



การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้ง
ชั่งใจในเด็กปฐมวัย

THE DEVELOPMENT OF CREATIVE DRAMA LEARNING ACTIVITIES FOR
STIMULATING EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL IN INHIBITORY CONTROL BEHAVIOR
OF PRESCHOOL CHILDREN

รัฐพิชญ์ แสงดา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้ง
ชั่งใจในเด็กปฐมวัย



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF CREATIVE DRAMA LEARNING ACTIVITIES FOR
STIMULATING EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL IN INHIBITORY CONTROL BEHAVIOR
OF PRESCHOOL CHILDREN



RATTHAPHICH SAENGDA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้ง
ชั่งใจในเด็กปฐมวัย
ของ
รัฐสุพิชญา แสงดา

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)
..... ที่ปรึกษาร่วม	 กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวณ แพทยานนท์)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มี อิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย
ผู้วิจัย	รัฐพิชญ์ แสงดา
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวีวรรณ วรรณวิไชย
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล อินทร์จันทร์

การวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม
การยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มี
อิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม
การยับยั้งชั่งใจ โดยศึกษากับนักเรียนก่อนวัยเรียนเพศชายและหญิงในระดับอายุ 4 – 6 ปี ของโรงเรียนอนุบาล
อุทิศศึกษา ที่มีปัญหาการคิดส่งผลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ 3 ด้านคือ การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, การ
ควบคุมอารมณ์ และการวางแผนจัดการ จำนวน 19 คน ผลวิจัยพบว่า 1.) ได้ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการ
พัฒนาทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ จำนวน 12 แผนกิจกรรม ประกอบไปด้วยแผน
กิจกรรมที่ 1 – 4 พัฒนาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, แผนกิจกรรมที่ 5 – 8 พัฒนาด้านการควบคุมอารมณ์
และแผนกิจกรรมที่ 9 – 12 พัฒนาด้านการวางแผนจัดการ โดยรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์ได้ผ่านการ
พิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิมีความเหมาะสม และค่าความสอดคล้อง (IOC) ของกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด 2.)
ผลการทดลองเพื่อเปรียบเทียบตัวบ่งชี้ทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ ก่อนและหลังการจัด
กิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน มีระดับคะแนนเฉลี่ยก่อนจัดกิจกรรมจะต่ำกว่าหลังจัดกิจกรรม โดยจากการ
ใช้แบบประเมินตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ ผลประเมินอยู่ในระดับสูงสุด รองลงมา ตัวบ่งชี้
พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ และตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตามลำดับ

คำสำคัญ : กิจกรรมละครสร้างสรรค์, ทักษะการคิด, พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

Title	THE DEVELOPMENT OF CREATIVE DRAMA LEARNING ACTIVITIES FOR STIMULATING EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL IN INHIBITORY CONTROL BEHAVIOR OF PRESCHOOL CHILDREN
Author	RATTHAPHICH SAENGDA
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Assistant Professor Rawiwan Wanwichai , Ph.D.
Co Advisor	Assistant Professor Noppadol Inchan , Ph.D.

The objectives of this research were to create a series of creative drama activities to promote thinking skills that influenced abstinence behavior in early childhood and to compare the thinking skills that influenced abstinence behavior among 4-to-6-year-old primary school students at Uthit Suksa Kindergarten, with problems in thinking of three abstinence behavior indicators: behavior inhibition, emotional control, and management planning. The sample consisted of a total of 19 primary school students. The results of the research were as follows: (1) the creation of a creative drama activity set to promote thinking skills influencing abstinence behavior in early childhood, with 12 activity plans. The first to the fourth activity plans were intended for developing behavior inhibition. The fifth to the eighth activity plans were used to develop emotional control. The ninth to the twelfth activity plans were for developing management planning. In addition, based on the Index of Item Objective Congruence (IOC) from experts, it can be concluded that the experts had the opinion that the form of creative drama activity was appropriate and consistent with the activity at the highest level; and (2) the results of the experiment to compare the indicators of thinking skills that influenced the abstinence behavior before and after organizing the creative drama activities included three indicators of creative drama activities. The average score before the event was lower than after the event. By using the evaluation of the indicators of development of emotional control, the results were at the highest level, followed by a management planning development indicator and a behavioral inhibition development indicator, respectively.

Keyword : Creative drama learning activities, Executive functions skill, Inhibitory control behavior

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ลงได้ ด้วยความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เป็นอย่างดี ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงไปได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง อีกทั้งขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา ที่กรุณาให้คำปรึกษา และชี้แนะแนวทางของการทำวิจัยฉบับนี้ ตั้งแต่เริ่มต้นซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ดำเนินลงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา เทพรักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ และอาจารย์ ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอัครกัลป์ ที่สละเวลาช่วยตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และได้ช่วยปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ของแผนกิจกรรมการใช้ละครสร้างสรรค์ให้มีความถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้บริหารโรงเรียนอุทิศศึกษา คุณครูวศินี อินอ่อน ผู้อำนวยการโรงเรียนอุทิศศึกษา สังกัดโดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร ที่ให้ความอนุเคราะห์แก่ผู้วิจัยในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และคุณครูประจำชั้นอนุบาลทุก ๆ ท่าน ที่คอยให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ ครูพิช พัทธนิธาน ศรีเอี่ยม ที่คอยสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา อีกทั้งเพื่อน ๆ น้อง ๆ นิสิตปริญญาโท สาขาศิลปการแสดงศึกษาทุกท่าน ที่คอยช่วยเหลือปรึกษาหารือ และส่งเสริมกำลังใจกันตลอดมา

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่เคียงข้างเป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา รวมถึงเป็นแรงผลักดันให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี

คุณค่า และคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน รวมทั้งบุคคลที่ไม่อาจกล่าวนามได้หมดในที่นี้ ที่ได้ให้สติปัญญาและเป็นแรงผลักดันให้ปริญญานิพนธ์ประสบผลสำเร็จ

รัฐพิชญ์ แสงดา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิด (Executive Function).....	8
1.1 ความหมายความสำคัญของทักษะการคิด (EF).....	8
1.2 องค์ประกอบของการพัฒนาทักษะการคิด (EF).....	10
1.3 ลักษณะแนวทางในการพัฒนาทักษะการคิด (EF).....	12
1.4 กระบวนการในการพัฒนาทักษะการคิด (EF).....	13
2 .เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ.....	15
2.1 ความหมายความสำคัญของการยับยั้งชั่งใจ.....	15

2.2 ทฤษฎีพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ	16
2.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ	20
2.4 แนวคิดในกระบวนการสร้างเสริมพฤติกรรมเด็กปฐมวัย	21
3 .เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมละครสร้างสรรค์.....	33
3.1 ความหมายของละครสร้างสรรค์.....	33
3.2 ลักษณะละครสร้างสรรค์	35
3.3 กระบวนการละครสร้างสรรค์.....	37
3.4 หลักการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์	39
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	41
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	44
การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	44
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	45
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	45
การเก็บรวบรวมข้อมูล	49
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	49
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	53
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	54
ส่วนที่ 2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์	63
ส่วนที่ 2.2 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา.....	67

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	74
ความมุ่งหมายของงานวิจัย	74
ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	74
ตัวแปรที่ศึกษา	75
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	75
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	75
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	76
สรุปผลการวิจัย	76
อภิปรายผล.....	81
ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit)	84
ข้อเสนอแนะ	93
1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้	93
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	94
บรรณานุกรม.....	95
ภาคผนวก.....	102
ภาคผนวก ก	103
ภาคผนวก ข.....	151
ภาคผนวก ค	164
ภาคผนวก ง.....	177
ประวัติผู้เขียน.....	183

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง	47
ตาราง 2 ผลวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) แผนการจัดกิจกรรมละคร สร้างสรรค์.....	48
ตาราง 3 โครงสร้างรูปแบบชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	56
ตาราง 4 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายการจัดกิจกรรมละคร สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย (N = 3)	58
ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมละครสร้างสรรค์ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง.....	61
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การ จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (n = 19).....	63
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การ จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ (n = 19).....	65
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การ จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ (n = 19)	66
ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest- Posttest) ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม	68

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest- Posttest) ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์	70
ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest- Posttest) ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ	71
ตาราง 12 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย (จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง รวมเป็น 12 ครั้ง ครั้ง ละ 50 นาที)	106



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 แผนภาพวงกลมแสดงทักษะที่จำเป็นของละครสร้างสรรค์	38
ภาพประกอบ 2 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	64
ภาพประกอบ 3 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	66
ภาพประกอบ 4 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	67
ภาพประกอบ 5 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	69
ภาพประกอบ 6 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	71
ภาพประกอบ 7 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย	73

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปฐมวัยเป็นช่วงวัยเริ่มต้นของพัฒนานาการในทุกด้าน และมีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาบุคคลให้เจริญเติบโตอย่างมีคุณภาพเพื่อเตรียมตัวสู่สังคมในอนาคต โดยเฉพาะในช่วงอายุ 4 ถึง 6 ปี นับเป็นช่วงอายุที่มีความสำคัญที่สุด ซึ่งเด็กในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่กำลังเรียนรู้และง่ายต่อการปลูกฝังพฤติกรรมต่างๆ ส่งผลให้เด็กในช่วงวัยนี้มีการเจริญเติบโต และพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงควรมีการเตรียมความพร้อมในการสร้างรากฐานที่ดีทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ บุคลิกภาพ และจริยธรรมให้กับเด็กในทิศทางที่ถูกต้อง จะช่วยส่งเสริมการปรับตัวภายใต้สภาพแวดล้อมในการตอบสนองความต้องการของเด็ก และช่วยให้เด็กมีพื้นฐานที่แข็งแรงในการรองรับสิ่งต่างๆ ที่เด็กจะต้องเผชิญในอนาคต ทั้งนี้ยังเป็นการเตรียมความพร้อมในการสร้างแบบแผนทางพฤติกรรมและเจตคติที่ดีให้กับเด็ก รวมถึงการปลูกฝังพฤติกรรมที่เหมาะสมในการเติบโตไปเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ วัยเด็กเป็นการเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่วัยรุ่นซึ่งจะต้องพร้อมจะเผชิญและรับผิดชอบต่อตนเองในทุกๆ ด้าน โดยเป้าหมายของการศึกษาปฐมวัยที่สมบูรณ์นั้น ไม่ใช่เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนต่อระดับชั้นประถมศึกษาเท่านั้น แต่ควรเป็นการเตรียมเพื่อความสำเร็จของชีวิตในอนาคตของเด็กด้วย

จากสภาพพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการแสดงออกของเด็กปฐมวัยในปัจจุบัน เป็นปัญหาอย่างยิ่งที่ควรจะต้องได้รับการแก้ไข และลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่จะส่งผลต่อการใช้ชีวิตในอนาคต ปัญหาพฤติกรรมเหล่านี้เกิดจากขาดการยับยั้งชั่งใจของเด็ก ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการแสดงออกเพื่อตอบสนองความรู้สึกที่ไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ หรือการไม่พอใจของเด็ก ซึ่งจะเริ่มพบเห็นในช่วง 1 – 2 ปี และพบเห็นได้บ่อยในช่วง 4 – 6 ปี โดยพฤติกรรมเหล่านี้เกิดจากปัจจัยจากตัวเด็ก เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่เรียนรู้ผ่านการสังเกตการลงมือทำ มีจินตนาการสูง เด็กจะอยากลองทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ในขณะที่วัยนี้ทักษะด้านต่างๆ ยังอยู่ในช่วงที่กำลังพัฒนา จึงเป็นช่วงที่เด็กจะเกิดความหงุดหงิดขัดใจในตัวเองได้บ่อยเมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ และยังเป็นวัยที่ยังควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ไม่ดีนัก (ปราณี เมืองน้อย; และคณะ, 2560, น. 53) ทำให้เด็กกลุ่มนี้จะขาดการไตร่ตรอง เนื่องจากยังไม่สามารถควบคุมความรู้สึกของตนเองได้ดี จึงไม่รู้จักรับการยับยั้งชั่งใจในการดำรงชีวิตที่จะนำพาตนเองออกจากการเสียดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น พฤติกรรมการทำลายสิ่งของ, พฤติกรรมอยากเอาชนะ และพฤติกรรมการแย่งของผู้อื่น พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ จึงไม่เป็นที่ยอมรับทั้งในห้องเรียนหรือแม้กระทั่งที่บ้านของเด็กเอง

เนื่องจากพฤติกรรมเหล่านี้จะมีผลกระทบต่อตัวเด็กและส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์อันดีกับบุคคลรอบข้าง อีกทั้งยังสามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมในอนาคตด้วย ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2558) นายแพทย์ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มที่ปรึกษา กรมสุขภาพจิต ได้อธิบายถึงสาเหตุการเสพติดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กและเยาวชนไทยไว้ว่า เกิดขึ้นจากการเลี้ยงดูของผู้ใหญ่ใกล้ชิดที่ขาดความเข้าใจ จึงอาจปล่อยปละละเลยทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจให้เด็กมีกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่ไม่เหมาะสม และเป็นการกระตุ้นสมองส่วนอยากมากเกินไป สมองส่วนอยากจึงมีอิทธิพลมากขึ้นจนควบคุมสมองส่วนคิด ซึ่งเมื่อเด็กโตขึ้นไปเป็นวัยรุ่น พบว่า ส่วนใหญ่มีระดับปัญหารุนแรงขึ้น เช่น เสพติดเช็กซ์ เสพติดความรุนแรง หรือแม้แต่การเสพยาเสพติด ซึ่งปัญหาต่างๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับทางสังคมในอนาคต และส่งผลให้พฤติกรรมเหล่านั้นรุนแรงขึ้น เนื่องจากเด็กไม่สามารถจัดการกับพฤติกรรมเหล่านั้นได้ ดังนั้นการส่งเสริมทักษะการคิด (Executive Functions) เป็นพื้นฐานสำคัญในการเข้าสังคมของเด็กในอนาคต

เด็กปฐมวัยมีความพร้อมสำหรับการเรียนรู้อย่างมีระบบในทุกด้าน เด็กในวัยนี้เกิดมาพร้อมกับเซลล์สมองหนึ่งแสนล้านเซลล์ที่พร้อมได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะและความสามารถในระดับที่สูงขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาพื้นฐานทางด้านอารมณ์ การพัฒนาประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว พัฒนาการรับรู้ตนเองและผู้อื่น และพัฒนาระบบการรู้คิด โดยการทักษะการคิดเป็นหัวใจของการพัฒนาในทุกๆ ด้าน จนกระทั่งเด็กประสบความสำเร็จ มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และสามารถเอาตัวรอดทั้งในวันนี้และในอนาคตได้ ดังนั้นทักษะการคิดจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นในการต่อสู้เพื่อให้การดำรงชีวิตคงอยู่และการแข่งขันของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งต้องรู้ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง จะเห็นว่าการสอนคิดหรือสอนให้เกิดทักษะการคิด ทำหน้าที่กำกับพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมายของบุคคล แสดงถึงสิ่งที่บุคคลนั้นควรกระทำให้เหมาะสมกับบริบทสภาพแวดล้อม โดยคำนึงถึงสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นตามและคาดการณ์ล่วงหน้าในอนาคต เพื่อกำหนดคุณค่า และจุดมุ่งหมายของชีวิตในแต่ละบุคคล

การใช้เครื่องมือพัฒนาทักษะการคิด (Executive Functions: EF) เป็นการพัฒนาระบบการทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับส่วนสมองส่วนหน้าซึ่งทำงานร่วมกับระบบประสาท มีหน้าที่ดูแลตรวจตราความคิด ความรู้สึก และการกระทำ เพื่อให้สามารถจัดลำดับความสำคัญในชีวิตและลงมือทำสิ่งต่างๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน รวมทั้งสามารถบริหารจัดการชีวิตเพื่อไปสู่เป้าหมายได้สำเร็จ โดยกลุ่มทักษะการคิดประกอบด้วยทักษะต่างๆ 5 ด้าน ได้แก่ การสลับ (Shift), การยับยั้งชั่งใจ (Inhibit), การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control), ความจำขณะทำงาน

(Working Memory) และการวางแผน (Plan/Organize) (Isquith et al., 2005, p, 209-215 อ้างถึงใน ดุษฎี อุปการ และอรปรียา ญาณะชัย, 2561, น. 1642) ในการพัฒนาศักยภาพเหล่านี้ควรเริ่มต้นฝึกฝนและสร้างทักษะอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งผลต่อการดำเนินชีวิตในระยะยาว ดังนั้นประโยชน์ของทักษะการคิดจึงมีความสำคัญต่อพฤติกรรม การบังคับตนเองซึ่งเป็นทักษะที่ต้องได้รับการฝึกฝนตั้งแต่ยังเป็นเด็ก โดยไม่ปล่อยให้เด็กทำตามใจตนเองอย่างไม่รู้ผิดชอบชั่วดี ไม่รู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา ซึ่งการฝึกเด็กให้บังคับตนได้ ไม่เพียงเพื่อประโยชน์สุขและความสำเร็จของตัวเด็กและเยาวชนเองเท่านั้น แต่รวมไปถึงการสร้างสังคมที่ดีงามในอนาคต ดังที่เบนจามิน แฟรงคลิน (Franklin อ้างถึงใน เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2558) รัฐบุรุษอาวุโสผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่งในประวัติศาสตร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวไว้ว่า การอบรมสั่งสอนเด็กในเรื่องการบังคับตนเอง เป็นการสร้างอุปนิสัยแห่งการควบคุมความปรารถนาของตนเองอันมักมีแนวโน้มไปในทางที่เลวร้าย เพื่อให้ไปสู่ทิศทางที่ถูกต้องด้วยเหตุและผล อันนำไปสู่การตัดวงจรแห่งปัญหาอาชญากรรมและความรุนแรงของสังคมในอนาคต

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเด็กปฐมวัยเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดให้กับเด็ก กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดโดยตรงก็คือ กิจกรรมละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) จากงานวิจัยพบว่า การแสดงละครสมมติ (Complex Socio – Dramatic Play) มีผลต่อการพัฒนาการกำกับควบคุมตนเอง และเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อเด็กที่มีปัญหาขาดความยับยั้งคิด หรือเด็กที่กำกับการควบคุมตนเองไม่ค่อยได้ (Gmitrova, & Gmitrova, 2010, p. 241-246) กิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมกระบวนการละคร โดยใช้รูปแบบการเล่นสมมติที่ได้ผ่านกระบวนการในการจัดเตรียมข้อมูลและการวางแผนกิจกรรมให้เหมาะสมกับช่วงวัย ก่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เชื่อมโยงกับสิ่งที่นักเรียนรู้จักอยู่แล้วไปสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ ซึ่งเป็นวิธีการที่สอดคล้องต่อธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์ ในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องอาศัยทักษะหลายด้าน เช่น ทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้สติปัญญา การใช้จินตนาการและความรู้สึก การใช้ทักษะสัมพันธ์ การสื่อสารด้วยภาษา ซึ่งวิธีการเรียนรู้เหล่านี้จะทำให้เด็กแสดงออกความคิดผ่านกิจกรรมสามารถแสดงออกอย่างอิสระเสรี และสร้างความร่วมมือกันในการเล่น อีกทั้งยังทำให้ระบบความสัมพันธ์ของประสาทสัมผัสในการใช้ตา มือ และเท้า และประสาทการรับรู้ต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่องทักษะของกล้ามเนื้อเล็กและทักษะการคิด ที่สร้างความสำเร็จทางการเรียนของเด็กปฐมวัย พบว่า ทั้งทักษะของกล้ามเนื้อเล็กและทักษะการคิด ของเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสำเร็จทางการเรียนของเด็กปฐมวัย (Cameron et al., 2012, p. 1229 – 1244 อ้างถึงใน ดุษฎี อุปการ และ อรปรียา ญาณะชัย, 2561, น. 1646) ดังนั้นการให้เด็ก

ได้ใช้ทักษะของกล้ามเนื้อเล็กอาจมีผลทำให้เด็กพัฒนาทักษะ EF ได้เช่นกัน แต่ทั้งนี้วิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนมีบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบ มาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (ทีศนา แหมมณี, 2555) ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กปฐมวัยและนำไปสู่การสื่อสารทางพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจและการแสดงออกให้เหมาะสม อีกทั้งสามารถส่งเสริมทักษะการคิดในเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านจิตใจ ด้านสังคม และเริ่มเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสภาพสังคมแวดล้อม เมื่อเด็กสร้างทักษะคิดได้แล้วก็จะทำให้เด็กสามารถยับยั้งชั่งใจและไตร่ตรองจัดการสิ่งต่างๆ ได้อย่างมีเหตุผล สามารถลำดับความสำคัญได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน และใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ความสำคัญของการวิจัย

แนวทางในการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จะช่วยให้เด็กสามารถบริหารจัดการความคิดได้อย่างเป็นระบบ และเกิดการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อหาวิธีการต่างๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน สามารถพัฒนาพฤติกรรมการแสดงออกของตนเองในสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลังการใช้กิจกรรม โดยผลการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลเพื่อเสนอแนะแนวทางสำหรับครู ผู้ปกครอง และโรงเรียน ในการนำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจไปใช้กับเด็กปฐมวัย

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา จำนวน 63 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กก่อนวัยเรียนเพศชายและหญิงที่มีปัญหาในการคิดด้านพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในระดับอายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา โดยการเลือกจากการใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) ที่มีปัญหามาก ในระดับผลคะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป ทั้งหมด 3 ตัวบ่งชี้ คือตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ จำนวน 19 คน

ระยะเวลาในการทดลอง

การศึกษาในครั้งนี้ ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ ละ 3 วันๆ ละครั้งๆ ละ 50 นาที กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดลองทั้งสิ้น 12 ครั้ง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ละครสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ทักษะการคิด** หมายถึง กระบวนการทางความคิดในการวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อจัดการความรู้สึก หรือการกระทำ ให้สามารถยังคิด ไตร่ตรอง ควบคุมอารมณ์ได้ ยืดหยุ่น ความคิดเป็น สามารถจัดลำดับความสำคัญในชีวิต รวมทั้งรู้จักริเริ่มและลงมือทำสิ่งต่างๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ในงานวิจัยนี้เลือกใช้ปัญหาพฤติกรรมด้านทักษะการคิดของนักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนอุทิศศึกษาที่มีปัญหามากใน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม, ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร ในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ในการวัดประเมิน หากมีพัฒนาการด้านการหยุด การ

ยับยั้งพฤติกรรม, พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ และพัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ ได้คะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก

2. พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ แบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้ (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล และคณะ, 2560)

การหยุด การยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory control) หมายถึง การยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่กำลังทำ

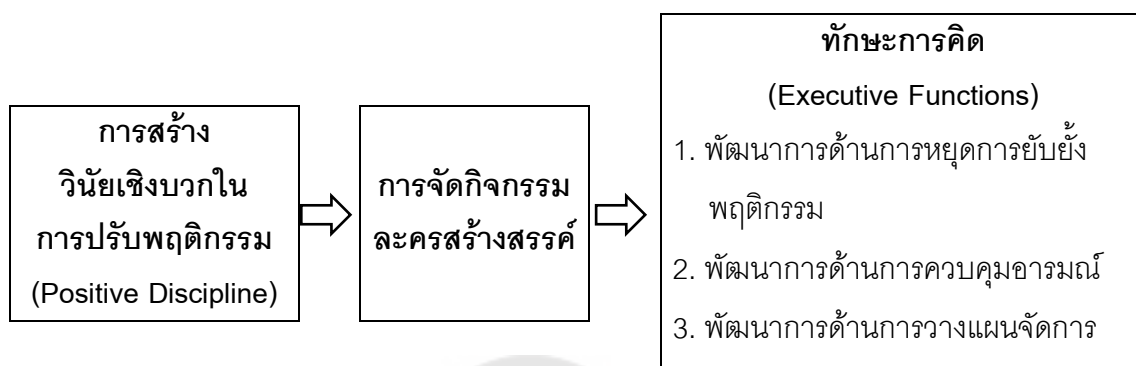
การควบคุมอารมณ์ (Emotional control) หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้ แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

การวางแผนจัดการ (Plan/Organize) หมายถึง การวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหา เล็กน้อยจนลืมหุ้ยรวมของ งาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

3. ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการในการสร้างชุดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ออบแบบกิจกรรมโดยใช้รูปแบบโครงการละครให้สอดคล้องกับสถานการณ์ตามจุดมุ่งหมาย และเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในแต่ละกิจกรรมจะกำหนดสถานการณ์ที่เกิดปัญหา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ แล้วนักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จักการปรับตัวแก้ไขปัญหา ผ่านการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างเรื่องราวในการแสดงออกอย่างอิสระ และดำเนินการแสดงเองจนจบ ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ครั้งละ 50 นาที จำนวน 12 ครั้ง

4. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนชาย-หญิง อายุ 4 - 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดกำแพงเพชร กำลังศึกษาในระดับชั้นปฐมวัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 19 คน จากการใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) ในการวัดประเมิน

กรอบแนวคิดในงานวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิด (Executive Function)

- 1.1 ความหมายความสำคัญของทักษะการคิด (EF)
- 1.2 องค์ประกอบของการพัฒนาทักษะการคิด (EF)
- 1.3 ลักษณะแนวทางในการพัฒนาทักษะการคิด (EF)
- 1.4 กระบวนการในการพัฒนาทักษะการคิด (EF)

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

- 2.1 ความหมายความสำคัญของการยับยั้งชั่งใจ
- 2.2 ทฤษฎีพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ
- 2.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ
- 2.4 แนวคิดในกระบวนการสร้างเสริมพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมละครสร้างสรรค์

- 3.1 ความหมายของละครสร้างสรรค์
- 3.2 ลักษณะละครสร้างสรรค์
- 3.3 กระบวนการละครสร้างสรรค์
- 3.4 หลักการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิด (Executive Function)

1.1 ความหมายความสำคัญของทักษะการคิด (EF)

ทักษะสมอง EF หรือ Executive Function เป็นกระบวนการทางความคิดในสมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องกับการคิด ความรู้สึก และการกระทำ เช่น การยับยั้งคิดไตร่ตรอง การควบคุมอารมณ์การยืดหยุ่นทางความคิด การตั้งเป้าหมาย วางแผน ความมุ่งมั่น การจดจำและเรียกใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดลำดับความสำคัญของเรื่องต่าง ๆ และการทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอนจนบรรลุความสำเร็จ ซึ่งเป็นทักษะที่มนุษย์เราทุกคนต้องใช้มีความสำคัญยิ่งต่อทั้งความสำเร็จ ในการเรียน การทำงาน รวมทั้งการมีชีวิตรอบคอบรัว เช่นเดียวกับ Barkley (2011) ได้

กล่าวว่า การกระทำที่บุคคลเป็น ผู้กำหนดทิศทางเองโดยกำหนดเป้าหมาย (Goal) เลือกกระทำ (Select) ลงมือกระทำ (Enact) และดำรง (Sustain) การกระทำนั้น ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ เพื่อไปให้บรรลุถึงเป้าหมาย โดยคำนึงถึงความเกี่ยวข้องกับคนอื่น ๆ รวมทั้งคำนึงถึง กระบวนการวิธีการของสังคมและวัฒนธรรมเพื่อนำไปสู่ประโยชน์สูงสุดในระยะยาวที่บุคคลนั้นวางไว้การทำงานเชื่อมโยงสัมพันธ์ กันของ EF ทำให้เกิดการควบคุมพฤติกรรม นำไปสู่การจัดกิจกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมาย มีความมุ่งมั่นที่จะทำให้ถึงเป้าหมาย ให้ได้

ศูนย์พัฒนาเด็กมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Center on the Developing Child Harvard University, 2017) ได้กล่าวว่า พัฒนาการตามช่วยวัยเป็นเรื่องสำคัญ ที่จะพัฒนาไปสู่ช่วงวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งในการพัฒนาทักษะการคิด (EF) ในช่วงปฐมวัยเมื่อเด็กมีโอกาสพัฒนาทักษะการคิด (EF) และการควบคุมตนเองได้ประสบความสำเร็จ จะทำให้เด็กได้รับประโยชน์ในการดำเนินชีวิตระยะยาวในสังคม ทั้งด้านความสำเร็จทางการเรียน พฤติกรรมที่ดี สุขภาพดี และประสบความสำเร็จในการทำงานในอนาคต ซึ่งในการกำกับตนเอง เป็นกระบวนการทางจิตที่ช่วยในการวางแผน การสร้างสมาธิ การจดจำวิธีการ การจัดการเวลา การในการปฏิบัติงานหลาย ๆ อย่างให้ประสบความสำเร็จ เปรียบเสมือนกับระบบการควบคุมการจราจรทางอากาศที่อยู่ในภาวะวุ่นวายที่ต้องบริหารจัดการการขึ้นลงของเครื่องบิน พร้อม ๆ กันอย่างปลอดภัย ซึ่งสมองต้องการทักษะเหล่านี้ในการคัดกรองสิ่งรบกวน การจัดลำดับความสำคัญของงาน การกำหนดเป้าหมาย วิธีการที่จะบรรลุเป้าหมาย และการควบคุมอารมณ์ ทักษะการคิดในการกำกับตนเอง ขึ้นอยู่กับการทำหน้าที่ของสมองสามลักษณะ คือ ความจำในส่วนปฏิบัติการ (working memory) ความยืดหยุ่นทางด้านจิตใจ(mental flexibility) และการควบคุมตนเอง (self-control) (Sharples, 2016, p. 2)

เซลอาโซ และคณะ (Zelazo, Carter, Reznick, & Frye, 1997, p. 198-226) กล่าวว่า ความหมายของ EF ที่ชัดเจน โดยส่วนใหญ่เป็นการกล่าวถึงกระบวนการหรือแนวทางปฏิบัติที่มีความหลากหลายที่เกี่ยวกับรูปแบบของการกำกับตนเอง เริ่มต้นจากการมีสมาธิจดจ่อ (Sustained Attention) นำไปสู่การกำหนด แผนงาน (Planning) อย่างไรก็ตามในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาได้มีการศึกษา และวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนา EF ในเด็กเพิ่มขึ้น แต่นักวิจัยก็ยังนิยามความหมายของ EF ที่เป็นทั่วไปเป็นเพียงการระบุลักษณะของ EF ว่าเป็นลักษณะเฉพาะในกลุ่มของทักษะ การกำกับตัวเอง (attention-regulation skills) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้ของการกำกับเป้าหมายในการแก้ปัญหา ทักษะเหล่านี้ ยังรวมถึงการยืดหยุ่นทางความคิด (cognitive flexibility) เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการคิดการไตร่ตรองสิ่งต่าง ๆ ในหลาย ๆ ทางเลือก ด้วยกระบวนการคิดที่

เป็นเหตุเป็นผล ความจำในส่วนปฏิบัติการ (working memory) เป็นทักษะที่ประกอบด้วย สองส่วน คือ ทักษะการจดจำสารสนเทศที่ได้รับ และทักษะการนำสารสนเทศมาปรับปรุงใช้ในสถานการณ์ที่เหมาะสมและ การไตร่ตรอง ยับยั้งชั่งใจ (inhibitory control) เป็นทักษะที่เกี่ยวกับกระบวนการฝึกสมาธิให้รู้จักอดทนอดกลั้นระงับจิตใจด้วย การพิจารณาตัวอย่างรอบคอบต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ชีนา มอลล์แวง และฮาเวิร์ดการ์ดเนอร์ (Seana Moran & Howard Gardner, 2009, p. 19) กล่าวว่า Executive Functions EF คือ กระบวนการทำงานของสมองระดับสูง ที่ประมวลประสบการณ์ในอดีตและสถานการณ์ในปัจจุบัน มาประเมินวิเคราะห์ตัดสินใจ ทำหน้าที่กำกับพฤติกรรมที่มุ่งสู่การวางแผน เริ่มลงมือทำตรวจสอบตนเอง และแก้ไขปัญหา ตลอดจนเป้าหมายของบุคคล ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่พึงกระทำให้เหมาะสมกับควบคุม อารมณ์บริหารเวลาจัดความสำคัญ กำกับตนเองมุ่งมั่น และการทำหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของสมอง โดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมา สถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตามมา ความคาดหวังในอนาคต คุณค่าและจุดมุ่งหมายในชีวิต EF จะช่วยให้บุคคลมีสำนึกของการเตรียมพร้อม สำนึกของภาระหน้าที่ มีการยืดหยุ่น และมีการร่วมมือ ทักษะการคิด Executive Functions ทำหน้าที่กำกับพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมายของบุคคล ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่บุคคลพึงกระทำให้เหมาะสมกับบริบท โดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมา คำนึงถึงสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตามมา คำนึงถึงความคาดหวังในอนาคต รวมทั้งคำนึงถึงคุณค่าและจุดมุ่งหมายในชีวิตของแต่ละบุคคล EF จะช่วยให้บุคคลมีสำนึกของการเตรียมพร้อม สำนึกของภาระหน้าที่ มีการยืดหยุ่น และมีการร่วมมือ (สุภาวดี หาญเมธี, 2558, p. 23)

ดังนั้น ทักษะการคิด หมายถึง ความสามารถในการคิดไตร่ตรอง ด้วยกระบวนการคิดที่เป็นเหตุเป็นผล และกำกับเป้าหมายในการแก้ปัญหาจัดการ วางแผน และกำกับพฤติกรรมของตนเอง โดยนำไปใช้ในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์และประเมินค่า เพื่อให้เกิดกระบวนการคิดแก้ปัญหาการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์

1.2 องค์ประกอบของการพัฒนาทักษะการคิด (EF)

องค์ประกอบหลักของ Executive Functions (Anderson, 2002) ประกอบด้วย

1. Cognitive Flexibility = คือ ความสามารถในการยืดหยุ่นความคิด เปลี่ยนจุดสนใจ เปลี่ยนโฟกัสหรือเปลี่ยนทิศทางให้เหมาะสม กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น, ความจำที่นำมาใช้งาน (Working memory) คือ ความสามารถในการเก็บประมวล และดึงข้อมูลที่เก็บในคลัง สมองของเราออกมาใช้ตามสถานการณ์ที่ต้องการ ยกตัวอย่างเช่น คุณแม่บอกให้น้องไปหยิบรองเท้ามา

เพื่อใส่ ช่วงระยะเวลาที่เด็ก สามารถจำและทำตามคำสั่งที่แม่บอกได้ นั่นคือ “การใช้ความจำที่นำมาใช้งาน”

2. Attention Control คือ ความสามารถในการใส่ใจจดจ่อมุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่งๆ โดยไม่ วอกแวกไปตามปัจจัยไม่ว่าภายนอกหรือภายในตนเองที่เข้ามารบกวน ยกตัวอย่างเช่น การที่เด็กสามารถสนใจเล่นบทบาทสมมุติกับ ตุ๊กตาได้อย่างตั้งใจต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีคุณแม่ที่กำลังกวาดบ้านอยู่บริเวณใกล้ๆ นั้น นั่นคือ “น้องมีช่วงสมาธิเกิดขึ้น” เป็นต้น

3. Goal setting คือ การตั้งเป้าหมาย ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มีความมุ่งมั่นอดทน เพื่อให้ บรรลุเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นอุปสรรคใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันจนถึงความสำเร็จ ยกตัวอย่างเช่น คุณแม่กำลังพยายามสอนให้น้องเปิดถุงของเล่น ที่ปิดไว้ด้วยขีป ขณะที่น้องพยายามทำนั้นแม้ว่าจะทำการเปิดได้ยาก แต่สุดท้ายน้องก็พยายามทำได้สำเร็จ นั่นก็คือ “การตั้งเป้าหมาย ที่เกิดขึ้น”

4. Information processing คือ การประมวลผลข้อมูลทางสมองที่มีประสิทธิภาพ และความรวดเร็วในการประมวลผล

Executive functions ประกอบด้วยทักษะย่อย 9 ทักษะ ดังนี้

1. Working Memory (ความจำในการทำงาน) เป็นความจำที่เก็บข้อมูลเพื่อประมวลผลและดึงข้อมูลนั้นมาใช้ในสถานการณ์ที่ ต้องการ

2. Inhibitory control (ยับยั้งคิด ไตร่ตรอง) คือ ความสามารถในการยับยั้งคิดไตร่ตรอง สามารถควบคุมความต้องการ หยุดคิดก่อนที่จะ กระทำได้

3. Shifting หรือ Cognitive Flexibility (ยืดหยุ่นความคิด) คือ ความสามารถในการยืดหยุ่นทางความคิด แก้ไขปัญหาด้วยวิธีที่ แตกต่างกันไป รู้จักพลิกแพลงและปรับตัว เป็นจุดเริ่มต้นของการมีความคิดสร้างสรรค์และคิดนอกกรอบ

4. Focus หรือ Attention (จดจ่อสนใจ) คือ ความสามารถในการใส่ใจจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยไม่ วอกแวก รู้จักการทำงานให้เสร็จเป็นอย่าง ๆ ไป

5. Emotional Control (ควบคุมอารมณ์) คือ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม จัดการกับอารมณ์ ตนเองได้ และรู้จักแสดงอารมณ์อย่างเหมาะสม

6. Self - Monitoring (เฝ้ามองตนเอง) คือ การประเมินตนเองเพื่อหาข้อบกพร่อง แล้วนำมาแก้ไขและพัฒนาข้อดีให้ดีขึ้น รู้ว่าตัวเองทำอะไร ตรงตามขั้นตอนไหม ผิดพลาดตรงไหน และรู้ว่าใกล้จะเสร็จหรือเรียบร้อยแล้ว

7. Initiating (ลงมือทำ) คือ ความสามารถในการเริ่มลงมือทำ กิจกรรมใด ๆ กล้าคิดกล้าทำ ๑ ลงมือทำทันที

8. Planning and Organizing (วางแผน จัดระบบ ดำเนินการ) คือ การวางแผน จัดการตนเองอย่างเป็นขั้นตอน ดำเนินการตั้งแต่ วางเป้าหมาย มองเห็นภาพรวม รู้จักจัดลำดับความสำคัญ จัดระบบ ดำเนินการ และประเมินผล

9. Goal - Directed Persistence (มุ่งเป้าหมาย) คือ การวางแผนเป้าหมายที่ชัดเจน มีความพากเพียรและความมุ่งมั่นในการบรรลุ เป้าหมาย รู้จักฝ่าฟันอุปสรรค หากล้มต้องรู้จักลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย

ดังนั้น องค์ประกอบของทักษะการคิดจึงสามารถพัฒนาได้ด้วยการเรียนรู้และฝึกฝน หากทักษะด้านใดด้านหนึ่งบกพร่องไป ย่อมเกิดปัญหากับการดำเนินชีวิตตามมา ตัวอย่างเช่น เด็กไม่สามารถยับยั้งควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ทำให้มีปัญหาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นหรือ ขาดสมาธิ ไม่สามารถจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ส่งผลให้ลงมือทำอะไรก็ไม่สำเร็จ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่พ่อแม่ต้องพัฒนาทักษะการคิดให้กับลูกเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตได้อย่างปกติสุขรอบด้าน

1.3 ลักษณะแนวทางในการพัฒนาทักษะการคิด (EF)

1. ช่วงเวลาที่สำคัญ เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน โดยในช่วงวัย 3 - 6 ปี เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะ EF ให้กับเด็ก เพราะเป็นช่วงที่สมองมีอัตราการเจริญเติบโตก้าวหน้า สามารถพัฒนาทักษะ EF ได้มากที่สุด

2. สังเกตพฤติกรรม คุณพ่อคุณแม่ต้องคอยสังเกตว่าลูกมีจุดแข็ง จุดอ่อนในทักษะด้านใด เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงทักษะด้านนั้น

3. ฝึกฝนและพัฒนา ในการพัฒนาทักษะ EF นั้นสามารถทำได้หลายวิธี บางวิธีเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น สร้างวินัยในการเข้าคิว ให้รู้จักการรอเพื่อฝึกการควบคุมอารมณ์ คุณพ่อคุณแม่อาจจะหากิจกรรมต่าง ๆ มาให้ลูกทำเพื่อพัฒนาทักษะ EF ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง เล่นดนตรี วาดภาพ เล่นกีฬา การเล่นอย่างสร้างสรรค์ ล้วนเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาทักษะ EF ได้ เพราะกิจกรรมเหล่านั้นทำให้เด็กมีสมาธิ จำและทำสิ่งต่าง ๆ อย่างใจจดใจจ่อ รู้จักการวางแผน ฝึกการคิด การวางแผนสร้างจินตนาการเพื่อนำไปปรับใช้ ได้เผชิญกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ เรียนรู้การเข้าสังคมและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น

4. ดูแลและใส่ใจ นอกจากจะพัฒนาทักษะ EF แล้ว คุณพ่อคุณแม่ยังต้องใส่ใจดูแลเรื่องอาหารการกิน การพักผ่อน ให้ความรักความอบอุ่นคอยเป็นกำลังใจอยู่เสมอ เพื่อให้เด็กมีประสิทธิภาพในการรับรู้ เพราะถ้าประสาทสัมผัสทั้งหลายไม่ดีอาจส่งผลต่อการรับรู้ของเด็ก ทำให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะ EF ได้อย่างเต็มที่ และที่สำคัญคืออย่าให้เด็กเครียด เพราะเมื่อเกิดความเครียดขึ้นสมองส่วนหน้าก็จะไม่ทำงาน

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2559) กล่าวว่า ความคิดและการกระทำ (Cognitive control) ยับยั้งไม่ให้อบสนองออกไปตามความต้องการ รู้จักคิดว่สิ่งไหนไม่ดี ยับยั้งไม่ทำในสิ่งที่ไม่ดี การส่งเสริมให้เด็กมีทักษะ EF ที่ดีตามวัยจึงช่วยลดปัญหาพฤติกรรม ลดความขัดแย้ง ในครอบครัว ลดปัญหาการเรียน ลดปัญหาสังคมเช่น พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ติดการพนัน ติดยาเสพติด และช่วยพัฒนาประเทศของเรา อย่างยั่งยืน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า แนวทางพัฒนาทักษะการคิดเริ่มตั้งแต่ช่วงวัย 3 – 6 ปี ต้องอาศัยการดูแลเอาใจใส่ เพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการไปในแนวทางที่เหมาะสม และสังเกตพฤติกรรมหาจุดอ่อนจุดแข็ง เพื่อฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดความคุ้นเคย และเติบโตในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.4 กระบวนการในการพัฒนาทักษะการคิด (EF)

ดอร์สันและเกลย์ (Dawson & Guare, 2014, p. 432-438 อ้างถึงใน ดุษฎี อุปการ และ อรปริยา ญาณะชัย, 2561, น. 1645) ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนเงื่อนไขหรือสถานการณ์จากภายนอกของเด็กที่จะ ช่วยพัฒนาทักษะการคิด (EF) หรือลดผลกระทบทางลบที่ทำให้ทักษะการคิด (EF) ไม่ดี โดยปรับเปลี่ยน สภาพแวดล้อมทางกายภาพหรือสังคมเพื่อลดปัญหา เช่นเด็กปฐมวัยที่ขาดการยับยั้งชั่งใจ อาจใช้ผ้าคลุม มุมประสบการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียนขณะทำกิจกรรมวงกลม เป็นต้น

สุภาวดี หาญเมธี (2559) อธิบายว่ากระบวนการทางความคิด (Mental process) ในสมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องกับการคิด ความรู้สึก และการกระทำ เช่น การตั้งใจคิดไตร่ตรอง การควบคุมอารมณ์ การยืดหยุ่นทางความคิด การตั้งเป้าหมาย วางแผน ความมุ่งมั่น การจดจำและเรียกใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดลำดับความสำคัญของเรื่องต่าง ๆ และการทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอนจนบรรลุความสำเร็จ ซึ่งเป็นทักษะที่มนุษย์เราทุกคนต้องใช้ และมีความสำคัญยิ่งต่อทั้งความสำเร็จในการเรียน การทำงาน รวมทั้งการมีชีวิตรอบครัว โดยทักษะ EF นี้ นักวิชาการระดับโลกชี้แล้วว่าสำคัญกว่า IQ ทั้งนี้ มีงานวิจัยชัดเจนว่า ช่วงวัย 3 - 6 ปีนี้ เป็นช่วงเวลาทองของชีวิตในการพัฒนาทักษะ EF ให้กับเด็ก เพราะสมองจะมีการพัฒนาทักษะ EF ได้

ดีที่สุดในช่วงเวลานี้ พ้นจากช่วงเวลานี้ไปถึงวัยเรียน วัยรุ่น หรือวัยผู้ใหญ่ตอนต้นแต่จะยังพัฒนาได้ แต่ก็ไม่ได้ดีเท่ากับช่วงปฐมวัย ในการเสริมสร้างทักษะการคิด โดยสร้างกระบวนการและขั้นตอนไปสู่ เป้าหมายเช่น 1.) กระตุ้นให้เด็กปฏิบัติตามทุกขั้นตอน แต่บางขั้นตอนก็ปล่อยให้เด็ก ทบทวนความจำและ ปฏิบัติเอง 2.) ให้เด็กตรวจสอบตนเองว่างานสำเร็จ 3.) ให้เด็กตรวจสอบว่า ตนเองปฏิบัติทุกขั้นตอนของ กระบวนการ แล้วบอกครูเมื่อเสร็จ 4.) พยายามให้เด็กตรวจสอบ ความถูกต้องด้วยตนเอง โดยไม่มีการ ช่วยเหลือจากครู (Dawson & Guare, 2014, p. 432-438 อ้างถึงใน คุชกุ อนุการ และอรปรียา ญานะชัย, 2561, น. 1645)

หลักการคิดค้นเรียนรู้ในการแก้ปัญหาควรจัด กิจกรรมที่เหมาะสมและหลากหลาย โดยเฉพาะให้ได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง (Learning by Doing) ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ จะฝึกการวางแผนเป้าหมาย จัดลำดับก่อนหลัง การอดทนพาคเพียร การสังเกต เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน รู้จักฝึกคิดหาทางออกใหม่เพื่อแก้ปัญหา รวมทั้งเมื่อเสร็จแล้วมีโอกาสฝึกการ ประเมินผล อย่างง่าย ๆ โดยในการสร้างประสบการณ์พัฒนาการคิดเชิงบริหารด้วยการฝึกวิเคราะห์วางแผน การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่โดดเด่น และต้องอาศัยทักษะด้านอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่นทักษะในการวางแผนการกระทำอดทนต่อสิ่งยั่วเย้า และ ต้องมีทักษะในการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อการแก้ไขปัญา ทักษะทางปัญญา (Cognitive Skill) ที่ได้รับการเรียนการสอนในห้องเรียน (หรือนอกห้องเรียน) เหล่านั้น อาจ ไม่ใช่เป็นปัจจัยเดียวที่จะบอกว่าเด็กคนนั้นจะประสบความสำเร็จในชีวิตหรือไม่ ทั้งนี้ทักษะทางการ ดำเนินชีวิต (Life Skill) หรือทักษะทางด้านอารมณ์ (Non-cognitive Skill) เองก็มีความสำคัญด้วย เช่นเดียวกัน โดยงานศึกษาทางจิตวิทยาจำนวนมากอธิบายว่า การพัฒนาทักษะทางด้านด้าน อารมณ์ไม่ได้เกิดขึ้นมาจากในห้องเรียนแต่เพียงอย่างเดียว แต่แท้ที่จริง ๆ แล้วเกิดขึ้นจากการเลี้ยง คุและจากประสบการณ์ที่คน ๆ นั้นได้รับมาตั้งแต่แรกเกิด ดังนั้น การพัฒนาดีขึ้นทุกด้านเริ่มจาก การริเริ่มลงมือทำ และการติดตามประเมินตนเอง รวมถึงวางแผนการคิดแบบภาพรวม และตั้งใจจดจ่อ ต่องานที่ทำได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้งานออกมาสำเร็จ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยในการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทักษะการคิด (Executive functions) พบว่า เมื่อครูและพ่อแม่ที่ใช้ทักษะในการตอบสนองเด็กแบบ วินัยเชิงบวก (Positive Discipline) ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะทำให้ฝึกสอน ปลูกฝังเรื่องต่าง ๆ แก่เด็กได้โดยง่าย โดยเฉพาะสมองเด็กวัยนี้มี ศักยภาพพร้อมจะเรียนรู้พัฒนา และการตอบสนองที่ถูกต้อง จะทำให้สมองเด็กพัฒนารุดหน้า ยิ่งขึ้นในการลดปัญหาพฤติกรรมในอนาคต (สุภาวดี หาญเมธี และ ผาณิต บุญมาก, 2561, น. 95)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาทักษะการคิดควรจัดกิจกรรมให้มีความเหมาะสม และหลากหลาย ผ่านการลงมือทำด้วยตนเอง ในการกำหนดเป้าหมาย การจัดลำดับขั้นตอนการทำงาน สังเกตและฝึกหาทางออกใหม่ในการแก้ปัญหา และประเมินผลอย่างง่าย ๆ โดยในกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาจะช่วยให้การวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งจะต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม และสิ่งเร้า เพื่อลดปัญหาการเกิดพฤติกรรมร่วมด้วย

2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม .พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

2.1 ความหมายความสำคัญของการยับยั้งชั่งใจ

สุทธินันท์ สมสุณันท์ (2560) ได้อธิบายถึงการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์นั้นเป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมร้องเล่นเต้นทำเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาเด็กปฐมวัยในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารด้านการควบคุมอารมณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ร่างกายเป็นสื่อกลางในการแสดงออกทางอารมณ์และ ความคิดสร้างสรรค์ตามจังหวะเสียงดนตรีและเสียงเพลง โดยการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ การร้องเล่นเต้นทำ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เด็กๆชอบเพราะเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็กที่ไม่อยู่นิ่ง ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้และชอบเคลื่อนไหว ร่างกายอยู่ตลอดเวลาทำให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเองได้แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก นึกคิด ช่วยให้เด็กสนุกสนาน เบิกบาน ผ่อนคลายความเครียดอันเป็นพื้นฐานที่ทำให้เด็กเป็น คนอารมณ์ดียิ้มแย้มแจ่มใสและแสดงความเป็นตัวของตัวเองได้อย่างอิสระประโยชน์ของกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามดนตรี สามารถถึงความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดีทำให้มีสมาธิในการเรียนรู้และยังสามารถสอดแทรกในเรื่องต่าง ๆ ได้ เช่นทักษะการเรียนรู้ การปรับพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย การปรับอารมณ์การควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดีขึ้น

Kumar และ Pareek (2018) ; Herndon, Bembenuity, และ Gregoire Gill (2015) ความยับยั้งชั่งใจ (Delay of gratification) หมายถึง การต่อต้านแรง กระตุ้นที่ผลักดันให้แสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุนิยามพึงพอใจในทันที โดยความคาดหวังถึงสิ่งที่มีคุณค่ามากกว่า ในอนาคต ซึ่งความยับยั้งชั่งใจเป็นองค์ประกอบสำคัญของการกำกับควบคุมตนเอง และเอื้ออำนวยให้บุคคลพัฒนาชีวิตในหลายมิติทั้งเชิงสุขภาพ และกลไกปรับตัว ทางสังคม นอกจากนี้ยังปรากฏงานวิจัยที่บ่งชี้ว่า ความสามารถในการยับยั้งชั่งใจช่วยลดแนวโน้ม พฤติกรรมการใช้ความรุนแรง การติดสารเสพติด และสัมพันธ์กับการประสบความสำเร็จทางวิชาการ โดยเฉพาะในวิชาคณิตศาสตร์

Cohen (2017) บุคคลจะเรียนรู้ที่จะยับยั้งชั่งใจ อดทนเพื่อให้ได้มาซึ่งผลตอบแทนที่ดี อาจ กล่าวได้ว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับพฤติกรรมที่อิงหลัก ความพึงพอใจเพื่อความอยู่รอด แต่เมื่อ

มนุษย์เติบโตขึ้น ทั้งอายุที่เพิ่มมากขึ้น และวุฒิภาวะเติบโตขึ้น มนุษย์ เรียนรู้ที่จะอดทนต่อความไม่สะดวกสบายทั้งด้าน ร่างกายและจิตใจ รวมทั้งใช้ความยับยั้งชั่งใจ เพื่อ เป้าหมายที่มีคุณค่า เช่น การทำงานหนัก หรือทำงานใน สิ่งแวดล้อมที่อันตราย

Hoerger, Quirk, และ Weed (2011) กล่าวว่า “การยับยั้งชั่งใจ” “การควบคุมตนเอง” “การหุนหันพลันแล่น” และ “ความหุนหัน” มักจะใช้สลับกัน หรือแทนกันได้โดยในความหมาย เดียวกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การยับยั้งชั่งใจนั้น เป็นผลของอารมณ์ที่จะแสดงออกมาทันทีกับ ผลกระทบที่สำคัญในระยะยาว

นันทนัฐ อภินันทศาสตร์, พัชรนันท์ มริตตะนพ และภทธรเดช วนวรรกิจ (2553, น. 396) กล่าวว่า การยับยั้งชั่งใจ หมายถึงการที่บุคคลสามารถปฏิเสธสิ่งเข้ายวณให้เกิด ความพึงพอใจแบบชั่วคราวในปัจจุบัน และสามารถอดทนรอคอยจนถึงโอกาสเหมาะสม เพื่อให้ได้รับสิ่งที่สร้างความพึงพอใจในอนาคต ซึ่งมีคุณค่าต่อบุคคลมากกว่าปัจจุบัน

ณัชชา ชุนช่วยเจริญ (2557, น. 13) กล่าวว่า การยับยั้งชั่งใจเป็นกระบวนการทางความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคล ที่สามารถระงับความต้องการของตัวเองได้ มีความอดทน อดกลั้น สามารถจัดการกับความต้องการที่ไม่เหมาะสมได้สามารถกำหนดอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อกระทบต่อสิ่งเร้าที่ไม่พึงปรารถนาอัน เป็นเหตุซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

ดังนั้น การยับยั้งชั่งใจ หมายถึง พฤติกรรมการแสดงออกในการควบคุมตนเอง (Self Control) และสามารถกำหนดความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถยับยั้งพฤติกรรมได้ในเวลาที่สมควร ในการควบคุมแรงกระตุ้นต่าง ๆ และอดทนรอเมื่อถึงโอกาสที่เหมาะสม

2.2 ทฤษฎีพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

ทฤษฎีพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ ตามแผนกล่าวไว้ว่า เป็นความคิด ความรู้สึกความเชื่อ ที่มีต่อการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ซึ่งจะมีผลต่อความตั้งใจในการจะปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ (Ajzen, 1991) ซึ่งรูปแบบของทัศนคติประกอบด้วย 3 ส่วน คือ (Sharon & Saul, 1996 อ้างถึงใน อาทิตย์ พานิชัตตรา, 2561, น. 28)

1. ส่วนของความเข้าใจ (Cognitive component) หมายถึงความรู้ (Knowledge) การรับรู้ (Perception) และความเชื่อถือ (Beliefs) ของบุคคลที่มีต่อความคิดหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Schiffman & Kanuk, 2000) ส่วนของความเข้าใจเป็นส่วนประกอบส่วนแรก ซึ่งก็คือความรู้ และการรับรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์โดยตรงต่อทัศนคติและข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากหลายแหล่งข้อมูล ความรู้และผลกระทบต่อการรับรู้จะกำหนดความเชื่อถือ (Beliefs) ซึ่งหมายถึง สภาพด้านจิตใจ

ซึ่งสะท้อนความรู้เฉพาะอย่างของบุคคล และมีการประเมินเกี่ยวกับความคิดหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งก็คือการที่บุคคลมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งหรือพฤติกรรมเฉพาะอย่างจะนำไปสู่ผลลัพธ์เฉพาะอย่าง

2. ส่วนของความรู้สึก (Affective component) หมายถึงถึงอารมณ์ (Emotion) หรือ ความรู้สึก (Feeling) ของบุคคลที่มีต่อความคิดหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Schiffman & Kanuk, 2000) ส่วนของอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งมีการประเมินผลเบื้องต้น โดยธรรมชาติประเมินทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการมีความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ ดีหรือเลวเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย สามารถเพิ่มประสบการณ์ด้านบวกหรือลบ ซึ่งประสบการณ์จะมีผลกระทบด้านจิตใจและวิธีซึ่งบุคคล ปฏิบัติการใช้การวัดการประเมินผลถึงทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยเกณฑ์ดี – เลว, ยินดี – ไม่ยินดี

3. ส่วนของพฤติกรรม (Behavioral component) หมายถึงแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรม ของบุคคลด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งต่อทัศนคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรืออาจหมายถึงความตั้งใจที่จะปฏิบัติ (Intention to practice) (Schiffman & Kanuk, 2000) จากความหมายนี้ส่วนของพฤติกรรมจะรวมถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้น รวมทั้งพฤติกรรมและความตั้งใจของบุคคลด้วยความตั้งใจของบุคคลสามารถ นำไปใช้เพื่อประเมินความน่าจะเป็นของพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจากลักษณะของทัศนคติ ทั้งทางบวก ทางลบ ไม่แสดงทัศนคติ (ธงชัย สันติวงษ์, 2546) บุคคลอาจจะแสดงทัศนคติออกมา เพียงอย่างเดียวหรือหลายอย่างขึ้นอยู่กับความมั่นคงทางด้านความรู้สึก ความเชื่อความไว้วางใจ ค่านิยมของบุคคลต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งทฤษฎีตามแผน (Ajzen, 1991) ได้กล่าวไว้ว่า ทัศนคติ เป็นการพิจารณาตัดสินของบุคคลต่อการกระทำพฤติกรรมนั้นว่า ดีหรือไม่ดีชอบหรือไม่ชอบ หากบุคคลมีเจตคติต่อพฤติกรรมเป้าหมายดีก็จะมี ความตั้งใจในการปฏิบัติพฤติกรรม และสามารถกระทำพฤติกรรมนั้นได้ (สุภา อัจฉรินทร์, 2559, น. 25-26)

การรับรู้ความสามารถแห่งตนของการยับยั้งชั่งใจในการรับรู้ความสามารถของตน Bandura (1977) ซึ่งเกิดจากการผสมผสานการเรียนรู้ทางสังคมเข้ากับ พฤติกรรมที่เกิดจากความรู้ ความเข้าใจจึงถือว่าเป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเทคนิคการปรับ พฤติกรรม ต่อมาได้พัฒนาและขยายแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมให้กว้างขึ้น และ เปลี่ยนชื่อใหม่เป็น ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory) โดยเน้นที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ภายในโดยไม่จำเป็นต้องมีการแสดงออก แต่การได้มาซึ่งความรู้ใหม่ๆ คือการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้ว และการแสดงออกของพฤติกรรมจะสะท้อนให้เห็นการเรียนรู้ (Bandura & Walter, 1963 อ้างถึงใน สมโภชน์ เขียมสุภาษิต, 2556) แม้ความรู้จะมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรม แต่ความรู้เพียงอย่างเดียวไม่สามารถอธิบายการแสดงพฤติกรรมของบุคคลได้ครอบคลุม มีการศึกษาที่ยืนยันว่าความรู้จะ

นำไปสู่การปฏิบัติได้ต้องผ่านความรู้สึกนึกคิด (Self-referent thought) ของบุคคลก่อน (Schunk & Cabonari, 1984 อ้างถึงใน สมโภชน์ เขียมสุภาษิต, 2556) การรับรู้ความสามารถแห่งตนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางความคิด และเป็นตัวเชื่อมระหว่าง ความรู้และการกระทำ Bandura (1977) กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถแห่งตนเป็นการที่บุคคลตัดสิน ความสามารถของตนเองในการประกอบกิจกรรมที่กำหนดภายใต้สถานการณ์ที่จำเพาะ โดยผสมผสานการเรียนรู้ทางสังคม เข้ากับ พฤติกรรมที่เกิดจากความเข้าใจ (Cognitive behaviors) ซึ่งพฤติกรรมของบุคคล เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างปัจจัย 3 ประการได้แก่ ปัจจัยภายในตัวบุคคล (Internal personal factor) ปัจจัยพฤติกรรม (Behaviors factor) และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม (Environment factor) ปฏิสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal determinism)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถตนเองนั้น Bandura เสนอว่ามีอยู่ด้วยกัน 4 ปัจจัย (Evans, 1989 อ้างถึงใน สมโภชน์ เขียมสุภาษิต, 2550) มีดังนี้

1. การประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) ซึ่ง Bandura เชื่อว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง เนื่องจากว่าเป็น ประสบการณ์โดยตรง ความสำเร็จทำให้เพิ่มความสามารถของตนเองบุคคลจะเชื่อว่าเขาสามารถที่จะทำได้ ดังนั้นในการที่จะพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น จำเป็นที่จะต้องฝึกให้เขามีทักษะเพียงพอที่จะประสบความสำเร็จได้พร้อม ๆ กับการทำให้เขารับรู้ว่าเขามีความสามารถจะกระทำเช่นนั้น จะทำให้เขาใช้ทักษะที่ได้รับการฝึกได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด บุคคลที่รับรู้ว่าเขามีความสามารถนั้นจะไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ แต่จะพยายามทำงานต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่ต้องการ

2. การใช้ตัวแบบ (Modeling) การที่ได้สังเกตตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และได้รับผลกระทบพึงพอใจ ก็จะทำให้ผู้ที่สังเกตฝึกความรู้สึกว่า เขาก็สามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ ถ้าเขาพยายามจริงและไม่ย่อท้อลักษณะของการใช้ตัวแบบที่ส่งผลต่อความรู้สึกว่าเขาสามารถที่จะทำได้นั้น ได้แก่ การแก้ปัญหาของบุคคลที่มีความกลัวต่อสิ่งต่าง ๆ โดยที่ให้ผู้สังเกตตัวแบบที่มีลักษณะคล้ายกับตนเอง ก็สามารถทำให้ลดความกลัวต่าง ๆ เหล่านั้นได้ (Kazdin, 1974 อ้างถึงใน สมโภชน์ เขียมสุภาษิต, 2550) การเสนอตัวแบบหลาย ๆ ตัว จะช่วยทำให้มีการเสนอตัวแบบที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากผู้สังเกตจะพบว่า มีตัวแบบบางตัวมีลักษณะคล้ายกับตน ตลอดจนทำให้ได้เรียนรู้การแสดงพฤติกรรมหลาย ๆ อย่าง ทำให้ผู้สังเกตมีความยืดหยุ่นมากขึ้นในการแสดงออกในหลาย ๆ สภาพการณ์

2.1 ตัวแบบนั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1.1 ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกต และปฏิสัมพันธ์โดยตรง

2.1.2 ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิดีโอโทรทัศน์ การ์ตูน หรือ หนังสือนวนิยาย เป็นต้น

3. การใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) เป็นการบอกว่าบุคคลนั้น มีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ วิธีการดังกล่าวนั้นค่อนข้างง่าย และใช้กันทั่วไปซึ่ง Bandura ได้กล่าวว่า การใช้คำพูดชักจูงนั้น ไม่ค่อยจะได้ผลนักในการที่จะทำให้คนเราสามารถพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Evans, 1989 อ้างถึงใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2550) ซึ่งถ้าจะให้ได้ผลควรจะใช้ร่วมกับการทำให้บุคคลมีประสบการณ์ของความสำเร็จ ซึ่งอาจจะต้องค่อย ๆ สร้างความสามารถให้กับบุคคลอย่างค่อยเป็นค่อยไป และให้เกิดความสำเร็จตามลำดับขั้นตอน พร้อมทั้งการใช้คำพูดชักจูงร่วมกัน ก็ย่อมที่จะได้ผลดีในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตน

4. การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) การกระตุ้นทางอารมณ์มีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตน บุคคลที่ถูกกระตุ้นอารมณ์ทางลบ เช่น การอยู่ในสภาพที่ถูกข่มขู่จะทำให้เกิดความวิตกกังวล และความเครียด นอกจากนี้อาจจะทำให้เกิดความกลัว และจะนำไปสู่การรับรู้ความสามารถของตนต่ำลง ถ้าอารมณ์ลักษณะดังกล่าว เกิดมากขึ้นก็จะทำให้บุคคลไม่สามารถที่จะแสดงออกได้ดีอันจะนำไปสู่ประสบการณ์ของความล้มเหลว ซึ่งจะทำให้การรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนต่ำลงไปอีก แต่ถ้าบุคคลสามารถลดหรือระงับการถูกกระตุ้นอารมณ์ทางลบได้ จะทำให้การรับรู้ความสามารถของตนดีขึ้น อันจะทำให้การแสดงออกถึงความสามารถดีขึ้นในทางตรงกันข้ามการกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางบวก เช่น การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรมีความสุขเป็นกันเอง ก็จะช่วยให้เกิดความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเองดีขึ้นด้วย (สุปรียาตันสกุล, 2548 อ้างถึงใน วิมลศรี พันธ์จิรภาค, 2554, น. 12-13)

การรับรู้ความสามารถแห่งตน (Perceived self-efficacy) คือการที่บุคคลตัดสินใจความสามารถของตนเองในการประกอบกิจกรรมที่กำหนดภายใต้สถานการณ์ที่จำเพาะ โดยผสมผสานการเรียนรู้ทางสังคมเข้ากับ พฤติกรรมที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจ (Bandura, 1977) ซึ่งจะส่งผลต่อความตั้งใจที่จะกระทำ พฤติกรรมนั้น ๆ ตามการรับรู้ความสามารถแห่งตน เช่น หากบุคคลต้องการจะประสบความสำเร็จในการกระทำพฤติกรรมนั้นบุคคลต้องรับรู้ ว่า ตนเอง มีความสามารถในการปฏิบัติพฤติกรรมนั้น ก็จะมี ความตั้งใจในการกระทำ หรือปฏิบัติพฤติกรรม

เพิ่มขึ้น นอกจากนี้บุคคลมีการรับรู้ความสามารถแห่งตนในการปฏิบัติพฤติกรรมดีก็จะทำพฤติกรรมสำเร็จมากขึ้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความสามารถในการรับรู้แห่งตนเป็นความเชื่อบุคคลในการใช้ความพยายาม และความสามารถในการจัดการระบบ ซึ่งอาจจะใช้การศึกษาจากตัวแบบบรรยากาศที่มีความสุข เพื่อช่วยให้การกระทำที่แสดงออกบรรลุผลตามที่ต้องการ และเกิดการพัฒนาแสดงพฤติกรรมในทางปฏิบัติที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบหรือหรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการ

2.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

พฤติกรรมของเด็กเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายประการ การรู้ว่ามีปัจจัยใดที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กช่วยให้ครูเข้าใจเด็กได้ดียิ่งขึ้น Gordon และ Browne (1995, p. 199-204) ได้นำเสนอปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งเป็นผลจากธรรมชาติ (Nature) และการเลี้ยงดู (Nurture) ดังนี้ (Gordon & Browne, 1995, p. 199-204 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553)

1. ปัจจัยด้านพัฒนาการ เด็กแต่ละวัยจะมีพฤติกรรมและความสามารถที่แตกต่างกัน ครูจำเป็นต้องรู้และตระหนักถึงพัฒนาการของเด็ก เพื่อที่จะเข้าใจว่าทำไมเด็กจึงแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น และเพื่อให้การตั้งความคาดหวังต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นไปอย่างเหมาะสม

2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ในเรื่องของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เวลาและกำหนดการในแต่ละวัน และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

2.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพในห้องเรียนปฐมวัยมีผลโดยตรงต่อพฤติกรรมของเด็ก ทั้งในเรื่องขนาดของเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ การจัดแบ่งพื้นที่ ระดับของการจัดวางวัสดุอุปกรณ์ วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของเด็กจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้เช่นกัน

2.2 การจัดเวลาให้เหมาะสมเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง ครูต้องจัดเวลาให้เหมาะสมกับความจำเป็น และความต้องการของเด็กอย่างรอบคอบ ทั้งเวลาในการทำกิจกรรมเก็บของและทำความสะอาด รับประทานอาหาร นอน เข้าห้องน้ำ รวมถึงรอยต่อระหว่างกิจกรรมด้วย ลำดับของกิจกรรมต่าง ๆ ควรมีความคงที่เพื่อให้เด็กคาดเดาได้ว่าจะต้องทำอะไรต่อไป

2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ปัจจัยนี้เป็นปัจจัยที่ต้องพิจารณาเป็นพิเศษ เพราะเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้คน บรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ที่เด็กจะรู้สึกไว้วางใจ เป็นบรรยากาศของการสนับสนุนและช่วยเหลือกัน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนี้เป็นความสัมพันธ์

ระหว่างครูกับเด็ก เด็กกับเด็ก ครูกับพ่อแม่ และครูกับครูคนอื่น ๆ ความสัมพันธ์เหล่านี้ล้วนส่งผล กระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งสิ้น

2.4 สิ่งอื่น ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของเด็ก ได้แก่ สภาพอากาศ เสียง ลม แสง เหตุการณ์ในครอบครัว ความเจ็บป่วย รายการโทรทัศน์ ภาวะโภชนาการ เป็นต้น

3. ความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กแต่ละคนจะมีลักษณะเฉพาะของตนเองซึ่งไม่เหมือนคนอื่น เด็กแต่ละคนมีพื้นอารมณ์ (Temperament) ซึ่งเป็นแนวโน้มในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ติดตัวเด็กมาตั้งแต่เกิด และยังคงอยู่แม้ว่าจะเข้าโรงเรียนแล้วก็ตาม การที่ครูรู้จักธรรมชาติหรือพื้นอารมณ์ของเด็ก ทำให้สามารถตอบสนองต่อเด็กได้อย่างเหมาะสม และทำให้เกิดความระมัดระวังที่จะไม่ตีตราเด็กอย่างไม่ยุติธรรมด้วย

4. ความต้องการด้านอารมณ์และสังคม เด็ก ๆ มีความต้องการความรัก และการเอาใจใส่ ต้องการรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นคนที่มีคุณค่าและมีความสำคัญ ต้องการเพื่อน และต้องการความรู้สึกที่ปลอดภัย เด็ก ๆ จะแสดงออกเพื่อความต้องการในเรื่องเหล่านี้ ครูต้องช่วยให้เด็กรับมือกับความรู้สึกเหล่านี้ได้อย่างเหมาะสม

5. อิทธิพลของวัฒนธรรม เด็กถูกหล่อหลอมด้วยความเชื่อ และวัฒนธรรมของครอบครัว เด็กจะแสดงพฤติกรรมตามที่ได้รับมาเลี้ยงดูมา ครูต้องมีความละเอียดอ่อน มีความยืดหยุ่น และไม่ตัดสินพฤติกรรมของเด็กอันเกิดจากวัฒนธรรมของครอบครัว

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจเกิดจากพัฒนาการของแต่ละบุคคล ซึ่งในแต่ละช่วงวัยจะมีพฤติกรรมและความสามารถที่แตกต่างกัน อีกทั้งสภาพแวดล้อมก็ส่งผลต่อการแสดงออกทางด้านพฤติกรรม โดยพื้นฐานมาจากครอบครัว ดังนั้นปัจจัยทั้งหมดที่เด็กจะซึมซับสิ่งต่าง ๆ ได้นั้น มาจากธรรมชาติ และการเลี้ยงดูของครอบครัว

2.4 แนวคิดในกระบวนการสร้างเสริมพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

การสร้างเสริมพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย ครูมีบทบาทความสำคัญต่อการสร้างเสริมพฤติกรรม และวินัยของเด็ก ซึ่งบทบาทของครูในการสร้างเสริมพฤติกรรม และวินัยในตนเองให้แก่เด็กปฐมวัยสรุปได้ 4 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ (Frazee & Rudnitski, 1995, p. 177; Kindsvatter & Levine, 1980, p. 691 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553)

1. การเป็นแบบอย่าง

อัลเบิร์ต แบนดูรา อธิบายถึงการเรียนรู้ของมนุษย์นั้น เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์ อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม ซึ่งการเรียนรู้จะต้องอาศัยกระบวนการเลียนแบบ และการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งมีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของ

เด็กปฐมวัย ซึ่งพฤติกรรมการแสดงออกคือ การที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำ และพฤติกรรมการจูงใจ คือ พฤติกรรมที่เสริมแรงเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรม การแสดงออกที่ดีขึ้นโดยเน้นให้เด็กดูตัวแบบที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เด็กสามารถ ปรับตัวเข้ากับสังคมได้ (สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์, 2550, น. 65-66) ซึ่งคุณลักษณะของตัวแบบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก การเป็นแบบอย่างของครูถือเป็นเครื่องมือในการสอนที่ดีที่สุด (Gordon & Browne, 1995, p. 13) เนื่องจากการเรียนรู้ส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้ด้วยการสังเกต หรือการเรียนรู้จากตัวแบบ ดังทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูรา (Social Cognitive Learning Theory) ซึ่งมีความคิดพื้นฐานของทฤษฎี (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2544, น. 235-248) ดังนี้

1.1 การเรียนรู้เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน ทั้งบุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรม

1.2 การเรียนรู้ (Learning) แตกต่างจากการกระทำ (Performance) ความแตกต่างนี้ถือเป็นเรื่องสำคัญมากเพราะมนุษย์อาจเรียนรู้หลายอย่างแต่อาจไม่กระทำก็ได้ พฤติกรรมของมนุษย์แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ พฤติกรรมสนองตอบที่เรียนรู้ซึ่งแสดงออกสม่ำเสมอ พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่เคยแสดงออก และพฤติกรรมที่ไม่เคยแสดงออกเพราะไม่เคยเรียนรู้จริง ๆ

1.3 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะไม่คงตัวอยู่เสมอ เพราะสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ทั้งนี้ กระบวนการที่สำคัญของการเรียนรู้ด้วยการสังเกต ประกอบด้วย

1.3.1 กระบวนการใส่ใจ (Attention) ผู้เรียนจะรับรู้ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมของผู้ที่เป็นตัวแบบ โดยองค์ประกอบสำคัญของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียน เช่น ความสามารถ บุคลิกลักษณะ การใช้อำนาจ ฯลฯ ในขณะเดียวกันคุณลักษณะของผู้เรียนก็มีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจ เช่น วัย ความสามารถทางสติปัญญา ทักษะทางกาย รวมทั้งตัวแปรทางบุคลิกภาพ เช่น การเห็นคุณค่าของตนเอง ความต้องการ และทัศนคติ เป็นต้น

1.3.2 กระบวนการจดจำ (Retention process) ผู้เรียนสามารถเลียนแบบได้เพราะผู้เรียนบันทึกสิ่งที่สังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว ผู้เรียนที่สังเกตแล้วสามารถระลึกถึงสิ่งที่สังเกตเป็นภาพพจน์ในใจ (Visual imagery) หรือ สามารถเข้ารหัสด้วยคำพูด

หรือถ้อยคำ (Verbal coding) สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากตัวแบบได้แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนาน ๆ และถ้าผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นตัวแบบแสดงสิ่งที่ต้องเรียนรู้ซ้ำ จะช่วยให้จำได้ดียิ่งขึ้น

1.3.3 กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction process) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแปรสภาพ (Transform) ภาพพจน์ในใจ หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ แล้วแสดงออกมาเป็นการกระทำ หรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ ปัจจัยสำคัญของกระบวนการนี้ คือ ความพร้อมด้านร่างกาย และทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการเลียนแบบของผู้เรียน ถ้าผู้เรียนไม่มีความพร้อมจะไม่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบได้

1.4 กระบวนการจูงใจ (Motivation process) แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ เนื่องจากมีความคาดหวังว่าการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้ หรือจะทำให้สามารถหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ในห้องเรียนเวลาที่ครูให้รางวัลหรือลงโทษนักเรียนคนใดคนหนึ่ง นักเรียนทั้งห้องจะเรียนรู้ด้วยการสังเกตและเป็นแรงจูงใจให้แสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรม แมคอาฟีและลี ได้แสดงขอบข่ายของการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ปฐมวัย ซึ่งจะต้องมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จตามความสามารถของตน และการควบคุมตนเองในการแสดงพฤติกรรมทางสังคม (McAfee & Leong, 2011, p. 233-237 อ้างถึงใน วัฒนา ปญญฤทธิ์, 2558, น. 10) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูราชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะของตัวแบบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก เด็กเลียนแบบพฤติกรรมและทัศนคติส่วนใหญ่จากผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิด เช่น พ่อแม่ และครู ดังนั้น ครูที่ต้องการสร้างวินัยในตนเองให้แก่เด็ก ปฐมวัยจำเป็นต้องมีบทบาทในด้านการเป็นแบบอย่าง แบนดูรา กล่าวว่าตัวแบบนั้นให้ประโยชน์ 3 ด้านคือ 1.) ช่วยให้บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ 2.) ช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนรู้มาแล้วได้มีโอกาสแสดงออก และ 3.) มีผลให้เกิดการระงับพฤติกรรมบางอย่าง การเสนอตัวแบบทำให้เด็กเกิดการสังเกตและทำตามแบบอย่าง เช่น สังเกตตัวแบบจริงตัวแบบจากภาพยนตร์จากรูปภาพ ฯลฯ การเสนอตัวแบบจะมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมของเด็กมาก (Bandura, 1969 อ้างถึงใน กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, 2547)

2. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อการสร้างวินัยในตนเองให้แก่เด็ก

กุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (2560) อธิบายไว้ว่า การฝึกเด็กให้ปรับตัวได้ทันการเปลี่ยนแปลงนั้น ควรชี้ ให้เด็กเห็นความแตกต่างของแต่ละบุคคล หัดมองข้ามความไม่ถูกต้อง หัดมองข้อดีข้อเสียของตนเองและ ของคนอื่น เรียนรู้จักการแสดงออกที่เหมาะสมเมื่อ ได้รับชัยชนะ แต่ก็เรียนรู้จักการพ่ายแพ้ความผิดหวัง การทำใจและรู้จักหาทางขจัดความรู้สึกผิดหวัง ไม่ให้มีมาก

หรือนานเกินไป หัดให้กำลังใจ ตนเองและเปิด โอกาสให้ตนเองได้ลองทำใหม่อีกครั้ง ทั้งหมดที่กล่าวจะเป็นการสร้างทักษะพื้นฐานในการควบคุมอารมณ์ เมื่อควบคุมอารมณ์ได้ก็จะใช้สมองไตร่ตรองหาวิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสมและซับซ้อนได้เพิ่มขึ้น ในช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่เด็กสามารถเรียนรู้ทักษะและพฤติกรรมทางสังคมที่นำไปสู่การมีวินัยในตนเอง ได้แก่ การพึ่งตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง การเห็นใจ เข้าใจ ร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ การปฏิบัติตามมารยาทสังคม และการมีพฤติกรรมแบบร่วมมือ (Gordon & Browne, 1996, p. 214-216) ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อการสร้างพฤติกรรม และวินัยในตนเองให้แก่เด็ก ดังนี้

2.1 การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะพึ่งตนเอง การพึ่งตนเองของเด็กเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ที่จะมีวินัยในตนเอง ตามทฤษฎีของอีริคสัน (Leatzow, 1999, p. 26-27) กล่าวถึงความสัมพันธ์ของการพึ่งตนเองกับการมีวินัยในตนเองของเด็ก ระบุว่าเด็กที่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองจะรู้สึกว่าคุณมีความสามารถ และเป็นคนที่ควบคุมตนเองได้ในที่สุด ส่วนเด็กที่รู้สึกว่าตนไม่ประสบความสำเร็จ ทำอะไรด้วยตนเองไม่ได้ อยู่เสมอ จะรู้สึกว่าตนเองอ่อนแอ พึ่งตนเองไม่ได้ และเกิดความสงสัยว่าตนจะทำอะไรตามลำพังได้หรือไม่ ลักษณะเช่นนี้ทำให้เด็กอยู่ในตำแหน่งของความสงสัยในตนเอง และไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เป้าหมายหนึ่งที่สำคัญในการศึกษาปฐมวัย คือ การพยายามให้เด็กตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Gartrell, 1994, p. 73; Leatzow, 1999, p. 187) เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความยุ่งยากต่าง ๆ เด็กต้องการให้ครูเข้าใจเขา ทำให้อันสุขุมของครูที่ตอบสนองคำพูดหรือความรู้สึกของเด็ก และช่วยสะท้อนให้เด็กเข้าใจสถานการณ์ที่เผชิญอยู่เป็นการสนับสนุนให้เด็กสามารถหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเองต่อไป เด็กอาจต้องการความช่วยเหลือของครูในการ

2.2.1 ทำให้ความยุ่งยากที่เขาเผชิญอยู่ชัดเจนขึ้นว่าปัญหาที่แท้จริงเป็นอย่างไร

2.2.2 กระตุ้นให้เด็กคิดหาวิธีที่เป็นไปได้ในการแก้ปัญหา หลักในการพัฒนาการคิด ซึ่งจะดำเนินการผ่านการตั้งคำถามจากครู เพราะคำถามเป็นสิ่งสำคัญที่จะจุดประกายให้นักเรียนใคร่เรียน ใคร่รู้ ใคร่แสวงหาความรู้ต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด การตั้งคำถามในกิจกรรมช่วยให้ ครูผู้สอนสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้คิดเป็น เพราะผู้เรียนจะคอยคิดตอบปัญหาที่ผู้สอนถามอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ การฝึกให้นักเรียนถามตนเองเพื่อตรวจสอบความคิดของตนเอง ก็เป็นการรู้คิดขั้นสูง หรือเป็นการฝึกคิดเรื่องการคิด (Meta-Cognition) (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2559, น. 1-2)

2.2.3 ร่วมกันเลือกวิธีแก้ปัญห

2.2.4 สนับสนุนให้เด็กแก้ปัญหาด้วยตนเองตามวิธีที่เลือกไว้ บางครั้งเด็กจะตกลงยอมรับวิธีแก้ปัญหโดยไม่ว่าใจว่าต้องนำไปปฏิบัติอย่างไร ครูควรแสดงวิธีแก้ปัญหาร่วมกับเด็ก ครูอาจนำประสบการณ์การแก้ปัญหามาพูดคุยกับเด็กให้ภายหลังเพื่อให้เด็กมองเห็นความสำเร็จและความสามารถของตนซึ่งกระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์

2.2 การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะเชื่อมั่นในตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ช่วยให้คนเรามีความเป็นตัวของตัวเอง กล้าคิด กล้าแสดงออกปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม และสามารถเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยความรู้สึกที่มั่นคง เด็กที่เชื่อมั่นในตนเองจะรู้จักตนเอง และมีวินัยในตนเอง

2.3 การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) เป็นการตอบสนองต่อความรู้สึกซึ่งเหมาะสมกับสถานการณ์ของผู้อื่นมากกว่าสถานการณ์ของตน (Hoffman, 1982, p. 281) ถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ทางศีลธรรม (Gootman, 2001, p. 74) เด็กอายุ 2-3 ปีสามารถแยกการรับรู้ระหว่างตนเองกับผู้อื่น และเมื่ออายุ 3 - 4 ปีสามารถรับรู้และตอบสนองต่อความสุข ความทุกข์ของผู้อื่น ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่มีการพัฒนาด้านภาษาอย่างรวดเร็วทำให้เด็กเริ่มรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้นแม้กระทั่งอารมณ์ที่มีความซับซ้อน เช่น ผิดหวัง (Hoffman, 1982, p. 288) การสอนให้เด็กร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นนั้น ครูต้องช่วยให้เด็กรู้จักคำพูดเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึก โดยเริ่มต้นจากอารมณ์และความรู้สึกของตน แล้วจึงสังเกตอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น โดยการสอนเรื่องนี้อาจบูรณาการเข้าไปในการเรียนการสอน เช่น หลังจากอ่านหนังสือให้เด็กฟังแล้วอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกของตัวเอง

2.4 การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม อารมณ์เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับทุกประสบการณ์ของมนุษย์ ผู้ใหญ่จำนวนมากต้องใช้ความพยายามในการระงับอารมณ์ของตนเอง การช่วยให้เด็กซึ่งมีประสบการณ์ที่จำกัดแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสมจึงเป็นเรื่องที่ทำหายอย่างยิ่ง ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่เด็กเรียนรู้ที่จะรับมือหรือจัดการกับอารมณ์ของตน

2.5 การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามมารยาทสังคม มารยาทเป็นส่วนหนึ่งของการมีชีวิตร่วมกันในสังคม การสอนให้เด็กรู้จักประพฤติตามมารยาทสังคมเป็นเครื่องแสดงถึงน้ำใจไมตรีและการเอื้ออาทรต่อบุคคลรอบข้าง ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สังคมที่

ควรปลูกฝัง การสอนมารยาทให้แก่เด็กไม่สามารถคอยให้เด็กโตแล้วจึงสอน เพราะเด็กเรียนรู้เรื่องมารยาทจากชีวิตประจำวัน และการส่งเสริมให้บุคคลมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มี คุณธรรม จริยธรรมเหมาะสมกับวัยของตน เพื่อเป็นพื้นฐานของการควบคุมตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การมีชีวิตที่ดีอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขในอนาคตเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะต้องปลูกฝัง และพัฒนาอุปนิสัย โดยเฉพาะเด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัย ที่ถือว่าเป็นวัยที่บริสุทธิ์สามารถที่จะซึมซับเอาคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงามเอาไว้ได้ เป็นอย่างดี (ศรีออน เนียมนาค, 2547, p. 2)

2.6 การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะมีพฤติกรรมแบบร่วมมือตามทฤษฎีของอีริคสัน (Leatzow, 1999, p. 29-31) กล่าวถึงภาวะที่ท้าทายของเด็กวัย 3 - 5 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาวิกฤตของการริเริ่มและความละเอียดไฉไล ช่วงนี้เป็นช่วงที่เด็กต้องสร้างความสมดุลระหว่างการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางกับความต้องการที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม เด็กวัยนี้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีและต้องการคำแนะนำจากผู้ใหญ่ การเล่นของเด็กวัยนี้เป็นการเล่นกับกลุ่มเพื่อนซึ่งเด็กจะได้เรียนรู้ว่าเป้าหมายของเขาอาจไม่ตรงกับเป้าหมายหรือแผนการของคนอื่น หากเด็กประสบความสำเร็จในการติดต่อสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน เด็กจะภาคภูมิใจในความสามารถของตน ถ้ารับประสบการณ์ในทางตรงกันข้ามจะพัฒนาไปสู่ความรู้สึกผิดและละเอียดไฉไลที่จะทำสิ่งต่าง ๆ

3. การดูแลเด็ก

ช่วงปฐมวัยอายุ 3 - 6 ปี เด็กจะมีความพร้อมที่จะทำกิจกรรมตามลำพัง เป้าหมายของพัฒนาการขั้นนี้ คือ ความรู้สึกว่าตนมีจุดหมาย เด็กวัยนี้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี และต้องการคำแนะนำจากผู้ใหญ่ เมื่อเด็กมีพัฒนาการทางกายและปัญญามากขึ้น เด็กก็จะรู้สึกว่ามีพลังความสามารถมากขึ้น และทำกิจกรรมใหม่ๆ ได้มากขึ้นด้วย เด็กจะยุติการเล่นที่ไม่มีจุดหมาย เริ่มสนใจกิจกรรมที่มีเป้าหมายบางอย่าง และเริ่มมีแผนที่จะให้ตนเองบรรลุเป้าหมายด้วย แม้เด็กจะเปลี่ยนเป้าหมายและแผนการแต่การกระทำก็ยังมีจุดหมาย การเล่นของเด็กวัยนี้ไม่ใช่การเล่นตามลำพังเพื่อเรียนรู้ผ่านการสัมผัส แต่เป็นการเล่นกับกลุ่มเพื่อนซึ่งเด็กจะได้เรียนรู้ว่าเป้าหมายของเขาอาจไม่ตรงกับเป้าหมายและแผนการของคนอื่น โดยปัจจัยที่กำหนดพัฒนาการในขั้นนี้ คือ การส่งเสริมจากผู้ใหญ่ พัฒนาการที่ผ่านมา โอกาสที่ได้รับจากทางบ้าน โรงเรียน และชุมชน ตลอดจนอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ซึ่งเด็กอายุ 2-3 ปีสามารถแยกการรับรู้ระหว่างตนเองกับผู้อื่นและเมื่ออายุ 3-4 ปีสามารถรับรู้และตอบสนองต่อความสุขความทุกข์ของตนเองและผู้อื่น (Gootman, 2001, p. 74 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553)

3.1 การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็ก การสร้างวินัยในตนเองไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นได้ในเวลาอันรวดเร็ว ต้องเริ่มต้นจากความรักที่เด็กมีต่อครู ไปจนกระทั่งเป็นความผูกพันและเคารพรัก ครูจึงควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็ก เมื่อเด็กและครูรักใคร่ผูกพันกันดี เด็ก ๆ จะยึดเอาคำตักเตือนของครูมาเป็นความรู้สึกของตนเอง

3.2 การปฏิบัติต่อเด็กด้วยความยอมรับนับถือ การให้การยอมรับนับถือเด็ก เป็นการปฏิบัติที่ตอบสนองของความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก เด็กจะต้องได้รับการยอมรับนับถือในสภาพที่แตกต่างไปจากผู้ใหญ่ ครูต้องยอมรับนับถือเด็กในลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน เพราะเด็กจะเรียนรู้อย่างแตกต่างกัน ตามช่วงเวลา และอัตราที่แตกต่างกัน เด็กทุกคนต้องการการยอมรับนับถือ การที่ครูยอมรับนับถือเด็กจะทำให้เด็กมีความรู้สึกในทางที่ดีต่อตนเอง และแสดงการยอมรับนับถือบุคคลอื่นด้วย

3.3 การสร้างข้อตกลงที่มีความหมายต่อเด็ก การจัดทำข้อตกลงในการปฏิบัติตนในห้องเรียนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากจะทำให้เด็กได้ทราบความคาดหวังต่อพฤติกรรม (Leatzow, 1999, p. 184) กล่าวว่าถ้าบรรยากาศในห้องเป็นแบบเข้มงวดจะสกัดกั้นการแสดงออกของบุคคล แต่บรรยากาศแบบปล่อยปละละเลย ยากทำอะไรก็ทำ ก็ก่อให้เกิดความสับสนได้เช่นกัน บรรยากาศที่สร้างสรรค์จะมีขีดจำกัดบางอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรมที่ดี บรรยากาศเช่นนี้กระตุ้นการให้ความร่วมมือ และพัฒนาวินัยในตนเองของเด็ก การให้เด็กรู้ว่ามิชอบเขตความประพฤติ จะเป็นเครื่องสอนให้เด็กรู้ว่าอิสรภาพที่แท้จริงคืออิสรภาพที่มีขอบเขต ครูบางคนให้อิสระแก่เด็กอย่างไม่มีขอบเขต การทำเช่นนั้นจริง ๆ แล้วเป็นการตามใจและทำให้เด็กรู้สึกไม่ได้รับความใส่ใจ และตัวเขาคงไม่มีค่ากับครูมากนัก ในขณะที่เด็กที่ได้รับการกำหนดขอบเขตที่แสดงให้รู้ว่าเกินจากจุดนี้ไปไม่ได้แล้ว ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณสนใจเขา และรักเขา แม้จะแสดงความรู้สึกไม่ค่อยพอใจบ้างก็ตาม

3.4 การตอบสนองต่อเด็กอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับ การตอบสนองของครูต่อเด็กที่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับนี้ ครูต้องคำนึงถึงผลกระทบระยะยาวที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กมากกว่าการคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด รวมทั้งควรใช้เป็นโอกาสสอนให้เด็กเรียนรู้การแก้ปัญหาด้วย โดยคำถามที่ครูควรนำมาพิจารณาประกอบการตัดสินใจของครูในการตอบสนองต่อเด็ก คือ ตอบสนองอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กหรือไม่ ตอบสนองโดยการปฏิบัติอย่างเป็นส่วนตัวกับเด็กที่แสดงพฤติกรรมหรือไม่ ตอบสนองโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยให้เด็กสามารถควบคุมตนเองได้ดีขึ้นหรือไม่ ตอบสนองบนพื้นฐานของความรักและความห่วงใยแต่ไม่ยอมรับเฉพาะการกระทำของเด็กหรือไม่ และ

ตอบสนองโดยรู้ความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกับเด็กหรือไม่ (Brewer, 2004, p. 174) การตอบสนองต่อเด็กอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับ มีแนวปฏิบัติดังนี้

3.4.1 การเบี่ยงเบนความสนใจ

เสาวภา พรจินดารักษ์ (2558) กล่าวว่า การเบี่ยงเบนความสนใจใช้กับพฤติกรรมที่ปกติ (appropriate behaviour) ไปสู่กิจกรรมหรือเรื่องอื่นที่ไม่สัมพันธ์กับเรื่องเดิมเลย ด้วย การสร้างเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมเข้าไปทดแทน เพื่อไม่让孩子เข้าไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมการเบี่ยงเบนความสนใจใช้กับ (inappropriate behaviour) ดังนั้น พ่อแม่ต้องมีปฏิสัมพันธ์หรือเล่นกับเด็กอย่างสนใจและใส่ใจต่อการเล่นนั้นด้วย เพื่อให้มีความสุขร่วมกัน เพื่อตัดวงจรการติดสิ่งของเบี่ยงเบน (connect with your children by disconnecting from distractions)

3.4.2 การเพิกเฉย

การเพิกเฉยจะใช้ได้ดีในสถานการณ์ที่เด็กทำผิดโดยไม่เจตนา เช่น ลืม หรือตื่นเต้นตกใจจนทำบางอย่างผิดพลาด เมื่อปัญหานั้นไม่รุนแรงหรืออันตราย เมื่อเด็กทำผิดเป็นครั้งแรกและพิจารณาแล้วว่าเด็กไม่คิดจะทำอีก ในระยะแรกเด็กอาจพยายามทำพฤติกรรมเหล่านั้นซ้ำ ๆ อีก หากครูยังยืนยันไม่ให้ความสนใจ และเพิกเฉยให้ได้จริง ๆ โดยไม่หันกลับมาอมแพ้มือเด็กด้วยการลงโทษเด็กในที่สุด เด็กจะไม่ได้ความพอใจจากการแสดงพฤติกรรมดังกล่าว และหยุดแสดงพฤติกรรมในที่สุด (นวลศิริ เปาโรหิตย์. ม.ป.ป., น. 86-87; วัชรวิฑูรธรรม, 2528, น. 10-12)

3.4.3 การเสนอวิธีการทางบวกให้เด็กเลือก

Dawson และ Guare (2009) อธิบายหลักในการพัฒนาทักษะการคิดโดยกระตุ้นให้เด็กใช้แรงขับภายในของตนเองในการพัฒนาทักษะให้เกิดความชำนาญและควบคุมได้มากกว่าที่จะใช้การบังคับต่อผู้เพื่อให้เด็กทำ เด็กมักจะทำในสิ่งที่เด็กอยากทำ ซึ่งบางอย่างอาจจะขัดแย้งกับสิ่งที่ครูหรือผู้ปกครองต้องการ ดังนั้นครูหรือผู้ปกครองควรมีกิจวัตรประจำวันให้เด็กรู้ว่าต้องทำอะไรบ้าง เพื่อให้กลายเป็นสิ่งหนึ่งที่ต้องทำในแต่ละวัน หรือให้ทางเลือกเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสในการเลือกตัดสินใจ ไม่ใช่การบังคับ หรือใช้การเจรจาต่อรองเพื่อที่จะเปลี่ยนจากการบังคับให้ทำเป็นสิ่งที่เด็กอยากทำ

3.4.4 การให้ข้อเสนอแนะที่ชัดเจน

ไมเคิลบลาม และกูดแมน ได้ศึกษาถึงพัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างภาษา ความคิด และพฤติกรรมและได้ เสนอว่า การควบคุมพฤติกรรมของบุคคลนั้นเริ่ม

จากบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขาโดยเริ่มจากการควบคุม ด้วยคำ พูดหรือภาษา ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมทางสังคมพัฒนาไปสู่การควบคุมตนเองโดยการที่เด็กใช้คำพูด ภายนอก การพูดเสียงดัง ต่อมาจึงพูดจากภายในใจตนเอง เขาจึงได้พัฒนาโปรแกรมการสอนตนเองขึ้น สอนเด็กที่มีลักษณะหุนหันพลันแล่น (Impulsive) โดยเริ่มให้เด็กดูตัวอย่างว่าเขาจะทำอะไรแล้วให้เด็กพูด ตามด้วยเสียงดัง จากนั้นค่อยๆ พูดให้เบาลง จนในที่สุดพูดกับตัวเองภายในใจซึ่งพบว่าได้ผลดี (Meichenbaum & Goodman, p. 1971 อ้างถึงใน สมโภชน์ เขียมสุภาวิชิต, 2550, น. 10)

3.4.5 การให้เด็กได้รับผลที่สัมพันธ์ และสมเหตุสมผลกับการกระทำ

การส่งเสริมให้เด็กฝึกการจัดการจัดการกับความเสี่ยง (risk management) วิเคราะห์ ความเสี่ยง ประเมินความเสี่ยง โอกาสอันตราย คิดล่วงหน้าถึงความ เป็นไปได้ในด้านลบ หาสาเหตุของความเสี่ยง และอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น ในแง่มุมต่าง ๆ อย่างถึ ถ้วน หาวิธีป้องกันความเสี่ยง การลด ความเสี่ยงด้วยวิธีการต่าง ๆ หรือการแก้ไขปัญหา ถ้าเกิด เหตุการณ์นั้นขึ้น มีช่องทางออก ทางหนีที่ปลอดภัย วิเคราะห์โอกาสต่าง ๆ ข้อดีข้อเสียของแต่ละ ทางเลือก (พนม เกตุมาน, 2554)

3.4.6 การสอนให้เด็กแก้ไขความผิดพลาดของตนเอง

พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ หมายถึง ความสามารถในการรู้สึก และแสดงความรู้สึก เช่น รัก ชอบ โกรธเกลียด กลัว พอใจ เป็นสุข ฯลฯ รวมทั้งความสามารถใน การแสดงออกทางอารมณ์ อย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และผู้อื่น จึงเกี่ยวข้องกับพัฒนาการ ด้านสังคมซึ่งหมายถึงความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ กับผู้อื่น มีทักษะการปรับตัวอยู่ในสังคม มีความรับผิดชอบ ความเป็นตัวของตัวเอง รู้จักกาลเทศะ สามารถช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน มี คุณธรรม รู้สึกผิดชอบชั่วดี และสามารถเลือก ดำรงชีวิตในทางสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม (นิตยา ศษภักดี, 2543, น. 2)

3.4.7 การให้ความสำคัญต่อเหตุผล

การรับรู้ในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การที่บุคคลจะแก้ปัญหา อะไรได้นั้น จะต้องมีการจัดระบบแบบแผนการตอบสนองต่อ สิ่งแวดล้อมหรือปัญหานั้น ๆ ภาวการณ์รับรู้จะเข้ามามีอิทธิพลต่อการจัดระบบแบบแผนของการคิด แก้ปัญหา (สุภาภรณ์ บัณฑิตย์, 2556, น. 63)

3.5 การตอบสนองต่อเด็กอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่เป็นที่ ยอมรับ ควรแสดงให้เด็กเห็นอย่างชัดเจนว่าคุณเห็นคุณค่าของการปฏิบัติของเด็กเมื่อเด็กแสดง พฤติกรรมที่ดีซึ่งเป็นที่ยอมรับ เทคนิคที่คุณสามารถนำมาใช้ในการตอบสนองต่อเด็กเมื่อเด็กแสดง

พฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับ คือ การให้กำลังใจ จิตใจของเด็กต้องการกำลังใจ เสมือนกับที่ร่างกายต้องการอาหาร การให้กำลังใจเด็ก

4. การจัดสภาพแวดล้อม

ลิปโบลล์ และคณะ อธิบายว่า ถ้าบรรยากาศในห้องเป็นแบบเข้มงวดจะสกัดกั้นการแสดงออกของบุคคล แต่บรรยากาศแบบปล่อยปละละเลย ยากทำอะไรก็ทำ ก็ก่อให้เกิดความ สับสนได้เช่นกัน บรรยากาศที่สร้างสรรค์จะมีขีดจำกัดบางอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรมที่ดีบรรยากาศเช่นนี้กระตุ้นการให้ความร่วมมือ และพัฒนาวินัยในตนเองของเด็ก การให้เด็กรู้ว่ามิชอบเขตความประพฤติ จะเป็นเครื่องสอนให้เด็กรู้ว่าอิสรภาพที่แท้จริงคืออิสรภาพที่มีขอบเขต (Leatzow. et al, 1999, p. 184 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553)

คัวซาคและเอกกิน ได้ให้ความหมายของการจัดการชั้นเรียน (Classroom management) คือทุกสิ่งทุกอย่างที่ครูคิดวางแผนปฏิบัติซึ่งทำให้เกิดสภาพแวดล้อมที่มีระบบและส่งเสริมการเรียนรู้การวางแผนและการจัดการกิจวัตรประจำวันและกระบวนการทำงานระบบสำหรับการดูแลปัญหาพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและรบกวนชั้นเรียนแล้วแต่เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเนื่องจากจะนำไปสู่การส่งเสริมเป้าหมายของการจัดการชั้นเรียน(Kauchak & Eggen 1998 อ้างถึงใน จิระพันธุ์พูลพัฒน์, 2548)

พวงรัตน์ เกษรแพทย์ (อ้างถึงใน ศิริบุรณ สบายโกศล 2548, น. 223-240) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการจัดการห้องเรียนให้เป็นไปในทางบวกและ เสริมสร้างในการบริหารจัดการชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้นักเรียนสามารถบริหารตนเองได้ ดีขึ้นและสามารถพึ่งพาตนเองได้ กระตุ้นให้เด็กมีการจัดการกับตัวเอง ครูจะต้องใช้เวลาเป็นพิเศษเพื่อสอนให้เกิดสิ่งเหล่านี้ เป็นการสอนให้เกิดจิตสำนึกและความรับผิดชอบ

การจัดสภาพแวดล้อมที่ป้องกันการเกิดปัญหาพฤติกรรม การจัดห้องเรียนที่ดีจะช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางบวกระหว่างเด็ก ซึ่งในการป้องกันเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาพฤติกรรมได้ การจัดแบ่งพื้นที่ต้องมีขนาดพอเหมาะและสมเหตุสมผล เช่นมีสถานที่กว้างเพียงพอสำหรับทำกิจกรรมกลุ่มใหญ่ได้โดยไม่เบียดเสียดกัน มุมเล่นมีขนาดกว้างพอสมควรที่เด็กจะเข้าไปเล่นร่วมกันเป็นกลุ่มได้ ถ้าศูนย์การเรียนรู้ใดมีเด็กแออัดอยู่เสมอ ครูควรขยายเนื้อที่หรือปรับเปลี่ยนการใช้ เช่น จำกัดจำนวนเด็กที่จะเข้าไปเล่น ส่วนศูนย์ที่เด็กไม่สนใจเข้าไปทำกิจกรรมก็ควรจัดให้น่าสนใจยิ่งขึ้นโดยการนำอุปกรณ์ใหม่ที่เร้าความสนใจของเด็กเข้าไปจัดวาง การจัดพื้นที่ต้องเอื้อให้เด็กสามารถเคลื่อนที่ไปศูนย์ต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องเดินผ่านกลางศูนย์ใดศูนย์หนึ่ง จัดศูนย์การเรียนรู้ที่ต้องการความสงบให้ห่างจากศูนย์ที่มีเสียงขณะทำกิจกรรม เช่นศูนย์หนังสือห่างจากศูนย์บทบาท

สมมุติ และเมื่อแบ่งพื้นที่แล้วครูควรมองดูเด็กได้อย่างทั่วถึงตลอดเวลา การจัดห้องเรียนไม่ปล่อยให้พื้นที่โล่งเกินไปซึ่งกระตุ้นให้เด็กวิ่งเพราะรู้สึกเหมือนสนาม วัสดุอุปกรณ์ที่จัดไว้ควรมีจำนวนเพียงพอสำหรับเด็ก แต่ไม่ควรจัดไว้มากเกินความจำเป็น นอกจากนี้ครูยังควรจัดให้มีมุมสงบให้เด็กได้มีเวลาไปนั่งสงบใจ โดยไม่มีใครรบกวน เมื่อเกิดอารมณ์เสีย ไม่พอใจ หรือเป็นต้นเหตุให้เกิดความวุ่นวาย มุมนี้ต้องไม่ใช่ที่ทำโทษ แต่เป็นการพักสักระยะหนึ่งให้สงบพอที่จะร่วมกิจกรรมต่อไปได้ (Brewer, 2004, p. 178-179; Hendrick, 1996, p. 284-285 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553) นอกจากนี้ความสนใจของเด็กจะมีตั้งแต่ความสนใจเพียงชั่วคราว ไปจนกระทั่งความสนใจที่คงอยู่นานจนพัฒนากลายเป็นลักษณะอาชีพของเด็กคนนั้นได้ ความสนใจพิเศษของเด็กก็อาจจะนำไปสู่ความสนใจในด้านอื่น ๆ อีกด้วย ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องจึงควรจัดกิจกรรมเพื่อให้สนองความสนใจ พิเศษของเด็กนั้นในลักษณะกว้าง ๆ เพราะจะทำให้เด็กได้มีโอกาสที่จะพัฒนาความสนใจไปใน ด้านอื่น ๆ อีกด้วย (สุภาภรณ์ บัณฑิตย์, 2556, น. 94)

การวิเคราะห์พื้นฐานของอำนาจที่ใช้กันอย่างกว้างขวางของที่ชี้ให้เห็นว่าพื้นฐานเบื้องต้นของอำนาจของบุคคลมี 5 ประเภท ตามแหล่งที่มาของอำนาจ ดังนี้ (French & Raven, 1960 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553)

1. อำนาจจากการบีบบังคับ (Coercive power) พื้นฐานอยู่ที่ความสามารถของบุคคลที่จะลงโทษ บุคคลอื่นยอมทำตามเพราะความกลัวที่จะถูกลงโทษ ครูที่ใช้อำนาจแบบนี้จะบังคับให้เด็กแสดงพฤติกรรมตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสมด้วยวิธีการต่าง ๆ เด็กจะยอมทำตามเพราะกลัวครูลงโทษ การใช้อำนาจเช่นนี้ส่งผลกระทบในทางลบต่อเด็ก เช่น เกิดความรู้สึกว่าตนไม่มีคุณค่า สับสน กลัว เป็นต้น

2. อำนาจจากการให้รางวัล (Reward power) พื้นฐานอยู่ที่การมีโอกาสดำเนินรางวัล บุคคลอื่นยอมทำตามเพราะความปรารถนาอยากได้รับรางวัล ครูจำนวนมากมักใช้รางวัลในการจูงใจให้เด็กประพฤติปฏิบัติตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม แต่เป็นที่น่าคิดว่าการทำเช่นนี้เปรียบเสมือนการสอนให้เด็กทำสิ่งต่าง ๆ เพียงเพื่อหวังผลตอบแทนเท่านั้น

3. อำนาจตามสิทธิ (Legitimate power) พื้นฐานอยู่ที่การถือครองตำแหน่งอย่างเป็นทางการของบุคคล บุคคลอื่นยอมทำตามเพราะเชื่อในความชอบด้วยกฎหมายของผู้ถือครองอำนาจ การทำหน้าที่ครู ทำให้ครูมีสิทธิในการจัดการกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในห้องเรียน ผู้ที่เป็นครูจึงต้องใช้ความระมัดระวังในการใช้อำนาจแบบนี้เหมาะสม

4. อำนาจจากความเชี่ยวชาญ (Expert power) พื้นฐานอยู่ที่ความเชี่ยวชาญของบุคคลและการมีความรู้ในขอบเขตที่แน่นอน บุคคลอื่นยอมทำตามเพราะเชื่อใน

ความรู้หรือความชำนาญ ครูที่มีอำนาจในลักษณะนี้เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ครูจะรู้ว่าควรจะทำอะไร และปฏิบัติอย่างไร และรู้ว่าทำไมจึงพูดหรือปฏิบัติเช่นนั้น

5. อำนาจจากการยอมรับ (Referent power) พื้นฐานอยู่ที่ความดึงดูดใจของบุคคลที่มีต่อบุคคลอื่น ๆ บุคคลอื่นยอมทำตามเพราะยอมรับนับถือและชอบในตัวของผู้ถือครองอำนาจ เป็นอำนาจที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อพฤติกรรมของเด็ก ครูที่ใส่ใจต่อเด็ก ยุติธรรม เสียสละ และปฏิบัติต่อเด็กอย่างยอมรับนับถือในความแตกต่างของเด็ก จะได้รับการยอมรับนับถือจากเด็ก การมีอำนาจในลักษณะนี้ไม่ได้เกิดจากพรสวรรค์ แต่เป็นคุณลักษณะภายในที่ครูสามารถฝึกฝนได้

ดอร์สันและเกลย์ อธิบายถึงอำนาจในการสร้างแรงจูงใจให้เด็กเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยการ แนะนำเบื้องต้นด้วยวิธีการเชิงบวก และใช้การกระตุ้นให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วม โดยให้เด็กมองถึงสิ่งที่จะ เกิดขึ้นในอนาคตถ้าเด็กทำงานได้สำเร็จ เช่น ทำการบ้านเสร็จแล้วจะได้ออกไปปั่นจักรยาน หรือให้เวลา พักผ่อนระหว่างงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น ให้เด็กเก็บของเล่นและ บัดฝุ่นเฟอร์นิเจอร์ ระหว่างที่เก็บของ เล่นเสร็จก็ให้เด็กพักผ่อนต่อไม่บล็อกล 5 นาที แล้วจึงบัดฝุ่นเฟอร์นิเจอร์ (Dawson & Guare, 2014, p. 432-438 อ้างถึงใน ดุษฎี อุปการ และอรปริยา ญาณะชัย, 2561, น. 1646)

การใช้วินัยเชิงบวกในการสอนและการฝึกฝนเด็กให้มีพฤติกรรมตามที่เราคาดหวังด้วยการสื่อสารเชิงบวก และฝึกให้เด็กใช้ทักษะการคิด หรือ EF เป็นการฝึกให้เด็ก คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีการรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างกัน มีการแสดงความรักความเอาใจใส่ หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง ไม่ใช้คำสั่งห้ามหรือดุด่า เมื่อไม่เป็นตามความคาดหวังของตน มีการให้รางวัลและคำชมเชย (กิตติมา สุริยกานต์, 2562) อีกทั้งวิธีการที่ทำให้เด็กได้รับการยอมรับในความสามารถ ได้รับประสบการณ์ของความสำเริง อยู่เสมอจนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ได้รับการชมเชย การเสริมแรง การทำงานที่เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถ ความถนัดจนสำเร็จและเกิดความกล้าแสดงออกในสิ่งที่ดี จะส่งผลให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น (วิเศษ ชินวงศ์, 2544, น. 37-38)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างเสริมพฤติกรรมเด็กปฐมวัยจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้โดยการจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะพึ่งตนเอง กระตุ้นให้คิด วิธีการแก้ปัญหาให้เข้ากับสถานการณ์ และมารยาทสังคมอย่างเหมาะสม มีการสร้างข้อตกลงร่วมกัน โดยครูต้องยอมรับนับถือลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน และใช้วิธีการการตอบสนองต่อเด็กอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับ หรือใช้กระบวนการเลียนแบบ และ

การสังเกตจากตัวแบบชี้ให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้การดูแล และเสริมสร้างบรรยากาศในการบริหารจัดการชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ จะช่วยให้เด็กสามารถบริหารจัดการตนเอง และตั้งใจปฏิบัติในกิจกรรมมากขึ้น

3.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ .กิจกรรมละครสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของละครสร้างสรรค์

โกมล ศรีทองสุข (2560) ที่กล่าวว่า กิจกรรมชุดละครสร้างสรรค์เป็นรูปแบบของการเล่นสมมติที่ได้ผ่านกระบวนการจัดเตรียมข้อมูลและวางแผนการเล่นให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

สมาคมการละครเพื่อการศึกษาของประเทศสหรัฐอเมริกา (1996) ได้ให้นิยามของละครสร้างสรรค์ หมายถึงรูปแบบของละครชนิดหนึ่งที่เกิดจากการต้นสด (Improvisation) การไม่พยายามอวดผู้ชม (Non-Exhibitional) และการใช้กระบวนการเรียนรู้ (Process-centered) โดยมีผู้นำ (หรือครู) เป็นผู้ช่วยชี้แนะให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้จินตนาการเพื่อเล่นบทบาทสมมติเพื่อสะท้อนถึงประสบการณ์ของมนุษย์ ผู้นำมีหน้าที่ช่วยเหลือและชี้แนะให้ผู้ร่วมกิจกรรมนั้นสำรวจข้อมูลพัฒนาวิธีการแสดงออก เพื่อสื่อสารความคิด และความรู้สึก โดยการใช้ละครซึ่งเกิดจากการต้นสดด้วยท่าทางและคำพูด เพื่อที่จะค้นหาความหมายหรือสัจธรรมอันเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิต

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์ (2550) ที่กล่าวว่า ชุดละครสร้างสรรค์มีคุณูปการมากมาย เป็นแนวทางหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาคนให้สมบูรณ์ ละครสร้างสรรค์มีคุณูปการมากมาย เป็นแนวทางหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาคนให้สมบูรณ์ อีกทั้งยังเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เอื้อความสามารถหรือปัญญาของมนุษย์ มีความสอดคล้องกับทิศทางการปฏิรูปการศึกษาของชาติเนื่องจากที่ผู้ร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสพัฒนาทั้งจิตใจร่างกาย สังคมและปัญญาเรียนรู้ที่จะคิดและแก้ไขปัญหาทำให้เกิดทักษะการพึ่งตนเองและสามารถร่วมมือกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์

ภัทรศิลป์ สุทัศนศิลป์ และกิตติ มีชัยเขตต์ (2561) อธิบายว่าละครสร้างสรรค์เป็นสื่อกลางและเป็นกลยุทธ์สำคัญในการนำไปใช้บูรณาการทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยละครสร้างสรรค์จะช่วยสร้างประสบการณ์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดอย่างอิสระเกิดความร่วมมือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักต่อสังคมและเกิดการพัฒนาในการเรียนรู้ตามเป้าประสงค์

ภรณ์ี คุรุรัตน์ (2526, น. 2-4) ละครสร้างสรรค์เป็นลักษณะการแสดงออกแบบละคร โดยไม่มีการชักซ้อม (Improvised Drama) ไม่มีลักษณะหรือรูปแบบเฉพาะ (Informal Drama)

วัตถุประสงค์ในการจัดละครสร้างสรรค์ มิใช่เป็นการแสดง เพื่อให้เกิดความบันเทิงแก่ผู้ชม เช่น การจัดละครโดยทั่ว ๆ ไป แต่เป็นเป็นกิจกรรมการแสดงที่ส่งเสริม และกระตุ้นให้ผู้แสดงใช้ความคิด และความสามารถของตน โดยเน้นกระบวนการทำงานเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการเรียนรู้แก่ผู้แสดง และการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ ความสามารถของตนเองในการใช้ความคิด ท่าทาง และภาษา ครูเป็นผู้แนะแนวทางให้เกิดจินตนาการกระตุ้นให้เกิดการแสดง ซึ่งสะท้อนความคิดเกี่ยวกับชีวิตและสังคม โดยครูหรือผู้นำกลุ่มเป็นผู้ช่วยเหลือแนะนำเด็ก

กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ (2547) อธิบายว่าการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์(Creative Drama) ซึ่งเป็นการจัดทำละครที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาเด็กทุกคนในกลุ่มให้มีความสามารถทางการคิดได้ใช้จินตนาการ หรือการคิด แก้ปัญหาตลอดจนการรับรู้ ความรู้สึกของผู้อื่นในการทำงานร่วมกัน การแสดงละครเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการแสดงออกทางภาษาและท่าทางของตัวละคร การใช้ภาษาการแสดงออกทางความคิดเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงทำให้เด็กได้รู้จักคิดได้ลงมือปฏิบัติและมีโอกาสได้แสดงออก เรียนรู้ถึง ความรู้สึกของผู้อื่นและรับรู้ประสบการณ์ในแง่ต่าง ๆ ของชีวิตมากขึ้น

Torrance (1964) กล่าวว่าความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลผลิตหรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ๆ ดังนั้น การเชื่อมโยงทางความคิดหรือผสมผสานความคิดเป็นตัวส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มมากขึ้น ซึ่งเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ จะทำให้เด็กได้ใช้ความคิดอย่างอิสระ มีจินตนาการของตนเองทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้พัฒนาสูงขึ้น

William (1970) กล่าวว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็ก คือ การช่วยให้เด็กได้ค้นพบกับความคิดใหม่ และสามารถพัฒนาศักยภาพนั้น ให้เจริญ เต็มที่ตามขีดความสามารถของเด็กทั้งนี้ขึ้นอยู่กับครูที่จะต้องเลือกใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่กระตุ้นและ ส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออของเด็ก และเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาและส่งเสริมความคิดอย่างเต็มศักยภาพและสมบูรณ์มากที่สุด

สรุปจากข้างต้น ละครสร้างสรรค์ หมายถึง รูปแบบของละครชนิดหนึ่งที่เกิดจากการ ด้นสด (Improvisation) การไม่พยายามอวดผู้ชม (Non-Exhibitional) และการใช้กระบวนการเรียนรู้ (Process-Centered) โดยมีผู้นำทีมช่วยชี้นำให้ผู้ร่วมกิจกรรมสำรวจข้อมูลของบทนั้น ๆ ซึ่งจะไม่จำกัดรูปแบบ ไม่จำเป็นต้องมีเวที ไม่จำเป็นต้องมีผู้ชม แต่เป็นศิลปะการแสดงที่ใช้กระบวนการเรียนรู้และจินตนาการเพื่อเล่นบทบาทสมมุติเพื่อสื่อสารความคิดและความรู้สึก

3.2 ลักษณะละครสร้างสรรค์

กิจกรรมในละครสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการ (Process) ที่มีขั้นตอนการทำกิจกรรมโดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางนั้น มักจะเริ่มต้นจากสิ่งที่คุณเรียนมีความรู้หรือคุ้นเคยอยู่แล้ว จากนั้นผู้นำจึงจะจัดประสบการณ์เชื่อมโยงจากสิ่งที่คุณเรียนรู้อยู่แล้วไปสู่การเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้น และมุ่งหวังที่จะพัฒนาการทำงานของสมองทั้งสองซีกไปอย่างสมดุล การเล่นเกมแบบเป็นการสะท้อน ให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น ในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็กการเล่น เกมแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัส แต่ยังอาจจะไม่เข้าใจหรือรู้ความหมายได้ ในทันทีที่รับรู้ (Perceived unknown) ในการเล่นเกมแบบ เด็กจะ ผสมผสานกลมกลืนหรือปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับ รู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้และคุ้นเคยแล้ว (Cognized known) จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเกมแบบสิ่งที่คุ้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน (สุภาภรณ์ บัณฑิตย, 2556, น. 105)

โดยภาพรวมนั้นละครสร้างสรรค์มักจะเริ่มด้วยการใช้ประสบการณ์จาก ประสบการณ์สัมผัส ทั้ง 5 (Sensory Recall) การใช้ความทรงจำ (Memory Recall) นำไปสู่จินตนาการ (Imagination) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งนำไปสู่การสวมบทบาทสมมติ (Role Play) ภายใต้สถานการณ์และกติกาที่ตกลงร่วมกัน ก่อให้เกิดการแสดงในรูปแบบต้นสด ซึ่งต้องใช้จินตนาการผนวกกับการใช้ปฏิภาณ จนกระทั่งนำไปสู่ความเข้าใจในสถานการณ์นั้น ๆ มากขึ้นในที่สุดกระบวนการประเมินผลในตอนท้ายนั้นก็ช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ และไม่ว่าเป้าหมายในการจัดกิจกรรมและละครสร้างสรรค์ในแต่ละครั้ง จะเป็นอย่างไรก็ตาม สิ่งหนึ่งที่ผู้นำกิจกรรมควรจะต้องทำก่อนเริ่มกิจกรรมในขั้นตอนแรกคือ การเตรียมความพร้อม (Warm-up) ร่างกายและสมาธิให้กับผู้ร่วมกิจกรรม การเตรียมร่างกายและจิตใจเป็นขั้นตอนสำคัญมากก่อนที่จะเริ่มกิจกรรมหลักอื่น ๆ ผู้นำไม่ควรมองข้ามความสำคัญของขั้นตอนนี้

เมื่อเตรียมความพร้อม อบอุ่นร่างกายเสร็จแล้วจึงจะตามด้วยกระบวนการต่อไปนี้ คือ กิจกรรมจูงใจ (Motivation) กิจกรรมเตรียมทักษะละคร (Pre-Drama) และกิจกรรมละคร (Drama Playing) และตามด้วยการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมจูงใจ (Motivation) หมายถึง การใช้คำถามหรือสื่อประเภทต่าง ๆ ในการกระตุ้น ความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรมเพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความตั้งใจที่จะเรียนรู้ หรือทำความเข้าใจกับประเด็นที่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมา ขั้นตอนในการสร้างแรงจูงใจนี้ อาจจะเริ่มต้นด้วยการ

ถามคำถามที่เร้าปฏิกิริยาการตอบสนอง เพื่อดึงดูดให้ผู้ร่วมกิจกรรมนี้มีส่วนร่วมตั้งแต่แรกเริ่ม จากนั้นผู้นำกิจกรรมอาจจะนำเสนอข้อมูลที่จะจำเป็นต่อการแสดงละครในช่วงท้าย “ข้อมูล” ที่ว่านี้ หมายถึง สื่อที่สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นที่จะนำไปสู่การอภิปราย หรือการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ สื่อที่ว่านี้มีหลายรูปแบบ เช่น เกม นิทาน บทกวี บทเพลง วีดิทัศน์ บทสัมภาษณ์ ข่าวสาร บทความ เรื่องสั้น ภาพจำลอง แผนผัง ฯลฯ ผู้นำต้องพิจารณาตามความเหมาะสมเองว่า จะใช้ข้อมูลและเวลาเท่าไร และอย่างไร เพื่อที่จะเป็นการปูพื้นฐานและสร้างแรงจูงใจในการแสวงหาคำตอบให้กับผู้ร่วม กิจกรรมให้ได้มากที่สุด จินดา จำเริญ (2542, น. 56-64) กล่าวว่า นิทานกับเด็กจัดเป็นสิ่งที่คู่กันมาตั้งแต่ครั้งโบราณ นิทานช่วยพัฒนาเด็ก ในด้านต่าง ๆ มากมาย ทั้งในด้าน ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหา นอกจากนั้นนิทานยังช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็ก ๆ ช่วยปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมการสร้าง ทศนคติที่เหมาะสมในด้านต่าง ๆ ช่วยปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้นับว่านิทานมีคุณค่าอย่างมากมาย ต่อเด็กปฐมวัย

สรุป กิจกรรมจูงใจ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. กิจกรรมเคลื่อนไหว (Movement and Game) ได้แก่ ท่าใบ้ (Pantomime) การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ (Creative Movement) การเล่นเกม (Game) การทำท่าทางการเคลื่อนไหว ประกอบจังหวะดนตรีหรือเพลง (Movement with Music and Song)

2. การใช้ภาษา (Language or Word Game) การถามคำถาม การเล่านิทาน (Story Telling) ด้วยเทคนิคต่าง ๆ การร้องเพลง (Songs) การอ่านบทกลอน คำสุภาษิต คำร้องในการละเล่น การใช้คำปริศนาคำทาย (Riddles)

3. การใช้สื่อต่าง ๆ การใช้หุ่น ภาพเขียน ภาพถ่าย ภาพแผ่นพับ เป็นต้น

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร (Pre-drama) ก่อนที่จะไปถึงขั้นตอนการแสดงละครนั้น ผู้นำกิจกรรมควรวางแผนไว้ว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เช่น เตรียมพร้อมร่างกาย การทำความเข้าใจกับละครที่จะแสดง การจัดเตรียมพื้นที่สำหรับแสดง การคัดเลือกผู้แสดงตลอดจนฝึกซ้อมบทบาทในบางตอนตามความจำเป็น การที่ผู้นำกิจกรรมจัดเตรียมความพร้อมกับผู้ร่วมกิจกรรมอย่างไรบ้างนั้น จำเป็นต้องจินตนาการไปล่วงหน้า ให้เห็นภาพของการแสดงละครในห้องทำกิจกรรมนั้นภายในระยะเวลา และองค์ประกอบทางเทคนิคที่จำกัด เพื่อที่จะได้แสดงละครที่ใช้ต้นทุนได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายวัตถุประสงค์ และการพัฒนาการแสดงออกทางด้านอารมณ์ จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจตัวละคร ฉะนั้นการส่งเสริม

คุณลักษณะทางอารมณ์ในทางที่ดี ผู้เป็นครูจะอาศัยการละครการละครเป็นเครื่องมือในการแสดง ได้ทุกบทบาทและสถานการณ์ สร้างอารมณ์ที่มีทั้งดีและร้าย (วิมลศรี อุปรมัย, 2526, น. 13 - 14)

กิจกรรมละคร (Drama Playing) เมื่อมีการเตรียมความพร้อมอาหารครแล้ว ผู้ร่วมกิจกรรมก็จะมีคามมั่นใจและความพร้อมที่จะแสดง ผู้นำกิจกรรมควรสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยอบอุ่นเป็นกันเอง เพื่อที่จะให้ทั้งผู้แสดงและผู้ชมซึ่งเป็นผู้มาร่วมด้วยกันนั้น สามารถทุ่มเทสมาธิให้กับละครที่กำลังจะเกิดขึ้นภายในห้องทำกิจกรรม ในการแสดงละครสร้างสรรค์ผู้นำกิจกรรมควรมีความเข้าใจที่ถูกต้องว่าการแสดงละครสร้างสรรค์นั้น ไม่ใช่การแสดงละครเวที ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องกังวลเกี่ยวกับความสมบูรณ์แบบของการแสดง แต่จำเป็นต้องเข้าใจว่าการแสดงแต่ละครั้งจะนำไปสู่เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ที่ตั้งได้อย่างไร ตัวอย่างเช่นการนำเรื่องหุ่นน้อยหวมกแดงมาเป็นแรงจูงใจในการทำละคร ผู้นำกิจกรรมอาจต้องให้ผู้ร่วมกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูด ย่อมต้นสด โดยกระทำภายใต้โครงเรื่องที่ยง่าย และตัวละครที่ไม่ซับซ้อน ในการแสดงละครจึงอาจให้ผู้ร่วมกิจกรรมแสดงโดยตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้เป็นการฝึกฝนทักษะการต้นสด แต่ถ้าหากเรื่องหรือนิทานที่นำมาใช้เป็นแรงจูงใจที่มีความยาวมาก และอาจจะเป็นอุปสรรคต่อการแสดงภายในเวลาที่จำกัดได้ ดังนั้น ผู้นำกิจกรรมอาจจะเลือกแสดงเฉพาะบางตอนโดยเฉพาะตอนที่กระตุ้นให้ เกิดการต้นสดที่มีคุณภาพ กล่าวคือ เป็นการต้นสดที่นำไปสู่ประเด็นการพูดคุยอภิปรายในช่วงต่อไปได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กิจกรรมในละครสร้างสรรค์เป็นการเล่นเลียนแบบที่ไม่มีรูปแบบการแสดงที่ตายตัว ภายใต้สถานการณ์และกติกาที่ตกลงกันไว้ และเตรียมความพร้อมก่อนทำการแสดงเบื้องต้น ครูหรือผู้นำกิจกรรมจะต้องปล่อยให้ผู้แสดงแสดงออกได้อย่างอิสระภาพ และคอยสังเกตการณ์ไม่เข้าไปก้าวก้ากับการแสดงจนเกินความจำเป็น แต่อาจจะทำหน้าที่คล้ายกับกรรมการในการแสดงมากกว่า เพื่อดูว่าผู้ร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในกิจกรรมตามที่ตกลงกันไว้หรือไม่ โดยในการแสดงละครสร้างสรรค์จะกำหนดจุดประสงค์เพื่อให้ผู้แสดงได้เรียนรู้และนำไปพัฒนาต่อไป

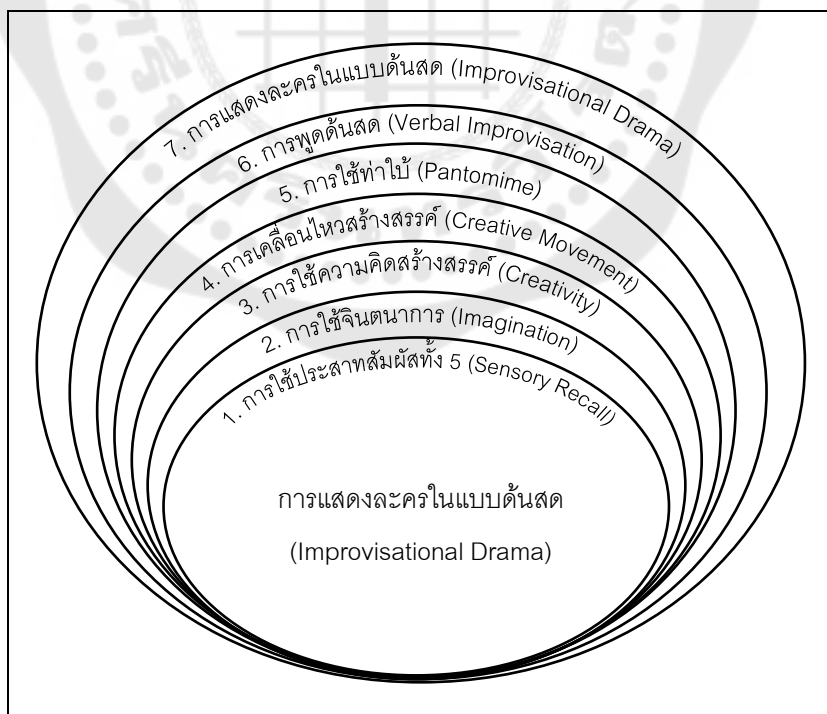
3.3 กระบวนการละครสร้างสรรค์

เป้าหมายหลักประการหนึ่งของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ คือการได้แสดงละครแบบพูดต้นสด (improvisational drama) การแสดงละครจึงเป็นผลิตผล (product) ที่ทุกคนรอคอย แต่กิจกรรมในละครสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการ (process) ที่มีขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนก็ล้วนเป็นกระบวนการเรียนรู้ในตัวเอง ในขณะที่ วินนีเฟร็ดวอร์ด (Winefred Ward) เชื่อว่ากระบวนการพัฒนาทักษะละครสร้างสรรค์นั้นต้องเป็นไปทีละขั้นตอน โดยฝึกทักษะจากง่ายไปหายากคือฝึกจากทักษะการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ไปสู่การเคลื่อนไหว การใช้ท่าไป แล้วจึงฝึกการพูด

ต้นสด แต่ไบรอันเวย์ (Brian Way) เชื่อว่า กระบวนการเรียนรู้หรือกระบวนการฝึกทักษะละครนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นแบบขั้นบันไดที่เบ็ดเสร็จ หรือเป็นขั้นตอนแยกออกจากกันทีละขั้นหาค แต่เป็นเสมือน วงกลมที่อยู่ซ้อน ๆ กัน (Rosenberg, 1987 อ้างถึงใน ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2546, น. 35)

ซึ่งผู้เรียนต้องสะสมประสบการณ์ฝึกทักษะการแสดงเหล่านี้ไปเรื่อย ๆ เมื่อผู้เรียนมีความคุ้นเคยแล้ว ผู้นำจึงจะจัดประสบการณ์เชื่อมโยงจากสิ่งที่ผู้ร่วมกิจกรรมรู้จักอยู่แล้วไปสู่การเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้น

ดังนั้นก่อนที่ผู้เรียนจะสามารถแสดงละครแบบต้นสดได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้ โดยจะเริ่มด้วยการใช้ประสบการณ์จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Sensory Recall) นำไปสู่จินตนาการ (Imagination) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ การใช้ท่าไม้ และการพูดต้นสด (Verbal Improvisation) ซึ่งนำไปสู่การสวมบทบาทสมมติ (Role Play) ภายใต้สถานการณ์และกติกาที่ตกลงร่วมกันก่อให้เกิดการแสดงละครในแบบต้นสด (Improvisational Drama) ซึ่งต้องใช้จินตนาการผนวกกับการใช้ปฏิภาณจนกระทั่งนำไปสู่ความเข้าใจในสถานการณ์นั้น ๆ มากขึ้น (ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2546, น. 36)



ภาพประกอบ 1 แผนภาพวงกลมแสดงทักษะที่จำเป็นของละครสร้างสรรค์

ที่มา: (ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2546, น. 37)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาทักษะละครสร้างสรรค์ควรดำเนินการไปที่ละขั้นตอน ซึ่งควรจะฝึกเริ่มตั้งแต่ง่ายไปหายาก โดยเริ่มต้นฝึกจากทักษะการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ไปสู่การใช้จินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ การใช้ทำใบ้ แล้วจึงฝึกการพูดต้นสด ในการเตรียมความพร้อมนั้นจะช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจการแสดงออกเมื่อเข้าสู่สถานการณ์ในละคร และช่วยให้เกิดทักษะทางการแสดงเพิ่มมากขึ้น

3.4 หลักการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2551) ได้อธิบายว่า ชุดกิจกรรมเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งถูกสร้างขึ้นมาเพื่อถ่ายทอดความรู้ สร้างประสบการณ์ และพัฒนาผู้เรียนให้มีความก้าวหน้าไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ พร้อม ทั้งตอบสนองต่อความแตกต่างของแต่ละบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งเปรียบเสมือนการนำ ของเล่นมาให้เด็กเล่น มีความสะดวก สนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจสามารถตอบสนองความต้องการ ของเด็กปฐมวัยได้ทันทั่วถึง ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และยัง ช่วยให้ครูทราบข้อบกพร่องของนักเรียนแต่ละคนสามารถดำเนินการแก้ไขปัญหาก็ได้ตรงจุด ช่วยพัฒนาให้เด็กปฐมวัยควบคุมอารมณ์ตนเองได้ ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้การใช้ชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

โครงสร้างของแผนการสอนนั้นประกอบด้วยส่วนประกอบดังต่อไปนี้ (ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2546, น. 38-45)

1. เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Goals)
 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)
 3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Process)
 - 3.1 กิจกรรมเตรียมความพร้อม (Warm-up)
 - 3.2 กิจกรรมจูงใจ (Motivation)
 - 3.3 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)
 - 3.3.1 กิจกรรมก่อนละคร (Pre-Drama)
 - 3.3.2 กิจกรรมละคร (Drama Playing)
 4. กิจกรรมประเมินผลงานในแต่ละช่วง (Evaluation)
1. การวางแผนการเรียนรู้ (Learning Goals)
- ด้วยการใช้ละครสร้างสรรค์เป็นยุทธศาสตร์การสอนมี 3 แนวทางคือ

- 1.) การทำละครสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้ความรู้หรือประเด็นความคิดใหม่ ๆ
(Learning new knowledge or concept through drama)
- 2.) การทำละครสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะของละคร (Learning about the art of drama)
- 3.) การทำละครสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเอง (Learning about self through drama)

ดังนั้นการวางเป้าหมายการเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญที่ผู้สอนต้องวางแผนเป้าหมายให้อยู่บนสภาพความเป็นจริงของบริบทที่จะจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ และตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นไปได้

2. การวางจุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)

การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับการสอนในแต่ละครั้งนั้นผู้สอนควรกำหนดจุดประสงค์ให้เหมาะสมกับเวลาความสามารถ และพัฒนาการที่ผ่าน ๆ มาของผู้เรียน การวางจุดประสงค์ที่มากเกินไป หรือยากเกินไปอาจเป็นอุปสรรคต่อการสอนให้ประสบความสำเร็จได้ ก่อนที่ผู้เขียนแผนการสอนจะเลือกวางแผนการสอนในแต่ละครั้งควรจะต้องตั้งจุดประสงค์อย่างไร ผู้เขียนแผนการสอนควรจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับเป้าหมายการเรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการของละครสร้างสรรค์เป็นอย่างดี

3. การวางกระบวนการเรียนรู้

1. กิจกรรมเตรียมความพร้อม (Warm-Up) จากโครงสร้างของแผนการสอน จะเห็นว่าการเตรียมความพร้อมด้วยการอบอุ่นร่างกายเป็นส่วนสำคัญในการทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัว และเกิดสมาธิพร้อมที่จะเข้าสู่กระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความพร้อมทางด้านร่างกาย สมอง และอารมณ์

2. กิจกรรมจูงใจ (Motivation) หมายถึงการใช้คำถามหรือสื่อประเภทต่าง ๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ หรือทำความเข้าใจกับประเด็นที่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมา จากนั้นผู้นำกิจกรรมอาจจะนำเสนอข้อมูลที่จะจำเป็นต่อการแสดงละครในช่วงท้าย โดยผู้นำต้องพิจารณาตามความเหมาะสมเองว่า จะใช้ข้อมูล และเวลาเท่าไร และอย่างไรเพื่อที่จะเป็นการปูพื้นฐาน และสร้างแรงจูงใจในการแสวงหาคำตอบให้กับผู้ร่วมกิจกรรมให้ได้มากที่สุด

3. กิจกรรมละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

3.1 กิจกรรมก่อนละคร (Pre-Drama) หมายถึงกิจกรรมที่เตรียมความพร้อมในการที่จะแสดงละครให้กับผู้เรียน กิจกรรมก่อนละครเหล่านี้มี 2 ลักษณะคือ

- 1.) การฝึกซ้อมการแสดงเป็นตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ
- 2.) การวางแผนว่าจะแสดงละครอย่างไรกิจกรรมการฝึกซ้อมหมายถึงการให้ผู้เรียนใช้จินตนาการในการแสดงบทบาทสมมติสั้น ๆ เพื่อเป็นการฝึกแสดงออกอย่างตัวละคร

3.2 การแสดง (Drama Playing) เมื่อมีการเตรียมความพร้อมมาพอสมควรแล้วผู้เรียนก็จะมีความมั่นใจและความพร้อมที่จะแสดงผู้สอนควรสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยอบอุ่นเป็นกันเอง แต่จริงจังกเพื่อที่จะให้ทั้งผู้แสดง และผู้ชมซึ่งเป็นผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกันนั้นสามารถทุ่มเทสมาธิให้กับละครต้นสดที่กำลังจะเกิดขึ้นภายในห้องทำกิจกรรม

4. การประเมินผล (Evaluation)

การประเมินผลในกระบวนการละครสร้างสรรค์มี 2 ลักษณะคือ

- 1.) การประเมินผลที่สอดแทรกระหว่างปฏิบัติกิจกรรมแต่ละส่วน หมายถึงการที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือแสดงปฏิกิริยาต่อการปฏิบัติของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรม โดยมากจะเป็นการแสดงออกด้วยการวิจารณ์ในเชิงสร้างสรรค์ด้วยวาจาด้วยเสียงปรบมือด้วยการให้กำลังใจ และเป็นการประเมินผลในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการ
- 2.) การประเมินผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของแผนการสอนขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากที่สุด เพราะเป็นขั้นตอนที่ผู้ร่วมกิจกรรม และผู้นำกิจกรรมต้องใช้ความเป็นกลางในการมองผลงานที่เกิดขึ้นจากการแสดงละคร ผู้นำกิจกรรมควรพิจารณาว่าผลที่เกิดขึ้นทั้งหมดตรงกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ การตั้งคำถามที่จะนำไปสู่ข้อสรุปว่าแผนการเรียนรู้ที่วางไว้นั้นบรรลุหรือไม่ จึงเป็นทักษะที่สำคัญและละเอียดอ่อนเป็นอย่างยิ่ง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ผู้นำกิจกรรมต้องรู้จักจินตนาการและเลือกเฟ้นว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมแสดงละครเรื่องอะไรตอนไหนเพื่อที่จะนำไปสู่การประเมินผลที่มีคุณภาพ แต่ในการแสดงออกอย่างไรวินั้น ผู้นำกิจกรรมควรจะต้องปล่อยให้ผู้แสดงมีอิสระภาพในการแสดงไม่จำเป็นต้องเข้าไปกำกับการแสดงมากจนเกินความจำเป็น แต่อาจจะทำหน้าที่คล้าย ๆ กับกรรมการการแสดงละครมากกว่า เพื่อที่จะดูว่าผู้ร่วมกิจกรรมได้ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมนั้นตามกติกาที่ได้ตกลงกันไว้หรือไม่

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกรียงศักดิ์ ชัยมกร (2555) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้ละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กอนุบาล พบว่า หลังการทดลอง กลุ่ม

ทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้ละครสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยความสามารถทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับ การจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จารินี มณีแสง (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้วิธีสอนละครสร้างสรรค์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดงละครสร้างสรรค์กระบวนการกลุ่มและความพึงพอใจต่อวิธีสอนละครสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าหลังการทดลองนักเรียนที่ได้รับวิธีสอนละครสร้างสรรค์มีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดงละครสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตาตาส สมพงศ์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง ศึกษาและออกแบบกระบวนการละครสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการสื่อสารกับนักเรียนออทิสติก: กรณีศึกษาที่สถาบันการศึกษาพิเศษ มรก.สงขลา พบว่า กระบวนการละครสร้างสรรค์สามารถทำให้นักเรียนออทิสติกเล็งเห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อสังคมมากขึ้น เนื่องจากมีพัฒนาการด้านอารมณ์และพฤติกรรมที่ดีขึ้น ส่งผลให้นักเรียนออทิสติกสามารถช่วยเหลือตนเองและผู้อื่นจากความสามารถของตนได้

พนมาน เทียนมนัส (2539) ได้ศึกษาเรื่อง ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นหัดประกอบการแสดงละครสร้างสรรค์และประกอบกรวาดภาพ พบว่า การเล่นหัดประกอบการแสดงละครสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองได้สูงกว่า ทั้งนี้จะเป็นเพราะการแสดงละครสร้างสรรค์นั้นเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมแสดงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของเด็กออกมาได้อย่างชัดเจนมีความสนุกสนานเข้าใจเด็กกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมซึ่งในสัปดาห์แรกที่มีการทดลองเมื่อเด็กฟังนิทานจบให้เด็กแสดงละครสร้างสรรค์เด็กจะลังเลและแสดงออกได้ไม่เต็มที่ แต่พอประมาณ 4 สัปดาห์ผ่านไปเด็กมีความคล่องตัวและแสดงความรู้สึกของตัวเองละครนั้น ๆ ออกมาโดยใช้ประสบการณ์ของเด็กเอง

ธนากร สุขยิ่ง (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ศึกษาและเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ พบว่า การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนปฐมวัยมีความรู้ ความสามารถทางด้านความเข้าใจตนเองสูงขึ้น เพราะการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนปฐมวัย มีอิสระในการแสดงออกด้วยความเชื่อมั่นในตัวเอง และเด็กสามารถทำในสิ่งที่ตนชอบได้อย่างอิสระ ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

Kohls และ Peltzer (2009) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบที่แตกต่างกันของสังคมการให้รางวัล กับสังคมการไม่ให้รางวัลต่อการยับยั้งการตอบสนองในเด็กและวัยรุ่น พบว่า การคิดเชิงบริหารด้านการยับยั้งพฤติกรรมสามารถฝึกให้ดีขึ้นได้ด้วยการให้แรงเสริมในระหว่างการฝึก เช่น

รางวัลหรือการชมเชยเมื่อเด็กทำสำเร็จซึ่งจะช่วยพัฒนาการคิดเชิงบริหารด้านการยับยั้งพฤติกรรมของเด็กให้ดีขึ้นได้

Lewitt & Baker (1995) ได้ศึกษาเรื่อง การบริหารจัดการโรงเรียน: สำหรับเด็กในอนาคต ผลการวิจัยระยะยาว พบว่า เด็กที่มีการพัฒนา EF ได้น้อยจะมีสุขภาพที่แย่กว่า ความมั่นคงทางการเงินและทางสังคมในวัยผู้ใหญ่จะต่ำกว่าเด็กที่มี EF ดีกว่าฐานของทักษะ EF ที่แข็งแกร่งมีความสำคัญยิ่งกว่าการรู้จักตัวเลขหรือตัวหนังสือ

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่านักวิจัยและนักวิชาการให้ความสนใจเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิด และการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการนำมาพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เพื่อให้ตอบสนองต่อพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กไปในทิศทางที่ดีขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการวัดตัวแปรก่อนหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากร และการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา จำนวน 63 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กก่อนวัยเรียนเพศชายและหญิงที่มีปัญหาในการคิดด้านพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในระดับอายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงคือมีคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยต้องการ คือ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี และมีปัญหามาก ในระดับผลคะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป จากการใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) จำนวน 19 คน โดยมีการคัดเลือกดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) ไปสอบถามนักเรียนชั้นปฐมวัย จากนักเรียนทั้งหมด 63 คน
2. ตรวจแบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของนักเรียนทั้งหมดโดยใช้เกณฑ์การคำนวณผลคะแนนของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166)

3. ผู้วิจัยนำแบบวัดมาประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วคัดเลือกนักเรียนที่มีระดับผลคะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป ที่มีปัญหามาก จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการจำนวน 19 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลองต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166)
3. แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ในข้อ 1 – 10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, ข้อ 16 – 20 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ และข้อ 27 – 32 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำหลักการ แนวคิดและทฤษฎีมาสร้างรูปแบบกิจกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับความสามารถ และความสนใจของนักเรียน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จากทฤษฎีกระบวนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในลักษณะการแสดงออกแบบละครโดยไม่มีการชักซ้อม เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองในการใช้จินตนาการกระตุ้นให้เกิดการแสดงออกอย่างเต็มที่ และแนวคิดการสร้างวินัยเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ เพื่อช่วยเสริมแรงให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล ในการวิเคราะห์สถานการณ์ต้นเรื่อง โดยใช้การสร้างเงื่อนไข และเน้นให้นักเรียนเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคม จากการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมจากตัวแบบ แล้วนำไปสู่กระบวนการจัดกิจกรรมละครเพื่อหาวิธีการในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์นั้น ๆ ในการสร้างแผนกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

2. ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนเด็กก่อนวัยเรียนเพศชายและหญิงที่มีปัญหาในการคิดตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ จำนวน 19 คน ของโรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา

3. ขอคำปรึกษาแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการสร้างชุดกิจกรรม

4. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาจัดทำชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ ในกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ด้านตัวบ่งชี้พฤติกรรม ได้แก่ ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ จำนวน 12 แผนกิจกรรม แบ่งออกเป็นด้าน ๆ ละ 4 แผนกิจกรรม ครั้งละ 50 นาที ซึ่งประกอบด้วยเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม โดยกิจกรรมแต่ละครั้งแบ่งออกเป็น 4 ช่วงได้แก่

4.1 ช่วงที่ 1 กิจกรรมจูงใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ก่อนเริ่มทำกิจกรรมต่อไปโดยจะแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5, การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์, การใช้จินตนาการ, การใช้ท่าไม้ และการพูดต้นสด

4.2 ช่วงที่ 2 กิจกรรมเตรียมทักษะละคร เป็นการเข้าสู่กิจกรรมโดยครูจะผู้กำหนดวางแผนไว้ว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติกิจกรรม

4.3 ช่วงที่ 3 กิจกรรมละคร เป็นกิจกรรมการแสดงละคร แบบพูดต้นสด เป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องได้ร่วมแสดงทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด ด้านการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ โดยนักเรียนให้ใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างเรื่องราวในการแสดงออกอย่างอิสระ ดำเนินการแสดงเองจนจบ

4.4 ช่วงที่ 4 กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูซักถามเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ได้แสดงไป โดยช่วยกันอภิปรายผลจากกิจกรรม เพื่อหาแนวทางหลังจากปฏิบัติกิจกรรมแล้วเกิดทักษะการคิด ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ ของนักเรียนเพิ่มขึ้น

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

ครั้งที่	วันที่ ดำเนิน กิจกรรม	เป้าหมายตัวบ่งชี้	ชื่อกิจกรรม
		เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง (Pretest)	สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน
กิจกรรม ครั้งที่ 1 - 4	จันทร์	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) การ	กิจกรรมช่วยกันค้นหา
	พุธ	ยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุด	กิจกรรมเดินเล่นในป่า
	ศุกร์	คิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำ	กิจกรรมฝูงช้างในป่าใหญ่
	จันทร์	ให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้ คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุม ความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในสิ่งที่กำลังทำ	กิจกรรมกึ่งไม่กายสิทธิ์
กิจกรรม ครั้งที่ 5 - 8	พุธ	ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)	กิจกรรมฉันคิดเธอจินตนาการ
	ศุกร์	ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้	กิจกรรมเล่นเรือในทะเล
	จันทร์	แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	กิจกรรมอาชีพในฝัน
	พุธ		กิจกรรมหมีผู้หิวโซ
กิจกรรม ครั้งที่ 9 - 12	ศุกร์	ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) การ	กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์
	จันทร์	วางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่ การ	กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก
	พุธ	ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน	กิจกรรมสี่สัณหรรษา
	ศุกร์	เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อยจน ลืมหุ้ภาพรวมของงาน การคาดการณ์ผลของการ กระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำเพื่อ ปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ
		เก็บข้อมูลหลังการทดลอง (Posttest)	

5. นำชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายและความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

5.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษมา เทพักษ์ อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านละครสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

5.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านละครสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5.3 อาจารย์ ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอัศกรักปี ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์
สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

6. นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ไปหาค่าประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาให้
ความสอดคล้อง ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมาย แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทั้งหมด ได้ค่า
ดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 และเมื่อแยกแต่ละเรื่องได้ค่าดัชนีความสอดคล้องดังนี้

ตาราง 2 ผลวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) แผนการจัดกิจกรรมละคร
สร้างสรรค์

แผน กิจกรรม	กิจกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวม	ดัชนี สอดคล้อง รายข้อ	แปลความ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	กิจกรรมช่วยกันค้นหา	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	กิจกรรมเดินเล่นในป่า	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
3	กิจกรรมผูกช้างในป่าใหญ่	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
4	กิจกรรมกึ่งไม้กายสิทธิ์	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5	กิจกรรมฉันทาคิดเรอจินตนาการ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6	กิจกรรมเล่นเรือในทะเล	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7	กิจกรรมอาชีพในฝัน	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
8	กิจกรรมหมีผู้หิวโซ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10	กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
11	กิจกรรมสีสันหรรษา	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
12	กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC)						3.00	ใช้ได้

7. ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อน
นำไปใช้จริง

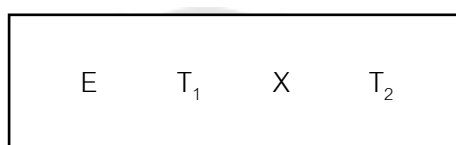
8. นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะการคิด
ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน
19 คน ที่มีปัญหามาก จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัว

บ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรม และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2550, น. 15) ดังนี้



เมื่อ E คือ กลุ่มการทดลอง

T_1 คือ การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)

X คือ การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

T_2 คือ การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ วันละครั้ง ทดลองแผนละ 50 นาที ในช่วงเวลา 14.00น.-14.50 น.

การทดลองการใช้ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จำนวน 12 แผนกิจกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขออนุญาตเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลถึงผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา เพื่อดำเนินการศึกษาค้นคว้าการทดลอง
2. แจ้งให้ผู้ปกครองรับทราบเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อขอความร่วมมือและสนับสนุนการจัดกิจกรรม
3. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ

มหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) ลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ ไม่มีปัญหาเลย แทบไม่มี ปานกลาง เริ่มมีปัญหา และมีปัญหามาก กับนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา จำนวน 63 คน โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน

4. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 19 คน ที่มีปัญหามากใน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ จากการใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166)

5. สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 1 สัปดาห์

6. นำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดีมาก ดี ปานกลาง ควรพัฒนา และควรปรับปรุง ในข้อ 1 – 10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, ข้อ 16 – 20 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ และข้อ 27 – 32 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ ประเมินทดสอบก่อนการใช้ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Pretest) จำนวน 19 คน โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน

7. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยจัดเตรียมสภาพแวดล้อมภายในห้องให้เหมาะสม และใช้ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย 12 แผนกิจกรรม จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 50 นาที

8. หลังการทดลองสิ้นสุดลง นำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดีมาก ดี ปานกลาง ควรพัฒนา และควรปรับปรุง ในข้อ 1 – 10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, ข้อ 16 – 20 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ และข้อ 27 – 32 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการชุดเดิม ประเมินทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 19 คน หลังจากทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน

9. นำคะแนนที่ได้จากการประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และสรุปผลการทดลอง ตามตัวบ่งชี้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือและข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนกิจกรรม
คำนวณจาก (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2526, น. 89) ดังนี้

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาแผนกิจกรรมกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การหาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนโดยคำนวณจากสูตร (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2521, น. 36) ดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2521, น. 55) ดังนี้

$$S.D = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนแต่ละคนในกลุ่ม

$(\sum x^2)$ แทน กำลังสองของผลรวมของคะแนนแต่ละคนในกลุ่ม
 N. แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนทำการทดลองและหลังทำการทดลองโดยคำนวณจากสูตร t-test สำหรับ Dependent Samples (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, 2521, น. 99) ดังนี้

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

เมื่อ $S_{\bar{D}} = \frac{S_D}{\sqrt{N}}$

และ t แทน ค่าที่ใช้ในการพิจารณา t – distribution
 D แทน คะแนนความแตกต่าง
 N แทน จำนวนข้อ
 $\bar{D}$ แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนความแตกต่าง
 $S_{\bar{D}}$ แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลต่าง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) อธิบายผลการวิเคราะห์ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างโดยใช้สถิติ Paired Samples Statistics โดยใช้สถิติทดสอบแบบ T – test อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทำการประมวลผลข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ ผู้ศึกษาได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
p.	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
df.	แทน	ชั้นของความอิสระ
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ด้วยการหาค่าสถิติพื้นฐาน และนำมาเปรียบเทียบ โดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลจากการศึกษาและสร้างรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยได้ศึกษานำแนวคิดทฤษฎีทักษะการคิดการสร้างวินัยเชิงบวกในการปรับพฤติกรรม มาเชื่อมโยงพัฒนาเข้าสู่กระบวนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ดังนี้

แผนกิจกรรมที่ 1 - 4 ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถ ตั้งใจทำกิจกรรมของตนเอง ไม่รบกวนผู้อื่น เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา, จัดจ้อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน, ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด, เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้, รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด, เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตเมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่, หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน, จัดจ้อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย, และเล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย ก่อนการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีคะแนนอยู่ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งนักเรียนไม่สามารถยับยั้งพฤติกรรมของตนเอง หุนหันพลันแล่น ไม่สามารถหยุดคิดก่อนทำ หรือหยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนได้ รวมถึงไม่สามารถยับยั้งความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง หรือควบคุมความคิดให้มีสมาธิจัดจ้อในเรื่องที่กำลังทำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำองค์ประกอบของทักษะการคิด และการปรับพฤติกรรม ในการใช้แรงเสริมมาเชื่อมโยงสู่กระบวนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจผู้อื่น สามารถยับยั้งพฤติกรรมการแสดงออกต่อบุคคลอื่นๆ ควบคุมความคิดของตนเอง และเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตนเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

แผนกิจกรรมที่ 5 - 8 ด้านการควบคุมอารมณ์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถ เมื่อเจอปัญหาสงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหาไม่เอาแต่ใจว้าวาย, เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์โกรธอย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรงเช่น ไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ, อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย, ระวังอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน และเมื่อผิดหวังเสียใจ คุบปล่อยโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ขวบไม่เกิน 5 นาที, 5 ขวบไม่เกิน 10 นาที) ก่อนการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีคะแนนอยู่ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งนักเรียนไม่สามารถควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำองค์ประกอบของทักษะการคิด และการปรับพฤติกรรม ในการใช้แรงเสริมมาเชื่อมโยงสู่กระบวนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์มาใช้ เพื่อให้

นักเรียนสามารถกำกับควบคุมอารมณ์ของตนเองที่จะส่งผลในระยะยาว และสามารถดำเนินชีวิตให้มีสุขภาพกายและใจที่ดีในวิถีการใช้ชีวิตประจำวันในสังคมต่อไป

แผนกิจกรรมที่ 9 – 12 ด้านการวางแผนจัดการ เพื่อให้ นักเรียนสามารถ เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด, เมื่อครูชี้แนะให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน, เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ, รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทานอาหาร เก็บของก่อนกลับบ้าน, รู้จักแก้ปัญหาเช่น เมื่อทำน้ำหกรู้จักหาผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ถึงรู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาป็นหยิบของ เมื่อไม่มีช้อนทานข้าวรู้จักเดินไปหยิบ ไม่มียางลบรู้จักเดินไปหา และทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไป เช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสลับแทน หากเล่นผิดแต่ไม่มียางลบก็ทำต่อจนเสร็จได้ ก่อนการจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีคะแนนอยู่ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งนักเรียนไม่สามารถวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ มักจะติดกับปัญหาเล็กน้อยจนล้มภาพรวมของงาน และไม่สามารถคาดการณ์ผลการกระทำของตนเองที่จะส่งผลเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำองค์ประกอบของทักษะการคิด และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ในการใช้แรงเสริมมาเชื่อมโยงสู่กระบวนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์มาใช้ เพื่อให้ นักเรียนสามารถฝึกการตั้งเป้าหมาย และวางแผนดำเนินการด้วยตนเอง เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแผนจัดลำดับความสำคัญใน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาไปพัฒนาสู่ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมในแผนกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย โดยชุดกิจกรรมดังกล่าว ในแผนกิจกรรมประกอบไปด้วย สารสำคัญของแผนกิจกรรมกระบวนการดำเนินกิจกรรม สื่อการสอน และการวัดประเมินผล จำนวน 12 แผนกิจกรรม โดยการจัดกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ด้านตัวบ่งชี้พฤติกรรม ได้แก่ แผนกิจกรรมที่ 1 - 4 ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม แผนกิจกรรมที่ 5 - 8 ด้านการควบคุมอารมณ์ และแผนกิจกรรมที่ 9 – 12 ด้านการวางแผนจัดการ โดยแผนกิจกรรมแบ่งออกเป็นด้าน ด้านละ 4 แผน ดังนี้

ตาราง 3 โครงสร้างรูปแบบชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	กิจกรรม	แนวคิดทฤษฎี	ลักษณะตัวชี้วัดด้านพฤติกรรม
1	กิจกรรมช่วยกัน ช้อนหา	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การสัมผัส, การลิ้มรส) และการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น, เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา, จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน, ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด, เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้, รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด, เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตเมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่, หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน, จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย และเล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
2	กิจกรรมเดินเล่น ในป่า	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์เคลื่อนไหวสร้างสรรค์ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	
3	กิจกรรมฝูงช้าง ในป่าใหญ่	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การใช้ท่าไม้ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	
4	กิจกรรมกิ้งก่า กายสิทธิ์	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การแสดงละครแบบพูดค้นสด ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	
5	กิจกรรมฉันคิด เธอจินตนาการ	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การได้ยิน, การมองเห็น) และการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	ด้านการควบคุมอารมณ์ เมื่อเจอปัญหาสงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหาไม่เอาแต่ใจว้าวาย, เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์โกรธอย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรงเช่น ไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ, อารมณ์มันคง ไม่แปรปรวนง่าย, ระวังอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน และเมื่อผิดหวังเสียใจ ครูปลอบโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ขวบไม่เกิน 5 นาที, 5 ขวบไม่เกิน 10 นาที)
6	กิจกรรมเล่นเรือ ในทะเล	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์เคลื่อนไหวสร้างสรรค์ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	
7	กิจกรรม อาชีพในฝัน	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การใช้ท่าไม้ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	แนวคิดทฤษฎี	ลักษณะตัวชี้วัดด้านพฤติกรรม
8	กิจกรรมหมี ผู้หิวโซ	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การ แสดงละครแบบพูดต้นสด ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	
9	กิจกรรมไปให้ถึง ดวงจันทร์	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การ ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การได้กลิ่น) และการใช้จินตนาการและความคิด สร้างสรรค์ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	ด้านการวางแผนจัดการ เก็บของเล่นเข้าที่ เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด, เมื่อครูชี้แนะ ให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือทำงานที่ได้รับ มอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน, เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างใน ห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ, รู้ ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถวเมื่อได้ยิน เสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทานอาหาร เก็บของก่อน
10	กิจกรรมต้นไม้ เพื่อนรัก	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การ เคลื่อนไหวสร้างสรรค์ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	กลับบ้าน, รู้จักแก้ปัญหาเช่น เมื่อทำน้ำหกรู้จัก หาผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ถึง รู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาเป็นหยิบของ เมื่อ
11	กิจกรรมสีสัน หรรษา	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การ ใช้ท่าใบ้ ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	ไม่มีข้อทอนข้าวรู้จักเดินไปหยิบ ไม่มียางลบ รู้จักเดินไปหา และทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับ รายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้น อื่นหรือสีอื่นแทน ลากเส้นผิดแต่ไม่มียางลบก็ ทำต่อจนเสร็จได้
12	กิจกรรมเก็บของ เล่นกันนะ	ทฤษฎีหลักการละครสร้างสรรค์การ แสดงละครแบบพูดต้นสด ทฤษฎีหลักการสร้างวินัยเชิงบวก	

ตาราง 4 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายการจัดกิจกรรมละคร
สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย (N = 3)

กิจกรรม	เป้าหมาย	(IOC)	ความหมาย
1. กิจกรรมช่วยกันซ่อนหา	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) การยับยั้ง พฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่ เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่ กำลังทำ	1.00	เลือกไว้
2. กิจกรรมเดินเล่นในป่า	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) การยับยั้ง พฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่ เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่ กำลังทำ	0.67	เลือกไว้
3. กิจกรรมฝูงช้างในป่า ใหญ่	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) การยับยั้ง พฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่ เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่ กำลังทำ	0.67	เลือกไว้
4. กิจกรรมกิ้งก่าลายสีทึบ	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) การยับยั้ง พฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่ เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่ กำลังทำ	1.00	เลือกไว้
5. กิจกรรมฉันคิดเธอ จินตนาการ	ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้ แสดงออกอย่าง เหมาะสมตามสถานการณ์	1.00	เลือกไว้

ตาราง 4 (ต่อ)

กิจกรรม	เป้าหมาย	(IOC)	ความหมาย
6. กิจกรรมเล่นเรือในทะเล	ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	1.00	เลือกไว้
7. กิจกรรมอาชีพในฝัน	ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	0.67	เลือกไว้
8. กิจกรรมหมีผู้หิวโซ	ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	1.00	เลือกไว้
9. กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์	ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) การวางแผน จัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับ ความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับ ปัญหาเล็กน้อยจนล้มภาพรวมของ งาน การคาดการณ์ ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำ เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	1.00	เลือกไว้
10. กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก	ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) การวางแผน จัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับ ความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับ ปัญหาเล็กน้อยจนล้มภาพรวมของ งาน การคาดการณ์ ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำ เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	0.67	เลือกไว้
11. กิจกรรมสี่ส้นหรรษา	ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) การวางแผน จัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับ ความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับ ปัญหาเล็กน้อยจนล้มภาพรวมของ งาน การคาดการณ์ ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำ เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล และ คณะ, 2560)	0.67	เลือกไว้

ตาราง 4 (ต่อ)

กิจกรรม	เป้าหมาย	(IOC)	ความหมาย
12. กิจกรรมเก็บของเล่น กันนะ	ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) การวางแผน จัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับ ความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับ ปัญหาเล็กน้อยจนลืมหุ้ยของ งาน การคาดการณ์ ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำ เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล และ คณะ, 2560)	1.00	เลือกไว้

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 4 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับเป้าหมายการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย ในหัวข้อ ชื่อกิจกรรม, เป้าหมาย, วัตถุประสงค์, ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม, กิจกรรมจริง, กิจกรรมเตรียมทักษะละคร, กิจกรรมละคร และกิจกรรมสรุป และอภิปรายผล ของแผนกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมเดินเล่นในป่า, แผนกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมผจญภัยในป่าใหญ่, แผนกิจกรรมที่ 7 กิจกรรมอาชีพในฝัน, แผนกิจกรรมที่ 10 กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก และแผนกิจกรรมที่ 11 กิจกรรมสืบพันธุ์หมี มีค่าความสอดคล้องของแผนกิจกรรมอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าความสอดคล้องของแผนกิจกรรมที่ 1 กิจกรรมช่วยกันซ่อนหา, แผนกิจกรรมที่ 4 กิจกรรมกิ้งก่าลายสีทึบ, แผนกิจกรรมที่ 5 กิจกรรมฉันคิดเธอจินตนาการ, แผนกิจกรรมที่ 6 กิจกรรมเล่นเรือในทะเล, แผนกิจกรรมที่ 8 กิจกรรมหมีผู้หิวโซ, แผนกิจกรรมที่ 9 กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์ และแผนกิจกรรมที่ 12 กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ มีค่าความสอดคล้องของแผนกิจกรรมเท่ากับ 1.00 ทุกหัวข้อ สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่ารูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับเป้าหมายการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย มีความสอดคล้องกัน

เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย ไปทดลอง ใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นปฐมวัยที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองจริง

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมละครสร้างสรรค์ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง

กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	ผลการทดลอง (Try out)		การปรับปรุงแก้ไข
		ใช้ได้	ปรับปรุง	
1	กิจกรรมช่วยกันค้นหา	✓		-
2	กิจกรรมเดินเล่นในป่า		✓	ในการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังเป็นเด็กเล็ก การให้ดูรูปภาพแล้วจินตนาการการเคลื่อนไหวเองยังไม่เพียงพอ อาจจะใช้สื่อ เช่น วีดีโอการเคลื่อนไหวของสัตว์ชนิดนั้นให้นักเรียนได้ดูแล้วให้นักเรียนจินตนาการการเคลื่อนไหวตาม
3	กิจกรรมฝูงช้างในป่าใหญ่		✓	ในการทำกิจกรรมขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากช้าง ในการประดิษฐ์ควรจะให้เหลือ 1-2 ขั้นตอน เนื่องจากเป็นเด็กเล็กจะใช้เวลาในการทำค่อนข้างนาน และต้องคอยสังเกตการณ์ช่วยเหลือเมื่อนักเรียนทำไม่ได้
4	กิจกรรมกิ้งก่ายสัทธิตี	✓		-
5	กิจกรรมฉันทิตีเธอ จินตนาการ		✓	การสร้างสถานการณ์ในการทำเค้กตกลงพื้น นักเรียนมีอาการตกใจ และบางคนเหมือนจะร้องไห้ ดังนั้นไม่ควรปล่อยเวลาให้นักเรียนเกิดอารมณ์และความรู้สึกนานเกินไป ควรรีบอธิบายและปลอบโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติโดยเร็ว

ตาราง 5 (ต่อ)

กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	ผลการทดลอง (Try out)		การปรับปรุงแก้ไข
		ใช้ได้	ปรับปรุง	
6	กิจกรรมเล่นเรือในทะเล	✓		-
7	กิจกรรมอาชีพในฝัน	✓		-
8	กิจกรรมหมีผู้หิวโซ	✓		-
9	กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์		✓	กิจกรรมประสาทสัมผัสการดมกลิ่น นักเรียนจะต้องดมกลิ่นที่อยู่ในกล่อง ดังนั้นก่อนทำกิจกรรมควรสอบถามครูประจำชั้นว่านักเรียนคนไหนมีแพ้ง่าย แพ้อาหารหรือไม่
10	กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก		✓	ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวควรกำหนดทิศทางที่ชัดเจน ไม่มีสิ่งกีดขวาง และมีพื้นที่ เพราะนักเรียนจะวิ่งชนกัน และเกิดอุบัติเหตุได้
11	กิจกรรมสี่สัปดาห์		✓	กิจกรรมละครนักเรียนต้องการสร้างบทสนทนาขึ้นมาใหม่ภายใต้เค้าโครงเดิม ซึ่งอาจจะยากและใช้เวลานาน ดังนั้นอาจจะใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดและจินตนาการต่อไปได้
12	กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ	✓		-

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out) กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยบางกิจกรรมมี

การปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดกิจกรรม และเนื้อหากิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ทำการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย สรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ในงานวิจัยนำเสนอได้เป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ส่วนที่ 2.2 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา

ส่วนที่ 2.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ในส่วนนี้นำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบตัวบ่งชี้ทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

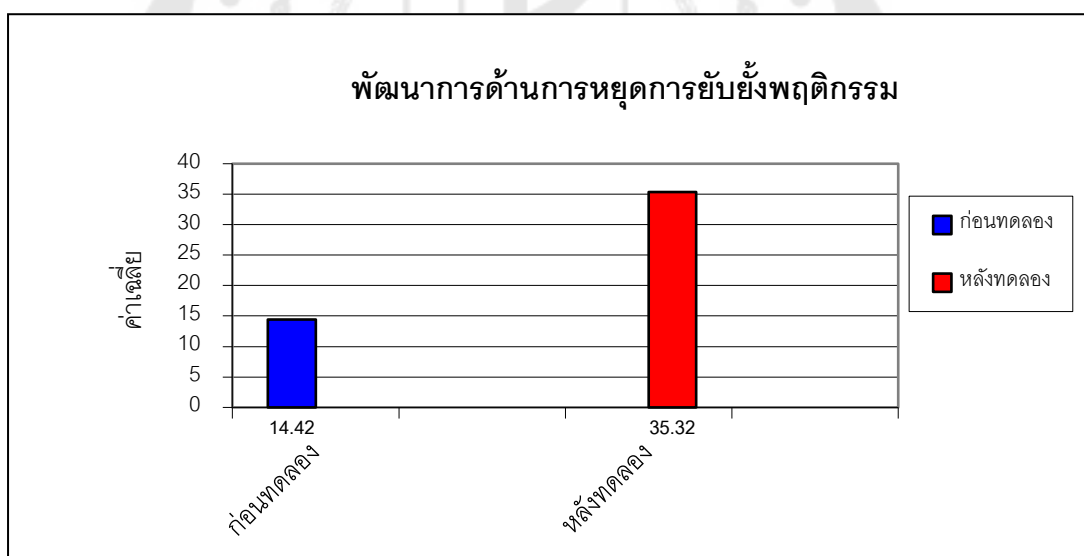
ส่วนที่ 2.1.1 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (n = 19)

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t.	df.	p.	ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง
ก่อนจัดกิจกรรม	19	40	14.42	0.61	-66.47	18.00	0.000*	20.89
หลังจัดกิจกรรม	19	40	35.32	1.34				

การทดลองครั้งนี้ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 6 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและ หลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม จากกลุ่ม นักเรียน 19 คน มีคะแนนเต็ม 40 คะแนน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย คะแนนเท่ากับ 14.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 35.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความ แตกต่าง มีค่า $t\text{-test} = -66.475$, $df. = 18.00$, $Sig. = 0.000 < 0.05$ จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนน ทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้าน การหยุดการยับยั้งพฤติกรรมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลัง กิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 20.89 อย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

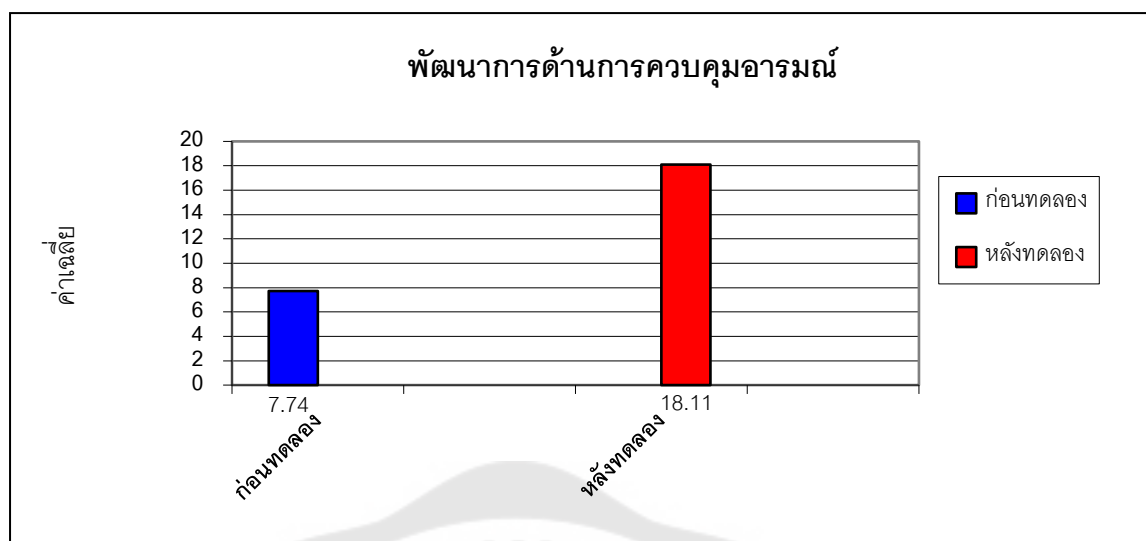
ส่วนที่ 2.1.2 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ (n = 19)

การทดสอบ	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t.	df.	p.	ค่าเฉลี่ยความ แตกต่าง
ก่อนจัดกิจกรรม	19	20	7.74	0.45	-47.318	18.00	0.000*	10.37
หลังจัดกิจกรรม	19	20	18.11	0.74				

การทดลองครั้งนี้ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 7 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ จากกลุ่มนักเรียน 19 คนมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 7.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 18.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างมีค่า t-test = -47.318, df. = 18.00, Sig. = 0.000 < 0.05 จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 10.37 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์
ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ส่วนที่ 2.1.3 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ

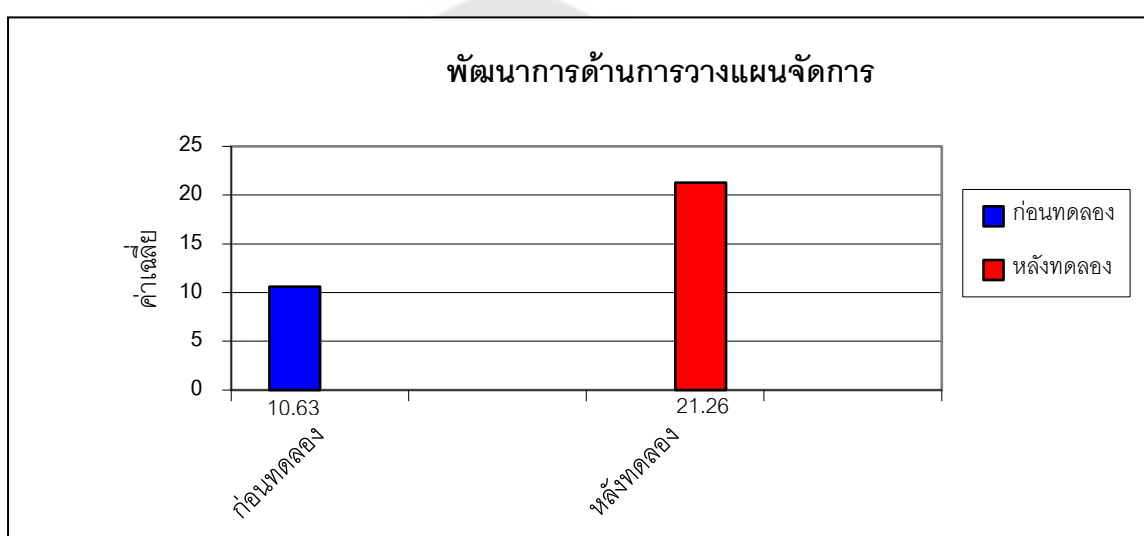
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน
ระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest)
การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ (n = 19)

การทดสอบ	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t.	df.	p.	ค่าเฉลี่ย ความแตกต่าง
ก่อนจัดกิจกรรม	19	24	10.63	1.12	-60.905	18.00	0.000*	10.63
หลังจัดกิจกรรม	19	24	21.26	0.87				

การทดลองครั้งนี้ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 8 ผลวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม
การยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและ
หลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ จากกลุ่มนักเรียน
19 คนมีคะแนนเต็ม 24 คะแนน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนน
เท่ากับ 10.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ

21.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.87 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง มีค่า $t\text{-test} = -60.905$, $df. = 18.00$, $Sig. = 0.000 < 0.05$ จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 10.63 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ
ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ส่วนที่ 2.2 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็ก วัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา

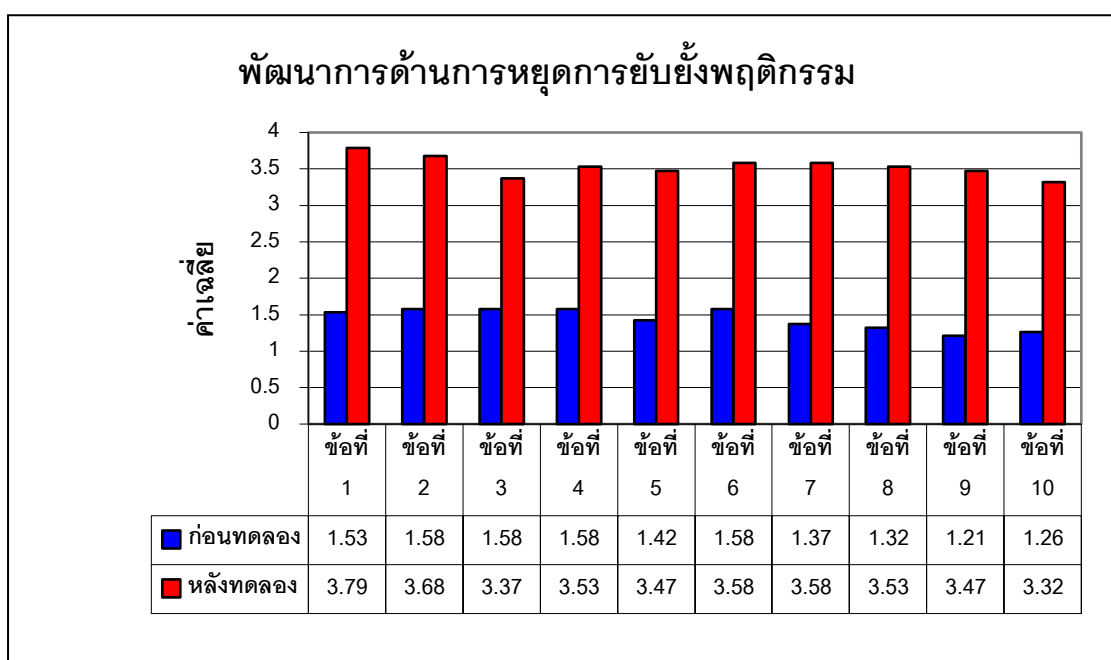
ในส่วนนี้เป็นผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา หลังการจัดกิจกรรม จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม

ข้อที่	ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม			ค่าเฉลี่ย ความแตกต่าง
		$\bar{X}$	SD.	ระดับการ ประเมิน	$\bar{X}$	SD.	ระดับการ ประเมิน	
1.	ตั้งใจทำกิจกรรมของตนเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1.53	0.51	ต่ำ	3.79	0.42	สูง	2.26
2	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา	1.58	0.51	ต่ำ	3.68	0.48	สูง	2.10
3	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1.58	0.51	ต่ำ	3.37	0.50	สูง	1.79
4	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด	1.58	0.51	ต่ำ	3.53	0.51	สูง	1.95
5	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1.42	0.51	ต่ำ	3.47	0.51	สูง	2.05
6	รู้จักรอที่จะพูดไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด	1.58	0.61	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	2.00
7	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตเมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่	1.37	0.50	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	2.21
8	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน	1.32	0.48	ต่ำ	3.53	0.51	สูง	2.21
9	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1.21	0.42	ต่ำ	3.47	0.51	สูง	2.26
10	เล่นอย่างระมัดระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1.26	0.45	ต่ำ	3.32	0.48	สูง	2.06
รวม		1.44	0.06	ต่ำ	3.53	0.13	สูง	2.09

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม โดยภาพรวม คะแนนก่อนจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 1.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.06 อยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ และหลังการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 3.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.13 อยู่ในระดับสูง สำหรับคะแนนในหลังกิจกรรมเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านมีระดับ

การประเมินสูงในทุกด้าน โดยสูงสุด ข้อ 1 ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น มีค่าเฉลี่ย 3.79 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42 รองลงมา ข้อ 2 เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.68$) และ ข้อ 6 รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด ($\bar{X} = 3.58$) ข้อ 7 เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตเมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ ($\bar{X} = 3.58$) โดยผลประเมินน้อยสุดใน ข้อ 10 เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย ($\bar{X} = 3.32$) ตามลำดับ สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ 5



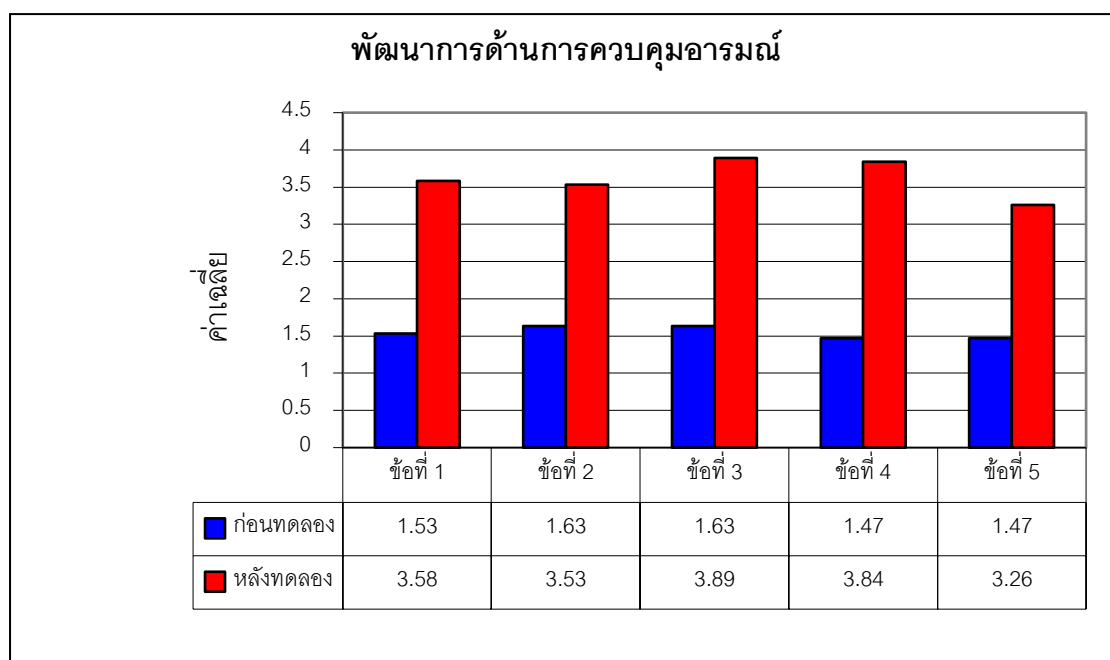
ภาพประกอบ 5 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม
ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์

ข้อที่	ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุม อารมณ์	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม			ค่าเฉลี่ย ความ แตกต่าง
		$\bar{X}$	SD.	ระดับการ ประเมิน	$\bar{X}$	SD.	ระดับการ ประเมิน	
1.	เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์หาทาง แก้ปัญหาไม่เอาแต่โยนวาย	1.53	0.51	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	2.05
2	เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์ โกรธอย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรง เช่น ไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ	1.63	0.50	ต่ำ	3.53	0.51	สูง	1.90
3	อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย	1.63	0.50	ต่ำ	3.89	0.32	สูง	2.26
4	ระงับอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำ กิจกรรมต่อได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อ ต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน	1.47	0.51	ต่ำ	3.84	0.37	สูง	2.37
5	เมื่อผิดหวังเสียใจ ควบคุมโยนให้คืน อารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ขวบไม่เกิน 5 นาที, 5 ขวบไม่เกิน 10 นาที)	1.47	0.51	ต่ำ	3.26	0.45	สูง	1.79
รวม		1.55	0.91	ต่ำ	3.62	0.15	สูง	2.07

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา หลังการจัดกิจกรรม ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์โดยภาพรวม คะแนนก่อนจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 1.55 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.91 อยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ และหลังการทำกิจกรรมคะแนนมีค่าเฉลี่ย 3.62 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15 อยู่อยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านหลังจัดกิจกรรมมีระดับการประเมินสูงในทุกด้าน โดยสูงสุด ข้อ 3 อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย มีค่าเฉลี่ย 3.89 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32 รองลงมา ข้อ 4 ระงับอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อได้ เช่น เมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน ($\bar{X} = 3.84$), ข้อ 1 เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหาไม่เอาแต่โยนวาย ($\bar{X} = 3.58$) และข้อ 2 เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์โกรธอย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรงเช่น ไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ ($\bar{X} = 3.53$) โดย

ผลประเมิณน้อยสุดใน ข้อ 5 เมื่อผิดหวังเสียใจ ครูปลอมโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ขวบไม่เกิน 5 นาที, 5 ขวบไม่เกิน 10 นาที) ($\bar{X} = 3.26$) ตามลำดับ สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์
ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียนของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ

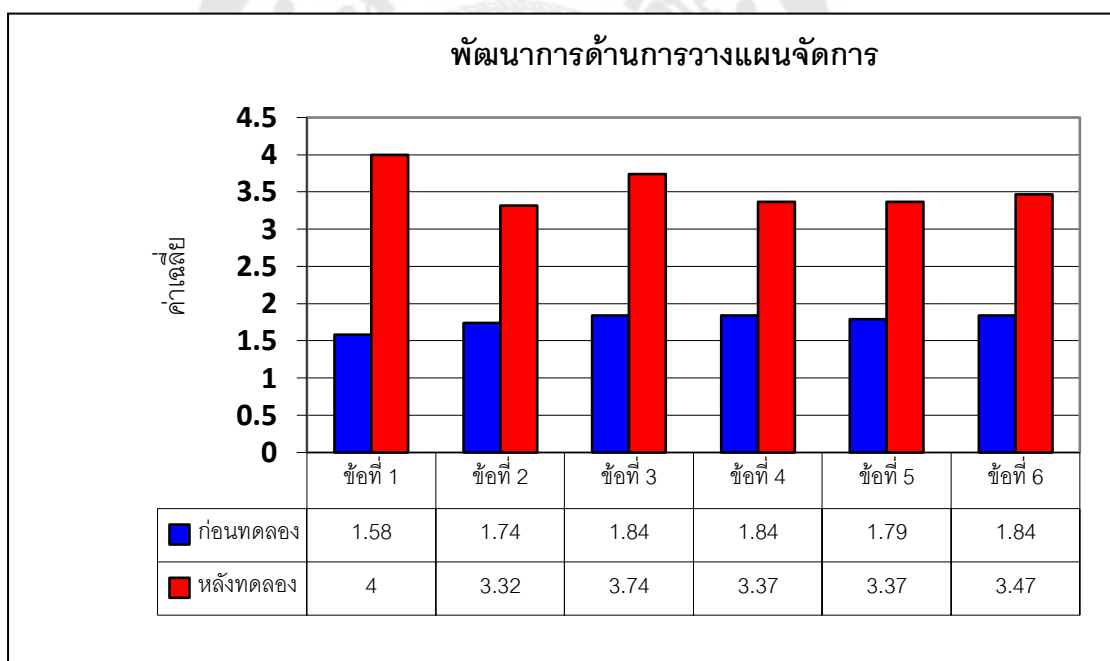
ข้อที่	ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม			ค่าเฉลี่ยความแตกต่าง
		$\bar{X}$	SD.	ระดับการประเมิน	$\bar{X}$	SD.	ระดับการประเมิน	
1.	เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด	1.58	0.51	ต่ำ	4.00	0.00	สูง	2.42

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผน จัดการ	ก่อนทำกิจกรรม			หลังทำกิจกรรม			ค่าเฉลี่ย
		$\bar{X}$	SD.	ระดับการ ประเมิน	$\bar{X}$	SD.	ระดับการ ประเมิน	ความ แตกต่าง
2	เมื่อครูชี้แนะให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือ ทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน	1.74	0.45	ต่ำ	3.32	0.48	สูง	1.58
3	เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของ บางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็ก สามารถหาของนั้นเจอ	1.84	0.37	ต่ำ	3.74	0.45	สูง	1.90
4	รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถว เมื่อได้ยินเสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทาน อาหาร เก็บของก่อนกลับบ้าน	1.84	0.37	ต่ำ	3.37	0.50	สูง	1.53
5	รู้จักแก้ปัญหาเช่น เมื่อทำน้ำหกรู้จักหา ผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ ถึงรู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาเป็นหยิบ ของ เมื่อไม่มีช้อนทานข้าวรู้จักเดินไป หยิบ ไม่มียางลบรู้จักเดินไปหา	1.79	0.42	ต่ำ	3.37	0.50	สูง	1.58
6	ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียด เล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ ใช้ชิ้นอื่นหรือสีอื่นแทน ลากเส้นผิดแต่ไม่ มียางลบก็ทาต่อจนเสร็จได้	1.84	0.37	ต่ำ	3.47	0.51	สูง	1.63
รวม		1.77	0.19	ต่ำ	3.54	0.15	สูง	1.77

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา หลังการจัดกิจกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการโดยภาพรวม คะแนนก่อนจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 1.77 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 อยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ และหลังการทำกิจกรรมคะแนนมีค่าเฉลี่ย 3.54 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านหลังจัดกิจกรรมมีระดับการประเมินสูงในทุกด้าน โดยสูงสุด ข้อ 1 เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด มีค่าเฉลี่ย 4.00 ค่า

เบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 รองลงมา ข้อ 3 เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ ($\bar{X} = 3.74$), ข้อ 6 ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสืบทแทนลากเส้นผิดแต่ไม่มียางลบก็ทำต่อจนเสร็จได้ ($\bar{X} = 3.47$), ข้อ 4 รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทานอาหาร เก็บของก่อนกลับบ้าน ($\bar{X} = 3.37$) และ ข้อ 5 รู้จักแก้ปัญหาเช่น เมื่อทำน้ำหกรู้จักหาผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ถึงรู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาป็นหยิบของ เมื่อไม่มีช้อนทานข้าวรู้จักเดินไปหยิบ ไม่มียางลบรู้จักเดินไปหา ($\bar{X} = 3.37$) โดยผลประเมิณน้อยสุดใน ข้อ 2 เมื่อครูชี้แนะให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน ($\bar{X} = 3.32$) ตามลำดับ สามารถแสดงเป็นกราฟได้ ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 ค่าคะแนนพัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ

ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

การวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา จำนวน 63 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กก่อนวัยเรียนเพศชายและหญิงที่มีปัญหาในการคิดด้านพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในระดับอายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงคือมีคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยต้องการ คือ นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี และมีปัญหามาก ในระดับผลคะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป จากการใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) จำนวน 19 คน โดยมีการคัดเลือกดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) ไปสอบถามนักเรียนชั้นปฐมวัย จากนักเรียนทั้งหมด 63 คน

2. ตรวจสอบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของนักเรียนทั้งหมดโดยใช้เกณฑ์การคำนวณผลคะแนนของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166)

3. ผู้วิจัยนำแบบวัดมาประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วคัดเลือกนักเรียนที่มีระดับผลคะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป ที่มีปัญหามาก จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการจำนวน 19 คน เพื่อใช้เป็นกลุ่มทดลองต่อไป

ตัวแปรที่ศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ละครสร้างสรรค์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. ชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166)
3. แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ในข้อ 1 – 10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม, ข้อ 16 – 20 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ และข้อ 27 – 32 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ

วิธีการดำเนินการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการวัดตัวแปรก่อนหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือเด็กก่อนวัยเรียนเพศชายและหญิงที่มีปัญหาในการคิดด้านพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในระดับอายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) ตามคุณสมบัติ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้น

ปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี และมีปัญหามาก ในระดับผลคะแนนเฉลี่ย T-Score ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป จากการใช้แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) จำนวน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล รวมจำนวน 19 คน

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) อธิบายผลการวิเคราะห์ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างโดยใช้สถิติ Paired Samples Statistics โดยใช้สถิติทดสอบแบบ T – test อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทำการประมวลผลข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ ได้ทำการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย สรุปผลวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลจากการออกแบบสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย การสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ กล่าวได้ว่ากิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้หลักการละครสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ ภรณี คุรุรัตน์ และปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์ และนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีทักษะการคิดการสร้างวินัยเชิงบวก ในการปรับพฤติกรรม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในการแสดงออกนักเรียน ทั้ง 3 ด้าน โดยรูปแบบเน้นการปรับพฤติกรรมการคิด ให้มีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล ซึ่งกิจกรรมจะเน้นการสอนในการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยใช้สถานการณ์ต่างๆ ที่นักเรียนได้ประสบพบเจอมาใช้เป็นตัวอย่างในกิจกรรม เพื่อให้ นักเรียนเรียนรู้จักการแก้ไขปัญหา สามารถวิเคราะห์ และอธิบายถึงคุณและโทษของการแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น อีกทั้งในการปรับพฤติกรรมนั้น เพื่อให้ นักเรียนเกิดความสามารถในการจัดการความรู้และการนำไปใช้ สามารถคิดวิเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์นั้น จะเน้นด้วยการให้นักเรียนเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคม จากการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมจากตัวแบบ และใช้การสร้างเงื่อนไขเพื่อเป็นแรงจูงใจให้กับนักเรียน

ผู้วิจัยจะจัดเตรียมกระบวนการในการวางแผนสร้างกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในการทำกิจกรรม โดยผลหลังจากการทำ

กิจกรรมละครสร้างสรรค์นั้นไม่ได้ต้องการให้นักเรียนแสดงได้ หรือเกิดทักษะแสดงออกที่ดี แต่เป็นการสอดแทรกวิธีการในช่วยนักเรียนให้เห็นและรู้จักตัวเองมากขึ้นระหว่างการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ซึ่งในทุกๆ ครั้งจะมีการสรุปและอภิปรายผลนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจที่ดีขึ้นในอนาคต โดยในแต่ละแผนกิจกรรมประกอบด้วยเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม โดยกิจกรรมแต่ละครั้งแบ่งออกเป็น 4 ช่วงได้แก่

ช่วงที่ 1 กิจกรรมจูงใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ก่อนเริ่มทำกิจกรรมต่อไปโดยจะแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5, การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์, การใช้จินตนาการ, การใช้ท่าไม้ และการพูดค้นสด

ช่วงที่ 2 กิจกรรมเตรียมทักษะละคร เป็นการเข้าสู่กิจกรรมโดยครูจะผู้กำหนดวางแผนไว้ว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติกิจกรรม

ช่วงที่ 3 กิจกรรมละคร เป็นกิจกรรมการแสดงละคร แบบพูดค้นสด เป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องได้ร่วมแสดงทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ โดยนักเรียนให้ใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างเรื่องราวในการแสดงออกอย่างอิสระดำเนินการแสดงเองจนจบ

ช่วงที่ 4 กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูซักถามเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ได้แสดงไป โดยช่วยกันอภิปรายผลจากกิจกรรม เพื่อหาแนวทางหลังจากปฏิบัติกิจกรรมแล้วเกิดทักษะการคิด ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ ของนักเรียนเพิ่มขึ้น

รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์สร้างขึ้นเพื่อเพื่อให้นักเรียนเกิดศักยภาพที่สมบูรณ์ มีความสามารถในการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้ในการแก้ปัญหาเป็น และสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข โดยระดับประสงค์ในการปรับพฤติกรรมให้สามารถเอาตัวรอดจากสถานการณ์ยาก ๆ ได้ ส่งผลให้ประสบความสำเร็จทั้งในการเรียน การดูแลตนเอง การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น และเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ในชุดกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ด้านตัวบ่งชี้พฤติกรรม ได้แก่ ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ จำนวน 12 แผนกิจกรรม ใช้เวลาการทำกิจกรรมจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ครั้งละ 50 นาที โดยแบ่งออกเป็นด้าน ๆ ละ 4 แผนกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมครั้งที่ 1 – 4 เป้าหมายตัวบ่งชี้ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) ได้แก่ กิจกรรมช่วยกันซ่อนหา, กิจกรรมเดินเล่นในป่า, กิจกรรมผ่องข้างในป่าใหญ่ และกิจกรรมกึ่งไม้กายสิทธิ์

กิจกรรมครั้งที่ 5 – 8 เป้าหมายตัวบ่งชี้ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ได้แก่ กิจกรรมฉันทัดเชอจินตนาการ, กิจกรรมเล่นเรือในทะเล, กิจกรรมอาชีพในฝัน และกิจกรรมหมีผู้หิวโหย

กิจกรรมครั้งที่ 9 – 12 เป้าหมายตัวบ่งชี้ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) ได้แก่ กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์, กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก, กิจกรรมสีสรรธรรมชาติ และกิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ

จากนั้นนำชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัย (IOC) โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย รวมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มีทั้งหมด 12 แผนกิจกรรม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ที่ 0.67 – 1.00 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่ารูปแบบของกิจกรรมละครสร้างสรรค์มีความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย ไปทดลอง ใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นปฐมวัยที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองจริงไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

2. จากการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย เมื่อเปรียบเทียบตัวบ่งชี้ทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จำนวน 3 ด้านตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ สรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

2.1 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 14.42 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 35.32 ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างพบว่าคะแนนทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม มีความแตกต่างกันโดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย ความแตกต่างที่ 20.89 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากผลการวิเคราะห์แบบประเมินตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้ง พฤติกรรม พบว่าหลังจัดกิจกรรม คะแนนสูงสุด ข้อ 1 ตั้งใจทำกิจกรรมของตนเองไม่รบกวนผู้อื่น มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.42 รองลงมา ข้อ 2 เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.48 และจากผลคะแนนค่าเฉลี่ยความแตกต่างพบว่า ข้อ 1 ตั้งใจทำ กิจกรรมของตนเองไม่รบกวนผู้อื่น และข้อ 9 จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย มีค่าเฉลี่ยความ แตกต่างเท่ากับ 2.26 ซึ่งถือว่ามากที่สุด เมื่อนำคะแนนก่อนการทดลองมาเปรียบเทียบกับกันแล้ว ข้อ 9 จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย ก่อนจัดกิจกรรมมีผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.21 และค่า เบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.42 อยู่ในระดับน้อยที่สุด สามารถสรุปได้ว่าการ จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม นักเรียนมีพัฒนาการในการ จดจ่อกับงานที่ครูมอบหมายให้ โดยไม่วอกแวกสนใจในสิ่งรอบๆ ข้างดีที่สุดในที่สุด

2.2 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ ผลการจัดกิจกรรม พบว่าก่อนจัด กิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 7.74 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 18.11 โดย ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง พบว่าผลคะแนนทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ มีความ แตกต่างกันโดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความ แตกต่างที่ 10.37 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากผลการวิเคราะห์แบบประเมินตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ พบว่า หลังจัดกิจกรรม คะแนนสูงสุด ข้อ 3 อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.32 รองลงมา ข้อ 4 ระวังอารมณ์ตื่นเต้นวิตก กังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อไปได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ

3.84 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.37 และจากผลคะแนนค่าเฉลี่ย ความแตกต่างพบว่า ข้อ 4 ระวังอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อไปได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 2.37 ซึ่งถือว่ามากที่สุด เมื่อนำคะแนน ก่อนการทดลองมาเปรียบเทียบกันแล้ว ข้อ 4 ระวังอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อไปได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน ก่อนจัดกิจกรรมมีผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.47 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.51 อยู่ในระดับน้อยที่สุด สามารถสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาการควบคุมอารมณ์ นักเรียนมีพัฒนาการ ในการระวังอารมณ์ตัวเอง ไม่ตื่นเต้นวิตกกังวลมากเกินไป เมื่อต้องทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียนได้ดี ที่สุด

2.3 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ ผลการจัดกิจกรรม พบว่าก่อนจัด กิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 10.63 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 21.26 โดย ผลการทดสอบพบว่า ผลคะแนนทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละคร สร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ มีความแตกต่างกัน โดยหลังกิจกรรมมี ค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 10.63 อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากผลการวิเคราะห์แบบประเมินตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ พบว่า หลังจัดกิจกรรม คะแนนสูงสุด ข้อ 1 เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.00 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.00 รองลงมา ข้อ 3 เมื่อบอก ตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.45 และจากผลคะแนนค่าเฉลี่ย ความแตกต่างพบว่า ข้อ 1 เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด มีค่าเฉลี่ยความ แตกต่างที่ 2.42 ซึ่งถือว่ามากที่สุด เมื่อนำคะแนนก่อนการทดลองมาเปรียบเทียบกันแล้ว ข้อ 1 เก็บ ของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด ก่อนจัดกิจกรรมมีผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.58 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.51 อยู่ในระดับน้อยที่สุด สามารถสรุปได้ ว่าการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาการวางแผนจัดการ นักเรียนมีพัฒนาการในการ รู้จักเก็บของเล่น หรือของใช้ส่วนตัวไม่ทิ้งเกลื่อนกลาดเมื่อตัวเองใช้เสร็จแล้ว ให้เข้าที่เหมือนเดิม อย่างเป็นระเบียบได้ดีที่สุด

อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา สามารถอภิปรายผลในการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลจากการสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย โดยใช้ทฤษฎีละครสร้างสรรค์ที่ว่าด้วย ละครสร้างสรรค์เป็นลักษณะการแสดงออกแบบละคร โดยไม่มีการชักซ้อม วัตถุประสงค์ในการจัดละครสร้างสรรค์ มิใช่เป็นการแสดง เพื่อให้เกิดความบันเทิงแก่ผู้ชม เช่น การจัดละครโดยทั่ว ๆ ไป แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถของตนเองในการใช้ความคิด ทำทาง และภาษา ครูเป็นผู้แนะแนวทางให้เกิดจินตนาการกระตุ้นให้เกิดการแสดง ซึ่งสะท้อนความคิดเกี่ยวกับชีวิตและสังคม (สมาคมละครสำหรับเด็กแห่งประเทศไทย, 1977 อ้างถึงใน ภรณ์ คุรุรัตน์, 2526, น. 4) และทฤษฎีทักษะการคิดการสร้างวินัยเชิงบวกในการปรับพฤติกรรม ที่ว่าด้วย การใช้วินัยเชิงบวกในการสอนและการฝึกฝนเด็กให้มีพฤติกรรมตามที่คาดหวังด้วยการสื่อสารเชิงบวก และฝึกให้เด็กใช้ทักษะการคิดเป็นการฝึกให้เด็ก คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีการรักษาสัมพันธภาพระหว่างกัน มีการแสดงความรักความเอาใจใส่ หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง ไม่ใช้คำสั่งห้ามหรือดูดำ เมื่อไม่เป็นตามความคาดหวังของตน มีการให้รางวัลและคำชมเชย (กิตติมา สุริยกานต์, 2562) นอกจากนี้ชีน่า มอลส์แรง และฮาเวิร์ดการ์ดเนอร์ (Seana Moran & Howard Gardner, 2009, p. 19) ได้กล่าวว่าทักษะการคิด Executive Functions ทำหน้าที่กำกับพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมายของบุคคล ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่บุคคลพึงกระทำให้เหมาะสมกับบริบท โดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมา คำนึงถึงสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตามมา คำนึงถึงความคาดหวังในอนาคต รวมทั้งคำนึงถึงคุณค่าและจุดมุ่งหมายในชีวิตของแต่ละบุคคล ทักษะการคิดจะช่วยให้บุคคลมีสำนึกของการเตรียมพร้อม สำนึกของภาระหน้าที่ มีการยืดหยุ่น และมีการร่วมมือ

ผู้วิจัยพบว่า จากการประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 161-166) พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย เมื่อเทียบมาตราส่วนในการประเมินค่า 5 ระดับ ทำให้ทราบว่านักเรียนมีปัญหามากในการยับยั้งชั่งใจจากแบบประเมินปัญหา

พฤติกรรมใน 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ และตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ ผู้วิจัยต้องการส่งเสริมพฤติกรรมเหล่านี้ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดศักยภาพที่สมบูรณ์ มีความสามารถในการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้ในการแก้ปัญหาเป็น และสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข โดยระดับประคองในการปรับพฤติกรรมให้สามารถเอาตัวรอดจากสถานการณ์ยาก ๆ ได้ ส่งผลให้ประสบความสำเร็จทั้งในการเรียน การดูแลตนเอง การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น และเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lewitt & Baker (1995) ศึกษาเรื่องการบริหารจัดการโรงเรียน: สำหรับเด็กในอนาคต ผลการวิจัยระยะยาว พบว่า เด็กที่มีการพัฒนาทักษะการคิดได้น้อยจะมีปัญหามากเมื่อโตเป็นวัยผู้ใหญ่ และส่งผลให้ปฏิสัมพันธ์ทางทางสังคมต่ำกว่าผู้ใหญ่ที่ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดตั้งแต่เด็ก ดังนั้นเด็กที่มีพื้นฐานทักษะการคิดที่แข็งแกร่งจะมีความสำคัญมากกว่าการรู้จักตัวเลขหรือตัวหนังสือ และนวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2559) กล่าวว่า วัยเด็ก ความคิดและการกระทำ (Cognitive control) ยับยั้งไม่ให้ออกไปทำตามความต้องการ รู้จักคิดว่สิ่งไหนไม่ดี ยับยั้งไม่ทำในสิ่งที่ไม่ดี การส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการคิดที่ดีตามวัยจึงช่วยลดปัญหาพฤติกรรม ลดความขัดแย้ง ในครอบครัว ลดปัญหาการเรียน ลดปัญหาสังคมเช่น พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ติดการพนัน ติดยาเสพติด และช่วยพัฒนาประเทศของเรา อย่างยั่งยืน

ผู้วิจัยจึงได้ทำการสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย โดยนำแนวคิดทฤษฎีทักษะการคิดการสร้างวินัยเชิงบวกในการปรับพฤติกรรม มาเชื่อมโยงพัฒนาเข้าสู่กิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยรูปแบบเน้นการปรับพฤติกรรมการคิด ให้มีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล ซึ่งกิจกรรมจะเน้นการสอนในการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยใช้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนได้ประสบพบเจอมาใช้เป็นตัวอย่างในกิจกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนเรียนรู้จักการแก้ไขปัญหา สามารถวิเคราะห์ และอธิบายถึงคุณและโทษของการแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น อีกทั้งในการปรับพฤติกรรมนั้น เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความสามารถในการจัดการความรู้และการนำไปใช้ สามารถคิดวิเคราะห์ และการไขปัญหาอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ โดยจะเน้นด้วยการให้นักเรียนเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคม จากการสังเกตพฤติกรรมด้านสังคมจากตัวแบบ สอดคล้องกับแนวคิด อับเบิร์ต แบนดูรา (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2550, น. 65-66) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม ซึ่งการเรียนรู้จะต้องอาศัยกระบวนการเลียนแบบ และการสังเกตจากตัวแบบ โดยใช้ผลการประเมินเพื่อกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนให้มีความสอดคล้องกับการ

เรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งพฤติกรรมการแสดงออก คือการที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำ และพฤติกรรมทางใจ คือ พฤติกรรมที่เสริมแรงเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมแสดงออกที่ดีขึ้นโดยเน้นให้เด็กดูตัวแบบที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้

2. ผลจากการเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมยับยั้งชั่งใจ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เท่ากับ 14.42 และ 35.32 ตามลำดับ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เท่ากับ 0.61 และ 1.34 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยตามแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารินี มณีแสง (2554) ศึกษาเรื่องผลการใช้วิธีสอนละครสร้างสรรค์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดงละครสร้างสรรค์กระบวนการกลุ่มและความพึงพอใจต่อวิธีสอนละครสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าหลังการทดลองนักเรียนที่ได้รับวิธีสอนละครสร้างสรรค์มีผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดงละครสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ เกรียงศักดิ์ ชัยมกร (2555) ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้ละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กอนุบาล พบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้ละครสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยความสามารถทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับ การจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ ธนากร สุขยิ่ง (2553) ศึกษาและเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ พบว่า การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทำให้เด็กปฐมวัยมีความรู้ ความสามารถทางด้านความเข้าใจตนเองสูงขึ้น เพราะการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัย มีอิสระในการแสดงออกด้วยความเชื่อมั่นในตัวเอง และเด็กสามารถทำในสิ่งที่ตนชอบได้อย่างอิสระ ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยรูปแบบของชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนา อาศัยหลักการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เชื่อมโยงกับแนวคิดการสร้างวินัยเชิงบวกในการปรับพฤติกรรม โดยใช้รูปแบบ การเล่นละครต้นสดจากสถานการณ์ต้นแบบ การแสดงบทบาทสมมติในการแก้ไขปัญหา และการเสริมแรงใจในการใช้จินตนาการและการแสดงออก ที่จะช่วยพัฒนา

ทักษะการคิดทั้ง 3 ด้าน ซึ่งใช้เวลาการทำกิจกรรมจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ครั้งละ 50 นาที โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านๆละ 4 แผนกิจกรรม จำนวน 12 แผนกิจกรรมดังนี้

ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit)

แผนกิจกรรมครั้งที่ 1 : กิจกรรมช่วยกันซ่อนหา

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเสนอวิธีการทางบวกให้นักเรียนเลือก โดยกระตุ้นให้นักเรียนใช้แรงขับภายในของตนเองในการพัฒนาทักษะให้เกิดความชำนาญและควบคุมได้มากกว่าที่จะใช้การบังคับต่อสู้เพื่อให้นักเรียนทำ ซึ่งเด็กวัยนี้มักจะทำในสิ่งที่ตนเองอยากทำ และบางอย่างอาจจะขัดแย้งกับสิ่งที่ครูหรือผู้ปกครองต้องการ โดยผู้วิจัยได้ให้เงื่อนไขการจูงใจกับนักเรียน หากนักเรียนตั้งใจทำกิจกรรม และทำชิ้นงานเสร็จสมบูรณ์แล้วจะได้อยู่ในกล่องปริศนาคืออะไร สังเกตได้นักเรียนมีความสนใจ และกระตือรือร้นในการทำงานของตัวเองจนสำเร็จ และไม่ส่งเสียงรบกวนในขณะที่ครูกำลังสอน

สอดคล้องกับและงานวิจัยของ Kohls และ Peltzer (2009) ศึกษาผลกระทบที่แตกต่างกันของสังคมการให้รางวัล กับสังคมการไม่ให้รางวัลต่อการยับยั้งการตอบสนองในเด็ก และวัยรุ่น พบว่า การคิดเชิงบริหารด้านการยับยั้งพฤติกรรมสามารถฝึกให้ดีขึ้นได้ด้วยการให้แรงเสริมในระหว่างการฝึก เช่น รางวัลหรือการชมเชยเมื่อเด็กทำสำเร็จซึ่งจะช่วยพัฒนาการคิดเชิงบริหารด้านการยับยั้งพฤติกรรมของเด็กให้ดีขึ้นได้ และแนวคิด แมคอาฟีและลีอง (McAfee & Leong, 2011, p. 233-237 อ้างถึงใน วัฒนา ปญญฤทธิ์, 2558, น. 10) ได้แสดงขอบข่ายของการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ซึ่งจะต้องมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จตามความสามารถของตน และการควบคุมตนเองในการแสดงพฤติกรรมทางสังคม จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีคำดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 2 : กิจกรรมเดินเล่นในป่า

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการสร้างข้อตกลงที่มีความหมายต่อนักเรียน โดยใช้วิธีการสื่อสารที่สั้น กระชับ ชัดเจน และให้นักเรียนทวนคำสั่งในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งในการจัดทำข้อตกลงในการปฏิบัติตนในห้องเรียนเป็นสิ่งจำเป็น เพราะจะทำให้ให้นักเรียนได้ทราบความคาดหวังต่อพฤติกรรม โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยใช้การสื่อสารโดยใช้เสียงหรือคำสั่งที่สั้น กระชับ ชัดเจน และให้นักเรียนทวนข้อตกลงว่ามีอะไรบ้าง เนื่องจากเด็กปฐมวัยมีสมาธิสั้น และมีความอดทนในการฟังต่ำ อีกทั้งได้จัดสภาพแวดล้อมเพื่อไม่ให้มีสิ่งต่างๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมออกไป

ก่อน ซึ่งจะทำให้นักเรียนไม่วอกแวกกับสิ่งที่ผ่านเข้ามา สามารถตั้งใจทำกิจกรรมจนสำเร็จ และไม่สนใจสิ่งรอบตัวหลายๆ อย่างพร้อมกัน

สอดคล้องกับแนวคิด ดอร์สันและเกลย์ (Dawson & Guare, 2014, p. 432-438 อ้างถึงใน ดุษฎี อุปการ และ อรปรียา ญาณะชัย, 2561, น. 1645) ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนเงื่อนไขหรือสถานการณ์จากภายนอกของเด็กที่จะช่วยพัฒนาทักษะการคิด (EF) หรือลดผลกระทบทางลบที่ทำให้ทักษะการคิด (EF) ไม่ดี โดยปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมทางกายภาพหรือสังคมเพื่อลดปัญหา เช่น เด็กปฐมวัยที่ขาดการยับยั้งชั่งใจ อาจใช้ผ้าคลุมมุมประสบการณ์ต่างๆ ในห้องเรียนขณะทำกิจกรรมวงกลม เป็นต้น จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีคำดัชนีความ สอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 3 : กิจกรรมผู่ช้างในป่าใหญ่

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้ที่จะพึ่งตนเอง ในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะทำให้เด็กนักเรียนรู้สึกว่าคุณมีความสามารถเป็นคนที่ควบคุมตนเอง และเรียนรู้ที่จะมีวินัยในตนเองได้ในที่สุด ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยครูจะเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อใช้ทำอุปกรณ์การแสดง เช่น กระดาษ, สี, ดินสอ, ยางลบ, เชือก, กาว จัดไว้อย่างเป็นระเบียบที่มุมต่างๆ ของห้องเรียน โดยครูจะเป็นผู้บอกอุปกรณ์ต่างๆ เหล่านั้นอยู่มุมตรงไหน และสาธิตในการปฏิบัติให้นักเรียนดูก่อน หลังจากนั้นนักเรียนจะต้องไปตามจุดต่าง ๆ เพื่อประดิษฐ์หน้ากากช้างด้วยตนเอง ซึ่งครูจะคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และช่วยกันเก็บอุปกรณ์ไว้ที่เดิมหลังจากทำกิจกรรมเสร็จ

สอดคล้องกับแนวคิด พวงรัตน์ เกสรแพทย์ (อ้างถึงใน ศิริบุรณ สายุโกศล 2548, น. 223-240) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการจัดการห้องเรียน ให้เป็นไปในทางบวกและเสริมสร้างในการบริหารจัดการชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้นักเรียนสามารถบริหารตนเองได้ดีขึ้น และสามารถพึ่งพาตนเองได้ กระตุ้นให้เด็กมีการจัดการกับตัวเอง ครูจะต้องใช้เวลาเป็นพิเศษเพื่อสอนให้เกิดสิ่งเหล่านี้ เป็นการสอนให้เกิดจิตสำนึกและความรับผิดชอบ จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีคำดัชนีความ สอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 4 : กิจกรรมกึ่งไม่กายสิทธิ์

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถแห่งตน (Perceived self-efficacy) ในการทำกิจกรรมภายใต้สถานการณ์ที่จำเพาะ โดยผสมผสานการเรียนรู้ทางสังคมเข้ากับพฤติกรรมที่เกิดจากความรู้ความเข้าใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมละครเพื่อสร้างต้นแบบให้กับนักเรียน โดยใช้ตัวละครชื่อ “หนูหนูน” และให้นักเรียนเรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ผู้วิจัยจะใช้การพูดชื่นชมความพยายามของนักเรียน และให้กำลังใจตลอดเวลาในขณะทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ อีกทั้งตั้งเป้าหมายให้กับนักเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการเตรียมพร้อมจะเผชิญกับสิ่งแปลกใหม่ หรือสิ่งใด ๆ ที่ท้าทายโดยไม่ต้องกลัวความล้มเหลว หรือกลัวทำให้คนอื่นผิดหวัง และให้นักเรียนสามารถเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ตัวเองสนใจและไม่เป็นการกดดันในขณะทำกิจกรรม

สอดคล้องกับ วิเศษ ชินวงศ์ (2544, น. 37-38) วิธีการที่ทำให้เด็กได้รับการยอมรับในความสามารถ ได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จอยู่เสมอจนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ได้รับการชมเชย การเสริมแรง การทำงานที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถ ความถนัด จนสำเร็จและเกิดความกล้าแสดงออกในสิ่งที่ดี จะส่งผลให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 5 : กิจกรรมจินตนาการจินตนาการ

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการจัดประสบการณ์เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ที่จะจำกัดแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสมในการเรียนรู้ที่จะรับมือหรือจัดการกับอารมณ์ของตนเอง ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยครูได้สร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้จักการแก้ปัญหา และจัดการกับอารมณ์ของตัวเองให้เหมาะสมไม่แสดงออกมากจนเกินไป ซึ่งครูมีสถานการณ์ เช่น เมื่อนักเรียนแสดงละครเสร็จแล้วกำลังจะได้รับประทานเค้กแต่เค้กตกลงพื้น, เมื่อนักเรียนกำลังจะไปทานของว่างแต่พบว่าอุปกรณ์ประกอบการแสดงยังไม่ได้ถูกเก็บให้เป็นระเบียบ และเมื่อนักเรียนเก็บอุปกรณ์ประกอบการแสดงเสร็จแล้วครูถือไม้ระวางของเล่นจึงหล่นกระจายที่พื้นอีกครั้ง โดยครูสังเกตการณ์แก้ปัญหา และการใช้อารมณ์ของนักเรียนว่าสามารถอดทนหรืออดกลั้นต่อความผิดหวังและภาวะคับข้องใจทางอารมณ์ได้หรือไม่ หลังจากนั้นครูเสนอแนวทางแก้ไขในการประนีประนอมนิยัยและเจตคติให้เข้ากับสถานการณ์ที่ยุ่งยากที่นักเรียนพบเจอ

สอดคล้องกับแนวคิด สุภาภรณ์ บัณฑิตย (2556, น. 63) กล่าวว่า การรับรู้ในการเรียนรู้การแก้ปัญหา การที่บุคคลจะแก้ปัญหาอะไรได้นั้น จะต้องมีการจัดระบบแบบแผนการ

ตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมหรือปัญหานั้นๆ การรับรู้จะเข้ามามีอิทธิพลต่อการจัดระบบแบบแผนของการคิดแก้ปัญหา จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีค่าดัชนีความ สอดคล้องเท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 6 : กิจกรรมเล่นเรือในทะเล

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการกระตุ้นให้นักเรียนคิดหาวิธีที่เป็นไปได้ในการแก้ปัญหา โดยใช้หลักในการพัฒนาการคิด ซึ่งจะดำเนินการผ่านการตั้งคำถามจากครู เพราะคำถามเป็นสิ่งสำคัญที่จะจุดประกายให้นักเรียนอยากรู้ อยากเรียน และหาความรู้ต่อไป โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมจากการจำลองสถานการณ์ “ฉันไปเที่ยวทะเล” ให้กับนักเรียนโดยซักถามถึงปัญหาขึ้น แล้วลองปล่อยให้ นักเรียนลองแก้ปัญหาด้วยตัวเองดูก่อน หลังจากนั้นผู้วิจัยใช้หนาม พร้อมกับการตั้งถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความพยายามคิดถึงวิธีการช่วยตัวละครแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง แล้วนำมาสร้างการแสดงขึ้นใหม่

สอดคล้องกับแนวคิด สุภาวดี หาญเมธี. (2561) กล่าวว่า หลักการคิดค้นเรียนรู้ในการแก้ปัญหาควรจัดกิจกรรมที่เหมาะสมและหลากหลาย โดยเฉพาะให้ได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง (Learning by Doing) ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะฝึกการวางแผน จัดลำดับ ก่อนหลัง การอดทนพากเพียร การสังเกตเรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน รู้จักฝึกคิดหาทางออกใหม่เพื่อแก้ปัญหา รวมทั้งเมื่อเสร็จแล้วมีโอกาสฝึกการประเมินผลอย่างง่าย ๆ จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีค่าดัชนีความ สอดคล้องเท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 7 : กิจกรรมอาชีพในฝัน

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเบี่ยงเบนความสนใจ ใช้อุปกรณ์ที่ปกติ (appropriate behaviour) ไปสู่กิจกรรมหรือเรื่องอื่นที่ไม่สัมพันธ์กับเรื่องเดิมเลย ด้วยการสร้างเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมเข้าไปทดแทน เพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม (inappropriate behaviour) โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้เรื่องราวจากตัวละครในลักษณะอาชีพต่าง ๆ และหากเมื่อนักเรียนเป็นตัวละครนั้นเจอสถานการณ์ที่ทำให้ นักเรียนหงุดหงิดอารมณ์เสียเช่นนั้นนักเรียนจะทำอย่างไร ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการให้นักเรียนสำรวจตัวเองด้วยการแสดงท่าทางผ่านกระจกว่าในขณะที่นักเรียนหงุดหงิดไว้วางยมีลักษณะอย่างไร เพื่อให้สามารถระงับอารมณ์ไม่ไว้วางย หลังจากนั้นจึงอธิบายค่อยๆ “หากนักเรียนแสดงอาการแบบนี้ออกมา นักเรียนเห็นตัวเองแล้วรู้สึกอย่างไร” แล้วจึงช่วยนักเรียนแก้ไขปัญหาละหาวและหาทางออก

สอดคล้องกับแนวคิดของ แบนดูรา (Bandura, 1969 อ้างถึงใน กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, 2547) กล่าวว่าตัวแบบนั้นให้ประโยชน์ 3 ด้านคือ 1.) ช่วยให้บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ 2.) ช่วยให้พฤติกรรมที่เรียนรู้มาแล้วได้มีโอกาสแสดงออก และ 3.) มีผลให้เกิดการระงับพฤติกรรมบางอย่าง การเสนอตัวแบบทำให้เด็กเกิดการสังเกตและทำตามแบบอย่าง เช่น สังเกตตัวแบบจริง ตัวแบบจากภาพยนตร์จากรูปภาพ ฯลฯ การเสนอตัวแบบจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กมาก จากการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรม ละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 8 : กิจกรรมหมีผู้หิวโซ

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเองในการใช้ตัวแบบ (Modeling) ด้วยการทำให้สังเกตตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และได้รับผลกระทบซึ่งที่พอใจ จะทำให้นักเรียนที่สังเกตพฤติกรรมตัวแบบฝึกความรู้สึกว่า เขาก็สามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ ถ้าเขาพยายามจริงและไม่ย่อท้อ ซึ่งลักษณะของการใช้ตัวแบบที่ส่งผลต่อความรู้สึกว่า เขามีความสามารถที่จะทำได้นั้น โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมด้วยการสอนโดยใช้เนื้อหาของนิทานที่มีตัวละครแสดงพฤติกรรมการแสดงออกอย่างรุนแรงและไม่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนเห็นแบบอย่างที่ไม่ดีจากตัวละคร แล้วช่วยกันแสดงความคิดเห็น และหาแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อช่วยปรับพฤติกรรมของตัวละครนั้น

สอดคล้องกับ จินดา จำเริญ (2542, น. 56-64) กล่าวว่า นิทานกับเด็กจัดเป็นสิ่งที่คู่กันมาตั้งแต่ครั้งโบราณ นิทานช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่างๆ มากมาย ทั้งในด้านภาษา ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหา นอกจากนั้นนิทานยังช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็กๆ ช่วยปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมการสร้างทัศนคติที่เหมาะสมในด้านต่างๆ ช่วยปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้นับว่านิทานมีคุณค่าอย่างมากมาต่อเด็กปฐมวัย เช่นเดียวกับ สุภาภรณ์ บัณฑิตย์ (2556, น. 105) กล่าวว่า การเล่นเกมแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้เห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของผู้เล่น ในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็กการเล่นแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่างๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัส แต่ยังคงจะไม่เข้าใจหรือรู้ความหมายได้ ในทันทีที่รับรู้ (Perceived unknown) ในการเล่นแบบเด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับ รู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้และคุ้นเคยแล้ว (Cognized known) จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเกมแบบสิ่งที่คุ้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ ภูมิหลังของเด็กแต่ละ

คน จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีคำดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 9 : กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเองในการใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) มีผลต่อการส่งเสริมการรับรู้ โดยใช้คำพูดชักจูงในการแนะนำ (Suggestion), การกระตุ้นชักชวน (Exhortation), การชี้แนะ (Self-Instruction) และการอธิบาย (Interpretive Treatment) และพูดชักจูงในระยะเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีเป้าหมาย เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นในการลงมือปฏิบัติ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมด้วยการชวนนักเรียนพูดคุย และตั้งคำถามปลายเปิดกับนักเรียน เพื่อกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหาที่ชัดเจน เช่น “อะไรที่ทำให้นักเรียนเสียใจ อะไรที่นักเรียนทำแล้วมีความสุข” แล้วนำมากำหนดเป็นกิจกรรมในการสร้างเรื่องราวเพื่อฝึกการกำกับตนเองจากภายใน

สอดคล้องกับแนวคิดของ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559, น. 1-2) อธิบายถึงหลักในการพัฒนาการคิด ซึ่งจะดำเนินการผ่านการตั้งคำถามจากครู เพราะคำถามเป็นสิ่งสำคัญที่จะจุดประกายให้นักเรียนใคร่เรียน ใคร่รู้ ใคร่แสวงหาความรู้ต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด การตั้งคำถามในกิจกรรมช่วยให้ครูผู้สอนสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้คิดเป็น เพราะผู้เรียนจะคอยคิดตอบปัญหาที่ผู้สอนถามอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ การฝึกให้นักเรียนถามตนเองเพื่อตรวจสอบความคิดของตนเอง ก็เป็นการรู้คิดขั้นสูง หรือเป็นการฝึกคิดเรื่องการคิด (Meta-Cognition) ทั้งนี้ กู๊ดแมน (Gootman, 2001, p. 74 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2553) กล่าวว่า เด็กอายุ 2-3 ปีสามารถแยกการรับรู้ระหว่างตนเองกับผู้อื่น และเมื่ออายุ 3-4 ปีสามารถรับรู้และตอบสนองต่อความสุข ความทุกข์ของตนเองและผู้อื่น และ นิตยา คชภักดี (2543, น. 2) กล่าวว่าพัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ หมายถึง ความสามารถในการรู้สึกและแสดงความรู้สึก เช่น รัก ชอบ โกรธ เกลียด กลัว พอใจ เป็นสุข ฯลฯ รวมทั้งความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ ตลอดจนความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น จึงเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านสังคมซึ่งหมายถึงความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น มีทักษะการปรับตัวอยู่ในสังคม มีความรับผิดชอบ ความเป็นตัวของตัวเอง รู้จักกาลเทศะ สามารถช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน มีคุณธรรม รู้จักผิดชอบชั่วดี และสามารถเลือกดำรงชีวิตในทางสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรม

ละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีค่าดัชนีความ สอดคล้อง เท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 10 : กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก

ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการให้ข้อเสนอแนะที่ชัดเจน ในการควบคุมพฤติกรรมของ บุคคลนั้นเริ่มจากบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขาโดยเริ่มจากการควบคุม ด้วยคำ พูดหรือภาษา ซึ่ง เป็นสภาพแวดล้อมทางสังคมพัฒนาไปสู่การควบคุมตนเอง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยจะ บอกสิ่งต่างๆ หรือแผนกิจกรรมล่วงหน้าว่าจะทำอะไรเพื่อให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัย เพื่อสร้างกิจวัตร ประจำวันของนักเรียนให้ผลเชิงบวก เช่น ช่วยครูเก็บอุปกรณ์ประกอบการแสดง หรือช่วยครูทำ ความสะอาดเรียบร้อยแล้วจะได้ทานขนม โดยผู้วิจัยไม่ได้เจาะจงว่าคือรางวัล แต่เป็นผลเชิงบวกที่ นักเรียนจะได้รับจากการทำกิจวัตรประจำวันนั้นๆ จะช่วยเป็นการฝึกความรับผิดชอบในสิ่งที่ นักเรียนควรทำให้สำเร็จ

สอดคล้องกับแนวคิด Dawson และ Guare (2009) ที่อธิบายหลักในการพัฒนา ทักษะการคิดโดยกระตุ้นให้เด็กใช้แรงขับภายในของตนเองในการพัฒนาทักษะให้เกิดความ ชำนาญและควบคุมได้มากกว่าที่จะใช้การบังคับต่อผู้เพื่อให้เด็กทำ เด็กมักจะทำในสิ่งที่เด็กอยาก ทำ ซึ่งบางอย่างอาจจะขัดแย้งกับสิ่งที่ครูหรือผู้ปกครองต้องการ ดังนั้นครูหรือผู้ปกครองควรมี กิจวัตรประจำวันให้เด็กรู้ว่าต้องทำอะไรบ้าง เพื่อให้กลายเป็นสิ่งหนึ่งที่ต้องทำในแต่ละวัน หรือให้ ทางเลือกเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสในการเลือกตัดสินใจ ไม่ใช่การบังคับ หรือใช้การเจรจาต่อรอง เพื่อที่จะเปลี่ยนจากการบังคับให้ทำเป็นสิ่งที่เด็กอยากทำ จากการพิจารณาค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จาก ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีค่าดัชนีความ สอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 11 : กิจกรรมสีสันหรรษา

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเรียนรู้ที่จะมีพฤติกรรมแบบ ร่วมมือ ตามทฤษฎีของอริคสัน ซึ่งเด็กในวัยนี้จะสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี การเล่นกับกลุ่ม เพื่อน ๆ จะทำให้ได้เรียนรู้ว่าเป้าหมายของเขาอาจไม่ตรงกับเป้าหมายหรือแผนการของคนอื่น และ ปรับเพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ก็จะพัฒนาไปสู่ความรู้สึกผิดและละอายที่จะทำสิ่งต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนรู้สึกว่าเมื่อแสดงละครเสร็จแล้วในการช่วยครูเก็บอุปกรณ์ ประกอบการแสดงต่างๆ ไม่ใช่งาน เช่นเดียวกับการเก็บของเล่นเมื่อเล่นเสร็จนั้นไม่ใช่งาน โดยสร้าง กิจกรรมให้นักเรียนรู้สึกว่าการเก็บอุปกรณ์ของเมื่อตนเองใช้เสร็จเรียบร้อยแล้วเป็นหนึ่งในเกมส์ ซึ่ง

ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ครูจับเวลา 3 นาที กลุ่มไหนเก็บของเล่นเสร็จเรียบร้อยก่อนจะได้เลือกรางวัลจากครูก่อน

สอดคล้องกับแนวคิด เชสส์ (Chase, 2015 อ้างถึงใน สุภาวดี หาญเมธี, 2558, น. 80) อธิบายว่าในการสร้างประสบการณ์พัฒนาการคิดเชิงบริหารด้วยการฝึกวิเคราะห์วางแผน โดยใช้เกมการศึกษาพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่โดดเด่น และต้องอาศัยทักษะด้านอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น ทักษะในการวางแผนการกระทำต่อสิ่งยั่วยุ และต้องมีทักษะในการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อการแก้ไขปัญหา จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีคำดัชนีความ สอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

แผนกิจกรรมครั้งที่ 12 : กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction process) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแปรสภาพ (Transform) ภาพพจน์ในใจ หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ แล้วแสดงออกมาเป็นการกระทำ หรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยชี้แนะการสอนด้วยภาพนิทานที่มีตัวละครสองแบบคือ “หนูน้ำเล่นของเล่นเสร็จมักจะเก็บให้เรียบร้อยทำให้มีของเล่นมากมาย” และ “หนูหนูเล่นของเล่นเสร็จไม่ชอบเก็บของเล่นจึงหายหมด” แล้วเชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น แล้วนำมาวางแผนเป็นกิจกรรมแสดงละครกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนเรียนผ่านการแสดงในการระมัดระวังตัวเองรู้ว่าอะไรทำได้ หรืออะไรที่ทำได้ และหากทางออกให้นักเรียนรู้ด้วยว่าควรทำอย่างไรแทน

สอดคล้องกับ พนม เกตุมาน (2554) กล่าวถึงการส่งเสริมให้เด็กฝึกรู้จักการจัดการกับความเสี่ยง (risk management) วิเคราะห์ความเสี่ยง ประเมินความเสี่ยง โอกาสอันตราย คิดล่วงหน้าถึงความเป็นไปได้ในด้านลบ หาสาเหตุของความเสี่ยง และอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น ในแง่มุมต่างๆ อย่างถี่ถ้วน หาวิธีป้องกันความเสี่ยง การลดความเสี่ยงด้วยวิธีการต่างๆ หรือการแก้ไขปัญหา ถ้าเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น มีช่องทางออก ทางหนีที่ปลอดภัย วิเคราะห์โอกาสต่างๆ ข้อดีข้อเสียของแต่ละทางเลือก จากการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างกิจกรรมกับเป้าหมายของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า กิจกรรมในครั้งนี้มีคำดัชนีความ สอดคล้องเท่ากับ 1.00 มีความเหมาะสมตามเป้าหมายของแผนกิจกรรม

เมื่อเปรียบเทียบผลวิจัยค่าคะแนนเฉลี่ยความแตกต่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เป็นรายด้านพบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยความแตกต่างก่อนการจัดกิจกรรมต่ำกว่าหลังจัดกิจกรรม โดย ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัด กิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 20.89 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์หลังกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 10.37 และตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 10.63 เนื่องจากนักเรียนมีความกระตือรือร้นในช่วงกิจกรรมหลัง มากกว่าช่วงเริ่มต้นกิจกรรม เพราะในช่วงกิจกรรมหลังจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนออกมาแสดง ละคร และทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ซึ่งสอดคล้องกับ พนมมาน เทียนมนัส (2539) ที่ได้ศึกษาเรื่อง ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นทานประกอบการแสดง ละครสร้างสรรค์และประกอบการวาดภาพ พบว่า การเล่นทานประกอบการแสดงละครสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองได้สูงกว่า ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะการแสดงละครสร้างสรรค์นั้น เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมแสดงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของเด็กออกมาได้อย่างชัดเจนมีความ สนุกสนานเข้าใจเด็กกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมซึ่งในสัปดาห์แรกที่เริ่มการทดลองเมื่อเด็กฟัง นิทานจบให้เด็กแสดงละครสร้างสรรค์เด็กจะลังเลและแสดงออกได้ไม่เต็มที่ แต่พอประมาณ 4 สัปดาห์ผ่านไปเด็กมีความคล่องตัวและแสดงความรู้สึกของตัวเองละครนั้นๆ ออกมาโดยใช้ ประสบการณ์ของเด็กเอง

ดังนั้นจากผลการวิจัยเมื่อเปรียบเทียบตัวบ่งชี้พัฒนาการทั้ง 3 ด้าน ในการใช้กิจกรรม ละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยจากแบบประเมินตัวบ่งชี้ปัญหาพัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์ ผลประเมินอยู่ในระดับสูงสุด รองลงมา ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ และตัวบ่งชี้ปัญหา ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม เท่ากับ 3.62 รองลงมา 3.54 และ 3.53 ตามลำดับ เนื่องจาก นักเรียนเป็นเด็กเล็กการใช้สื่อนิทานที่เป็นตัวละครทำให้นักเรียนเห็นการแสดงออกทางอารมณ์ มากที่สุด เสมือนเป็นตัวแบบหากปฏิบัติเหมือนตัวละครที่อารมณ์ดีไม่โมโห หงุดหงิดก็จะมีลักษณะ แบบนี้ หากปฏิบัติเหมือนตัวละครที่ไม่ดีก็จะได้รับผลแบบนั้น โดยครูจะใช้วิธีจูงใจและถามนักเรียน อยู่เสมอว่านักเรียนอยากจะเป็นตัวละครแบบใด ทำให้นักเรียนมีความระมัดระวังในการแสดงออก ทางอารมณ์มากขึ้น ดังนั้นการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาการควบคุมอารมณ์ได้ดีที่สุด สอดคล้องกับ แนวคิด อับเบิร์ต แบนดูรา (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2550, น. 65-66) กล่าวว่า การเรียนรู้ของ

มนุษย์นั้น เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม ซึ่งการเรียนรู้นั้นจะต้องอาศัยกระบวนการเลียนแบบ และการสังเกตจากตัวแบบ โดยใช้ผลการประเมินเพื่อกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนให้มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งพฤติกรรมการแสดงออก คือการที่เด็กเรียนรู้ด้วยการกระทำ และพฤติกรรมการจูงใจ คือ พฤติกรรมที่เสริมแรงเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมแสดงออกที่ดีขึ้นโดยเน้นให้เด็กดูตัวแบบที่ดี สิ่งเหล่านี้เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ เช่นเดียวกับ วิมลศรี อุปรมัย (2526, น. 13 - 14) กล่าวว่า พัฒนาการแสดงออกทางด้านอารมณ์ จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจตัวละคร ฉะนั้นการส่งเสริมคุณลักษณะทางอารมณ์ในทางที่ดี ผู้เป็นครู จะอาศัยการละครการละครเป็นเครื่องมือในการแสดงได้ทุกบทบาทและสถานการณ์ สร้างอารมณ์ ที่มีทั้งดีและร้าย และงานวิจัยของ ตาต่า สมพงศ์ (2561) ศึกษาและออกแบบกระบวนการละคร สร้างสรรค์เพื่อใช้ในการสื่อสารกับนักเรียนออทิสติก: กรณีศึกษาที่สถาบันการศึกษาพิเศษ มรภ. สงขลา พบว่า กระบวนการละครสร้างสรรค์สามารถทำให้นักเรียนออทิสติกเล็งเห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อสังคมมากขึ้น เนื่องจากมีพัฒนาการด้านอารมณ์และพฤติกรรมที่ดีขึ้น ส่งผลให้นักเรียนออทิสติกสามารถช่วยเหลือตนเองและผู้อื่นจากความสามารถของตนได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 จากผลวิจัยพบว่าทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย อายุ 4 – 6 ปี โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์มีความแตกต่างกัน ดังนั้นบุคลากรที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญในการสนับสนุน และส่งเสริมการสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดในการจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์บุคลากรหรือครูผู้สอนควรควรมีเทคนิคในการจัดการได้หลากหลายวิธี คอยแก้ปัญหา เฉพาะหน้าและคอยกระตุ้นให้เกิดเกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดจินตนาการและสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง และส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้บุคลากรหรือครูผู้สอนควรเป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นเด็กเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ และมีการวัดและประเมินผลตามสภาพความเป็นจริงเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

1.2 จากผลวิจัยพบว่าการสร้างชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัยมีผลประเมินอยู่ในระดับสูง ดังนั้นบุคลากรที่

เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การสร้างชุดกิจกรรมละคร
สร้างสรรค์เพื่อเป็นทางเลือกใหม่ในการจัดการเรียนการสอนที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการ
พัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัยได้ในหลากหลายมิติทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์สังคมและสติปัญญา
ตลอดจนยังเป็นการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสทางความคิดจินตนาการผ่านการ
แสดงออกทางภาษาและการเคลื่อนไหวร่างกาย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 งานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเปรียบเทียบทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม
การยับยั้งชั่งใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา โดยทำการเปรียบเทียบชุด
กิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละชุดว่านักเรียนระดับชั้นปฐมวัยจะมีทักษะการคิดที่แตกต่างกัน
ออกไปในลักษณะใด เพื่อผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์
ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.2 งานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียน
อนุบาลอุทิศศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นอย่างไรเพื่อผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์
ในการปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ส่งเสริมทักษะการคิดให้สอดคล้องกับ
พฤติกรรมและความต้องการของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Barkley, R. (2011). *Executive Functions : What They Are, How They Work and Why They Evolved*. Guilford Press.
- Chawla, L. (2012). The importance of access to nature for young children. *Early Childhood Matters*, 118, 48-51.
- Center on the Developing Child Harvard University. (2017). *Building the Brain's "Air Traffic Control" System: How Early Experiences Shape the Development of Executive Function*. Retrieved from <https://developingchild.harvard.edu>.
- Center on the Developing Child. (2015). *Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence*. Harvard University.
- Cohen, I. S. (2017). *The benefits of delaying gratification: Are you avoiding pain or living with purpose?*. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/your-emotionalmeter/201712/the-benefits-delaying-gratification>.
- Dawson, P., & Guare, R. (2010). *Executive skills in children and adolescents: A practical guide to assessment and intervention*. (2nd ed.). NY: Guilford Press.
- Gmitrova, V., & Juraj, G. (2003). The Impact of Teacher-Directed and Child-Directed Pretend Play on Cognitive Competence in Kindergarten Children. *Early Childhood Education Journal*, 30(4), 241-246.
- Hoerger, M., Quirk, S. W., & Weed, N. C. (2011). Development and validation of the delaying gratification inventory. *Psychological Assessment*, 23(3), 725-738.
- Kauchak, D. P. & Eggen, P. D. (1998). *Learning and Teaching : Research – Based Methods*. Boston : Allyn and Bacon.

- Kohls, G., Peltzer, J., Herpertz-Dahlmann, B., & Konrad, K. (2009). Differential effects of social and non-social reward on response inhibition in children and adolescents. *Dev Sci*, 12(4), 614-625.
- Kumar, S., & Pareek, K. (2018). Role of ability to delay gratification and regulate emotions in adolescents' psychological well-being. *Indian journal of positive psychology*, 9(2), 215-218.
- Lewit, E. M., & Baker, L. S. (1995). School readiness. *The Future of Children*, 5(2), 128 - 139.
- Moran, S., & Gardner, H. (2012). Hill, skill, and will: executive function from a multiple-intelligences perspective. In Lynn Meltzer (Ed.). *Executive Function in Education :From Theoryto Practice*. NY: The Guilford Press.
- Sharon, S. B., & Saul, M. K. (1996). *Social psychology* (3rd ed.). Boston: Houghton Mifflin.
- Sharples, J. (2016). *Executive Functions in Education: controlling the learning brain*. Retrieved from www.education.sa.gov.au.
- Torrance, E. P. (1964). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, NJ: Princetion Hall.
- Williams, E. F. (1970). *Classroom Ideas for Encouraging Thinking and Feeling*. NY: D.O.K. Publishing.
- กรรณิการ์ พงษ์เลิศวุฒิ. (2547). ผลการจัดกิจกรรมเล่นนิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กิตติมา สุริยกานต์. (2562). การสร้างวินัยเชิงบวก. สืบค้นจาก <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2558). ฝึกลูกบังคับตนเอง ก่อนสายเกินไป. สืบค้นจาก [http://www.kriengsak.com/Train%20the%20self-Regulating%20before%](http://www.kriengsak.com/Train%20the%20self-Regulating%20before%20it%20is%20too%20late%20to%20change%20the%20child%20s%20behavior%20by%20Kriengsak%20Sukritsakuldi)

Kumar, S., & Pareek, K. (2018). Role of ability to delay gratification and regulate emotions in adolescents' psychological well-being. *Indian journal of positive psychology*, 9(2), 215-218.

Lewit, E. M., & Baker, L. S. (1995). School readiness. *The Future of Children*, 5(2), 128 - 139.

Moran, S., & Gardner, H. (2012). Hill, skill, and will: executive function from a multiple-intelligences perspective. In Lynn Meltzer (Ed.). *Executive Function in Education :From Theory to Practice*. NY: The Guilford Press.

Sharon, S. B., & Saul, M. K. (1996). *Social psychology* (3rd ed.). Boston: Houghton Mifflin.

Sharples, J. (2016). *Executive Functions in Education: controlling the learning brain*.
Retrieved from www.education.sa.gov.au.

Torrance, E. P. (1964). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, NJ: Princeton Hall.

Williams, E. F. (1970). *Classroom Ideas for Encouraging Thinking and Feeling*. NY: D.O.K. Publishing.

กรรณิการ์ พงษ์เลิศวุฒิ. (2547). ผลการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

กิตติมา สุริยกานต์. (2562). การสร้างวินัยเชิงบวก. สืบค้นจาก <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2558). *ฝึกลูกบังคับตนเอง ก่อนสายเกินไป*. สืบค้นจาก
http://www.kriengsak.com/Train%20the%20self-Regulating%20before%

20its%20too%20late

เกรียงศักดิ์ ชัยมกร. (2555). ผลการใช้วิธีสอนละครสร้างสรรค์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดง ละครสร้างสรรค์กระบวนการกลุ่มและความพึงพอใจต่อวิธีสอนละครสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

โกมล ศรีทองสุข. (2560). กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันของเด็กก่อนวัยเรียน. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 18(2).

จารินี มณีแสง. (2554). ผลการใช้วิธีสอนละครสร้างสรรค์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดง ละครสร้างสรรค์กระบวนการกลุ่มและความพึงพอใจต่อวิธีสอนละครสร้างสรรค์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.

จินดา จำเริญ. (2542). กิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยการใช้นิทาน. วารสารห้องสมุด, 43(3), 56-64.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2551). ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ดุชนี อูปการ, และ อรปรียา ญาณะชัย. (2561). การเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ควรเลือกใช้หลักการใด: “การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน” หรือ “การคิดเชิงบริหาร”. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(1), 209-215.

ตถาตา สมพงษ์. (2561). การศึกษาและการออกแบบกระบวนการละครสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการ สื่อสารกับนักเรียนออทิสติก:กรณีศึกษาที่สถาบันการศึกษาพิเศษ มรภ. สงขลา. วารสารปาริชาติ, 31(3), 51-59.

ทิตนา แหมมณี. (2555). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: เท็กซ์แอนด์เจอร์นัล.

ธนากร สุขยิ่ง. (2553). ผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็ก. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

นฤมล เนียมหอม. (2553). การสร้างวินัยในตนเองให้แก่เด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก

http://www.nareumon.com/index.php?option=com_content&task=view&id=4&Itemid=46&limit=1&limitstart=6.

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, ปณิดา ธนะเศรษฐกร, และ อรพินท์ เลิศอาวาสตาตระกูล. (2560). การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์สถาบันชีววิทยาศาสตร์ โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดลและสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล. (2559). *Executive Functions (การคิดเชิงบริหาร)*. เอกสารการประชุมเชิงปฏิบัติการระดมสมองวางกรอบประเด็นและเนื้อหาหนังสือนิทาน โครงการฯ “หนังสือนิทานสร้างภูมิคุ้มกันยาเสพติดสำหรับเด็กปฐมวัย”. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

นันทนัฐ อภินันท์ศาสตร์, พัชรนันท์ มริตตะนพ, และ ภัทรเดช วนวรรกิจ. (2553). ผลของการฟังนิทานต่อพฤติกรรมการชะลอการได้รับความพึงพอใจในเด็กก่อนวัยเรียน. โครงการ ทางจิตวิทยาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

น้ำฝน วุฒิสินธุ์. (2545). ผลการบำบัดรักษาผู้ติดยาบ้าแบบผู้ป่วยนอกตามรูปแบบกาย-จิต-สังคมบำบัด ต่อพฤติกรรมและการรับรู้ความสามารถของตนเองในการไม่เสพยาบ้าและทัศนคติของ ครอบครัวต่อกระบวนการเลิกยาบ้า. (วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

นิตยา คชภักดี. (2543). ขั้นตอนการพัฒนาของเด็กปฐมวัยตั้งแต่ปฏิสนธิถึง 5 ปี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ปราณี เมืองน้อย, พญ. ไรจน์มามงคล, อิศราภา ชื่นสุวรรณ, สุภาทิพย์ เอมเปรมศิลป์, และ วินัดดา ปิยะ. (2560). คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็ก ตอนวัยอนุบาล 3-6 ปี. กรุงเทพฯ: ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย.

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2546). รายงานผลการวิจัย เรื่อง การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้สำนักงานเลขาธิการสภา

การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2550). เอกสารประกอบการสอนวิชา PA314 กระบวนการเรียนรู้แนว
ทางเลือก. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ.

พนม เกตุมาน. (2554). *ความรู้สำหรับอาจารย์ที่ปรึกษา : ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น*. สืบค้นจาก
<https://isdc.rsu.ac.th/weblog/17>.

พนมาน เทียนมนัส. (2539). *ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การ
เล่นิทานประกอบการแสดงละครสร้างสรรค์และประกอบการวาดภาพ*. (ปริญญานิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

พวงรัตน์ เกสรแพทย์. (2557). *การบริหารและจัดการการศึกษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.

ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์. (2561). *ละครเพื่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21. รายงานรวม
บทความวิจัย บทความวิชาการ และงานสร้างสรรค์* สืบเนื่องจากการประชุมวิชาการด้าน
ศิลปกรรมระดับชาติครั้งที่ 1, 1(3), 68-72.

ยงยุทธ์ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2558). *EF; Executive Functions*. สืบค้นจาก
[http://www.rslhub.com/index.php/press-release-menu/item/53-
executivefunction/53-executive-function](http://www.rslhub.com/index.php/press-release-menu/item/53-executivefunction/53-executive-function)

ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. (2560). *คู่มือสำหรับ
พ่อแม่ เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ.

วัฒนา ปุญญฤทธิ์. (2558). *เอกสารประกอบการสอนการประเมินและส่งเสริมพฤติกรรมเด็ก
ปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

วิมลศรี พันธุ์จิราภค. (2554). *ผลของโปรแกรมการออกกำลังกายเพื่อส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ
หญิง จังหวัดสมุทรปราการ*. (วิทยานิพนธ์สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัย
บูรพา, กรุงเทพฯ.

วิมลศรี อุปรนัย. (2524). *นาฏกรรมและการละคร: หลักการบริหารและจัดการแสดง*. กรุงเทพฯ:

เจริญผล.

วิเศษ ชินวงศ์. (2544, กุมภาพันธ์). เบญจลักษณ์การเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นสำคัญ. *วารสารวิชาการ*, 4(2), 31-41.

ศรีอณ เนียมนาค. (2547). การพัฒนาการจัดกิจกรรมเล่นิทานส่งเสริมพฤติกรรมจริยธรรมด้านการช่วยเหลือ และแบ่งปันผู้อื่นของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, กำแพงเพชร.

สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล. (2557). แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน (แบบ MU.EF-101). ใน นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล. (บรรณาธิการ). *การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย*. (หน้า 155-160). กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล

สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล. (2557). แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน (แบบ MU.EF-102). ใน นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล. (บรรณาธิการ). *การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย*. (หน้า 161-166). กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล

สมโภชน์ เขียมสุภาษิต. (2550). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). *คู่มือกิจกรรม "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้"* ด้านการพัฒนาสมอง. กรุงเทพฯ.

สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (2550). *เอกสารชุดวิชา ECED201:การศึกษาปฐมวัย Early Childhood Education*. โครงการความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตกับกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

สุทธินันท์ สมสุนันท์. (2560). *ประโยชน์ของกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวัด*. สืบค้นจาก

http://www.kroobannok.com/createpdf.php?article_id=81045.

สุภาภรณ์ บัณฑิตย์. (2556). เอกสารชุดวิชา ECED211: จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย.

พิษณุโลก: สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลกสงคราม.

สุภาวดี หาญเมธี. (2558). EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติดคู่มือสำหรับครูอนุบาล. กรุงเทพฯ: มติชน.

สุภาวดี หาญเมธี. (2561). คู่มือพ่อแม่ พัฒนาทักษะสมอง EF-Executive Functions ตั้งแต่ปฏิสนธิ-3 ปี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์ (1987).

สุภาวดี หาญเมธี. (2561). คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Functions สำหรับครูปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดี.

เสาวภา พรจินดารักษ์. (2558). ปราบลูกดี รับมือลูกกินยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Happy Parenting.

อาทิตย์ พานิชัตตรา. (2561). ผลการปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการยับยั้งชั่งใจในการดื่มแอลกอฮอล์ ของนิสิตปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.





ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้แผนกิจกรรมแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์
แผนกิจกรรมละครสร้างสรรค์

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

หลักการและเหตุผล

การส่งเสริมทักษะการคิด เป็นการพัฒนากระบวนการทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับส่วนสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่ดูแลตรวจตราความคิด ความรู้สึก และการกระทำ เพื่อให้สามารถจัดลำดับความสำคัญในชีวิตและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน และมีความสำคัญต่อพฤติกรรมการบังคับตนเอง ซึ่งการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จะช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ที่เกิดจากการขาดการยับยั้งชั่งใจของเด็ก ในการนำพาตนเองออกจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ โดยตัวบ่งชี้พฤติกรรม ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ ในการจัดกิจกรรมนักเรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ วางแผน เชื่อมโยงสถานการณ์ต่าง ๆ และการแสดงออกอย่างอิสระ ทั้งนี้ครูมีบทบาทในการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความต้องการในการกระตือรือร้นสำหรับการเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจเพื่อช่วยเสริมแรงให้กับนักเรียนในขณะปฏิบัติกิจกรรม อีกทั้งจัดเตรียมสื่อ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีความหลากหลาย และสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเด็ก

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และด้านการวางแผนจัดการ

เนื้อหา

กิจกรรมละครสร้างสรรค์จะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดให้เด็กได้เรียนรู้การแสดงผ่านความรู้สึกและการเคลื่อนไหวในบทบาทสมมติ โดยสร้างจินตนาการและรู้จักคิดวิเคราะห์ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งจะมีความใกล้เคียงกับความจริงที่ต้องการจะสื่อ หรือในสถานการณ์ใกล้ตัวที่เด็กจะสามารถเรียนรู้และแก้ปัญหาหานั้นได้ โดยครูเป็นผู้กำหนดและยกตัวอย่างสถานการณ์นั้น ๆ

หลักการจัดกิจกรรม

1. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ครั้งละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

2. แนวทางในการจัดกิจกรรม การจัดกิจกรรมเป็นแบบกลุ่ม มีผู้วิจัยเป็นวิทยากร กระบวนการ มีครูประจำชั้นเป็นผู้ช่วย ในการจัดกิจกรรมจะมีทั้งหมด 12 กิจกรรม โดยใช้ละคร สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ช่วงในทุกกิจกรรม ได้แก่

ช่วงที่ 1 กิจกรรมจูงใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิด ความต้องการที่จะเรียนรู้ก่อนเริ่มทำกิจกรรมต่อไปโดยจะแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5, การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์, การใช้จินตนาการ, การใช้ทำใบ้ และการ พูดตื้นสุด

ช่วงที่ 2 กิจกรรมเตรียมทักษะละคร เป็นการเข้าสู่กิจกรรมโดยครูจะผู้กำหนด วางแผนไว้ว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจาก การสร้างสถานการณ์ หรือการตั้งคำถามชักชวนเข้าสู่เนื้อหาของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติ กิจกรรม

ช่วงที่ 3 กิจกรรมละคร เป็นกิจกรรมการแสดงละคร แบบพูดตื้นสุด เป็น กิจกรรมที่นักเรียนจะต้องได้ร่วมแสดงทุกคน ซึ่งบทเรียนในการสอนครูจะกำหนดสถานการณ์ที่เกิด ปัญหา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และ ด้านการวางแผนจัดการ โดยนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ผ่านการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ และใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างเรื่องราวในการแสดงออกอย่างอิสระ ดำเนินการแสดงเองจนจบ ทั้งนี้ครูมีบทบาทเป็นผู้ช่วยชี้แนะให้นักเรียน เพื่อให้เกิดจินตนาการในการเล่นบทบาทสมมติ และใช้ สื่อหรืออุปกรณ์ประกอบในการทำกิจกรรม

ช่วงที่ 4 กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูซักถามเกี่ยวกับ สถานการณ์ที่ได้แสดงไป โดยช่วยกันอภิปรายผลจากกิจกรรม เพื่อหาแนวทางหลังจากปฏิบัติ กิจกรรมแล้วเกิดทักษะการคิด ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ด้านการควบคุมอารมณ์ และ ด้านการวางแผนจัดการ ของนักเรียนเพิ่มขึ้น

การประเมินผล

1. ใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

ตาราง 12 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย (จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง รวมเป็น 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที)

ครั้งที่	กิจกรรม	วันที่ทำการทดลอง	กิจกรรมละครสร้างสรรค์	ลักษณะตัวชีวัดด้านพฤติกรรม
		ศุกร์		ทำความเข้าใจโครงสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัย และนักเรียน เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง (Per-test)
1	กิจกรรมช่วยกันซ่อนหา	จันทร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การสัมผัส, การลิ้มรส) การใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibit) ตั้งใจทำกิจกรรมของตนเอง ไม่รบกวนผู้อื่น, เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา, จัดจ้อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน, ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด, เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้, รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด, เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตเมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่, หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน, จัดจ้อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย, และเล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
2	กิจกรรมเดินเล่นในป่า	พุธ	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์	
3	กิจกรรมฝูงช้างในป่าใหญ่	ศุกร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานการใช้ท่าไป	
4	กิจกรรมกิ่งไม้กายสิทธิ์	จันทร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานการแสดงละครแบบพูดต้นสด	

ตาราง 10 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	วันที่ทำการทดลอง	กิจกรรมละครสร้างสรรค์	ลักษณะตัวชี้วัดด้านพฤติกรรม
5	กิจกรรมฉันคิดเธอจินตนาการ	พุธ	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การได้ยิน, การมองเห็น) การใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์ หาทางแก้ปัญหาไม่เอาแต่โยนวาย, เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์โกรธอย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรงเช่น ไป
6	กิจกรรมเล่นเรือในทะเล	ศุกร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์	เล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ, อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย, ระวัง
7	กิจกรรมอาชีพในฝัน	จันทร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การใช้ทำใบ้	อารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไป
8	กิจกรรมหมีผู้หิวโซ	พุธ	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การแสดงละครแบบพูดฉันสุด	พูดหน้าชั้นเรียน และเมื่อผิดหวังเสียใจ คุปลดบโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ขวบไม่เกิน 5 นาที, 5 ขวบไม่เกิน 10 นาที)
9	กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์	ศุกร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (การได้กลิ่น) การใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	ด้านการวางแผนจัดการ (Plan/organize) เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด, เมื่อครูชี้แนะให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน, เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ,

ตาราง 10 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	วันที่ทำการทดลอง	กิจกรรมละครสร้างสรรค์	ลักษณะตัวชี้วัดด้านพฤติกรรม
10	กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก	จันทร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์	รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทานอาหาร เก็บของก่อนกลับบ้าน, รู้จักแก้ปัญหาเช่น
11	กิจกรรมสี่สັນหรรษา	พุธ	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การใช้ท่าใบ้	เมื่อทำน้ำหก รู้จักหาผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เดิมไม่ถึงรู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาเป็นหยิบของ เมื่อไม่มี
12	กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ	ศุกร์	ทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน การแสดงละครแบบพูดน้อย	ช้อนทานข้าวรู้จักเดินไปหยิบ ไม่มียางลบ รู้จักเดินไปหา และทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอ ก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสีอื่นแทน ลากเส้นผิดแต่ไม่มียางลบก็ทำต่อจนเสร็จได้
		จันทร์		สรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เก็บข้อมูลหลังการทดลอง (Post-test)

กิจกรรมช่วยกันค้นหา

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้สามารถยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่กำลังทำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ประสาทสัมผัส ในการลิ้มรส และการสัมผัสลักษณะของสิ่งต่าง ๆ แล้วสามารถอธิบายรายละเอียดของสิ่งนั้น
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราว และแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างเงื่อนไขข้อตกลงของครูไปสู่แรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรม

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูทำข้อตกลงกับนักเรียน ครูจะแจกสติ๊กเกอร์รูปดาว 3 สีของนางฟ้าให้นักเรียนแต่ละคน นักเรียนจะได้รับสติ๊กเกอร์ก็ต่อเมื่อ
 - ตั้งใจทำงานเรียบร้อยสมบูรณ์จะได้รับดาวสีเขียว
 - ตั้งใจทำกิจกรรมจนเสร็จสมบูรณ์จะได้รับดาวสีแดง
 - ตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ จะได้รับดาวสีน้ำเงินโดยเพื่อนจะเป็นคนเลือก

2. ครูเริ่มกิจกรรมเกมส์ อะไรในกล่อง โดยนำกล่องที่มีผลไม้มาให้ให้นักเรียนคลำทีละคนและทายดูว่า ผลไม้ที่อยู่ในกล่องคือผลไม้อะไร และบอกว่า มีลักษณะอย่างไร

3. ครูนำผลไม้มาให้ให้นักเรียนเข้าแถวชิมทีละคน และให้นักเรียนทายว่าคือเนื้อผลไม้อะไร มันมีรสชาติอย่างไร ครูยังไม่เฉลยว่าผลไม้ชนิดนั้นคืออะไร

4. ครูเตรียมกระดาษ โดยให้นักเรียน จับคู่ 2 คน แต่ละคู่จะต้องช่วยกันวาดรูปผลไม้ชนิดนั้นออกมา ครูให้เงื่อนไขเมื่อนักเรียนใช้สีเสร็จต้องนำมาใส่กล่องตรงกลางเพื่อแบ่งให้ให้เพื่อนคนอื่น ๆ ได้ใช้ โดยใช้เวลาในการวาดรูประบายสีให้เสร็จสมบูรณ์ภายในเวลา 10 นาที เมื่อนักเรียนคู่ไหนตั้งใจวาดรูป ระบายสีจนเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์แล้ว นักเรียนถึงจะได้ดูเฉลยในกล่องว่าเป็นผลไม้อะไร

5. ครูเฉลยคำตอบผลไม้ที่อยู่ในกล่องปริศนา คือ สตรอว์เบอร์รี่ แล้วให้นักเรียนได้สัมผัสผลไม้ในกล่อง และชิมรสชาติอีกอีก 1 ครั้ง

6. ครูให้สติกเกอร์รูปดาวสี่เหลี่ยมสำหรับนักเรียนที่ตั้งใจชิ้นงานเรียบร้อยสมบูรณ์

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูเล่านิทานเรื่อง “เจ้าหนูน้อยสตรอว์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำและหมีใหญ่ผู้หิวโซ” โดยใช้หุ่นมือ หลังจากนั้นครูสนทนาซักถามถึงสถานการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร

2. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันคิดวิธีในการซ่อนสตรอว์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำอย่างไรโดยไม่ให้เจ้าหมีเห็น โดยครูแจกอุปกรณ์การแสดงสตรอว์เบอร์รี่ลูกใหญ่ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

กิจกรรมละคร

ครูเป็นผู้เล่าดำเนินเรื่อง แล้วสมมติให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงเป็นหนูแสดงโต้ตอบกับครู ตามที่นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดบทสนทนากันไว้โดยครูช่วยบ้างในบางครั้ง

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับกิจกรรมนักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการแสดง และได้รับความรู้เรื่องอะไรบ้าง

- ครูอธิบายเกี่ยวกับการใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างไร

- ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปหน้าที่ของประสาทสัมผัสการลิ้มรส และการสัมผัส โดยให้นักเรียนยกมือก่อน ถึงจะตอบคำถามได้ หลังจากนั้นครูแนะนำความรู้เพิ่มเติมตามความต้องการของนักเรียน

2. ครูให้สติ๊กเกอร์รูปดาวสีแดง และสีน้ำเงิน สำหรับนักเรียนที่ตั้งใจทำกิจกรรมจนเสร็จสมบูรณ์ โดยให้นักเรียนเลือกเพื่อนที่นักเรียนเห็นว่าตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนในขณะที่ครูกำลังสอน จะได้รับสติ๊กเกอร์

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “เจ้าหนูน้อยสตรอร์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำและหมีใหญ่ผู้หิวโซ่”

สตรอร์เบอร์รี่

กล่องผลไม้ปริศนา

กระดาษ

สี

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการอดทน และควบคุมการกระทำ ความคิด ควบคุมความสนใจ จดจ่อกับกิจกรรม

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง เจ้าหนูน้อยสตรอร์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำและหมีใหญ่ผู้หิวโซ่

จะเอ เจ้าหนูตัวน้อยกำลังทำอะไรอยู่ล่ะ? (ครู)

อ้อ ! รู้แล้วละ เธอกำลังเก็บสตรอร์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำลูกนั้นใช่ไหมล่ะ

แต่ซัก่อน เจ้าหนูน้อย เธอไม่เคยได้ยินเรื่องเกี่ยวกับเจ้าหมีใหญ่ผู้หิวโซ่หรือ? (ครู)

โอย....ยย เจ้าหมีนั้น ชอบกินสตรอร์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำยิ่งกว่าอะไร !

ขนาดอยู่ห่างเป็นกิโลๆ เจ้าหมีผู้หิวโซ่ยังได้กลิ่นสตรอร์เบอร์รี่สุกสีแดงก่ำนั้นเลย

โดยเฉพาะอย่างยิ่งลูกที่เพิ่งเก็บมา

ติ้ง! ตึ้ง! ตึ้ง! เจ้าหมีใหญ่จะย่ำผ่านป่ามาด้วยเท้าอันใหญ่โตและหิวโหย ฟุดฟิด! ฟุดฟิด!

ฟุดฟิด! มันจะดมหากลิ่นสตรอร์เบอร์รี่จนพบ แล้วเจ้าจะเอาไปซ่อนไว้ที่ไหน? (ครู)

ไม่ว่าจะถูกซ่อนไว้ที่ไหน หรือมีใครคั่นอยู่ หรือจะถูกปลอมแปลงไปอย่างไร

เร็วๆ เข้าเถอะ! เจ้ารู้อยู่แล้วว่ามีวิธีเดียวเท่านั้นในโลกนี้ ที่จะรักษาสตรอร์เบอร์รี่สุกสีแดง

ก่ำ ให้อร่อยพ้นจากเนื้อมือเจ้าหมีใหญ่ผู้หิวโซ่ได้! (ครู)

กิจกรรมเดินเล่นในป่า

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้สามารถยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้สามารถจดจ่อในเรื่องที่กำลังทำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้มีการทำงานร่วมกัน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างเงื่อนไขข้อตกลงของครูไปสู่แรงจูงใจใน

การปฏิบัติกิจกรรม

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูทำข้อตกลงกับนักเรียน ครูจะแจกสติ๊กเกอร์รูปมงกุฎ 3 สีของพระราชทานให้นักเรียนแต่ละคน นักเรียนจะได้รับสติ๊กเกอร์ก็ต่อเมื่อ

- ตั้งใจทำงานเรียบร้อยสมบูรณ์จะได้รับมงกุฎสีเงิน
- ตั้งใจทำกิจกรรมจนเสร็จสมบูรณ์จะได้รับมงกุฎสีส้ม
- ตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ จะได้รับมงกุฎสีเหลืองโดยเพื่อนจะเป็นคนเลือก

เลือก

2. ครูเริ่มกิจกรรม เคลื่อนไหวตามจินตนาการ แล้วให้นักเรียนดูรูปสัตว์ 4 รูป ได้แก่ เสือ, นกยูง, ม้า และปลาโลมา

3. ครูแจกสติกเกอร์รูปสัตว์ทั้ง 4 รูปให้กับนักเรียนทุกคน โดยให้นักเรียนเลือกสัตว์ที่ตัวเองชอบ 1 ตัว และที่เหลือให้เอาไปแบ่งให้เพื่อน ๆ

4. ครูให้นักเรียนรวมกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ตามสัตว์ที่ตัวเองได้เลือกไว้ แล้วให้นักเรียนลองเคลื่อนไหวเป็นสัตว์นั้น ๆ

5. ครูเลือกกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 ออกมาทำท่าให้เพื่อน ๆ ดูก่อน โดยครูสร้างข้อตกลงกับนักเรียน ดังนี้

- ครูเคาะสัญญาณซ้ำให้นักเรียนเคลื่อนไหวทำตามจินตนาการอยู่กับที่
- ครูเคาะจังหวะเร็วให้นักเรียนเคลื่อนไหวทำตามจินตนาการไปรอบ ๆ โดยไม่ใช่ชนกับเพื่อน

- ถ้าครูเคาะจังหวะ 2 ครั้ง ติดกันให้นักเรียนหยุดการเคลื่อนไหวในท่ายืนทันที
- ถ้าครูเป่านกหวีดนักเรียนทั้งสองกลุ่มจะต้องสลับกันทำตามสัตว์ของอีกกลุ่มทันที

6. เมื่อกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 ทำเสร็จให้นักเรียนกลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 4 ปฏิบัติเหมือนกันกับสองกลุ่มแรก และในขณะที่นักเรียนกำลังปฏิบัติกิจกรรมครูคอยดูแลและเน้นย้ำการระมัดระวังความปลอดภัย

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูเล่านิทานเรื่อง “เดินเล่นในป่า” โดยใช้หุ่นมือ หลังจากนั้นครูสนทนาซักถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร

- ในเรื่องเกิดเหตุการณ์ที่ใด
- เมื่อเดินเล่นในป่าได้พบเจอสัตว์อะไรบ้าง
- สัตว์พวกนั้นกำลังทำอะไรอยู่ แล้วเด็กเล่นอะไรกับสัตว์พวกนั้นบ้าง

2. ครูแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยครูแจกกระดาษแผ่นยาวให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม และครูให้เงื่อนไขเมื่อนักเรียนใช้สีเสร็จต้องนำมาใส่กล่องตรงกลางให้เพื่อนคนอื่น ๆ ได้ใช้ และใช้ให้แต่ละกลุ่มใช้เวลา 15 นาที หลังจากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างเนื้อเรื่องใหม่ “เมื่อฉันเดินเล่นในป่า” ซึ่งนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มจะต้องวาดสัตว์ที่นักเรียนเจอต่อกันเป็นเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

กิจกรรมละคร

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มผลัดกันออกมาเล่าเรื่องราวของกลุ่มตัวเอง โดยช่วยกันเล่าเรื่องราวต่อ ๆ กันผ่านผลงานรูปภาพของตนเอง โดยครูช่วยบ้างในบางครั้งเมื่อนักเรียนติดขัด

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูสนทนากลุ่มเกี่ยวกับกิจกรรมนักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการแสดง และได้รับความรู้เรื่องอะไรบ้าง

- ครูถามนักเรียน วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้สลับบทบาทสัปดาห์กับเพื่อนๆ

2. ครูให้สติ๊กเกอร์รูปมงกุฎให้กับนักเรียนที่ปฏิบัติตามข้อตกลง และให้นักเรียนเลือกเพื่อนที่นักเรียนเห็นว่าตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ ในขณะที่ครูกำลังสอน จะได้รับสติ๊กเกอร์

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “เดินเล่นในป่า”

กระดาษแผ่นยาว

สี

รูปภาพสัตว์ 4 รูป

เครื่องเคาะจังหวะ

นกหวีด

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการจดจำ และควบคุมการกระทำ ความคิด ควบคุมความสนใจ จดจำกับกิจกรรม

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง เดินเล่นในป่า

พ่อของฉันให้แตรตัวใหม่และหมวกกระดาษ พ่อให้ฉันเล่นอยู่ในบ้าน แต่ฉันอยากออกไปเดินเล่นข้างนอก จะวิ่งแอบย่องเดินเข้าไปในป่า สิงโตเจ้าป่าตัวใหญ่กำลังนอนงีบอยู่ ตื่นขึ้นมาเมื่อได้ยินเสียงแตรของฉัน “เธอจะไปไหนนะ !” เจ้าสิงโตถามฉัน “ขอไปด้วยได้ไหม ถ้าฉันหิวผมเรียบร้อย” เมื่อสิงโตหิวผมเรียบร้อยแล้ว ก็ตามฉันมา ตอนที่ฉันเข้าไปเดินเล่นในป่า ลูกข้างสองตัวกำลังอาบน้ำ แต่ทั้งคู่ก็หยุดพ่นน้ำใส่กันเมื่อพวกมันเห็นฉัน “รอเราด้วย” ลูกข้างบอกพลางชี้เหตุให้

แห้ง ตัวหนึ่งใส่เสื้อกันหนาว อีกตัวหนึ่งสวมรองเท้า แล้วลูกข้างสองตัวก็ตามมาด้วย ตอนที่ฉันเข้าไปเดินเล่นในป่า หมีใหญ่สีน้ำตาลสองตัวนั่งอยู่ใต้ต้นไม้ กำลังนับถั่วและกินแยมกันอยู่ “รอเดี๋ยว” พวกหมีร้องเรียก “เราอยากไปด้วย!” ทั้งคู่ถือถั่วและช้อนตักแยม แล้วหมีสีน้ำตาลก็ตามมาด้วย ตอนที่ฉันเข้าไปเดินเล่นในป่า แม่และพ่อจึงไล่ กำลังสอนให้ลูกน้อยกระโดด “เราจะเอากลองไปด้วยนะ” แม่จึงโฉบบอก “ลูกของเราไม่ควนหรือจะ ฉันจะใส่เขาไว้ในกระเป๋า” ลูกจึงไต่ปีนเข้าไปอยู่ในกระเป๋าหน้าท้องแม่ และครอบครัวจึงก็ติดตามมาด้วย ตอนที่ฉันเข้าไปเดินเล่นในป่า นักตะกุ่มเผ่าสีเทานั่งอยู่ริมหนองน้ำ มันนั่งนิ่งจนฉันเข้าไปดูใกล้ ๆ ว่าใช่นกจริง ๆ หรือเปล่า นักตะกุ่มลุกขึ้นยืนมองหน้าฉัน มันไม่พูดอะไรสักคำ แต่เมื่อฉันกลับไปหาเพื่อนสัตว์ของฉัน นกท่าทางตลก ๆ นั้นก็ตามมาด้วย ค้างน้อยสองตัวอยู่บนต้นไม้สูง พวกค้างน้อยหยดเล่น และตะโกนลงมาเมื่อมองเห็นฉัน “ขบวนแห่ ขบวนแห่ เราชอบขบวนแห่” ทั้งคู่หยิบชุดสุดท้ายออกมาจากโพรงไม้ แล้วค้างน้อยทั้งสองตัวก็ตามมาด้วย ตอนที่ฉันเข้าไปเดินเล่นในป่า ฉันเห็นกระต่ายตัวหนึ่งอยู่หลังต้นไม้เล็ก ๆ “ไม่ต้องกลัวนะ” ฉันร้องเรียก “ถ้าเธออยากไปด้วยเธอมาเดินข้าง ๆ ฉันก็ได้” กระต่ายจึงตามมาด้วย ฉันเป่าแตร สิงโตคำราม ช้างชูวงร้องแปร้น หมีใหญ่ให้ร้อง จิงโจ้ตีกลอง นักตะกุ่มจับจะงอยปากเป็นจังหวะ ค้างคู่อึ่งและตบมือ แต่กระต่ายไม่ทำเสียงอะไรเลย ตอนที่ฉันเข้าไปเดินเล่นในป่า เรามาถึงสถานที่จัดงานเลี้ยงและเล่นสนุก เราจึงหยุดพักกินถั่วและแยม และกินไอศกรีมกับเค้กที่มีอยู่ตรงนั้นแล้ว พวกเราได้เล่นมอญซ่อนผ้ากันครบทั้งวง เราเล่นวิธีข้าวสารด้วย จากนั้นก็เล่นซ่อนหา ฉันปิดตา แล้วเพื่อน ๆ ก็ไปซ่อน ยกเว้นกระต่ายอยู่หนึ่ง ๆ กับที่ “เอาละนะ!” ฉันตะโกนแล้วลืมตาขึ้น ไม่มีใครอยู่เลย ฉันหาใครไม่เจอเลย ทุกอย่างว่าเปล่า ฉันเริ่มร้องไห้ และคิดในใจว่าน่าจะเชื่อฟังพ่อ ทันใดนั้นมีพ่อของฉัน พ่อกำลังตามหาฉัน “ลูกพูดกับใครนะ” พ่อถาม “พูดกับเพื่อน ๆ สัตว์จ๊ะ พวกมันกำลังแอบอยู่ แต่หนูหาใครไม่เจอเลย” พูดพร้อมกับสะอื้น “แต่เนี่ยแหละ” พ่อพูด “พ่อให้ลูกเล่นอยู่ในบ้านไม่ใช่เหรอ พ่อเป็นห่วงลูกมากเลยนะ” ฉันเสียใจที่ไม่ฟังพ่อและแอบออกมาโดยที่ไม่ได้บอกพ่อ “พ่อจำหนูขอโทษนะที่ทำให้พ่อเป็นห่วง” พ่ออุ้มฉันขึ้นคอและเดินกลับบ้าน ตอนขึ้นคอพ่อจะจ๊ะจ๊ะโถงออกไปว่า “ลาก่อนนะเพื่อน ๆ”

กิจกรรมผู่ช้างในป่าใหญ่

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้สามารถยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่กำลังทำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสาร โดยใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการแสดงอย่างสร้างสรรค์ผ่านบทบาทสมมติและเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่ได้รับ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างเงื่อนไขข้อตกลงของครูไปสู่แรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรม

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูทำข้อตกลงกับนักเรียน ครูจะแจกสติ๊กเกอร์รูปผีเสื้อ 3 สีให้นักเรียนแต่ละคน นักเรียนจะได้รับสติ๊กเกอร์ก็ต่อเมื่อ
 - ตั้งใจทำงานเรียบร้อยสมบูรณ์จะได้รับผีเสื้อสีฟ้า
 - ตั้งใจทำกิจกรรมจนเสร็จสมบูรณ์จะได้รับผีเสื้อสีม่วง
 - ตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ จะได้รับผีเสื้อสีเขียวโดยเพื่อนจะเป็นคนเลือก
2. ครูเริ่มกิจกรรมด้วยการใช้ปริศนาคำทาย มันคืออะไร โดยครูขออาสาสมัครออกมาทำท่าทางตามที่ครูบอกในแต่ละข้อให้เพื่อน ๆ ดู
 - “ฉันตั้งชื่อมันว่าป่องแป้ง ป่องแป้งเป็นสิ่งมีชีวิต และมีสีขา มันคืออะไร”
 - “ป่องแป้งเป็นสิ่งมีชีวิต ที่มีสีขา และตัวโต โต มันคืออะไร”

- “ป่องป่องเป็นสิ่งที่ชีวิต ที่มีสี่ขา ตัวโต โต และมีหูใหญ่ๆ มันคืออะไร”
- “ป่องป่องเป็นสิ่งที่ชีวิต ที่มีสี่ขา ตัวโต โต มีหูใหญ่ๆ และมีวงมีงา มันคืออะไร”

3. ครูให้นักเรียนเข้าแถวต่อกันและขออาสาสมัครยกมือ 1 คนที่รู้คำตอบแล้ว ไปกระซิบข้างหูเพื่อน โดยครูสอนวิธีการกระซิบ แล้วให้นักเรียนกระซิบส่งต่อกันมาเรื่อย ๆ จนคนสุดท้ายต้องทำท่าของสิ่งที่เพื่อนกระซิบส่งมาให้ แล้วครูจึงจะเฉลยคำตอบ

4. ครูสนทนาคำถามโดยนำหน้ากากช้างน้อยอุปกรณ์การแสดง มาสนทนาโดยการใช้น้ำคำถาม

- ในรูปภาพนี้นักเรียนคิดว่าเป็นตัวอะไร
- สิ่งนี้มีลักษณะท่าทางอย่างไร อาศัยอยู่ที่ไหน
- อุปกรณ์นี้ทำมาจากอะไร

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูเตรียมอุปกรณ์สำหรับทำหน้ากากช้างน้อย โดยเตรียมมูมห้อยไว้ 3 มูม มูมที่ 1 เป็นมูมสำหรับติดกระดาษรูปหน้าช้าง มูมที่ 2 เป็นมูมสำหรับระบายสีและตกแต่งหน้ากากช้าง มูมที่ 3 เป็นมูมสำหรับร้อยเชือกให้พอดีกับศีรษะ โดยผู้วิจัยและครูพี่เลี้ยงคอยสังเกตอยู่ในแต่ละมูม ครูให้เวลาในการทำกิจกรรมมูมละ 5 นาที

2. ครูอธิบายว่าก่อนที่จะทำกิจกรรมนักเรียนทุกคนจะต้องมีหน้ากากช้างน้อยก่อน โดยครูสาธิตให้นักเรียนดูก่อนว่านักเรียนทุกคนจะต้องไปที่มูมที่ 1 ก่อน จากนั้นไปที่มูมที่ 2 และมูมที่ 3 ตามลำดับ และเมื่อนักเรียนใช้อุปกรณ์ที่มูมไหนเสร็จแล้วจะต้องเอาวางไว้ที่เดิมเพื่อแบ่งให้เพื่อน ๆ ได้ใช้ และห้ามเอาไปไว้ที่มูมอื่น ๆ เมื่อนักเรียนปฏิบัติครบถ้วนสมบูรณ์แล้วถึงจะเริ่มทำกิจกรรม

3. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน และแจกชิ้นงานคือให้นักเรียนแต่ละคู่ แล้วช่วยกันตรวจสอบว่าชิ้นงานของตัวเองหรือของเพื่อนมีอะไรที่ยังไม่เสร็จสมบูรณ์บ้าง หรือควรจะเพิ่มเติมอะไร

กิจกรรมละคร

ครูให้นักเรียนสมมติว่าตนเองเป็นช้างสวมใส่หน้ากากช้างที่ตนเองประดิษฐ์ขึ้น และเคลื่อนไหวตามจินตนาการโดยห้ามใช้เสียงประกอบคำบรรยายเรื่อง “ช้างในป่าใหญ่” ของครู

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูสนทนาคำถามเกี่ยวกับบทบาทที่ได้เล่นไป โดยให้ทุกคนช่วยกันทบทวนเรื่องราวเล่าเรื่องอีกครั้งตั้งแต่ต้นจนจบ

- ครูอธิบายเกี่ยวกับหน้าที่ในการใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมายการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก

2. ครูให้สตีกเกอร์รูปผีเสื้อกับนักเรียนที่ปฏิบัติตามข้อตกลง และให้นักเรียนเลือกเพื่อนที่นักเรียนเห็นว่าตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ ในขณะที่ครูกำลังสอน จะได้รับสตีกเกอร์

สื่อการสอน

เรื่อง “ช้างในป่าใหญ่”

อุปกรณ์สำหรับทำหน้ากาก

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการอดทน และควบคุมการกระทำ ความคิด ควบคุมความสนใจ จดจ่อกับกิจกรรม

ภาคผนวก

เรื่อง ช้างในป่าใหญ่

ณ ป่าใหญ่แห่งหนึ่ง มีช้างอยู่ฝูงหนึ่ง ที่ป่าใหญ่แห่งนี้มีอาหารที่อุดมสมบูรณ์มาก มีทั้งทุ่งหญ้าอันกว้างใหญ่ ลำธารน้ำใส ช้างทั้งหลายก็เดินชมป่าและกินหญ้า และน้ำใสในลำธาร ทันใดนั้นเอง มีเสียงปึงดังขึ้น ปึง ช้างทั้งหลายหยุดฟังเสียงปึง เมื่อมีเสียงปึงดังซ้ำอีกครั้ง ช้างตกใจพากันวิ่งหนีเพื่อเอาชีวิตรอด วิ่งเข้าไปแอบให้พุ่มไม้ใหญ่มันซ่อนตัวโดยการนั่งก้มตัวและพยายามทำตัวเองให้เล็กที่สุดเท่าที่จะทำได้ มันแอบอยู่ที่พุ่มไม้อยู่นาน ตาก็มองหามีสใคร่จะเดินผ่านมาทางนี้หรือไม่ ทันใดนั้นเองก็มีเสียงเพื่อนช้างตะโกนมาว่า นายพรานไปแล้วทำให้ช้างทั้งหลายที่แอบซ่อนอยู่ในพุ่มไม้ต่างดีใจพากันจับมือกันเป็นวงกลมและกระโดดโลดเต้นไปรอบ ๆ ป่าอย่างมีความสุข

กิจกรรมกิ้งไม้กายสิทธิ์

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้สามารถยับยั้งพฤติกรรมตนเองไม่หุนหันพลันแล่น หยุดคิดก่อนทำ หยุดพฤติกรรมที่รบกวนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้ง ความคิดไม่ให้คิดเรื่อยเปื่อยในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง ควบคุมความคิดให้มีสมาธิจดจ่อในเรื่องที่กำลังทำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด และใช้จินตนาการในการสร้างเรื่องราว
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ละคร
3. เพื่อให้นักเรียนสร้างกระบวนการคิดหลังจากกิจกรรม แล้วสามารถวิเคราะห์ และ

อธิบายเหตุผล นำไปประยุกต์ใช้ได้

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูทำข้อตกลงกับนักเรียน ครูจะแจกสติ๊กเกอร์รูปต่าง ๆ ให้นักเรียนเลือกคนละ 10 ดวง นักเรียนจะได้รับสติ๊กเกอร์ก็ต่อเมื่อ
 - ตั้งใจทำกิจกรรมจนเสร็จสมบูรณ์
 - ตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ จะได้รับสติ๊กเกอร์โดยเพื่อนจะเป็นคนเลือก
2. ครูเริ่มกิจกรรม “รู้สึกอย่างไรนะ” โดยนำรูปภาพใบหน้ายิ้มดีใจมาก ใบหน้ายิ้มปานกลาง และใบหน้าเสียใจ ไปติดบนกระดาน

3. ครูเตรียมรูปภาพจำนวน 10 สถานการณ์ให้นักเรียนดู หลังจากนั้นครูถามนักเรียนว่ารู้สึกอย่างไรกับสถานการณ์นั้น ๆ แล้วให้แต่ละคนวิ่งไปแตะรูปใบหน้าที่ถูกต้องกับสถานการณ์นั้น ๆ ที่ละคนจนครบทุกคน

4. ครูอธิบายแต่ละสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง พร้อมกับซักถามเหตุผลว่ารู้สึกอย่างไร และจะทำอย่างไรต่อสถานการณ์นั้น ๆ ร่วมกัน

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูครูเล่านิทานเรื่อง “กิ้งไม้กายสิทธิ์” โดยใช้หุ่นนิ้วมือ หลังจากนั้นครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกิดขึ้น

2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ครูให้นักเรียนร่วมกันคัดเลือกนักแสดงตามบทต่างๆ โดยครูช่วยทบทวนการดำเนินเรื่อง ตัวละคร อุปกรณ์ และฉาก

3. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดสถานที่ภายในห้องเรียนให้เป็นฉาก และให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการแสดงในแต่ละฉาก

กิจกรรมละคร

ครูเป็นผู้เล่าดำเนินเรื่อง แล้วสมมติให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงตามการบรรยาย โดยนักเรียนจะพูดต้นสด และครูจะช่วยบ้างในบางครั้งเมื่อนักเรียนติดขัด

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับบทบาทที่ได้แสดงไป

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับบทบาทที่ได้รับ
- นักเรียนคิดว่าอย่างไร เหตุใดน้องนุ่นถึงโดนคุณแม่ตี
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับน้องนุ่นที่ถูกคุณแม่ตี
- นักเรียนคิดว่าน้องนุ่นเล่นสนุกใช้ศาหาเสกสิ่งของต่าง ๆ นักเรียนคิดว่าเป็นการกระทำที่ดีหรือไม่

- ถ้านักเรียนไม่อยากเป็นแบบน้องนุ่น นักเรียนควรทำอย่างไร

2. ครูให้สติกเกอร์กับนักเรียนที่ปฏิบัติตามข้อตกลง และให้นักเรียนเลือกเพื่อนที่นักเรียนเห็นว่าตั้งใจฟังครู และไม่รบกวนเพื่อน ๆ ในขณะครูกำลังสอน จะได้รับสติกเกอร์

3. ครูให้นักเรียนเลือกสติกเกอร์ที่ตัวเองชอบมากที่สุดเก็บไว้ 5 ดวง แล้วนำสติกเกอร์ที่เหลือ 3 ดวงไปแลกกับเพื่อนในห้องคนใดก็ได้ และอีก 2 ดวงให้นำไปแบ่งให้ครูที่นักเรียนชอบมากที่สุด

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “กิ้งไม้กายสิทธิ์”

หุ่นนิ้วมือ

อุปกรณ์ประกอบการแสดง

รูปภาพ 10 สถานการณ์

รูปภาพใบหน้า

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการอดทน และควบคุมการกระทำ ความคิด ควบคุมความสนใจ จดจ่อกับกิจกรรม

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง กิ้งไม้กายสิทธิ์

น้องนุ่นเป็นเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ ที่มีนิสัยซุกซนจนทำให้คุณแม่ต้องปวดหัวอยู่บ่อย ๆ

วันหนึ่ง ตอนที่คุณแม่ไม่อยู่บ้าน น้องนุ่นแอบฝืนคำสั่งของคุณแม่ด้วยการมุดหัวออกไปเที่ยวในทุ่งหญ้า ที่คุณแม่เตือนหนักเตือนหนักว่าอย่าเข้าไปเล่น น้องนุ่นชอบทำอะไรแบบนี้เสมอ ขอให้ได้อึดสักหน่อย ถ้าคุณแม่จับไม่ได้ไล่ไม่ทัน มันก็เป็นเรื่องที่สนุก และน่าตื่นเต้นมิใช่หรือ?

ในขณะที่น้องนุ่นกำลังเดินเล่นอยู่นั้น จู่ ๆ เธอก็เลื้อยไปเห็นกิ้งไม้รูปร่างแปลกๆ วางอยู่บนหินก้อนใหญ่ โดยมีเศษหนังสือเล่มเล็ก ๆ วางอยู่ติด ๆ กัน เมื่อน้องนุ่นเดินเข้าไปดูและอ่านข้อความบนแผ่นหนัง เธอก็พบความลับที่วิเศษสุด เพราะกิ้งไม้ที่เธอเห็นมันเป็นคทากายสิทธิ์ ที่สามารถเนรมิตให้เกิดอะไรก็ได้ตามใจปรารถนา

น้องนุ่น ดีใจและรีบนำคทากลับบ้าน เธอคิดเรื่องสนุก ๆ เอาไว้มากมาย และทันทีที่เธอเข้าไปในห้องครัวของคุณแม่ น้องนุ่น ก็เริ่มใช้คทาเสกให้ฝูงปลาทองลอยขึ้นมาจากอ่างน้ำ แล้วเนรมิตให้พวกมันสามารถว่ายน้ำขึ้นไปในอากาศได้ด้วยอำนาจ ที่แสนอัศจรรย์ จากนั้น เธอก็รำยมนตร์ให้หม้อ กระทะ ตะหลิว พร้อมกับเหล่าเครื่องครัวทั้งหลาย ลุกขึ้นมาเต้นระบำกันจนเกิดเสียงดังสนั่นหวั่นไหวไปหมด เด็กน้อยเจ้าของกิ้งไม้กายสิทธิ์มองสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างมีความสุข เธอว่าคาถาต่อไป

โดยบังคับให้กระโปรงแป้งลอยขึ้นไปบนฟ้า แล้วให้มันหมุนคว้างพร้อม ๆ กับรอยผงแป้งลงมาราวกับเป็นช่วงเวลาที่หิมะตก นื่องหมากับเจ้าเหมียว ลื่นไถลบนพื้นห้องจนมอมแมมไปตาม ๆ กัน นื่องนุ่นสนุกกับการใช้คทาวิเศษ ในการทำเรื่องซุกซนจนบ้านยุ่งเหยิงชนิดที่ คุณแม่ต้องโกรธ จนควันออกหูแน่ ๆ แต่นื่องนุ่นไม่กลัวหรอก เพราะเธอรู้ว่า เธอสามารถใช้คทาวิเศษ เสกให้ทุกอย่างกลับคืนสู่สภาพเดิมก่อนที่คุณแม่จะกลับ มาได้อย่างง่ายดาย โดยไม่มีอะไรน่าเป็นห่วง

นื่องนุ่น สนุกกับการใช้เวทมนตร์จนเผลอหลับไปด้วยความเหนื่อยอ่อน เมื่อนื่องนุ่นนอนหลับไปได้สักพัก ใครบางคนก็แอบมองนื่องนุ่นจากนอกหน้าต่าง ก็เปิดประตูบ้านและย่องตรงเข้ามาหา เจ้าเด็กน้อยจอมซนที่กำลังหลับปุ๋ยอยู่ บุคคลลึกลับที่ลอบเข้ามาในบ้านเป็นหญิงชรา ที่มีจมูกงุ้มและคางยื่นแลดูน่าเกลียดน่ากลัวมาก เธอมองเด็กน้อยพร้อมกับแสบะยี้มอย่างสนใจ จากนั้นเธอก็เอื้อมมือที่เหี่ยวยุ่นออก มาเพื่อยีบึงไม้กายสิทธิ์ แล้วค่อย ๆ เดินจากไปอย่างเงิบเขียบ

ตกเย็น นื่องนุ่นสะดุ้งตื่นขึ้นมาเมื่อได้ยินเสียงของคุณแม่ร้องเรียก จากหน้าบ้าน เด็กน้อยรีบมองหาคทาวิเศษเพื่อเสกทุกอย่างให้กลับคืนสู่สภาพเดิม แต่อนิจจา! กิ่งไม้กายสิทธิ์กลับหายไปจากห้องนั้นเสียแล้ว

เมื่อคุณแม่เปิดประตูเข้ามาเห็นสภาพภายในห้องครัว คุณแม่ตกใจจนร้องเสียงดัง แถมยังอ้าปากค้างและทำตาโตเกือบ ๆ จะเท่ากับขนาดของไซ้บนกระบอกเทศ เลยทีเดียว นื่องนุ่นมองเห็นควันพวยพุ่งออกมาจากหูของคุณแม่ รวากับเป็นควันจากกาต้มน้ำที่เดือด ปุด ๆ คุณแม่คงโกรธเธอมาก นื่องนุ่นทำหน้าเหยเก และแล้ว...เด็กน้อยจอมซนก็เริ่มร้องไห้แง ๆ ก่อนที่คุณแม่จะลงมือตีกันเธอเสียด้วยซ้ำ

ที่นอกบ้าน แม่ मदเจ้าเลห์แอบมองลอดหน้าต่างเข้าไปพร้อมกับ จิกยิ้มด้วยความสะใจ ในที่สุดแผนการต่าง ๆ ที่เธอวางไว้ก็สำเร็จตามความคาดหมาย

“เด็กซน ๆ ต้องถูกตีกันเสียให้เข็ด”

แม่ मदหัวเราะหึ ๆ ในลำคอ จากนั้นเธอก็ชี้ไม้กวาดของเธอ แล้วทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้าเพื่อหาโอกาสแกล้งเด็กซน ๆ ทั้งหลายให้ได้รับบทเรียนที่สาสมต่อไป

กิจกรรมจิตเรจินตนาการ

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้ แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ประสาทสัมผัส ในการฟัง และสังเกตลักษณะของสิ่งต่าง ๆ แล้วสามารถอธิบายรายละเอียดของสิ่งนั้น
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราว และแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติ

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูเริ่มกิจกรรมเกมส์ จิ๊กซอว์ปริศนา โดยเตรียมแผ่นภาพจิ๊กซอว์ปริศนา ที่มีรูปภาพสัตว์ รูปภาพยานพาหนะต่าง ๆ และรูปภาพธรรมชาติ อยู่ด้านหลัง แล้วแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน
2. ครูอธิบายกติกาว่า “แต่ละกลุ่มจะได้ฟังเสียงของสิ่งที่อยู่ในภาพ และสามารถเปิดแผ่นภาพจิ๊กซอว์ปริศนาใบภาพได้เพียง 2 แผ่นเท่านั้น หลังจากนั้นต้องส่งตัวแทนไปค้นหารูปภาพของจิ๊กซอว์ปริศนาให้เจอ และครูจะจำกัดเวลาด้วยการจับเวลาโดยใช้นาฬิกาทราย อีกกลุ่มจะต้อง

รอต่อคิวจนกว่านาฬิกาทรายจะหมด ถึงจะเปลี่ยนกลุ่ม และขณะที่เพื่อนกำลังเล่นเกมส้อยแต่ละกลุ่มจะต้องไม่ส่งเสียงรบกวนเพื่อนๆ”

3. หลังจากจบแต่ละเกมส์ครูเฉลยรูปภาพปริศนาที่ซ่อนอยู่ด้านหลังจิ๊กซอว์

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูเล่านิทานเรื่อง “งานแต่งงานของเรา” โดยใช้หุ่นมือ หลังจากจบนิทานครูนำเค้กที่เตรียมไว้ให้เด็ก ๆ ดู โดยครูมีเงื่อนไขว่านักเรียนต้องช่วยกันทำงานให้เสร็จก่อนครูถึงจะแจกเค้กให้กับนักเรียนทุกคน

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และแจกกระดาษสีรูปทรงต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนต่อเป็นรูปภาพขึ้นมา แล้วช่วยกันสร้างเรื่องราวหลังจากนั้นครูใช้คำถามเป็นตัวกระตุ้นหรือกำหนดสถานการณ์

- กลุ่มที่ 1 เมื่อยี่ราฟกับจระเข้แต่งงานกันลูกที่ออกมาจะมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร แล้วยี่ราฟกับจระเข้จะทำอะไรกับลูกของพวกเขา

- กลุ่มที่ 2 บ้านของยี่ราฟกับจระเข้ น่าจะเป็นแบบไหน แล้วยี่ราฟกับจระเข้จะอาศัยอยู่ด้วยกันอย่างไร

กิจกรรมละคร

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันนำเสนอเล่าเรื่องราวผลงานของกลุ่มตัวเอง โดยครูคอยให้กำลังใจนักเรียน

2. เมื่อนักเรียนช่วยกันนำเสนอผลงานเสร็จครูเตรียมเค้กมาให้นักเรียน โดยครูสร้างสถานการณ์ว่าทำเค้กตกลงพื้น ครูอธิบายว่าครูถือไม่ระวังมือครูลื่นจึงทำให้เค้กตกลง โดยครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน หลังจากนั้นครูปลอมโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติ

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูและนักเรียนช่วยกันหาวิธีการแก้ไขปัญหา และวันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรกันบ้าง นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง

- ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปหน้าที่ของประสาทสัมผัสการได้ยินและการมองเห็น โดยให้นักเรียนยกมือก่อน ถึงจะตอบคำถามได้ หลังจากนั้นครูแนะนำความรู้เพิ่มเติมตามความต้องการของนักเรียน

2. เมื่อครูสรุปกิจกรรมเสร็จครูเตรียมขนมเค้กใหม่มาให้นักเรียน

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “งานแต่งงานของเรา”

หุ่นมือ

กระดาษสีรูปทรงต่างๆ

ขนมเค้ก

Audio CD เสียงต่างๆ

แผ่นภาพจิ๋วของวีรศนา

กล่องใบใหญ่ที่มีรูปภาพต่างๆ

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เมื่อโกรธ ผิดหวัง เสียใจ ไม่หุนหันพลันแล่น และใช้เวลาไม่นานในการคืนอารมณ์สู่ภาวะปกติ

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง งานแต่งงานของเรา

ณ ป่าแห่งหนึ่ง กำลังจะมีการจัดงานแต่งงานระหว่างจระเข้หนุ่ม กับยีราฟสาว สัตว์ต่าง ๆ ในป่าช่วยกันจัดเตรียมงานเพื่อเฉลิมฉลอง กระต่ายและกระรอกมีหน้าที่เตรียมชุดแต่งงานให้เจ้าสาวและเจ้าบ่าว โดยพวกมันเลือกเอาขนของไก่ฟ้ามาทำเป็นกระโปรง นำขนกระต่ายมาทำเป็นผ้าคลุมหน้า และนำหนังงูมาทำเป็นรองเท้า อีกฝั่งหนึ่งพวกนกนางนวลกำลังช่วยกันเตรียมที่จัดงานเลี้ยงเพื่อให้พร้อมสำหรับงานคืนนี้ เมื่อถึงเวลาแต่งงานสัตว์ในป่าทุกตัวมาร่วมอวยพรเพื่อเป็นสักขีพยานให้แก่เจ้าบ่าว และเจ้าสาว และเมื่อเวลาสำคัญที่ทุกคนรอคอยก็มีถึง นกฮูกอาวูโส กล่าวขึ้นกว่า “ขอเชิญเจ้าบ่าวจระเข้ และเจ้าสาวยีราฟพร้อมกันตัดเค้กแต่งงาน เพื่อเป็นสิริมงคลของชีวิตคู่ที่สดใสต่อไป” เมื่อตัดเค้กเสร็จแล้วกระต่ายน้อยจึงนำเค้กแต่งงานให้สัตว์ทุกตัวได้รับประทาน และนำเค้กมาฝากเด็ก ๆ ทุกคนด้วยนะ

กิจกรรมเล่นเรือในทะเล

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้ แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้มีการทำงานร่วมกัน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการ

ในทางปฏิบัติ

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูเริ่มกิจกรรม เคลื่อนไหวตามจินตนาการ ครูเตรียมรูปภาพต่าง ๆ ให้ครบตามจำนวนนักเรียน เช่น หัวเราะ ร้องไห้ ยิ้ม ตกใจ นอนหลับ กำลังถือสิ่งของ เท้าเอว ใจ คั่นทั้งตัว หนาว ปวดท้อง เป็นต้น หลังจากนั้นครูขออาสาสมัครมาทำท่าทางยกตัวอย่างตามรูปภาพให้เพื่อนๆดู
2. ครูให้นักเรียนจับมือกันเป็นวงกลม หลังจากนั้นครูอธิบายวิธีการเล่นเกมผู้นำผู้ตาม โดยให้นักเรียนที่นั่งบนเก้าอี้ตรงกลางเป็นผู้นำเปิดรูปภาพออกคำสั่งให้นักเรียนที่ยืนเป็นวงกลมเป็นผู้ตามเคลื่อนไหวท่าทางตามจินตนาการให้ตรงกับรูปภาพที่ผู้นำเปิดขึ้นมา
3. ครูให้นักเรียนคนอื่นผลัดเปลี่ยนกันนั่งบนเก้าอี้เปิดรูปภาพออกคำสั่งจนครบทุกคน โดยครูคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดเกี่ยวกับความปลอดภัย

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูแจกเรือพับจากกระดาษแผ่นใหญ่ให้นักเรียนแต่ละคน แล้วให้นักเรียนใช้สีน้ำวาดรูประบายสีตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการของตัวเอง โดยครูจะเป็นผู้เตรียมผ้าเช็ดมือ และผสมแต่ละสีใส่ในขวดบีบซอสไว้ให้นักเรียน นักเรียนจะต้องหยิบจานสี พู่กัน และเลือกสีที่ตัวเองใช้บีบใส่จานสีด้วยตนเอง หลังจากเสร็จงานแล้วครูสอนวิธีการลั่นพู่กันและจานสีแล้วนักเรียนจะต้องลั่นจานสี และพู่กันนำมาส่งคืนครูเหมือนเดิม ครูใช้เวลาในการทำงาน 20 นาที

2. ก่อนเริ่มกิจกรรมครูให้นักเรียนสังเกตพื้นในห้อง โดยครูสร้างสถานการณ์สีน้ำหกเลอะพื้นในห้องและถามนักเรียนก่อนทำกิจกรรมต่อไปว่า “ในห้องมีสีน้ำหกอยู่ที่พื้นเต็มไปหมดเลย เรายังทำกิจกรรมต่อไปไม่ได้ หากเด็กอยากจะทำกิจกรรมต่อไปจะต้องเหยียบสีเลอะเท้า พวกเราจะทำอย่างไรดี” โดยครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และครูได้เตรียมผ้าเช็ดพื้นสำหรับเช็ดสีไว้ให้นักเรียนหน้าห้อง

กิจกรรมละคร

1. ครูจัดนักเรียนให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมในการทำกิจกรรม

2. ครูอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมขึ้นไปเที่ยวทะเล โดยครูจะเปิดเสียงคลื่นทะเล แล้วสมมุติว่านักเรียนกำลังจะออกเรือไปท่องเที่ยวกลางทะเลพร้อมกับเพื่อนๆ ซึ่งครูจะเป็นกำหนดสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และนักเรียนจะเป็นผู้ร่วมแสดงบทบาททำทางตามสถานการณ์นั้น ๆ เช่น เรือกำลังลอยอยู่ในทะเลมะคลื่นลูกใหญ่มากระทบ, เรือกำลังแล่นผ่านฝูงปลาโลมานักเรียนกำลังจะหยิบกล้องมาถ่ายรูป แต่ทำกล้องหลุดมือตกลงไปในทะเล, เรือกำลังจะชนเกาะกลางทะเล เป็นต้น ซึ่งนักเรียนจะต้องคอยสนทนาโต้ตอบกับเพื่อนๆ ตามสถานการณ์ที่ครูกำหนด จบกิจกรรมครูคอยชื่นชมและให้กำลังใจนักเรียน

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปกิจกรรม

- ครูอธิบายเกี่ยวกับหน้าที่ในการใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมายการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก
- ครูอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างไร

สื่อการสอน

เรือพับจากกระดาษแผ่นใหญ่

สีน้ำ

จานสี

พุทักัน

ผ้าเช็ดสื

รูปภาพต่าง ๆ

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เมื่อโกรธ ผิดหวัง เสียใจ ไม่หุนหันพลันแล่น และใช้เวลาไม่นานในการคืนอารมณ์สู่ภาวะปกติ



กิจกรรมอาชีพในฝัน

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้ แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสาร โดยใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการแสดงอย่างสร้างสรรค์ผ่านบทบาทสมมุติและเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่ได้รับ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติ

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูเริ่มกิจกรรมด้วยปริศนาคำทาย “อาชีพอะไรนะ” หลังจากนั้นร่วมสนทนาเกี่ยวกับปริศนาคำทายนั้น
2. ครูให้นักเรียนจับมือกันเป็นวงกลม หลังจากนั้นครูอธิบายวิธีกิจกรรมอาชีพในฝัน โดยให้นักเรียนออกมาหยิบแผ่นภาพในกล่องแล้วจินตนาการเคลื่อนไหวลักษณะของอาชีพในภาพนั้น แล้วทำท่าทางให้เพื่อน ๆ ทาย เมื่อมีนักเรียนทายถูกครูเป็นผู้เฉลยรูปภาพนั้น

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูให้นักเรียนเลือกอาชีพในฝันที่ตนเองชอบมา 1 อาชีพ โดยครูถามคำถามดังนี้
 - เธอเป็นใคร? (อาชีพที่เด็ก ๆ ใฝ่ฝันอยากจะเป็นมากที่สุดคืออาชีพอะไร)
 - แล้วเธอทำงานที่ไหน? (อาชีพนั้นทำงานที่ไหน)

- เล่าให้ฉันฟังหน่อยสิอาชีพเธอเป็นอย่างไร? (อาชีพนั้นมีลักษณะ และการแต่งกายเป็นอย่างไร)

2. ครูเตรียมอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ไว้ในตะกร้าหมายเลข 1 และหมายเลข 2 วางไว้หลังห้อง

กิจกรรมละคร

1. ครูอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรม “อาชีพในฝัน” โดยครูสาธิตนักเรียนดูก่อน โดยเริ่มจากอาชีพที่ครูชอบ แล้วครูเลือกอุปกรณ์ให้ตรงกับอาชีพที่ครูเลือก โดยนักเรียนจะเป็นผู้ถามครูก่อน และครูแสดงตามบทบาทที่เลือกไว้

2. ครูให้นักเรียนออกมาปฏิบัติกิจกรรมที่ละคน โดยครูและเพื่อน ๆ ในห้อง เป็นผู้ถามคำถามนักเรียน ครูคอยให้กำลังใจนักเรียน และเมื่อแสดงเสร็จแล้วให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ ใส่ตะกร้าให้เรียบร้อย

3. เมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ โดยครูสร้างสถานการณ์ว่าทำตะกร้าอุปกรณ์ที่นักเรียนช่วยกันเก็บเสร็จเรียบร้อยแล้วตกพื้นของกระจัดกระจาย และครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนว่าจะทำอย่างไร

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับบทบาทอาชีพที่ได้แสดงไป โดยให้นักเรียนทุกคนช่วยกันสรุปความคิดรวบยอดจากตัวละครอาชีพต่าง ๆ เช่น ถ้าเราจะไปหาคุณหมอจากหรือสถานที่ที่เราควรไปหาที่ไหน, คุณหมอมีหน้าที่อะไรบ้าง

- ครูอธิบายเกี่ยวกับหน้าที่ในการใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมายการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก

สื่อการสอน

บัตรภาพอาชีพต่าง ๆ

อุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เมื่อโกรธ ผิดหวัง เสียใจ ไม่หุนหันพลันแล่น และใช้เวลาไม่นานในการคืนอารมณ์สู่ภาวะปกติ



กิจกรรมหมีผู้หิวโซ

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้ แสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด และใช้จินตนาการในการสร้างเรื่องราว
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ละคร
3. เพื่อให้นักเรียนสร้างกระบวนการคิดหลังจากกิจกรรม แล้วสามารถวิเคราะห์ และ

อธิบายเหตุผล นำไปประยุกต์ใช้ได้

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจุดใจ

1. ครูเริ่มกิจกรรม “รู้สึกอย่างไรนะ” โดยนำรูปภาพใบหน้าที่มีดีใจมาก ใบหน้าที่มีปานกลาง และใบหน้าที่เสียใจ ไปติดบนกระดาน

2. ครูเตรียมรูปภาพจำนวน 5 สถานการณ์ ให้นักเรียนดู หลังจากนั้นครูถามนักเรียนว่า รู้สึกอย่างไรกับสถานการณ์นั้น ๆ แล้วให้แต่ละคนวิ่งไปแตะรูปใบหน้าที่ถูกต้องกับสถานการณ์นั้น ๆ จนครบทุกคน

3. ครูอธิบายแต่ละสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง พร้อมกับซักถามเหตุผลว่ารู้สึกอย่างไร และจะทำอย่างไรต่อสถานการณ์นั้น ๆ ร่วมกัน

4. ครูตั้งคำถามกับนักเรียน “อะไรที่ทำให้นักเรียนเสียใจ อะไรที่นักเรียนทำแล้วมีความสุข” แล้วให้นักเรียนบอกสิ่งที่ตนเองคิดเอาไว้

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูครูเล่านิทานเรื่อง “หมีผู้หิวโซ” โดยใช้หุ่นนิ้วมือ หลังจากนั้นครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกิดขึ้น
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม เพื่อทำกิจกรรมแสดงละคร และกลุ่มไหนที่แสดงได้ดีที่สุดจะได้รับรางวัลตามลำดับ แล้วช่วยกันวางต้นเรื่องขึ้นใหม่ตามเหตุการณ์ที่ครูได้ตั้งคำถามไปในตอนแรก โดยครูเป็นผู้ช่วยในการคิด แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคัดเลือกนักแสดงตามบทบาทต่างๆ ที่ได้วางไว้ โดยครูช่วยทบทวนการดำเนินเรื่อง ตัวละคร อุปกรณ์ และฉาก
3. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดสถานที่ภายในห้องเรียนให้เป็นฉาก และให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการแสดงในแต่ละฉาก

กิจกรรมละคร

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงละครของกลุ่มตัวเองที่ได้วางต้นเรื่องเอาไว้ แล้วให้นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหา โดยนักเรียนจะแสดงแบบพูดต้นสด และครูจะช่วยบ้างในบางครั้งเมื่อนักเรียนติดขัด

2. ครูให้รางวัลนักเรียนทุกกลุ่ม โดยครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับบทบาทที่ได้แสดงไป
 - นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับบทบาทที่ได้รับ
 - นักเรียนคิดว่าอย่างไร เหตุใดเจ้าหมีถึงถูกฝูงผึ้งต่อย
 - นักเรียนรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับเจ้าหมีถูกผึ้งต่อย
 - นักเรียนคิดว่าเจ้าหมีโกรธแค้นไปทำลายรังผึ้งจนหมดป่า นักเรียนคิดว่าเป็นการกระทำที่ดีหรือไม่
 - ถ้านักเรียนไม่ยอมเป็นแบบเจ้าหมี นักเรียนควรทำอย่างไร

2. ครูสรุปกิจกรรม และให้รางวัลปลอบใจทุกกลุ่ม

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “หมีผู้หิวโซ”

หุ่นนิ้วมือ

อุปกรณ์ประกอบการแสดง

รูปภาพ 5 สถานการณ์

รูปภาพใบหน้า

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เมื่อโกรธ ผิดหวัง เสียใจ ไม่หุนหันพลันแล่น และใช้เวลาไม่นานในการคืนอารมณ์สู่ภาวะปกติ

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง หมีผู้หิวโซ

ณ ป่าแห่งหนึ่ง มีหมีตัวหนึ่งกำลังหิวโซ เพราะไม่มีอาหารตกถึงท้องมาหลายวัน มันจึงเดินไปพบกับรังผึ้งขนาดใหญ่บนต้นไม้ มันจึงรีบปีนขึ้นไปกินอย่างตะกุ่มตะกาม แต่ไม่ทันระวังจนถูกผึ้งต่อยเข้า เจ้าหมีเจ็บปวดมาก ด้วยความโกรธแค้นมันจึงทำลายรังผึ้งทั้งหมดในป่าเพื่อเป็นการระบายอารมณ์ ผึ้งผึ้งทั้งหลายจึงรวมตัวกันรุมต่อยเจ้าหมีอันธพาลจนบาดเจ็บสาหัสไปทั่วทั้งตัว มันนอนซมอย่างหมดสภาพและโอดครวญว่า “เราไม่น่าใช้อารมณ์ไปทำลายของด้วยความโกรธเลย ถ้าเราทนเจ็บตัวเพียงครั้งเดียวก็น่าไม่ต้องมาเจ็บไปทั่วทั้งตัวขนาดนี้หรอก”

กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อยจนลืมหืมภาพรวมของงาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ประสาทสัมผัส ในการได้กลิ่นสิ่งต่าง ๆ แล้วสามารถอธิบายรายละเอียดของสิ่งนั้น
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราว และแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติ

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูทบทวนเนื้อหาเดิมเกี่ยวกับกิจกรรมประสาทสัมผัส โดยการถามปริศนาคำทายเกี่ยวกับประสาทสัมผัสของอวัยวะต่าง ๆ ที่ได้ทำกิจกรรมไป
 - อวัยวะอะไรเอ่ยใช้ดมกลิ่นสิ่งต่าง ๆ (ตา)
 - อวัยวะอะไรเอ่ยใช้ลิ้มรสชาติ (ลิ้น)
 - อวัยวะอะไรเอ่ยใช้ฟังเสียง (หู)

- อวัยวะอะไรเคยใช้สัมผัสจับสิ่งต่าง ๆ (มือ)

2. ครูนำกล่องกลิ้งปริศนา 6 กล่อง โดยเจาะรูเล็ก ๆ เพื่อให้นักเรียนทดลองดมกลิ่น แล้วทายว่าเป็นกลิ่นอะไร กล่องที่ 1 ส้มสุกกลิ่นดอกมะลิ, กล่องที่ 2 ส้มสุกกลิ่นกาแฟ, กล่องที่ 3 ส้มสุกกลิ่นน้ำแดง, กล่องที่ 4 ส้มสุกกลิ่นวนิลา, กล่องที่ 5 ส้มสุกกลิ่นส้ม และกล่องที่ 6 ส้มสุกกลิ่นเปปเปอร์มินต์

3. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเข้าแถวดมกลิ่นจากกล่องปริศนาทั้ง 6 กล่อง และให้เวลานักเรียนในการคิดและทดลองดมกลิ่น จนกว่าจะแน่ใจกลิ่นของแต่ละกล่อง

4. ครูอธิบาย เกมสระเปิดเวลา เมื่อครูถามคำถามโดยให้นักเรียนช่วยกันทายว่ากลิ่นในกล่องแต่ละกลิ่นคือกลิ่นของอะไร แล้วให้อาสาสมัครออกมาวางบัตรภาพสิ่งของให้ตรงกับกลิ่นที่ดม โดยครูจะเริ่มนับถอยหลัง 10 9 8... จนถึง 0 ถือว่าหมดเวลา ถ้านักเรียนตอบผิดทุกคนในห้องจะต้องยกมือขึ้น แล้วส่งตัวแทนออกมาเลือกคำตอบใหม่ นักเรียนสามารถตอบผิดได้เพียง 2 ครั้งเท่านั้นต่อหนึ่งกล่องเท่านั้น

5. ครูเฉลยกลิ่นภายในกล่องปริศนาที่ละกล่อง

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูให้นักเรียนชมคลิปวิดีโอเรื่องราว “พระจันทร์อร่ามใหม่” หลังจากนั้นครูสนทนาซักถามถึงสถานการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร

- สัตว์ต่าง ๆ พากันไปกินพระจันทร์ที่ไหน
- ทำไมพวกสัตว์ถึงต้องพากันขึ้นไปบนภูเขา
- เพราะอะไรพระจันทร์ถึงต้องลอยขึ้นไปเรื่อย ๆ
- เมื่อเจ้าหนูได้ขึ้นไปกินพระจันทร์ได้แล้วเด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร

2. ครูให้นักเรียนวาดภาพสัตว์ที่ตัวเองชอบมา 1 ตัว โดยให้เวลาในการวาดรูป 15 นาที ครูจะเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น กระดาษ, สี, ดินสอ, ยางลบ ไม้บรรทัด หนังสือ และชั้นวางของในห้อง แล้วครูจะเป็นผู้บอกว่าคุณสมบัติต่าง ๆ เหล่านี้มันอยู่ตรงไหน นักเรียนจะต้องหยิบมาใช้ด้วยตนเอง

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ครูจับเวลา 3 นาที กลุ่มไหนช่วยครูเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยก่อนจะได้เลือกรางวัลจากครูก่อน

กิจกรรมละคร

ครูให้นักเรียนช่วยกันสร้างบทสนทนาขึ้นใหม่ภายใต้เค้าโครงเรื่องเดิม โดยครูถามนักเรียนว่า “อะไรที่ให้นักเรียนเสียใจ อะไรที่นักเรียนทำแล้วมีความสุข” หลังจากนั้นครูเป็นผู้เริ่มต้นเรื่อง แล้วให้นักเรียนที่เป็นตัวละครตัวต่อไปออกมาตีภาพสัตัวต่ตัวกัน พร้อมกับสร้างบทสนทนาของตัวเองต่อ ๆ กันไปให้ครบทุกคนจนจบเรื่อง ครูคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือนักเรียน ชมเชยและให้กำลังใจนักเรียน

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปหน้าที่ของประสาทสัมผัสการได้กลิ่น โดยให้นักเรียนยกมือก่อนถึงจะตอบคำถามได้ หลังจากนั้นครูแนะนำความรู้เพิ่มเติมตามความต้องการของนักเรียน

- ครูอธิบายเกี่ยวกับการใช้ประสาทสัมผัส มีอวัยวะที่ใช้ในการรับรู้อะไรบ้าง และมีหน้าที่ในการรับรู้อย่างไร

สื่อการสอน

คลิปวิดีโอ尼ทานเรื่อง “พระจันทร์อ้อยไหม”

อุปกรณ์สำหรับวาดรูประบายสี

กล่องกลิ้งปริศนา

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถของนักเรียนในการกำหนดเป้าหมาย สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน และเริ่มต้นลงมือทำด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีคนบอก โดยไม่ติดอยู่กับปัญหารายละเอียดปลีกย่อย จนทำให้งานไม่สำเร็จ

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง พระจันทร์อ้อยไหม

คืนหนึ่งขณะที่พระจันทร์ลอยขึ้นบนท้องฟ้าดวงกลมโตส่องสว่างขาวนวลอยู่นั้น พวกสัตว์ทั้งหลายต่างก็ออกมาเฝ้าดูพระจันทร์กันเต็มไปหมด แล้วเดาก็เกิดสงสัยว่า พระจันทร์จะมีรสชาติอ้อยไหม เดาก็เลยคลานขึ้นไปบนภูเขาเพื่อไปชิมพระจันทร์ เมื่อไปถึงยอดเขาเดาก็เขย่งตัวไปจับพระจันทร์แต่จับไม่ถึง เดาก็จึงเรียกช้างมาช่วย

เมื่อช้างมาถึงขึ้นไปเหยียบบนหลังเดาแล้วเอื้อมวงไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่าพวกสัตว์จะมาเล่นไล่จับ จึงขยับหนีลอยขึ้นไปจนช้างจับไม่ถึง ช้างจึงเรียกยีราฟมาช่วย

เมื่อยิราฟมาถึงจิ้งเหี้ยบบนหลังช้าง ช้างเหี้ยบบนหลังเต่า แล้วยึดคอไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่ายิราฟจะมาเล่นไล่จับจิ้งหรีดหนีลอยขึ้นไปอีกจนยิราฟจับไม่ถึง ยิราฟจึงเรียกม้าลายมาช่วย

เมื่อม้าลายมาถึงจิ้งเหี้ยบบนหลังยิราฟ ยิราฟเหี้ยบบนหลังช้าง ช้างเหี้ยบบนหลังเต่า แล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่าม้าลายจะมาเล่นไล่จับจิ้งหรีดหนีลอยขึ้นไปอีกจนม้าลายจับไม่ถึง ม้าลายจึงเรียกสิงโตมาช่วย

เมื่อสิงโตมาถึงจิ้งเหี้ยบบนหลังม้าลาย ม้าลายเหี้ยบบนหลังยิราฟ ยิราฟเหี้ยบบนหลังช้าง ช้างเหี้ยบบนหลังเต่าแล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่าสิงโตจะมาเล่นไล่จับจิ้งหรีดหนีลอยขึ้นไปอีกจนสิงโตจับไม่ถึง สิงโตจึงเรียกหมาจิ้งจอกมาช่วย

เมื่อหมาจิ้งจอกมาถึงจิ้งเหี้ยบบนหลังสิงโต สิงโตเหี้ยบบนหลังม้าลาย ม้าลายเหี้ยบบนหลังยิราฟ ยิราฟเหี้ยบบนหลังช้าง ช้างเหี้ยบบนหลังเต่าแล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่าหมาจิ้งจอกจะมาเล่นไล่จับจิ้งหรีดหนีลอยขึ้นไปอีกจนหมาจิ้งจอกจับไม่ถึง หมาจิ้งจอกจึงเรียกลิงมาช่วย

เมื่อลิงมาถึงจิ้งเหี้ยบบนหลังหมาจิ้งจอก หมาจิ้งจอกเหี้ยบบนหลังสิงโต สิงโตเหี้ยบบนหลังม้าลาย ม้าลายเหี้ยบบนหลังยิราฟ ยิราฟเหี้ยบบนหลังช้าง ช้างเหี้ยบบนหลังเต่าแล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่าลิงจะมาเล่นไล่จับจิ้งหรีดหนีลอยขึ้นไปอีกจนลิงจับไม่ถึง ลิงจึงเรียกหนูมาช่วย

เมื่อหนูมาถึงจิ้งใต้หลังเพื่อนขึ้นไป พระจันทร์เห็นว่าหนูตัวเล็กนิดเดียว และตอนนี้พระจันทร์ก็ไม่อยากเล่นไล่จับอีกแล้ว จึงไม่ขยับหนีขึ้นไป หนูจึงจับพระจันทร์ได้ แล้วลองบิด พระจันทร์ออกมาหนึ่งชั้นลองชิมดู อ้อหื้อ...พระจันทร์นี่อร่อยจังเลย หนูร้องขึ้น เมื่อหนูชิมพระจันทร์แล้วก็ส่งพระจันทร์ให้เพื่อนๆกิน หื้อ...อร่อยจังเลย อร่อยจังเลย! พวกสัตว์ทั้งหลายได้กินพระจันทร์อย่างเอร็ดอร่อย ต่างก็นอนหลับอย่างมีความสุข พระจันทร์ถูกกินจนแห้งกลายเป็นพระจันทร์เสี้ยวอยู่บนท้องฟ้า

เจ้าปลาเผ้าดูด้วยความสงสัยว่า พวกเพื่อนที่ต้องต่อกันให้ลำบากทำไมเพราะพระจันทร์ก็ลอยอยู่ในน้ำนี่เอง

กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อยจนลืมหืมภาพรวมของงาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้มีการทำงานร่วมกัน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการ

ในทางปฏิบัติ

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูเริ่มกิจกรรม เคลื่อนไหวตามจินตนาการ โดยครูกำหนดคำว่า ป่าไม้ ท้องฟ้า ภู และทะเล และกำหนดข้อตกลงหลังทำกิจกรรมเสร็จนักเรียนช่วยครูเก็บอุปกรณ์ประกอบการแสดง หรือช่วยครูทำความสะอาดเรียบร้อยแล้วจะได้ทานขนม

2. ครูกำหนดเงื่อนไขว่า

- เมื่อครูพูดว่าป่าไม้ ให้ทำท่ากระต่าย กระโดดไปหยุดอยู่ด้านหน้าห้อง
- เมื่อครูพูดว่าท้องฟ้า ให้ทำท่านก บินไปหยุดอยู่ด้านหลังห้อง
- เมื่อครูพูดว่าภู ให้ทำท่างู เลื้อยไปหยุดอยู่มุมห้อง

- เมื่อครูพูดว่าทะเล ให้ทำท่าปลา วายไปหยุดอยู่ตรงกลางห้อง

3. ครูพูดสลับเงื่อนไขให้นักเรียน โดยครูคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดเกี่ยวกับความปลอดภัย

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม ครูให้นักเรียนไปเลือกหยิบจ๊อกซอร์ที่ครูเตรียมไว้ให้ทั้งหมด 3 กล่อง แต่ละกล่องจะเป็นรูปภาพสถานการณ์ทั้ง 3 ช่วง เมื่อนักเรียนนำไปแล้วแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันต่อให้เป็นรูปภาพที่สมบูรณ์ โดยครูสร้างสถานการณ์จ๊อกซอร์ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ไปจะมีจ๊อกซอร์หนึ่งอันที่มีสีที่เปลี่ยนไปจากสีปกติ และเมื่อเสร็จกิจกรรมนักเรียนจะต้องนำจ๊อกซอร์เก็บใส่กล่องไว้ที่เดิมครูใช้เวลา 3 นาทีกลุ่มไหนเก็บเสร็จเรียบร้อยจะได้เลือกรางวัลจากครูก่อน

2. เล่นนิทานเรื่อง “ต้นไม้เพื่อนรัก” โดยใช้ภาพจากจ๊อกซอร์ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว เมื่อครูเล่าจบ ครูสนทนากลุ่มถึงสถานการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร

- ใครเป็นคนช่วยเหลือน้อยไว้
- ทำไมพี่ต้นไม้ถึงตัดสินใจช่วยเหลือน้อย
- ใครที่พี่ต้นไม้ได้ช่วยเหลือไว้อีก
- ทำไมพี่ต้นไม้ถึงตำหนิกระต่ายน้อย

กิจกรรมละคร

1. ครูให้แต่ละกลุ่มออกมาช่วยครูดำเนินเรื่อง “ต้นไม้เพื่อนรัก” โดยกลุ่มที่หนึ่งจะดำเนินเรื่องช่วงที่ 1 กลุ่มที่สองจะดำเนินเรื่องช่วงที่ 2 และกลุ่มที่สามจะดำเนินเรื่องช่วงที่ 3

2. ช่วงที่ 1 ครูแสดงเป็นต้นไม้ แล้วให้นักเรียนในกลุ่มที่ 1 แสดงเป็นลิงน้อย ซึ่งนักเรียนจะต้องคิดบทสนทนาขึ้นมาใหม่ เพื่อได้ตอบกับครู

3. ช่วงที่ 2 ครูแสดงเป็นต้นไม้ แล้วให้นักเรียนในกลุ่มที่ 2 แสดงเป็นกระต่ายน้อย ซึ่งนักเรียนจะต้องคิดบทสนทนาขึ้นมาใหม่ เพื่อได้ตอบกับครู

4. ช่วงที่ 3 ครูแสดงเป็นต้นไม้ แล้วให้นักเรียนในกลุ่มที่ 3 แสดงเป็นลิงน้อย และกระต่ายน้อย ซึ่งนักเรียนจะต้องคิดบทสนทนาขึ้นมาใหม่ เพื่อได้ตอบกับครูจนจบเรื่อง

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

ครูสนทนากลุ่มเกี่ยวกับบทบาทที่แต่ละกลุ่มได้แสดงในการแก้ปัญหา โดยให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นจากบทบาทที่แสดง เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และให้เด็กแสดงความคิดเห็นวิธีอื่น ๆ นอกเหนือจากที่แต่ละกลุ่มคิดไว้

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “ต้นไม้เพื่อนรัก”

รูปภาพจิกซอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถของนักเรียนในการกำหนดเป้าหมาย สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน และเริ่มต้นลงมือทำด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีคนบอก โดยไม่ติดอยู่กับปัญหารายละเอียดปลีกย่อย จนทำให้งานไม่สำเร็จ

ภาคผนวก

เรื่อง ต้นไม้เพื่อนรัก

ช่วงที่ 1

กลางป่าใหญ่แห่งหนึ่ง ในช่วงฤดูแล้ง มีลิงน้อยหิวโซตัวหนึ่งมันเดินอย่างอ่อนแรง มันเดินช้า ๆ ทนได้นั่นเอง ลิงน้อยก็หมดแรงนั่งลงใต้ต้นไม้ใหญ่

ลิงน้อย : โอ้ย! ฉันไม่ไหวแล้ว ฉันหิวจะตายอยู่แล้ว

พีต้นไม้ : เจ้าลิงน้อย เจ้าช่างน่าสงสารนัก ข้าจะช่วยเจ้าได้อย่างไร มาๆ ถ้าเจ้าหิว เอาผลไม้ของข้าไปกิน เจ้าจะได้หายหิวได้

ลิงน้อย : ขอบคุณพีต้นไม้มากนะ ถ้าไม่มีพี ฉันต้องอดตายแน่ ๆ

พีต้นไม้ : ไม่เป็นไรหรอก ถ้าเจ้าไม่มีพีไปก็มาอยู่กับข้าก็ได้นะ

ลิงน้อย : จริงเหรอ พีต้นไม้ใจดีจังเลย ฉันจะได้ไม่ต้องเดินเร่ร่อนอีกแล้ว ไชโย

ช่วงที่ 2

พอวันรุ่งขึ้น ลิงน้อยออกไปเดินเล่น ก็มีกระต่ายน้อยตัวหนึ่งมันหิวโซมาเหมือนกัน พอเห็นพีต้นไม้ จึงมาขออาหาร

กระต่ายน้อย : พีเจ้า ฉันขอกินผลไม้บ้างได้ไหม ฉันหิวจะตายอยู่แล้ว

พีต้นไม้ : เจ้ากระต่ายน้อย เจ้าช่างน่าสงสารนัก ถ้าเจ้าหิว เอาผลไม้ของข้าไปกิน เจ้าจะได้หายหิวได้

กระต่ายน้อยกินผลไม้จนอิ่ม แล้วเผอิญหลับไป เมื่อลิงน้อยกลับมาเห็นกระต่ายน้อยนอนอยู่จึงปลุกกระต่ายน้อยให้ตื่นขึ้น

ลิงน้อย : นี่เจ้าเป็นใคร ทำไมมานอนอยู่ตรงนี้

กระต่ายน้อย : เจ้าลิง เจ้าไปที่อื่นเลยนะ ไม่ต้องมาอยู่กับพี่ต้นไม้ของฉัน เดียวก็มาแย่งกินผลไม้ของฉันหมด ไปเลยนะ ชิว ๆ (กระต่ายน้อยได้ เสียงดัง)

ช่วงที่ 3

พี่ต้นไม้ : พี่ต้นไม้จึงตำหนิเจ้ากระต่ายน้อย เจ้ากระต่ายน้อย เจ้าทำไมแฉ่งน้ำใจจัง ทำไมถึงไล่เพื่อนอย่างนั้นหละ เราเป็นเพื่อนร่วมโลกกัน มีอะไรก็ต้องช่วยเหลือกัน ต้องไม่เห็นแก่ตัว เจ้ากินคนเดียวเจ้าก็กินไม่หมดอยู่แล้ว ผลไม้ก็จะร่วงทิ้งไปเฉยๆ แทนที่จะให้เพื่อนกินด้วย ใช่มั้ย!!! และอีกอย่างเจ้าลิงน้อยก็มาอาศัยอยู่กับข้าก่อนเจ้า

กระต่ายน้อย : จ๊ะ...พี่ต้นไม้ จริงอย่างที่พี่ต้นไม้บอก ฉันก็เห็นแก่ตัวเกินไป มา ๆ เจ้าลิงเรามาอยู่ด้วยกัน ผลไม้ เรามาแบ่งกันกินนะ

ลิงน้อย : ขอขอบคุณนะพี่ต้นไม้ กับกระต่ายน้อย เรามาแบ่งผลไม้และที่อยู่ด้วยกันนะ

แล้วทั้งสามก็อาศัยอยู่ด้วยกัน และมีเพื่อนจากสัตว์ในป่าเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งหมี สิงโต เสือ หู และช้าง จากการช่วยเหลือ แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กันและกัน สัตว์ทุกตัวจึงเป็นเพื่อนรักกัน และอยู่ด้วยกันกับพี่ต้นไม้อย่างมีความสุข

กิจกรรมสีสรรหรรษา

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อยจนลืมหืมภาพรวมของงาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสาร โดยใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการแสดงอย่างสร้างสรรค์ผ่านบทบาทสมมุติและเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่ได้รับ
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติ

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูจัดนักเรียนให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมในการทำกิจกรรม
2. ครูเริ่มกิจกรรมจำลองสถานการณ์เมื่อนักเรียนเดินเข้ามาในห้องเสมือนกับเดินอยู่ในป่า คุรค่อยๆเปลี่ยนสถานการณ์ไปเรื่อย ๆ เช่น นักเรียนกำลังเดินอยู่กลางทะเลทรายที่มีอากาศร้อน, เดินในทุ่งดอกไม้ที่สวยงาม และเดินอยู่บนพื้นที่มีหิมะน้ำแข็ง
3. คุรค่อย ๆ เพิ่มสิ่งต่าง ๆ เข้ามาในระหว่างทำกิจกรรม เช่น ใช้ทำไม้ส่งดอกไม้ให้เพื่อน ๆ ข้าง ๆ เดินขณะกำลังในทุ่งดอกไม้ที่สวยงาม หรือกำลังวิ่งหนีฝูงผึ้งอยู่ในป่า

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูเล่านิทานเรื่อง “ลูกเปิดกับพรวิเศษ” โดยใช้หุ่นมือถักกระดาด ครูสนทนาซักถามถึงสถานการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นคืออะไร

- ลูกเปิดทำไมถึงขอพรหลายข้อ
- สุดท้ายแล้วทำไมถึงเกิดอันตรายขึ้นกับลูกเปิด

2. ครูให้นักเรียนจับคู่ 2 คน แล้วช่วยกันสร้างเรื่องราว ระบายสีกระดาดรูปเปิดตามเรื่องราวของกลุ่มตนเอง ครูจะเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น กระดาด, สี, ดินสอ, ยางลบ ไม้บรรทัด หนังสือนั่ง และชั้นวางของหลังห้อง แล้วครูจะเป็นผู้บอกว่าอุปกรณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นอยู่ตรงไหน นักเรียนจะต้องหยิบมาใช้ด้วยตนเอง

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ครูจับเวลา 3 นาที กลุ่มไหนช่วยครูเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยก่อนจะได้เลือกรางวัลจากครูก่อน

กิจกรรมละคร

ครูให้นักเรียนช่วยกันสร้างบทสนทนาขึ้นใหม่ภายใต้เค้าโครงเรื่องเดิม โดยนักเรียนหนึ่งคนเป็นผู้เล่าเรื่อง และอีกหนึ่งคนเป็นผู้แสดงตามเรื่องราวของกลุ่มตนเองจนครบทุกกลุ่ม โดยครูคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือนักเรียน ชมเชยและให้กำลังใจนักเรียน

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับบทบาทที่ได้แสดงไป โดยให้นักเรียนทุกคนช่วยกันสรุปความคิดรวบยอดจากเนื้อเรื่องทั้งหมด

- ครูอธิบายเกี่ยวกับหน้าที่ในการใช้ท่าทางเพื่อสื่อความหมายการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “ลูกเปิดกับพรวิเศษ”

หุ่นมือถักกระดาด

กระดาดรูปเปิด

สี

การประเมินผล

1. สังเกตความสามารถของนักเรียนในการกำหนดเป้าหมาย สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน และเริ่มต้นลงมือทำด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีคนบอก โดยไม่ติดอยู่กับปัญหารายละเอียดปลีกย่อย จนทำให้งานไม่สำเร็จ

ภาคผนวก

เรื่อง ลูกเปิดกับพรวิเศษ

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีเปิดน้อยตัวหนึ่ง เป็นลูกเปิดที่มีขนสีชมพูชะมอมแลดูไม่น่ารัก เจ้าเปิดน้อยไม่ชอบสีขนของตัวเองเลย มันอยากจะเป็นลูกเปิดที่ดูงามสง่ามากกว่าเปิดตัวไหน ๆ อยู่มาวันหนึ่ง มีนางฟ้าตัวจิ๋วถูกสายลมพัดปลิวมาตกที่กลางบึงบ้านของเปิดน้อย เมื่อลูกเปิดเห็นนางฟ้ากำลังตกอยู่ในที่นั่นลำบาก มันจึงรีบว่ายน้ำเข้าไปช่วยนางฟ้าตัวจิ๋วทันที เมื่อนางฟ้าตัวจิ๋วรอดพ้นจากอันตราย เธอจึงนึกอยากขอบคุณเปิดน้อยที่มีน้ำใจให้ความช่วยเหลือ นางฟ้ามอบพรวิเศษ 7 ประการให้เจ้าเปิดเป็นของขวัญ ซึ่งเปิดน้อยเองก็มีความสุขมากที่มันได้รับโอกาสดี ๆ เช่นนี้

แน่นอนสิ่งที่ลูกเปิดปรารถนาก็คือการมีขนที่ดูงามกว่าเปิดตัวอื่น ๆ ดังนั้น เปิดน้อยจึงอธิษฐานขอให้ขนของมันกลายเป็นสีขาวที่ดูแวววาวระยิบระยับ เมื่อสิ้นคำอธิษฐาน ลูกเปิดก็กลายเป็นเปิดขาวตัวน้อย ที่ดูน่ารักขึ้นอย่างผิดหูผิดตา เจ้าเปิดมองเงาของตัวเองในน้ำด้วยความภาคภูมิใจ มันมีความสุขเหลือเกินที่ความฝันของมันเป็นจริงขึ้นมาได้

ในขณะนั้นเอง เจ้าลูกเปิดนึกสนุกคิดอยากจะมีลวดลายเฉพาะตัวที่พิเศษมากขึ้นไปอีก ด้วยเหตุนี้ เปิดน้อยจึงใช้พรวิเศษที่เหลือ ลองแต่งแต้มลวดลายให้ตัวเองโดดเด่นมากขึ้น ลูกเปิดใช้พรข้อที่สอง เนรมิตให้มันมีจุดสีดำกระจายอยู่ตามตัวคล้ายกับสุนัขดัลเมเชียน แต่เมื่อแปลงกายเสร็จ มันก็กลับไม่ชอบใจจุดสีดำเหล่านั้นนัก "จุดสีดำดูสกปรกจังเลย ถ้าเป็นสีที่ดูอ่อนหวานก็น่าจะดีกว่านี่อีกเยอะ"

เจ้าเปิดใช้พรข้อที่สาม เนรมิตจุดสีดำให้กลายเป็นลายดอกไม้แสนสวย แม้ลายดอกไม้จะน่ารักกระจุ่มกระจิม แต่สำหรับเจ้าเปิดน้อยตัวผู้ มันก็ดูออกจะหวานแหววเกินไปสักหน่อย "แบบนี้คงต้องโดนล้อแน่ ๆ เปลี่ยนลายที่ดูเท่ ๆ ดีกว่า"

เปิดน้อยใช้พรข้อที่สี่ เนรมิตตัวเองให้มีขนสีเหลืองสลับกับลายจุดสีน้ำตาล คล้ายกับผิวของยีราฟ แต่ทันทีที่แปลงกายเสร็จ เปิดน้อยกลับรู้สึกว่ามันดูแย่มากกว่าเดิมเสียอีก "ลวดลายของสัตว์สีขา คงไม่เข้ากับเราสักเท่าไร" ลองใช้ลายของพวกเดียวกันบ้างดีกว่า

เจ้าเปิดใช้พรข้อที่ห้า เนรมิต ให้ตัวเองมีขนสีเขียวแซมด้วยลวดลายคล้ายกับหางนกยูงแสนสวย แม้สีขนของหางนกยูงจะงดงามยิ่งนัก แต่มันกลับดูไม่เข้าท่าเมื่ออยู่บนตัวของเจ้าเปิดน้อย "สีแบบนี้ดูแก่จังเลย เปลี่ยนเป็นสีที่ดูสดใสอีกหน่อยดีกว่า"

เปิดน้อยใช้พรข้อที่หก เนรมิตให้ตัวเองกลายเป็นเปิดน้อยเจ็ดสีเลียนแบบสีของรุ้งกินน้ำ ลูกเปิดสายรุ้งดูสวยสะกดตาชนิดที่หาเปิดตัวใดเทียบเทียมได้ยาก ซึ่งเจ้าเปิดน้อยเองก็ชื่นชอบสีขนและลวดลายของมันในตอนนั้นมากที่สุด ในขณะที่ลูกเปิดกำลังชื่นชมกับขนสีรุ้งของตัวเองนั้น จู่ ๆ เจ้าเปิดน้อยก็ได้ยินเสียงฝีเท้าของผู้คน และฝูงสุนัขวิ่งตรงมายังบึง ซึ่งเป็นบ้านของมัน เพื่อที่จะจับลูกเปิดแสนสวยเอาไว้ในครอบครองให้ได้

ลูกเปิดตกใจมากเมื่อเห็นปืนยาวและเขี้ยวขาว ๆ ที่ดาหน้ากันเข้ามา มันจึงรีบดำผุดดำว่ายเพื่อหาที่หลบภัยอย่างไม่คิดชีวิต อนิจจา! แม้เปิดน้อยจะพยายามหาที่ซ่อนตัวตามดงอ้อกอหญ้าสักเท่าไร แต่ด้วยสีขนที่แสนสดใสของมัน ก็ทำให้การซ่อนตัวนั้นไม่อาจจะเป็นไปได้

ในที่สุด เจ้าเปิดน้อยก็ค้นพบคุณค่าของขนชะมุกชะมอมที่มันเคยรังเกียจ มันตัดสินใจเป็นครั้งสุดท้ายด้วยการใช้พรข้อที่เจ็ด เนรมิตให้ตัวเองกลับกลายเป็นลูกเปิดสีเข้ดังเดิม แล้วรีบว่ายน้ำเข้าไปซ่อนตัวในอากที่รกทึบ พร้อมกับชุ่มตัวพรางตนให้กลมกลืนกับดินเลนแถว ๆ นั้น โชคดีเหลือเกินที่ไม่มีใครสังเกตเห็นเจ้าลูกเปิด ซึ่งกำลังกลัวจนตัวสั่น และเมื่อผู้รุกรานทั้งหลายจากไป เจ้าเปิดน้อยก็ค่อย ๆ ออกจากที่ซ่อนของมันอย่างระแວะระวังเป็นที่สุด และแล้ว...ลูกเปิดตัวน้อยก็อยู่รอดปลอดภัย ด้วยขนที่แสนชะมุกชะมอมของมันนั่นเอง

กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ

ผู้ร่วมกิจกรรม

นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย

เป้าหมาย

เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถวางแผนจัดการงานให้เสร็จ ตั้งแต่การ ตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อยจนล้มเหลวของงาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลจากการกระทำเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด และใช้จินตนาการในการสร้างเรื่องราว
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ละคร
3. เพื่อให้นักเรียนสร้างกระบวนการคิดหลังจากกิจกรรม แล้วสามารถวิเคราะห์ และ

อธิบายเหตุผล นำไปประยุกต์ใช้ได้

ระยะเวลา

50 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

กิจกรรมจูงใจ

1. ครูเริ่มกิจกรรม “รู้สึกอย่างไรนะ” โดยนำรูปภาพใบหน้าที่มีดีใจมาก ใบหน้าที่มีปานกลาง และใบหน้าที่เสียใจ ไปติดบนกระดาน
2. ครูเตรียมรูปภาพจำนวน 6 สถานการณ์ ให้นักเรียนดู หลังจากนั้นครูถามนักเรียนว่า รู้สึกอย่างไรกับสถานการณ์นั้น ๆ แล้วให้แต่ละคนวิ่งไปแตะรูปใบหน้าที่ถูกต้องกับสถานการณ์นั้น ๆ จนครบทุกคน
3. ครูอธิบายแต่ละสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง พร้อมกับซักถามเหตุผลว่ารู้สึกอย่างไร และจะทำอย่างไรต่อสถานการณ์นั้น ๆ ร่วมกัน

กิจกรรมเตรียมทักษะละคร

1. ครูครูเล่านิทานเรื่อง “เก็บของเล่นกันนะ” โดยใช้หุ่นมือ หลังจากนั้นครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่เกิดขึ้น

2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม ครูให้นักเรียนร่วมกันคัดเลือกนักแสดงตามบทบาทต่างๆ โดยครูช่วยทบทวนการดำเนินเรื่อง ตัวละคร อุปกรณ์ของเล่น และฉาก

3. ครูและนักเรียนช่วยกันจัดสถานที่ภายในห้องเรียนให้เป็นฉาก และให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการแสดงในแต่ละฉาก

กิจกรรมละคร

ครูเป็นผู้เล่าดำเนินเรื่อง แล้วสมมติให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงตามการบรรยาย โดยนักเรียนจะพูดตลก และครูจะช่วยบ้างในบางครั้งเมื่อนักเรียนติดขัด

กิจกรรมสรุป และอภิปรายผล

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับบทบาทที่ได้แสดงไป

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับบทบาทที่ได้รับ
- นักเรียนคิดว่าอย่างไร ทำไมคุณแม่ถึงไม่ซื้อของเล่นเยอะ ๆ ให้หนูเล่น
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อหนูกลับบ้านโดยทิ้งให้หนูน้ำเก็บของเล่นอยู่คนเดียว
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อหนูนึกได้แล้ว จึงวิ่งกลับไปช่วยหนูน้ำเก็บของเล่น

นักเรียนคิดว่าเป็นการกระทำที่ดีหรือไม่

- ถ้านักเรียนอยากมีของเล่นเยอะ ๆ แบบหนูเล่น นักเรียนควรทำอย่างไร

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ครูจับเวลา 3 นาที กลุ่มไหนช่วยครูเก็บของเล่นเสร็จเร็วร้อยก่อนจะได้เลือกรางวัลจากครูก่อน

สื่อการสอน

นิทานเรื่อง “เก็บของเล่นกันนะ”

หุ่นมือ

อุปกรณ์ประกอบการแสดงของเล่น

รูปภาพ 6 สถานการณ์

รูปภาพใบหน้า

การประเมินผล

1. ใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล
2. สังเกตความสามารถของนักเรียนในการกำหนดเป้าหมาย สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน และเริ่มต้นลงมือทำด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีคนบอก โดยไม่ติดอยู่กับปัญหารายละเอียดปลีกย่อย จนทำให้งานไม่สำเร็จ

ภาคผนวก

นิทานเรื่อง เกือบของเล่นกันนะ

หนูน้ำกับหนูนุ่นเป็นเพื่อนรักกัน บ้านหนูน้ำกับหนูนุ่นก็อยู่ใกล้ๆกัน ทุก ๆ วันหยุด หนูนุ่นจะขอไปเล่นที่บ้านของหนูน้ำ เพราะบ้านของหนูน้ำมีของเล่นเยอะ หนูนุ่นกับหนูน้ำเล่นของเล่นกันอย่างสนุกสนาน

หนูนุ่นจึงบอกกับหนูน้ำว่า “บ้านเธอมีของเล่นเยอะจังเลยนะ” หนูน้ำก็ตอบว่า “คุณแม่กับคุณพ่อของหนูน้ำซื้อให้จ้ะ บางครั้งคุณตาคุณยายมาเยี่ยมก็ซื้อมาให้หนูน้ำก็เลยมีของเล่นเยอะแบบนี้ละจ้ะ” หลังจากที่หนูนุ่นกับหนูน้ำเล่นของเล่นกันเสร็จแล้ว หนูนุ่นก็กลับบ้านโดยทิ้งให้หนูน้ำเกือบของเล่นอยู่คนเดียว

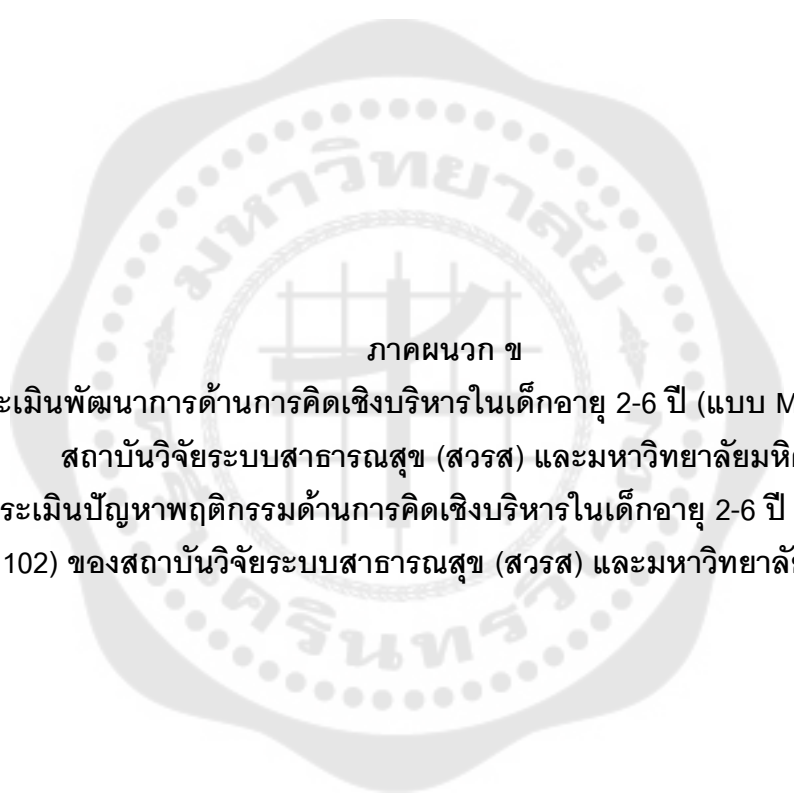
พอกลับไปถึงบ้าน หนูนุ่นจึงถามแม่ว่า “แม่จำทำไม? แม่ไม่ซื้อของเล่นให้หนูนุ่นเล่นเยอะๆ แบบแม่ของหนูน้ำบ้างละจ้ะ” แม่ของหนูนุ่นจึงตอบว่า “แม่ก็ซื้อของเล่นให้หนูนุ่นเหมือนที่แม่หนูน้ำซื้อให้นั่นแหละจ้ะ แต่ว่าเวลาหนูนุ่นเล่นของเล่นแล้วหนูนุ่นไม่ยอมเกือบของเล่น ของเล่นของหนูนุ่นก็เลยหาย หรือไม่ก็พังไปยังไงละจ้ะ”

หนูนุ่นเริ่มคิด “ใช่จริง ๆ ด้วย เวลาเราเล่นของเล่นเราไม่เคยเกือบเลย วันนี้เราไปเล่นที่บ้านหนูน้ำเราก็ไม่ได้ช่วยหนูน้ำเกือบของเล่นเลย” คิดได้ดังนั้นหนูนุ่นก็รีบวิ่งกลับไปหาหนูน้ำที่ยังเกือบของเล่นอยู่ หนูนุ่นบอกกับหนูน้ำว่า “ให้หนูนุ่นช่วยเกือบของเล่นนะจ้ะหนูน้ำ” หนูน้ำจึงตอบว่า “ได้เลยจ้ะเรามาช่วยกันเกือบของเล่นกันนะ”

หนูนุ่นช่วยหนูน้ำเกือบของเล่นจนเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงกลับบ้าน ไปบอกกับแม่ว่า “แม่จำต่อไปนี้หนูจะเล่นของเล่นแล้วเกือบให้เข้าที่ทุกครั้งนะจ้ะ หนูจะได้มีของเล่นเยอะๆเหมือนกับหนูน้ำบ้าง” แม่ก็อดหนูนุ่นแล้วบอกว่า “ดีมากเลยจ้ะลูก หนูเป็นเด็กดีมากจ้ะ แม่รักหนูนะจ้ะ” หนูนุ่นก็บอกกับแม่ว่า “หนูก็รักแม่มากที่สุดเลยจ้ะ” ทั้งสองแม่ลูกกอดกันด้วยความรัก

หลังจากนั้นไม่ว่าหนูนุ่นจะเล่นของเล่นที่บ้าน ที่บ้านหนูน้ำ หรือที่โรงเรียนหนูนุ่นก็จะเก็บของเล่นเข้าที่ทุกครั้ง ทำให้พ่อกับแม่ซื้อของเล่นมาฝากหนูนุ่นอยู่บ่อย ๆ ไม่นานหนูนุ่นก็มีของเล่นเยอะเพราะหนูนุ่นเก็บของเล่นเข้าที่เป็นประจำ





ภาคผนวก ข

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของ
สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล
แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-
102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล



มหาวิทยาลัยมหิดล
มิ่งปวณ/วช.๖๒

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน (แบบ MU.EF-101)

แบบประเมินนี้พัฒนาโดย

หัวหน้าโครงการวิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร. นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล
ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล
มหาวิทยาลัยมหิดล
nuanchan.chu@mahidol.edu

นักวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปณิดา ธนเศรษฐกร
นาง อรพินท์ เลิศอวิสดาตระกูล
อาจารย์ ดร. นุชนาฏ รักชี

ผู้ช่วยนักวิจัย

อาจารย์ สกฤษณ์ จันทรสืบสาย
นางสาววราบุษ ศุภลักษณ์บันลือ

สนับสนุนทุนวิจัยโดยสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส)

ปีงบประมาณ 2557-2559

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทาง
การค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน
โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



มหาวิทยาลัยมหิดล
มิ่งฟ้าทอง/นวลใส

คำชี้แจงการใช้แบบ MU.EF-101

1. แบบประเมินนี้ใช้ประเมิน พัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี
2. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้ดูแลเด็ก/ครูอนุบาล ใช้ประเมินพฤติกรรมเด็กในชั้นเรียนที่ครูรู้จักคุ้นเคย พฤติกรรมเด็กเป็นอย่างดี ผู้ประเมินควรเป็นครูที่เคยสอนหรือดูแลเด็กที่ถูกประเมินมาแล้วอย่างน้อย ไม่ต่ำกว่า 3 เดือน

แบบประเมินนี้ประกอบด้วย 4 ส่วนคือ

- ส่วนที่ ① ข้อมูลทั่วไปของครูและเด็กนักเรียน
- ส่วนที่ ② ข้อคำถามเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กอายุ 2-6 ปี จำนวน 32 ข้อ
- ส่วนที่ ③ ตารางสรุปผลการประเมิน
- ส่วนที่ ④ กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T

ขั้นตอนการประเมิน

1. กรอกรายชื่อข้อมูลทั่วไปของครูและนักเรียนในส่วนที่ ① และ ③ ให้ครบทุกช่องก่อนเริ่มทำแบบประเมิน
2. ตอบคำถามในส่วนที่ ② ให้ครบทุกข้อ ขณะที่อ่านคำถามให้ครูกำลังเด็กที่ครูกำลังประเมิน แล้วเลือกตอบให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
3. แบบประเมินนี้ต้องการทราบว่า เด็กมีพฤติกรรมเหล่านี้บ่อยแค่ไหนในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

ตัวอย่าง หากท่านคิดว่าเด็กมีพฤติกรรมนี้ 1-2 ครั้ง/เดือน ท่านควรเลือกวงกลมล้อมรอบช่องคะแนน 1

คำถาม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
1. เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	0	①	2	3	4

4. รวมคะแนนของแต่ละตัวบ่งชี้จาก (1) ถึง (5) และคะแนนรวมทุกตัวบ่งชี้ (6)
5. เลือกกราฟเทียบคะแนนดิบเป็นคะแนน T ของแบบ MU.EF-101 ให้ตรงกับเพศของเด็ก
6. นำคะแนนรวมของแต่ละตัวบ่งชี้ มากำหนดจุดบนกราฟในส่วนที่ ④ ให้ตรงกับช่วงอายุของเด็ก
7. ช่วงคะแนน T40-44 คือคะแนนที่ค่อนข้างต่ำ T40 และช่วงคะแนน T56-60 คือคะแนนที่ค่อนข้างสูง หากคะแนนอยู่ก้ำกึ่งกับ T45 หรือ T55 ให้เลือกช่อง T45-55 (อยู่ในเกณฑ์เฉลี่ย)
8. นำช่วงคะแนน T ที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์ด้านล่างของกราฟ เพื่อแปลความหมายของคะแนน
9. บันทึกผลการประเมินในส่วนที่ ③ ตารางสรุปผลการประเมิน พร้อมลงลายมือชื่อและวันที่ประเมินเด็ก

Code.....



แบบ MU.EF-101

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน

- ① ชื่อ.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
 วันเดือนปีเกิด/...../.....อายุ.....ปี.....เดือน.....วัน เลขที่.....ห้อง.....
 โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาเด็ก.....ตำบล.....อำเภอ.....จังหวัด.....
 ครูผู้ประเมิน ชื่อ.....นามสกุล.....วันที่ประเมิน/...../.....
 ท่านเป็นครูที่สอนเด็กคนนี้น้ำมาอย่างน้อย 3 เดือน ใช่หรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่
 ท่านรู้จักคุ้นเคยพฤติกรรมของเด็กคนนี้เป็นอย่างดี ใช่หรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

- ② ในระยะ 3 เดือนที่ผ่านมาเด็กมีพฤติกรรมต่อไปนี้บ่อยแค่ไหน ให้เลือกตอบข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
1.	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	0	1	2	3	4
2.	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา	0	1	2	3	4
3.	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	0	1	2	3	4
4.	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด	0	1	2	3	4
5.	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	0	1	2	3	4
6.	รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด	0	1	2	3	4
7.	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาต หรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	0	1	2	3	4
8.	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน	0	1	2	3	4
9.	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	0	1	2	3	4
10.	เล่นอย่างระมัดระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	0	1	2	3	4
ข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม		รวม.....คะแนน (1)				
11.	เปลี่ยนกิจกรรมตามตารางแต่ละช่วงของวันได้โดยไม่มีปัญหา	0	1	2	3	4
12.	ปรับตัวเข้ากับสถานที่ใหม่ได้โดยใช้เวลาไม่นานนัก	0	1	2	3	4
13.	ปรับตัวเข้ากับครูคนใหม่ เพื่อนใหม่ ได้โดยใช้เวลาไม่นานนัก	0	1	2	3	4
14.	เมื่อถูกเพื่อนปฏิเสธที่จะเล่นด้วยหรือถูกแย่งของเล่นเด็ก สามารถเปลี่ยนไปเล่นอย่างอื่นโดยไม่หงุดหงิด	0	1	2	3	4
15.	ทำกิจกรรมต่อไปได้ แม้สิ่งแวดล้อมจะวุ่นวายจ๊ากแจกจ๊อก	0	1	2	3	4
ข้อ 11-15 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการเปลี่ยน/ความยืดหยุ่นในการคิด		รวม.....คะแนน (2)				
16.	เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหา ไม่เอาแต่โยนวาย	0	1	2	3	4
17.	เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์โกรธอย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรงเช่น ไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ	0	1	2	3	4
18.	อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย	0	1	2	3	4
19.	ระงับอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อไปได้ เช่น เมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน	0	1	2	3	4
20.	เมื่อผิดหวังเสียใจ คุรปลอบโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ชั่วโมงไม่เกิน 5 นาที, 5 ชั่วโมงไม่เกิน 10 นาที)	0	1	2	3	4
ข้อ 16-20 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์		รวม.....คะแนน (3)				

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า และไมอนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ได้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



Code.....

แบบ MU.EF-101

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
21.	เมื่อสั่งงานสองหรือสามอย่างตามวัย เด็กทำได้และปฏิบัติตามได้ถูกต้องครบถ้วน	0	1	2	3	4
22.	ทำกิจกรรมที่มีหลายขั้นตอนได้เองจนเสร็จโดยไม่ต้องให้ครูคอยกำกับเช่น เก็บของเล่นจนเสร็จ ต่ोजิกซอร์จนเสร็จ (จำนวนชิ้นตามวัย: 3 ขวบ 6 ชิ้น, 4 ขวบ 8 ชิ้น, 5 ขวบ 10 ชิ้น)	0	1	2	3	4
23.	เมื่อได้รับการสอนในสิ่งที่ถูกต้องไปแล้ว จำได้และไม่ทำผิดในเรื่องเดิมซ้ำ เช่น ทิ้งกล่องนมที่ดื่มแล้วลงถังขยะ เก็บจานชามเมื่อทานเสร็จ ฯลฯ	0	1	2	3	4
24.	สนทนาหัวข้อเดิมได้ต่อเนื่องหรืออธิบายเรื่องราวได้จนจบเช่น เล่ากิจกรรมที่ทำกับครอบครัวในวันหยุดให้ครูฟังจนจบ	0	1	2	3	4
25.	เมื่อครูเล่านิทานสั้นๆ ให้ฟังจบไปครูหนึ่ง เด็กสามารถเล่าทวนหรือบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับนิทานนั้นได้ (เช่น ตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ เรื่องราว)	0	1	2	3	4
26.	มีช่วงระยะเวลาสนใจจดจ่อตามวัย เช่น 3 ขวบ จดจ่อได้นาน 3 นาที, 5 ขวบ จดจ่อได้นาน 5 นาที	0	1	2	3	4
ข้อ 21-26 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านความจำขณะทำงาน		รวม.....คะแนน (4)				
27.	เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด	0	1	2	3	4
28.	เมื่อครูชี้แนะให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน	0	1	2	3	4
29.	เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ	0	1	2	3	4
30.	รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทานอาหาร เก็บของก่อนกลับบ้าน	0	1	2	3	4
31.	รู้จักแก้ปัญหาเช่น เมื่อทำน้ำหก รู้จักหาผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ถึง รู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาปีนหยิบของ เมื่อไม่มีช้อนทานข้าว รู้จักเดินไปหยิบ ไม่มียางลบ รู้จักเดินไปหา	0	1	2	3	4
32.	ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสลับแทน หากเส้นติดแต่ไม่มียางลบก็ทำต่อจนเสร็จได้	0	1	2	3	4
ข้อ 27-32 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ		รวม.....คะแนน (5)				

③ สรุปผลการประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร ดช./คณ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี.....เดือน

(1) การหยุด การยับยั้ง คะแนนที่ได้...../40	(2) ยึดหยุ่นทางความคิด คะแนนที่ได้...../20	(3) การควบคุมอารมณ์ คะแนน...../20	(4) ความจำขณะทำงาน คะแนนที่ได้...../24	(5) การวางแผนจัดการ คะแนนที่ได้...../24	(6) คะแนนพัฒนาการ โดยรวม...../128
T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี
T45-55 ☐ ปานกลาง	T45-55 ☐ ปานกลาง	T45-55 ☐ ปานกลาง	T45-55 ☐ ปานกลาง	T45-55 ☐ ปานกลาง	T45-55 ☐ ปานกลาง
T40-44 ☐ ควรพัฒนา	T40-44 ☐ ควรพัฒนา	T40-44 ☐ ควรพัฒนา	T40-44 ☐ ควรพัฒนา	T40-44 ☐ ควรพัฒนา	T40-44 ☐ ควรพัฒนา
T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T<40 ☐ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ..... ครูผู้ประเมิน วันที่...../...../.....

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้แนบแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า และไมอนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นๆนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....

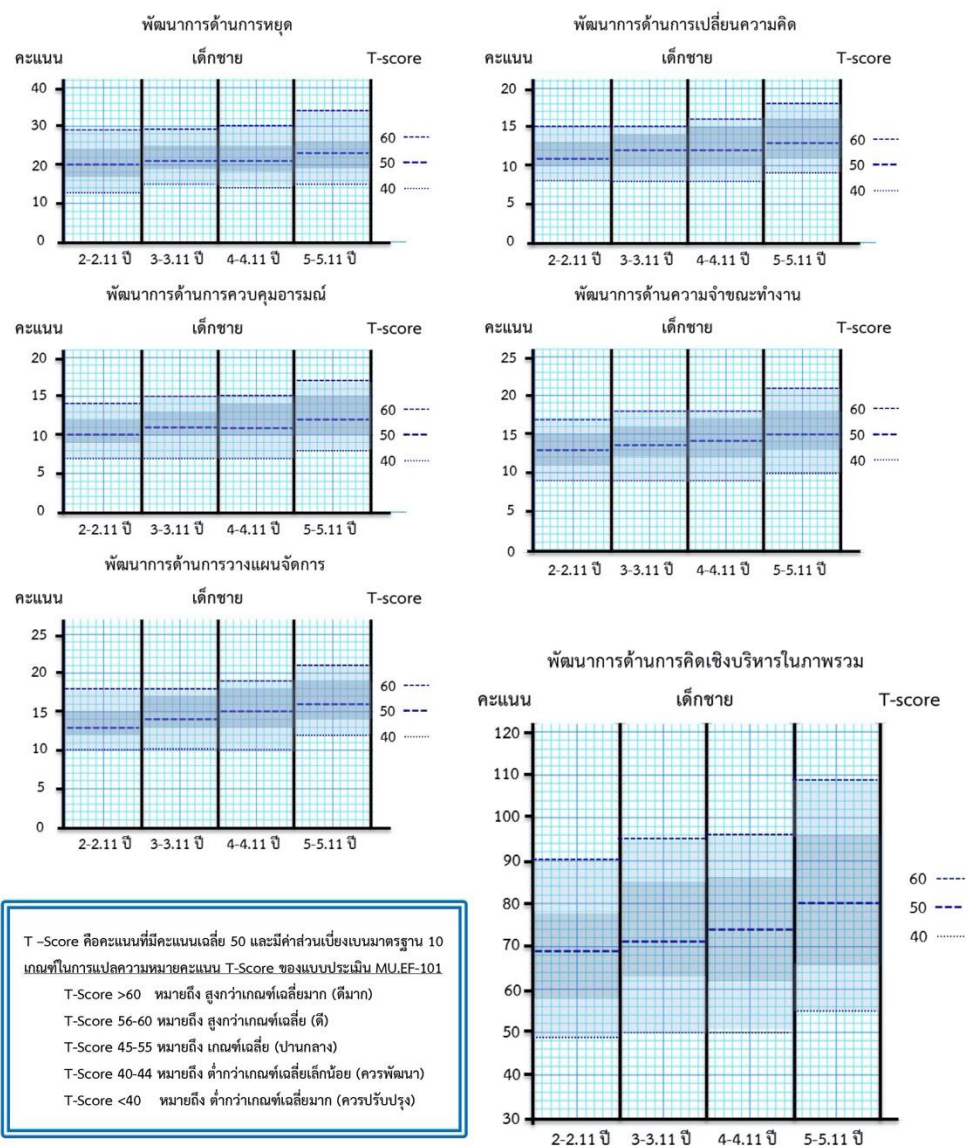


แบบ MU.EF-101

4

กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T แบบ MU.EF-101 (เด็กชาย)

เด็กชาย.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....อายุ.....ปี.....เดือน.....



สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
 อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ได้เงื่อนไขเดียวกัน
 โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....

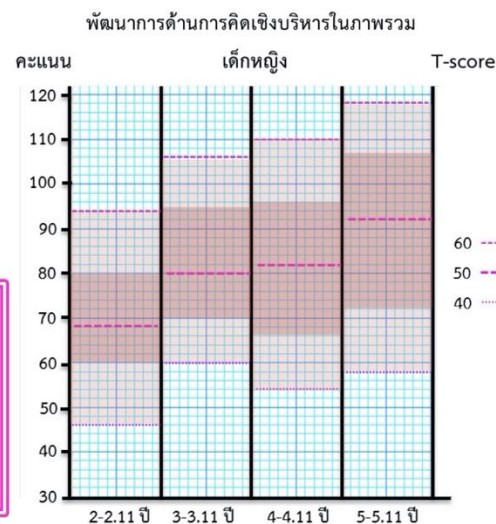
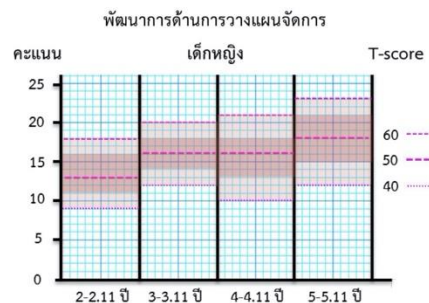
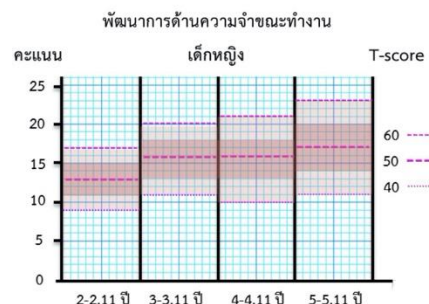
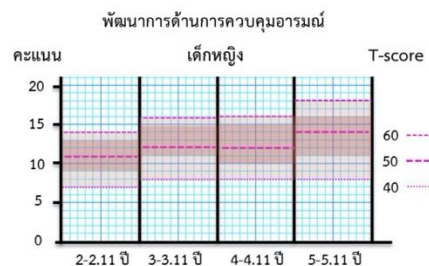
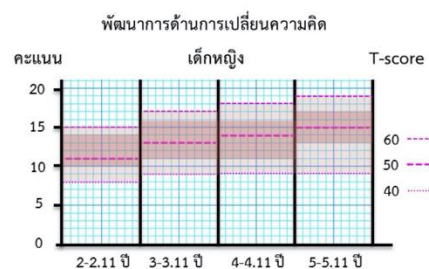
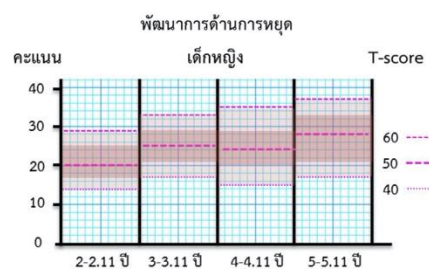


แบบ MU.EF-101

4

กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนนT แบบ MU.EF-101 (เด็กหญิง)

เด็กหญิง.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....อายุ.....ปี.....เดือน



T-Score คือคะแนนที่มีคะแนนเฉลี่ย=50 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=10
เกณฑ์ในการแปลความหมายคะแนน T-Score ของแบบประเมิน MU.EF-101

- T-Score >60 หมายถึง สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก (ดีมาก)
- T-Score 56-60 หมายถึง สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย (ดี)
- T-Score 45-55 หมายถึง เกณฑ์เฉลี่ย (ปานกลาง)
- T-Score 40-44 หมายถึง ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยเล็กน้อย (ควรพัฒนา)
- T-Score <40 หมายถึง ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก (ควรปรับปรุง)

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ได้เงื่อนไขเดียวกัน
โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



มหาวิทยาลัยมหิดล
มิ่งขวัญ/วช.61

แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน (แบบ MU.EF-102)

แบบประเมินนี้พัฒนาโดย

หัวหน้าโครงการวิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร. นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล
ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์
สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล
nuanchan.chu@mahidol.edu

นักวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปณิตดา ธนเศรษฐกร
นาง อรพินท์ เลิศอัสดาตระกูล
อาจารย์ ดร. นุชนาฏ รักษ์

ผู้ช่วยนักวิจัย

อาจารย์ สกฤษณ์ จันทร์สืบสาย
นางสาววราบุษ ศุภลักษณ์บันลือ

สนับสนุนทุนวิจัยโดยสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส)

ปีงบประมาณ 2557-2559

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทาง
การค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นๆนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน
โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



มหาวิทยาลัยมหิดล
มยุราชนิเวศน์

คำชี้แจงการใช้แบบ MU.EF-102

1. แบบประเมินนี้ใช้ประเมิน ปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี
2. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้ดูแลเด็ก/ครูอนุบาล ใช้ประเมินพฤติกรรมเด็กในชั้นเรียนที่ครูรู้จักคุ้นเคย พฤติกรรมเด็กเป็นอย่างดี ครูผู้ประเมินควรเป็นครูที่เคยสอนหรือดูแลเด็กที่ถูกประเมินมาแล้วอย่างน้อยไม่ต่ำกว่า 3 เดือน

แบบประเมินนี้ประกอบด้วย 4 ส่วนคือ

- ส่วนที่ ① ข้อมูลทั่วไปของครูและเด็กนักเรียน
- ส่วนที่ ② ข้อคำถามเกี่ยวกับปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กอายุ 2-6 ปี จำนวน 32 ข้อ
- ส่วนที่ ③ ตารางสรุปผลการประเมิน
- ส่วนที่ ④ กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T

ขั้นตอนการประเมิน

1. กรอกรายชื่อข้อมูลทั่วไปของครูและนักเรียนในส่วนที่ ① และ ③ ให้ครบทุกช่องก่อนเริ่มทำแบบประเมิน
2. ตอบคำถามในส่วนที่ ② ให้ครบทุกข้อ ขณะที่อ่านคำถามให้ครูกำลังเด็กที่กำลังประเมินแล้วเลือกตอบให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
3. แบบประเมินนี้ต้องการทราบว่าเด็กมีพฤติกรรมเหล่านั้นจนเป็นปัญหาบ่อยแค่ไหนในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

ตัวอย่าง หากท่านคิดว่าเด็กมีพฤติกรรมนั้นจนเป็นปัญหา 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ ควรเลือกวงกลมล้อมรอบช่องคะแนน 3

คำถาม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
1. ลงไปนอนดิ้นกับพื้นเมื่อไม่ได้ตั้งใจ	0	1	2	③	4

4. รวมคะแนนของแต่ละตัวบ่งชี้จาก (1) ถึง (5) และคะแนนรวมทุกตัวบ่งชี้ (6)
5. เลือกกราฟเทียบคะแนนดิบเป็นคะแนน T ของแบบ MU.EF-102 ให้ตรงกับเพศของเด็ก
6. นำคะแนนรวมแต่ละตัวบ่งชี้ มากำหนดจุดบนกราฟในส่วนที่ ④ ให้ตรงกับช่วงอายุของเด็ก
7. ช่วงคะแนน T40-44 คือคะแนนที่ค่อนข้างต่ำ T40 และช่วงคะแนน T56-60 คือคะแนนที่ค่อนข้างสูง หากคะแนนอยู่ก้ำกึ่งกับ T45 หรือ T55 ให้เลือกช่อง T45-55 (อยู่ในเกณฑ์เฉลี่ย)
8. นำช่วงคะแนน T ที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์ด้านล่างของกราฟ เพื่อแปลความหมายของคะแนน
9. บันทึกผลการประเมินในตารางสรุปผลการประเมิน ส่วนที่ ③ พร้อมลงลายมือชื่อและวันที่ประเมินเด็ก

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่ออีกเรื่อยๆ ภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน
โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....



แบบ MU.EF-102

แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน

- ① ชื่อ.....นามสกุล.....ชื่อเล่น..... เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
 วันเดือนปีเกิด/...../.....อายุ.....ปี.....เดือน.....วัน เลขที่.....ห้อง.....
 โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาเด็ก.....ตำบล.....อำเภอ.....จังหวัด.....
 ครูผู้ประเมิน ชื่อครู.....นามสกุล.....วันที่ประเมิน/...../.....
 ท่านเป็นครูที่สอนเด็กคนนี้นานอย่างน้อย 3 เดือน ใช่หรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่
 ท่านรู้จักคุ้นเคยพฤติกรรมของเด็กคนนี้เป็นอย่างดี ใช่หรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

- ② ในระยะ 3 เดือนที่ผ่านมาเด็กมีพฤติกรรมต่อไปนี้จนเป็นปัญหาบ่อยแค่ไหน ให้เลือกตอบข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
1.	ไม่รู้ตัวว่ากำลังรบกวนผู้อื่นขณะอยู่ในชั้นเรียน	0	1	2	3	4
2.	แสดงท่าทางสนุกพอใจเมื่อแกล้งเพื่อนให้เจ็บหรือเสียใจ เช่น ผลักเพื่อนจนล้มลง ปิดบล็อกไม้ที่เพื่อนกำลังต่ออยู่ล้ม	0	1	2	3	4
3.	อยู่ไม่นิ่ง กระสับกระส่าย ลูกลี้ลุกลน	0	1	2	3	4
4.	ไม่ตั้งใจทำงาน หากต้องทำก็ทำแบบลวกๆออกไป	0	1	2	3	4
5.	อยากได้อะไรต้องได้ทันที ลงไปนอนดินกับพื้นเมื่อไม่ได้ใจ	0	1	2	3	4
6.	พูดแทรกขณะที่ครูกำลังพูด แม้ว่าครูจะเตือนแล้ว	0	1	2	3	4
7.	หุนหันพลันแล่นไม่ยั้งคิดเช่น แยกของขณะที่เพื่อนกำลังเล่น	0	1	2	3	4
8.	เล่นเสียงดังไม่ยอมหยุด แม้ว่าครูจะเตือนแล้ว	0	1	2	3	4
9.	ถูกเบียดเบียนความสนใจได้ง่าย วอกแวกง่ายขณะทำกิจกรรม	0	1	2	3	4
10.	เล่นแบบบ้านไม่กลัวอันตรายจนเจ็บตัว	0	1	2	3	4
ข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้ปัญหาการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม		รวม.....คะแนน (1)				
11.	หงุดหงิดอารมณ์เสียหรือต่อต้านเมื่อถูกเปลี่ยนตารางกิจวัตรประจำวันในที่คุ้นเคย	0	1	2	3	4
12.	หงุดหงิดอารมณ์เสียหรือต่อต้านเมื่อเปลี่ยนสถานที่ หรือเปลี่ยนอาหาร/ของว่าง ที่คุ้นเคย	0	1	2	3	4
13.	หงุดหงิดอารมณ์เสียหรือต่อต้านเมื่อเปลี่ยนครู เปลี่ยนพี่เลี้ยง	0	1	2	3	4
14.	หงุดหงิดอารมณ์เสียหรือต่อต้านเมื่อของเล่นหรือของใช้ในห้องถูกย้ายที่ หรือเปลี่ยนตำแหน่งไปจากเดิม หรือหายไป	0	1	2	3	4
15.	ตื่นเต้น กังวลหรือกลัวมากเกินไป เมื่ออยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แออัดวุ่นวาย มีคนมาก มีเสียงดัง มีแสงจ้า	0	1	2	3	4
ข้อ 11-15 ตัวบ่งชี้ปัญหาการเปลี่ยน/ความยืดหยุ่นในการคิด		รวม.....คะแนน (2)				
16.	หงุดหงิดอารมณ์เสียเมื่อเจอปัญหาเล็กน้อย เช่น ติดกระดุมเสื้อไม่ได้ รับบอลจากเพื่อนไม่ได้ ฯลฯ	0	1	2	3	4
17.	ระเบิดอารมณ์โกรธรุนแรงเมื่อไม่พอใจโดยแสดงออกทางกาย (ตี กระแทกเท้า ทำลายของ) หรือว้าวา (ตะโกน โวยวาย)	0	1	2	3	4
18.	อารมณ์เปลี่ยนแปลงขึ้นลงง่าย โกรธรุนแรงแต่หายโกรธทันที	0	1	2	3	4
19.	ตื่นเต้นกังวลมากเกินไปจนเป็นปัญหาต่อกิจวัตรประจำวัน	0	1	2	3	4
20.	เมื่อผิดหวังเสียใจแม้จะได้รับการปลอบโยนหรือเบียดเบียนความสนใจแล้วยังเสียใจอยู่นานกว่าปกติ (นานเกิน 15 นาทีขึ้นไป)	0	1	2	3	4
ข้อ 16-20 ตัวบ่งชี้ปัญหาการควบคุมอารมณ์		รวม.....คะแนน (3)				

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
 อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน
 โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



Code.....

แบบ MU.EF-102

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
21.	เมื่อสั่งงาน 2-3 อย่าง จำได้เพียงคำสั่งแรกหรือคำสั่งสุดท้าย	0	1	2	3	4
22.	ไม่สามารถจดจ่อกับงานที่ต่อเนื่องเป็นขั้นตอนได้จนเสร็จ เช่น ต่อจิ๊กซอว์หลายชิ้นจนเสร็จ (จำนวนชิ้นตามวัย 3 ขวบ 6 ชิ้น, 4 ขวบ 8 ชิ้น, 5 ขวบ 10 ชิ้น)	0	1	2	3	4
23.	ทำผิดซ้ำในเรื่องเดิมที่เคยสอนหรือเคยชี้แนะไปแล้วเช่น ไม่ล้างมือก่อนทานอาหาร ไม่ทิ้งกล่องนมลงถังขยะ	0	1	2	3	4
24.	ไม่สามารถสนทนาหัวข้อเดิมได้จนจบ ไม่สามารถอธิบายเล่าเรื่องที่เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อวานได้จนจบ	0	1	2	3	4
25.	ไม่สามารถเล่าทวน ตอบคำถาม หรือบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่ครูฟังจะเล่าให้ฟังจบลงไป (เช่น ตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ เรื่องราว)	0	1	2	3	4
26.	สมาธิสั้น ระยะเวลาสนใจจดจ่อสั้น ไม่สามารถจดจ่อทำกิจกรรมในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อนๆ	0	1	2	3	4
ข้อ 21-26 ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านความจำขณะทำงาน		รวม.....คะแนน (4)				
27.	ไม่เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแม้ว่าครูจะสอนหรือเตือนแล้ว	0	1	2	3	4
28.	ไม่สามารถเริ่มต้นทำงานที่ครูมอบหมายได้ด้วยตนเอง ต้องมีครูคอยเตือน กำกับดูแลอย่างใกล้ชิด	0	1	2	3	4
29.	เก็บของไม่เป็นที่ หาของไม่เจอ ทำของหายบ่อย	0	1	2	3	4
30.	มีปัญหาในการทำกิจวัตรประจำวันตามที่ลำดับไว้เช่น ถึงเวลาอาหารไม่ยอมกิน ถึงเวลานอนไม่ยอมนอน เล่นไม่เป็นเวลา	0	1	2	3	4
31.	ไม่รู้จิกแก้ปัญหาเมื่อเจออุปสรรคเช่น ร้องไห้เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ถึง ไม่รู้ว่าต้องทำอะไรเมื่อทำขนมหรือน้ำหกลงบนพื้น เมื่อขาดของบางอย่างไม่รู้จิกค้นหา เอาแต่นั่งเฉย	0	1	2	3	4
32.	ติดอยู่ในรายละเอียดเล็กๆน้อยๆจนลืมเรื่องหลักที่สำคัญไป เช่น เมื่อครูให้ระบายสี เลือกสีอยู่นานจนทำงานไม่เสร็จ เมื่อเขียนหรือวาดผิด ลบตรงที่ผิดซ้ำแล้วซ้ำอีกจนทำงานไม่เสร็จ	0	1	2	3	4
ข้อ 27-32 ตัวบ่งชี้ปัญหาด้านการวางแผนจัดการ		รวม.....คะแนน (5)				

3) สรุปผลการประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหาร ดช./ดญ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี.....เดือน

(1) การหยุด การยับยั้ง คะแนนที่ได้...../40	(2) ยึดหยุ่นทางความคิด คะแนนที่ได้...../20	(3) การควบคุมอารมณ์ คะแนนที่ได้...../20	(4) ความจำขณะทำงาน คะแนนที่ได้...../24	(5) การวางแผนจัดการ คะแนนที่ได้...../24	(6) คะแนนปัญหาโดยรวม/128
T<40 ☐ ไม่มีเลย T40-44 ☐ แทบไม่มี T45-55 ☐ ปานกลาง T56-60 ☐ เริ่มมีปัญหา T >60 ☐ มีปัญหามาก	T<40 ☐ ไม่มีเลย T40-44 ☐ แทบไม่มี T45-55 ☐ ปานกลาง T56-60 ☐ เริ่มมีปัญหา T >60 ☐ มีปัญหามาก	T<40 ☐ ไม่มีเลย T40-44 ☐ แทบไม่มี T45-55 ☐ ปานกลาง T56-60 ☐ เริ่มมีปัญหา T >60 ☐ มีปัญหามาก	T<40 ☐ ไม่มีเลย T40-44 ☐ แทบไม่มี T45-55 ☐ ปานกลาง T56-60 ☐ เริ่มมีปัญหา T >60 ☐ มีปัญหามาก	T<40 ☐ ไม่มีเลย T40-44 ☐ แทบไม่มี T45-55 ☐ ปานกลาง T56-60 ☐ เริ่มมีปัญหา T >60 ☐ มีปัญหามาก	T<40 ☐ ไม่มีเลย T40-44 ☐ แทบไม่มี T45-55 ☐ ปานกลาง T56-60 ☐ เริ่มมีปัญหา T >60 ☐ มีปัญหามาก

ลงชื่อ..... ครูผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน
โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....

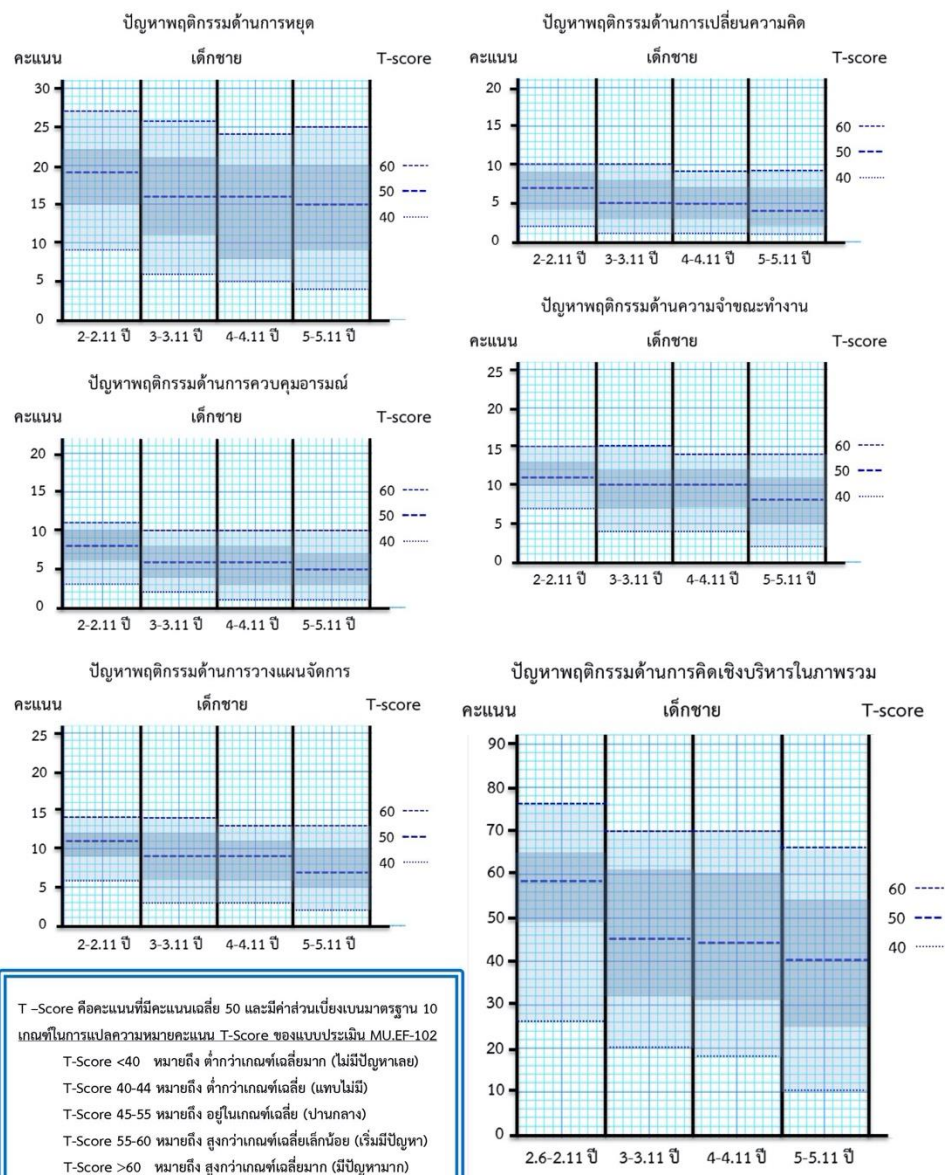


แบบ MU.EF-102

4

กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T แบบ MU.EF-102 (เด็กชาย)

เด็กชาย.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....อายุ.....ปี.....เดือน.....



สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....

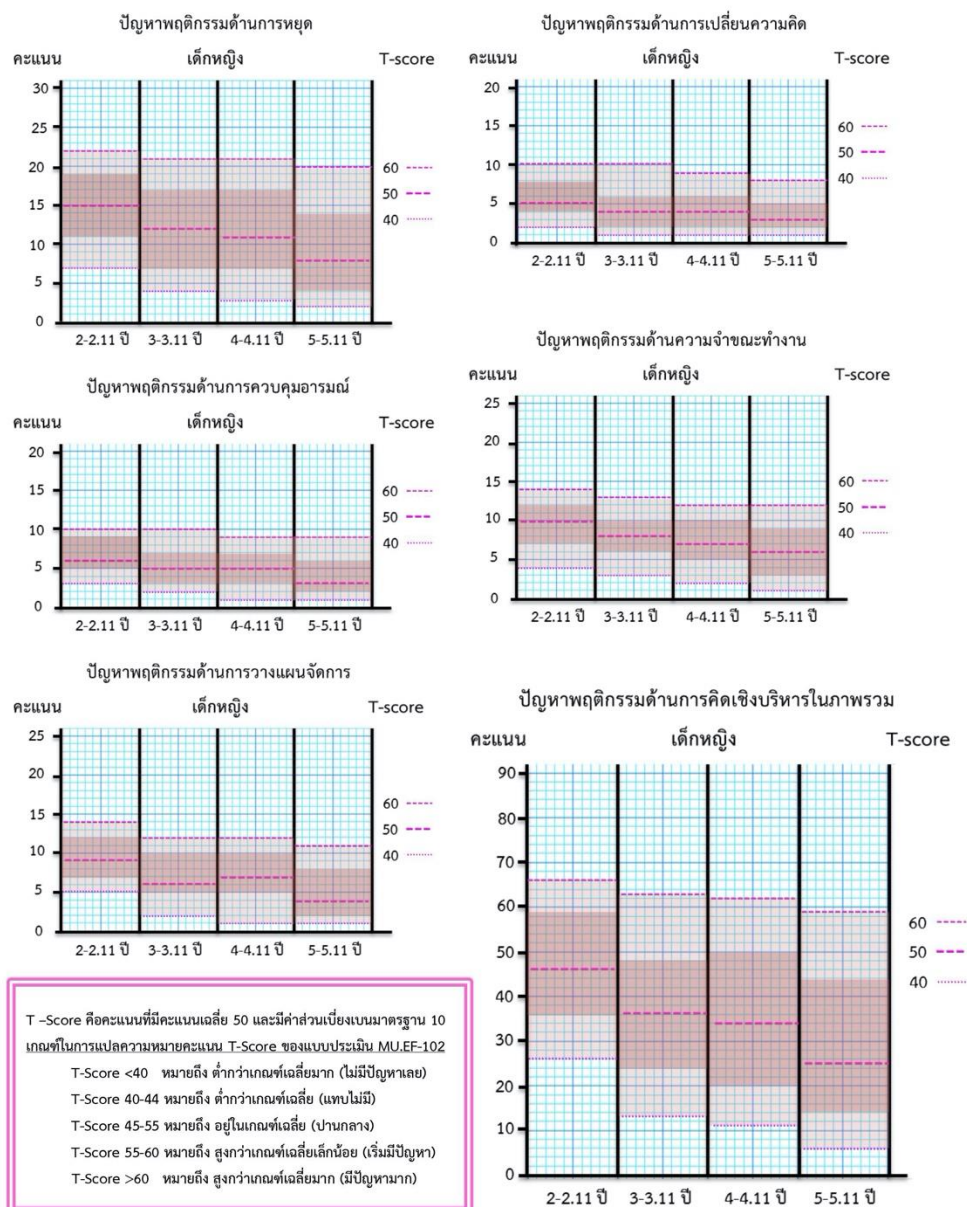


แบบ MU.EF-102

4

กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T แบบ MU.EF-102 (เด็กหญิง)

เด็กหญิง.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....อายุ.....ปี.....เดือน



สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
 อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ได้เงื่อนไขเดียวกัน
 โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



ภาคผนวก ค
ภาพการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมช่วยกันซ่อนหา



กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมเดินเล่นในป่า



กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมผู่ช้างในป่าใหญ่



กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมกึ่งไม่กายสิทธิ์



กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมจั่นคิดเธอจินตนาการ



กิจกรรมที่ 6 กิจกรรมเล่นเรือในทะเล



กิจกรรมที่ 7 กิจกรรมอาชีพในฝัน



กิจกรรมที่ 8 กิจกรรมหมีผู้หิวโซ



กิจกรรมที่ 9 กิจกรรมไปให้ถึงดวงจันทร์



กิจกรรมที่ 10 กิจกรรมต้นไม้เพื่อนรัก



กิจกรรมที่ 11 กิจกรรมสีสรรรษา



กิจกรรมที่ 12 กิจกรรมเก็บของเล่นกันนะ





ภาคผนวก ง
หนังสือราชการ

1994

ที่ อว 8718/443



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

17 กุมภาพันธ์ 2563

เรื่อง ขออนุญาตเคราะห้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลอุทิศศึกษา

เนื่องด้วย นายรัฐพิชญ์ แสงดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุญาตเคราะห้เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย และ 2) แบบประเมินปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2 – 6 ปี (แบบ MU.EF-102) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล กับนักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 15 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่โรงเรียนของท่าน ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2563 ถึงเดือนมีนาคม 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขออนุญาตเคราะห้ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 092 260 4094



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 180/2562E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมวัย ยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นายรัฐพิชญ์ แสงดา

สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 กุมภาพันธ์ 2563
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 กุมภาพันธ์ 2563
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 กุมภาพันธ์ 2563
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 กุมภาพันธ์ 2563

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

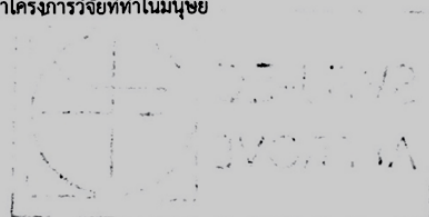
(แพทย์หญิงสุวิพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-180/2562

วันที่ให้การรับรอง : 13/02/2563

วันหมดอายุใบรับรอง : 13/02/2564



ที่ อว 8718/14๑2



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

20 กันยายน 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เนื่องด้วย นายรัฐพิชญ์ แสงดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณวรรณวิไชย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.กุสุมา เทพรักษ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดกิจกรรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายรัฐพิชญ์ แสงดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 094 659 5909



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1433

วันที่ 20 กันยายน 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

เนื่องด้วย นายรัฐพิชญ์ แสงดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณวรรณวิไชย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดกิจกรรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ 092 260 4094

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายรัฐพิชญ์ แสงดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ศาสตราจารย์

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1434

วันที่ 20 กันยายน 2562

เรื่อง ขออนุมัติโครงการบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

เนื่องด้วย นายรัฐพิชญ์ แสงดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณวรรณวิไชย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอักษรกลับ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดกิจกรรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ 092 260 4094

จึงเรียนมาเพื่อขออนุมัติโครงการบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายรัฐพิชญ์ แสงดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ศิริชัย อ.

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นายรัฐพิชญ์ แสงดา
วัน เดือน ปี เกิด 19 พฤศจิกายน 2535
สถานที่เกิด อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
วุฒิการศึกษา พ.ศ. 2557 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาศิลปการแสดง - นาฏศิลป์ไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ
พ.ศ. 2563 การศึกษามหาบัณฑิต
สาขาศิลปการแสดงศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน 29/121 หมู่บ้านชนชื่นปิ่นเกล้า-วงแหวน ถนนกาญจนาภิเษก ตำบล
ปลายบาง อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี 11130