอย่างดี เด็กจะเปลี่ยนผ่านจากการถูกคนอื่นกำหนด มาเป็นการกำหนดตัวเอง การเล่นละครที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ จะเชื่อมโยงกับการฝึกกำกับตนเอง การควบคุมอารมณ์ของตนเอง และเด็กที่สามารถพูดได้ 2 ภาษาตามธรรมชาติของครอบครัวจะมีทักษะ EF ที่ดีกว่า

3.9 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยดนตรี จากงานวิจัยที่ชี้ชัดว่า การฝึกฝนดนตรี ส่งผลต่อทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์เป็นอย่างดี ยังช่วยให้เด็กมีความชำนาญด้านภาษา การประสานมือและตา และพบว่าผลการเรียนในอนาคตดีขึ้น ดังนั้นการส่งเสริมการเล่นการฟังดนตรีนานาชาติ เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสมองทั้งสิ้น

3.10 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการเล่าเรื่อง เด็กทุกคนชอบเล่าเรื่อง เรื่องเล่าของเด็กสามารถพัฒนาเป็นการต่อเรื่องราวกับเพื่อน วาดภาพ แล้วออกมาเล่าจะช่วยฝึกทักษะการจดจำ ความคุมอารมณ์ตนเองได้

3.11 การสร้างประสบการณ์พัฒนาผ่านการเคลื่อนไหวและเพลง การเคลื่อนไหว ประกอบจังหวะช่วยส่งเสริมทักษะสมองการคิดเชิงบริหาร ด้านการควบคุมอารมณ์ เพราะเด็กต้อง เคลื่อนไหวไปตามจังหวะเฉพาะสอดคล้องกับทำนอง เสียงดนตรี รวมทั้งการเต้นแอโรบิก

3.12 สร้างประสบการณ์พัฒนาด้วยการฝึกสติ เป็นการฝึกกำกับตนเอง ควบคุม ตนเองไม่ให้วอกแวก กำหนดลมหายใจเข้าออก ควรทำเป็นประจำและสม่ำเสมอ

3.13 การเล่นเกมจับคู่ และเกมปริศนา ก็เป็นการพัฒนาทักษะสมองการคิดเชิง บริหาร เกมจำพวกจับคู่ แยกกลุ่ม เปรียบเทียบ จิ๊กซอร์ บิงโก หมากระโดด หมากรุก เล่นขายของ ต่อบล็อก เล่นซ่อนหา ล้วนส่งเสริมพัฒนาการที่ดีทั้งสิ้น

3.14 จัดกิจกรรมให้สมดุล คิดค้นขึ้นใหม่และใช้กิจกรรมท้องถิ่น เช่น มีกิจกรรม เคลื่อนไหว สมดุลกับกิจกรรมใช้สมาธิจดจ่ออย่างสงบ มีทั้งกิจกรรมกลุ่มใหญ่ กลุ่มเล็กและ กิจกรรมเดี่ยว มีทั้งกิจกรรมที่เน้นการทำและกิจกรรมที่ใช้ความรู้สึก มีทั้งกิจกรรมด้านการคิดเชิง วิเคราะห์ กับความคิดเชิงสร้างสรรค์ เป็นต้น

สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ หมายถึงทักษะ ทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรม เป็นส่วนที่มีความสำคัญและทำงาน เชื่อมโยงกันตลอดเวลา อารมณ์ที่ถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าหรือสิ่งแวดล้อมต่างๆก็จะมีอิทธิพลต่อ ความคิดความรู้สึกและแสดงผลออกมาทางพฤติกรรมต่างๆตามวัยของแต่ละบุคคล ดังนั้น การ เรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสมองผ่านการเล่น จึงเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นวงจรที่มีพลังเป็น กระบวนการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเซลล์สมองที่ช่วยในการพัฒนาสมอง ทั้งสองอย่างนี้ทำให้ เกิดวุฒิภาวะทางอารมณ์ ทำให้เรารู้จักตนเอง การเข้าใจตนเองและการพัฒนาอารมณ์ เป็นการเรียนรู้ ที่สำคัญเป็นความรู้ที่ละเลยไม่ได้

4.6 แนวทางการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารExecutive Function ด้านการควบคุมอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

สุภาวดี หาญเมธี (2560 : 8-12) ทักษะการคิดเชิงบริหาร(Executive Functions) ฐานที่แข็งแกร่ง มีความสำคัญยิ่งกว่าการรู้จักตัวเลขหรือตัวหนังสือ ในระหว่างที่สมองส่วนหน้า และทักษะการคิดเชิงบริหาร(Executive Functions) ของเด็กยังไม่แข็งแรงตามธรรมชาติของวัย จึง เป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่ที่จะคอยดูแลช่วยเหลือแนะนำพฤติกรรมที่ดีและเหมาะสม พร้อมทั้งฝึกฝน ทักษะการคิดเชิงบริหาร(Executive Functions)อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ จนทักษะนี้ฝังตัวก่อรูป เป็นโครงสร้างของเซลล์ประสาทในสมองที่แข็งแรง ซึ่งมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. การสร้างความผูกพันไว้ใจให้เกิดขึ้นในใจเด็ก ซึ่งเป็นพื้นฐานแรกที่สำคัญที่สุด คือผู้วิจัยให้ความรักความเข้าใจ สนใจและเป็นกันเองกับเด็ก ให้โอกาสเขา ครูผู้สอนดูแลให้ความปลอดภัย มีความไว้วางใจ ก็จะทำให้เขามีสถานะที่พร้อมต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Function) ด้านการควบคุมอารมณ์ และฝึกฝนเรียนรู้ ทักษะสมองก็จะแข็งแรง

2. การดูแลสุขภาพทางกายภาพของสมองให้แข็งแรง การดูแลเรื่อง การกินอิ่มนอนหลับ อย่างเพียงพอ การได้ออกกำลังกายสม่ำเสมอ ได้รับอากาศบริสุทธิ์ เมื่อมีร่างกายที่แข็งแรง สมองก็จะแข็งแรงสมบูรณ์ การทำงานของความคิดความรู้สึกทางด้านการควบคุมอารมณ์ก็จะแข็งแรง ชัดเจนดี

3. การสร้างกายภาพแวดล้อมที่เกื้อกูลเหมาะสม สภาพแวดล้อมทางกายภาพ สภาพแวดล้อมทางอารมณ์จิตใจแลสังคม สภาพแวดล้อมทางความคิด การจัดบรรยากาศที่ร่มรื่นให้มีความสุข สนุกสนาน กระตุ้นพลังจินตนาการส่งเสริมให้กล้าคิดกล้าแสดงออก การมีข้อตกลงร่วมกัน ทุกคนและปฏิบัติกันอย่างเสมอภาคเด็กก็จะมีความสุขในการเรียนรู้

4. การได้รับประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย การเรียนรู้ผ่านการเล่นที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม ร้องเต้นเล่นทำ คือการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์จริงจะทำให้เด็ก มีโอกาสฝึกคิดด้วยตนเอง ฝึกการวางแผนการสังเกต การลงมือทำการแก้ปัญหา การบริหารจัดการ ต่างๆด้วยตัวเองสามารถสรุปบทเรียนด้วยตนเองได้

5. การเรียนรู้สังคม และเข้าใจอารมณ์ เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้เล่นกับเพื่อน เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้รู้จักอารมณ์ตนเอง และกำกับอารมณ์ตนเองให้เป็นปกติได้ รู้จักเข้าใจคนอื่น ใจเขาใจเรา มีสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่น ๆ และสามารถจัดการสถานการณ์ต่างๆได้อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่า แนวทางการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารExecutive Function ให้มีความแข็งแรงต้องอาศัยผู้ใหญ่ ผู้ปกครอง ครูผู้สอนที่ต้องฝึกฝนและคอยดูแลช่วยเหลือในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านความปลอดภัย ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม รวมทั้งด้านความคิดสติปัญญา

5. ความพึงพอใจ

5.1 ความหมาย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กมลพร เอกอมรธนกุล (2554 : 14) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งที่ต้องการ หรือบรรลุจุดหมายในระดับหนึ่ง และถ้าความต้องการได้รับการตอบสนองความพึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

ราตรี อิงมัน (2556 : 20) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความสบายใจ มีความสุขใจต่อสภาพแวดล้อม หรือเป็นความรู้สึกที่พึงพอใจต่อสิ่งที่จะทำให้เกิดความสุขใจ ความสบายใจ ความชอบ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ

จิราภรณ์ พรหมสืบ (2559 : 44) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทางอารมณ์ และจิตใจของแต่ละบุคคล เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นก็จะแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเกิดขึ้นทั้งทางบวกและทางลบ

จากความหมายของความพึงพอใจ สามารถสรุปได้ว่า การแสดงความรู้สึก ความพึงพอใจทางอารมณ์ ของแต่ละบุคคลที่มีต่อการจัดชุดกิจกรรมร้องเล่นทำตามแนวคิดจิตตปัญญา สามารถวัดได้โดยการตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น

5.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

จิราภรณ์ พรหมสืบ (2559 : 44-45 อ้างอิงถึง อับราฮัม มาสโลว์ Abraham Maslow, 1970) กล่าวว่า มาสโลว์มีหลักการที่สำคัญเกี่ยวกับแรงจูงใจ โดยเน้นในเรื่องลำดับขั้นความต้องการ เขามีความเชื่อว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะมีความต้องการอันใหม่ที่สูงขึ้นเมื่อความต้องการพื้นฐานได้รับการตอบสนอง เช่น ความมั่นคงความปลอดภัย กินอิ่มนอนหลับ ความต้องการอื่นจะเข้ามาทดแทน เป็นพลังซึ่งจูงใจให้ทำพฤติกรรม เช่น อาจเป็นความสำเร็จในชีวิต เป็นต้น แรงจูงใจของคนเรามาจากความต้องการพฤติกรรมของคนเรามุ่งไปสู่การตอบสนอง ความพอใจ มาสโลว์ แบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เป็น 5 ระดับ ด้วยกัน ได้แก่

1. มีความต้องการทางสรีระ (Physiological Needs) หมายถึง มีความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย ซึ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต ได้แก่ ความต้องการด้านปัจจัย 4 คือ อาหาร น้ำ อากาศ เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ความต้องการนี้เริ่มตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยชรา มนุษย์ทุกคนมีความต้องการทางสรีระอยู่เสมอจะขาดไม่ได้ ถ้าอยู่ในสภาพที่ขาดร่างกายจะกระตุ้นให้บุคคลทำกิจกรรมขวนขวายเพื่อตอบสนองความต้องการ เหล่านี้ ถ้าต้องการในขั้นแรกนี้ไม่ได้รับการบำบัด ความต้องการขั้นต่อไปก็จะไม่เกิดขึ้น

2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) หมายถึง มีความต้องการความมั่นคงปลอดภัยทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ โดยเฉพาะในวัยเด็กเป็นวัยที่ต้องการความช่วยเหลือ และต้องการผู้ใหญ่คอยดูแล เพราะบุคคลไม่ต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนในการดำรงชีวิต เช่น การสูญเสียตำแหน่ง การถูกขู่เข็ญบังคับจากผู้อื่น การขาดแคลนทรัพย์สิน มนุษย์ จึงเกิดความต้องการความมั่นคงปลอดภัย และหลักประกันชีวิต เช่น มีอาชีพที่มั่นคง มีการออมทรัพย์หรือสะสมทรัพย์มีการประกันชีวิต

3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and belonging Needs) หมายถึง ความต้องการขั้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อ ความต้องการด้านร่างกายและความปลอดภัยได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์ต้องการที่จะเป็นที่รักของผู้อื่น และต้องการมีสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น และเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ เพราะมนุษย์ทุกคนย่อมต้องการเพื่อน ไม่ต้องการรู้สึกเหงา และอยู่คนเดียว ดังนั้นจึงต้องการมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น เป็นสมาชิกกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มที่ทำงาน กลุ่มเพื่อนบ้าน กลุ่มสันตนาการ เป็นต้น ความรู้สึกผูกพันจะเกิดขึ้นเมื่ออยู่ในกลุ่ม และสมาชิกของกลุ่มย่อมเกิดความรัก ความเอาใจใส่ และยอมรับซึ่งกันและกัน

4. ความต้องการที่จะรู้สึกว่าคุณค่า (Esteem Needs) หมายถึง ความปรารถนาที่จะมองตนเองว่ามีคุณค่าสูง เป็นที่น่าเคารพยกย่องจากทั้งตนเองและผู้อื่น ต้องการที่จะให้ผู้อื่นเห็นว่าตนมีความสามารถ มีคุณค่า มีเกียรติ มีตำแหน่งฐานะ บุคคลที่มีความต้องการประเภทนี้จะเป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเอง และรู้สึกว่าคุณค่ามีประโยชน์ หากความรู้สึกหรือความต้องการดังกล่าวถูกทำลายและไม่ได้รับการตอบสนองก็จะรู้สึกมีปมด้อย สิ้นหวัง มองโลกในแง่ร้าย ต้องการสิ่งชดเชย ถ้าเกิดความรู้สึกรุนแรงจะทำให้บุคคลนั้นเกิดความท้อถอยในชีวิต เป็นโรคประสาท โรคจิต และอาจฆ่าตัวตายได้

5. ความต้องการที่จะรู้จักตนเองตามสภาพที่แท้จริง และพัฒนาศักยภาพของตน (Self-Actualization Needs) หมายถึง ความต้องการที่จะรู้จักและเข้าใจตนเองตามสภาพที่แท้จริง เพื่อพัฒนาชีวิตของตนเองให้สมบูรณ์ (Self-fulfillment) รู้จักคำนึง ความสามารถและมีความจริงใจต่อตนเอง ปรารถนาที่จะเป็นคนที่ดีที่สุดของตนเอง มีสติในการปรับตัว เปิดโอกาสให้ตนเองเผชิญกับความจริงของชีวิต และเผชิญกับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ โดยคิดว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายและน่าตื่นเต้น กระบวนการที่จะพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตนเองเป็นกระบวนการที่ไม่มีจุดจบตลอดเวลาที่มีชีวิตอยู่มนุษย์ทุกคนต้องการที่จะพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพ

ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ ได้กล่าวถึง ลำดับของความต้องการต่างๆ ของมนุษย์ว่าต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตามความสำคัญและสามารถยืดหยุ่นได้ เมื่อความต้องการเบื้องต้นได้รับบำบัดแล้วมนุษย์จะให้ความสนใจกับความต้องการขั้นสูงขึ้นเป็นลำดับ ความต้องการ

เหล่านี้เกิดเหตุผลที่ว่า มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่ต้องการเติบโตและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขโดยตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ไว้ดังนี้

1. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ และไม่มีที่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นจะเกิดขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เริ่มต้นตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย
2. ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรมนั้นๆ อีกต่อไป ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง จึงจะเป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมของบุคคล
3. ความต้องการของมนุษย์จะเรียงกันเป็นลำดับขั้น ตามความสำคัญ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงขึ้นไปเรื่อยๆ

5.3 เครื่องมือความพึงพอใจ

จิราภรณ์ พรหมสืบ (2559 : 46 อ้างในถึง ศศิ อนันต์นพคุณ , 2542) ได้กล่าวถึง วิธีการวัดความพึงพอใจมีเครื่องมือที่สำคัญและหลากหลายวิธีที่สามารถวัดได้ ดังนี้

1. การสังเกตการณ์(Observation) โดยครูสังเกตการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของนักเรียนจากการกระทำ การแสดงออก การฟังการสื่อสาร การพูด จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์
2. การสัมภาษณ์(Interviewing) เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยการสัมภาษณ์สนทนากันโดยตรง เพื่อแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆด้วยวาจา จะต้องเผชิญหน้ากันเป็นส่วนตัว
3. การออกแบบสอบถาม(Questionnaires) เป็นวิธีที่นิยมกันมาก โดยให้ผู้ปฏิบัติแสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกในแบบสอบถาม ดังนั้นการสร้างคำถามจึงต้องตั้งคำถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ทั้งหมด และควรพิจารณาลักษณะของคำถามที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจให้ครบถ้วนสมบูรณ์
4. การเก็บบันทึก(Recording keeping) เป็นการเก็บประวัติเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน การเก็บชิ้นงาน ผลงานต่างๆของนักเรียนแต่ละคน

5.4 การสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

บุญชม ศรีสะอาด (2546) มาตรฐานประมาณค่าเป็นเครื่องมือที่ครูผู้สอนใช้ประเมินนักเรียน และนักเรียนใช้ประเมินตนเอง หรือประเมินการปฏิบัติกิจกรรม ทักษะต่างๆ และใช้วัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัย เช่น ความสนใจ ความพึงพอใจ เจตคติ แรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ผล เป็นต้น มาตรฐานประมาณค่าจะช่วยให้ทราบว่าผู้เรียนมีสิ่งนั้นเพียงใด

การสร้างแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ มีขั้นตอนดังนี้

1. รวบรวมข้อความที่ต้องการให้แสดงความคิดเห็นต่างๆ
2. กำหนดประเด็นคำถาม สร้างคำถามโดยใช้ภาษาที่ชัดเจนเข้าใจง่าย ไม่กำกวม
3. ตรวจสอบข้อความในคำถามให้ถูกต้องสอดคล้องกับแนวทางการตอบ
4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้ เพื่อดูความชัดเจนของข้อความ
5. กำหนดน้ำหนักคะแนนตัวเลือกในแต่ละข้อให้ชัดเจน

ในการสร้างแบบมาตรฐานประมาณค่า(Rating Scale) มักใช้ 5 ระดับ เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หรือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด หลังจากให้ผู้เรียนตอบแบบวัดดังกล่าวก็จะนำไปวิเคราะห์ โดยหาค่าร้อยละที่มีผู้ตอบในแต่ละระดับ หรือหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแต่ละข้อ รวบรวมด้าน และโดยรวมทั้งหมดแล้วแปล ความหมายค่าเฉลี่ย โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย

วิธีการให้คะแนนผลการตอบอาจให้คะแนนแต่ละระดับดังนี้ ตอบน้อยที่สุดให้ 1 คะแนนน้อยให้ 2 คะแนน ปานกลางให้ 3 คะแนน มากให้ 4 คะแนน มากที่สุด ให้ 5 คะแนน หรือ ให้ 0,1,2,3,4,5 ตามลำดับ ซึ่งจะให้ผลเหมือนกันและให้เกณฑ์ในการแปลความหมายของแบบประเมินความพึงพอใจ ตามแนวคิดที่ John w. Best (จิราภรณ์ พรหมสืบ,2559)

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุนันทา แดงนางษ์ (2550 : 61-62) ได้ศึกษาผลการใช้โปรแกรมการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบดนตรีที่มีต่อพัฒนาการด้านร่างกายและอารมณ์ของนักเรียนระดับปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดท่าหมื่นมนุญภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวนนักเรียน 20 คน ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรมการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบดนตรีพัฒนาการด้านร่างกายและอารมณ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรมการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและ

จังหวัดประกอบคนตรีพัฒนาการด้านร่างกายและอารมณ์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

พรรณี โคษราช (2554 : 72) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการจัดกิจกรรมตามแนวคิดจิตตปัญญา ในการพัฒนาและเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่าง 57 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง ได้แก่ เด็กปฐมวัย จำนวน 27 คน และกลุ่มเปรียบเทียบจำนวน 30 คน กลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมตามแนวคิดจิตตปัญญา จำนวน 24 ครั้ง ในระยะเวลา 12 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า การดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการทดลองโดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือผ่านขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดจิตตปัญญา ที่ให้ความสำคัญกับเด็กด้านจิตใจและปัญญามีความสัมพันธ์กัน ทำให้กลุ่มทดลองมีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมและด้านดี เก่ง และสุข สูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล และคนอื่น (2560 : 146) ได้ศึกษาและพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเด็กอายุ 2-6 ปี จำนวน 2,965 คน จากทั่วทุกภาคของประเทศไทยด้วยแบบประเมิน Mu.EF-101 พบว่าเด็กไทยมีพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารโดยรวมต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยเล็กน้อยไปจนถึงล่าช้ามากมีประมาณเกือบร้อยละ 30 ของเด็กแต่ละช่วงอายุแยกตามเพศ (T score<45) คือ เด็กอายุ 2 ปี 2 เดือน ถึง 11 ปี มีเด็กชายร้อยละ 27.20 ของเด็กหญิงร้อยละ 28.70 ที่มีพัฒนาการล่าช้ากว่าเกณฑ์เฉลี่ย เด็กอายุ 3 ปี 3 เดือน ถึง 11 ปี มีเด็กชายร้อยละ 28.20 และเด็กหญิงร้อยละ 28.10 ที่มีพัฒนาการล่าช้ากว่าเกณฑ์เฉลี่ย เด็กอายุ 4 ปี 4 เดือน ถึง 11 ปี มีเด็กชายร้อยละ 29.40 และเด็กหญิงร้อยละ 28 ที่มีพัฒนาการล่าช้ากว่าเกณฑ์เฉลี่ย และเด็กอายุ 5-5.11 ปี มีเด็กชายร้อยละ 26.80 และเด็กหญิงร้อยละ 28.40 ที่มีพัฒนาการล่าช้ากว่าเกณฑ์เฉลี่ย

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2560 : 2) ได้ศึกษาและประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านExecutive Functions ในเด็กปฐมวัยจนถึงเด็กประถมปลายซึ่งเป็นวัยเชื่อมต่อที่เด็กกำลังจะก้าวเข้าสู่วัยรุ่น การศึกษานี้พบว่าครูและพ่อแม่ที่ใช้ทักษะการสร้างวินัยเชิงบวกในการสอนหรือเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย จะช่วยพัฒนาการคิดด้วยสมองส่วนหน้าของเด็กให้ดีขึ้น ช่วยให้เด็กมีความพร้อมทางการเรียนและลดปัญหาพฤติกรรมที่เกิดจากความบกพร่องของExecutive Functions ลงได้ด้วย

เฟอร์กัส เกสซีย์, ซูซานน่า วัตสัน, เมกกัน แม็ก, แอนดรู สวาน, เวล่า เฮอร์รี่, แอนนา แอคล้ำ (Fergus Gracey, Suzanna Watson, Meghan McHugh, Andrew Swan, Ayla Humphrey, Anna Adlam, (2014) ได้ศึกษาปัญหาที่เกิดจากอารมณ์และเพื่อนร่วมงานของเด็กที่มี ABI

เปรียบเทียบกับเด็กที่เข้ารับบริการด้านสุขภาพจิต พบว่า เด็กที่ได้รับบาดเจ็บทางสมอง ABI มีความสัมพันธ์กับความเครียดที่เพิ่มขึ้นของความผิดปกติทางอารมณ์และพฤติกรรมและปัญหาความสัมพันธ์แบบเพื่อนฝูง

Laboratories of Cognitive Neuroscience (2014) ได้วิจัยเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างในผู้ใหญ่ที่เป็นนักดนตรี และผู้ที่ไม่ได้เป็นนักดนตรี พบว่าผู้ที่เป็่นนักดนตรีสามารถทำการทดสอบได้ดีกว่าในด้านความคล่องทางภาษา (verbal fluency) เช่น สามารถคิดคำศัพท์แยกตามประเภท, ความคล่องที่ไม่ใช่ภาษา (design fluency) เช่น การวาดรูปสัญลักษณ์ และรูปทรงต่างๆ และการจำตัวเลขย้อนกลับ (backward digit span) ส่วนกลุ่มตัวอย่างในเด็ก งานวิจัยได้เปรียบเทียบเด็กที่เรียนดนตรี และเด็กที่ไม่ได้เรียนดนตรี พบว่า เด็กที่เรียนดนตรีสามารถทำการทดสอบได้ดีกว่าด้านการทำงานประสานกันระหว่างมือและสายตาในการลอกเลียนแบบสัญลักษณ์ (coding) ความคล่องทางภาษา (verbal fluency) และ trail making เช่น การลากเส้นเชื่อมต่อระหว่างวงกลมกับตัวเลขสลับกัน

แฟรงค์เคนเบอร์เกอร์ (Frankenberger, 1979 : 143 ; อ้างถึงใน ธนาภรณ์ ธนิตยธีรพันธ์, 2547 : 42) ได้ศึกษาผลของการใช้ดนตรีร่วมกับการฝึกรูปแบบผ่อนคลายกับเด็กที่มีการเรียนรู้ช้าและมีความก้าวร้าว พบว่า การใช้ดนตรีร่วมกับการฝึกรูปแบบผ่อนคลาย สามารถทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ดีขึ้นอารมณ์เย็นขึ้นและมีภาวะความก้าวร้าวทางอารมณ์ลดลง

เม็ตซ์ (Metz, 1986 : 3691 ; อ้างอิงถึง ชูลิรัตน์ สมร่าง, 2553 : 92) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและการตอบสนองต่อเสียงดนตรีของเด็กปฐมวัย ในสภาพแวดล้อมที่มีโอกาสเลือกโดยวิธีทางธรรมชาติ โดยยึดทฤษฎีที่เกี่ยวกับธรรมชาติของการเคลื่อนไหวในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนอนุบาล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองคือ นักเรียนชั้นอนุบาล 1 มีอายุ 3-4 ปี โรงเรียนอนุบาลอริโซนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสังเกตการณ์เคลื่อนไหวของเด็กที่ตอบสนองต่อเสียงดนตรี ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะในสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่มีโอกาสเลือกโดยวิธีทางธรรมชาติ หลังการทดลองทำให้เด็กมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเสียงดนตรีที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงขึ้นกว่าก่อนทำการทดลอง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบดนตรี เป็นกิจกรรมการร้องเพลง การเต้น การเดิน ตามแนวความคิดปัญญานี้ สามารถตอบสนองความต้องการ ความสนุกสนาน ความสนใจ การผ่อนคลาย และสามารถคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง การใช้อารมณ์ของเด็กในวัยนี้ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้นอีกด้วย