



การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง  
(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

A STUDY OF PUPPET THEATER TO DEVELOPMENT INHIBITORY CONTROL,  
EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL OF KINDERGARTEN, WATKLANG SCHOOL

ภุษณิศา สายบัว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง  
(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

A STUDY OF PUPPET THEATER TO DEVELOPMENT INHIBITORY CONTROL,  
EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL OF KINDERGARTEN, WATKLANG SCHOOL



PHUSANISA SAIBUA

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

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์  
เรื่อง  
การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรม  
วิธานราษฎร์วิทยา)  
ของ  
ภุชณิศ สายบัว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวีน แพทยานนท์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวีน แพทยานนท์)



ชื่อเรื่อง	การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
ผู้วิจัย	ภุชณิศา สายบัว
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวัน แพทยานนท์

การวิจัยการศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)และเพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ของโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจง ใช้เวลาในทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนกิจกรรมละครหุ่น และแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ผลการวิจัยว่า 1) ผลการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โดยนำละครหุ่นมาเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ได้เป็นแผนกิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 แผน แบ่งเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นนำ ชั้นดำเนินการและชั้นสรุป มีค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน จากการนำคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมมาเปรียบเทียบกับแล้ว พบว่าผลคะแนนค่าเฉลี่ยความแตกต่างก่อนและหลังจัดกิจกรรม สูงสุดคือข้อ 4 กิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด และข้อ 9 จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย สรุปว่าการจัดกิจกรรมละครหุ่นสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านสูงขึ้นอย่างชัดเจน

คำสำคัญ : กิจกรรมละครหุ่น, ทักษะสมอง, การยับยั้งชั่งใจ

Title	A STUDY OF PUPPET THEATER TO DEVELOPMENT INHIBITORY CONTROL, EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL OF KINDERGARTEN, WATKLANG SCHOOL
Author	PHUSANISA SAIBUA
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Porawan Pattayanon

The study of the puppet theater to develop brain skills for restraint among early childhood children at Watklang School (Thamwithanratwittaya) aims to study and develop puppet theater activities to develop the brain skills of restraint among early childhood children and to compare the brain skills of restraint among early childhood children at Watklang School (Thamwithanratwittaya) before and after puppet theater activities. The sample group used in this research was students studying in Grade Three of kindergarten, aged 5-6 years, studying at Watklang School (Thammawithanratwittaya), in the second semester of the 2021 academic year, with a total of 12 people, with seven males and five female subjects derived from purposive selection. It took four weeks for the experiment, three times a week, and for 30 minutes each time. The tools included a puppet theater activity plan and the developmental assessment questionnaire for executive thinking among children aged 2-6 years (Form MU.EF-101) issued by the Health Systems Research Institute (HSR) and Mahidol University in items 1-10. The results of the research were that designing a puppet theater activity plan to develop brain skills on the restraint of preschool children. By linking puppet theater with the concept and theory of developing EF brain skills by providing 13 opportunities, this resulted in 12 puppet theater activity plans, divided into three stages: introduction, implementation and conclusion. The consistency index of experts (IOC) ranged from 0.67-1.00, at the highest level. It was found that the sample had a higher mean score after the puppet theater activity than before it, which was statistically significant at a .05 level when considering each side. By comparing the scores before the event, it was found that the highest mean score difference before and after the activity was item 4, the activities assigned by the teacher were completed in time and item 9 focused on work and not easily distracted. It can be concluded that puppet theater activities can be clearly used to develop the brain skills of restraint among preschool children, both individually and overall.

Keyword : Puppet Theater, Executive functions, Skills, Inhibitory control

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อย เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความกรุณาให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวณ แพทยานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นตลอดจนตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี โดยตลอด ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณและผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้แนวคิดและคำแนะนำเพิ่มเติม ทำให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหารโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราชกุมารีวิทยา) ว่าที่ร้อยตรีศัลย์ชัยศภูติเดชวัฒน์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 และคณะครูและนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่อบรมสั่งสอนให้วิชาความรู้ รวมถึงบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องที่กรุณาให้คำแนะนำและช่วยเหลือประสานงานให้สำเร็จด้วยดี

ขอขอบคุณกำลังใจจากเพื่อนแก๊ง 8 เซียน และเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาศิลปะการแสดง ตลอดจนเพื่อน ๆ พี่ ๆ นิสิตปริญญาโททุกคนที่ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจกันมาตลอด

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา พี่ ๆ และน้อง ๆ ผู้เป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนช่วยเหลือในทุกด้าน รวมถึงเป็นแรงผลักดันให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ในทุกวันนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงจะมีจากปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน รวมทั้งบุคคลที่ไม่อาจกล่าวนามได้หมดในที่นี้ ที่ได้สติปัญญาและเป็นแรงผลักดันให้ปริญญาานิพนธ์ประสบความสำเร็จ

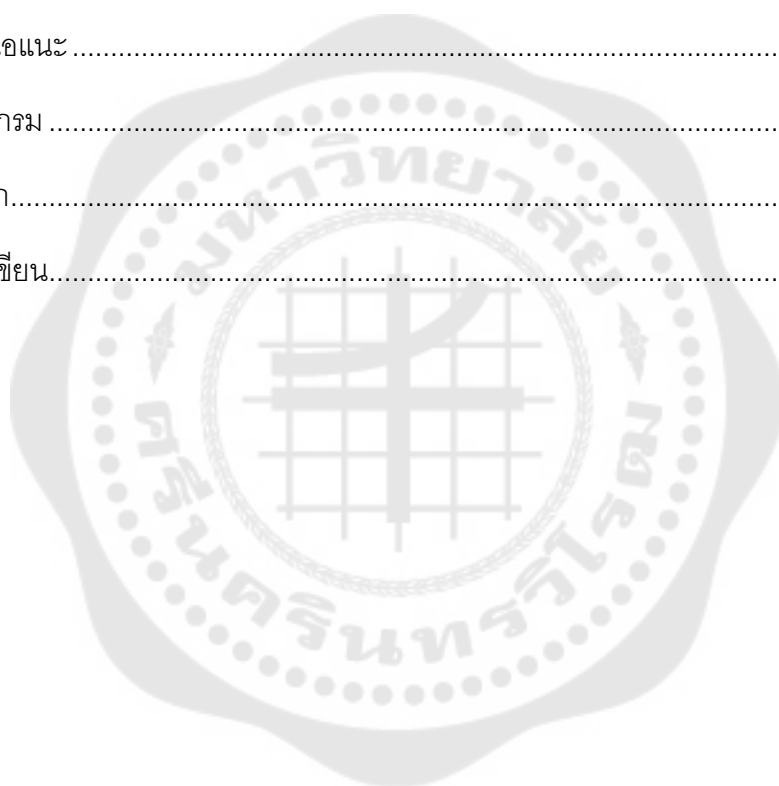
ภูษณิศา สายบัว

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย .....	4
ขอบเขตการวิจัย .....	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง .....	5
ตัวแปรที่ศึกษา .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. เอกสารเกี่ยวกับการศึกษาปฐมวัย อายุ 5-6 ปี.....	8
1.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย.....	8
1.2 ความสำคัญของเด็กปฐมวัย.....	8

1.3 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย .....	9
1.4 การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย .....	14
2. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย .....	16
2.1 ความหมายของทักษะสมอง-อีเอฟ .....	16
2.2 องค์ประกอบของทักษะสมอง-อีเอฟ.....	18
2.3 ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ.....	20
2.4 การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF .....	21
2.5 แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการ “ให้โอกาส” .....	26
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย .....	30
3. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมละครหุ่น .....	32
3.1 ความหมายของหุ่น.....	32
3.2 ประเภทของหุ่นและการสร้างหุ่น.....	32
3.3 ความสำคัญและประโยชน์ของหุ่น .....	37
3.4 หุ่นสำหรับเด็ก .....	41
3.5 การจัดกิจกรรมละครหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย.....	42
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมละครหุ่น.....	44
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	46
ขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ .....	46
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	52
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	52

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	55
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	55
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	56
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	85
สรุปผลการวิจัย.....	87
อภิปรายผล .....	89
ข้อเสนอแนะ .....	100
บรรณานุกรม .....	102
ภาคผนวก.....	107
ประวัติผู้เขียน.....	173



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แบบแผนกิจกรรมละครหุ่น .....	48
ตาราง 2 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย.....	57
ตาราง 3 ผลวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) แผนกิจกรรมละครหุ่น..	58
ตาราง 4 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย (N = 3) .....	59
ตาราง 5 ผลการตรวจสอบคุณภาพกิจกรรมย่อยของกิจกรรมละครหุ่น .....	61
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครหุ่น (n = 12)..	75
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) แยกรายด้าน ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest).....	76
ตาราง 8 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการทำกิจกรรมละครหุ่น โดยแยกตามรายบุคคล จำนวน 12 คน .....	78
ตาราง 9 ผลการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นเป็นรายบุคคล แยกเป็นรายข้อ จำนวน 10 ข้อ .....	83
ตาราง 10 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย (จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง รวมเป็น 12 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที) .....	115
ตาราง 11 การแสดงการพัฒนาของทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 12 คน ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นเป็นรายบุคคล .....	142

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	6
ภาพประกอบ 2 หุ่นมือประกอบนิทานเรื่องหนูน้อยหมวกแดง .....	50
ภาพประกอบ 3 กิจกรรมที่ 1 เจ้าหุ่นมาแล้ว .....	63
ภาพประกอบ 4 กิจกรรมที่ 2 ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน .....	64
ภาพประกอบ 5 กิจกรรมที่ 3 อารมณ์ไหน? .....	65
ภาพประกอบ 6 กิจกรรมที่ 4 ปลอดภัยไว้ก่อน .....	66
ภาพประกอบ 7 กิจกรรมที่ 5 อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ .....	67
ภาพประกอบ 8 กิจกรรมที่ 6 ชวนรู้ชวนคิด .....	68
ภาพประกอบ 9 กิจกรรมที่ 7 สัตว์กระดาษ .....	69
ภาพประกอบ 10 กิจกรรมที่ 8 มาเล่นกันเถอะ .....	70
ภาพประกอบ 11 กิจกรรมที่ 9 สัมผัสอะไรหนอ .....	71
ภาพประกอบ 12 กิจกรรมที่ 10 ระวังคนแปลกหน้า .....	72
ภาพประกอบ 13 กิจกรรมที่ 11 งานบ้านน่าทำ .....	73
ภาพประกอบ 14 กิจกรรมที่ 12 ถึงขยะหลากสี .....	74
ภาพประกอบ 15 ค่าคะแนนทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจระหว่างก่อนและหลัง .....	76
ภาพประกอบ 16 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ .....	78
ภาพประกอบ 17 ผลกระทบประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย .....	79



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันเป็นแบบทุนนิยมและเทคโนโลยี สภาพชีวิตความเป็นอยู่ สภาพทางสังคมรวมถึงความคิดของมนุษย์ก็เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทำให้เด็กและเยาวชน ที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็มีภาวะที่เสื่อมถอยลง เกิดเป็นปัญหาทางสังคมที่พบเห็นในปัจจุบัน ตามสื่อ สิ่งพิมพ์ โทรทัศน์และเทคโนโลยีสื่อสารต่าง ๆ เช่น ปัญหายาเสพติด ปัญหาติดเกม ปัญหาการ ทะเลาะวิวาท ปัญหาด้านอาชญากรรม โจรกรรม ปัญหาการถูกล่อลวงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และปัญหาตั้งครรภ์ก่อนวัย เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้นับวันยิ่งมีความรุนแรงและเพิ่มจำนวน ผู้กระทำผิดมากขึ้น เพราะเด็กไทยในปัจจุบันเลี้ยงยากมากขึ้น สมาชิกชั้น มีอารมณ์และกิริยา ก้าวร้าว ขาดความอดทนอดกลั้นและช่วยเหลือตนเองได้น้อยลง โดย ผดุง จิตเจื้อจุน (ผดุง จิตเจื้อจุน, 2562) กล่าวถึงสาเหตุของปัญหาเหล่านี้ไว้ว่า สาเหตุหนึ่งมาจากสถาบันครอบครัว แต่เดิมเป็น ครอบครัวขยาย แต่เนื่องด้วยระบบเศรษฐกิจต่าง ๆ ทำให้ครอบครัวในปัจจุบันเป็นครอบครัวเดี่ยว พ่อและแม่ทำงานตั้งแต่เช้าถึงค่ำ จึงทำให้ความใส่ใจ ใกล้ชิด และไม่มีเวลาในการอบรมเลี้ยงดู ลูกเท่าที่ควร ครอบครัวที่มีฐานะดี ก็จะปรบปรอบตามความต้องการของลูก โดยส่วนใหญ่เด็ก เหล่านี้จะหมกมุ่นอยู่กับโทรศัพท์ สื่อสังคมออนไลน์และเกม ทำให้กลายเป็นคนไม่รู้จักรหน้าที ขาด ความรับผิดชอบ ส่วนครอบครัวที่มีฐานะยากจน ลูกก็จะได้รับการศึกษาที่ไม่สูงมากนัก บางคน เป็นเด็กกำพร้า เพราะพ่อแม่แยกทางกัน ทำให้เด็กเหล่านี้มีปมด้อย ขาดความรัก ความอบอุ่น จึง นำพาตัวเองไปหาความสุข เช่น การมั่วสุมกับเพื่อน ติดยาเสพติด หรือกระทำการใด ๆ ที่ไม่ดีไม่ควร เป็นต้น ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเตรียมพร้อมและพัฒนาทักษะที่จำเป็นแก่เด็ก เพื่อให้สามารถเติบโต เป็นผู้ใหญ่อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ พระราชบัญญัติ การพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 หมวด 1 บททั่วไป มาตรา 5 ข้อ 3 กำหนดไว้ว่า ให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการที่ครอบคลุมทั้งทางร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้สมวัย เพื่อให้เกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้ได้อย่างสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลและความ ต้องการพิเศษ พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัยพ.ศ.2562 (2562)

เด็กรุ่นใหม่จะอยู่รอดและประสบความสำเร็จในยุคนี้จะต้องมีทักษะและความรู้สำคัญที่ เรียกว่า “ทักษะในศตวรรษที่ 21” แต่เด็ก ๆ จะพัฒนาทักษะชุดนี้ขึ้นมาในตัวได้ ต้องมีทักษะสมอง การคิดเชิงบริหาร (Executive Function : EF) ที่แข็งแรงเป็นพื้นฐาน ทักษะนี้เกิดขึ้นที่สมองส่วน หน้าบริเวณ Prefrontal cortex เป็นสมองส่วนสำคัญที่ทำหน้าที่บัญชาการทักษะ EF นี้ ให้ทำงาน

เชื่อมโยงและกำกับสมองส่วนอื่น ๆ เพื่อให้มนุษย์สามารถควบคุมตนเองจนไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วีระศักดิ์ ชลไชยะ, 2561) ซึ่ง นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล ได้กล่าวถึงผลการสำรวจพัฒนาการทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กวัย 2-6 ปี ไว้ว่า จากกลุ่มตัวอย่าง 2,965 คนทั่วทุกภาคของประเทศไทยในช่วงปี 2558-2559 ด้วยแบบประเมินพัฒนาการด้าน EF ในเด็กปฐมวัย พัฒนาโดยมหาวิทยาลัยมหิดลภายใต้โครงการวิจัยที่สนับสนุนโดยสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) พบว่าปัจจุบันมีเด็กวัย 2-6 ปี ที่มีปัญหาพฤติกรรมที่เป็นความบกพร่องของ EF ประมาณ 30% คือเป็นเด็กที่มีความบกพร่องอย่างชัดเจน 16% และบกพร่องเล็กน้อย 14% ซึ่งใกล้เคียงกับจำนวนเด็กที่มีปัญหาพัฒนาการด้าน EF ล่าช้า คือพบประมาณ 29% โดยเป็นเด็กที่มีพัฒนาการด้าน EF ต่ำกว่าเกณฑ์อย่างชัดเจน 14% และต่ำกว่าเกณฑ์เล็กน้อย 15% ทั้งนี้ทักษะสมองด้าน EF ที่เป็นปัญหามากเป็นอันดับ 1 คือ ปัญหาด้านการหยุด 2. ปัญหาด้านความจำขณะทำงาน และ 3. ปัญหาการควบคุมอารมณ์ ซึ่งจะส่งผลด้านลบต่อความพร้อมและความสำเร็จทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นไป “ทั้ง 3 ด้านนี้เป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต้องเร่งปลูกฝังในเด็กปฐมวัย หากไม่ได้รับการฝึก EF จะพบว่าเป็นเด็กก้าวร้าว ความจำไม่ดี ทำงานไม่เป็นขั้นตอน ซึ่งจะไม่ประสบความสำเร็จ เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นจะยิ่งเป็นปัญหามากจนกลายเป็นปัญหาสังคม” (โพสตุญเดย์, 2559)

จากปัญหาดังข้างต้นที่พบจะเห็นได้ว่าทักษะสมองที่เป็นปัญหามากที่สุดคือ ด้านการหยุดหรือการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการควบคุมตนเอง ทักษะยับยั้งจะช่วยให้เราชั่งใจเลือกตัดสินใจว่าสิ่งใดควร ไม่ควร สิ่งใดสำคัญกว่าและกำกับการกระทำตัวเองได้ ช่วยป้องกันเราจากการเป็นสัตว์โลกที่มีแต่สัญชาตญาณและทำทุกอย่างตามที่ยาก โดยไม่คิดไม่อะไรช่วยให้เราพูดในสิ่งที่ควรพูดทำในสิ่งที่ควรทำ เมื่อเกิดอารมณ์โกรธเกรี้ยว เกรี้ยวกราด หงุดหงิด ก็ช่วยให้เราควบคุมตนเองได้ แม้เมื่อมีความวุ่นวายใจก็จะวางได้ ไม่ตามใจตามอารมณ์ตัวเองจนสามารถทำการงานต่าง ๆ ที่ควรทำได้สำเร็จลุล่วง (สถาบันอาร์แอลจี(รักลูกเลิร์นนิ่งกรุ๊ป), 2560) ซึ่งทักษะ EF นี้ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่จะพัฒนาได้แค่ไหนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ตั้งแต่วัยทารก จนถึงวัยเด็ก และต่อไปถึงวัยรุ่น โดยฝึกฝนไปตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง แต่ช่วงวัย 3-6 ปี มีงานวิจัยที่ชี้ว่าประสบการณ์ในช่วงปฐมวัยนี้เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งที่จะสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งให้ทักษะสมอง EF หรือเรียกได้ว่าช่วงวัยนี้เป็น “หน้าต่างแห่งโอกาส” บานสำคัญยิ่งของการพัฒนาทักษะสมอง EF ทั้งนี้ ก็ด้วยเหตุที่เป็นช่วงเวลาที่สมองมีอัตราการเจริญเติบโตก้าวหน้าของการพัฒนาทักษะสมอง EF มากกว่าช่วงวัยอื่น ๆ แต่หากเด็กไม่ได้รับการดูแลหรือใช้กระบวนการที่เหมาะสมในช่วงวัยนี้ หน้าต่างแห่งโอกาสนี้ก็จะปิดลง แม้จะพัฒนาในวัยอื่นก็ไม่ได้ประสิทธิผลเท่ากับที่ปลูกฝังไว้

ตั้งแต่ช่วงปฐมวัย (สุภาวดี หาญเมธี, 2561, น. 56-57) ดังนั้นควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีส่วนในการพัฒนาทักษะสมอง EF อย่างเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ เล่นละครหุ่น เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้เป็นกิจกรรมที่ใช้จินตนาการของเด็ก สามารถตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของเด็กได้ อีกทั้งยังมีการนำประสบการณ์เดิมมาใช้ได้ด้วย การเล่นเกมดีจึงมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะสมอง EF

การเล่นละครหุ่น เป็นการ เล่นสมมติผ่านตัวละครที่เป็นหุ่นเชิด การเล่นละครหุ่นเริ่มมีเนื้อเรื่อง มีการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร มีบทสนทนา มีเพื่อนร่วมเล่นด้วย โดยผลัดกันแสดงบทบาท การทำเสียงให้สมบทบาท การเล่น การคิด เนื้อเรื่องที่เด็กคิดอย่างฉับพลัน โดยดึงจากประสบการณ์ ประกอบกับจินตนาการ หรืออาจจะนำเรื่องมาจากนิทานเรื่องที่เด็กคุ้นเคย การเล่นละครหุ่นจะทำให้เด็กเริ่มมีโครงเรื่อง มีเริ่มต้น มีจุดหักเห และมีตอนจบของเรื่อง (สุภาวดี หาญเมธี, 2561, น. 202) ละครหุ่นจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะเด็กสามารถคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ บ้างก็ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านตัวหุ่น ได้ใช้ความรู้ประสบการณ์เดิมได้เรียนรู้แก้ปัญหาเฉพาะตัวของแต่ละคน ดังที่ อรุณมา ยุทธวงศ์ (2527, น. 580) ได้กล่าวถึงประโยชน์ไว้ว่า การแสดงหุ่น ช่วยแก้ปัญหาเฉพาะตัวของแต่ละคนได้ เช่น ซื่อาย ติดอ่าง ก้าวร้าว หรือปัญหาในการสื่อสาร อธิบายตัวเองให้คนอื่นเข้าใจ การเชิดและพากย์หุ่นช่วยให้เด็กต้องคิดหาถ้อยคำ ได้แสดงออก ได้สื่อสารกับผู้อื่นโดยผ่านตัวหุ่น ซึ่งอาจจะง่ายกว่าการสื่อสารด้วยตัวเอง และ ปิยะนุช สุจิต (2554, น. 4) กล่าวไว้ว่า ใช้หุ่นเพื่อปรับปรุงพฤติกรรมอันไม่เหมาะสม มีผู้นำหุ่นไปใช้เป็นอุปกรณ์ในการแก้ไขปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กปรากฏว่าได้ผลดี เมื่อเด็กดูละครหุ่นแล้วเห็นพฤติกรรมไม่ดีไม่เหมาะสมเป็นพฤติกรรมที่สังคมรังเกียจไม่สมควรกระทำ เนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นว่าผู้ทำตัวไม่ดีย่อมต้องถูกลงโทษ จะทำให้เด็กกลัวที่ต้องได้รับผลกรรมดังกล่าว เด็กจะเลิกทำหรือไม่กล้าทำพฤติกรรมที่ไม่ดี

ด้วยเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้นนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำละครหุ่นมาใช้ในการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้านการยับยั้งชั่งใจ เพื่อปรับปรุงพฤติกรรมในการควบคุมยับยั้งตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ซึ่งถึงแม้ว่าการสอนด้วยการเล่านิทานหรือเล่าเรื่องราวในเนื้อหาดังกล่าวจะทำให้เกิดความสนุกสนาน เห็นภาพในหนังสือแต่หากมีตัวหุ่นที่เป็นรูปธรรมมาใช้ประกอบด้วยจะทำให้เด็กเกิดความสนใจ เข้าใจง่าย และเพิ่มการเรียนรู้จดจำได้ดีมากกว่า ดังที่ ปิยะนุช สุจิต (2554, น. 53) กล่าวว่าการนำสิ่งที่เป็นรูปธรรมมาเป็นสื่อการเรียนรู้และแสดงท่าทางให้ดูเป็นตัวอย่าง ซึ่งจะได้ผลดียิ่งกว่าการบรรยายหรือการอธิบายด้วยคำพูดล้วน ๆ เพราะเด็กเข้าใจรูปธรรมได้ดีกว่านามธรรม กรณีที่นำหุ่นมาแสดงเป็นละครหุ่นจะยิ่งดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่เด็กเป็นได้มาก

ยิ่งขึ้นไปอีก เพราะละครหุ่นทำให้เด็กได้รับรู้เรื่องราวที่ยาวต่อเนื่องกันได้อย่างสนุกสนาน นอกจากนั้น ถ้าผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้จับต้องหุ่นและได้ขีดหุ่นด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีความภาคภูมิใจ ยังช่วยพัฒนากล้ามเนื้อ พฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็กได้ดียิ่งขึ้นด้วย การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำหุ่นมาจัดเป็นละครหุ่น ให้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะ EF ด้านการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งผลจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมให้กับครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัยนำไปใช้จัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### **ความมุ่งหมายของการวิจัย**

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น

### **ความสำคัญของการวิจัย**

1. ผลการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงผลการใช้กิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
2. เพื่อเป็นแนวทางและประโยชน์ต่อครู ผู้ดูแลเด็กและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปฐมวัย ใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาเลือกกิจกรรมและวิธีการในการพัฒนาทักษะสมอง-อีเอฟ ให้กับเด็กปฐมวัยทั่ว ๆ ไป

### **ขอบเขตการวิจัย**

#### **ประชากรที่ใช้ในการวิจัย**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 12 คน ของโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

#### **กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย**

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการทดลองเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้นจำนวน 12 ครั้ง

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมละครหุ่น

ตัวแปรตาม คือ ทักษะทางสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**ละครหุ่น** หมายถึง กิจกรรมจัดการเรียนการสอนโดยใช้หุ่นมือประกอบสถานการณ์ และเรื่องราวที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น โดยมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความยับยั้งชั่งใจ การดำเนินการมี 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย

**ขั้นนำ** เป็นการนำเด็กเข้าสู่กิจกรรม เช่น การเล่นเกม การสนทนา การใช้ คำถาม การร้องเพลง การท่องคำคล้องจองและการสร้างข้อตกลงร่วมกัน โดยเลือกกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ขั้นตอนดำเนินการ

**ขั้นดำเนินการ** เป็นกิจกรรมละครหุ่น โดยให้นักเรียนเป็นผู้เล่นร่วมกัน โดยมีเรื่องราวหรือสถานการณ์ด้านการยับยั้งชั่งใจที่กำหนดไว้ ซึ่งในระหว่างการกิจกรรมละครหุ่นนักเรียนจะได้ใช้ความคิดและประสบการณ์ในการคิดแก้ไขปัญหาอย่างอิสระ

**ขั้นสรุป** เป็นการแสดงความคิดเห็นของครูและนักเรียนเกี่ยวกับสถานการณ์หรือกิจกรรมละครหุ่นที่ได้ปฏิบัติไป โดยช่วยกันอภิปรายผล เพื่อหาแนวทางหลังปฏิบัติกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนเพิ่มขึ้น

**ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ** หมายถึง ความสามารถในการกำกับความต้องการของความคิด อารมณ์หรือหยุดยั้งพฤติกรรมของตนเองได้อย่างเหมาะสม รู้จักคิดก่อนทำหรือรู้จักการอดทนรอคอย ไม่ประพฤติดันไปตามความอยากหรือสิ่งยั่วยุ เช่น การตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเองไม่รบกวนผู้อื่น เมื่อขัดแย้งกับเพื่อนไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา มีความจดจ่อกับกิจกรรมขณะที่ครูสอน สามารถทำกิจกรรมจนเสร็จตามเวลาที่กำหนด รู้จักการเข้าคิวรอได้ สามารถรอที่จะพูด ไม่พูดแทรก เมื่อต้องการของที่เพื่อนเล่น รู้จักขอหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน รู้จักหยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน มีความจดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่ายและสามารถเล่นอย่างระวัง ไม่ทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บ

**เด็กปฐมวัย** หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้เสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการศึกษาปฐมวัย อายุ 5-6 ปี
  - 1.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย
  - 1.2 ความสำคัญของเด็กปฐมวัย
  - 1.3 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย
  - 1.4 การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย
  - 2.1 ความหมายของทักษะสมอง-อีเอฟ
  - 2.2 ลักษณะและองค์ประกอบของทักษะสมอง-อีเอฟ
  - 2.3 ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย
  - 2.4 การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง-อีเอฟ
  - 2.5 แนวคิดการพัฒนาทักษะสมองด้วยการ “ให้โอกาส” 13 ประการ
  - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่น
  - 3.1 ความหมายของหุ่น
  - 3.2 ประเภทของหุ่นและการสร้างหุ่น
  - 3.3 ความสำคัญและประโยชน์ของหุ่น
  - 3.4 หุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย
  - 3.5 การจัดละครหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย
  - 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่น

## 1. เอกสารเกี่ยวกับการศึกษาปฐมวัย อายุ 5-6 ปี

### 1.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย

สุธิภา อวพิทักษ์ (2542, น.2) ได้ให้ความหมายของเด็กปฐมวัยไว้ว่า หมายถึง เด็กที่มีช่วงอายุตั้งแต่เกิด - อายุ 6 ปี มีการเจริญเติบโตและมีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้รวดเร็ว

ทัศนาก แก้วพลอย (2544, น. 1) ได้กล่าวว่า เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 0-6 ปี เป็นวัยเริ่มต้นของพัฒนาการในทุกด้าน ได้แก่ สติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจและสังคม

คณะกรรมการพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ (ก.พ.ป.) (2562, น.1) ได้กล่าวถึงความหมายของเด็กปฐมวัย ว่า หมายถึง เด็กซึ่งอายุยังไม่ครบหกปีบริบูรณ์ และให้ความหมายรวมถึงทารกในครรภ์มารดาด้วย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564, น.1) กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เริ่มต้นตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์มารดาจนถึงอายุ 6 ปี บริบูรณ์หรือก่อนเข้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของเด็กปฐมวัยสรุปได้ว่า เด็กปฐมวัย หมายถึง เดเริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์มารดาจนถึงอายุ 6 ปี เป็นช่วงวัยที่มีการเจริญเติบโตและมีการเปลี่ยนแปลงทางพัฒนาการที่รวดเร็ว จึงเหมาะแก่การเสริมสร้างพัฒนาการที่เหมาะสมให้แก่เด็กในวัยนี้

### 1.2 ความสำคัญของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัย เป็นช่วงวัยในการเจริญเติบโตที่สำคัญที่สุดของชีวิต เนื่องจากพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เช่น ร่างกาย อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ โดยเฉพาะด้านสติปัญญาจะมีการพัฒนามากที่สุด ซึ่งพัฒนาการในด้านนี้เป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการในช่วงอื่น ๆ ของชีวิตเป็นอย่างมาก

สิริรัตน์ ชุกองปาน (2562, ออนไลน์) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเด็กปฐมวัยไว้ว่า เด็กปฐมวัยเป็นช่วงที่เหมาะสมสำหรับการวางรากฐานทางการศึกษา เพราะเป็นช่วงที่มีการพัฒนาการในทุกด้าน

นอกจากนี้ บุญเยี่ยม จิตรดอน (2539, น.262) ได้กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดในชีวิตมนุษย์ เด็กชอบที่จะค้นคว้า ทดลอง สอบสวน เลียนแบบและมีความต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งแวดลอมต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งความสามารถในการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ ของเด็กนั้นขึ้นอยู่กับโอกาสที่ได้รับจากผู้ปกครอง การจัดสภาพแวดลอม ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีต่อเด็กในหน้าที่ผู้แนะแนว ครูและเพื่อน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมี



ความรู้สึกที่ดี มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น มีความสามารถในการเรียนรู้และเชื่อมั่นในตนเอง

สรุปได้ว่าเด็กปฐมวัยเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดของชีวิต เพราะมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ จะมีการพัฒนาขึ้น ทำให้ต้องได้รับการอบรมเลี้ยงดูและได้รับการเรียนรู้ที่เหมาะสมและถูกต้องตามวัย ด้วยการจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์ สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพของตน เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต เป็นคนดี คนเก่ง มีความสุข คิดเป็น และเจริญเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพ สามารถดำรงวิถีชีวิตในสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยได้อย่างรู้เท่าทัน

### 1.3 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงในด้านร่างกาย ระบบต่าง ๆ และตัวบุคคล ทำให้มีทักษะความสามารถของบุคคลให้ทำหน้าที่ต่าง ๆ เพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น สามารถทำสิ่งที่ยากและซับซ้อนได้ รวมถึงการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ และความสามารถในการปรับตัวตามสิ่งแวดล้อมของบุคคลได้ดีขึ้น (นันทิยา น้อยจันทร์, น.1)

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยแบ่งออกเป็น 4 ด้านคือ (นิตยา ศษภักดี (2543 อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2550, น.22-111)

1. ด้านร่างกาย (Physical Development) คือการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เช่น รูปร่าง สัดส่วนของร่างกาย เป็นต้น โดยมีความสามารถในการทรงตัวและการเคลื่อนไหว ซึ่งประกอบด้วยการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (gross motor) และการประสานกันระหว่างมือ ตาและการรับรู้ (fine motor adaptive)

1.1 การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross motor) เช่น การนั่ง ยืน เดิน วิ่ง กระโดด เป็นต้น

1.2 การประสานกันระหว่างมือ ตาและการรับรู้ (Fine motor adaptive) เช่น การหยิบจับของ การขีดเขียน ปั่น ประดิษฐ์ เป็นต้น

2. ด้านสติปัญญา (Cognitive Development) หมายถึง การเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ กับตนเอง การรับรู้จากการสังเกต การจดจำ การวิเคราะห์ การรู้คิด รู้เหตุผลและรู้จักการแก้ปัญหา ดังนั้นทักษะด้านภาษาและการประสานกันระหว่างตา มือและสติปัญญา จึงมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านสติปัญญาการรับรู้ การเข้าใจสิ่งต่าง ๆ และการใช้เหตุผล

ซึ่งในด้านสติปัญญาของเด็กอายุ 5-6 ปี สามารถบอกชื่อ นามสกุล วันเกิด ที่อยู่ ได้ รู้จักแสดงท่าทางตามคำสั่งได้ถูกต้อง รู้จักใช้คำถาม “อย่างไร” “ที่ไหน” สามารถเรียงลำดับภาพ จากเหตุการณ์ จำแนกสิ่งของตามสี รูปทรงและขนาดได้ บอกเวลา “เมื่อวานนี้” “วันนี้” “พรุ่งนี้” ได้ สามารถใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ดี มีความคิดสร้างสรรค์สามารถวาดหรือสร้างเรื่องราวได้ เล่าสิ่งที่ ตนคิดหรือเรื่องราวตามจินตนาการได้

3. ด้านอารมณ์-จิตใจ (Emotional Development) หมายถึงการแสดงความรู้สึก และอารมณ์ต่าง ๆ เช่น พอใจ ไม่พอใจ รัก ชอบ โกรธ เกลียด กลัวและเป็นสุข โดยรู้จักแยกแยะ มี การแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนการสร้าง ความรู้สึกที่ดีและนับถือต่อตนเอง (Self-esteem)

ซึ่งในช่วงอายุ 5-6 ปี เด็กในวัยนี้มีความร่าเริง แจ่มใส สามารถควบคุมอารมณ์ได้ ดีขึ้น รู้จักการมีเหตุผล มีการแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ เริ่มมี ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น

4. ด้านสังคม (Social Development) หมายถึงการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น มีทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสามารถทำหน้าที่ตามบทบาทของตนเองและรู้จักร่วมมือกับ ผู้อื่น มีความรับผิดชอบ ความเป็นตัวของตัวเองและรู้จักกาลเทศะ ทั้งนี้รวมถึงการทำกิจวัตร ประจำวันของเด็ก ๆ ด้วย

ซึ่งในช่วงอายุ 5-6 ปี รู้จักการช่วยเหลือตนเอง สามารถเลือกและแต่งตัวด้วย ตนเอง ใช้อุปกรณ์ในการทานอาหารได้ สามารถทำความสะอาดร่างกาย เช่น อาบน้ำ แปรงฟัน ด้วยตนเอง เป็นต้น รู้จักคุณธรรมจริยธรรม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและช่วยเหลือผู้อื่นได้ เริ่มรู้จัก ให้และการเป็นเป็นผู้รับที่ดี สามารถทำตามกฎระเบียบของโรงเรียน มีความตั้งใจทำงานที่ได้รับและ สามารถทำสิ่งนั้นจนสำเร็จ มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มี เริ่มมีการอนุรักษ์ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม แสดงความเคารพได้เหมาะสมกับโอกาส things ได้ถูกที่ และช่วยดูแลรักษา สิ่งแวดล้อมรอบตัว

จากการศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี สรุปได้ว่า พัฒนาการของ เด็กปฐมวัยมีการเจริญเติบโตของร่างกายอย่างรวดเร็วโดยใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และการสัมผัสรับรู้ ใช้ตาและมือประสานกัน มีความสามารถในการเรียนรู้จากการสังเกตจดจำวิเคราะห์ด้วยเหตุผล แสดงออกด้วยการใช้ภาษาในการกระทำ มีการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย และ เริ่มมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้ สามารถปรับตัวในสังคมและสร้างสัมพันธ์ภาพกับ ผู้อื่นได้ดี

สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3-6 ปี ซึ่งประกอบด้วย 7 ด้านหลัก ดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

### 1. การเคลื่อนไหวและสุขภาพร่างกาย

#### 1.1 การเคลื่อนไหว

1.1.1 การเคลื่อนไหวและการทรงตัวโดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่ การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อใหญ่

1.1.2 การเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก

1.1.3 ประสาทสัมผัสกับการเคลื่อนไหว เช่น การเห็น ได้ยิน สัมผัส

#### 1.2 สุขภาพร่างกาย

1.2.1 การรับประทานอาหารได้หลากหลายที่มีประโยชน์และปลอดภัย

1.2.2 การมีร่างกายที่มีความแข็งแรงและทนทาน

1.2.3 มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องความปลอดภัย

1.2.4 การปฏิบัติกิจวัตรด้วยตนเอง

### 2. พัฒนาการด้านสังคม

2.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนเด็กด้วยกัน

2.3 พฤติกรรมการปรับตัวทางสังคม

2.4 การเห็นคุณค่าและการยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่าง

บุคคล

### 3. พัฒนาการด้านอารมณ์

3.1 ความคิดเกี่ยวกับตนเอง

3.2 การควบคุมอารมณ์ตนเอง

3.3 สมรรถนะของตนเอง

### 4. พัฒนาการด้านการคิดและสติปัญญา

4.1 ความจำใช้งาน

4.2 การสร้างหรือพัฒนาความคิด (ที่เป็นการคิดเบื้องต้น)

4.3 ตรรกวิทยาและความมีเหตุผล

4.4 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

- 4.5 ความตั้งใจจดจ่อ
- 4.6 การคิดด้านคณิตศาสตร์
- 4.7 ความเข้าใจปรากฏการณ์และวิธีการแสวงหาข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ (Sciences)

- 4.8 ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมรอบตัว
- 4.9 มลภาวะและการรักษาสิ่งแวดล้อม
- 4.10 ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าเชิงเศรษฐกิจ

#### 5. พัฒนาการด้านภาษา

- 5.1 การรู้และเข้าใจการใช้ภาษา
- 5.2 การสื่อความหมาย (Communications)
- 5.3 การอ่านและการเขียน (Literacy)

#### 6. พัฒนาการด้านจริยธรรม

- 6.1 การมีวินัยในตนเอง
- 6.2 การพัฒนาเกี่ยวกับความรู้ผิดชอบชั่วดี

#### 7. พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์

- 7.1 ศิลปะการแสดง
- 7.2 ทัศนศิลป์

จากการศึกษาเอกสารพบว่า พัฒนาการหรือสมรรถนะของเด็กปฐมวัยมีทั้งหมด 7 ด้าน ซึ่งควรได้รับการฝึกและมีการประเมินผลอย่างครบถ้วน เพื่อสามารถนำมาแก้ไขและพัฒนาเด็กได้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 5-6 ปี โดยมีรายละเอียด พัฒนาการและสมรรถนะได้ดังนี้

1) เด็กปฐมวัยสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้ ในการวาดรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม การตัดกระดาษตามรอยเส้นโค้งหรือเป็นรูปร่างง่าย ๆ โดยใช้กรรไกร และพับกระดาษ เป็นรูปต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2) เด็กมีความเข้าใจ สามารถบอกได้ว่าสิ่งใดเป็นอันตรายต่อตนเอง รู้จักและเข้าใจป้ายสัญลักษณ์การเตือนอันตรายต่าง ๆ รวมถึงการรู้จักปฏิบัติตนอย่างปลอดภัยขณะเดินทาง

3) เด็กปฐมวัยมีการปรับตัวทางสังคม สามารถบอกพฤติกรรม การกระทำที่ดีของตนเองและผู้อื่นได้

- 4) เด็กปฐมวัยสามารถบอกลักษณะร่างกายของตน ความรู้สึกหรือการกระทำที่ทำให้ตนเองไม่สบายใจได้
- 5) เด็กปฐมวัยมีความจำ เมื่อฟังนิทานสามารถเล่ารายละเอียดได้และเล่าสิ่งที่เกิดขึ้นหรือทำในเมื่อวานนี้ได้
- 6) เด็กสามารถบอกช่วงเวลา ลักษณะ แยกแยะประเภท รวมถึงบอกตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ได้
- 7) เด็กปฐมวัยมีสมรรถนะปลະความสามารถด้านตรรกวิทยาและความมีเหตุผล เช่น เรียงลำดับภาพหรือเหตุการณ์ในภาพและอธิบายได้ บอกได้ว่าเรื่องที่ได้ฟังหรือเห็นจะจบอย่างไร โดยให้เหตุผลประกอบ บอกได้ว่าในรูปมีอะไรที่ผิดปกติอยู่ผิดที่หรือดูแล้วเป็นไปไม่ได้ บอกได้ว่าของบางอย่างใช้แทนกันได้ เป็นต้น
- 8) เด็กปฐมวัยมีวิจารณญาณในการคิด สามารถบอกความเหมือนและแตกต่างกันของสิ่งที่พบได้ สามารถนำคำใหม่ ๆ มาใช้หรือเปรียบเทียบในสถานการณ์ สภาพแวดล้อมหรือในกิจกรรม รวมถึงสามารถเลือกใช้วิธีมาแก้ปัญหาที่หลากหลายและมีความเหมาะสม
- 9) เด็กปฐมวัยสามารถตั้งใจจดจ่อในการดูหนังสือภาพด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องนาน ประมาณ 10-15 นาที และทำกิจกรรมหนึ่งได้อย่างต่อเนื่อง 15-20 นาที หรือจนทำกิจกรรมเสร็จสิ้น
- 10) เด็กปฐมวัยเข้าใจในปรากฏการณ์และมีวิธีการในการหาข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งสามารถบอกเล่าลำดับขั้นของพัฒนาการตามธรรมชาติโดยสังเขป ของคน สัตว์ พืช บอกชื่อและอธิบายหน้าที่ของส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้โดยสังเขป และบอกความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้
- 11) เด็กปฐมวัยสามารถบอกลักษณะบางประการของสมาชิกในครอบครัวได้ บอกได้ว่าครอบครัวของตนเองเปรียบเทียบกับเพื่อนบางคน หรือของผู้อื่น มีสมาชิกในครอบครัวที่ต่างกันอย่างไร บอกบทบาทและภาระงานอาชีพของคนต่าง ๆ ชุมชน บอกได้ว่าคน 1 คน สามารถมีหลายบทบาท หลายหน้าที่ หรือเป็นสมาชิกของหลายกลุ่มได้
- 12) เด็กปฐมวัยสามารถจับใจความเมื่อได้ฟังนิทานหรือเรื่องเล่า และเล่าต่อได้ด้วยคำพูดของตนเอง จับใจความได้ถูกต้อง ในเรื่องที่ฟังและ/หรือดู แล้วพูดหรือถามคำถามที่เหมาะสมกับเรื่อง

13) เด็กปฐมวัยสามารถบอกพฤติกรรมหรือภาษาที่สะท้อนความรู้สึกผิดชอบชั่วดี แสดงความชื่นชมในความสามารถ ผลงาน หรือความสำเร็จของผู้อื่นด้วยตนเอง ภูมิใจและเลือกที่จะทำในสิ่งที่ดี มีประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

14) เด็กปฐมวัยมีความสามารถพูดและแสดงบทบาทสมมติหรือละครต่อหน้าผู้ชมด้วยตนเอง

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับพัฒนาการและสมรรถนะของเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี ในแต่ละด้าน สรุปได้ว่า เด็กในวัยนี้ สามารถทำกิจกรรมได้หลากหลาย โดยสามารถพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก จากกิจกรรมการประดิษฐ์ การวาดภาพ การใช้กรรไกร ที่มีสามารถลงมือทำได้ด้วยตนเอง ในด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ จากการใช้ศิลปะการแสดง โดยเด็กสามารถแสดงละครให้ผู้ชมดูได้ด้วยตนเอง ในการทำกิจกรรมของเด็กนั้นคิดโดยใช้เหตุผล และวิจารณ์ญาณ ในการแก้ไขปัญหาได้หลากหลายวิธี เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและการปรับตัวในสังคม รู้จักชื่นชมในความสามารถของตนเองและผู้อื่น และสามารถตั้งใจจดจ่อในการทำกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง 15-20 นาที หรือจนเสร็จกิจกรรม

#### 1.4 การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดการเรียนการสอนให้กับเด็ก ต้องสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ตามพัฒนาของเด็กได้สมบูรณ์ โดยเฉพาะต้องมีหลักของการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.62-63) กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมประจำวันจะต้องคำนึงถึงอายุและความสนใจของเด็กในแต่ละวัย ดังนี้

1) กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวันแต่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยเด็กวัย 5 - 6 ปี มีความสนใจประมาณ 15 - 20 นาที

2) กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด ควรใช้เวลาต่อเนื่องไม่เกิน 20 นาที

3) กิจกรรมเพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้การเลือก การตัดสินใจ การคิดแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ ควรใช้เวลาประมาณ 40 - 60 นาที

4) กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมที่มีการใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก จัดแบบเป็นกลุ่ม คู่หรือเดี่ยว

การจัดกิจกรรมที่เสริมประสบการณ์แก่เด็ก ควรใช้เวลา 15 – 20 นาที เพื่อไม่ให้เด็กเบื่อทำให้ไม่อยู่นิ่งในการดำเนินกิจกรรม มีวิธีดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ(กระทรวงศึกษาธิการ, 2561, น.70-72)



1. ช้่นนำหรือการเข้าสู่บทเรียน เป็นการเตรียมเด็กให้พร้อมและกระตุ้นให้เด็กสนใจที่จะร่วมกิจกรรมต่อไป กิจกรรมที่ใช้อาจเป็นการร้องเพลง คำคล้องจอง ปริศนาคำทาย ท่าไม้ ฯลฯ ซึ่งจะใช้เวลาสั้น ๆ

ซึ่งการนำเข้าสู่บทเรียนนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ ช่วยให้เด็กเกิดความพร้อมและเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ หรือเรื่องที่จะเรียน เป็นการเชื่อมโยงระหว่างครูและเด็กก่อนเริ่มเรียนในชั้นสอนต่อไป อีกทั้งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็ก และให้เด็กมีความเข้าใจวัตถุประสงค์ของบทเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะใช้เวลาสั้น ๆ เพียง 5-10 นาที (ศักดิ์ศรี ปาณะกุล และ คณะ, 2549, น.167) (ณรงค์ กาญจนะ, 2553, น.12)

2. ชั้นสอน เป็นการจัดกิจกรรมการสอนที่让孩子ได้รับความรู้และประสบการณ์ด้วยกิจกรรมหลายรูปแบบ เช่น

2.1 การสนทนาหรืออภิปราย เป็นการพูดคุยระหว่างเด็กกับผู้สอน หรือเด็กกับเด็ก เด็กจะได้แสดงความคิดเห็นและได้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กซักถามหรือเล่าเรื่องราว มีการใช้สื่อในการสนทนาหรืออภิปราย ควรใช้สื่อที่เป็นของจริง ของจำลอง รูปภาพ หรือสถานการณ์จำลอง

2.2 การเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนเล่าเรื่องราวจากนิทาน ซึ่งใช้น้ำเสียงในการเล่าเรื่องตามตัวละคร โดยเลือกนิทานให้เหมาะสมกับวัย สื่อที่ใช้อาจเป็นหนังสือนิทาน หุ่นมือ หุ่นนิ้วมือ หรือการแสดงท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง โดยผู้สอนควรใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

2.3 การสาธิต เป็นกิจกรรมที่เด็กได้แสดงออกหรือได้สังเกตและเรียนรู้อย่างมีขั้นตอนในการทำกิจกรรม เด็กสามารถเป็นอาสาสมัครร่วมสาธิตกับผู้สอน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริงด้วยตนเอง

2.4 การทดลองหรือปฏิบัติการ เป็นกิจกรรมได้จากการลงมือปฏิบัติ ทดลอง การคิดแก้ปัญหา โดยใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และภาษา ที่มีการส่งเสริมให้เด็กเกิดข้อสงสัย มีการสืบค้นคำตอบด้วยตนเอง โดยผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์อย่างง่าย มีการสรุปผลการทดลอง อภิปรายและสรุปการเรียนรู้

2.5 การเล่นบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมให้เด็กแสดงบทบาทต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องในนิทาน เป็นเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยให้เด็กใช้ความรู้สึกของตัวเอง เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจในเรื่องราว โดยอาจใช้สื่อประกอบการเล่นสมมติ เช่น หุ่นสมมติตัวละคร ที่คาดศีรษะรูปคน และสัตว์รูปแบบต่าง ๆ การแต่งกาย และอุปกรณ์ของจริงชนิดต่าง ๆ

2.6 การร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจอง เป็นกิจกรรมเรียนรู้ในเรื่องของภาษา และการแสดงท่าทางที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาของเพลงหรือคำคล้องจอง โดยผู้สอนควรเลือกเพลงหรือคำคล้องจองให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก

2.9 การเล่นเกม เป็นกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการคิด ให้สามารถแก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ดังนั้นเกมที่นำมาเล่น ไม่ควรเป็นเกมที่เน้นการแข่งขัน

2.10 การแสดงละคร เป็นกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ในเรื่องการเรียงลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวในนิทาน เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และทำความเข้าใจตัวละครที่เด็กสวมบทบาท

2.11 การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นกิจกรรมเด็กได้เรียนรู้แนวทางในการปฏิบัติตนในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามที่ผู้สอนกำหนด เพื่อเป็นการฝึกให้เด็กได้รู้จักการแก้ปัญหา

3. ชั้นสรุปบทเรียน เป็นการสรุปสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนไปให้เด็กได้เข้าใจดียิ่งขึ้น ซึ่งอาจสรุปการเรียนรู้โดยใช้คำถาม เพลง คำคล้องจอง เกมส์ ฯลฯ

จากการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงพัฒนาการและความสนใจของเด็กเป็นสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยในทุก ๆ ด้าน รวมถึงต้องสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ และควรคำนึงถึงระยะเวลาตามช่วงอายุของเด็ก เพื่อสามารถจัดการเรียนรู้ได้ตรงตามพัฒนาการของเด็ก

## 2. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

### 2.1 ความหมายของทักษะสมอง-อีเอฟ

สุภาวดี หาญเมธี (2559, น. 20) ได้เรียบเรียงความหมายจากนักวิชาการหลายท่าน ดังนี้

ทักษะสมอง-อีเอฟ คือชุดกระบวนการทางความคิด (Mental Process) ทำงานในสมองส่วนหน้า (Prefrontal cortex) ทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิด การรู้สึกและการกระทำของมนุษย์ ช่วยให้มนุษย์เราคิดเป็น มีเหตุผล ยับยั้งชั่งใจได้ กำกับอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้ วางแผนทำงานเป็น มุ่งใจจดจ่อ ทำอะไรไม่วกแวก จดจำคำสั่ง และจัดการกับงานหลายอย่างให้ลุล่วงเรียบร้อยได้ โดยมีการจัดลำดับงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ยึดเป้าหมายแล้วทำไปเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ

ทักษะสมอง-อีเอฟ คือ กระบวนการใช้ปัญญาในระดับสูงที่ช่วยให้เราสามารถประมวลและจัดเก็บข้อมูล กำกับพฤติกรรมของตน ทำการตัดสินใจ ทำการแก้ปัญหา ทำการ



วางแผนและปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของความคิดที่เปลี่ยนไป เป็นเครื่องมือที่แข็งแกร่งยิ่งกว่า IQ ในการพยากรณ์ความสำเร็จในการศึกษา

## 2.2 ความสำคัญของทักษะสมอง-อีเอฟ

กระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.5-6) ได้กล่าวถึงความสำคัญและการทำงานของสมองไว้ว่า สมองเป็นอวัยวะที่สำคัญมากที่สุดในช่วงวัยแรกเกิดจนถึงอายุ 3 ปี สมองจะมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว เป็นช่วงโอกาสที่สำคัญในการพัฒนาทักษะสมอง เรียกได้ว่า “หน้าต่างโอกาสของการเรียนรู้” ซึ่งส่งผลต่อทักษะพื้นฐาน เช่น การจดจำ การคิดขั้นสูง ไตร่ตรอง การยืดหยุ่นทางความคิด ทักษะการกำกับตนเอง เช่น การควบคุมอารมณ์ การจดจ่อใส่ใจ การประเมินตนเอง ทักษะปฏิบัติ เช่น การริเริ่ม การวางแผน การมุ่งเป้าหมาย ทักษะสมองอีเอฟจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญที่ต้องฝึกฝนผ่านการใช้ชีวิตประจำวัน จากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างกันและมีความหลากหลาย

พัชรี ผลโยธิน (2561, น.7-9) ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะสมอง-อีเอฟ ไว้ดังนี้

1. เด็กต้องมีการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ หลายด้าน เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข และปลอดภัยจากสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองควรปลูกฝังทักษะเหล่านี้ตั้งแต่ช่วงปฐมวัย ดังนี้

1.1 ช่วยให้ได้มีการยับยั้งความต้องการหรือหยุดยั้งพฤติกรรมของตนเองอย่างเหมาะสม รู้จักคิดก่อนทำ หรือรู้จักอดทนรอคอย มีการควบคุมตนเองไม่ให้ประพฤติตนไปตามความอยากหรือสิ่งยั่วยู่

1.2 ช่วยให้ได้รู้จักการควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของตนเองให้เหมาะสม รู้จักจัดการอารมณ์ ของตนเอง โดยไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา และมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่มุ่งคงอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

1.3 ช่วยให้ได้รู้จักคิดไตร่ตรอง มีการยืดหยุ่นทางความคิด สามารถปรับเปลี่ยนความคิดและการกระทำได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ตลอดจนแก้ไขปัญหาและความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ด้วยวิธีการคิดที่แปลกใหม่

1.4 ช่วยให้ได้มีพฤติกรรมสังคมทางบวก เด็กปฐมวัยที่มีการคิดเชิงบริหารดี จะช่วยให้มีทักษะทางสังคม สร้างสัมพันธภาพทางสังคมที่ดีกับผู้อื่น เช่น ไม่พูดทำร้ายความรู้สึกเพื่อน หยุดคำพูดหรือการกระทำที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น มีความเห็นใจผู้อื่น มีจิตสาธารณะ สูงขึ้น รู้จักช่วยเหลือ แบ่งปัน รับผิดชอบทำงานที่เริ่มไว้จนสำเร็จ

1.5 ช่วยให้ได้ก็ประสบความสำเร็จในการเรียน โดยเฉพาะการอ่าน การคำนวณ และผลการเรียนทุกระดับ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟเมื่อเติบโตขึ้นมาในสังคม ย่อมส่งผลดีต่อสังคม ดังนี้

2.1 การที่สังคมเต็มไปด้วยบุคคลที่รู้จักคิด มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักไตร่ตรอง ไม่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเดือดร้อนจากการกระทำของตนเอง ย่อมทำให้สังคมเกิดความสงบสุข

2.2 การที่บุคคลรู้จักการทำหน้าที่ของตนเอง มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่กำลังทำ จนประสบความสำเร็จ ทำตามกฎระเบียบปกติที่ตั้งไว้ มีการแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย รู้มีการเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้องและเหมาะสม จะทำให้สังคมเกิดความเข้มแข็งและบุคคลก็จะมี การปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้

2.3 การที่เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ หรือเมื่อพบเจอปัญหาสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยวิธีที่หลากหลาย เป็นผู้ที่มีเหตุผล ไม่ใช่อารมณ์ มีวินัยในตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถวางแผนจัดลำดับความสำคัญ ย่อมเป็นผู้ที่สามารถประสบความสำเร็จและทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในสังคมอีกด้วย

จากความสำคัญที่กล่าวมาทั้งหมดสรุปได้ว่า การมีความสามารถในการคิดเชิงบริหารหรือการมีทักษะสมองอีเอฟมีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมในการพัฒนาการคิดเชิงบริหารหรือทักษะสมองอีเอฟ ทำให้เด็กสามารถรู้จักกันยับยั้งชั่งใจ การควบคุมอารมณ์ของตนเอง รู้จักยั้งคิดไตร่ตรองก่อนลงมือทำ มีการวางแผนและกำหนดเป้าหมาย เพื่อจดจ่อมุ่งมั่นตั้งใจ จนประสบความสำเร็จ รวมถึงยังทำให้รู้จักวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

## 2.2 องค์ประกอบของทักษะสมอง-อีเอฟ

สุภาวดี หาญเมธี (2558, น. 26-42) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะสมอง-อีเอฟ เป็น 9 ด้าน โดยจัดเป็น 3 กลุ่มทักษะ ดังนี้

### กลุ่มทักษะพื้นฐาน

1. ความจำเพื่อใช้งาน คือ ทักษะสมองด้านการจดจำข้อมูลจากประสบการณ์เดิมที่พบเจอหรือการนำสิ่งใหม่ ๆ ไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม นำไปสู่การใช้งาน

2. การยั้งคิด ไตร่ตรอง คือ ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ให้เด็กสามารถควบคุมพฤติกรรมหรือความต้องการของตนเอง ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม

3. การยืดหยุ่นความคิด คือ ทักษะสมองด้านการปรับเปลี่ยนทางความคิด ให้มีความยืดหยุ่น สามารถพลิกแพลงความคิดได้ตามสถานการณ์ที่พบ ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ สถานที่ที่ไม่คุ้นเคยได้

### กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

4. การควบคุมอารมณ์ คือ ทักษะสมองด้านการแสดงออกทางอารมณ์ เด็กควรรู้จักอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น สามารถควบคุมจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้และแสดงออกอย่างเหมาะสม

5. การจดจ่อใส่ใจ คือ ทักษะสมองด้านการจดจ่อ เพื่อให้เด็กสามารถทำสิ่งที่ต่อเนื่องได้จนประสบความสำเร็จ โดยไม่วกแวกไปตามสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัว สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

6. การติดตามประเมินตนเองและสะท้อนผลจากการกระทำของตนเองได้ คือ ทักษะสมองด้านการประเมินผล เพื่อให้เด็กสามารถสำรวจข้อบกพร่องของตนเอง นำมาปรับปรุงแก้ไข ทำให้เด็กได้รู้จักตนเองมากขึ้น เกิดเป็นความเข้าใจในตนเองและพัฒนาไปสู่การเรียนรู้ผู้อื่น เกิดเป็นความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน

### กลุ่มทักษะปฏิบัติ

7. การริเริ่มและลงมือทำ คือ ทักษะสมองด้านการลงมือกระทำ ฝึกให้เด็กเกิดความตั้งใจที่จะลงมือทำ โดยไม่ผลัดวันประกันพรุ่ง มีความกล้าที่จะทำในสิ่งต่าง ๆ อย่างมุ่งมั่น

8. การวางแผนและจัดการทำงาน คือ ทักษะสมองด้านการวางแผนการทำงาน เพื่อให้เด็กสามารถจัดการวางแผนการทำงานของตนเองอย่างมีลำดับขั้นตอนตามความสำคัญ ทำให้สามารถเกิดเป็นความสำเร็จของการทำงานได้

9. การมุ่งเป้าหมาย คือ ทักษะสมองด้านการมุ่งเป้าหมาย เพื่อให้เด็กสามารถทำในสิ่งที่ตั้งใจไว้ แล้วทำไปให้ถึงจุดที่ประสบความสำเร็จ ไม่ทิ้งขว้างหรือล้มเลิกระหว่างทาง ฝึกให้เด็กมีความอดทนและไม่ย่อท้อต่อความสำเร็จ

จากการศึกษาองค์ประกอบของทักษะสมองอีเอฟสรุปได้ว่าองค์ประกอบของทักษะสมองอีเอฟ สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มทักษะพื้นฐาน กลุ่มทักษะกำกับตนเองและกลุ่มทักษะปฏิบัติ ซึ่งทักษะสมองอีเอฟที่เป็นทักษะพื้นฐาน มี 3 ด้าน คือ ความจำขณะใช้งาน การยับยั้งและการเปลี่ยน/การยืดหยุ่นความคิด ในทศวรรษครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งซึ่งใจของเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักมีการยับยั้งซึ่งใจ ควบคุมตนเอง ทั้งการกระทำและคำพูด รู้จักจดจ่อกับสิ่งที่กำลังทำและปฏิบัติได้จนสำเร็จ

## 2.3 ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

### 2.3.1 ความหมายของการยับยั้งชั่งใจ

Inhibitory Control การยับยั้งชั่งใจ คิดได้ตรง คือ ความสามารถในการควบคุมแรงปรารถนาของตนให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม จนสามารถหยุดยั้งพฤติกรรมได้ในเวลาที่สมควร เด็กที่ขาดความยับยั้งชั่งใจ จะเหมือน “รถที่ขาดเบรก” อาจทำได้อะไรก็ได้ ๆ ไปโดยไม่คิดหรือมีปฏิกิริยาตอบโต้สิ่งต่าง ๆ ไปในทางที่สร้างปัญหาแก่ตนเองต่อไป (สุภาวดี หาญเมธี, ออนไลน์)

นวลจันทร์ จุฑาภักดี (2559) ให้ความหมายไว้ว่า คือความสามารถในการยับยั้งตนเอง การรู้จักควบคุมอารมณ์ พฤติกรรมและความคิดของตน เพื่อให้จดจ่อกับสิ่งที่ทำอยู่ รู้จักเอาชนะความต้องการหรือเอาชนะสิ่งล่อใจจากภายนอก และให้เลิกทำในสิ่งที่จำเป็นและสำคัญต่อการประสบความสำเร็จ

Kumar และ Pareek (2018); Herndon, Bembenutty, และ Gregoire Gill (2015) ความยับยั้งชั่งใจ หมายถึง การควบคุมการกระทำของตนเองต่อสิ่งยั่วยุต่าง ๆ ที่จะทำให้ไม่สามารถนำไปสู่ความสำเร็จได้ การยับยั้งชั่งใจเป็นองค์ประกอบสำคัญของการกำกับควบคุมตนเอง ที่ทำให้บุคคลสามารถประสบความสำเร็จทั้งทางร่างกาย จิตใจและสังคม นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่บ่งชี้ว่าการยับยั้งชั่งใจช่วยลดพฤติกรรมการใช้ความรุนแรง การติดสารเสพติดและสัมพันธ์กับการประสบความสำเร็จทางวิชาการ โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์

### 2.3.2 ปัญหาและความสำคัญของการยับยั้งชั่งใจ

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นในสังคมไทยปัจจุบัน ส่วนใหญ่เกิดจากการดำเนินชีวิตโดยยึดตามกระแสสังคม อารมณ์และความรู้สึก ความปรารถนาต่อสิ่งเร้ายั่วชวน ขาดการยับยั้งชั่งใจ ส่งผลต่อการตอบสนองที่ผิดพลาดและเกิดผลเชิงลบทั้งต่อตนเองและสังคม ตัวอย่างเช่น การชิงสุกก่อนห่าม ตั้งครรภีในวัยเรียน เนื่องจากไม่สามารถทนต่อแรงดึงดูดทางเพศได้ นักศึกษาขายบริการเพื่อนำเงินไปซื้อโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ เนื่องจากไม่สามารถบังคับใจตนเองให้ทนต่อความต้องการอยากได้อะไรก็มี นักเรียนต่างสถาบันยกพวกตีกัน เนื่องจากไม่สามารถควบคุมอารมณ์โกรธแค้นที่อีกฝ่ายมาพุดจาตุถูกฝ่ายตน เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการยับยั้งชั่งใจ การประเมินสิ่งผิดสิ่งถูก การเห็นแก่ความสุขระยะสั้น จนละเลยผลร้ายในระยะยาวที่ตามมา หรือเรียกว่า ขาดความสามารถในการบังคับตนเอง (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2558)

ปัญหาด้านการยับยั้ง (มัทธนา ชลานันต์, 2559) มีดังต่อไปนี้

- 1) ไม่รู้ว่าพฤติกรรมตนเองมีผลกระทบหรือรบกวนผู้อื่น
- 2) อยู่ไม่สุข กระสับกระส่าย บิดไปบิดมา

3) วอกเวงง่ายขณะทำกิจกรรม

4) ขาดความยับยั้งชั่งใจ หุนหันพลันแล่น

ปิยะนุช สุจิต (2554) กล่าวว่า การยับยั้งใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในทักษะพื้นฐานการดำเนินชีวิตในสังคม ที่ช่วยในการควบคุมความคิด อารมณ์และการตัดสินใจในการลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ และสามารถอดทนเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมยุคดิจิทัลซึ่งเต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงที่ปั่นป่วนรุนแรงและรวดเร็ว (2562, ออนไลน์)

จากปัญหาและความสำคัญ สรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยควรได้รับการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ เพื่อที่จะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในเชิงบวกต่อตนเองและผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ควรถูกปลูกฝังในเด็กให้เติบโตไปเป็นคนที่ “คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็นและมีความสุขเป็น”

#### 2.4 การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF

Dawson และ Guare (2014) ได้เสนอหลักการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กเจริญเติบโตและพัฒนาภายใต้สภาพแวดล้อมและบุคลิกลักษณะของตนเอง ดังนี้

1. สอนทักษะที่เด็กยังบกพร่องดีกว่าคาดหวังว่าเด็กจะเรียนรู้ได้เองจากการสังเกตหรือซึมซับ ซึ่งทักษะสมองอีเอฟในตัวเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน บางคนเมื่อได้รับการมอบหมายงานสามารถทำได้ด้วยตนเองจนลุล่วง แต่ในเด็กบางคนไม่สามารถทำได้ โดยอาจจะมีความช่วยเหลืออื่น จึงไม่สามารถทำงานได้ตามกำหนด ดังนั้นผู้ดูแลจึงต้องช่วยแนะนำเด็กอย่างเป็นขั้นตอน ต้องดูแลช่วยเหลือใกล้ชิดแล้วจึงค่อย ๆ ให้เด็กลงมือด้วยตนเอง

2. คำนึงถึงระดับพัฒนาการของเด็ก ควรสังเกตและให้ความช่วยเหลือ ว่าเด็กมีพัฒนาการไปตามวัยหรือไม่ มีอะไรที่เป็นสิ่งขวางกั้นให้เด็กล้มเหลวหรือปฏิบัติได้ช้ากว่าเพื่อนวัยเดียวกัน

3. เปลี่ยนการช่วยเหลือจากสิ่งภายนอกมาสู่ภายในตัวเด็ก เช่น ฝึกการเดินข้ามถนน คุรพุดซ้ำ ๆ ให้มองข้ามมองขวา หากไม่มีรถจึงเดินข้าม เมื่อเด็กรับฟังก็จะเปลี่ยน จากสิ่งที่อยู่ภายนอกเข้าสู่ตัวเด็ก ทำบ่อย ๆ แบบคอยสังเกตว่าถ้าไม่มีการพูดเช่นเดิม เด็กจะเดินข้ามด้วยตนเองอย่างปลอดภัยหรือไม่ เป็นต้น

4. ตระหนักไว้เสมอว่าสิ่งต่าง ๆ ภายนอกตัวเด็กสามารถจัดการเปลี่ยนแปลงได้ทั้งหมด

5. ให้เด็กได้พัฒนาทักษะให้เกิดความชำนาญและควบคุมได้มากกว่าที่จะใช้การบังคับเพื่อให้เด็กทำ กระตุ้นเด็กทำในสิ่งที่อยากทำ เพื่อกลายเป็นเรื่องปกติแต่ละวันหรือมีทางเลือกช่วยให้ตัดสินใจ

6. มอบหมายงานที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก ไม่ง่าย ไม่ยากเกินไป เพื่อให้เด็กได้ใช้ความพยายามมากที่สุด เมื่องานที่เด็กไม่ถนัด ครูควรแยกเป็นงานส่วนย่อย ๆ เลือกรื้อทำอันไหนก่อนหรือหลังก็ตาม แต่ท้ายที่สุดเด็กต้องทำให้ครบทุกส่วน

7. ใช้สิ่งกระตุ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ เป็นการสร้างแรงจูงใจ และเป็นผลดี การมีรางวัลถือว่าเป็นสิ่งที่ทำเป็นผลตอบแทน เช่น ลงมือทำความสะอาดห้อง ผลที่ตามมาคือห้องที่สะอาด น่าอยู่ และความภาคภูมิใจของเด็กที่สามารถทำได้ แล้วจะรู้จักวิธีและกระบวนการในการทำงานต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

8. ให้การสนับสนุนที่เพียงพอเพื่อให้เด็กประสบความสำเร็จ มีการช่วยเหลืออย่างเหมาะสมเพราะเมื่อช่วยมากเกินไปจะหมายถึงเด็กไม่ได้ทำเอง หรือน้อยไปเด็กสับสน ลังเล ไม่กล้าลงมือทำและไม่ประสบความสำเร็จในการทำงาน

9. สนับสนุนและดูแลอย่างต่อเนื่องจนกว่าเด็กจะเกิดความชำนาญและประสบความสำเร็จ การแบ่งงานออกเป็นส่วน ๆ การสอนทักษะ การทำงานสำเร็จซ้ำ ๆ จนกว่าจะเกิดความคล่องแคล่ว

10. เมื่อจะหยุดให้การสนับสนุน การดูแลและการกระตุ้น ค่อย ๆ ถอนตัวออกมาอย่าออกมาทันทีและดูว่าเด็กยังคงทำงานได้ต่อไปหรือไม่

การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัย ควรยึดหลักการสำคัญ ดังนี้ (พัชรี ผลโยธิน, 2561, น. 9-28)

1. การจัดประสบการณ์ที่เน้นให้เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำ คือ การที่เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล มีการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า การเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะสมองอีเอฟ จากการลงมือทำ สำรวจ สังเกต การลองผิดลองถูก โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดความคิดสร้างสรรค์และได้แนวคิดใหม่ ๆ รู้จักแก้ปัญหา และสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ภัทรดา เขียมบุญญฤทธิ, ชลธิชา ภูริปาณิก, และ สุทธิชัย รักษา, 2563, น.6)



2. การเล่นคือการเรียนรู้ของเด็กและทำให้เกิดความสนุกสนาน โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระและแบบมีแบบแผน การเล่นอิสระเป็นการเล่นที่ไม่มีกำหนดวิธีการเล่นหรือเป้าหมาย เป็นการฝึกในเด็กเกิดความยับยั้งชั่งใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนการเล่นอย่างมีแบบแผนเป็นการเล่นที่มีการกำหนดกฎกติกา สามารถฝึกให้เด็กเกิดความสามัคคี มีทักษะทางสังคม กิจกรรมการเล่นมีหลากหลาย เช่น การเล่นบทบาทสมมติ เล่นตามมุม เล่นเครื่องเล่นสนาม เล่นกีฬาต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งแต่ละกิจกรรมช่วยให้เด็กเกิดทักษะสมองอีเอฟที่แตกต่างกันไป

3. การจัดประสบการณ์ตามพัฒนาการของเด็ก ควรคำนึงถึงอายุ ความสามารถ และความสนใจของเด็ก เพื่อให้เด็กได้มีพัฒนาการที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ

4. การจัดประสบการณ์ตามปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น เมื่อมีข้อขัดแย้งหรือความคิดที่ไม่ตรงกันสามารถใช้เหตุผลหรือมีวิธีการแก้ปัญหาเหมาะสม ช่วยให้เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ รู้จักการยับยั้งชั่งใจและมีการคิดก่อนพูดหรือทำ

5. การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมการมีวินัยเชิงบวก คือการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ โดยการสร้างลักษณะนิสัยที่ดีผ่านการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของเด็ก

จิระพร ชะโน (2562, น.11-14) ได้กล่าวถึง กิจกรรมที่ช่วยกันคิดเชิงบริหารหรือการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี ดังนี้

1. การเล่นตามจินตนาการ หรือการเล่นที่เด็กจะสมมติตัวละคร สถานที่และเหตุการณ์ขึ้นเอง ทำให้เกิดความสนุกสนานและได้ใช้จินตนาการจากสิ่งที่เด็กเคยพบเจอหรือที่ตนเองสนใจ เด็กสามารถพัฒนาทักษะสมองอีเอฟจากการควบคุมอารมณ์และการกระทำของตนเอง มีการแก้ปัญหา ซึ่งเรื่องราวพื้นฐานที่เล่นจะเป็นเรื่องที่เด็กเคยพบเจอในชีวิตประจำวัน

1.1 แนวทางในการสนับสนุนให้เด็กเล่น โดยใช้จินตนาการขั้นสูง

1.1.1 ให้เด็กได้อ่านหนังสือ เล่นภาคสนาม และดูวิดีโอ เพื่อให้แน่ใจว่าเด็กคุ้นเคยเกี่ยวกับสถานการณ์และบทบาทในการเล่นบทบาทสมมติ

1.1.2 จัดหาอุปกรณ์และของเล่นอย่างหลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเล่นของเด็ก เด็กก่อนวัยเรียนต้องการอุปกรณ์ในการเล่นที่เหมือนจริง เช่น ชุดของเล่นแพทย์ ในขณะที่เด็กโตสามารถนำสิ่งต่าง ๆ มาเป็นอุปกรณ์ในการเล่นได้ เช่น นำกระดาษมาม้วนทำเปลือกสำหรับตามเมื่อแขนหัก ซึ่งการนำสิ่งต่าง ๆ ที่คุ้นเคยมาใช้ประกอบการเล่นเป็นการฝึกความยืดหยุ่นทางความคิด

1.1.3 ให้เด็กได้เล่นโดยใช้อุปกรณ์ด้วยตนเอง เด็กจะประเมินว่าอะไรคือสิ่งจำเป็นแล้วเก็บข้อมูลไว้ในใจ และให้เด็กทำตามที่ได้คิดไว้โดยไม่ลังเล เด็กจะได้รับการฝึกให้เลือกสิ่งที่เด็กสนใจ ฝึกความจำที่นำมาใช้งาน (working memory) และฝึกวางแผน หากแผนที่วางไว้ใช้ไม่ได้ เด็กจะปรับความคิดและลงมือทำใหม่ จะเป็นการท้าทายความสามารถในเรื่องการยืดหยุ่นทางความคิดของเด็ก (challenging their cognitive flexibility)

1.1.4 การวางแผนการเล่นเป็นวิธีที่ดีในการจัดระเบียบการเล่น โดยออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ตั้งแต่เริ่มต้นเพื่อสร้างการกำกับตนเอง ซึ่งเป็นเครื่องมือทางด้านจิตใจ เด็กจะมีการตัดสินใจว่าเด็กจะเล่นบทบาทสมมติเป็นใครและทำอะไรก่อนที่เด็กจะเริ่มเล่น และให้เด็กได้ลงมือเขียนแผนการเล่นบนกระดาษ การให้เด็กได้มีการวางแผนก่อนการเล่นหมายความว่าเด็กได้มีการคิดก่อนเล่นและลงมือกระทำตาม ดังนั้นจะเป็นการช่วยฝึกเด็กให้รู้จักการควบคุมการยับยั้ง (inhibitory control) ซึ่งการวางแผนการเล่นเป็นกลุ่ม ส่งเสริมให้เด็กได้มีการวางแผนร่วมกัน มีการคิดแผนไว้ในใจ และนำแผนไปใช้ในระหว่างการเล่น ซึ่งช่วงส่งเสริมการแก้ไขปัญหาทางสังคม (social problem solving) รวมทั้งแก้ไขภาษาพูดของเด็กด้วย (oral language)

2. การเล่านิทาน เป็นสิ่งที่เด็กชื่นชอบ เรื่องราวควรเป็นการเล่าที่เป็นลำดับเหตุการณ์ และเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ ที่เล่าไป แต่ไม่ต้องมีภาพรวมหรือโครงสร้างของนิทาน ซึ่งจะพัฒนาทักษะสมองอีเอฟพีในการวางแผนและสร้างระเบียบให้กับเด็ก อีกทั้งยังเป็นการฝึกในด้านของการจำเพื่อนำไปใช้งานของสมองอีกด้วย

3. การท้าทายการเคลื่อนไหวโดยใช้เพลงและเกมส์ การใช้เพลงและเกมการเคลื่อนไหวจะช่วยสนับสนุนการคิดเชิงบริหารของสมอง เนื่องจากเด็กได้มีการเคลื่อนไหวเข้าจังหวะประสานการทำงานระหว่างการพูด เป็นการกระทำและเพลง ส่งเสริมการควบคุมการยับยั้งตนเองและส่งเสริมความจำเพื่อนำไปใช้งานของสมอง นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการควบคุมตนเองอีกด้วย

#### 4. เกมเจียบและกิจกรรมการเคลื่อนไหวอื่น ๆ

4.1 เกมส์จับคู่และกิจกรรมการเรียงลำดับ ให้เด็กได้จับคู่หรือจัดเรียงลำดับของเกมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะส่งเสริมความยืดหยุ่นทางความคิด เริ่มจากกิจกรรมที่ง่าย ๆ เช่น จับคู่สี แล้วเพิ่มความยากขึ้นเรื่อย ๆ เช่น จับคู่สีและรูปร่าง

4.2 เกมปริศนา ใช้ในการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟพีด้านการความจำนำไปใช้งาน ใช้ฝึกการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาและฝึกเรื่องของการวางแผน



4.3 การทำอาหารเป็นเกมที่สนุกสำหรับเด็ก เป็นการฝึกการยับยั้งเนื่องจากต้องรอคำสั่งฝึกความจำเพื่อนำไปใช้งานของสมองในขณะที่มีการคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับการทำอาหารภายในใจและมุ่งเน้นความสนใจเมื่อมีการช่างกันตวงและการนับ

สถาบันอาร์แอลจี(รักลูกเลิร์นนิ่งกรุ๊ป) (2563) กล่าวไว้ว่า การออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ต้องคำนึงถึงหลัก 3 ประการ ดังนี้

1.เด็กต้องมีความสุข และทัศนคติที่ดีต่อตนเอง บุคคล และสิ่งรอบตัวการที่เด็กมีความสุข รู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย ได้รับความรัก และได้รับการตอบสนองความต้องการอย่างเหมาะสม จะเป็นรากฐานสำคัญที่จะทำให้เด็กมีจิตใจมั่นคง มีแรงจูงใจภายใน และมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ความสุขและทัศนคติที่ดีนี้เริ่มต้นจากบ้าน และโรงเรียนก็ทำหน้าที่เชื่อมต่อ นำพาเด็กจากบ้านสู่สังคมที่กว้างขึ้น โรงเรียนจึงต้องทำให้เด็กเชื่อว่าโลกนี้น่าอยู่ มีจิตใจที่มั่นคง รู้สึกดีต่อตนเอง พร้อมทั้งจะมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น สิ่งเหล่านี้จะเอื้อต่อการพัฒนาทักษะสมอง EF ทำให้เด็กมีความสุขกับการเรียนรู้และเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.การจัดการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก การจัดการเรียนรู้ต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาอย่างรอบด้านสมดุล เต็มตามศักยภาพ แต่หากครูตั้งเป้าหมายต่ำกว่าพัฒนาการของเด็กจะทำให้เด็กพัฒนาได้น้อย ขาดความกระตือรือร้นและแรงจูงใจ ในทางตรงข้ามหากเป้าหมายสูงกว่าพัฒนาการของเด็ก เด็กจะเครียด ไม่ประสบความสำเร็จ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกท้อถอย มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อตนเอง และการเรียนรู้การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

2.1 เด็กได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาทสัมผัส 5 Sensory Integration ทั้ง 7 (มองเห็น/ได้ยิน/สัมผัส/ดมกลิ่น/ลิ้มรส+การใช้กล้ามเนื้อ เอ็น ข้อต่อ/การทรงตัว)

2.2 เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการเล่นและลงมือทำ

2.3 เด็กได้เรียนรู้จากการเห็นแบบอย่าง

2.4 เด็กได้เรียนรู้จากรูปธรรมสู่นามธรรม

2.5 เด็กได้เรียนรู้จากการทำซ้ำ เรียนรู้จากง่ายไปยาก

2.6 เด็กได้เรียนรู้จากครู เพื่อนและสภาพแวดล้อม

2.7 เด็กได้เรียนรู้จากการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ในอดีตกับประสบการณ์ใหม่

2.8 เด็กเรียนรู้ได้ดีในสถานการณ์ที่เด็กรู้สึกมีความสุข สนุก ทำหาย ต้องการคำตอบ ต้องการการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

2.9 การเรียนรู้ของเด็กในลักษณะแบบบูรณาการ จะทำให้เด็กสามารถเข้าใจจดจำ เห็นความสัมพันธ์ การเชื่อมโยงเหตุและผลได้ดีว่าการเรียนรู้แบบแยกส่วน

3.การจัดการเรียนรู้ต้องมีความหมายและมีคุณค่าต่อตัวเด็กการเรียนรู้สำหรับเด็กนั้น ควรมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่มีความหมายและมีคุณค่าต่อตัวเด็ก เพราะเด็กจะสามารถคิดเชื่อมโยง นำไปใช้ และต่อยอดสิ่งที่เรียนรู้อย่างแท้จริง ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ล้วนมาจากแรงจูงใจภายในไม่ใช่เป็นการเรียนเพื่อจำอย่างไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิต ไม่ใช่การเรียนเพื่อสอบหรือทำแบบฝึก แบบทดสอบ หากเป็นเช่นนั้นก็จะทำให้เวลาอันมีค่าของช่วงปฐมวัยผ่านพ้นไปอย่างน่าเสียดาย ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้ ครูต้องเอาเด็กเป็นตัวตั้ง สังเกตพูดคุย ชวนกันตั้งคำถาม เพื่อหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย ในสิ่งที่อยากรู้ ในสิ่งที่ต้องการนำไปแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่ การออกแบบการเรียนรู้จึงเริ่มจากผู้เรียนมากกว่าก่อนว่าอะไรคือสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว และสิ่งที่เด็กอยากเรียนรู้ จากนั้นจึงถึงส่วนสุดท้าย คือ อะไรคือสิ่งที่ครูคิดว่าเด็กควรเรียนรู้

จากการศึกษาการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะสมองอีเอฟของเด็กปฐมวัย ควรจัดการเรียนรู้โดยให้เด็กเป็นศูนย์กลาง แล้วออกแบบให้สอดคล้องตามพัฒนาการ ความสามารถและความต้องการของเด็ก โดยที่เด็กจะต้องมีความสุข สนุกสนาน ได้ริเริ่มลงมือทำด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กคนอื่น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมละครหุ่น ที่มีการบูรณาการกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกม ละคร การประดิษฐ์ เข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรม และนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการยับยั้งชั่งใจ เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

## 2.5 แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการ “ให้โอกาส”

สุภาวดี หาญเมธี (2561, น. 49-57) จากสถาบันรักลูกเลิร์นนิ่งกรุ๊ป ได้กล่าวถึงปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาทักษะสมอง EF ของเด็ก เพื่อให้พัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ คือ เรื่องของการ “ให้โอกาส” ที่เป็นปัจจัยสำคัญของการส่งเสริมการพัฒนาทักษะสมอง EF ที่เราสามารถหยิบยื่นและจัดการให้แก่เด็กได้ ดังนี้

1. การพัฒนาเด็กตามแนวคิด “หน้าต่างแห่งโอกาส” ในช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาทักษะสมอง วัยนี้สมองส่วนหน้าจะจัดรูปและสร้างการเชื่อมต่อ จึงเป็นโอกาสที่ดีที่สุดที่จะพัฒนาทักษะสมอง EF เพื่อความสำเร็จเพิ่มมากขึ้น

2. การส่งเสริมพัฒนาการและสร้างสมรรถนะหรือความสามารถของเด็กอย่างสมดุลและรอบด้าน

3. การที่เด็กจะเกิดความเคารพนับถือตนเอง เห็นคุณค่าและมีแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

4. การกำกับควบคุมตนเอง เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายซึ่งเป็นทักษะที่มีค่าซึ่งจะช่วยให้เด็กกระทำกราด ๆ อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตนตั้งไว้

5. การสร้างสามัญสำนึกที่ดี รู้จักยับยั้งชั่งใจ มีคุณธรรม มีจริยธรรม

6. การรู้จักวางแผนและจัดการระบบชีวิตตนเอง

ซึ่งเป็นเวลากว่า 1 ปีที่สถาบัน RLG (รักลูก เลิร์นนิ่ง กรุ๊ป) ได้จัดการรวบรวมองค์ความรู้จากหน่วยงานและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟของเด็ก รวมทั้งข้อมูลจากพ่อแม่ ผู้ปกครองและครูผู้สอน จึงเป็นที่มาของ “คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF-Executive Functions สำหรับครูปฐมวัย” ซึ่งเป็นเรื่องราวแนวคิดของการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟที่มีความเข้าใจง่าย และสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติจริงได้ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการให้โอกาสที่ส่งผลต่อทักษะสมอง EF ด้านการยับยั้งชั่งใจ มาใช้เป็นหลักการในการจัดกิจกรรม มี 13 ประการ ดังนี้

### 1) ให้โอกาสเด็กได้คิด สงสัย สงัด

การช่างคิด ช่างสงสัย ช่างสังเกตเป็นต้นทางของพลังในการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และพัฒนาตนเอง และยังนำไปสู่การวางแผน การแก้ปัญหา การริเริ่ม การลงมือทำและการพูดคุยแสดงความสนใจร่วมในสิ่งที่เด็กสนใจ โดยการตั้งคำถามชวนให้เด็กคิดอย่างเหมาะสมเพื่อเป็นการต่อยอดการเรียนรู้ หรือการใช้คำถามปลายเปิดเพื่อจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการคิดหาคำตอบที่หลากหลาย ความเป็นคนช่างสังเกตจะทำให้เด็กสามารถจับ อารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นได้ไว เป็นพื้นฐานของความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy)

### 2) ให้โอกาสเด็กได้เลือก ตัดสินใจ และวางแผนด้วยตนเอง

เป็นการกระตุ้นการคิด เด็กได้วิเคราะห์ให้ไตร่ตรองและฝึกการคาดเดาและนำมาสรุปเพื่อใช้ในการตัดสินใจ ทำให้เด็กมีความกล้าคิด ลงมือทำและมั่นใจในตนเอง ให้เด็กมีโอกาสเลือกกิจกรรม สื่อ อุปกรณ์ ที่นำไปสู่เป้าหมาย ในบางครั้งที่เกิดความผิดพลาด จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และเริ่มกำหนดเป้าหมาย วางแผนและลงมือทำอย่างมีระบบ เพื่อที่จะนำไปสู่ผลสำเร็จ โดยให้เด็กเป็นผู้เลือกและยอมรับผลการตัดสินใจของตนเอง

### 3) ให้โอกาสเด็กลงมือทำด้วยตนเอง

เด็กได้เผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการสั่งสมประสบการณ์และเกิดการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่กำลังทำ เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นพบความสามารถ

ของตนเอง และเมื่อทำซ้ำ ๆ จะเกิดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงวิธีคิด วิธีทำ จนทำให้เกิดความชำนาญ การทำอะไรด้วยตนเอง จะทำให้เด็กเกิดความคิดว่าความสำเร็จเกิดได้จากความพยายาม ความขยันและตั้งใจของตนเอง ลองใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กได้คิด หรือให้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง ควรมีการยืดหยุ่นเวลาให้เหมาะสมกับงาน และให้โอกาสเด็กได้แก้ปัญหาหรือทำสิ่งนั้นต่อ ยอดจนประสบความสำเร็จด้วยตนเอง สิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การพึ่งพาตนเองของเด็ก ๆ ได้ในระยะยาว

#### 4) ให้โอกาสเด็กได้ลองผิดลองถูก

การจัดกิจกรรมที่让孩子ได้คิดและลงมือทำด้วยตนเอง ซึ่งควรมีทางเลือก 2-3 วิธีให้แก่เด็กที่ยังไม่กล้าคิดหรือไม่กล้าลงมือทำ สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กได้รู้จักการลองผิดลองถูก มีความกล้าคิด กล้าทำ เกิดความรู้สึกที่ดี มีความภาคภูมิใจต่อตนเอง เด็กจะทำจนสำเร็จโดยไม่ท้อถอย ซึ่งเป็นการช่วยพัฒนาทักษะสมองอีเอฟให้เด็กสามารถควบคุมและจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้

#### 5) ให้โอกาสเด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ควรให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ได้คิดสิ่งต่าง ๆ ที่หลากหลายหรือคิดสิ่งใหม่ ๆ มีการส่งเสริมให้เด็กรู้จักการตั้งคำถาม ซึ่งการที่ได้คิดสร้างสรรค์นั้นจะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จทั้งในปัจจุบันและอนาคต ฝึกความคิด จินตนาการและพัฒนาทักษะสมองอีเอฟของเด็กอีกด้วย

#### 6) ให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น

การเล่นเป็นการพัฒนาสติปัญญาและทักษะทางสังคมของเด็ก เนื่องจากการเล่นจะมีการใช้ความจำจากประสบการณ์เดิมมาใช้และได้ฝึกการแก้ปัญหา จินตนาการ รวมถึงการได้ร่วมเล่นกับผู้อื่น เด็กจะต้องเคารพกฎกติกา มีการแบ่งปัน เด็กยังได้พัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรมอีกด้วย การให้โอกาสเด็กได้เล่นจะส่งเสริมให้เด็กเกิดความขยันขันแข็ง รู้จักการควบคุมอารมณ์ของตนเอง รู้จักคิดและมีสมาธิจดจ่อ ทำให้การเล่นช่วยพัฒนาทักษะสมองได้ดี

#### 7) ให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์ผลการทำงานของตนเอง

ตนเอง

ควรให้เด็กได้นำเสนอผลงานของตนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน หลังจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ เสร็จสิ้น เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ทั้งความสำเร็จและยอมรับความผิดพลาดของตนเอง ฝึกการเป็นผู้พูดและรับฟังที่ดี ส่งผลให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ ด้านการจัดการอารมณ์ รู้จักประเมินตนเองและฝึกเป็นคนมีเหตุผล ส่งเสริมให้เกิดเป็นความภาคภูมิใจให้แก่เด็กได้

### 8) ให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน

การให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนซ้ำ ๆ จนเป็นนิสัย จะทำให้เกิดความสามารถในการพึ่งพาตนเอง เป็นการส่งเสริมความสามารถในการจัดการวางแผน จัดลำดับความสำคัญได้ รวมทั้งมีทักษะการแก้ปัญหา ซึ่งถือได้ว่าเป็นการพัฒนาศักยภาพในทุก ๆ ด้าน

### 9) ให้โอกาสเด็กได้ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา

การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การทำงานกับผู้อื่น การคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ ทำให้เกิดเป็นความมั่นใจในตนเอง กล้าที่เผชิญกับปัญหาต่าง ๆ สามารถคิดวิเคราะห์และตัดสินใจในการแก้ปัญหา ถ้ามองดูแล้วเด็กยังไม่กล้าลงมือทำหรือทำไม่ได้ ควรมีการเสริมแรงกระตุ้นให้เด็กกล้าเผชิญปัญหา ถ้าเด็กพอทำได้ ให้มีการให้กำลังใจจนทำสำเร็จ

### 10) ให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ผ่านการบูรณาการประสาทสัมผัส (Sensory Integration) ทั้ง 7

การเรียนรู้เกิดจากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 7 (5+2) เนื่องจากประสาทสัมผัสมีความสำคัญและเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ของเด็กมากที่สุด ซึ่งพื้นฐานการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ การจัดการควรมีการบูรณาการและกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กผ่านประสาทสัมผัสให้มากที่สุด ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย นั่นคือ การเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือทำ ชวนเด็กพูดคุยถามคำถาม และหาคำตอบจากการสังเกต สัมผัส

### 11) ให้โอกาสเด็กได้จดจ่อใส่ใจ

การทำงานให้สำเร็จลุล่วง เด็กควรมีสมาธิในการทำงาน ไม่วอกแวกกับสิ่งรอบตัว ควรฝึกให้เด็กรู้จักการจดจ่อใส่ใจ มีสติและตั้งใจทำงานจนสำเร็จเสร็จสิ้น

### 12) ให้โอกาสเด็กได้รับแรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจเกิดจากแรงผลักดันภายในใจ เป็นประสบการณ์ในทางบวกที่เกิดขึ้นจากการริเริ่มสิ่งใหม่หรือมีเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ เด็กสามารถค้นหาแรงบันดาลใจของตนเองได้จากการได้ลงมือทำในกิจกรรมต่าง ๆ หรือมีบุคคลที่ชื่นชอบ จะทำให้เด็กอยากที่จะพัฒนาตนเองไปในทางที่ดีขึ้น

### 13) ให้โอกาสเด็กได้ฝึกทักษะทางอารมณ์-สังคม

การเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นการฝึกให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางสังคมและรู้จักการใช้อารมณ์ของตนเอง เด็กต้องเรียนรู้วิธีการสื่อสาร สานสัมพันธ์กับผู้อื่นฝึกการเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามที่ดี เมื่อเกิดความขัดแย้งเด็กสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลให้เด็กเป็นที่รักของเพื่อน ๆ ผู้พบเห็น และประสบความสำเร็จในการทำงาน



จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการให้โอกาส พบว่าการให้โอกาสเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่สามารถพัฒนาและส่งเสริมทักษะสมอง ได้เป็นอย่างดี มีความสอดคล้องกับการพัฒนาเด็กตามแนวคิด “หน้าต่างแห่งโอกาส” และยังเสริมสร้างสมรรถนะของเด็กอย่างสมดุลและรอบด้าน ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดในการให้โอกาสไปจัดเป็นละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

### งานวิจัยในประเทศ

ดุษฎี อุปการ (2560, น. บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนกิจกรรมเสรีตามแนวคิดเครื่องมือทางปัญญาและการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างเอ็กเซ็กคิวทีฟฟังก์ชันส์ ของเด็กอนุบาล ผลพบว่ากระบวนการเรียนการสอนกิจกรรมเสรีตามแนวคิดเครื่องมือทางปัญญาและการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ แนวคิดพื้นฐาน หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหากระบวนการเรียนการสอน และการประเมินผล โดยมีหลักการ 5 ประการ ได้แก่ 1 พัฒนาการและการเรียนรู้เกิดขึ้นในบริบทของการอยู่ร่วมกันในสังคม 2 อารมณ์และความสนใจจากภายในที่มีความหมายต่อตัวเด็กส่งผลต่อการเรียนรู้ 3 การเรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายและการทำงานของสมองผ่านการลงมือปฏิบัติเกิดเป็นพัฒนาการ 4 กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นโดยความสนใจจากภายในมุ่งจุดสนใจ รับรู้ ลงมือปฏิบัติ จดจำ แล้วนำมาจัดระบบสร้างรูปแบบของตนเอง และ 5 ภาษาเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนประสบการณ์ภายนอกสู่ความเข้าใจที่เกิดขึ้นภายใน ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนมี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1 ขั้นกระตุ้นสมอง 2 ขั้นหยุดคิดก่อนเล่น 3 ขั้นเล่นร่วมกัน 4 ขั้นสะท้อนความสำเร็จ ผลของการใช้กระบวนการเรียนการสอนกิจกรรมเสรีพบว่า คะแนนเฉลี่ยเอ็กเซ็กคิวทีฟฟังก์ชันส์ทั้งภาพรวมและรายด้านได้แก่ ความจำขณะทำงาน การยับยั้งชั่งใจและความยืดหยุ่นทางสติปัญญาของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนเฉลี่ย executive function ทั้งภาพรวมและรายด้าน ของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อัญชญา ใจหวัง (2561, น. 96) ได้ศึกษาเรื่องผลของกิจกรรมการเดินสร้างสรรคที่มีต่อทักษะการคิดเชิงบริหารด้านพื้นฐานในเด็กปฐมวัย ผลการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเดินสร้างสรรค มีคะแนนหลังการทดลองทั้งโดยรวมและรายด้านสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเดินสร้างสรรคมีคะแนนหลังการทดลองโดยรวมและรายด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัฐพิธีชัย แสงดา (2563, น. บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจในเด็กปฐมวัย จากผลการวิจัยพบว่า 1.การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ จำนวน 12 แผนกิจกรรม โดยค่าความสอดคล้องจากการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ อยู่ในระดับมากที่สุด 2.ผลการทดลองเปรียบเทียบตัวบ่งชี้ทักษะการคิดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการยับยั้งชั่งใจ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านมีระดับค่าเฉลี่ยก่อนจัดกิจกรรมจะต่ำกว่าหลังจัดกิจกรรม โดยตัวบ่งชี้ด้านการควบคุมอารมณ์ อยู่ในระดับสูงสุด รองลงมาด้านการวางแผน และด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ตามลำดับ

### งานวิจัยต่างประเทศ

นอกจากนี้ ดุษฎี อุปการ (2560) ได้รวบรวมงานวิจัยต่างประเทศที่มีผู้ทำเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟเด็กปฐมวัย มีข้อค้นพบที่น่าสนใจคือการเล่นช่วยพัฒนาทักษะสมอง-อีเอฟ ในเด็กปฐมวัย ทั้งในเด็กปฐมวัยทั่วไปและในเด็กปฐมวัยที่มีภาวะสมาธิสั้น (Tamm, Nakonezny, & Hughes, 2014) (Re, Capodieci, & Cornoldi, 2015) โดยเด็กที่ได้รับการเล่นมีการยับยั้งตนเองดีขึ้น ความจำขณะทำงานดีขึ้น มีความคิดยืดหยุ่นมากขึ้น ชะลอความพึงพอใจ ควบคุมตนเองและสามารถจัดการกับปัญหาได้ดีขึ้น ซึ่งกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF ได้แก่กิจกรรมดนตรี การเต้น การเคลื่อนไหว (Moreno et al., 2015) (Volckaert & Noel, 2015) การเล่นสมมุติ การเล่นกับตุ๊กตาและหุ่นมือ (Thibodeau et al., 2015) (Moriguchi et al., 2015) การเล่นลูกบอล การเล่นเกม การเล่นตามกฎกติกาต่าง ๆ เกมหาสี เกมหาภาพที่หายไป เกมหาของ เกมการเคลื่อนไหว (Rodriguez et al., 2015) (Volckaert & Noel, 2015) รวมทั้งกิจกรรมวาดรูป กิจกรรมที่ฝึกชะลอความพึงพอใจโดยเน้นกิจกรรมการเล่นเป็นหลักที่โรงเรียนอนุบาลของเด็ก และใช้วัสดุอุปกรณ์การเล่นที่หาได้ง่ายในราคาประหยัด (Traverso, Viterbori, and Usai, 2015)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะสมอง-อีเอฟในเด็กปฐมวัยดังกล่าวข้างต้น พบว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะสมอง ควรเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถกระทำได้ด้วยตนเอง มีความสนุกสนานและมีวิธีการที่หลากหลาย เพื่อสามารถช่วยพัฒนาทักษะสมองอีเอฟได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมละครหุ่น โดยมีการนำหุ่นมือเข้ามาใช้เป็นสื่อในการสอนหรือการเล่นหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

### 3. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมละครหุ่น

#### 3.1 ความหมายของหุ่น

กองพัฒนาการศึกษาออกโรงเรียน (2532) ได้ให้ความหมายของละครหุ่นไว้ว่า น่าจะมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษ คือ Puppet Play ซึ่งหมายถึงการละเล่น หรือการแสดง ชนิดหนึ่งที่ผู้แสดงใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นเป็นรูปคน เป็นตัวแสดงแทนคน และใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นเป็นสัตว์และสิ่งของเข้าประกอบการแสดงนั้น โดยผู้แสดงหรือผู้พากย์เป็นผู้กระทำการ เคลื่อนไหววัสดุอุปกรณ์ที่เรียกว่า หุ่น ไปตามบทบาทต่าง ๆ

กองพัฒนาการศึกษาออกโรงเรียน (2535) กล่าวถึงความหมายของละครหุ่นไว้ว่า ละครที่ใช้หุ่นแสดงแทนตัวคนจริง ๆ โดยคนที่แสดงจะเปลี่ยนมาเป็นผู้เชิดหุ่น ให้หุ่นแสดงท่าทางต่าง ๆ เหมือนกับว่าหุ่นมีชีวิตจิตใจ กลายเป็นสิ่งที่มีชีวิตชีวาขึ้นมา

ลัดดา ศุขปริดี (2523, น. 56-57) ได้กล่าวถึงความหมายของละครหุ่นไว้ว่า หุ่น (puppet) เป็นการแสดงอย่างหนึ่งที่ใช้การถ่ายทอดเรื่องราวหรือแนวความคิดโดยไม่ต้องใช้คนแสดง แต่ใช้วัสดุที่สร้างขึ้น มีการจัดฉากให้สมจริงคล้ายละคร แต่ย่อขนาดของของฉากและผู้แสดงให้เล็กลง เพื่อสะดวกในการจัดการแสดง มีการพากย์ การพูดและดนตรีประกอบ เพื่อสร้างความสนใจ

อรชума ยุทธวงศ์ (2524, น. 1) กล่าวถึงความหมายว่าหุ่นเป็นงานศิลปะที่ประดิษฐ์ขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ เมื่อทำหุ่นขึ้นมาแล้วจะต้องนำมาทำให้เคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่น หุ่นสามารถสื่อสาร ให้เกิดรู้สึกนึกคิด อารมณ์ แรงบันดาลใจ และความฝันมาทำให้เป็นความจริง มีการแสดงสีหน้า กริยาท่าทาง อารมณ์และบุคลิก

จากความหมายของละครหุ่นที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ละครหุ่น เป็นการแสดงละครที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ประดิษฐ์เป็นหุ่นที่ใช้เป็นตัวละครแทนคนจริง ๆ โดยผู้แสดงนั้นจะเป็นผู้เชิดบังคับตัวหุ่นให้เคลื่อนไหวท่าทางต่าง ๆ ให้เหมือนว่าหุ่นมีชีวิตจริง มีอารมณ์ ความรู้สึก และมีการพากย์และเจรจา ประกอบกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ฉาก ดนตรีและเสียงประกอบ เป็นต้น

#### 3.2 ประเภทของหุ่นและการสร้างหุ่น

##### ประเภทของหุ่น

กองพัฒนาการศึกษาออกโรงเรียน (2535, น. 5-7) ได้แบ่งประเภทของหุ่นจากรูปแบบของหุ่นที่นำมาเล่นกันได้ 5 ประเภท คือ

1) หุ่นเงา มีรูปแบบลักษณะแบน ๆ ทำจากหนัง กระดาษหรือพลาสติก ใช้ไม้เป็นแกนกลางหุ่นสำหรับถือ อวัยวะส่วนต่าง ๆ ที่ต้องการให้เคลื่อนไหวจะมีไม้โยงติดไว้ให้สามารถเคลื่อนไหวได้ การแสดงจะต้องชิงจอและเชิดจากหลังโรง โดยมีไฟส่องหลังตัวหุ่น ซึ่งจะปรากฏเป็นเงาทาบลงบนจอ



2) หนีมือ เป็นหนีที่สามารถทำได้ง่ายที่สุดในบรรดาหนี อาจใช้วัสดุได้หลากหลาย เช่น กระจกตา กระจกเท้า เป็นต้น เวลาขีดก็เอามือสอดเข้าไป หนีจะเคลื่อนไหวไปตามการขยับของมือและนิ้วมือ

3) หนีขีด หรือที่เรียกว่า หนีกระบอก เป็นหนีที่ต้องขีดด้วยไม้หรือลวด โดยโยงจากมือทั้งสองข้างไปที่แกนกลางของตัวหนี หนีขีดจึงมีขนาดที่ตัวใหญ่กว่าหนีมือ การขีดอาจจะต้องใช้คนขีดถึง 3 คน

4) หนีสายชัก เป็นหนีที่มีลักษณะสำคัญคือมีสายโยงจากอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของหนี ขึ้นไปผูกกับไม้ถือรูปกากบาท เวลาขีดใช้การขยับไม้หรือขยับเฉพาะสายโยงแต่ละเส้น หนีขีดสามารถเคลื่อนที่ได้หลากหลาย แต่เคลื่อนไหวได้มากเพียงใดขึ้นอยู่กับรายละเอียดของตัวหนี และเชือกที่ใช้บังคับ

5) หนีสร้างสรรค์ เป็นหนีที่ไม่มีข้อจำกัดในรูปแบบและวิธีการขีด หนีจะรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร จะขีดอย่างไร ขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้าง เช่น หนีที่ทำจากกระดืบ ข้าวเหนียว ท่อน้ำพลาสติก ผ้า ฟองน้ำ กระจก แกลลอนน้ำมัน ลูกบอล พลาสติก ฯลฯ

อรชума ยุทธวงศ์ (2527, น. 568-576) ได้แบ่งหนีออกเป็น 4 ประเภท ตามลักษณะเฉพาะของหนีและวิธีการขีด คือ

1) หนีขีดมือ เป็นหนีที่มีวิธีการขีดโดยการใช้นิ้วมือและนิ้วในการเคลื่อนไหว เปรียบเหมือนกับการใส่ถุงมือ ลักษณะของหนีขีดมือประกอบด้วยส่วนหัวและแขนทั้ง 2 ข้าง โดยบังคับตัวหนีให้เคลื่อนไหวด้วยมือและนิ้วมือ แบ่งเป็นส่วนแขนหนีจะใช้นิ้วก้อยและนิ้วหัวแม่มือในการควบคุม ส่วนหัวหนีจะให้นิ้วมือที่เหลือ ตัวหนีขีดมือมีหลากหลายแบบตามลักษณะที่ผู้ขีดต้องการ ถ้าต้องการใช้ในการพูดคุยสามารถขยับปากได้ หนีควรมีริมฝีปากทั้งบนและล่าง ใช้นิ้วมือบังคับริมฝีปากขึ้นลงคล้ายคนพูด หรือถ้าต้องการให้หนีมีขา ก็มักจะทำขาและเท้าติดกับเส้นผ้าและตัวหนีห้อยไว้ โดยไม่ต้องบังคับ ผู้ขีดสามารถทำให้ขานั้นเคลื่อนไหวได้จากการเหวี่ยง

หนีขีดมือเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วว่องไว และใช้มือหยิบจับของได้ดี ข้อจำกัดของหนีขีดมืออยู่ที่ขนาดของหนีซึ่งเล็กและมีรูปร่างเป็นไปตามรูปมือคน หนีขีดมือเหมาะสำหรับการแสดงเรื่องราวง่าย ๆ ที่ให้หนีทำอะไรมา ๆ และดำเนินเรื่องรวดเร็ว

หนีขีดมือเป็นหนีที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยมากที่สุด เนื่องจากหนีชนิดนี้ขีดง่าย เคลื่อนไหวได้รวดเร็วทันใจ ถ้าเป็นหนีที่อำปากได้เด็กสามารถขีดให้หนีอำปากพูดคุยได้ หรือถ้าเป็นหนีที่ขยับมือทั้งสองข้าง ก็สามารถหยิบจับของเล่นได้อย่างดีทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน

2) ทุ่นไม้ค้ำ เป็นทุ่นชนิดมือที่มีไม้ค้ำที่มือหมุนทั้งสองข้าง เวลาเชิดต้องใช้สองมือเชิด มือหนึ่งเชิดไม้ค้ำที่มือหมุน อีกมือหนึ่งเชิดทุ่นหรือปากทุ่น ถ้าหัวหน้าตักได้ บางครั้งทุ่นไม้ค้ำมีแกนกลางที่ควบคุมการเคลื่อนไหวยของส่วนทุ่นให้หันไปมา กัมหน้าเงยหน้าได้หรืออาจพัฒนาไปถึงขั้นที่มีกลไกพิเศษตรงแกนกลางไว้คอยบังคับให้ทุ่นกลอกตา หลับตาเล็กคิ้วและปากได้ เช่น ทุ่นบุรุษรากุของญี่ปุ่น ทุ่นกระบอกของไทยจัดอยู่ในประเภทของทุ่นไม้ค้ำคือ มีไม้แกนกลางลำตัวทุ่นไว้คอยบังคับการเคลื่อนไหวยหัวทุ่นและมีไม้ค้ำทุ่นสองข้างซ่อนอยู่ภายในเสื่อทุ่น ทุ่นไม้ค้ำมักมีแขนยาวมีข้อต่อตรงไหล่และข้อศอกเพื่อให้การเคลื่อนไหวยของแขนดูสมจริงมือและนิ้วมือของทุ่นควรอยู่ในลักษณะที่เมื่อเคลื่อนไหวย ไม้ค้ำที่ติดอยู่ดูแล้วไม่ขัดกับความเป็นจริง ตรงกับการแสดงออกของหน้าทางที่ต้องการสื่อ ทุ่นไม้ค้ำต่างจากทุ่นชนิดมือคือมีขนาดเล็กได้ไม่จำกัดว่าจะต้องเท่าฝ่ามือคนเท่านั้นการเคลื่อนไหวยคล่องแคล่ว น้อยกว่าทุ่นชนิดมือแต่ดูสมจริงกว่าหากผู้เชิดสามารถควบคุมไม้ค้ำได้ดีทุ่นไม้ค้ำไม่สามารถหยิบจับขั้วของต่าง ๆ ได้ดีเท่าทุ่นชนิดมือแต่ถ้าเป็นทุ่นไม้ค้ำที่ใช้มือคนเชิดเป็น มือทุ่นก็สามารถจะทำอะไร ๆ ได้เหมือนคนจริง ๆ แม้กระทั่งติดเปียโนก็ทำได้

เมื่อศึกษาลักษณะ เฉพาะของทุ่นไม้ค้ำแล้วดูเหมือนว่าทุ่นชนิดนี้จะยากเกินความสามารถของเด็กปฐมวัย ความจริงแล้วเด็กปฐมวัยสามารถนำหลักของทุ่นไม้ค้ำมาใช้สร้างทุ่นจากเศษวัสดุได้เป็นอย่างดีและจะช่วยเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วย เช่น ทุ่นไม้ค้ำที่ทำจากด้ามไอศกรีม กล่องต่าง ๆ ก้านไม้ปัดขนไก่ หรือไม้กวาด เป็นต้น

3) ทุ่นเงา เป็นทุ่น 2 มิติแบน ๆ ทำจากวัสดุที่ใช้ฉลุลวดลายได้ เช่น กระดาษ หนัง แผ่นพลาสติกใส มีแกนเสียบกลางลำตัวเป็นที่จับเชิดลำตัวทุ่น และมีไม้โยงมือทุ่นข้างหนึ่งหรือสองข้างก็ได้ ทุ่นเงามีข้อต่อตรงหัว เข่า เหว ไหล่ ข้อศอกและข้อมือ ขึ้นอยู่กับว่าจะต้องการให้ทุ่นเคลื่อนไหวยได้มากน้อยเพียงใด ทุ่นเงามักจะเป็นทุ่นที่แสดงใบหน้าด้านข้าง เนื่องจากเวลาเชิดต้องใช้เงาทุ่นเลื่อนไปมา คนดูได้ชมเงาของทุ่นที่ทาบติดอยู่กับจอเลื่อนไปมาด้านข้างซ้ายและขวา ทุ่นเงาบางชนิดมีข้อต่อตรงขากรรไกรทุ่นแล้วยึดปากบนล่างด้วยยางยืด เมื่อดึงเชือกตรงปากร่างทุ่นก็จะพูดได้ เช่น ตัวตลกหนังตะลุงของไทย ชื่อ นายยอดทอง ทุ่นเงาใช้เชิดหลังจอผ้าขาวขึงตึงและบางพอที่จะให้คนดูที่อยู่หน้าจอเห็นเงาทุ่นโดยไม่เห็นตัวทุ่นคนเชิดและทุ่นอยู่หลังจอ โดยมีแสงสว่างจากดวงไฟดวงเดียวส่องผ่านตัวทุ่น ทุ่นเงาที่ทำจากหนังย้อมสีจะให้เงาที่เป็นสีได้หากแสงไฟไม่แรงจนเกินไปนัก คนเชิดสามารถเล่นเงาทุ่นให้จางหรือชัดได้แล้วแต่ระยะห่างจากจอ นิยมฉลุลายในตัวทุ่นให้สวยงามเพื่อให้เงาดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

หุ่นเงาส้มยี่ใหม่นักแสดงเรื่องราวในโอกาสพิเศษ เช่น วันคริสต์มาส มีฉากที่แสดงเรื่องในอดีตหรือความฝัน มักมีบทบรรยายมากกว่าบทสนทนา นิยมตัดฉากไว้ที่จอ เล่นลวดลายขาวดำที่น่าสนใจหรือใช้เทคนิคการเล่นสีที่ตัวหุ่น หรือที่แสงเพื่อสร้างบรรยากาศที่ต้องการ เด็กปฐมวัยสามารถจะทำหุ่นเงาแบบง่าย ๆ ได้แต่ต้องอาศัยคำแนะนำจากครูและเมื่อทำแล้วต้องอาศัยเทคนิคต่าง ๆ ประกอบจึงจะเชิดพากย์หุ่นเงาได้สนุก ครูจะต้องดูแลเรื่องฉากจอแสงและการเชิญให้เป็นไปโดยราบรื่น อย่างไรก็ตามเด็กปฐมวัยหน้าจะได้มีโอกาสดูการแสดงหุ่นเงาสั้น ๆ ที่จะแสดงขึ้นอย่างนี้ ศิลปะเพราะจะเป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ดีเกี่ยวกับหุ่นได้

4) หุ่นสาย เป็นหุ่นที่มีสายโยงจากตัวหุ่น ตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายหุ่น ไปสู่ที่ควบคุมหุ่น หุ่นชนิดนี้มีลักษณะการเชิดที่แตกต่างไปจากหุ่นประเภทอื่น คือผู้เชิดถือที่ควบคุมหุ่นแล้วห้อยตัวหุ่นลงมา ส่วนหุ่นประเภทอื่นนั้นตัวหุ่นอยู่เหนือมือผู้เชิด หุ่นสายเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ดีและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากกว่าหุ่นประเภทอื่น ๆ แต่ต้องอาศัยความชำนาญและการฝึกฝนจึงจะเชิดได้ดี หุ่นสายมีความเรียบง่ายแตกต่างกันไป ส่วนประกอบสำคัญของหุ่นสาย คือตัวหุ่น สายโยงและที่ควบคุมหุ่น ในเรื่องตัวหุ่นผู้สร้างควรทราบเกี่ยวกับสัดส่วนร่างกายหุ่นและข้อต่อที่จะทำให้หุ่นเคลื่อนไหวได้ดี สายที่นิยมหุ่นตามปกติจะมี 9 เส้นเพื่อใช้โยงหัวเข่า หัว มือ บ่าและกลางหลัง โดยมีความยาวแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับน้ำหนักหุ่น ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ต้องการและความสูงของเวทีที่ยืนเชิดสายที่ควบคุมหุ่นมีหลายลักษณะด้วยกันทั้งแนวตั้ง แนวนอน และชนิดที่ทำขึ้นเฉพาะหุ่นสายตัวใดตัวหนึ่ง

หุ่นสายเหมาะที่จะใช้แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย อภินิหาร เหาะเหินเดินอากาศ การสู้รบหรือการแสดงสั้น ๆ ถึงแม้หุ่นสายเคลื่อนไหวได้ช้ากว่าประเทศอื่น ๆ แต่ก็สามารถทำอะไรที่อื่นไม่สามารถจะทำได้ เช่น เหาะได้และทำกริยาอาการที่ดูเป็นธรรมชาติคล้ายชีวิตจริงได้มากกว่าคนอื่น

หุ่นสายไม่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเนื่องจากความซับซ้อนในการสร้างหุ่นและเชิดหุ่นแต่เด็กก็ควรได้ชมการแสดงหุ่นสายที่จัดทำขึ้นอย่างมีคุณภาพเพื่อปลูกฝังรสนิยมทางศิลปะของเด็ก

### การสร้างหุ่น

พวงเพชร มงคลวิทย์ (2537) ได้แบ่งประเภทหุ่นแบบต่าง ๆ ดังนี้

1. หุ่นนิ้วมือ เหมาะสำหรับประดิษฐ์เป็นชุดนิทานใช้กับกลุ่มเด็กเล็กโดยเมื่อกล่าวถึงหุ่นตัวใด ก็ใส่เพิ่มทีละนิ้ว ใช้แสดงหรือเล่านิทานที่มีตัวละครพร้อมกันจำนวนมาก

2. หุ่นกระจกกระดาษ เป็นหุ่นทำง่ายประหยัดเวลาโดยการพับกระดาษเป็นลูกก้นอกกว้างและตัดกระดาษแข็งเป็นรูปหน้าตักแต่งด้วยกระดาษสีต่าง ๆ โดยแบ่งช่วงหน้าเป็น 2 ส่วน ส่วนบนตั้งแต่หัวริมฝีปาก ส่วนล่างตั้งแต่ริมฝีปากถึงคาง เมื่อแสดงให้สอดคล้องไปตรงรอยพับกันดู เคลื่อนนิ้วไปมาทำหุ่นให้หุ่นพูดได้ ใช้สำหรับการสอนทักษะการพูด การเล่าเรื่องหรือการแสดงละคร

หุ่นกระจกกระดาษเป็นอีกกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และยังช่วยเสริมให้เด็กได้คิดอะไรที่แปลกใหม่ได้อย่างอิสระจากการออกแบบตัวการ์ตูนต่าง ๆ และยังเปิดโอกาสให้เด็กแสดงจินตนาการได้เต็มความสามารถ เป็นหุ่นที่ทำได้ง่ายโดยให้เด็กออกแบบตัวการ์ตูนวาด ตัด แปะ ลงบนกระจกกระดาษ (ขนิษฐา บุญนาค, 2561)

3. หุ่นถุงมือและหุ่นนิ้วมือจากถุงมือ การเชิดใส่นิ้วมือในถุงมือ ล้วงองนิ้วมือ กล่าวคือตัวหุ่นตัวไหนที่ชี้นิ้วนั้นมาที่ละตัว ใช้กับการสอนกลุ่มเล็กกระยะใกล้

4. หุ่นเชิดมือจากถุงเท้า หุ่นเชิดมือชนิดนี้หัวหุ่นทำจากถุงเท้าตัวหุ่นเย็บเป็นเส้นผ่าต่อกับหุ่นมือ การเชิดใช้นิ้วทุกนิ้วโดยไม่ต้ององนิ้วใด ๆ จะทำให้ไม่เมื่อยหรือเกร็งในมือ ในขณะที่เชิดโดยใช้นิ้วชี้สอดที่หัวหุ่นนิ้วก้อย นิ้วนาง นิ้วกลาง สอดมือหุ่นด้านหนึ่งและนิ้วหัวแม่มืออีกด้านหนึ่ง

5. หุ่นเชิดมือจากผ้าชนิดต่าง ๆ หุ่นเชิดมือชนิดนี้ตัวหัวจะใช้ผ้ายืด ส่วนตัวเย็บผ้าเป็นเส้นต่อมือที่แขนเส้นนำไปสอดในคอหุ่น เย็บขาหุ่นสองข้างและเย็บบนติดกับเอวเส้นด้านใน ขณะทำการแสดงการเชิดก็ทำให้หุ่นห้อยขาเป็นทำนั่งหรือท่าลอยให้รองเท้าติดขอบเวที ทำให้หุ่นสวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

เกศินี ไซติกเสถียร (2524, น. 9) กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญในการสร้างหุ่นไว้ดังนี้

1. สัดส่วนที่ได้ควรมีขนาดโดยเฉลี่ยประมาณ 1/3 ของขนาดมนุษย์ ความได้สัดส่วนกันระหว่างคนกับสัตว์ในเรื่อง เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึง แต่ไม่เสมอไป ทั้งนี้เพราะการสร้างหุ่นในแต่ละเรื่องผู้สร้างย่อมมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่แตกต่างกัน

2. ส่วนที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษในตัวหุ่นแต่ละตัว จะมีลักษณะที่ทำให้ผู้ดูรู้ลักษณะนิสัยของหุ่นได้

3. ศึกษาแหล่งกำเนิดของหุ่นประเภทต่าง ๆ ที่เคยมีมาในโลกเพื่อเรียนรู้วิธีการทำตัว เครื่องแต่งกาย ลำตัว การเชิด การชัก การเขียนหน้าเขียนตา ที่เน้นความรู้อีกของตัวหุ่น

ณัฐวดี ศิลาภรณ์ (2556) กล่าวว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดที่ควรคำนึงถึงการสร้างหุ่น ได้แก่ ขนาดที่เหมาะสมของตัวหุ่น ลักษณะพิเศษของหุ่นแต่ละตัว ตลอดจนการศึกษาถึงแหล่งกำเนิด แต่ละประเภท ทั้งนี้เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์และสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้าง

จากการศึกษาประเภทของหุ่น สรุปได้ว่าหุ่นมีหลายประเภทและมีวิธีการสร้างที่แตกต่างกัน โดยแบ่งจากรูปแบบลักษณะของหุ่นหรือวิธีการเซตหุ่นในแต่ละประเภท ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้หุ่นมือในการจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมรรถนะด้านการยับยั้งชั่งใจ เนื่องจากหุ่นมือเป็นประเภทของหุ่นที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย มีรูปแบบการเซตที่ง่าย ไม่ซับซ้อน อีกทั้งยังมีวิธีการสร้างที่ทำขึ้นง่าย มีค่าใช้จ่ายไม่สูงมากเกินไปและเด็ก ๆ สามารถที่จะประดิษฐ์ได้อีกด้วย

### 3.3 ความสำคัญและประโยชน์ของหุ่น

ลัดดา นีละมณี (2522 น. 54) อ้างถึงใน จิตรภรณ์ เตมียกุล (2531, น. 30) ได้กล่าวถึงความสำคัญของหุ่นไว้ว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณค่าต่อเด็ก ๆ และมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของเด็ก สามารถทำให้สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนดีขึ้น และทำให้เกิดการกระตุ้นให้เด็กสนใจในบทเรียนตลอดเวลา โดยเฉพาะวิชาที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและนามธรรมเกินไปสำหรับเด็กเล็ก

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (2522 น. 10-16) อ้างถึงใน จิตรภรณ์ เตมียกุล (2531, น. 30-31) กล่าวถึงความสำคัญไว้ว่า เป็นสื่อที่มีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้อย่างมาก สามารถนำไปใช้ในการสอนวิชาต่าง ๆ หลากหลายเนื้อหา และเป็นสื่อที่มีการเคลื่อนไหวได้ เกิดเป็นความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียนมากกว่าภาพธรรมดา การนำหุ่นมาใช้กับเด็กปฐมวัยเป็นประโยชน์แก่เด็กอย่างมากทั้งในด้านจิตวิทยา เป็นตัวช่วยในการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดริเริ่ม จินตนาการ ความเป็นผู้นำ และความกล้าแสดงออก โดยเด็กสามารถเลียนแบบได้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเป็นการชักจูงให้ผู้เรียนร่วมทำกิจกรรมในการเรียนอีกด้วย (สาโรจน์ แผงยัง, 2524, น. 20-27)

อรชุนา ยุทธวงศ์ (2527, น. 579-580) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหุ่น มีดังนี้

1) ด้านความบันเทิง มีการใช้หุ่นแสดงในรายการบนเวที รายการโทรทัศน์ และภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง บางครั้งใช้หุ่นเป็นตัวนำรายการ เป็นตัวละครร่วมกับการแสดงประเภทอื่น ๆ เช่น รายการเพลง เล่นกล ฯลฯ บางครั้งหุ่นยังช่วยในการประชาสัมพันธ์หรือการโฆษณาด้วยการแสดงหุ่นจะนำผู้ชมไปสู่โลกความฝันหรือสิ่งที่เป็นจินตนาการ และความสนุกสนานในวัยเด็ก จึงเป็นที่ดึงดูดใจสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ตลอดมา



2) ด้านการเรียนรู้ นิยมใช้หุ่นเพื่อการเรียนรู้และปลูกฝังแนวความคิดต่าง ๆ เช่น

2.1) สอนทำหุ่นในการเรียนวิชาศิลปะ โดยเน้นการแสดงออกความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

2.2) ใช้หุ่นเป็นสื่อการสอนวิชาต่าง ๆ เช่น วรรณคดี ดนตรี วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และสังคมศึกษา เป็นต้น เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนและช่วยในการจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

2.3) ใช้หุ่นช่วยให้เด็ก ๆ คุ่นเคยกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ชี้แนะแนวทางในการประพฤติตน ปลูกฝังค่านิยมต่าง ๆ เช่น การรักษาความสะอาด การเสียสละและอื่น ๆ รวมทั้งใช้หุ่นเพื่อเผยแพร่แนวความคิด เช่น ความรู้เรื่องสาธารณสุข ความปลอดภัยจากการใช้ไฟฟ้า เป็นต้น

2.4) การแสดงละครหุ่นเป็นการฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่มใหญ่ได้ เช่น การเขียนบทละคร ระบายสี สร้างฉาก เชิดหุ่น พากย์หุ่น เป็นต้น จะได้เกิดการรับผิดชอบต่องานในหน้าที่ รู้จักติดต่อกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

2.5) การแสดงหุ่นช่วยในการแก้ปัญหาเฉพาะตัวของแต่ละคนได้ เช่น ความขี้อาย การติดอ่าง หรือปัญหาในการสื่อสาร การเชิดและพากย์หุ่นจะช่วยให้เด็กต้องคิดหาถ้อยคำได้แสดงออก มีปฏิภาณไหวพริบ และการสื่อสารกับผู้อื่นโดยผ่านตัวหุ่นจะง่ายกว่าการสื่อสารด้วยตัวเองโดยตรง

3) **ด้านการบำบัดรักษาทางการแพทย์** การเชิดและพากย์หุ่นช่วยให้ผู้เชิดได้ฝึกกล้ามเนื้อ จึงมีการหัดเชิดหุ่นเพื่อประโยชน์ทางกายภาพบำบัด ส่วนคนไข้ที่มีปัญหาความกดดันทางจิตใจก็อาจจะใช้หุ่นเพื่อรักษาพยาบาลพวกเขาเหล่านั้นได้ โดยให้เชิดหุ่นที่มีนิสัยและอารมณ์ต่างกันจะช่วยให้ผู้เชิดได้ระบายอารมณ์ของตัวเองผ่านตัวหุ่น ซึ่งจะช่วยให้ลดความก้าวร้าว ความกดดันทางอารมณ์ และปัญหาต่าง ๆ ได้ จึงมีการใช้หุ่นเพื่อรักษาพยาบาลคนไข้ที่มีปัญหาความกดดันทางจิตใจด้วย

ปิยะนุช สุจิต (2554, น. 66-68) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของละครหุ่นไว้มากมาย ดังนี้

1) พัฒนาและฝึกทักษะการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อให้แกเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กเล็กที่จำเป็นต้องฝึกฝนด้านนี้

2) เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กไทยส่วนใหญ่ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เมื่อครูถามหรือพูดคุยด้วยเด็กมักจะไม่ว่าคำตอบ บางครั้งตอบคำถามเป็นไปด้วยความตื่นกลัว ความ

ตื่นเต้น พุดค่อย ก้มหน้าหรือมองไปทางอื่น ไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออก เพราะเกรงว่าจะทำผิด พฤติกรรมดังกล่าวเกิดจากการขาดความมั่นใจในตัวเอง การสอนให้เด็กได้ขีดหุ่นได้พากย์และเจรจา ตลอดจนได้สร้างหุ่นและแสดงละครหุ่นเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง

3) เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ต่างกันเพียงบุคคล แต่ละคนว่ามีอยู่ในระดับใดหรือในลักษณะใด การที่ครูมอบหมายให้เด็กได้สร้างหุ่น เขียนบทหุ่น สร้างโรงและฉากหุ่น ตลอดจนจัดการแสดงละครหุ่น ทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนผลิตผลงานออกมาโดยไม่มีขีดจำกัด

4) ส่งเสริมประสบการณ์ในการทำงานกลุ่ม ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของสังคมในยุคปัจจุบัน การทำงานกลุ่มก่อให้เกิดความรับผิดชอบ รู้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้รักสามัคคี รู้จักแบ่งงานกันทำ รู้จักการเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม รู้หน้าที่ รู้รักษาเวลา นอกจากนั้นยังฝึกให้เด็กดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ด้วยเพราะการที่เด็กมีโอกาสได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้ได้สัมผัสกับบุคคลที่มาจากสภาพแวดล้อมต่างกัน ต่างอารมณ์และต่างความคิด เด็กต้องพยายามปรับอารมณ์และปรับตนเองให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5) ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ปัจจุบันมีสิ่งยั่วยุให้เด็กประพฤติในทางที่ไม่พึงพอใจของผู้ใหญ่ ขณะเดียวกันผู้ใหญ่ก็ไม่ค่อยมีเวลาเอาใจใส่เท่าที่ควร ทำให้เด็กมีเวลาว่างมาก โดยเฉพาะวัยรุ่นจะเกาะกลุ่มกับเพื่อนและให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก ถ้าเด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ร่วมกัน ก็จะส่งผลให้พัฒนาการในด้านต่าง ๆ ดีไปด้วย หุ่นจึงเป็นทางเลือกอีกทางหนึ่ง สำหรับให้เด็กได้ใช้เวลาว่างให้มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ที่สำคัญคือช่วยให้เด็กปลอดภัยจากปัญหาต่าง ๆ เช่น ยาเสพติด การทะเลาะวิวาท เป็นต้น

6) ช่วยแก้ปัญหารายบุคคลด้านบุคลิกภาพ เด็กบางคนขี้อาย บางคนพุดซ้ำ พุดไม่ชัดหรือพุดเสียงรัวเร็วจนฟังไม่รู้เรื่อง บางคนติดอ่าง หรือพุดกววนไปวนมา ปัญหาเฉพาะรายบุคคลเหล่านี้จะค่อย ๆ หดไปเพราะการแสดงละครหุ่นจะช่วยให้เขาเกิดความมั่นใจ ตระหนักถึงความสำคัญของตนเอง เกิดความภาคภูมิใจเพราะสายใจทุกคู่พุ่งตรงมาที่เขา แต่จะรู้สึกประหม่า เนื่องจากผู้ชมมองไม่เห็นเขา หุ่นช่วยบังสายตาเหล่านั้น เมื่อเขาขีดหุ่นไปเรื่อย ๆ อากาศใจจดใจจ่อต่อการดูของผู้ชมจะทำให้เขารู้สึกมั่นใจเรื่อย ๆ ปัญหาเฉพาะบุคคลจะค่อย ๆ หดไปโดยไม่รู้ตัว

7) ช่วยกระตุ้นจินตนาการ จากความพยายามของเด็กเพื่อคิดหาทางผลิตละครหุ่นและคิดลู่ทางที่ทำให้น่าสนใจด้วยการคิดหาวิธีการขีดและหากิจกรรมเพื่อสร้างความน่าสนใจในการแสดงหุ่น ทำให้เด็กได้มีโอกาสใช้จินตนาการของตนอย่างกว้างขวาง มีอิสระ



8) เป็นโอกาสให้เด็กได้รับการบำบัด จากการที่ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการสร้างบทพูด เด็กอาจนำประสบการณ์หรือปัญหาในครอบครัวมาแสดง ทำให้ครูได้มีโอกาสรู้จักเด็ก ทราบความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือปัญหาคับข้องใจของเด็ก ครูสามารถหาหนทางบำบัดให้แก่เด็กได้ในภายหลังหรืออย่างน้อยที่สุดเด็กนำปัญหาเหล่านั้นมาแสดงเป็นละครหุ่นเท่ากับว่าเด็กได้มีโอกาสระบายความกดดันหรือความคับข้องใจ ซึ่งถือว่าเด็กได้บำบัดเบื้องต้นไปส่วนหนึ่งแล้ว

9) เด็กได้สนุก การจัดการแสดงละครหุ่นเปรียบเสมือนการเล่นชนิดหนึ่งของเด็ก เด็กจึงได้รับความสนุกสนาน ตั้งแต่การเตรียมการจนถึงวันแสดงจริง การที่เด็กได้มีโอกาสจัดการแสดงละครหุ่นช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางจิตใจและเด็กได้ใช้พลังภายในในทางที่ถูกต้อง

10) พัฒนาการด้านภาษา การแสดงละครหุ่นช่วยให้เด็กมีโอกาสได้ฝึกทักษะด้านการสื่อสาร ทั้งที่เป็นวัจนภาษา เช่น การพูด การเปล่งเสียงที่แสดงความรู้สึกและอวัจนภาษา เช่น กิริยาอาการ ท่าทาง การเคลื่อนไหวที่สื่อความหมาย

11) สร้างเสริมให้เด็กได้ค้นคว้าและอ่านจนเกิดปัญญา เพื่อผลิตผลงานการแสดงละครหุ่นเด็กต้องศึกษาค้นคว้าเพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งที่เป็นวิธีการเชิดหุ่นและเนื้อหาที่จะนำมาแสดง เช่น ด้านบันเทิงหาได้จากหนังสือนิทาน เรื่องเชิงสารคดีจากหนังสือความรู้ทั่วไป และจิตวิทยาตามวัยของผู้ชมด้วย เพื่อให้มีความรู้ในการเลือกเรื่องที่ตรงกับผู้ชม

12) ฝึกให้เด็กได้รู้จักการแก้ปัญหา แม้จะได้ฝึกซ้อมการแสดงละครหุ่นก่อนแสดงจริง แต่ในวันแสดงอาจเกิดปัญหาขึ้นโดยไม่คาดคิด ทั้งผู้เชิดและผู้พากย์ต้องมีไหวพริบปฏิภาณแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นได้

13) ส่งเสริมให้เด็กได้ผสมผสานความรู้สึก ประสาทสัมผัสและอารมณ์ดังนี้

- มือ บังคับกล้ามเนื้อเพื่อชักเชิดหุ่นให้สามารถเคลื่อนไหวได้ตามบทบาทและสามารถสร้างอารมณ์ให้เกิดแก่ผู้ชมได้

- สายตา มองตัวหุ่นที่เชิด ตัวหุ่นอื่นที่ร่วมแสดงและผู้ชม

- หู ฟังเสียงพากย์ของตนเอง หุ่นตัวอื่น เสียงดนตรีและเสียงแสดงความรู้สึกของผู้ชม

- ปาก สื่อความหมายตามบทละคร ทั้งบทพากย์ บทเจรจาและส่งเสียงแสดงอารมณ์ ทั้งนี้ผู้เชิดต้องรู้จักการใช้ความดัง เบาของเสียง ต้องพูดให้ดังฟังชัด แต่ไม่ใช่ตะโกน

- ใจ ผู้เชิดทุ่มเทใจเชิดหุ่นด้วยความตั้งใจและภาคภูมิใจ

สรุปได้ว่า หุ่นมีความน่าสนใจที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กสนใจในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มีการเคลื่อนไหวที่เสมือนจริง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก รวมทั้งยังช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรมได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น มีประโยชน์หลากหลายด้านและสามารถพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ เพราะหุ่นเป็นสื่อการสอนที่มีมิติสามารถเลียนแบบพฤติกรรม ประสบการณ์จริงได้ ทำให้เกิดความสนุกสนานบันเทิง ความน่าสนใจ ส่งเสริมจินตนาการ ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่นละครหุ่นได้ดีอีกด้วย

### 3.4 หุ่นสำหรับเด็ก

เด็กเล็ก ๆ ไม่ค่อยชอบคิดหรือไม่ชอบการสอนที่เต็มไปด้วยเหตุผลและมีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว การคิดตามธรรมชาติของเด็กจำเป็นต้องคิดด้วยสมองซีกขวา ซึ่งเป็นการคิดแบบจินตนาการและความคิดฝันคำนึงอย่างอิมเมจใจ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก การจัดการเรียนรู้และการถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่เด็กจึงไม่ควรยึดยึดติดกฎเกณฑ์ ข้อเท็จจริง หรือเหตุผลให้แก่เด็กก่อนวัยอันควร เพราะจะเป็นการฝืนธรรมชาติของเด็กและเป็นการทำลายความสุขของเด็ก วัยเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง ดังนั้น เด็กจะเรียนรู้และรับรู้ได้ดีมากถ้าเนื้อหาของเรื่องนั้นมีความหมายเป็นรูปธรรมในจินตนาการของเด็ก เด็กมักจะคิดสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ออกมาเป็นรูปภาพเสมอ แม้กระทั่งสัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรมอย่างตัวอักษร เช่น อักษร ก เด็กจะคิดถึงไก่ อักษร ข เด็กจะคิดถึงไข่อักษร ค เด็กจะคิดถึงควาย เป็นต้น ดังนั้นการสอนเด็กจึงควรยึดหลักรูปธรรมเพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย รับรู้ได้ไวและจดจำได้ดี โดยการใช้อุปกรณ์เป็นสื่อการเรียนรู้ อุปกรณ์ที่นำมาใช้กันมีทั้งที่เป็นอุปกรณ์สำเร็จรูปที่มีผู้ผลิตขึ้น เพื่อขายและอุปกรณ์ที่ผู้สอนประดิษฐ์ขึ้นใช้เอง ปัจจุบันมีผู้ทำงานศิลปะมาใช้เป็นอุปกรณ์การสอนและการเรียนรู้กันมาก งานศิลปะชนิดหนึ่งที่มีผู้นำมาใช้กันมากก็คือ หุ่น

อรชุนมา ยุททวงศ์ (2527, น.568) กล่าวไว้ว่า เด็กปฐมวัยมีความคุ้นเคยกับหุ่นเป็นอย่างดี เนื่องจากหุ่นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เสมือนตุ๊กตาซึ่งเป็นของเล่นที่เด็กโปรดปราน ดังนั้นเด็กจะไม่รีรอที่จะสื่อสารกับหุ่นหรือใช้หุ่นสื่อสารกับผู้อื่น เพราะเด็กจะมีความรู้สึกที่หุ่นเป็นสิ่งมีชีวิตที่เด็กพูดคุยด้วยได้ จากคุณสมบัติดังกล่าวจึงมีผู้นำหุ่นมาใช้เป็นสื่อในการพัฒนาการเรียนรู้และตามหาหุ้ฟ้ง มือสัมผัสจับต้อง เป็นต้น การนำหุ่นมาใช้เป็นอุปกรณ์การศึกษานับว่าได้ผลดีมากเพราะหุ่นดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เด็กจะตั้งใจดูและฟังก่อให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้ ทำให้การรับรู้ของเด็กคงทน หุ่นช่วยให้เด็กได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์จากการดูตัวอย่างการกระทำซึ่งเป็นรูปธรรม ในด้านการอบรมสั่งสอนเด็กนั้นสิ่งที่เป็นปัญหาอย่างมากสำหรับผู้ใหญ่คือ วิธีการอบรมสั่งสอนที่เป็นนามธรรม เช่น ความดี ความซื่อสัตย์ ระเบียบวินัย การ

เสียสละ เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ รู้จักสถานการณ์ต่าง ๆ ว่าอะไรควรหรือไม่ควร ประพฤติปฏิบัติ รู้จักระมัดระวังตัวเองในการดำรงชีวิต รู้จักรักษาสุขภาพอนามัยขั้นพื้นฐาน แต่การสอนเด็กตรง ๆ จะทำให้เด็กเบื่อหน่าย เพิกเฉย ไม่สนใจ และไม่อยากฟัง เด็กมีนิสัยขี้ขลาดขี้กลัว เห็นแต่ไม่ชอบให้สอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการสอนแบบสั่ง เช่น ห้ามทำอย่างนั้นมันไม่ดี ไม่ควรทำอย่างนี้ ควรทำอย่างโน้น เด็กจะยิ่งทนไม่ได้ รู้สึกอึดอัด ดังนั้นผู้ใหญ่ไม่ควรสอนตรง ๆ ควรสอนด้วยวิธีการที่เด็กไม่รู้ตัว เช่น การปฏิบัติให้เห็นเป็นตัวอย่าง หรือการใช้บทบาทสมมติเพื่อให้เด็กเห็นผลลัพธ์ หุ่นเป็นอุปกรณ์การเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดได้ สามารถทำให้เด็กเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้น กรณีที่นำหุ่นมาแสดงเป็นละครหุ่นจะยิ่งดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่เป็นเด็กได้มากยิ่งขึ้นไปอีก เพราะละครหุ่นทำให้เด็กรับรู้เรื่องราวที่ยาวต่อเนื่องกันได้อย่างสนุกสนาน นอกจากนั้นถ้าผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้จับต้องหุ่นและได้เชิดหุ่นด้วยตนเอง จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ช่วยให้เด็กกล้าพูด กล้าแสดงอารมณ์ กล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ เกิดความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากหุ่นจะช่วยในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพของเด็กได้ดีอีกด้วย

จากการศึกษานี้จะเห็นได้ว่าหุ่นเป็นที่น่าสนใจแก่เด็ก ถ้าเด็กได้ชมละครหุ่นก็จะสามารถเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ดี และยิ่งถ้าเด็กเป็นผู้เชิดหุ่นเองด้วยนั้น จะยิ่งทำให้เด็กมีทักษะประสาทสัมผัสและพัฒนาการที่ดียิ่งขึ้นไป ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำหุ่นมาจัดละครหุ่น ให้เด็ก ๆ ได้แสดง ในสถานการณ์หรือเรื่องราวที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น โดยมุ่งเน้นเนื้อหาที่让孩子ได้คิดและแก้ไขปัญหา เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

### 3.5 การจัดกิจกรรมละครหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย

ดั่งที่ ปิยะนุช สุจิต (2554, น. 61) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมการเชิดหุ่นเหมาะต่อการนำมาจัดเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกและใช้จินตนาการควบคู่ไปกับความสนุกสนาน โดยควรจัดในลักษณะต่อไปนี้

เด็กวัย 3-6 ขวบ วัยนี้เป็นวัยที่สอนได้ทั้งการเชิดหุ่นและการประดิษฐ์หุ่น ในด้านการเชิดหุ่นนั้น ครูจะสอนเป็นรายบุคคลก็ได้หรือรายกลุ่มก็ได้ หรืออาจสอนเป็นรายกลุ่มแล้วให้ความสนใจพิถีพิถันแนะนำเด็กเป็นรายบุคคลก็ได้ โดยครูสอนให้เด็กรู้จักและเชิดหุ่นชนิดง่าย ๆ ก่อน เช่น หุ่นนิ้วมือ หุ่นก้านไม้ และหุ่นมือแบบง่าย ๆ สอนให้รู้จักแสดงท่าทางง่าย ๆ แบบต่าง ๆ เช่น โบกมือลา ประบมือแสดงความดีใจ จับมือแสดงความยินดี ส่งจูบ โอบกอด เป็นต้น แต่ต้องไม่ลืมว่าเด็กวัยนี้มีช่วงเวลาของสมาธิและความสนใจอยู่ในช่วงสั้น ๆ ประมาณ 15-20 นาที และเป็นช่วงเวลาของการพัฒนาความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ดังนั้นกิจกรรมหุ่นสำหรับเด็กวัยนี้ไม่ควร

ใช้เวลานานเกิน 20 นาที ไม่ควรบังคับให้เด็กขีดหุ่นตามบทบาทที่กำหนดไว้อย่างครบถ้วน แต่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการของตนเอง เด็กอาจเสริมแต่งหุ่นเองและพูดเองตามจินตนาการ จุดเน้นไม่ควรอยู่ที่ความถูกต้องของการขีดตามกรอบที่วางไว้ แต่ควรอยู่ที่การเปิดโอกาสให้เด็กกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาและกล้ามเนื้อมือ ในช่วงโอกาสนี้เด็กจะได้ระบายความในใจออกมาซึ่งเป็นโอกาสที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องจะช่วยให้คำแนะนำหรือช่วยแก้ไขสถานการณ์ให้เด็กได้

สำหรับตัวหุ่นนั้นควรเลือกหุ่นชนิดที่ขีดได้ง่ายดังได้กล่าวมาแล้ว แต่เนื่องจากวัยนี้เด็กยังเล็กมาก เด็กยังไม่มีทักษะมากพอที่จะประดิษฐ์หุ่นเอง หรือขณะประดิษฐ์หุ่นอาจเกิดอันตรายจากของมีคมได้ เช่น กรรไกร ดังนั้นครูควรประดิษฐ์หุ่นให้เด็กขีดมากกว่าที่จะให้เด็กประดิษฐ์เอง เพราะถ้าครูบังคับให้เด็กประดิษฐ์หุ่นเองทุกคน เด็กบางคนอาจพาลเบื่อและไม่ชอบหุ่นไปเลยก็ได้ แต่สำหรับเด็กบางคนที่มีพัฒนาการสูง อยากทดลองสร้างหุ่นของตนเอง ครูควรช่วยแนะนำวิธีการสร้างหุ่นแบบง่าย ๆ ให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน เช่น หุ่นนิ้วมือ หุ่นก้านไม้ กรณีที่ครูต้องการนำการประดิษฐ์หุ่นไปสอนงานศิลปะสำหรับเด็ก ครูอาจให้เด็กสร้างหุ่นโดยครูทำต้นแบบชิ้นส่วนหุ่นไว้ให้เด็กได้ลอกเลียน หรืออาจตัดชิ้นส่วนหุ่นเตรียมไว้ให้เด็กล่องหน้า แล้วอธิบายขั้นตอนการประดิษฐ์ชิ้นส่วน หลังจากนั้นจึงฝึกให้เด็กนำชิ้นส่วนต่าง ๆ มาฝึกต่อกันเป็นหุ่นรูปทรงต่าง ๆ

ลัดดา คงเดช (2558) กล่าวว่า วัสดุที่ใช้ทำหุ่นนิ้วมือ เหมาะสำหรับเด็กอายุ 1-7 ขวบขึ้นไป ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ควรได้รับการส่งเสริมให้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมัดใหญ่ ที่มีเส้นประสาทเชื่อมโยงไปยังสมองช่วยให้เกิดการพัฒนาทางความคิดได้ดี เด็ก ๆ ได้ทำงานศิลปะ ซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ช่วยเปิดจินตนาการให้กับเด็ก ทำให้เขามีสมาธิมากขึ้น ใจเย็น มีความกล้าแสดงออก เกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง การทำงานประดิษฐ์แบบง่าย ๆ อย่างการทำหุ่นนิ้วมือ โดยการวาดรูปตัวละครต่าง ๆ ลงบนนิ้วมือ เพื่อประกอบการเล่านิทานได้ หรือการทำหุ่นกระดาษแบบง่าย ๆ ที่เน้นการวาด ตัด ปะ ติดกระดาษและผ้าเป็นรูปแบบต่าง ๆ ทั้งคน สัตว์ ต้นไม้ หรือรูปอะไรก็ได้ตามจินตนาการของลูกน้อย นอกจากนี้ พ่อแม่สามารถนำเศษวัสดุเหลือใช้ที่หาได้ง่ายภายในบ้าน อย่างเช่น แกนกระดาษทิชชู กระจป่อง หรือกล่องนม ขวดน้ำพลาสติก ฯลฯ มาทำเป็นหุ่นมือรูปร่างต่างๆ ตามใจชอบ และอย่าลืมชักชวนลูกให้เก็บด้วย เพราะการมีส่วนร่วมจะทำให้เขาสนุก ตื่นเต้น และอยากทำจริง ๆ

เรื่องที่เด็กวัยนี้ชอบคือเรื่องใกล้ตัว เช่น เรื่องเกี่ยวกับบุคคลในครอบครัว ของเล่น สัตว์เลี้ยง และเริ่มสนใจเรื่องใกล้ตัวออกไป เมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น เด็กจะเปลี่ยนไปชอบนิทาน

เกี่ยวกับเรื่องมหัศจรรย์ เรื่องเพื่อนและเทพนิยาย ตัวละครต้องมีลักษณะบ่งชี้ว่าดีหรือไม่ดี ถ้าดีต้องดีหมดทุกด้าน ถ้าไม่ดีต้องเห็นได้อย่างเด่นชัด เพราะเด็กวัยนี้ยังไม่มีความสามารถในการคิดหาเหตุผลอย่างลึกซึ้ง

จากการศึกษาสรุปได้ว่าหุ่นเป็นสื่อการสอนที่ถูกนำมาใช้กับผู้เรียน โดยการสอนจะเลือกและแบ่งตามช่วงอายุ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี โดยจัดการเรียนการสอนเป็นละครหุ่นที่ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์หรือเรื่องราวที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการยับยั้งชั่งใจ ไตร่ตรอง จดจ่อมีสมาธิ อดทนอดกลั้นและการรอคอย ในกิจกรรมละครหุ่นนี้ผู้เรียนจะได้ขีดหุ่น สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อจะได้เรียนรู้พฤติกรรมของตัวละคร และพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

### 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมละครหุ่น งานวิจัยในประเทศ

สิริพร บุรินทร์ (2547, น. บทคัดย่อ) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ตัวแบบนิทานประกอบละครหุ่นในการปลูกฝังพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ตัวแบบนิทานประกอบหุ่น มีคุณภาพและสามารถปลูกฝังพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้จริง 2) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมีคะแนนพฤติกรรมความรับผิดชอบผ่านเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความรับผิดชอบที่กำหนดไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความรับผิดชอบที่กำหนดไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 คือมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 90

สมใจ พวงมาลี (2549, น. บทคัดย่อ) จัดทำผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหุ่นมือที่มีผลต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยในระดับชั้นอนุบาล 1 พบว่า 1) พัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหุ่นมือหลังจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้ับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหุ่นมือเป็นรายสัปดาห์ ตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1-8 สูงขึ้นทุกสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิราพร บันทอง (2550) ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยก่อนจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบการขีดหุ่นมือในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีความเชื่อมั่นในตนเองโดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์ พบว่าคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองโดยเฉลี่ยรวมมีการ



เปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลา 8 สัปดาห์ เมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยแยกเป็นรายด้าน ได้แก่การกล้าแสดงออกเป็นตัวของตัวเอง การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม ความภาคภูมิใจในตนเองพบว่าคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองทั้ง 3 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวมทั้งหมด ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุนทรียา ศรีวรรณ (2558) พัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของเด็กปฐมวัย โดยจัดประสบการณ์การเล่นหัตถ์ต่อเนื่องประกอบหุ่น กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 5-6 ปี ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นหัตถ์ต่อเนื่องประกอบหุ่น มีการพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์โดยรวมและรายด้าน สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นหัตถ์ต่อเนื่องประกอบหุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นงลักษณ์ รักพงษ์ (2560, น. บทคัดย่อ) พัฒนาหุ่นมือและกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมด้านการฟังและการพูดของนักเรียนระดับปฐมวัย พบว่าผลการวิจัยมีดังนี้ 1) หุ่นมือประกอบกิจกรรมการเล่นหัตถ์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.15/89.80 แสดงว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ความพร้อมด้านการฟังและการพูดของนักเรียนระดับปฐมวัยหลังการใช้หุ่นมือประกอบกิจกรรมการเล่นหัตถ์สูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่น สรุปได้ว่าหุ่นสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนหรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดี เพราะด้วยคุณสมบัติของหุ่นที่มีมิติ และเป็นสื่อที่เหมาะสมกับเด็ก ทำให้การจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจและเป็นเครื่องมือที่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในตัวละครและเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้อย่างชัดเจน

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 12 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือไว้ 2 อย่าง ประกอบด้วย

1. แผนการจัดละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ
2. แบบประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

#### ขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

##### แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นและการสร้างหุ่น

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสร้างกิจกรรมละครหุ่นโดยนี้ถึงกลุ่มตัวอย่างเป็นหลัก สร้างกิจกรรมให้



เหมาะสมและสอดคล้องกับวุฒิภาวะ ระดับความรู้ ระดับความสามารถและระดับความสนใจของเด็กเป็นสำคัญ ดังนี้

### แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่น

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่น การจัดการศึกษาปฐมวัย ตลอดจนศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี) และตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแผนกิจกรรมละครหุ่น ศึกษาหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางสมอง EF ในการให้โอกาสเพื่อการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

2. ศึกษากระบวนการจัดการแสดงละครหุ่นเหมาะสมกับเด็กวัย 5-6 ปี เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดละครหุ่น

3. ขอคำปรึกษาแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการสร้างแผนการจัดละครหุ่น

4. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาจัดเป็นละครหุ่น โดยมีขั้นตอนและมีรูปแบบของแผนการจัดละครหุ่น เพื่อให้การดำเนินการสอนเป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนด จำนวน 12 แผน กิจกรรม ครั้งละ 30 นาที โดยมีหัวข้อตามรูปแบบแผนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

4.1 ชื่อกิจกรรม

4.2 เป้าหมายพฤติกรรม

4.3 วัตถุประสงค์

4.4 แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

4.5 ระยะเวลา

4.6 การดำเนินกิจกรรม

4.6.1 ชี้นำ

4.6.2 ขั้นตอนกิจกรรม

4.6.3 ชี้นำสรุป

4.7 สื่อการเรียนรู้

4.8 การประเมินผล

ตาราง 1 แบบแผนกิจกรรมละครหุ่น

ครั้งที่	วันที่ ดำเนิน กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	ทักษะสมอง ด้านการยับยั้งชั่งใจ
		สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียน	เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง (Pretest)
1	จันทร์	กิจกรรมเจ้าหนูมาแล้ว	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
2	พุธ	กิจกรรมง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
3	ศุกร์	กิจกรรมหนูรู้สึกอย่างไร?	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน
4	จันทร์	กิจกรรมปลอดภัยไว้ก่อน	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน
5	พุธ	กิจกรรมอาชีพที่ใช่อาชีพที่ชอบ	จดจ่อกับงานที่ทำไม่วกแวกง่าย
6	ศุกร์	กิจกรรมชวนรู้ ชวนคิด	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน
7	จันทร์	กิจกรรมสัตว์กระดาษ	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น
8	พุธ	กิจกรรมมาเล่นกันเถอะ	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
9	ศุกร์	กิจกรรมสัมผัสอะไรหนอ	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด
10	จันทร์	กิจกรรมระวังคนแปลกหน้า	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
11	พุธ	กิจกรรมงานบ้านน่าทำ	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
12	ศุกร์	กิจกรรมถึงขยะหลากสี	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
			เก็บข้อมูลหลังการทดลอง (Posttest)

5. ตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมละครหุ่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยนำแผนกิจกรรมละครหุ่นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาหาข้อดีข้อเสียและความสอดคล้องของกิจกรรมและความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

5.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนากร จันทนะสาโร อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5.2 อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท้ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัฒน์นรี จันทราภิรมย์ หัวหน้าสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

6. โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาในกิจกรรม ได้แก่

6.1 ความสอดคล้องเหมาะสมระหว่างแผนกิจกรรมกับวัตถุประสงค์

6.2 ความสอดคล้องเหมาะสมของแผนกิจกรรมกับกระบวนการจัดกิจกรรม เช่น วัตถุประสงค์ ลำดับขั้นตอนจากง่ายไปยาก แนวคิดทักษะสมองด้านการให้โอกาส การดำเนินกิจกรรม ระยะเวลา สื่อและอุปกรณ์

7. คำวนค่าดัชนี IOC โดยพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาของกิจกรรมละครุ่นว่า แต่ละกิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจหรือไม่ โดยให้คะแนน -1 เมื่อกิจกรรมนั้น ไม่สอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่ากิจกรรมนั้นสอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่ากิจกรรมนั้น สอดคล้องและเหมาะสม

8. ทำการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดละครุ่น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

9. นำแผนการจัดละครุ่น ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### การสร้างหุ่นที่ใช้ประกอบกิจกรรมละครุ่น

1. ผู้วิจัยศึกษาลักษณะของหุ่นที่เหมาะสมกับวัยของเด็กปฐมวัย ในด้านขนาดและรูปแบบ จากเอกสารและงานวิจัยจาก เกศินี ไชติกเสถียร (เกศินี ไชติกเสถียร) จิระประภา บุญนิത്യ (จิระประภา บุญนิത്യ) และเว็บไซต์ [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

2. สร้างหุ่นชนิดต่าง ๆ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้หุ่นมือที่สอดคล้องกับกิจกรรมละครุ่น โดยคุณลักษณะของหุ่นมือ เป็นตุ๊กตาที่ทำมาจากผ้าสักหลาด ลักษณะคล้ายถุงมือ วิธีการเล่นสอดมือเข้าไปในหุ่นมือ ใส่นิ้วโป้งและนิ้วก้อยเข้าไปในแขนซ้ายและแขนขวาของหุ่นนิ้วอื่น ๆ สอดเข้าไปส่วนหัวของหุ่น ถ้าอยากให้เห็นแขนข้างไหนเคลื่อนไหวก็ขยับนิ้วโป้งกับนิ้วก้อย ถ้าต้องการเคลื่อนไหวส่วนหัวของหุ่นก็ขยับ นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนางพร้อมกัน

### 3. ภาพตัวอย่างหุ่นมือ



ภาพประกอบ 2 หุ่นมือประกอบนิทานเรื่องหนูน้อยหมวกแดง

ที่มา : ภูษณิศรา สายบัว (2564)

#### แบบประเมินทักษะสมองก่อนและหลังด้านการยับยั้งชั่งใจ

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส), และ มหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ซึ่งเป็นแบบประเมินที่พัฒนาขึ้นในโครงการการพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัยของศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดลและสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ในตัวบ่งชี้ด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม ข้อ 1-10 ได้แก่ ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น, เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา, จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน, ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด, เข้าคิวรอได้ออดทนรอคอยได้, รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด, เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน, หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน, จดจ่อกับงานที่ทำไม่วอกแวกง่าย, เล่นอย่างระมัดระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย ผู้ประเมินโดยครูประจำชั้น ให้เลือกตอบข้อที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยวัดผลจากคะแนนเมื่อคำตอบ ไม่เคยมีคะแนน 0 คะแนน 1 - 2 ครั้งต่อเดือน มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าคะแนนเท่ากับ 3 คะแนน ทุกวัน มีค่าเท่ากับ 4 คะแนน เมื่อนำคะแนนทั้งหมดมารวมกันต้องนำไปแปลความหมายผ่าน T-Score เกณฑ์แปลความหมาย เพื่อจัดระดับ

คะแนนเฉลี่ยในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (นวลจันทร์ จุฑาภักดี, ปนัดดา ธนเศรษฐกร, และ รพินทร์ เลิศอาวีสถาตระกุล, 2560)

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)

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลอง จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ ทดลองแผนละ 30 นาที จำนวน 12 แผนกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำส่งหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลถึงผู้อำนวยการโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) เพื่อดำเนินการศึกษาค้นคว้าทดลอง
2. แจ้งให้ผู้ปกครองรับทราบเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการจัดกิจกรรมละครหุ่น จากนั้นให้ผู้ปกครองลงนามในหนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย (MF-10-3) เพื่อขอความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรม
3. สร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำความรู้จักให้นักเรียนคุ้นชินและไว้ใจ โดยนำตัวหุ่นเข้ามาใช้ร่วมด้วย
4. นำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส), และ มหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ลักษณะแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ดีมาก ดี ปานกลาง ควรพัฒนา และควรปรับปรุง ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม ประเมินทดสอบก่อนกิจกรรมละครหุ่น กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Pretest) จำนวน 12 คน โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน
5. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยการสอนด้วยแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย 12 แผนกิจกรรม จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที
6. หลังการทดลองสิ้นสุดลง นำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส), และ

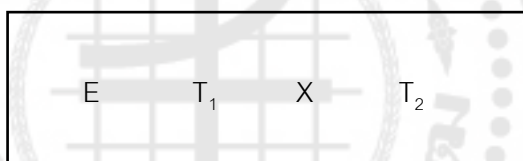
มหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ลักษณะแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ดีมาก ดีปานกลาง ควรพัฒนา และควรปรับปรุง ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรมชุดเดิม ประเมินทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน หลังทำกิจกรรมละครหุ่น โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน

7. นำคะแนนที่ได้จากการประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และสรุปผลการทดลอง ตามตัวบ่งชี้ ด้านการยุติการยับยั้งพฤติกรรม

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัยศึกษากลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อน และหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) (สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, 2550, น. 15) ดังนี้



เมื่อ E คือ กลุ่มทดลอง

T<sub>1</sub> คือ การทดสอบก่อนการทดลอง

X คือ การสอนโดยใช้ละครหุ่น

T<sub>2</sub> คือ การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

### การวิเคราะห์ข้อมูล

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือและข้อมูล

##### 1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนกิจกรรม 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. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

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

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

เมื่อ  $\bar{x}$  แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

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

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

เมื่อ S.D แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

$\sum x^2$  แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนแต่ละคนในกลุ่ม

$(\sum x)^2$  แทน กำลังสองของผลรวมของคะแนนแต่ละคนในกลุ่ม

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง



การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนการทำการทดลองและหลังการทำการทดลอง โดยคำนวณจากสูตร t-test สำหรับ Dependent Sample

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}; \text{ df} = n-1$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) และเพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังทำกิจกรรมละครหุ่น ดังนั้นเพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองและการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

#### สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
K	แทน	คะแนนรายด้าน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
T	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
$\bar{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแตกต่าง
Sig.	แทน	ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยการศึกษาระดับชั้นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ด้วยการหาค่าสถิติพื้นฐาน และนำมาเปรียบเทียบโดยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. การพัฒนากิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

ผลจากการศึกษาและสร้างรูปแบบกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและนำแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการ “ให้โอกาส” 13 ประการ มาใช้ในการออกแบบการจัดละครหุ่น เพื่อให้นักเรียนสามารถตั้งใจทำกิจกรรมของตนเอง ไม่รบกวนผู้อื่น, เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา, จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน, ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด, เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้, รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด, เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน, หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน, จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย, เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย ซึ่งก่อนการจัดกิจกรรมพบว่านักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก ในระดับควรปรับปรุง ซึ่งนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่สามารถยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด มีความหุนหันพลันแล่น ก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ไม่มีความมุ่งมั่น วอกแวกไปตามสิ่งล่อใจจนทำงานไม่เสร็จ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทักษะสมอง EF ด้วยการให้โอกาสมาเชื่อมโยงสู่กระบวนการจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อให้นักเรียนสามารถยับยั้งอารมณ์ การกระทำ ความคิดของตนเอง ให้มีสมาธิจดจ่อในสิ่งที่กำลังทำและส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ในการจัดกิจกรรมละครหุ่นผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาไปพัฒนาสู่ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบแผนกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีการดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

#### 1. ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่น และการจัดการศึกษาปฐมวัย รวมทั้งใช้แนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมองด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ของคุณสุภาวดี หาญเมธี ประธานกรรมการบริหารจากสถาบันรักลูก เลิร์นนิ่ง

กรุป เป็นรูปแบบในการสร้างแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

1.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาจัดเป็นแผนกิจกรรมละครหุ่น โดยแผนกิจกรรมดังกล่าวประกอบด้วย เป้าหมายพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ วัตถุประสงค์ กระบวนการ ดำเนินกิจกรรม สื่อการสอนและการวัดประเมินผล มีจำนวน 12 แผนกิจกรรม

ตาราง 2 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	กิจกรรม	แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส	พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ
1	เจ้าหุ่นมาแล้ว	การให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูก การให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและ วิเคราะห์ผลการทำงานของตนเอง	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จ ในเวลาที่กำหนด
2	ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน	การให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านกิจวัตร ประจำวัน	เข้าคิวรอได้ออดทนรอคอยได้
3	หนูรู้สึกอย่างไร?	การให้โอกาสเด็กฝึกทักษะอารมณ์ สังคม	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลัง ในการแก้ปัญหา
4	ปลอดภัยไว้ก่อน	การให้โอกาสเด็กได้เลือก ตัดสินใจ และ วางแผนด้วยตนเอง	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็น ว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บ หรือเกิดอันตราย
5	อาชีพที่ใช่อาชีพที่ชอบ	การให้โอกาสเด็กได้รับแรงบันดาลใจ	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่น อยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้ เพื่อนเล่นเสร็จก่อน
6	ชวนรู้ชวนคิด	การให้โอกาสเด็กได้คิด สงสัย สังเกต	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครู สอน
7	สัตว์กระดาษ	การให้โอกาสเด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ	จดจ่อกับงานที่ทำไม่วกแวกง่าย
8	มาเล่นกันเถอะ	การให้โอกาสเด็กจดจ่อใส่ใจ	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน
9	สัมผัสอะไรหนอ	การให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการ ประสาทสัมผัส (Sensory Integration)	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่ รบกวนผู้อื่น
10	ระวังคนแปลกหน้า	การให้โอกาสเด็กได้ฝึกฝนทักษะการ แก้ปัญหา	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลัง ในการแก้ปัญหา

ตาราง 2 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส	พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ
11	งานบ้าน นำทำ	การให้โอกาสเด็กได้ลงมือทำ	ทำกิจกรรมที่ครอบคลุมหมายเสร็จ ในเวลาที่กำหนด
12	ถังขยะ หลากสี	การให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็น ว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บ หรือเกิดอันตราย

1.3 การตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ผู้วิจัยได้นำแผนกิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 กิจกรรมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 1 ท่าน โดยตรวจพิจารณาความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหาสาระและกิจกรรมการสนทนาก่อนนำไปใช้ ดังนี้

ตอนที่ 1 ตรวจสอบความสอดคล้องเหมาะสมของแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยในภาพรวม ผู้วิจัยแสดงผลการตรวจเครื่องมือ มีค่าดัชนี IOC ดังตารางนี้

ตาราง 3 ผลวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) แผนกิจกรรมละครหุ่น

แผน กิจกรรม	กิจกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวม	ดัชนี สอดคล้อง รายชื่อ	แปล ความ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	กิจกรรมเจ้านุ่นมาแล้ว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	กิจกรรมง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	กิจกรรมหนูรู้สึกอย่างไร?	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
4	กิจกรรมปลดปล่อยไว้ก่อน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	กิจกรรมอาชีพที่ใช่อาชีพที่ชอบ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	กิจกรรมชวนรู้ ชวนคิด	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้

ตาราง 3 (ต่อ)

แผน กิจกรรม	กิจกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวม	ดัชนี สอดคล้อง รายชื่อ	แปล ความ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
7	กิจกรรมสัตว์กระดาษ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	กิจกรรมมาเล่นกันเถอะ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	กิจกรรมสัมผัสอะไรหนอ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	กิจกรรมระว่างคนแปลกหน้า	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
11	กิจกรรมงานบ้านนำทำ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	กิจกรรมถึงขยะหลากสี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 4 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรม  
ละครุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย (N = 3)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	(IOC)	ความหมาย
1. กิจกรรมเจ้าหนู มาแล้ว	1. เพื่อเสริมสร้างความคิดในการลงมือทำงานประสบความสำเร็จ 2. เพื่อฝึกความอดทนรอคอยในความสำเร็จหรือในการทำ กิจกรรมต่าง ๆ	1.00	สอดคล้อง
2. กิจกรรมง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน	1. เพื่อให้เด็กมีการจัดการ การแก้ปัญหา การจัดลำดับ ความสำคัญและเวลาผ่านการเรียนรู้กิจกรรม 2. เพื่อให้เด็กความอดทนรอคอยในความสำเร็จหรือในการทำ กิจกรรมต่าง ๆ	1.00	สอดคล้อง
3. กิจกรรมหนูรู้สึก อะไร?	1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น 2. เพื่อให้สามารถจัดการและแสดงออกทางอารมณ์อย่าง เหมาะสม 3. เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้	0.67	สอดคล้อง
4. กิจกรรม ปลอดภัยไว้ก่อน	1. เพื่อให้เด็กสามารถเผชิญกับปัญหา ไม่หุนหันพลันแล่น ไม่ กลัวปัญหาและมีความมั่นใจ 2. เพื่อให้สามารถคิด ตัดสินใจและวางแผนในการแก้ไขปัญหา	1.00	สอดคล้อง



## ตาราง 4 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	(IOC)	ความหมาย
5. กิจกรรมอาชีพที่ ใช่อาชีพที่ชอบ	1. เพื่อให้เด็ก ๆ มีแรงผลักดัน หรือมีการตั้งเป้าหมายของตนเอง 2. เพื่อให้เด็ก ๆ เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจมากขึ้นที่จะพัฒนาตนเอง	1.00	สอดคล้อง
6. กิจกรรมชวนรู้ ชวนคิด	1. เพื่อให้เด็ก ๆ เกิดการเรียนรู้จากการได้คิด สงสัยและสังเกต 2. เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็ก ๆ เกิดกระบวนการทางความคิดที่หลากหลาย 3. เพื่อให้เด็กมีความจดจ่อตั้งใจและฝึกการจดจำของเด็ก	0.67	สอดคล้อง
7. กิจกรรมสัตว์ กระดาษ	1. เพื่อให้เด็ก ๆ สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ในการประดิษฐ์หุ่นสัตว์ของตนเอง 2. เพื่อให้เด็กเกิดสมาธิจดจ่อและมุ่งมั่นที่จะไปสู่ความสำเร็จ	1.00	สอดคล้อง
8. กิจกรรมมาเล่น กันเถอะ	1. เพื่อให้เด็กได้ฝึกการเป็นผู้ชมที่ดี มีความจดจ่อตั้งใจ 2. เพื่อให้เด็กได้รู้จักการอดทนรอคอย	1.00	สอดคล้อง
9. กิจกรรมสัมผัส อะไรหนอ	1. เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส 2. เพื่อให้เด็กรู้จักการหาคำตอบจากการสังเกต สำรวจและได้ลง มือทำ 3. เพื่อให้เด็กรู้จักมีสมาธิจดจ่อ	1.00	สอดคล้อง
10. กิจกรรมระวัง คนแปลกหน้า	1. เพื่อให้เด็กกล้าเผชิญกับปัญหา โดยไม่หุนหันพลันแล่น ไม่ กลัวปัญหาและมีความมั่นใจ 2. เพื่อให้เด็กสามารถคิด แก้ไขและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้	0.67	สอดคล้อง
11. กิจกรรมงาน บ้านนำทำ	1. เพื่อให้เด็กได้ฝึกการจัดการ การแก้ปัญหา ความมีวินัยผ่าน การเรียนรู้กิจวัตรประจำวัน 2. เพื่อให้เด็กสามารถอดทนรอคอยในความ สำเร็จหรือทำ กิจกรรมจนเสร็จสิ้น	1.00	สอดคล้อง
12. กิจกรรมถังขยะ หลากสี	1. เพื่อให้เด็กได้มีพัฒนา การเรียนรู้ผ่านการเล่น 2. เพื่อส่งเสริมการใช้ความคิด การเคารพกติกา รู้จักการยั้งคิด ไตร่ตรองและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 3. เพื่อให้เด็ก ๆ ได้รู้จักการแยกขยะ การรักษาและดูแล สิ่งแวดล้อม	1.00	สอดคล้อง



ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	รายการพิจารณา							
		วัตถุประสงค์	จาง่ายไปยาก	แนวคิดด้านการให้โอกาส	กิจกรรมชั้นนำ	กิจกรรมชั้นนำดำเนินการ	กิจกรรมชั้นนำสรุป	ระยะเวลาที่ใช้	สื่อและอุปกรณ์
8	มาเล่นกันเถอะ	1	1	1	1	1	1	1	1
9	สัมผัสอะไรหนอ	1	1	1	1	1	1	1	0.67
10	ระวังกคนแปลกหน้า	1	1	1	1	1	1	1	1
11	งานบ้านน่าทำ	1	1	1	1	1	1	1	0.67
12	ถังขยะหลากสี	1	1	1	1	1	1	1	1

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า การทดสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรูปแบบกิจกรรมละครหุ่นในหัวข้อ ชื่อกิจกรรม, เป้าหมาย, วัตถุประสงค์, แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส, ระยะเวลา, ขั้นนำ, ขั้นดำเนินการ, ขั้นสรุป, สื่อการเรียนรู้และการประเมินผล ความสอดคล้องของกิจกรรมละครหุ่นผ่านเกณฑ์การตรวจคุณภาพทุกหัวข้อ โดยค่าดัชนีอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอข้อแนะนำ เพื่อให้แผนกิจกรรมละครหุ่นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเสนอแนะให้มีการใช้สื่อและอุปกรณ์ที่มีความหลากหลายและมีความแตกต่างกัน เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความสนใจและไม่จำเจ เพิ่มเติมข้อคำถามที่ต้องการถามกลุ่มตัวอย่างในแผนกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และให้มีการจัดบันทึกเพื่อสังเกตกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล เพื่อให้มีการเก็บผลการวิจัยจากกระบวนการในเชิงลึกมากขึ้น จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขแผนกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

1.4 การดำเนินกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมองด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ซึ่งแผนกิจกรรม มีจำนวน 12 กิจกรรม การดำเนินกิจกรรม ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

## กิจกรรมที่ 1 ชื่อกิจกรรม “เจ้าหนูมาแล้ว”

กิจกรรมที่ 1 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “เจ้าหนูมาแล้ว” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างความคิดในการลงมือทำ แล้วสามารถวิเคราะห์การทำงานของตนเองได้
2. เพื่อให้นักเรียนฝึกความอดทนในการทำงานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ ครูนำร้องเพลง “สวัสดี” พร้อมทำท่าทางประกอบหุ่นมือและให้นักเรียนปฏิบัติตาม เพื่อเป็นการทักทายและสร้างความน่าสนใจในการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูนำตัวหุ่นมาให้ นักเรียนได้ทำความรู้จักถึงชนิดของหุ่น ลักษณะของวัสดุและส่วนประกอบต่าง ๆ ของตัวหุ่น จากนั้น

ขั้นดำเนินการ การประดิษฐ์หุ่น ครูได้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ พร้อมอธิบายถึงขั้นตอนในการประดิษฐ์หุ่นให้นักเรียนได้ทราบ และให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้ นักเรียนได้ลองผิดลองถูก สำหรับนักเรียนที่ไม่กล้าลงมือทำ ครูจะช่วยแนะนำ เป็นแนวทางและใช้คำพูดเสริมแรง (เช่น คำชื่นชม ให้กำลังใจ) เพื่อให้ นักเรียนมีความมุ่งมั่น อดทนจนสำเร็จ

ขั้นสรุป เมื่อนักเรียนประดิษฐ์หุ่นจนสำเร็จ จะมีการตั้งชื่อหุ่นและร่วมกันวิเคราะห์ผลงาน แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกันในเรื่องที่ได้เรียนรู้ และร่วมกันสร้างข้อปฏิบัติในการใช้หุ่น (เช่น วิธีการหุ่น การเก็บรักษา) เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้หุ่นได้ถูกต้องและมีความรับผิดชอบในการดูแลรักษาหุ่นของตนเอง



ภาพประกอบ 3 กิจกรรมที่ 1 เจ้าหนูมาแล้ว

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 2 ชื่อกิจกรรม “ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน”

กิจกรรมที่ 2 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการ การแก้ปัญหา การจัดลำดับ ความสำคัญและเวลา ผ่านการเรียนรู้กิจวัตรประจำวัน

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอดทนรอคอย และจดจ่อกับสิ่งที่ได้กระทำจนเกิด ความสำเร็จ

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ ครูเล่านิทานคำกลอนประกอบหุ่น เรื่อง “หนูทำได้” และสนทนาแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทานคำกลอน โดยใช้คำถามดังนี้ 1.เหตุการณ์ในนิทานเกิดขึ้นที่ใด 2.จากเรื่อง “หนูทำได้” มีกิจวัตรอะไรบ้าง 3.ให้บอกกิจวัตรที่นักเรียนสามารถทำได้

ขั้นดำเนินการ ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจับสลากเลือกแผ่นป้ายห้อง ต่าง ๆ ได้แก่ ห้องน้ำ ห้องนอน ห้องนั่งเล่น ห้องเรียน จากนั้นให้ร่วมกันคิดและเลือกกิจวัตรที่ นักเรียนสามารถปฏิบัติในห้องต่าง ๆ ได้ มาแสดงละครหุ่น

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนสนทนาสรุปอภิปรายผลกิจกรรมในครั้งนี้ จากนั้นให้นักเรียน เรียงลำดับกิจวัตรตามลำดับเหตุการณ์ที่ปฏิบัติในชีวิตประจำวัน และถามนักเรียนว่า “นักเรียนได้ สิ่งใดจากการทำกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง”



ภาพประกอบ 4 กิจกรรมที่ 2 ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

### กิจกรรมที่ 3 ชื่อกิจกรรม “หนูรู้สึกอย่างไร?”

กิจกรรมที่ 3 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “หนูรู้สึกอย่างไร?” เวลา 30 นาที

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงออกและจัดการอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้

#### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ ครูใช้เกมที่มีชื่อว่า “หน้านี้อารมณ์ไหน” เป็นเกมที่ให้นักเรียนแสดงสีหน้าท่าทางตามภาพที่กำหนดให้ แล้วตอบคำถามว่า “หน้านี้อารมณ์ไหน” นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างอิสระตามความรู้สึกของตนเอง จากนั้นครูจะทำการสนทนาเชื่อมโยงระหว่างเรื่องอารมณ์กับสถานการณ์ต่าง ๆ ประจำวันของนักเรียนที่เคยเกิดขึ้น

ขั้นดำเนินการ ครูจัดแบ่งกลุ่มนักเรียน เพื่อตอบคำถามว่า “สถานการณ์ที่เกิดขึ้นนักเรียนรู้สึกอย่างไร” โดยให้แต่ละครุ่นจำลองสถานการณ์ 4 ฉาก และตอบคำถามด้วยกระดาษใบหน้า ซึ่งจะมีส่วนประกอบของใบหน้า ได้แก่ ตาและปากที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนเลือกความรู้สึกไปประกอบให้สมบูรณ์ตามความคิดของนักเรียน

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด โดยครูมีคำถามว่า 1. เมื่อเกิดเหตุการณ์ตามกิจกรรมขึ้นนักเรียนจะทำอย่างไร 2. นักเรียนมีการสังเกตอย่างไรว่าตัวเองหรือผู้อื่นกำลังมีอารมณ์และความรู้สึกอะไร ให้นักเรียนมาสนทนาร่วมกันและร่วมกันหาวิธีการจัดการกับอารมณ์ของตนเอง



ภาพประกอบ 5 กิจกรรมที่ 3 อารมณ์ไหน?

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)



#### กิจกรรมที่ 4 ชื่อกิจกรรม “ปลอดภัยไว้ก่อน”

กิจกรรมที่ 4 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ปลอดภัยไว้ก่อน” เวลา 30 นาที

##### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเผชิญกับปัญหา รู้จักคิดก่อนทำ และไม่หุนหันพลันแล่น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดแก้ไขและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้

##### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ ครูนำเข้าสู่กิจกรรมโดยใช้เพลง “จราจร” ประกอบหุ่นมือ ให้นักเรียนร้องเพลง และทำท่าประกอบตามหุ่น จากนั้นสนทนาถึงเนื้อหาในเพลงและถามคำถามดังนี้ 1. ในเพลง “จราจร” เป็นสถานการณ์ใด 2. สัญญาณไฟจราจรมีกี่สี อะไรบ้างและมีความหมายว่าอย่างไร

ขั้นดำเนินการ ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและมาจับสลากเลือกสถานการณ์บนห้องถนน พร้อมให้เลือกอุปกรณ์การแสดงละครหุ่นตามสถานการณ์ที่ได้รับ ครูนำสื่อวีดิโอสถานการณ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เช่น บริเวณทางแยก การข้ามถนน เป็นต้น จากนั้นให้นักเรียนได้พูดคุย ช่วยกันคิดการแสดงละครหุ่น นักเรียนจะออกมาแสดงทีละกลุ่ม ซึ่งในสถานการณ์ของนักเรียน ครูจะเพิ่มเหตุการณ์เข้าไป เพื่อให้นักเรียนได้คิดแก้ไขปัญหาที่ โดยที่ครูจะคอยชี้แนะเมื่อนักเรียนปฏิบัติไม่ได้และให้ลองทำดูด้วยตนเองอีกครั้ง

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนมาร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติ โดยใช้คำถาม “ถ้าเจอปัญหาตามสถานการณ์ที่แสดงละครหุ่น นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร” ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน จากนั้นครูจะแนะนำวิธีการเดินทางต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่ปลอดภัย ให้นักเรียน



ภาพประกอบ 6 กิจกรรมที่ 4 ปลอดภัยไว้ก่อน

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

### กิจกรรมที่ 5 ชื่อกิจกรรม “อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ”

กิจกรรมที่ 5 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ” เวลา 30 นาที  
วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีแรงผลักดันและมีการตั้งเป้าหมายของตนเอง
2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและตั้งใจมากขึ้น

#### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ ครูนำเล่นเกม “ปริศนาหุ่นอาชีพ” อธิบายกติกาการเล่น ครูจะนำหุ่นอาชีพมาคลุมไว้แล้วบอกใบ้เกี่ยวกับอาชีพนั้นให้นักเรียนทราบแล้วให้นักเรียนทายว่าคืออาชีพอะไร โดยนักเรียนตั้งใจฟังคำใบ้จากครู เมื่อต้องการตอบให้ยกมือก่อนตอบทุกครั้ง มีเวลาจำกัดให้ตอบภายใน 5 วินาที

ขั้นดำเนินการ กิจกรรมละครหุ่นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามหุ่นอาชีพที่ตนเองชอบ แล้วสนทนาร่วมกันว่าอาชีพที่เลือกทำงานที่ใดและมีหน้าที่อะไร เพื่อเป็นการวางแผนการแสดง จากนั้นนำสิ่งที่วางแผนไว้มาแสดงเป็นละครหุ่น ผลัดกันแสดงไปที่ละกลุ่มจนครบ

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนและตอบคำถามในการแสดงละครหุ่นของเพื่อน ๆ ด้วยคำถามว่า “บทบาทหน้าที่และสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพคืออะไร” จากนั้นให้นักเรียนบอกอาชีพในฝันที่ตนเองอยากเป็น



ภาพประกอบ 7 กิจกรรมที่ 5 อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 6 ชื่อกิจกรรม “ชวนรู้ ชวนคิด”

กิจกรรมที่ 6 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ชวนรู้ ชวนคิด” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการได้คิด สงสัยและสังเกต
2. เพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการทางความคิดที่หลากหลาย
3. เพื่อให้นักเรียนมีสมาธิ จดจ่อตั้งใจในการทำกิจกรรมและฝึกการจดจำ

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ เข้าสู่กิจกรรมด้วยเกม “เหมือน-ต่าง” กติกามีดังนี้ แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ทีม ครูจะเปิดภาพหุ่นต้นแบบให้นักเรียนดูและจดจำสิ่งต่าง ๆ ของภาพ จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันเลือกส่วนประกอบต่าง ๆ ของหุ่นมาติดให้เหมือนกับภาพหุ่นต้นแบบ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วครูจะเปิดภาพอีกครั้ง เพื่อดูคำตอบ ทีมไหนประกอบได้เหมือนหรือใกล้เคียงที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะและได้รับคะแนนไป

ขั้นดำเนินการ ครูชวนนักเรียนฟังนิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ผีเสื้อแปลงร่าง” ซึ่งเป็นนิทานที่เกี่ยวกับวงจรชีวิตของผีเสื้อ ฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการคิด สงสัยและสังเกต จากนั้นครูจะให้นักเรียนตอบคำถาม ดังนี้ 1.ผีเสื้อแปลงร่างเป็นอะไรบ้าง 2.ผีเสื้อมีลักษณะอย่างไร 3.เราจะพบผีเสื้อได้ที่ไหนบ้าง และครูก็จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถามแลกเปลี่ยนความรู้ความสงสัย

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนจะมาร่วมกันสรุปกิจกรรมเชื่อมโยงการเรียนรู้และแนะนำการเลี้ยงผีเสื้อให้นักเรียนได้ไปทดลองปฏิบัติ



ภาพประกอบ 8 กิจกรรมที่ 6 ชวนรู้ชวนคิด

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 7 ชื่อกิจกรรม “สัตว์กระดาษ”

กิจกรรมที่ 7 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “สัตว์กระดาษ” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
2. เพื่อเสริมสร้างสมาธิ การจดจ่อและมุ่งมั่นที่จะไปสู่ความสำเร็จ

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ เข้าสู่กิจกรรมด้วยร้องเพลงประกอบหุ่น “นั่นตัวอะไร” เมื่อจบการแสดงครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดและความสนใจของนักเรียน ดังนี้ 1.มีสัตว์ชนิดใดบ้างในเพลง 2.ลักษณะของสัตว์ที่อยู่ในเพลง 3.สถานที่พบสัตว์มีที่ใดบ้าง

ขั้นดำเนินการ กิจกรรมประดิษฐ์หุ่นสัตว์โดยใช้ถุงกระดาษ ให้เด็กปฏิบัติด้วยตนเองตามระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งมีครูคอยให้คำแนะนำ หลังจากประดิษฐ์เสร็จให้นักเรียนตรวจสอบผลงานของตนเองให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป ครูจะให้นักเรียนมานำเสนอผลงานของตนเองและสอบถามถึงปัญหาอุปสรรคและความรู้สึกเมื่อปฏิบัติงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบ 9 กิจกรรมที่ 7 สัตว์กระดาษ

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 8 ชื่อกิจกรรม “มาเล่นกันเถอะ”

กิจกรรมที่ 8 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “มาเล่นกันเถอะ” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้ชมที่ดี มีความจดจ่อตั้งใจในการทำกิจกรรม
3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการอดทนได้รอคอยเป็น

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ เริ่มด้วยการแข่งขันเกม “สัตว์อะไรเอ๋ย” โดยให้นักเรียนฟังเสียงและดูภาพทางของสัตว์ต่าง ๆ จากนั้นให้ทายว่าเป็นสัตว์ชนิดใด ซึ่งมีเงื่อนไขว่าต้องยกมือก่อนตอบทุกครั้ง และให้ตอบโดยเลือกหุ่นสัตว์พร้อมทำท่าทางประกอบ

ขั้นดำเนินการ ครูจะให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และนำหุ่นสัตว์จากถุงกระดาษที่นักเรียนประดิษฐ์เมื่อครั้งที่แล้วมาแสดงละครหุ่น โดยที่จะแสดงตามเรื่องราวที่ครูเล่า ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการบูรณาการประสาทสัมผัส ทั้งฟัง พูด เคลื่อนไหว ก่อนที่จะเริ่มการแสดงครูและนักเรียนจะทำข้อตกลงว่าขณะที่เพื่อนแสดง ผู้ชมควรรับชมอย่างตั้งใจและไม่พูดคุยกัน

ขั้นสรุป สรุปและอภิปรายผลกิจกรรมครูและนักเรียนมาสนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงละครว่ารู้สึกอย่างไรและมีความคิดอย่างไรกับการแสดงของเพื่อน ๆ



ภาพประกอบ 10 กิจกรรมที่ 8 มาเล่นกันเถอะ

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 9 ชื่อกิจกรรม “สัมผัสอะไรหนอ”

กิจกรรมที่ 9 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “สัมผัสอะไรหนอ” เวลา 30 นาที  
วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการหาคำตอบจากการสังเกต สัมผัส และได้ลงมือทำ
3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ทำ

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ เข้าสู่กิจกรรมด้วยนิทานประกอบหุ่น เรื่อง ใครสำคัญที่สุด เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย หลังจากเล่านิทานจบ ครูจะถามคำถามนักเรียน ดังนี้ 1.นิทานเรื่องนี้ มีอวัยวะอะไรบ้าง 2.ทำไมอวัยวะถึงทะเลากัน 3.ผลสุดท้ายนักเรียนคิดว่าใครสำคัญที่สุด

ขั้นดำเนินการ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการประสาทสัมผัส โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มด้วยตนเอง ร่วมกันฟังขั้นตอนและกติกาในการปฏิบัติ ครูมีด่านผลไม้ 4 ด่าน แบ่งเป็น ด่านการสัมผัส ด่านการดม ด่านการชิมและด่านการดู ให้นักเรียนปฏิบัติตามด่านต่าง ๆ จากนั้น มาวิเคราะห์หาคำตอบในกลุ่มของตนเอง โดยบอกสิ่งที่ได้รับรู้และตอบคำถามว่าเป็นผลไม้ชนิดใด

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนจะมาสนทนาร่วมกันว่าวันนี้ได้ใช้อวัยวะหรือประสาทสัมผัสอะไรบ้าง และมีประโยชน์อย่างไร



ภาพประกอบ 11 กิจกรรมที่ 9 สัมผัสอะไรหนอ

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)



## กิจกรรมที่ 10 ชื่อกิจกรรม “ระวัง! คนแปลกหน้า”

กิจกรรมที่ 10 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ระวัง! คนแปลกหน้า” เวลา 30 นาที  
วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนกล้าเผชิญกับปัญหา โดยคิดก่อนทำไม่หุนหันพลันแล่น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิด แก้ไขและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ เข้าสู่กิจกรรมด้วยการเล่านิทานประกอบหุ่น เรื่องหนูน้อยหมวกแดง โดยนักเรียนเป็นผู้แสดง ครูและนักเรียนมาสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน เช่น มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง นิทานเรื่องนี้สอนอะไรบ้าง มีเหตุการณ์ใดในสังคมที่คล้ายกับนิทานบ้าง

ขั้นดำเนินการ ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและจับสลากเลือกสถานการณ์ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น สวนสนุก, สนามเด็กเล่น, ห้างสรรพสินค้า, ตลาด เป็นต้น เมื่อได้สถานการณ์แล้วให้นักเรียนร่วมกันคิดและเล่นละครหุ่น ผลัดกันทีละกลุ่ม ซึ่งในระหว่างการเล่นนี้ครูจะเนื้อเรื่องหรือปัญหาอุปสรรคเข้าไปในสถานการณ์เป็นเหตุการณ์ที่นักเรียนต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหา โดยจะมีครูคอยชี้แนะให้นักเรียน

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปและอภิปรายผลของกิจกรรม การนำทักษะการแก้ไขปัญหาไปใช้ในชีวิตประจำวันและแนะนำแนวทางการรู้จักการป้องกันตนเองหรือการปฏิบัติตนเมื่อพบคนแปลกหน้า



ภาพประกอบ 12 กิจกรรมที่ 10 ระวังคนแปลกหน้า

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 11 ชื่อกิจกรรม “งานบ้านน่าทำ”

กิจกรรมที่ 11 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “งานบ้านน่าทำ” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการจัดการ วิธีแก้ปัญหา ความมีวินัยผ่านการเรียนรู้กิจวัตรประจำวัน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอดทนรอคอย ทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น
3. เพื่อให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจ เห็นคุณค่าในตัวเอง

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการใช้นิทานคำกลอนประกอบหุ่น เรื่อง หนูนาทำงานบ้าน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถามว่า 1.นิทานเรื่องนี้เกี่ยวกับงานบ้านอะไรบ้าง 2.ให้นักเรียนยกตัวอย่างงานบ้านที่นอกเหนือจากนิทาน

ขั้นดำเนินการ ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและนำหุ่นของตนเองมาผลัดกันทำการแสดงละครหุ่นในเรื่องของงานบ้านน่าเล่น ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับการกิจงานบ้านในห้องต่าง ๆ นักเรียนจะต้องเลือกอุปกรณ์งานบ้านให้ตรงกับภารกิจที่ได้รับ

ขั้นสรุป เมื่อจบการแสดงละครหุ่นทุกกลุ่มจะมาสนทนาร่วมกัน โดยครูจะมีคำถามเพื่อให้ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นดังนี้ 1.งานบ้านที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้แสดงมีอะไรบ้าง 2.ให้นักเรียนบอกข้อดีหรือประโยชน์ของการทำงานบ้าน สุดท้ายครูจะแนะนำการปฏิบัติงานบ้านที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้



ภาพประกอบ 13 กิจกรรมที่ 11 งานบ้านน่าทำ

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## กิจกรรมที่ 12 ชื่อกิจกรรม “ถึงขยะหลากสี”

กิจกรรมที่ 12 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ถึงขยะหลากสี” เวลา 30 นาที

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการใช้ความคิด การเคารพกติกา รู้จักการยั้งคิด ไตร่ตรองและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการแยกขยะ การรักษาและดูแลสิ่งแวดล้อม

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ เข้าสู่กิจกรรมด้วยนิทานประกอบหุ่นเรื่อง ถึงขยะหลากสี โดยครูให้นักเรียนร่วมแสดงด้วย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสุขสนุกสนาน หลังจากจบเรื่องครูจะมีคำถามเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน ดังนี้ 1.นิทานเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร 2.จากเรื่องนี้ถึงขยะสีอะไรบ้างพร้อมบอกความหมายของแต่ละสี

ขั้นดำเนินการ ให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่ชื่อว่า “แยกขยะกันเถอะ” โดยครูจะอธิบายกติกาการเล่น พร้อมทั้งสาธิตตัวอย่างให้นักเรียนรับชมก่อน เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้อง เกมนี้ครูจะมีขยะประเภทต่าง ๆ วางไว้มากมาย ให้นักเรียนผลัดกันมาเลือกขยะ แล้วนำไปทิ้งถึงขยะตามประเภท เมื่อทิ้งจนครบ ครูจะเฉลยคำตอบพร้อมให้คะแนนแก่นักเรียนคนที่ทำได้ถูกต้องและมากที่สุด จะได้รับของรางวัล

ขั้นสรุป ครูและนักเรียนจะมาสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในวันนี้ ทบทวนการทิ้งขยะประเภทต่าง ๆ กล่าวถึงประโยชน์ของการแยกขยะ การรักษาสิ่งแวดล้อมและให้นักเรียนจดจำนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน



ภาพประกอบ 14 กิจกรรมที่ 12 ถึงขยะหลากสี

ที่มา : ภูษณิศา สายบัว (2564)

## 2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ทำการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปรผลในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย สรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ในงานวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

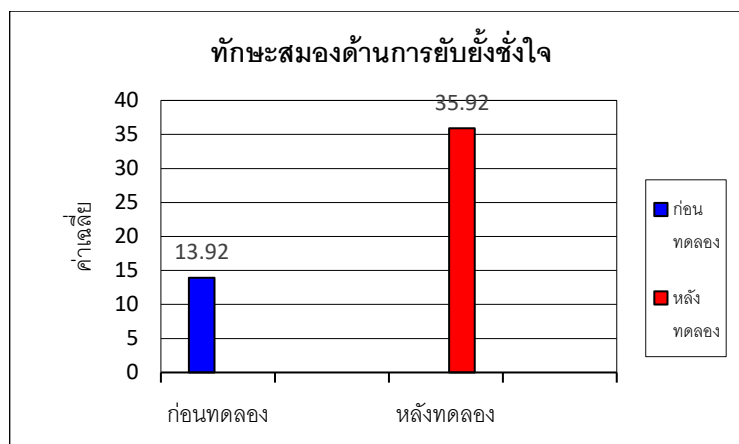
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น ในภาพรวม โดยใช้การทดสอบทางสถิติ t-test Dependent Samples มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครหุ่น (n = 12)

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	SD.	t.	Sig.	$\bar{D}$
ก่อนจัดกิจกรรม	12	40	13.92	1.11	-79.93*	0.000	22.00
หลังจัดกิจกรรม	12	40	35.92	1.38			

การทดลองครั้งนี้ \*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 6 เมื่อพิจารณาภาพรวม ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 13.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 35.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.38 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างมีค่า t-test = -79.93, Sig. = 0.000 < 0.05 จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น เด็กปฐมวัยมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ( $\bar{D}$  = 22.00) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า หลังการจัดกิจกรรมละครหุ่นทำให้ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่น



ภาพประกอบ 15 ค่าคะแนนทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครหุ่น ในภาพรวม

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) แยกรายด้าน โดยใช้การทดสอบทางสถิติ t-test Dependent Samples มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) แยกรายด้าน ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest)

ข้อ	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทดลอง		ระดับการประเมิน	หลังทดลอง		$\bar{D}$	
		$\bar{X}$	SD.		$\bar{X}$	SD.		
1	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1.25	0.45	ต่ำ	3.67	0.49	สูง	2.42
2	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา	1.58	0.51	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	2.00
3	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1.42	0.51	ต่ำ	3.75	0.45	สูง	2.33
4	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมาย สำเร็จในเวลาที่กำหนด	1.08	0.29	ต่ำ	3.50	0.52	สูง	2.42
5	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1.50	0.52	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	2.08

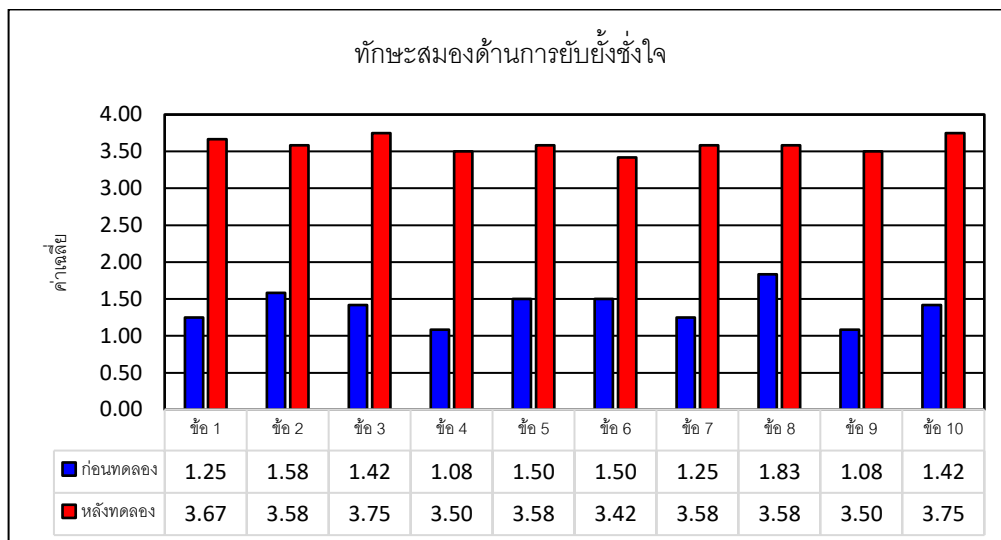
ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อ	ทักษะสมองด้าน การยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ระดับ การ ประเมิน	$\bar{D}$	
		$\bar{X}$	SD.	$\bar{X}$	SD.			
6	รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกใน ขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด	1.50	0.52	ต่ำ	3.42	0.51	สูง	1.92
7	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลัง เล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอ ให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1.25	0.45	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	2.33
8	หยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	1.83	0.39	ต่ำ	3.58	0.51	สูง	1.75
9	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวก ง่าย	1.08	0.29	ต่ำ	3.50	0.52	สูง	2.42
10	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อ เห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจ บาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1.42	0.51	ต่ำ	3.75	0.45	สูง	2.33
	รวม	1.39	0.49	ต่ำ	3.59	0.49	สูง	2.20

จากตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย  
โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) แยกรายด้านทั้ง 10 ข้อ พบว่าหลังจากที่เด็กปฐมวัย  
ได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นแล้วเด็กปฐมวัยมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจสูงขึ้นกว่าก่อน  
ได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน  
พบว่าเด็กปฐมวัยมีการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจสูงสุดในทุกด้าน โดยสูงสุดข้อ 1  
ตั้งใจทำกิจกรรมของตนเอง ไม่รบกวนผู้อื่น ข้อ 4 ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา  
ที่กำหนด และข้อ 9 ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลาที่กำหนด ( $\bar{D}$  = 2.42) รองลงมา ข้อ 3  
จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน ข้อ 7 เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาต  
หรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน และข้อ 10 เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจ  
บาดเจ็บหรือเกิดอันตราย ( $\bar{D}$  = 2.33) โดยผลการประเมินน้อยที่สุดคือข้อ 8 รู้จักหยุดเมื่อได้ยิน  
เสียงครูเตือน ( $\bar{D}$  = 1.75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าหลังการจัดกิจกรรมละคร  
หุ่นทำให้การพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม



ละครุ่นในทุกด้าน ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นแผนภูมิเชิงเปรียบเทียบ แยกรายด้าน ดังแสดงในภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 16 ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) กาจัดกิจกรรมละครุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย รายด้าน

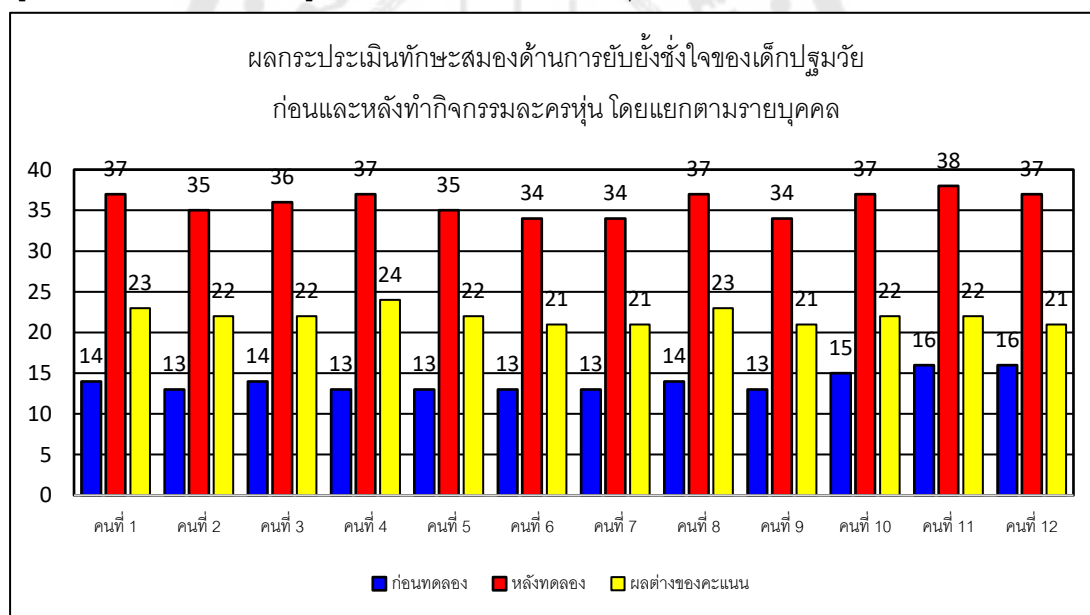
ตาราง 8 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการทำกิจกรรมละครุ่น โดยแยกตามรายบุคคล จำนวน 12 คน

ผู้เรียน	คะแนนก่อนจัดกิจกรรม (40)	คะแนนก่อนจัดกิจกรรม	คะแนนหลังจัดกิจกรรม (40)	คะแนนหลังจัดกิจกรรม	ผลต่างของคะแนนก่อนและหลัง
คนที่ 1	40	14	40	37	23
คนที่ 2	40	13	40	35	22
คนที่ 3	40	14	40	36	22
คนที่ 4	40	13	40	37	24
คนที่ 5	40	13	40	35	22
คนที่ 6	40	13	40	34	21
คนที่ 7	40	13	40	34	21

ตาราง 8 (ต่อ)

ผู้เรียน	คะแนนก่อน จัดกิจกรรม (40)	คะแนนก่อน จัดกิจกรรม	คะแนนหลังจัด กิจกรรม (40)	คะแนนหลัง จัดกิจกรรม	ผลต่างของ คะแนนก่อน และหลัง
คนที่ 8	40	14	40	37	23
คนที่ 9	40	13	40	34	21
คนที่ 10	40	15	40	37	22
คนที่ 11	40	16	40	38	22
คนที่ 12	40	16	40	37	21
	$\bar{x}$	13.92	$\bar{x}$	35.92	
	s.d	1.11	s.d.	1.38	

ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นแผนภูมิเชิงเปรียบเทียบ แยกรายบุคคล ดังแสดงในภาพประกอบ 17



ภาพประกอบ 17 ผลกระทประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย  
ก่อนและหลังทำกิจกรรมละครหุ่น โดยแยกตามรายบุคคล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง 8 พบว่าผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังจากทำกิจกรรมละครหุ่น โดยแยกเป็นรายบุคคล จำนวน 12 คน เป็นดังนี้

#### **ผลการวิเคราะห์ผู้เรียนคนที่ 1**

การประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า ก่อนทำกิจกรรมผู้เรียนคนที่ 1 มีพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 14 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ควรปรับปรุง หลังทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 37 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าความต่างของคะแนนก่อน-หลัง การทำกิจกรรมเท่ากับ 23 โดยสรุปผู้เรียนมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจมากขึ้น

#### **ผลการวิเคราะห์ผู้เรียนคนที่ 2**

การประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า ก่อนทำกิจกรรมผู้เรียนคนที่ 2 มีพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 13 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ควรปรับปรุง หลังทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 35 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าความต่างของคะแนนก่อน-หลัง การทำกิจกรรมเท่ากับ 22 โดยสรุปผู้เรียนมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจมากขึ้น

#### **ผลการวิเคราะห์ผู้เรียนคนที่ 3**

การประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า ก่อนทำกิจกรรมผู้เรียนคนที่ 3 มีพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 14 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ควรปรับปรุง หลังทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 36 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าความต่างของคะแนนก่อน-หลัง การทำกิจกรรมเท่ากับ 22 โดยสรุปผู้เรียนมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจมากขึ้น

#### **ผลการวิเคราะห์ผู้เรียนคนที่ 4**

การประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 10 ข้อ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า ก่อนทำกิจกรรมผู้เรียนคนที่ 4 มีพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 13 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ควรปรับปรุง หลังทำกิจกรรมละครหุ่น พบว่า พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ รวม 37 คะแนน จาก 40 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่า





ตาราง 9 ผลการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นเป็นรายบุคคล แยกเป็นรายข้อ จำนวน 10 ข้อ

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำกิจกรรม	หลังทำกิจกรรม	ความแตกต่างของคะแนน	ผลการพัฒนา (ร้อยละ)
4	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	4	3	75.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	3	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลาที่กำหนด	1	4	3	75.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูดแทรกขึ้นมา	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	4	3	75.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระมัดระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	13	37	24	60.0

ผลการวิเคราะห์ตาราง 9 พบว่าผลการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นเป็นรายบุคคล เด็กปฐมวัยคนที่ 4 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่น มีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจเพิ่มขึ้น ร้อยละ 60 โดยมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ข้อ 1 ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น ข้อ 4 ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลาที่กำหนด ข้อ 7 เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือ



รอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน และข้อ ๑ ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลาที่กำหนด สูงเป็นอันดับแรก

จากผลการวิเคราะห์การพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล พบว่า เด็กปฐมวัย จำนวน 12 คน มีคะแนนหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นสูงชันกว่า ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นในทุกด้าน แสดงว่า การจัดกิจกรรมละครหุ่น ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจสูงขึ้น



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่น ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย ในการพิจารณาเลือกกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจแก่เด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีลำดับขั้นตอนของการวิจัยและผลของการวิจัยโดยสรุปดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยการศึกษาระดับชั้นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น

#### ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 12 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี ของโรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### ตัวแปรที่ศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมละครหุ่น
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการจัดละครหุ่น มีดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ
2. แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น.155-160) ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม

### วิธีการดำเนินการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวที่มีการวัดตัวแปรก่อนหลังการทดลอง (One Group Pretest – Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

การทดลองครั้งนี้ ดำเนินการเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง โดยมีแผนการทดลองดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคย และประเมินกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง (Pretest) โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น.155-160) ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม โดยใช้เวลา 1 วัน มีผู้ประเมิน คือ ครูประจำชั้นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
2. ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันพุธและวันศุกร์ วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง
3. เมื่อดำเนินการครบ 12 ครั้ง ผู้วิจัยประเมินกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Posttest) โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-

101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น.155-160) ในข้อ 1-10 ตัวอย่างที่พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม โดยใช้เวลา 1 วัน มีผู้ประเมิน คือ ครูประจำชั้นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

4. นำคะแนนที่ได้จากการประเมินก่อนและหลังการทดลองไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการสถิติ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. หาสถิติพื้นฐานของการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่นและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น โดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่นและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น โดยคำนวณจากสูตร t-test for Dependent Samples

### สรุปผลการวิจัย

1. ผลจากการออกแบบแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสร้างการสร้างแผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นขึ้นมา โดยยึดหลักการออกแบบกิจกรรมละครหุ่น เชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โดยรูปแบบเน้นการปรับพฤติกรรมทั้งทางร่างกาย จิตใจและความคิดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถยับยั้งอารมณ์ การกระทำ ความคิดของตนเอง ให้มีสมาธิจดจ่อในสิ่งที่กำลังทำและส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขได้

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยได้พัฒนาขั้นตอนการจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ โดยผลหลังจากการทำกิจกรรมละครหุ่นนั้นไม่ได้ต้องการให้นักเรียนแสดงได้หรือเกิดทักษะการแสดงออกที่ดี แต่เป็นการสอดแทรกวิธีการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ และรู้จักตนเองมากขึ้น ซึ่งแต่ละแผนกิจกรรมประกอบด้วยเป้าหมาย วัตถุประสงค์และวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม กิจกรรมละครหุ่นในแต่ละครั้งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่กิจกรรมเพื่อเป็นกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และสร้างสมาธิก่อนเริ่มทำกิจกรรม หลังจากนั้นผู้วิจัยจะ

อธิบายกิจกรรมในแต่ละครั้งและเชื่อมโยงเข้าสู่เป้าหมายของกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

ขั้นการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมการแสดงละครหุ่น การประดิษฐ์หุ่น หรือเล่นเกม ที่นักเรียนจะต้องร่วมมือกันและปฏิบัติทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ในการวางแผนและทำกิจกรรมด้วยตนเองจนจบ

ขั้นสรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูซักถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไป โดยช่วยกันอภิปรายผลจากกิจกรรม แนะนำแนวทางหลังปฏิบัติกิจกรรมให้เกิดทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น รวมถึงการแสดงความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมละครหุ่นในแต่ละครั้ง

จากการพัฒนากิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 แผนกิจกรรม ใช้เวลาการทำกิจกรรมจำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ครั้งละ 30 นาที ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมละครหุ่นประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของแผนกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัย (IOC) โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย รวมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มีทั้งหมด 12 แผนกิจกรรม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ที่ 0.67 – 1.00 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่ารูปแบบของแผนกิจกรรมละครหุ่นมีความเหมาะสมและมีสอดคล้องระหว่างกิจกรรมและวัตถุประสงค์ของการวิจัย เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนา ปรับปรุงแก้ไขเพื่อประสิทธิภาพของเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. จากการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ผลการจัดกิจกรรมพบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่นมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 13.92 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 35.92 ผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างพบว่าก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น มีความแตกต่างกันโดยหลังมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความแตกต่างที่ 22.00 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากผลการวิเคราะห์การประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ พบว่าหลังจัดกิจกรรมคะแนนสูงสุด ข้อ 3 จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน และข้อ 10 เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 และค่าเบี่ยงเบน

มาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.45 รองลงมาคือข้อ 1 ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.49 และจากผลคะแนนค่าเฉลี่ยความแตกต่างพบว่า ข้อ 4 ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด และข้อ 9 จัดจ้อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย ก่อนจัดกิจกรรมละครหุ่นมีผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.08 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.52 ซึ่งอยู่ในระดับน้อยที่สุด และหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่น พบว่ามีคะแนนค่าเฉลี่ยความแตกต่างเท่ากันอยู่ที่ 2.42 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด และผลค่าเฉลี่ยความแตกต่างต่ำที่สุด 2 อันดับ คือ ข้อ 6 รอที่จะพูดไม่พูดแทรก ( $\bar{D} = 1.92$ ) และข้อ 8 หยุดเล่นเสียงดังเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน ( $\bar{D} = 1.75$ ) ตามลำดับ สามารถสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ นักเรียนมีพัฒนาการในการจัดจ้อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกสนใจสิ่งรอบ ๆ ข้างและทำงานหรือกิจกรรมที่ครูมอบหมายให้เสร็จในเวลาที่กำหนดได้ดีที่สุด

### อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราชบุรีวิทยา) สามารถอภิปรายผลในการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 12 แผน พบว่า จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในหัวข้อต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1.) จากการศึกษาที่ได้ศึกษาในเรื่องการจัดกิจกรรมตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ในเรื่องทักษะสมอง ซึ่งสมองของเด็กปฐมวัยมีการพัฒนาตามช่วงวัยและพัฒนาการอย่างเป็นลำดับขั้นตอน การพัฒนาเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งเด็กถ้าได้รับการจัดประสบการณ์ที่让孩子เป็นผู้ลงมือกระทำและปฏิบัติด้วยตนเอง โดยใช้การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ และเรียนรู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เป็นการเรียนรู้จากสิ่งที่ยังไปหายาก สิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่นามธรรม อีกทั้งจากการศึกษาในเรื่องหลักการแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดและการกำหนดแบบแผนการจัดกิจกรรมหรือลักษณะเทคนิควิธีการสอน โดยมีองค์ประกอบ คือ (1) ชื่อกิจกรรม (2) เป้าหมายพฤติกรรม (3) วัตถุประสงค์ (4) แนวคิดทักษะสมองด้านการให้โอกาส (5) ระยะเวลา (6) การดำเนินกิจกรรม (7) สื่อการเรียนรู้ (8) การประเมินผล

2.) จากการศึกษาที่ได้ศึกษาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดว่าการยับยั้งชั่งใจเป็นความสามารถในการควบคุมตนเอง ทำให้เด็กสามารถควบคุมความคิด อารมณ์



และความรู้สึกของตนเองให้กระทำในสิ่งที่เหมาะสม เพื่อสามารถอดทน เมื่อเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ สามารถแก้ไขได้ และสามารถเลือกทำในสิ่งที่จำเป็นและมีสำคัญต่อความสำเร็จของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Isquith และ Gioia (2008, online) ที่กล่าวไว้ว่าความสามารถในการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย ด้านการยับยั้ง (Inhibit) ว่าเป็นความสามารถทางการควบคุม การยับยั้ง เช่น ความสามารถในการยับยั้ง การต่อต้านความวุ่นวาย หรือการไม่แสดงพฤติกรรมความวุ่นวาย และสามารถหยุดพฤติกรรมตนเองได้ในเวลาที่เหมาะสม

3.) จากการที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมละครหุ่น ทำให้ได้แนวคิดในการจัดกิจกรรมให้เด็กได้มีโอกาสได้กล้าแสดงออกโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนกิจกรรมละครหุ่น โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ขั้นนำ ช่วงเริ่มกิจกรรมที่ผู้วิจัยนำเสนอไว้หลายรูปแบบเป็นการกระตุ้นผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 5 นาที ในช่วงแรกของการจัดกิจกรรมผู้วิจัยควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รู้จักและสร้างความคุ้นเคยกับตัวหุ่นและเป็นการเกริ่นนำเข้าเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ในกิจกรรมนั้น ๆ ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.70) กล่าวไว้ว่าขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการความพร้อมของเด็กและเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจที่จะร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยใช้เป็นการร้องเพลง คำคล้องจอง การปริศนาคำทาย ทำไม้ ฯลฯ ซึ่งมีระยะเวลาสั้น ๆ สอดคล้องกับ ศักดิ์ศรี ปาณะกุล และ คณะ (2549, น.167) และ ณรงค์ กาญจนะ (2553, น. 12) ที่กล่าวถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการช่วยให้นักเกิดความพร้อมและเชื่อมโยงความรู้ครั้งก่อนกับสิ่งที่จะเรียนที่เป็นความรู้ใหม่ ให้สามารถเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น เป็นสิ่งที่พัฒนาความสัมพันธ์ของครูและนักเรียนให้ได้พูดคุย ทำความเข้าใจกันก่อนการเรียนรู้ และช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน เสริมสร้างความเข้าใจให้แก่เด็กการเรียนรู้ยิ่งขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปคุณจะใช้เวลาสั้น ๆ เพียง 5-10 นาที ขั้นดำเนินการ ผู้วิจัยออกแบบให้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงละครหุ่น ซึ่งมีเรื่องราวหรือสถานการณ์ด้านการยับยั้งชั่งใจ ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 20 นาที นักเรียนจะได้ร่วมกันวางแผนการแสดงละครตามบทบาท จากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมละครหุ่นด้วยตนเอง ซึ่งเนื้อหาละครหุ่นจะเกี่ยวข้องกับการยับยั้งชั่งใจ ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.71) กล่าวไว้ว่า เป็นกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติให้ตนเองเป็นตัวละครและแสดงบทบาทต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่อง เรื่องราว หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ความรู้สึกของเด็กในการแสดง เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องราว ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น โดยผู้วิจัยได้มีระยะเวลาของกิจกรรมในขั้นดำเนินการ สอดคล้องกับ ปิยะนุช สุจิต (2554) ที่กล่าวไว้ว่ากิจกรรมหุ่นสำหรับเด็กวัยนี้ไม่ควรใช้เวลาเกิน 20 นาที ไม่ควรบังคับให้เด็กเชิดหุ่นตามบท

พากย์บทเจรจาที่กำหนดไว้อย่างครบถ้วน แต่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการของตนเอง เด็กอาจเสริมแต่งบทหุ่นเองและพูดเองตามจินตนาการ จุดเน้นไม่ควรอยู่ที่ความถูกต้องของการขีดตามกรอบที่วางไว้ แต่ควรอยู่ที่การเปิดโอกาสให้เด็กกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาและกล้ามเนื้อ ในช่วงโอกาสนี้เด็กจะได้ระบายความในใจออกมาซึ่งเป็นโอกาสที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องจะช่วยให้คำแนะนำหรือช่วยแก้ไขสถานการณ์ให้เด็กได้ ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552, น.68) ได้กล่าวถึงสมรรถนะและความสามารถด้านความตั้งใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ในช่วงอายุ 5-6 ปี ว่า มีความตั้งใจจดจ่อและทำกิจกรรมหนึ่งได้อย่างต่อเนื่อง 15-20 นาที หรือจนเสร็จ และสอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.62) ได้กล่าวไว้ว่าหลักการจัดกิจกรรมตามอายุและความสนใจของเด็กอายุ 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที และขั้นสรุป เป็นการอภิปรายผลกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติ ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 5 นาที ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.72) กล่าวไว้ว่าเป็นการสรุปสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนไปทั้งหมดให้เด็กได้เข้าใจยิ่งขึ้น

โดยกิจกรรมละครหุ่นที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้นำแนวคิดการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ การให้โอกาส 13 ประการ มาเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมละครหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 12 แผนกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เจ้าหุ่นมาแล้ว ผู้วิจัยใช้แนวคิดการให้นักเรียนได้ลองผิดลองถูกจากการประดิษฐ์หุ่น ทำให้นักเรียนได้รู้จักค้นหาวิธีการนำไปสู่ความสำเร็จได้ด้วยตนเอง ซึ่งนักเรียนต้องปฏิบัติภายใต้เงื่อนไขของเวลาที่จำกัด และทำชิ้นงานให้เสร็จสมบูรณ์ จากนั้นให้นักเรียนวิเคราะห์การทำงานของตนเอง สังเกตได้ว่าการได้ทำหุ่นมือด้วยตนเองของนักเรียน ส่งผลให้กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดี นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและอดทนจนสำเร็จ ดังที่ Dawson และ Guare (2014) ได้กล่าวว่า การตั้งเป้าหมายให้กับเด็กเพื่อให้เด็กได้ปฏิบัติตามเป้าหมาย โดยมีครูสังเกตและกระตุ้นเด็ก ชื่นชมเด็กเมื่อปฏิบัติครบทุกขั้นตอนและให้เด็กได้มีโอกาสทบทวนการปฏิบัติงานของตนเอง จะทำให้เด็กสามารถตรวจสอบความสำเร็จของตนเองในการทำงานตามเป้าหมายที่วางไว้

กิจกรรมที่ 2 ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของนักเรียนมาใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนรู้จักจัดการตนเองและมีความอดทนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การรู้จักทำกิจวัตรหรือจัดตารางเวลาของตนเองเป็นสิ่งจำเป็น เพราะจะทำให้นักเรียนรู้หน้าที่และมีความรับผิดชอบ สามารถควบคุมตนเองได้และมีความมั่นใจมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยใช้การเรียงลำดับความสำคัญของกิจวัตรประจำวัน และปฏิบัติ

กิจกรรมที่ได้รับจนสำเร็จ มีความสอดคล้องกับ พัชรี ผลโยธิน (2561) ที่กล่าวไว้ว่าการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟโดยการสร้างลักษณะนิสัยที่ดีผ่านการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์วินัยเชิงบวก เป็นตัวช่วยในการสร้างสภาพแวดล้อมของเด็กให้เอื้อต่อการพัฒนาของสมอง

กิจกรรมที่ 3 หนูรู้สึกอย่างไร? ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการจัดกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนสามารถรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้จักการใช้เหตุผลและแสดงออกทางอารมณ์ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยจำลองสถานการณ์เพื่อให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหาและจัดการกับอารมณ์ของตนเองให้เหมาะสม เช่น เมื่อนักเรียนกำลังเล่นแล้วเพื่อนวิ่งชน หกล้ม, จับสลากของขวัญแล้วเพื่อนจับได้สิ่งที่เราอยากได้, ครูนำเค้กมาให้ทานแต่ต้องรอทำธุระ, เพื่อนวิ่งชนสิ่งของของนักเรียนตก โดยครูจะสังเกตสีหน้าและท่าทางของนักเรียนที่แสดงออกมา ในขณะรับชมและทำการแสดงสถานการณ์ หลังจากกิจกรรมครูจะเสนอแนวทางการแก้ปัญหา ให้ นักเรียนสามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นผ่านใบหน้าและท่าทาง รวมถึงสามารถบอก ความรู้สึกของตนเองและมีความอดทนอดกลั้นในการยับยั้งอารมณ์ของตนเองให้อยู่ในระดับที่ เหมาะสม สอดคล้องกับ พัชรี ผลโยธิน (2561) การจัดประสบการณ์ตามปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น เมื่อ มีข้อขัดแย้งหรือความคิดที่ไม่ตรงกันสามารถใช้เหตุผลหรือมีวิธีการแก้ปัญหาเหมาะสม ช่วยให้เด็ก สามารถควบคุมอารมณ์ รู้จักการยับยั้งชั่งใจและมีการคิดก่อนพูดหรือทำ

กิจกรรมที่ 4 ปลอดภัยไว้ก่อน ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการจัดกิจกรรมกระตุ้นให้ นักเรียนคิดหาวิธีที่เป็นไปได้ในการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมจากการจำลอง สถานการณ์ “การจราจรบนท้องถนน” ให้กับนักเรียนโดยปล่อยให้ นักเรียนลองแก้ปัญหาด้วย ตัวเอง เมื่อนักเรียนไม่สามารถทำได้ ครูจะแนะนำและคอยกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความพยายามใน การแก้ปัญหาด้วยตนเอง ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2561, น.71) กล่าวว่า การใช้สถานการณ์ จำลอง เป็นกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้แนวทาง การปฏิบัติตนเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนด เพื่อให้เด็กได้ฝึกการแก้ปัญหา

กิจกรรมที่ 5 อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ ผู้วิจัยใช้แนวคิดการเลียนแบบพฤติกรรม แล้วแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรม โดยให้สอดคล้องกับสถานการณ์และฉากต่าง ๆ โดยใช้เรื่องราวตามตัวละครอาชีพและดำเนินการ ผ่านการตั้งคำถาม เพราะคำถามจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความอยากรู้ อยากเห็น หลังจากนั้นผู้วิจัย จะชี้แนะพูดคุยถึงอาชีพในฝันของนักเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้รู้จักการตั้งเป้าหมายของตนและ

ได้รับแรงบันดาลใจจากอาชีพในฝัน ทำให้เกิดความพยายามและมุ่งมั่นตั้งใจมากขึ้น ดังที่ พัชรี ผลโยธิน (2561) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ นั้น ควรจัดการเรียนรู้ให้เด็กเป็นผู้คิด วางแผนจัดการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น ได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบคำถามกัน เป็นการส่งเสริมการทำงานของสมองด้านความจำ การรู้จักการยับยั้งชั่งใจ และการยืดหยุ่นทางความคิด

กิจกรรมที่ 6 ชวนรู้ ชวนคิด ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดกระบวนการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยใช้การได้คิด สงสัยและสังเกต ให้นักเรียนได้รู้จักการตั้งคำถาม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด มีทักษะในการสังเกตและจดจำ เกิดความอยากรู้อยากเรียนและหาความรู้ต่อไป โดยใช้การเล่นเกมน “เหมือน - ต่าง” เป็นการจับคู่ภาพ และการฟังนิทานประกอบหุ่น “ผีเสื้อแปลงร่าง” ซึ่งทำให้นักเรียนความจดจ่อในการทำกิจกรรมและเกิดความร่วมมือ ในการแก้ไขปัญหา เกิดเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ จิระพร ชะโน (2562, น.13) ที่กล่าวว่า iver การพัฒนาทักษะสมองด้วยเกมเจียบ เช่น เกมส์จับคู่และกิจกรรมเรียงลำดับ ให้เด็กได้จับคู่หรือจัดเรียงลำดับของเกมที่แตกต่างกัน จะช่วยส่งเสริมความยืดหยุ่นทางความคิด

กิจกรรมที่ 7 สัตว์กระดาษ ผู้วิจัยใช้แนวคิดการลงมือทำ เพื่อให้นักเรียนสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง รู้จักการมีวินัยและความรับผิดชอบ สามารถควบคุมตนเองได้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยครูได้จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้นักเรียนประดิษฐ์หุ่นจากกระดาษ และสาธิตวิธีการทำให้นักเรียนดูก่อน หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนปฏิบัติด้วยตนเอง การประดิษฐ์หุ่นทำให้นักเรียนมีความสร้างสรรค์ จินตนาการ มีสมาธิและความตั้งใจ เมื่อมีอุปสรรคเกิดขึ้นสามารถคิดแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนประดิษฐ์หุ่นที่ได้สำเร็จ เกิดเป็นความภาคภูมิใจพร้อมได้รับคำชื่นชมในผลงานของตนเอง ดังที่ ปิยะนุช สุจิต (2554) กล่าวว่า iver เด็กวัย 3 -6 ขวบ วัยนี้เป็นวัยที่สอนได้ทั้ง การขีดหุ่นและการประดิษฐ์หุ่น ครูควรช่วยแนะนำวิธีการสร้างหุ่นแบบง่าย ๆ ให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน ครูอาจให้เด็กสร้างหุ่นโดยครูทำต้นแบบชิ้นส่วนหุ่นไว้ให้เด็กได้ลอกเลียน หรืออาจตัดชิ้นส่วนหุ่นเตรียมไว้ให้เด็กล่วงหน้า แล้วอธิบายขั้นตอนการประดิษฐ์ชิ้นส่วน หลังจากนั้นจึงฝึกให้เด็กนำชิ้นส่วนต่าง ๆ มาผนึกต่อกันเป็นหุ่นรูปทรงต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 8 มาเล่นกันเถอะ ผู้วิจัยได้ใช้การสร้างข้อปฏิบัติหรือข้อตกลง ซึ่งการทำข้อตกลงกับนักเรียนก่อนนั้นจะทำให้เด็กทราบความคาดหวังต่อพฤติกรรม ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยให้นักเรียนเล่นเกม “สัตว์อะไรเอ๋ย” ซึ่งให้นักเรียนดูภาพทางและฟังเสียง แล้วทายว่าเป็นสัตว์ชนิดใด การเล่นเกมสามารถดึงดูดความสนใจและความตั้งใจจดจ่อของนักเรียนมากขึ้น เพราะนักเรียนหยุดพูดคุยและนั่งประจำที่อย่างเรียบร้อย เพื่อดูภาพและฟังเสียงสัตว์ใน

การตอบคำถาม จากนั้นให้นักเรียนแสดงละครหุ่นโดยนำหุ่นกระดาษที่ประดิษฐ์ด้วยตนเองมาใช้ประกอบการแสดง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ความคิดและจินตนาการ ใช้ในการเคลื่อนไหวและทำท่าทางประกอบหุ่นตามชนิดของสัตว์และเล่นตามเรื่องราวที่ครูกำหนด ทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจและมีสมาธิจนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงและทำกิจกรรมจนสำเร็จ มีความสอดคล้องกับ อรรถมา ยุทธวงศ์ (2527, น.568) ที่ได้กล่าวว่า การนำหุ่นมาแสดงเป็นละครหุ่นจะยิ่งดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่เป็นเด็กได้มากยิ่งขึ้นไปอีก เพราะละครหุ่นทำให้เด็กรับรู้เรื่องราวที่ยาวต่อเนื่องกันได้อย่างสนุกสนาน นอกจากนี้ถ้าผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้จับต้องหุ่นและได้ขีดหุ่นด้วยตนเอง จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ช่วยให้เด็กกล้าพูด กล้าแสดงอารมณ์ กล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ เกิดความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้จะช่วยในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพของเด็กได้ดีอีกด้วย และสอดคล้องกับ จิระพร ชะโน (2562) ที่กล่าวว่า การเล่นตามจินตนาการ หรือการเล่นที่เด็กจะสมมติตัวละคร สถานที่และเหตุการณ์ขึ้นเอง ทำให้เกิดความสนุกสนานและได้ใช้จินตนาการจากสิ่งที่เด็กเคยพบเจอหรือที่ตนเองสนใจ เด็กสามารถพัฒนาทักษะสมองอีเอฟจากการควบคุมอารมณ์และการกระทำของตนเอง มีการแก้ปัญหา ซึ่งเรื่องราวพื้นฐานที่เล่นจะเป็นเรื่องที่เด็กเคยพบเจอในชีวิตประจำวัน

กิจกรรมที่ 9 สัมผัสอะไรหนอ ผู้วิจัยได้ใช้การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดและพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของตนเอง ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยการเล่านิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ใครสำคัญที่สุด” ซึ่งเกี่ยวกับความสำคัญของอวัยวะ เพื่อให้นักเรียนทราบถึงความสำคัญและการใช้อวัยวะประสาทสัมผัสต่าง ๆ จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกม “ฉันคืออะไร” ครูอธิบายกฎกติกาการเล่นเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง และสาธิตการปฏิบัติให้นักเรียนดูก่อน นักเรียนจะใช้ประสาทสัมผัส ตา มือ ลิ้น และจมูก ในการค้นหาคำตอบ ซึ่งในแต่ละด่านนักเรียนต้องอธิบายในสิ่งที่ตนเองได้รับรู้ เช่น ฟันผิวเรียว ทรงกลม มีรสหวาน กลิ่นหอม เป็นต้น เป็นการทบทวนสิ่งที่นักเรียนได้รับรู้และฝึกการใช้ประสาทสัมผัส ทำให้เกิดสมาธิและความตั้งใจในขณะปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ พัชรียา โยธิน (2561) ที่กล่าวไว้ว่าการจัดประสบการณ์ที่เน้นให้เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่งเด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง พุฒคุณมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เกิดการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าและการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะสมองอีเอฟ จากการลงมือทำ สำรวจ สังเกต การลองผิดลองถูก โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย



กิจกรรมที่ 10 ระวังคนแปลกหน้า ผู้วิจัยได้ใช้การสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมา และการเรียนรู้ทางสังคม เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการเผชิญหน้ากับปัญหา อย่างมั่นใจ และสามารถจัดการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมนิทานประกอบหุ่น เรื่อง “หนูน้อยหวมวกแดง” แล้วตั้งคำถามเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน คำถามจะกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้และคิดหาคำตอบ จากนั้นให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติประกอบหุ่นในสถานการณ์ ได้แก่ ไปเที่ยวสวนสนุก, เล่นกับเพื่อนที่สนามเด็กเล่น, ไปซื้อของกับครอบครัวที่ห้างสรรพสินค้า, ไปซื้อผักที่ตลาด เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเองก่อน เมื่อต้องเจอกับสิ่งที่ไม่คุ้นเคยจะได้มีความกล้าที่ทำอะไรใหม่ ๆ สิ่งที่ทำหายโดยไม่กลัวหรือกังวลกับความล้มเหลวหรือความผิดหวัง จากการสังเกตเมื่อนักเรียนต้องเผชิญกับปัญหาสามารถควบคุมตนเองและพยายามค้นหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมกับตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ พัทรี ผลโยธิน (2561) ได้กล่าวว่าการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ ควรจัดประสบการณ์ตามพัฒนาการของเด็ก โดยคำนึงถึงอายุ ความสามารถและความสนใจของเด็ก ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนขึ้น ขณะเดียวกันสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้จะกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ข้อมูลเดิมจากความจำจะถูกนำมาใช้งาน เด็กจะรู้จักการควบคุมอารมณ์และความคิดของตนให้เหมาะสมนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

กิจกรรมที่ 11 งานบ้านน่าทำ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการลงมือทำและร่วมมือกันปฏิบัติ เพื่อทำให้นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความอดทนและความตั้งใจมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยครูเล่านิทานคำกลอนประกอบหุ่น เรื่อง “หนูนาทำงานบ้าน” ให้นักเรียนเห็นถึงวิธีการทำงานบ้าน สร้างเป็นกิจวัตรประจำวันให้กับนักเรียนเพื่อให้กลายเป็นสิ่งหนึ่งที่นักเรียนต้องทำในแต่ละวัน จากนั้นครูให้นักเรียนแสดงละครหุ่น มีการตั้งกติกาเหมือนการเล่นเกม โดยให้นักเรียนปฏิบัติงานบ้านเป็นลำดับขั้นตอนตามภารกิจที่ได้รับจนเสร็จสิ้น ซึ่งจากการสังเกตพบว่านักเรียนมีความตั้งใจและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานบ้านของตนเองให้สำเร็จ สอดคล้องกับ ภัทรดา เอี่ยมบุญญฤทธิ์ และคนอื่น ๆ (2563, น.6) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกดีหรือรื่น เกิดความคิดสร้างสรรค์และได้แนวคิดใหม่ ๆ รู้จักแก้ปัญหา และสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมที่ 12 ถึงขยะหลากหลายสี ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดกระบวนการของการเล่น เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่กับความสนุกสนาน ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่านิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ถึงขยะหลากหลายสี” เปิดโอกาสให้นักเรียนตั้ง



คำถามจากในนิทานเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นเกม “แยกขยะ” โดยครูอธิบายกติกาและสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังและปฏิบัติตาม ซึ่งครูสังเกตเห็นว่าจากการเล่นเกมนักเรียนใช้การวิเคราะห์และคิดไตร่ตรองมากขึ้น นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นที่รู้จักการยั้งคิดไตร่ตรอง อีกทั้งยังเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีจากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันอีกด้วย มีความสอดคล้องกับ พัชรี ผลโยธิน (2561) ที่กล่าวไว้ว่าการเล่นคือการเรียนรู้ของเด็กและทำให้เกิดความสนุกสนาน โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระและแบบมีแบบแผน การเล่นอิสระเป็นการเล่นที่ไม่มีกำหนดวิธีการเล่นหรือเป้าหมาย เป็นการฝึกในเด็กเกิดความยับยั้งชั่งใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนการเล่นอย่างมีแบบแผนเป็นการเล่นที่มีการกำหนดกฎกติกา สามารถฝึกให้เด็กเกิดความสามัคคี มีทักษะทางสังคม กิจกรรมการเล่นมีหลากหลาย เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ เล่นตามมุม เล่นเครื่องเล่นสนาม เล่นกีฬาต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งแต่ละกิจกรรมช่วยให้เด็กเกิดทักษะสมองอีเอฟที่แตกต่างกันไป

ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนากิจกรรมละครหุ่นเพื่อเพื่อทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยครั้งนี้ขึ้นมีความสอดคล้องกับ ปิยะนุช สุจิต (2554, น.61) ที่กล่าวว่า กิจกรรมหุ่นสำหรับเด็กควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการของตนเอง เด็กอาจเสริมแต่งบทหุ่นเองและพูดเองตามจินตนาการ ทำให้เด็กกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาและกล้ามเนื้อมือ ในช่วงโอกาสนี้เด็กจะได้ระบายความในใจออกมาซึ่งเป็นโอกาสที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องจะช่วยให้คำแนะนำหรือช่วยแก้ไขสถานการณ์ให้เด็กได้ และยังสอดคล้องกับ ลัดดา สุขปรีดี (2523) ได้กล่าวไว้ว่าเพราะหุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเห็นจริงเห็นจังกับเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ เด็กจะมุ่งความสนใจมาที่หุ่นมืออย่างตั้งใจ และยังสอดคล้องกับสถาบันอาร์แอลจี(รักลูกเลิร์นนิ่งกรุ๊ป) (2563) กล่าวไว้ว่า การออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ต้องคำนึงถึงว่าเด็กต้องมีความสุข มีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง บุคคล และสิ่งรอบตัว มีจิตใจที่มั่นคง รู้สึกดีต่อตนเอง พร้อมที่จะมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การจัดการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาอย่างรอบด้าน สมดุล เต็มตามศักยภาพ ครูต้องเอาเด็กเป็นตัวตั้ง สังเกต พูดคุย ชวนกันตั้งคำถาม เพื่อหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย ในสิ่งที่อยากรู้ ในสิ่งที่ต้องการนำไปแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่เป็นการเชื่อมโยงจากสิ่งที่เด็กรู้แล้วจากประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงสู่สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ใหม่

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนและหลังจากการใช้กิจกรรมละครหุ่นของกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละครหุ่นเท่ากับ 13.92 และ 35.92 ตามลำดับ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้

แผนกิจกรรมละครหุ่นเท่ากับ 1.11 และ 1.38 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยตามแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล (2557, น. 155-160) ก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรมละครหุ่นพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้แผนกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนการทดลองใช้แผนกิจกรรมละครหุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมใจ พวงมาลี (2549) ทำการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบหุ่นมือที่มีผลต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยในระดับชั้นอนุบาล 1 พบว่า พัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบหุ่นมือหลังจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบหุ่นมือเป็นรายสัปดาห์ ตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1-8 สูงขึ้นทุกสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละครหุ่น ของกลุ่มตัวอย่าง โดยแยกตามรายบุคคล จำนวน 12 คน พบว่า

คนที่ 1 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 14 หลังการทดลองเท่ากับ 37 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 23 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 2 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 13 หลังการทดลองเท่ากับ 35 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 22 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 3 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 14 หลังการทดลองเท่ากับ 36 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 22 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 4 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 13 หลังการทดลองเท่ากับ 37 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 24 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 5 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 13 หลังการทดลองเท่ากับ 35 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 22 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 6 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 13 หลังการทดลองเท่ากับ 34 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 21 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 7 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 13 หลังการทดลองเท่ากับ 34 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 21 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 8 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 14 หลังการทดลองเท่ากับ 37 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 23 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 9 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 13 หลังการทดลองเท่ากับ 34 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 21 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 10 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 15 หลังการทดลองเท่ากับ 37 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 22 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 11 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 15 หลังการทดลองเท่ากับ 38 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 22 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

คนที่ 12 ผลการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ก่อนการทดลองเท่ากับ 16 หลังการทดลองเท่ากับ 37 โดยมีค่าความแตกต่างของคะแนน เท่ากับ 21 ดังนั้นผลการประเมินหลังทำกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม

จากผลการวิเคราะห์การพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล พบว่า เด็กปฐมวัย จำนวน 12 คน มีคะแนนหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นในทุกด้าน ทั้งยังมีพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจที่แสดงออกมาอยู่ในระดับดีมาก แสดงว่า การจัดกิจกรรมละครหุ่น ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ นางลักษณีย์ รักพงษ์ (2560) ที่พัฒนาหุ่นมือและกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมด้านการฟังและการพูดของนักเรียนระดับปฐมวัย ผลปรากฏว่า เด็กปฐมวัย จำนวน 20 คนได้รับประสบการณ์จากการทำกิจกรรม โดยการใช้หุ่นมือ

ในการเล่านิทาน ส่งผลให้พัฒนาการฟังและการพูดของเด็กโดยรวมหลังการทบทวนกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนการทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยของลักษณะพฤติกรรมเป็นรายด้านทั้ง 10 ข้อ ในการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนค่าเฉลี่ยความแตกต่างสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ข้อ 1 ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น ข้อ 4 ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด และข้อ 9 จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย มีค่าเฉลี่ยความแตกต่างเท่ากับที่ 2.42 เท่ากัน ซึ่งตัวบ่งชี้พฤติกรรมใน ข้อ 4 กิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด และข้อ 9 จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย มีค่าความเฉลี่ยแตกต่างถือว่ามากที่สุด เมื่อนำคะแนนก่อนการทดลองมาเปรียบเทียบกันแล้ว สามารถสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ทำให้นักเรียนสามารถจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ โดยไม่วอกแวกกับสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามา จนสามารถทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจนประสบความสำเร็จภายในระยะเวลาที่ได้กำหนดไว้ ทำให้ผู้วิจัยพบว่า กิจกรรมที่ 1 เจ้าหุ่นมาแล้ว กิจกรรมที่ 7 สัตว์กระดาดและกิจกรรมที่ 11 งานบ้านน่าทำ ซึ่งมีเป้าหมายของกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ในด้านของการทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนดและการจดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย เป็นกิจกรรมที่ได้ผลดีที่สุด เป็นเช่นนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมละครหุ่นดังกล่าวมีการผสมผสานการประดิษฐ์หุ่นเข้าไปในกิจกรรม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดสร้างสรรค์แก้ปัญหาด้วยตนเองและเป็นกิจกรรมที่มีเวลากำหนดอย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนเกิดการจดจ่อกการใช้สมาธิมากขึ้นในการทำกิจกรรมเพื่อทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจไปในทางที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ ลัดดา คงเดช (พิมพ์ชนก ศรเพชร, 2558) กล่าวว่า วิชาประดิษฐ์หุ่นมือ เหมาะสำหรับเด็กอายุ 1-7 ขวบขึ้นไป ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ควรได้รับการส่งเสริมให้ใช้กล้ามเนื้อมือมัดเล็กมัดใหญ่ ที่มีเส้นประสาทเชื่อมโยงไปยังสมองช่วยให้เกิดการพัฒนาทางความคิดได้ดี เด็กๆ ได้ทำงานศิลปะ ซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ช่วยเปิดจินตนาการให้กับเด็ก ทำให้เขามีสมาธิมากขึ้น ใจเย็น มีความกล้าแสดงออก เกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง เช่นเดียวกับ อรชума ยุทธวงศ์ (2527, น.562-614) กล่าวว่า หุ่นเป็นอุปกรณ์การเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดได้ สามารถทำให้เด็กเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้น กรณีที่นำหุ่นมาแสดงเป็นละครหุ่นจะยิ่งดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากยิ่งขึ้นไปอีก เพราะละครหุ่น ทำให้เด็กรับรู้เรื่องราวที่ยาวต่อเนื่องกันได้อย่างสนุกสนาน นอกจากนั้นถ้าเปิดโอกาสให้เด็กได้จับต้องหุ่นและได้เชิดหุ่นด้วยตนเอง จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทาง

สังคม ช่วยให้เด็กกล้าพูด กล้าแสดงอารมณ์ กล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ เกิดความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้จะช่วยในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพของเด็กได้ดีอีกด้วย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตรราภรณ์ เตมียกุล (2531) ศึกษาผลการเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดยใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ ปรากฏว่า เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ทักษะการฟังสูงขึ้นจากการใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบการเล่านิทาน แต่ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าหุ่นมือมีประสิทธิภาพในการสอนทักษะการฟังดีกว่ารูปภาพ ทั้งนี้เป็นเพราะหุ่นมือเป็นสื่อที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวได้คล่องกว่ารูปภาพ ทำให้เด็กเกิดความคล้อยตามตัวละครและการดำเนินเรื่องดีกว่า อีกทั้งเด็กมีความสุขสนุกสนานในขณะที่ดูการเชิดหุ่นเพราะการเชิดหุ่นมีลักษณะคล้ายการแสดงละคร

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. ช่วงระยะเวลาสัปดาห์แรกของการจัดกิจกรรมละครหุ่น เด็กไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าพูดและไม่กล้าลงมือทำ แต่เมื่อครูคอยชี้แนะ ให้คำแนะนำและพูดให้กำลังใจ เด็กก็กล้าที่จะลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองด้วยความตั้งใจและสนุกสนานมากขึ้น
2. การจัดกิจกรรมละครหุ่นทำให้เด็กมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการให้กำลังใจเพื่อนที่ไม่ค่อยกล้าแสดงออกหรือไม่กล้าพูดคุยกัน และพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างทำกิจกรรม
3. การจัดกิจกรรมละครหุ่น เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ปฏิบัติด้วยตนเอง มีอิสระในความคิดและจินตนาการ และทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ให้มีพฤติกรรมที่อยู่ในระดับเหมาะสม

#### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ในการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องควรรักษาความสำคัญในการสนับสนุนและจัดกิจกรรมละครเพื่อพัฒนาทักษะสมองในการจัดกิจกรรมละครหุ่นครูควรมีเทคนิควิธีที่หลากหลาย เป็นการกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง เกิดความภาคภูมิใจ โดยเน้นเด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ จัดกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดกิจกรรม มีการวัดและประเมินผลตามสภาพความเป็นจริง

2. หน้าที่ใช้ประกอบในกิจกรรมต่าง ๆ ควรมีความหลากหลาย น่าสนใจ มีขนาดที่พอเหมาะ เพื่อดึงดูดความสนใจและเด็กสามารถใช้หุ่นเล่นได้จนจบกิจกรรม ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจตามที่ต้องการนำเสนอได้อย่างครบถ้วน

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. งานวิจัยในครั้งนี้ได้พัฒนากิจกรรมละครหุ่นเพื่อทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ครั้งต่อไปควรพัฒนากิจกรรมละครหุ่นที่พัฒนาทักษะสมอง EF ในด้านอื่น ๆ ของนักเรียนระดับปฐมวัย เพื่อครอบคลุมทักษะสมอง EF ในทุกด้าน

2. งานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับปฐมวัยที่มีต่อกิจกรรมละครหุ่น เพื่อผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงและพัฒนาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของนักเรียนระดับปฐมวัย





## บรรณานุกรม

- Dawson, P., และ Guare, R. (2014). Interventions to Promote Executive Development in Children and Adolescents. In Handbook of Executive Functioning *Hand* (427-443). New York: Springer.
- Isquith, P. K., และ Gioia, G. A. (2008). Behavior Rating Inventory of Executive Function BRIEF Interpretive Report. [https://documents.acer.org/sample\\_reports/brief-interpretive.pdf](https://documents.acer.org/sample_reports/brief-interpretive.pdf)
- Kumar, S., และ 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.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี. กรุงเทพฯ: สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน. (2532). ละครหุ่น กศน. กรุงเทพฯ: กรม.
- กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน. (2535). เอกสารวิชาการเรื่องละครหุ่นเพื่อชุมชน. กรุงเทพฯ: กรม.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2558). ฝึกลูกบังคับตนเอง ก่อนสายเกินไป. <http://www.kriengsak.com/Train%20the%20self-regulating%20Before%20its%20too%20late>
- เกศินี โชติกเสถียร. (2524). หุ่นเชิดมือ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ชนิษฐา บุนนาค. (2561). ศิลปะหุ่นมือจากถุงกระดาษ. <https://www.youngciety.com/article/crafts/paper-bag-puppets.html>
- คณะกรรมการพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ (ก.พ.ป.). (2562). มาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ เอกสารประกอบการประชุม. กรุงเทพฯ.
- จิตราภรณ์ เตมียกุล. (2531). การศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดยใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จิระพร ชะโน. (2562). การคิดเชิงบริหารกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย Executive Functions and Early

- Childhood Development. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 13(1), 8-17.
- จิราพร บันทอง. (2550). ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทานประกอบการขีดหุ่นมือ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear\\_Chi\\_Ed/Jiraporn\\_P.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear_Chi_Ed/Jiraporn_P.pdf)
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553). เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น เล่ม 1. กรุงเทพฯ: บริษัท จรัสสนิทวงศการพิมพ์ จำกัด.
- ณัฐวดี ศิลภรณ์. (2556). ความสามารถทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนิทานประกอบการหุ่นมือ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ดุษฎี อุปการ. (2560). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนกิจกรรมเสริมตามแนวคิดเครื่องมือทางปัญญาและการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างเอ็กเซ็กคิวทีฟฟังก์ชันส์ของเด็กอนุบาล. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/59943>
- ทัศนาก้าวพลอย. (2544). กระบวนการจัดประสบการณ์พัฒนาการเรียนรู้เด็กปฐมวัย. ลพบุรี: สถาบันราชภัฏเทพสตรี.
- นงลักษณ์ รักพงษ์. (2560). การพัฒนาหุ่นมือและกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมด้านการฟังและการพูด. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี). สืบค้นจาก [https://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int\\_code=95&RecId=30248&obj\\_id=186259&showmenu=no](https://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int_code=95&RecId=30248&obj_id=186259&showmenu=no)
- นวลจันทร์ จุฑาทักดี. (2559). การวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. <https://www.rlg-ef.com/download/การพัฒนาทักษะสมอง-ef-สาร/>
- นวลจันทร์ จุฑาทักดี, ปนัดดา ธนเศรษฐกร, และ รพินทร์ เลิศอวาศดาตระกูล. (2560). การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐานเครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย.
- นันทิยา น้อยจันทร์. พัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กปฐมวัย [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2539). บทบาทครูและผู้เกี่ยวข้องในการเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย ผูกอบรมครูและผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยหน่วยที่ 7. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปิยะนุช สุจิต. (2554). หุ่นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการอ่าน. กรุงเทพฯ: โครงการตำราวิชาการเฉลิม

- พระเกียรติ 84 พรรษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.  
 ผดุง จิตเจ็อน. (2562). สถานการณ์ปัจจุบันของเด็กและเยาวชนไทย นำวิกฤติในอนาคตยิ่งน่าเป็น  
 ห่วง โดย ผดุง จิตเจ็อน. [https://www.matichon.co.th/columnists/news\\_1313057](https://www.matichon.co.th/columnists/news_1313057)
- พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัยพ.ศ.2562. (2562, 30 เมษายน). ราชกิจจานุเบกษา (เล่ม 136  
 ตอนที่ 56ก น.6). <http://www.pecerathailand.org/2019/08/2179.html>
- พวงเพชร มงคลวิทย์. (2537). รวมลายสาน. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- พัชรี ผลโยธิน. (2561). เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดประสบการณ์ด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ และ  
 สังคมสำหรับเด็กปฐมวัย [เอกสารประกอบการสอน]. นนทบุรี:  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิมพ์ชนก ศรเพชร. (2558). ปิดเทอมสร้างสรรค์ ทำหุ่นมือ เล่านิทานสุขใจ.  
<https://www.thaihealth.or.th/?p=231159>
- โพสต์ทูเดย์. (2559). พบเด็กไทย 30% มีปัญหาพัฒนาการด้านสมองระดับสูง.  
<https://www.posttoday.com/social/general/466224>
- ภัทรดา เอี่ยมบุญญฤทธิ์, ชลธิชา ภูริปาณิก, และ ลูติชัย รักษา. (2563). การสอนอ่านเชิงวิเคราะห์  
 ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กไทย  
 ยุค Gen Z. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 31(3), 1-11.
- มันทนา ซลานันต์. (2559). EF ฝึกทักษะสมองพัฒนาสมาธิเด็ก. สืบค้นจาก  
[https://www.bangkokhospital.com/th/disease-treatment/executive-functions-  
 develop-childrens-concentration](https://www.bangkokhospital.com/th/disease-treatment/executive-functions-develop-childrens-concentration)
- รัฐสุพิชญ์ แสงดา. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดที่มี  
 อิทธิพลต่อพฤติกรรมกัยยังงั้นใจในเด็กปฐมวัย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต).  
 มหาวิทยาลัยศรีครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ลัดดา ศุขปรีดี. (2523). เทคโนโลยีการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วีระศักดิ์ ชลไชยะ. (2561). พัฒนา EF ตั้งแต่ปฐมวัย...รากฐานของการพัฒนาประเทศในยุค  
 Thailand 4.0. <http://www.thaipediatrics.org/pages/Doctor/Detail/43/188>
- ศักดิ์ศรี ปาณะกุล, และ คณะ. (2549). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย  
 รามคำแหง.
- สถาบันอาร์แอลจี(รักลูกเลิร์นนิ่งกรุป). (2560). ความยังคิด สำคัญต่อชีวิตแคไหน. [http://www.rlg-  
 ef.com/ความยังคิดสำคัญต่อชีวิตแคไหน](http://www.rlg-ef.com/ความยังคิดสำคัญต่อชีวิตแคไหน)

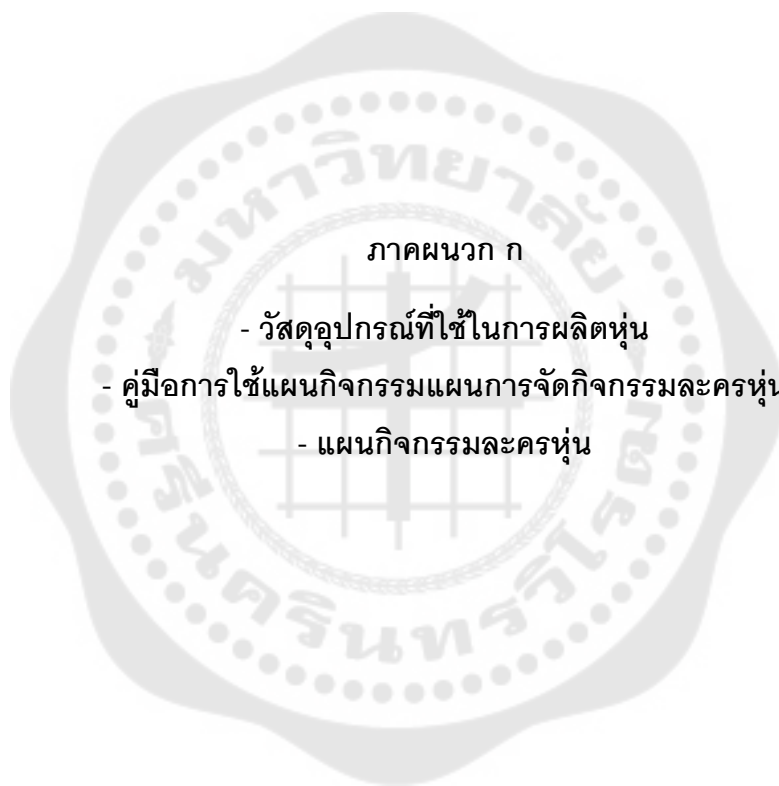
- สถาบันอาร์แอลจี(รักลูกเลิร์นนิ่งกรุ๊ป). (2563). เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมองEF สำหรับครูปฐมวัย. <https://shorturl.asia/W8jux>
- สมใจ พวงมาลี. (2549). ผลการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบหุ่นมือที่มีผลต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี.
- สาโรจน์ แพ่งยัง. (2524). การสร้างสื่อการสอนประเภทหุ่น. คหเศรษฐศาสตร์, 25(1).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3-5 ปี : แนวแนะสำหรับผู้ดูแลเด็ก ครู อาจารย์. กรุงเทพฯ: สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). แผนการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2564-2570. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สิริพร ปุรันต์. (2547). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้ตัวแบบนิทานประกอบละครหุ่นเพื่อปลูกฝังพฤติกรรมความรับผิดชอบของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น). สืบค้นจาก <https://tdc.thailis.or.th/>
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2550). การศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สิริรัตน์ ชุกองปาน. (2562). ปฐมวัยหัวใจหลักของการศึกษา รากฐานสำคัญช่วงชีวิตในวัยเด็ก. <https://www.eef.or.th/%E0%B8%9B%E0%B8%90%E0%B8%A1%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81/>
- สุธิภา อวพิทักษ์. (2542). การดูแลเด็กปฐมวัย. อุดรดิตต์: สถาบันราชภัฏอุดรดิตต์.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2558). EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด คู่มือสำหรับครูอนุบาล. กรุงเทพฯ: รักลูกบุ๊ก.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2559). พัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการอ่าน. กรุงเทพฯ: รักลูกบุ๊ก.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2561). คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Function สำหรับครูปฐมวัย. กรุงเทพฯ: มติชน.
- อรชума ยุทธวงศ์. (2524). ตำราประกอบคำบรรยาย ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อรชุนา ยุทธวงศ์. (2527). การแสดงหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย เอกสารการสอนชุดวิชา วรรณกรรมและ  
ลีลาคดีระดับปฐมวัยศึกษา (หน่วยที่ 11, น. 562-614). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- อัญชนา ใจหวัง. (2561). ผลของกิจกรรมการเดินสร้างสรรค์ที่มีต่อทักษะการคิดเชิงบริหารด้าน  
พื้นฐานในเด็กปฐมวัย. Srinakharinwirot University.









ภาคผนวก ก

- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตหุ่น
- คู่มือการใช้แผนกิจกรรมแผนการจัดกิจกรรมละครหุ่น
- แผนกิจกรรมละครหุ่น

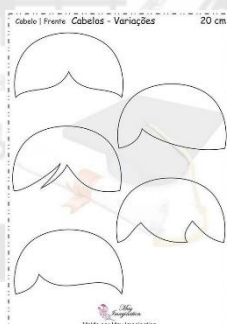
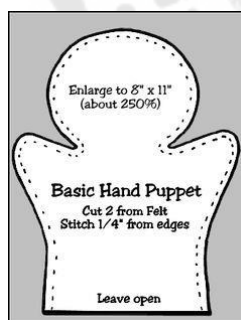
## วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ผลิตหุ่นมือ

1. ผ้าสักหลาด
2. ด้ายสีต่าง ๆ
3. ภาพแบบตัวหุ่น
4. ดินสอ กรรไกร กาวติดผ้า
5. จักรเย็บผ้าแบบพกพา เข็มเย็บผ้า เข็มหมุด

ผ้าสักหลาด เลือกสีตามต้องการ เช่น หุ่นคน จะใช้ผ้าสีเนื้อเป็นพื้น เป็นต้น



ตัวแบบหุ่นสำหรับวาดลงผ้า (Hand Puppet Pattern)



นำแบบภาพวาดลงที่ผ้าสักหลาดที่เตรียมไว้ ใช้เข็มหมุดติดไว้กันเคลื่อน แล้วตัดตามรอย จากนั้นเย็บตามรอยผ้า โดยใช้จักรเย็บผ้า ใส่ส่วนขององค์ประกอบอื่น ๆ ใช้กาวติดผ้าติดลงบนตัวหุ่น

ลักษณะหุ่นมือและสื่อประกอบที่ใช้ในการจัดกิจกรรมละครหุ่น  
กิจกรรมที่ 1 หุ่นนักเรียน โดยให้นักเรียนประดิษฐ์ด้วยตนเอง



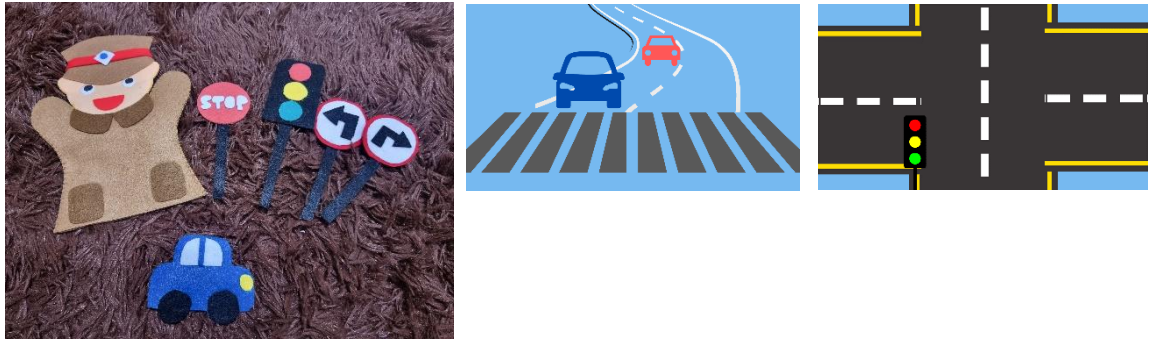
กิจกรรมที่ 2 หุ่นและฉากในนิทานคำกลอน



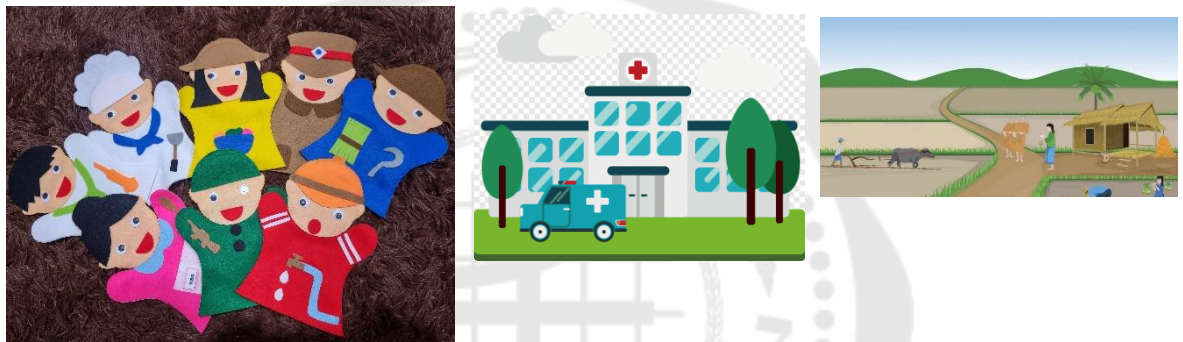
กิจกรรมที่ 3 การระดานอารมณ์ และ อิมชันความรู้สึก



กิจกรรมที่ 4 หุ่นตำรวจ ป้ายสัญลักษณ์และฉากท้องถนน



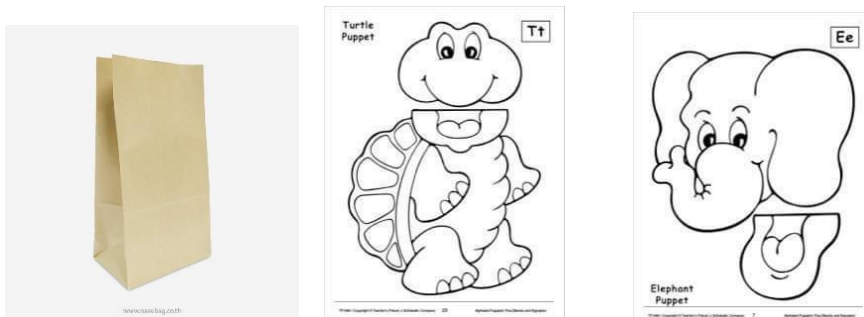
กิจกรรมที่ 5 หุ่นอาชีพ และฉากสถานที่ต่าง ๆ



กิจกรรมที่ 6 หุ่นเกมเหมือน-ต่าง และนิทานวงจรมีเสื่อ



กิจกรรมที่ 7 อุปกรณ์ประดิษฐ์หุ่นถูกระดาษ





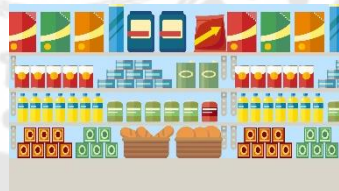
กิจกรรมที่ 8 หุ่นมือสัตว์และหุ่นถูกระดาษ



กิจกรรมที่ 9 หุ่นนิทาน หุ่นแม่ค้า และฉากประกอบ



กิจกรรมที่ 10 หุ่นนิทาน และฉากสถานการณ์



กิจกรรมที่ 11 หุ่นนิทาน อุปกรณ์ประกอบและฉาก



กิจกรรมที่ 12 หุ่นนิทาน เกมแยกขยะและฉาก





## แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

### หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ เป็นการพัฒนาทักษะของสมองที่เป็นชุด กระบวนการคิดทำงานในสมองส่วนหน้า ทำหน้าที่เกี่ยวกับความคิด การรู้สึกและการกระทำของมนุษย์ เพื่อให้สามารถคิดเป็น มีเหตุผล ยับยั้งชั่งใจได้ รู้จักการกำกับอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้ ซึ่งการจัดกิจกรรมละครหุ่น จะช่วยปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ให้ลดลง เพิ่มความสามารถในการยับยั้งควบคุมอารมณ์และจดจ่อกับสิ่งที่ทำ เพื่อเลือกทำในสิ่งที่จำเป็นและสำคัญต่อความสำเร็จ การจัดกิจกรรมนักเรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการร่วมกันวางแผน คิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงสถานการณ์ต่าง ๆ และแสดงออกอย่างอิสระ ทั้งนี้ครูมีบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ รวมถึงการจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีความหลากหลาย และยอมรับในความสามารถ ความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก ให้การเสริมแรงด้วยการให้กำลังใจ คำชมเชยในความพยายามของเด็กที่ร่วมกันแสดงละครหุ่นในขณะทำกิจกรรม

### จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

### เนื้อหา

กิจกรรมละครหุ่นที่พัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โดยเด็กจะได้แสดงบทบาทผ่านความรู้สึกและการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการจากสถานการณ์ที่กำหนดให้

### หลักการจัดกิจกรรม

#### 1. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์

#### 2. แนวทางในการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม มีผู้วิจัยเป็นวิทยากรกระบวนการ มีครูประจำชั้นเป็นผู้ช่วย ในการจัดกิจกรรมมีทั้งหมด 12 กิจกรรม โดยมี 3 ขั้นตอนทุกกิจกรรม ได้แก่

ชั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่กิจกรรม เช่น การเล่นเกม การสนทนา การใช้ คำถาม การร้องเพลง การท่องคำคล้องจองและการสร้างข้อตกลงร่วมกัน โดยเลือกกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง เพื่อเป็นกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และสร้างสมาธิก่อนเริ่มทำกิจกรรม หลังจากนั้นผู้วิจัยจะอธิบายกิจกรรมในแต่ละครั้งและเชื่อมโยงเข้าสู่เป้าหมายของกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ขั้นต่อไป

ขั้นการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมการแสดงละครหุ่น การประดิษฐ์หุ่น หรือเล่นเกม ที่นักเรียนจะต้องร่วมมือกันและปฏิบัติทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ในการวางแผนและทำกิจกรรมด้วยตนเองจนจบ

ขั้นสรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูซักถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไป โดยช่วยกันอภิปรายผลจากกิจกรรม แนะนำแนวทางหลังปฏิบัติกิจกรรมให้เกิดทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น รวมถึงการแสดงความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมละครหุ่นในแต่ละครั้ง

### การประเมินผล

1. ใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ตาราง 10 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย (จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง รวมเป็น 12 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที)

ครั้งที่	กิจกรรม	วันที่ทำการทดลอง	แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส	พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ
		ศุกร์		ทำความเข้าใจสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยและนักเรียน เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง (Pre-test)
1	กิจกรรมเจ้าหุ่นมาแล้ว	จันทร์	การให้โอกาสเด็กทดลองผิดลองถูก การให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์ผลการทำงานของตนเอง	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด
2	กิจกรรมง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน	พุธ	การให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน	เข้าคิวรอได้ออดทนรอคอยได้

ตาราง 9 (ต่อ)

ครั้งที่	กิจกรรม	วันที่ทำการทดลอง	แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส	พฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจ
3	กิจกรรมหนูนู้สึกอย่างไร?	ศุกร์	การให้โอกาสเด็กฝึกทักษะอารมณ์ สังคม	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
4	กิจกรรมปลอดภัยไว้ก่อน	จันทร์	การให้โอกาสเด็กได้เลือกตัดสินใจ และวางแผนด้วยตนเอง	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
5	กิจกรรมอาชีพที่ใช่อาชีพที่ชอบ	พุธ	การให้โอกาสเด็กได้รับแรงบันดาลใจ	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน
6	กิจกรรมชวนรู้ชวนคิด	ศุกร์	การโอกาสเด็กได้คิด สังสัย สังเกต	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน
7	กิจกรรมสัตว์กระดาษ	จันทร์	การให้โอกาสเด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	จดจ่อกับงานที่ทำไม่วอกแวกง่าย
8	กิจกรรมมาเล่นกันเถอะ	พุธ	การให้โอกาสเด็กจดจ่อใส่ใจ	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน
9	กิจกรรมสัมผัสอะไรหนอ	ศุกร์	การให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาทสัมผัส (Sensory Integration)	ตั้งใจทำกิจกรรมของตนเอง ไม่รบกวนผู้อื่น
10	กิจกรรมระวังคนแปลกหน้า	จันทร์	การให้โอกาสเด็กได้ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
11	กิจกรรมงานบ้านนำทำ	พุธ	การให้โอกาสเด็กได้ลงมือทำ	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด
12	กิจกรรมถึงขยะหลากหลาย	ศุกร์	การให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย
		จันทร์		สรุปผลการจัดกิจกรรมละครหุ่น เก็บข้อมูลหลังการทดลอง (Post-test)

## ชื่อกิจกรรม “เจ้าหุ่นมาแล้ว”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5-6 ปี

เป้าหมาย

ทำกิจกรรมที่ครอบคลุมหมายถึงเสร็จในเวลาที่กำหนด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างความคิดในการลงมือทำ แล้วสามารถวิเคราะห์การทำงานของตนได้
2. เพื่อให้เด็กนักเรียนฝึกความอดทนในการทำงานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูก
2. ให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์ผลการทำงานของตนเอง

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ชั้นนำ

1. ครูเข้าสู่กิจกรรมด้วยการร้องเพลง “สวัสดี” และทำท่าประกอบ โดยครูสอนให้เด็กๆ ร้องเพลงและทำตามท่าตามหุ่นครูและหุ่นนักเรียน
2. ครูนำตัวหุ่นมาแนะนำตัวให้เด็กรู้จัก
  - หุ่นชนิดนี้เรียกว่าอะไร
  - ส่วนต่างๆ ของหุ่นประกอบไปด้วยอะไรบ้าง
  - วัสดุที่ใช้ทำหุ่นทำมาจากอะไร

ขั้นดำเนินการ

1. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ตัวหุ่น พร้อมทั้งอธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ
2. ให้นักเรียน เลือกตัวหุ่นและส่วนประกอบของหุ่น ที่ได้แบ่งไว้ นำไปประกอบเป็นตัวหุ่นให้สมบูรณ์ โดยครูจะให้เด็ก ๆ ได้ลองผิดลองถูกประกอบตัวหุ่นด้วยตนเอง ถ้าเด็กยังไม่กล้าลงมือทำ ครูจะเสนอทางเลือก 2-3 วิธี เป็นแนวทางให้แก่เด็กนักเรียน
3. เมื่อนักเรียนประดิษฐ์เรียบร้อยแล้วครูให้เด็ก ๆ ตั้งชื่อหุ่นของตนที่ได้ประดิษฐ์ขึ้น

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ผลการทำงาน โดยแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้
  - ในการประดิษฐ์หุ่นครั้งนี้อยู่ในระดับ ยาก ปานกลาง ง่าย
  - ครูให้นักเรียนร่วมกันสร้างข้อปฏิบัติในการใช้หุ่น เพื่อที่เด็กจะสามารถใช้หุ่นได้อย่างถูกต้อง

สื่อการเรียนรู้

1. หุ่นมือประกอบเพลง “สวัสดี”
2. วัสดุอุปกรณ์ประดิษฐ์หุ่น

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติ

กิจกรรม

ภาคผนวก

ร้องเพลงประกอบท่าทาง

“สวัสดี”

สวัสดีเธอจ๋า เรามาพบกัน เธอและฉันต่างสวัสดี (ซ้ำ)

### ชื่อกิจกรรม “ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5-6 ปี

เป้าหมาย

เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการ การแก้ปัญหา การจัดลำดับความสำคัญและเวลาผ่านการเรียนรู้กิจวัตรประจำวัน
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถอดทนรอคอย และจดจ่อกับสิ่งที่ได้กระทำจนเกิดความสำเร็จ

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเข้าสู่กิจกรรมด้วยนิทานคำกลอนประกอบหุ่น เรื่อง “หนูทำได้” หลังจากนั้นสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน ตั้งคำถามให้เด็กตอบและแสดงความคิดเห็น

- นิทานเรื่องนี้เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใดบ้าง
- มีกิจวัตรอะไรบ้างที่นักเรียนพบในเรื่อง
- ให้นักเรียนคิดกิจวัตรเพิ่มเติมที่ไม่มีในเรื่องและนักเรียนสามารถทำได้

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม และส่งตัวแทนมาจับสลากเลือกแผ่นป้ายห้องต่าง ๆ ได้แก่ ห้องน้ำ ห้องนอน ห้องนั่งเล่น ห้องเรียน
2. ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันคิดและเลือกกิจวัตรประจำวันที่สามารถปฏิบัติได้ในห้องนั้น ๆ นำมาแสดงละครหุ่น โดยมีเงื่อนไขต้องเป็นกิจวัตรที่ไม่ซ้ำกัน

ขั้นสรุป

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาและสรุปกิจกรรมละครหุ่นที่ได้ปฏิบัติ
  - ให้นักเรียนเรียงลำดับกิจวัตรที่แสดงไปตามลำดับเวลา เช้า กลางวัน เย็น
  - นักเรียนได้สิ่งใดจากการทำกิจวัตรด้วยตนเอง

สื่อการเรียนรู้

1. นิทานประกอบหุ่นเรื่อง “หนูทำได้”
2. หุ่นนักเรียน
3. อุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. แผ่นป้ายห้อง

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม

ภาคผนวก

#### นิทานคำกลอนเรื่อง “หนูทำได้”

พระอาทิตย์โผล่มาจากฟ้า	บอกเวลาเช้านี้แสนสดใส
นิดหน่อยตื่นนอนรีบเร็วไว	เปิดเทอมใหม่เตรียมพร้อมไปโรงเรียน
เข้าห้องน้ำแปรงฟันและล้างหน้า	อาบน้ำพาสดชื่นหอมแจ่มใส
รีบแต่งตัวสวมเสื้อผ้ามั่นใจ	อยู่นิ่งใจจดใจจ่อใส่รองเท้า
อาหารเช้าเติมพลังให้ร่างกาย	สุขสบายกายใจแสนสุขสันต์
นั่งพร้อมหน้าพ่อแม่ลูกผูกสัมพันธ์	แล้วพากันส่งนิดหน่อยไปโรงเรียน
นิดหน่อยไหว้สวัสดิ์เมื่อพบครู	นำเอ็นดูมารักเป็นนันทนา
ตั้งใจเพียรฝึกฝนใฝ่วิชา	หมั่นศึกษาความรู้ในการเรียน
เลิกเรียนแล้วกลับมาช่วยงานบ้าน	ไม่เกียจคร้านแสนสนุกฝึกตัวฉัน
ถึงตอนค่ำฟังนิทานเข้านอนกัน	กิจวัตรหนูทำได้ทุกวันเอย

## ชื่อกิจกรรม “หนูรู้สึกอย่างไร?”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5-6 ปี

### เป้าหมาย

เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงออกและจัดการอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้

### แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กฝึกทักษะอารมณ์ สังคม

### ระยะเวลา

30 นาที

### วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

#### ขั้นนำ

1. ครูเริ่มต้นกิจกรรมด้วย เกม “หน้านี้อารมณ์ไหน” โดยจะมีรูปใบหน้าอารมณ์ต่าง ๆ ให้นักเรียนดูแล้วให้ทำตาม แล้วให้นักเรียนตอบคำถามว่า “หน้านี้อารมณ์ไหน” โดยนักเรียนสามารถตอบหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระตามความรู้สึกของตนเอง
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเกมที่ได้เล่นเชื่อมโยงเรื่องอารมณ์ความรู้สึกในสถานการณ์ต่าง ๆ

#### ขั้นดำเนินกิจกรรม

1. ครูจัดเตรียมอุปกรณ์ในกระดานใบหน้าหุ่น พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ให้นักเรียนฟัง
2. ให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม โดยจะให้แต่ละครุ่นจำลองสถานการณ์ จำนวน 4 สถานการณ์ จากนั้นครูจะถามนักเรียนว่า “สถานการณ์ที่เกิดขึ้นนักเรียนรู้สึกอย่างไร” ให้นักเรียนได้พูดคุยแสดงความคิดเห็นกันกลุ่ม
3. ครูจะให้นักเรียนนำเสนอและปากที่บ่งบอกถึงอารมณ์ ความรู้สึกของเหตุการณ์นั้น ๆ ประกอบให้เป็นใบหน้าที่สมบูรณ์จนครบทุกสถานการณ์

#### ขั้นสรุป

1. ครูอธิบายสถานการณ์และร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกี่ยวกับกิจกรรมและวิธีการจัดการกับอารมณ์ความรู้สึก
  - เมื่อเกิดเหตุการณ์ขึ้นนักเรียนจะอย่างไร
  - นักเรียนจะสังเกตได้อย่างไรว่าตัวเองหรือผู้อื่นกำลังมีอารมณ์หรือความรู้สึกอะไร

### สื่อการเรียนรู้

1. กระดานใบหน้า
2. หุ่นมือ
3. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

### การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม



### ชื่อกิจกรรม “ปลอดภัยไว้ก่อน”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

เป้าหมาย

เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเผชิญกับปัญหา รู้จักคิดก่อนทำ และไม่หุนหันพลันแล่น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดแก้ไขและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา
2. ให้โอกาสเด็กได้เลือก ตัดสินใจ และวางแผนด้วยตนเอง

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเข้าสู่กิจกรรมด้วยเพลง “จรรยา” ประกอบหุ่นมือ โดยครูสอนนักเรียนร้องเพลงและทำตามหุ่นตัวจรรยา
2. ครูสนทนาเนื้อหาของเพลงในเรื่องความปลอดภัยและสัญลักษณ์ต่าง ๆ บนท้องถนน
  - สิ่งที่อยู่บริเวณแยก มีไฟ 3 สี คืออะไร
  - สีแต่ละสีหมายถึงอะไร

ขั้นดำเนินการ

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มจับสลากเลือกสถานการณ์บนท้องถนนพร้อมอุปกรณ์ประกอบฉาก
2. ครูนำสื่อวิดีโอสถานการณ์ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างและให้นักเรียนร่วมกันคิด วางแผนการแสดงละครหุ่น
3. นักเรียนผลัดกันออกมาแสดงที่ละกลุ่ม ซึ่งในการแสดงของนักเรียนครูจะเพิ่มปัญหาหรืออุปสรรคเข้าไปเพื่อให้ได้ฝึกฝนทักษะการคิดแก้ปัญหาในขณะนั้น ถ้าดูแล้วว่าทำไม่ได้ ครูจะชี้แนะแล้วให้นักเรียนลองทำดูอีกครั้ง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและแนะนำวิธีการเดินทางให้ปลอดภัยในชีวิตประจำวัน
  - ถ้านักเรียนเจอปัญหาอย่างที่เกิดขึ้นในละครหุ่น นักเรียนควรทำอย่างไร

สื่อการเรียนรู้

1. หุ่นมือตัวจรรยา
2. เพลงจรรยา
3. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติ

กิจกรรม

ภาคผนวก

#### เพลง จรรยา

ฟังฟอง (PINKFONG)

ก็ถ้าต้องข้ามถนนเมื่อใด	ไฟจรรยา มองไว้ให้ดี
เจอไฟแดงก็หยุดนะ (หยุด)	ถ้าไฟเหลืองเตรียมตัวไว้ (เตรียมตัว)
เจอไฟแดงก็หยุดนะ (หยุด)	ถ้าไฟเขียวคือให้ไป
ก็ถ้าต้องข้ามถนนเมื่อใด	ต้องไม่ลืมมองรถรา
มองดีดีซ้ายและขวา	มองดีดีซ้ายและขวา
รอให้ไฟเขียวนะ	“พร้อมแล้วละ ข้ามได้”

### ชื่อกิจกรรม “อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

#### เป้าหมาย

เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน

#### จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีแรงผลักดันและมีการตั้งเป้าหมายของตนเอง
2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและตั้งใจมากขึ้น

#### แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้รับแรงบันดาลใจ

#### ระยะเวลา

30 นาที

#### วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

##### ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการเล่นเกม “เกมปริศนาหุ่นอาชีพ” ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น โดยยกตัวอย่าง นำหุ่นอาชีพมาคลุมผ้าไว้แล้วบอกสิ่งที่เกี่ยวข้องหรือสิ่งที่บ่งบอกอาชีพนั้น เช่น สอน, กระดานดำ, นักเรียน แล้วให้นักเรียนทายว่าหุ่นมือนี้คืออาชีพอะไร

2. ก่อนเริ่มเกมครูตั้งเงื่อนไขว่าในขณะที่ครูไปคำนวณนักเรียนต้องตั้งใจฟังไม่พูดแทรก เมื่อครูไปจับนักเรียนคนใดต้องการตอบ ให้ยกมือขึ้น จากนั้นตอบคำถามว่าอาชีพนี้คืออาชีพอะไร โดยจำกัดเวลาตอบ 5 วินาที ถ้ายังไม่ถูกต้องให้คนยกมือคนอื่นถัดไปตอบ เมื่อมีนักเรียนตอบถูกจะได้รับตราสัญลักษณ์อาชีพนั้นไป

##### ขั้นดำเนินการ

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามหุ่นมืออาชีพที่ตัวเองชอบ ร่วมกันคิดแสดงความคิดเห็นว่าอาชีพนั้นทำงานที่สถานที่ใดและมีหน้าที่อะไร โดยมีครูช่วยชี้แนะหรือปฏิบัติให้ดูเป็นตัวอย่าง

2. จากนั้นนำสิ่งที่คิดไว้มาแสดงละครหุ่น โดยให้นักเรียนผลัดกันแสดงจนครบทุกกลุ่ม ซึ่งผู้รับชมต้องตั้งใจดูเพื่อตอบ

คำถามท้ายกิจกรรม

##### ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็นในการแสดงละครหุ่นอาชีพและสรุปกิจกรรม

- บทบาทหน้าที่และสถานที่ทำงานของแต่ละอาชีพคืออะไร

#### สื่อการเรียนรู้

1. หุ่นอาชีพ
2. เกมปริศนาหุ่นอาชีพ
3. ตราสัญลักษณ์อาชีพ

#### การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียน

ขณะปฏิบัติกิจกรรม

### ชื่อกิจกรรม “ชวนรู้ ชวนคิด”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

เป้าหมาย

จัดจ้อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการได้คิด สงสัยและสังเกต
2. เพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการทางความคิดที่หลากหลาย
3. เพื่อให้นักเรียนมีสมาธิ จดจ้อตั้งใจในการทำกิจกรรมและฝึกการจดจำ

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้คิด สงสัย สังเกต

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เข้าสู่กิจกรรมด้วยเกม “เหมือน-ต่าง” ครูอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น เริ่มต้นจากให้นักเรียนจดจำภาพหุ่นต้นแบบที่ให้ดูเป็นตัวอย่าง
2. จากนั้นครูจะปิดภาพนำหุ่นต้นแบบ และให้นักเรียนช่วยกันเลือกส่วนประกอบต่าง ๆ ที่จัดเตรียมไว้ให้ เพื่อนำมาประกอบให้เหมือนหุ่นภาพ

ต้นแบบที่นักเรียนจดจำมา

3. เมื่อนักเรียนประกอบเสร็จเรียบร้อย ครูจะนำภาพหุ่นต้นแบบออกมาเทียบดูความเหมือนและแตกต่างกันของหุ่น กลุ่มที่ประกอบได้เหมือนที่สุดจะได้รับคะแนนไป (ทำซ้ำ ๆ โดยเปลี่ยนเป็นแบบต่าง ๆ)

ขั้นดำเนินการ

1. หุ่นคุณครูชวนฟังนิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ผีเสื้อแปลงร่าง” เป็นนิทานเกี่ยวกับวงจรชีวิตของผีเสื้อฝึกให้เด็กได้คิด สงสัยและสังเกต กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้

2. เมื่อครูเล่านิทานจบ ครูถามคำถามเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เช่น

- ผีเสื้อแปลงร่างเป็นอะไรบ้าง
- ผีเสื้อมีลักษณะเป็นอย่างไร
- นักเรียนจะเจอผีเสื้อได้ที่ไหน

3. จากนั้นครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถามคำถามและแสดงความคิดเห็นแปลกเปลี่ยนในสิ่งที่ยากูรู้หรือสิ่งที่สงสัย

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนสรุปกิจกรรมและให้เด็ก ๆ ได้ทดลองเลี้ยงผีเสื้อ

- ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปวงจรชีวิตของผีเสื้อ
- ครูแนะนำวิธีการเลี้ยงผีเสื้อให้นักเรียนที่สนใจสามารถนำไปปฏิบัติได้

สื่อการเรียนรู้

1. นิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ผีเสื้อแปลงร่าง”
2. เกม เหมือน-ต่าง

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจัดจ้อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม

ภาคผนวก

#### นิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ผีเสื้อแปลงร่าง”

ณ พุ่มดอกไม้ที่หอมหวาน ดอกไม้หลากหลายชนิดกำลังเริ่มเบ่งบานและส่งกลิ่นหอมโชยไป เจ้าผีเสื้อแสนสวยถูกกลิ่นหอมนั้นดึงดูด มันเริ่มดมดมดอกไม้ทีละดอก สองดอก จนดมไปทั่วทั้งสวน ช่วยดอกไม้ผสมเกสรและดูน้ำหวานเป็นสิ่งตอบแทน เมื่ออิมแล้วเจ้าผีเสื้อก็บินไปหาไม้และวางไข่ของมันไปบนนั้น จากนั้นมันก็บินหนีไป วันเวลาหมุนผ่านไป 3 วันไข่ที่ผีเสื้อวางไว้ฟักออกมาเป็นเจ้าหนอนตัวเล็ก กินกัดกินไม้ไม่ไปมากมาย จนกลายเป็นเจ้าหนอนตัวอ้วนเขียว ผ่านไป 15 วัน เจ้าหนอนตัวอ้วนมองหาพื้นที่ที่มันจะลอกคราบเป็นดักแต่ต้องเป็นที่ปลอดภัยเพราะเจ้าดักแต่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้เลย มันนอนนิ่งไป 7 วัน ก็เริ่มใช้ขาตันเปลือกดักแต่ออกและค่อย ๆ กางปีกที่มีสีส้มและลวดลายสวยงามออกมาบินไปเที่ยวเล่นพุ่มดอกไม้เหมือนเช่นเดิม

### ชื่อกิจกรรม "สัตว์กระดาษ"

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

เป้าหมาย

จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
2. เพื่อเสริมสร้างสมาธิ การจดจ่อและมุ่งมั่นที่จะไปสู่ความสำเร็จ

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้ลงมือทำ
2. ให้โอกาสเด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยละครหุ่นสัตว์ประกอบเพลง "นั่นตัวอะไร"
2. ครูตั้งคำถามให้เด็กตอบกระตุ้นความคิดและความสนใจของนักเรียน
  - นักเรียนคิดว่าในเพลงมีสัตว์ชนิดใดบ้าง
  - สิ่งใดในเพลงที่บอกนักเรียนว่าเป็นสัตว์ชนิดนั้น
  - สถานที่ที่พาไปดูสัตว์ในเพลงมีที่ไหนบ้าง

ขั้นดำเนินการ

1. ครูจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสัตว์ อธิบายการดำเนินการในการประดิษฐ์หุ่นแบบง่ายโดยใช้ถุงกระดาษ และให้เด็ก ๆ ปฏิบัติด้วยตนเองตามระยะเวลาที่กำหนด
2. ครูให้นักเรียนเลือกประเภทของสัตว์และลงมือทำหุ่นสัตว์จากถุงกระดาษตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของตน
3. ถ้ามีขั้นตอนใดที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือยังไม่กล้าลงมือทำ ครูจะอธิบายและแนะนำการปฏิบัติให้นักเรียน เพื่อเป็นแนวทาง จากนั้นให้นักเรียนลองทำอีกครั้ง
4. หลังจากประดิษฐ์เสร็จเรียบร้อยให้นักเรียนตรวจสอบผลงานของตัวเองหรือของเพื่อนว่ามีอะไรที่ไม่สมบูรณ์หรือมีอะไรเพิ่มเติมอีกหรือไม่

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเองและร่วมกันสนทนาสรุปกิจกรรมและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน
  - ปัญหาที่นักเรียนพบขณะที่ทำการประดิษฐ์
  - เมื่อนักเรียนทำหุ่นกระดาษเสร็จเรียบร้อยแล้วมีความรู้สึกละอย่างไร

สื่อการเรียนรู้

1. หุ่นมือประกอบเพลง "นั่นตัวอะไร?"
2. วัสดุอุปกรณ์การประดิษฐ์

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติ

กิจกรรม

## ภาคผนวก

## เพลง นันทิวอะไร

(ทำนอง Oh Macdonald , เนื้อร้อง ภูษณิศรา สายบัว)

วันนี้จะพาเด็กไปดูสัตว์	ดูสัตว์น้อยสัตว์ใหญ่
นันทิวอะไร งวงยาว หูใหญ่	ลา ลัน ลา ลัน ลา
มันร้อง แปรัน แปรัน มันร้อง แปรัน แปรัน	สะบัดหู สะบัดหาง แล้วก็ร้องแปรัน แปรัน
วันนี้จะพาเด็กไปดูสัตว์	ดูสัตว์น้อยสัตว์ใหญ่
นันทิวอะไร ห้อยโหน ไม้ใหญ่	ลา ลัน ลา ลัน ลา
มันร้อง เจี้ยก เจี้ยก มันร้อง เจี้ยก เจี้ยก	โหนไปมา โหนไปมา แล้วก็ร้องเจี้ยก เจี้ยก
วันนี้จะพาเด็กไปดูสัตว์	ดูสัตว์น้อยสัตว์ใหญ่
นันทิวอะไร ฟันยื่น ว่างไว	ลา ลัน ลา ลัน ลา
มันร้อง ฮี้ ฮี้ มันร้อง ฮี้ ฮี้	วิ่งกุกกับ วิ่งกุกกับ แล้วก็ร้องฮี้ ฮี้
วันนี้จะพาเด็กดูสัตว์	ดูสัตว์น้อยสัตว์ใหญ่
นันทิวอะไร หางม้วน ตัวกลม	ลา ลัน ลา ลัน ลา
มันร้อง ฮืด ฮืด มันร้อง ฮืด ฮืด	กลิ้งไปมา กลิ้งไปมา แล้วก็ร้องฮืด ฮืด
วันนี้จะพาเด็กดูสัตว์	ดูสัตว์น้อยสัตว์ใหญ่
นันทิวอะไร ขี้ข้อน คลอเคลีย	ลา ลัน ลา ลัน ลา
มันร้อง เหมียว เหมียว มันร้อง เหมียว เหมียว	ไล่จับหนู ไล่จับหนู แล้วก็ร้องเหมียว เหมียว

### ชื่อกิจกรรม “มาเล่นกันเถอะ”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

เป้าหมาย

หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส
2. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ฝึกการเป็นผู้ชมที่ดี มีความจดจ่อตั้งใจในการทำกิจกรรม
3. เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักการอดทนได้รอคอยเป็น

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาทสัมผัส (Sensory Integration)
2. ให้โอกาสเด็กจดจ่อใส่ใจ

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เข้าสู่กิจกรรมด้วยเกม “สัตว์อะไรเอ๋ย” ครูบอกกติกาให้นักเรียนฟังคลิปเสียงสัตว์และดูภาพทาง จากนั้นให้ทายว่าเป็นสัตว์ชนิดใด โดยเงื่อนไขการตอบคำถาม

- ให้นักเรียนที่ต้องการตอบยกมือก่อนทุกครั้ง
- เลือกหุ่นสัตว์ที่เป็นคำตอบของนักเรียนและทำท่าทางพร้อมเสียง

ขั้นดำเนินการ

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม แต่ละกลุ่มผลัดกันแสดงละครหุ่นจากหุ่นกระดาษที่นักเรียนประดิษฐ์ในครั้งที่แล้ว
2. ครูให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาทสัมผัส โดยแสดงละครหุ่นตามเรื่องราวที่ครูเล่าประกอบการเคลื่อนไหวตามชนิดของสัตว์ที่ได้
3. ครูทำข้อตกลงในการแสดงและการรับชมกับนักเรียนขณะที่กลุ่มผู้แสดงกำลังแสดง ผู้ชมควรรับชมอย่างสงบเรียบร้อยและตั้งใจรับชมการแสดงของเพื่อน ๆ

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงละครหุ่นและร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้เรียนรู้
  - ครูถามนักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างในบทบาทที่ได้แสดง
  - นักเรียนมีความคิดอย่างไรกับการแสดงของเพื่อน

สื่อการเรียนรู้

1. เกมสัตว์อะไรเอ๋ย
2. หุ่นมือกระดาษ

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม



### ชื่อกิจกรรม “สัมผัสอะไรหนอ”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

เป้าหมาย

ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการหาคำตอบจากการสังเกต สัมผัสและได้ลงมือทำ
3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ทำ

แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาทสัมผัส (Sensory Integration)

ระยะเวลา

30 นาที

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยนิทานประกอบหุ่น เรื่อง ใครสำคัญที่สุด หลังจากนั้นครูสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน
  - อวัยวะในนิทานเรื่องนี้คืออะไรบ้าง
  - ทำไมอวัยวะของนิคน้อยถึงทะเลาะกัน
  - ผลของการที่อวัยวะทะเลาะกันทำให้นิดน้อยเป็นอย่างไร

ขั้นดำเนินการ

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จากนั้นอธิบายขั้นตอนของกิจกรรมให้นักเรียนฟังและปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง
2. ครูให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการบูรณาการประสาทสัมผัสในการคิดวิเคราะห์หาคำตอบ โดยจะแบ่งเป็นด้านต่าง ๆ ให้เด็กช่วยกัน

ปฏิบัติ

- ด้านสัมผัส ให้เด็กใช้มือในการสัมผัสผลไม้
  - ด้านดม ให้เด็กใช้จมูกในการดมกลิ่นผลไม้
  - ด้านชิม ให้เด็กใช้ลิ้นในการชิมรสผลไม้
  - ด้านดู ให้เด็กใช้ตาในการดูภาพเงาของผลไม้
3. ในแต่ละด้านครูจะให้นักเรียนบอกสิ่งที่ได้รับรู้ จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถามว่าคือผลไม้ชนิดใด
  4. ครูเฉลยคำตอบ แล้วให้นักเรียนได้ลองสัมผัส ดมและชิมอีกครั้ง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม
  - นักเรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสอะไรบ้างในกิจกรรมวันนี้
  - ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของประสาทสัมผัส

สื่อการเรียนรู้

1. นิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ใครสำคัญกว่า”
2. ผลไม้

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติ

กิจกรรม

## ภาคผนวก

## นิทาน เรื่อง ใครสำคัญที่สุด

วันหนึ่งนินดน้อยตื่นนอนขึ้นมา เพราะได้ยินอวัยวะของเขากำลังทะเลาะกันว่าใครสำคัญที่สุด

ตา : ฉันสำคัญที่สุด ถ้าไม่มีฉันก็มองไม่เห็น ไปไหนก็ไม่ได้

หู : ถึงมองไม่เห็น มีฉันอยู่ก็ได้ยินเสียงคนบอกทางจะไปไหนมาไหนก็ได้

ปาก : ถึงเจ้าจะได้ยิน แต่ถ้าข้าไม่พูด หูก็ไร้ประโยชน์ ถ้าข้าไม่กินอาหารพวกเจ้าก็อดตายกันหมด

จมูก : ข้าสิสำคัญที่สุด เพราะถ้าข้าหยุดหายใจ พวกเจ้าก็ตาย

ตา หู จมูก ปาก ทะเลาะกันไปมาและไม่ทำหน้าที่ของตนเอง ร่างกายนินดน้อยผอมโซจากความหิว ไม่มีเรี่ยวแรง ร่างกายอ่อนแอ ทำให้อวัยวะอื่น ๆ ในร่างกายเจ็บป่วยไปด้วย ตา หู จมูก ปากทนไม่ได้จึงกลับไปทำหน้าที่ของตน ตาเปิดขึ้นเห็นร่างกายผอมแห้งทรุดโทรม จมูกจึงรีบสูดอากาศที่มีออกซิเจนเข้าไปในร่างกาย หูได้ยินเสียงท้อร้องเพราะความหิว ปากจึงทานอาหารทำให้ร่างกายแข็งแรงขึ้น อวัยวะอื่น ๆ กลับไปทำงานได้ปกติ แขนขากลับมาขยับทรงตัวลุกขึ้นยืนได้ ตา หู จมูก ปาก ทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จึงคิดว่าเราต่างมีความสำคัญเท่ากันหมด เพราะร่างกายต้องพึ่งพาอาศัยการทำงานของอวัยวะทุกส่วน นินดน้อยกลับมาแข็งแรงอีกครั้งและอวัยวะทุกส่วนต่างก็ทำหน้าที่ของตนเองอย่างมีความสุข

### ชื่อกิจกรรม “ระวัง! คนแปลกหน้า”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

#### เป้าหมาย

เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา

#### จุดประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนกล้าเผชิญกับปัญหา โดยคิดก่อนทำไม่หุนหันพลันแล่น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิด แก้ไขและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้

#### แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น
2. ให้โอกาสเด็กได้ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา

#### ระยะเวลา

30 นาที

#### วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

##### ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยนิทานประกอบหุ่น เรื่อง “หนูน้อยหมวกแดง” โดยให้นักเรียนร่วมแสดงละครหุ่นด้วย
2. ครูและนักเรียนสนทนากันถึงข้อคิดที่ได้จากนิทาน และตั้งคำถามชวนให้นักเรียนได้คิด

นิทานเรื่องนี้สอนอะไร

- เหตุการณ์ในนิทานคล้ายกับเหตุการณ์อะไรบ้างในสังคมของเรา

##### ขั้นดำเนินการ

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จากนั้นจับสลากสถานการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ ไปเที่ยวสวนสนุก, เล่นกับเพื่อนที่สนามเด็กเล่น, ไปซื้อของกับครอบครัวที่ห้างสรรพสินค้า, ไปซื้อผักที่ตลาด
2. ครูให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่น จากการแสดงบทบาทสมมติประกอบหุ่นตามสถานการณ์ที่ได้รับ โดยมีครูให้คำแนะนำและร่วมเล่นด้วย โดยจะผลัดกันแสดงทีละกลุ่ม
3. ในระหว่างการแสดงครูจะเพิ่มปัญหาเข้าไปในสถานการณ์เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา ถ้าดูแล้วว่าทำไม่ได้ ครูจะชี้แนะ/ทำให้อู แล้วให้เด็กลองทำดูใหม่

##### ขั้นสรุป

1. ครูและเด็ก ๆ ร่วมกันสรุปกิจกรรม
  - ครูถามนักเรียนว่าสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ได้แสดงไปนั้น สอนอะไรบ้าง
  - ครูแนะนำวิธีการป้องกันตนเองจากคนแปลกหน้า ให้นักเรียนได้ปฏิบัติตามและนำไปใช้

#### สื่อการเรียนรู้

1. นิทานประกอบหุ่น เรื่อง “หนูน้อยหมวกแดง”
2. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

#### การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียน ขณะปฏิบัติกิจกรรม

## ภาคผนวก

### นิทาน หนูน้อยหมวกแดง

กาลครั้งหนึ่ง มีเด็กหญิงตัวน้อยหน้าตาหน้าเอ็นดู เวลาเธอลออกจากบ้าน เธอมักจะสวมหมวกสีแดงเสมอทุกคนจึงเรียกเธอว่า "หนูน้อยหมวกแดง" วันนี้คุณแม่ของหนูน้อยเตรียมอาหาร ขนมและผลไม้ ตั้งใจว่าจะพาหนูน้อยหมวกแดงไปเยี่ยมคุณยายแต่คุณแม่รู้สึกไม่ค่อยสบาย จึงให้หนูน้อยหมวกแดงไปตามลำพัง "ลูกต้องรีบไปรีบกลับ...อย่าเถลไถลนะจ้ะ" คุณแม่บอกหนูน้อยหมวกแดงด้วยความเป็นห่วง หนูน้อยหมวกแดงได้ให้สัญญาคุณแม่แล้วเดินทางไปที่บ้านคุณยายด้วยความเบิกบาน

ระหว่างทางหนูน้อยหมวกแดงแวะเก็บดอกไม้สวย ๆ เพื่อนำไปฝากคุณยายที่กำลังนอนป่วย หมาป่าตัวหนึ่งบังเอิญมาเห็นหนูน้อยหมวกแดงก็น้ำลายไหลเพราะความหิวกระหาย จึงคิดแผนการอย่างหนึ่งขึ้นมา แล้วรีบวิ่งไปที่บ้านคุณยายทันที

ซึ่งในเวลานั้นคุณยายกำลังนั่งถักผ้าพันคออยู่ริมหน้าต่าง คุณยายเหลือบไปเห็นหมาป่ากำลังวิ่ง คุณยายจึงรีบวิ่งหนีออกไปทางหลังบ้านได้ทันเวลา เมื่อเจ้าหมาป่าได้เข้ามาภายในบ้าน เพื่อตามหาคุณยาย แต่หาเท่าไรก็หาไม่พบ จึงได้ปลอมตัวเป็นคุณยาย แล้วขึ้นไปนอนบนเตียง จากนั้นก็นำผ้าห่มมาคลุมตัวจนมิด

หนูน้อยหมวกแดงเก็บดอกไม้อย่างเพลิดเพลินจนลืมเวลา ก็รีบวิ่งไปหาคุณยายที่บ้านทันที แต่กลับพบว่าคุณยายของเธอนั้นมีท่าทางและหน้าตาแปลกประหลาดไปจากเดิม

"คุณยายคะ ทำไมคุณยายต้องนอนคลุมโปงด้วยล่ะคะ ?" หนูน้อยถามด้วยความสงสัย

"ยายเป็นไข้ไม่สบาย ยายเลยหนาวจะหลาน" หมาป่าดัดเสียงตอบ

"คุณยายคะ ทำไมเสียงของคุณยายแปลกจังเลยคะ ?" หนูน้อยถามอีกครั้ง

"ยายเจ็บคอ โหนักมาก เสียงเลยเพี้ยนไปหน่อยจะหลาน" หมาป่าตอบพร้อมแกล้งทำเป็นไอคอกแค้น ทำให้หนูน้อยหมวกแดงสังเกตเห็นเขี้ยวแหลมในปาก

"คุณยายคะ ทำไมคุณยายถึงมีเขี้ยวยาวขนาดนั้นล่ะคะ ?" หนูน้อยหมวกแดงถาม แล้วค่อย ๆ เดินถอยออกมา เพราะเริ่มรู้สึกไม่ปลอดภัย

"ก็เพราะยายมีเขี้ยวไว้จับหลานกินใจล่ะ เจ้าหนูน้อย !!" คราวนี้หมาป่าไม่แสร้งทำตัวใจดีอีกต่อไป พร้อมกระโจนมาตะครุบตัวหนูน้อยหมวกแดงอย่างเกรี้ยวกราด

ปัง บัง บัง !!! เสียงปืนดังขึ้นสามนัด พร้อมกับหมาป่าวิ่งหนีไปสุดชีวิต นายพรานหนุ่มบุกเข้ามาช่วยชีวิตหนูน้อยหมวกแดง และพาคุณยายกลับมาได้อย่างปลอดภัย หนูน้อยหมวกแดงสารภาพความผิด และขอโทษคุณยายที่ตัวเองเถลไถล จนได้รับอันตรายนั่นทั้งคู่ "ยายไม่โกรธอะไรหรอกจ้ะ แค่หนูไม่เป็นอะไรก็พอแล้ว แต่ต้องสัญญากับยายก่อนนะว่าจะไม่เชื่อฟังคนแปลกหน้า ไม่เล่นจนจนลืมเวลาแบบคราวนี้อีก" หนูน้อยหมวกแดงพยักหน้ารับคำ พอคคุณยายเห็นดังนั้นก็ยิ้มรับ แล้วเลี้ยงอาหารมื้ออร่อยให้นายพรานแทนคำขอบคุณ ก่อนทั้งสองจะพาหนูน้อยหมวกแดงกลับสู่อ้อมอกของคุณแม่ที่บ้านโดยสวัสดิภาพ..

### ชื่อกิจกรรม “งานบ้านน่าทำ”

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

#### เป้าหมาย

ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด

#### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการจัดการ วิธีแก้ปัญหา ความมีวินัยผ่านการเรียนรู้กิจวัตรประจำวัน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอดทนรอคอย ทำกิจกรรมจนเสร็จสิ้น
3. เพื่อให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจ เห็นคุณค่าในตัวเอง

#### แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กได้ลงมือทำ
2. ให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน

#### ระยะเวลา

30 นาที

#### วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

##### ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการใช้นิทานคำกลอนประกอบหุ่น เรื่อง “หนูนาทำงานบ้าน”
2. ครูสนทนากับนักเรียนมีตั้งคำถามให้ได้แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน
  - ในเรื่องหนูนาทำงานบ้านอะไรบ้าง
  - นักเรียนรู้จักงานบ้านอะไรที่นอกเหนือจากเรื่องนี้บ้าง

##### ขั้นดำเนินการ

1. ครูและนักเรียนร่วมกันเรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแสดงละครหุ่น เกี่ยวกับงานบ้านน่าเล่น
2. ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับภารกิจงานบ้านในห้องต่าง ๆ ให้นักเรียนนำหุ่นมาแสดงละครการปฏิบัติงานบ้าน โดยก่อนลงมือทำนักเรียนต้องเลือก

อุปกรณ์และบอกวิธีการปฏิบัติ จากนั้นผลัดกันแสดงแต่ละกลุ่ม

##### ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน
  - ครูถามนักเรียนว่างานบ้านที่นักเรียนแสดงมีอะไรบ้าง
  - ครูให้นักเรียนบอกข้อดีของการทำงานบ้าน
  - ครูแนะนำให้นักเรียนนำการปฏิบัติงานบ้านนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

#### สื่อการเรียนรู้

1. หุ่นมือ
2. อุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. นิทานคำกลอนประกอบหุ่น เรื่อง “หนูนาทำงานบ้าน”

#### การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม

#### ภาคผนวก

##### นิทานคำกลอน เรื่อง “หนูนาทำงานบ้าน”

พ่อจ๋าแม่จ๋าหนูนาอยากช่วย	ทำงานบ้านด้วยช่วยงานสนุกจัง
เสื้อผ้าถอดแล้วไม่วางกองไว้	ให้นำไปใส่ลงในตะกร้า
กินข้าวอิ่มแล้วจานช้อนต้องล้าง	ช่วยกันงานบ้านทำได้ง่ายง่าย
ของเล่นเล่นแล้วต้องเก็บ	คู่มือระเบียบและมีวินัย
กวาดดูบ้านเราให้สะอาด	ปิดปิดกวาดกวาดทำได้ดีทำได้
ต้นไม้ที่บ้านอย่าลืม	รดน้ำเร็วเข้าต้นโตไวไว
แบ่งบาภาระพ่อแม่	ที่ท่านดูแลเราจนเติบโตใหญ่
งานบ้านสนุกจังเลย	หนูนาสามารถทำได้ทำได้

## ชื่อกิจกรรม “ถึงขยะหลากสี”

**กลุ่มเป้าหมาย** นักเรียนปฐมวัยอายุ 5 -6 ปี

### เป้าหมาย

เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย

### จุดประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการใช้ความคิด การเคารพกติกา รู้จักการยั้งคิด ไตร่ตรองและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการแยกขยะ การรักษาและดูแลสิ่งแวดล้อม

### แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส

1. ให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น

### ระยะเวลา

30 นาที

### วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม

#### ขั้นนำ

1. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยนิทานประกอบหุ่นร่วมกับนักเรียน เรื่อง “ถึงขยะหลากสี”
2. ครูและนักเรียนสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับนิทาน มีการตั้งคำถามและแลกเปลี่ยนความคิด
  - ครูถามนักเรียนว่าถึงขยะมีสีอะไรบ้างและมีความหมายว่าอย่างไร
  - ครูถามนักเรียนว่าเพราะอะไรทำไมต้องแยกประเภทของขยะ

#### ขั้นดำเนินการ

1. ครูให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม “แยกขยะ” ครูกำหนดกฎกติกาและ เงื่อนไขให้เด็กปฏิบัติตาม
2. ครูจะมีรูปภาพขยะขยะต่าง ๆ วางรวมกันไว้ จากนั้นให้ผลัดกันมาเลือกขยะ แล้วนำไปทิ้งให้ลงถังขยะตาม

ประเภท โดยนักเรียนต้องคิดและวิเคราะห์ว่าเป็นขยะชนิดไหน

3. ให้นักเรียนจดจำขยะของตัวเอง เมื่อผลัดกันเล่นจนครบ ครูจะเฉลยคำตอบ ถ้านักเรียนคนใดที่ทิ้งขยะลงถังได้ถูกต้อง ครูจะมีเหรียญสิ่งแวดล้อมให้นักเรียน

#### ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทิ้งขยะและร่วมกันทำข้อปฏิบัติในการทิ้งขยะของห้องเรียน

- ครูให้นักเรียนทบทวนเรื่องขยะแต่ละประเภทและการทิ้งขยะให้ถูกต้อง

- ครูถามนักเรียนว่านอกจากการทิ้งขยะให้ถูก ยังมีวิธีการรักษาสิ่งแวดล้อมอะไรอีกบ้าง **สื่อการเรียนรู้**

1. นิทานประกอบหุ่น เรื่อง “ถึงขยะหลากสี”

2. รูปภาพขยะชนิดต่าง ๆ

### การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมด้านการการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่ทำของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม



## ภาคผนวก

### นิทาน ถึงขยะหลากหลายสี

เช้าวันหนึ่งขณะน้องคอมเดินไปสวนสาธารณะ ในมือของคอมถือแก้วน้ำจึงขอคุณแม่ไปทิ้งขยะ เดินไปเจอถังขยะหลากหลายสีวางเรียงกัน

**น้องคอม :** “แก้วน้ำพลาสติกควรทิ้งถังไหนดีนะ”

**หุ่นถึงขยะสีเขียว :** “แล้วเจ้าหนูคิดว่าแก้วน้ำพลาสติกเป็นขยะอะไรล่ะจ๊ะ”

**น้องคอม :** น้องคอมสงสัยว่านั่นเสียใคร จึงมองหาแล้วก็ต้องตกใจว่าเป็นถังขยะ “ถังขยะพูดได้” แล้ว น้องคอมก็ถามสิ่งที่ตนเองอยากรู้ “แล้วผมจะรู้ได้อย่างไรว่าขยะที่เราเป็นขยะประเภทไหน”

**หุ่นถึงขยะสีเขียว :** “ถังขยะจะแบ่งเป็น 4 ประเภท เรามีสีเขียวใช้ทิ้งขยะเปียกหรือขยะที่ย่อยสลายได้

พวกเศษอาหารต่าง ๆ ขยะพวกนี้สามารถนำไปทำปุ๋ยหมักจากธรรมชาติได้”

**หุ่นถึงขยะสีเหลือง :** “เรามีสีเหลืองใช้ทิ้งขยะรีไซเคิลหรือขยะที่นำกลับมาใช้ได้ใหม่ เช่น กระป๋อง กระดาษ โลหะ ขวดน้ำ หรือแก้วน้ำพลาสติก ขยะเหล่านี้จะนำไปรีไซเคิลและถูกนำกลับมาใช้ใหม่”

**หุ่นถึงขยะสีน้ำเงิน :** “เรามีสีน้ำเงินใช้ทิ้งขยะทั่วไปเป็นขยะที่นำกลับมาใช้งานไม่ได้ เช่น โฟม ถุงพลาสติก เป็นต้น ซึ่งขยะเหล่านี้มีการย่อยสลายที่ช้ามาก บางชนิดก็ไม่ย่อยสลายอีกด้วย”

**หุ่นถึงขยะสีแดง :** “เรามีสีแดงใช้ทิ้งขยะอันตรายหรือมีพิษกับมนุษย์ สัตว์และสิ่งแวดล้อม เช่น หลอดไฟ กระป๋องสเปรย์ ถ่านไฟฉาย เป็นต้น โดยขยะเหล่านี้จะถูกนำไปทำลายอย่างถูกวิธีเพื่อไม่ให้เป็นอันตรายต่อสภาพแวดล้อม

**หุ่นถึงขยะสีน้ำเงิน :** “แล้วที่นี้รู้หรือยังว่าขยะในมือของเจ้าหนูจะต้องทิ้งลงถังไหน”

**น้องคอม :** “ผมรู้แล้วครับ แก้วน้ำพลาสติก ควรทิ้งในถังสีเหลืองหรือถังขยะรีไซเคิลครับ”

**หุ่นถึงขยะสีเหลือง :** “เก่งมากเลยเจ้าหนู หลังจากนั้นก่อนจะทิ้งขยะก็ควรแยกขยะเป็นประเภทให้ถูกต้องก่อน เพื่อที่จะได้เกิดความสะอาด ถูกต้อง และเป็นการรักษาสิ่งแวดล้อมด้วยนะจ๊ะ”

ตั้งแต่นั้นน้องคอมก็ทิ้งขยะได้ตรงตามประเภทและยังสามารถอธิบายถึงขยะแต่ละประเภทให้เพื่อนๆ ได้ฟังและร่วมกันช่วยรักษาสภาพแวดล้อม



ภาคผนวก ข

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2 – 6 ปี (แบบ MU.EF-101)  
ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล



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

### แบบประเมินนี้พัฒนาโดย

#### หัวหน้าโครงการวิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร. นวลจันทร์ จุฑาภักดิ์กุล  
ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล  
มหาวิทยาลัยมหิดล  
[nuanchan.chu@mahidol.edu](mailto:nuanchan.chu@mahidol.edu)

#### นักวิจัย

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

#### ผู้ช่วยนักวิจัย

อาจารย์ สกฤษณ์ จันทร์สืบสาย  
นางสาววราบุษ ศุภลักษณ์บันลือ

สนับสนุนทุนวิจัยโดยสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส)

ปีงบประมาณ 2557-2559

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อเมื่อขออนุญาตจากเจ้าของแบบประเมิน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



มหาวิทยาลัยมหิดล  
มยุปชาวนิเวศน์

### 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. กรอกข้อมูลข้อมูลทั่วไปของครูและนักเรียนในส่วนที่ ① และ ⑤ 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

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

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...../...../.....  
 ท่านเป็นครูที่สอนเด็กคนนี้นีมาแล้วอย่างน้อย 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
<b>ข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม</b>		<b>รวม.....คะแนน (1)</b>				
11.	เปลี่ยนกิจกรรมตามตารางแต่ละช่วงของวันได้โดยไม่ต้องมีปัญหา	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 แม้สิ่งแวดล้อมจะวุ่นวายจุกจิกจอแจ	0	1	2	3	4
<b>ข้อ 11-15 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการเปลี่ยน/ความยืดหยุ่นในการคิด</b>		<b>รวม.....คะแนน (2)</b>				
16.	เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหา ไม่เอาแต่ไว้วางใจ	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 เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน	0	1	2	3	4
20.	เมื่อผิดหวังเสียใจ คุบรอบโยนให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ชั่วโมงไม่เกิน 5 นาที, 5 ชั่วโมงไม่เกิน 10 นาที)	0	1	2	3	4
<b>ข้อ 16-20 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์</b>		<b>รวม.....คะแนน (3)</b>				

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า และไม่นำอนุญาตให้ตัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

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 เด็กจำได้และปฏิบัติตามได้ถูกต้องครบถ้วน	0	1	2	3	4
22.	ทำกิจกรรมที่มีหลายขั้นตอนได้เองจนเสร็จโดยไม่ต้องให้ครูคอยกำกับเช่น เก็บของเล่นจนเสร็จ ต่อจิ๊กซอว์จนเสร็จ (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.	สนทนาหัวข้อเดิมได้ต่อเนื่องหรืออธิบายเรื่องราวได้จนจบเช่นเล่ากิจกรรมที่ทำกับครอบครัวในวันหยุดให้ครูฟังจนจบ	0	1	2	3	4
25.	เมื่อครูเล่านิทานสั้นๆให้ฟังจบไปครูหนึ่ง เด็กสามารถเล่าทวนหรือบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับนิทานนั้นได้ (เช่น ตัวละคร อาก เหตุการณ์ เรื่องราว)	0	1	2	3	4
26.	มีช่วงระยะเวลาสนใจจดจ่อตามวัย เช่น 3 ขวบจดจ่อได้นาน 3 นาที, 5 ขวบจดจ่อได้นาน 5 นาที	0	1	2	3	4
<b>ข้อ 21-26 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านความจำระยะทำงาน</b>		<b>รวม.....คะแนน (4)</b>				
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 เมื่อทำน้ำหกรู้จักหาม้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่ล้อมไม่ถึงรู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาปีนหยิบของ เมื่อไม่มีเพื่อนทานข้าวรู้จักเดินไปหยิบ ไม่มีयाงลบรู้จักเดินไปหา	0	1	2	3	4
32.	ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสีอื่นแทน ลากเส้นผิดแต่ไม่มีयाงลบก็ทำต่อจนเสร็จได้	0	1	2	3	4
<b>ข้อ 27-32 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ</b>		<b>รวม.....คะแนน (5)</b>				

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

(1)การหยุด กายอัยยัง คะแนนที่ได้...../40	(2) ยึดหยุ่นทางความคิด คะแนนที่ได้...../20	(3) การควบคุมอารมณ์ คะแนน...../20	(4) ความจำระยะทำงาน คะแนนที่ได้...../24	(5) การวางแผนจัดการ คะแนนที่ได้...../24	(6)คะแนนพัฒนาการ โดยรวม...../128
T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี
T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง
T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา
T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง

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

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆได้เงื่อนไขเดียวกัน

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 เด็กจำได้และปฏิบัติตามได้ถูกต้องครบถ้วน	0	1	2	3	4
22.	ทำกิจกรรมที่มีหลายขั้นตอนได้เองจนเสร็จโดยไม่ต้องให้ครูคอยกำกับเช่น เก็บของเล่นจนเสร็จ ต่อจิ๊กซอว์จนเสร็จ (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.	สนทนาหัวข้อเดิมได้ต่อเนื่องหรืออธิบายเรื่องราวได้จนจบเช่นเล่ากิจกรรมที่ทำกับครอบครัวในวันหยุดให้ครูฟังจนจบ	0	1	2	3	4
25.	เมื่อครูเล่านิทานสั้นๆให้ฟังจบไปครูหนึ่ง เด็กสามารถเล่าทวนหรือบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับนิทานนั้นได้ (เช่น ตัวละคร อาก เหตุการณ์ เรื่องราว)	0	1	2	3	4
26.	มีช่วงระยะเวลาสนใจจดจ่อตามวัย เช่น 3 ขวบจดจ่อได้นาน 3 นาที, 5 ขวบจดจ่อได้นาน 5 นาที	0	1	2	3	4
<b>ข้อ 21-26 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านความจำระยะทำงาน</b>		<b>รวม.....คะแนน (4)</b>				
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 เมื่อทำน้ำหกรู้จักหาม้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่ล้อมไม่ถึงรู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาปีนหยิบของ เมื่อไม่มีเพื่อนทานข้าวรู้จักเดินไปหยิบ ไม่มีयाงลบรู้จักเดินไปหา	0	1	2	3	4
32.	ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสีอื่นแทน ลากเส้นผิดแต่ไม่มีयाงลบก็ทำต่อจนเสร็จได้	0	1	2	3	4
<b>ข้อ 27-32 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ</b>		<b>รวม.....คะแนน (5)</b>				

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

(1)การหยุด กายอัยยั้ง คะแนนที่ได้...../40	(2) ยึดหยุ่นทางความคิด คะแนนที่ได้...../20	(3) การควบคุมอารมณ์ คะแนน...../20	(4) ความจำระยะทำงาน คะแนนที่ได้...../24	(5) การวางแผนจัดการ คะแนนที่ได้...../24	(6)คะแนนพัฒนาการ โดยรวม...../128
T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี	T>60 <input type="checkbox"/> ดีมาก T56-60 <input type="checkbox"/> ดี
T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง	T45-55 <input type="checkbox"/> ปานกลาง
T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา	T40-44 <input type="checkbox"/> ควรพัฒนา
T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง	T<40 <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง

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

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : "สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล"

Code.....

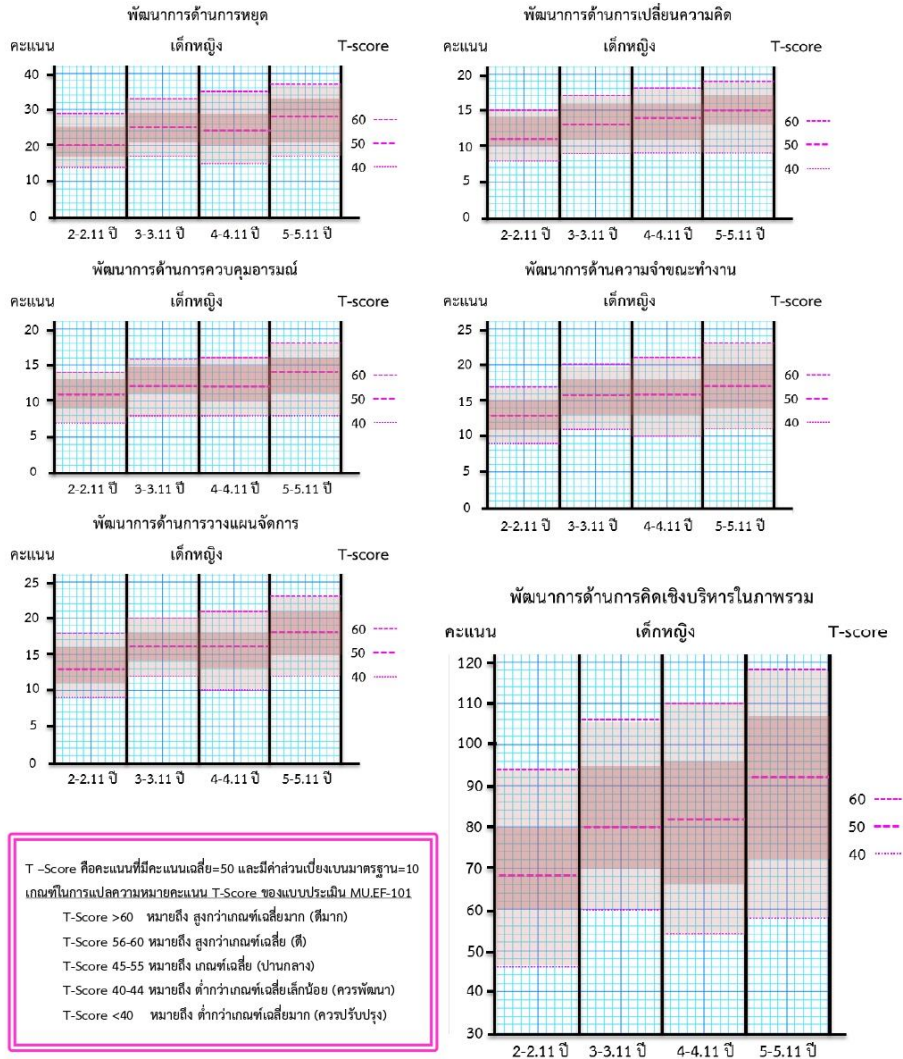


แบบ MU.EF-101

4

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

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



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

Code.....

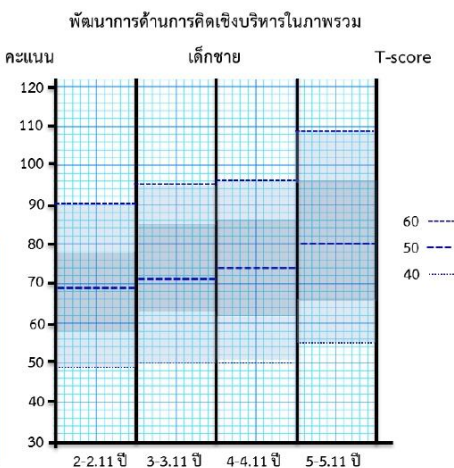
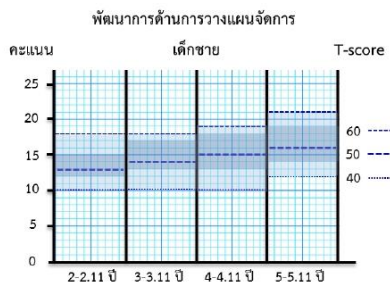
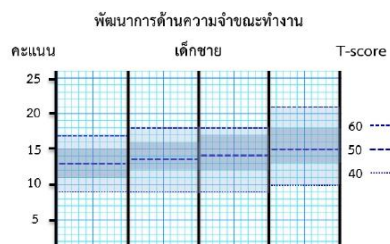
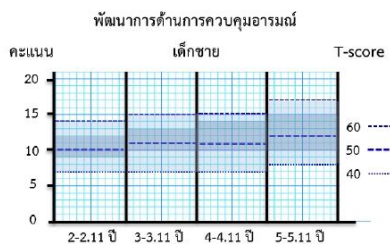
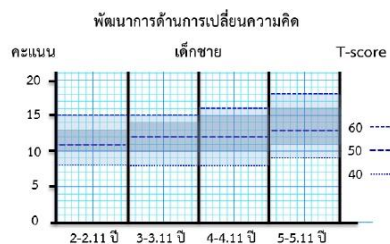
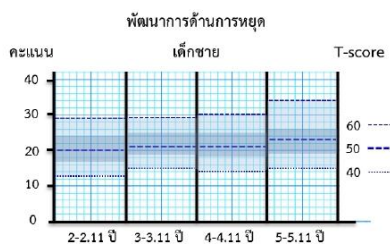


แบบ MU.EF-101

④


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

เด็กชาย.....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  
 อนุญาตให้ทำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทาง  
 การค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่ออีกเรื่อยๆ ได้เงื่อนไขเดียวกัน  
 โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : "สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล"



ภาคผนวก ค

การพัฒนาของทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 12 คน  
ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นเป็นรายบุคคล

ตาราง 11 การแสดงการพัฒนาของทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 12 คน ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่นเป็นรายบุคคล

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
1	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	4	3	75.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	4	3	75.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	3	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	3	2	50.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	3	1	25.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1	4	3	75.0
	รวม	14	37	23	57.5



ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
2	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	3	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	1	3	2	50.0
	จัดจ้กับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	4	3	75.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	3	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	4	3	75.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	1	3	2	50.0
	จัดจ้กับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	2	4	2	50.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	13	35	22	55.0



ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
3	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	3	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	2	4	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	4	3	75.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	4	3	75.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	3	2	50.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	3	2	50.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	14	36	22	55.0

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
4	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	4	3	75.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	3	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	4	3	75.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	4	3	75.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	13	37	24	60.0

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
5	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	3	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	1	3	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	4	3	75.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	3	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	4	3	75.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	3	1	25.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1	3	2	50.0
	รวม	13	35	22	55.0

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
6	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	4	3	75.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	1	3	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	4	3	75.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	4	3	75.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	4	3	75.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	2	3	1	25.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	2	3	1	25.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	1	3	2	50.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	2	3	1	25.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1	3	2	50.0
	รวม	13	34	21	52.5

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
7	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	4	3	75.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	1	3	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	2	3	1	25.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	4	3	75.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	2	4	2	50.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	3	1	25.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	3	2	50.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1	4	3	75.0
	รวม	13	34	21	52.5

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
8	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	2	4	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	2	4	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	4	3	75.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	4	3	75.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	1	4	3	75.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	3	2	50.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	14	37	23	57.5



ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
9	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	4	3	75.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จัดจ้อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	2	4	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	3	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	1	3	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	3	2	50.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จัดจ้อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	3	2	50.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1	3	2	50.0
	รวม	13	34	21	52.5

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
10	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	1	3	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	3	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	3	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	1	4	3	75.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	2	4	2	50.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	15	37	22	55.0

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
11	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	2	4	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	2	4	2	50.0
	จัดจ้านกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	1	4	3	75.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	1	3	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	2	4	2	50.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	3	2	50.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จัดจ้านกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	2	4	2	50.0
	รวม	16	38	22	55.0

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ความ แตกต่างของ คะแนน	ผลการ พัฒนา (ร้อยละ)
12	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	2	4	2	50.0
	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการ แก้ปัญหา	1	3	2	50.0
	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	2	4	2	50.0
	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายสำเร็จในเวลา ที่กำหนด	2	4	2	50.0
	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	2	3	1	25.0
	เมื่อต้องการพูดสามารถรอได้ โดยไม่พูด แทรกขึ้นมา	2	3	1	25.0
	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขอ อนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	1	4	3	75.0
	รู้จักหยุดเมื่อได้ยินเสียงครูเตือน	2	4	2	50.0
	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	1	4	3	75.0
	เล่นอย่างระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่น แรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	1	4	3	75.0
	รวม	16	37	21	52.5



ภาคผนวก ง

รูปภาพพฤติกรรมด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

## กิจกรรมที่ 1 เจ้าหูนมาแล้ว



“เจ้าหูนมาแล้ว” เป็นครั้งแรกของการทำกิจกรรม โดยพื้นฐานนักเรียนรู้จักและเคยเห็นหูนมือมาบ้างแล้ว ทำให้มีนักเรียนบางคนยังพูดคุยกับเพื่อนและไม่มีสมาธิสนใจกิจกรรม



มีนักเรียนส่วนน้อยที่ตั้งใจฟังและให้ครูพูดจบก่อนแล้วค่อยซักถาม ส่วนใหญ่จะรีบแย่งพูดและถามแทรกขึ้นมาขณะกำลังอธิบาย ทำให้เกิดความล่าช้าในการทำกิจกรรม ครูจึงตั้งกติกาให้นักเรียนยกมือก่อนที่จะถามหรือพูด



ขณะลงมือปฏิบัติตัวหูนด้วยตนเอง นักเรียนบางกลุ่มมีการขัดแย้งกับเพื่อนและใช้คำพูดที่ไม่ดี ครูมีการตักเตือนและแนะนำให้เข้าคิวในการหยิบใช้อุปกรณ์ มีนักเรียนที่ไม่กล้าลงมือทำ บ้างก็ทำไม่ได้เลยไม่ยอมทำ ครูจะคอยให้คำแนะนำว่า “ถ้าเด็ก ๆ ตั้งใจและทำให้เสร็จ เด็ก ๆ ก็จะมีหูนเป็นของเล่นไว้เล่นกับ เพื่อน ๆ” และให้นักเรียนลงมือทำด้วยตนเองอีกครั้งจนสำเร็จ



นักเรียนนำหูนที่ทำเสร็จ มาตั้งชื่อและผลัดกันดูผลงานของเพื่อน ๆ มีนักเรียนพูดว่า “ทำหูนต้องอดทน เพราะต้องรอการแห้ง ถ้าไม่รอให้แห้งหูนก็จะหลุดและกาวจะเปื้อนมือ”



## กิจกรรมที่ 2 ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน



เมื่อเปิดสื่อวิดีโอ มีนักเรียนที่หันมาพูดคุยกันบ้าง แต่เมื่อเห็นเพื่อนตั้งใจดูก็หยุดคุยและรับชม เมื่อจบนักเรียนยกมือและตอบคำถามตามลำดับ มีนักเรียนตอบกิจกรรมเพิ่มเติมว่า “เข้าแถวเคารพธงชาติ, ดูโทรทัศน์, เล่นมือถือ, ฉี่, อึ, ออกกำลังกาย”



นักเรียนแสดงละครหุ่นตามที่ได้จับสลากมา มีการพูดคุยกันแบ่งการเล่น เช่น “เราขอแปร่งฟัน” “เราสระผมนะ” แต่เมื่อได้ทำผ่านตัวหุ่นนักเรียนยังสื่อสารให้เพื่อนทนายไม่ได้ ครูจึงแนะนำว่า “ให้ใช้ท่าทางหรือเสียงประกอบไปพร้อมๆกับการแสดงท่าทางของหุ่น ทำให้นักเรียนมีความกล้ามากขึ้น



วันนี้แสดงละครหุ่นเรื่องกิจวัตร นักเรียนได้เชื่อมโยงตัวเองกับกิจวัตรของแต่ละกลุ่มที่แสดงไป ร่วมกันเรียงลำดับกิจวัตรก่อนหลัง โดยใช้หุ่นทำท่าทาง ครูถามว่า “นักเรียนได้สิ่งใดในวันนี้” นักเรียนยกมือตอบทีละคนว่า “รู้ว่าต้องทำอะไร” “อดทนเป็นค่ะ” “รู้ว่าหน้าที่ครับ” “ทำอะไรด้วยตนเองได้ค่ะ”



### กิจกรรมที่ 3 หนูรู้สึกอย่างไร ?



ครูอธิบายวิธีการเล่น นักเรียนฟังอย่างตั้งใจ เมื่อเริ่มเกมมีนักเรียนพูดว่า “เงิน ไม่อยากทำ” จะมีเพื่อน ๆ คอยให้กำลังใจว่า “สนุกนะลองทำดู” “ไม่ยากเลย” บางคนเพื่อนทำให้ดูก่อน จึงเกิดความกล้ามากขึ้น



ครูแสดงละครหุ่นในสถานการณ์จำลอง ขณะครูแสดงเด็ก ๆ มีการพูดคุยกันเล็กน้อย และเมื่อครูเตือนก็หยุดคุยกันแล้วตั้งใจรับชมมากขึ้น เมื่อการแสดงจบครูถามว่า “เหตุการณ์นี้นักเรียนรู้สึกอย่างไร” ให้แต่ละกลุ่มผลัดกันมาตอบคำถาม



นักเรียนพูดคุยปรึกษากันและช่วยกันตอบคำถาม นักเรียนที่มีความคิดแตกต่างกันมีแย้งกันตอบบ้าง ครูแนะนำว่า “บางสถานการณ์อาจเกิดได้หลายอารมณ์” นักเรียนจึงผลัดกันตอบในสิ่งที่เลือก พร้อมทั้งอธิบายได้ว่ารู้สึกอย่างไร



จากสถานการณ์ที่เล่นของเล่นอยู่แล้วเพื่อนมาแย่งเด็ก ๆ พูดว่า “ผมรู้สึกโกรธ แล้วจะไปฟ้องครูครับ” อีกคนตอบว่า “ถ้าผมเห็นเพื่อนเล่นอยู่ผมก็จะรอเพื่อนเล่นเสร็จก่อนครับ” “ถ้าเป็นหนูจะเข้าไปขอเพื่อนเล่นด้วยค่ะ” ครูสอนเด็ก ๆ ว่า “ให้พูดว่าโกรธแล้วนะ” เมื่อรู้สึกโมโห แล้วแยกไปอยู่คนเดียวตัวสักพัก และสอนให้รู้จักการให้อภัยตนเองและผู้อื่น

#### กิจกรรมที่ 4 ปลอดภัยไว้ก่อน



ขณะที่ครูสาธิตนักเรียนตั้งใจฟังและดูท่าทางประกอบ จากนั้นก็ตั้งใจร้องเพลงและเดินตาม นักเรียนยกมือตอบคำถามว่า “คือไฟจราจรที่ให้รถดูคะ” “มีสีแดงให้หยุด” “สีเหลืองรอก่อน” “สีเขียวคือให้รถวิ่งครับ”



กลุ่มนี้ได้จากทางม้าลาย ครูได้เพิ่มไฟคนข้ามถนนเข้าไป เมื่อไฟเป็นสีเขียวไม่มีใครกล้าเดินข้ามมาเลย แต่กานต์ชนิตคงเคยมีประสบการณ์เดิมในการข้ามถนน จึงเอามือจับมือเพื่อนแล้วเดินไปพร้อมกัน จากนั้นครูอธิบายเพิ่มเติม และลองแสดงใหม่อีกครั้ง ทำให้เด็ก ๆ เข้าใจและสนุกมากขึ้น



กลุ่มนี้ได้จากสีแยกไฟแดง เด็ก ๆ คอยกันว่า “พวกเราจะเป็นรถ แล้ววิ่งไปมาบนถนน” ในช่วงแรกเด็ก ๆ วิ่งวุ่นชนกันไปมา จนเพื่อนบางคนเจ็บ ครูจึงเพิ่มสถานการณ์ให้ตำรวจกับไฟจราจรเข้าไป นักเรียนก็เรียกเพื่อน ๆ ให้ดูสีของไฟ “ไฟแดงเธอหยุดก่อน เราไฟเขียวเราไปได้” เด็ก ๆ ก็ทำตามจราจร

## กิจกรรมที่ 5 อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ



นักเรียนทำตามกติกาที่ได้ตกลงกันไว้ ยกมือก่อนตอบคำถามทุกครั้ง จะมีแค่บางคนที่ยกมือแล้วตอบเลย แต่เมื่อเห็นว่าเพื่อนๆ ยกมือก่อน ตนเองก็ทำตามในสิ่งที่ถูกต้อง



นักเรียนสามารถเลือกอาชีพที่ตนเองอยากเป็นได้อย่างอิสระ ครูจะพูดกระตุ้นว่า “เลือกอาชีพที่เด็ก ๆ อยากเป็นหรืออยากลองทำได้นะคะ” เมื่อได้กลุ่มแล้วมาแสดงละครหุ่น ช่วงแรกเด็ก ๆ จะมีเขิน ไม่กล้าทำบ้าง สักพักก็พูดคุยตกลงและกล้ามากขึ้น เด็ก ๆ จะสลับบทบาทกันบ้าง เนื่องจากหุ่นมีจำกัด แต่เด็ก ๆ สามารถรอคิวได้ ในบางอาชีพ เช่น ตำรวจ ทหาร เด็กจะใช้การต่อสู้กัน แต่จะเล่นอย่างระมัดระวังมากกว่าแต่ก่อน



## กิจกรรมที่ 6 ชวนรู้ชวนคิด



นักเรียนตั้งใจดูภาพต้นแบบและจดจำ น้อง รอมฎอนพูดว่า “เราจะจำตรงเสื้อ ให้เธอจำ ผมไปนะ” เป็นการแบ่งที่ชัดเจน เพื่อเพิ่มความแม่นยำได้มากขึ้น เมื่อตอบบางคู่มี ทะเลาะกัน “เราจำได้ว่าเป็นผมแบบนี้ เหมือนผมผู้ชาย อันอื่นเป็นของผู้หญิง” เมื่อ เพื่อนฟังแล้วมีเหตุผลจึงรับฟัง ส่วนนักเรียน คนอื่น ๆ ก็รอดได้ไม่วุ่นวาย ดูเพื่อน ๆ ที่เล่น อยู่เป็นตัวอย่างอย่างเจียบ ๆ ไม่รบกวน สมมติของเพื่อน



ครูตั้งเงื่อนไขก่อนเริ่มกิจกรรมว่า “ถ้ามีสิ่ง ที่อยากรู้หรือสงสัยให้ถามได้หลังนิทาน จบ” ทำให้ในขณะที่ครูเล่านิทานนักเรียน ตั้งใจรับชมและรับฟัง คำถามของ นักเรียนที่ถาม เช่น “ทำไมผีเสื้อไม่เติบโต เหมือนคน ทำไมเปลี่ยนร่างไปมา” “ผม เคยเห็นหนอนที่ไม่เหมือนกัน ทุกตัวต้อง กลายเป็นผีเสื้อหมดเลยมั๊ยครับ” บางคน มีประสบการณ์เดิมจากที่เคยเห็นก็จะรู้ ลักษณะของผีเสื้อ



## กิจกรรมที่ 7 สัตว์กระดาษ



นักเรียนตั้งใจฟังเพลงที่ครูร้องให้ฟังจนจบ และผลัดกันยกมือตอบคำถาม ไพศาลตอบว่า “มีข้างครับ เพราะมีวงแล้วเสียงแปร้น เป็นเสียงของข้างครับ” อัยรินทร์พูดว่า “ตอนฟังแรกๆ หนูก็ไม่รู้ค่ะ มารู้ตอนเสียงที่สัตว์มันร้อง เพราะเคยได้ยินค่ะ” เลอสรณ์ตอบว่า “มันอยู่ที่สวนสัตว์ครับ บางตัวก็อยู่ในป่า” จากที่นักเรียนได้ตอบคำถามมานั้น โดยส่วนใหญ่ จะมีประสบการณ์เดิมมาก่อนเลย สามารถวิเคราะห์และตอบคำถามได้



นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับการประดิษฐ์ ยังมีบางคนไม่กล้าตัดกระดาษ เพราะกลัวจะผิด ครูจึงพูดว่า “เริ่มจากวางดูก่อน แล้วถ้ามันใจค่อยทากาวก็ได้ กาวที่ละน้อย ๆ สามารถแก้ไขได้นะ” เด็ก ๆ จึงได้ลองทำดูด้วยตนเองอีกครั้ง บางคนมีความมั่นใจมาก ไม่กลัวว่าจะถูกหรือผิด กล้าที่จะลงมือทำให้สำเร็จตามที่กำหนด

## กิจกรรมที่ 8 มาเล่นกันเถอะ



ในกิจกรรมนี้นักเรียนกล้าที่จะร่วมเล่นเกมมากขึ้น และทำตามกติกากันทุกคน โดยนักเรียนจะฟังจะดูจนจบและจึงยกมือ เมื่อถูกเลือกให้ตอบก็คิดและตั้งใจออกเสียงสัตว์ และแสดงท่าทางเลียนแบบ



นักเรียนทำตามเรื่องราวที่พูดเล่า โดยทำตามเลียนแบบตามสัตว์ที่ตนเองได้ และคิดบทพูดได้ตอบกับเพื่อนๆ ได้ เช่น “ฉันคือแมวเหมียวนอนขี้เซา” “ฉันเป็นเต่าคลาน้ำ” “เราเป็นกบกระโดดได้สูงและไกลมาก”



นักเรียนกลุ่มนี้ได้เรื่อง “ช่วยด้วยช่างตกลุม” เด็กๆ ทำท่าทางสัตว์แล้วไปชักชวนสัตว์อื่นๆ ไปช่วยช่างที่ตกลุม มีท่าทางการดึง ปีนป่าย พูดคุยเล่นกันอย่างสนุกสนาน ในส่วนของผู้ชมก็นั่งรับชมอย่างตั้งใจ ไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น

## กิจกรรมที่ 9 สัมผัสอะไรหนอ



กิจกรรมนักเรียนใช้ประสาทสัมผัสในการสัมผัส ดม ชิม และดู นักเรียนจะบอกรายละเอียดของผลไม้ต่าง ๆ เช่น “มันเรียบ ๆ ลื่น ๆ เป็นลูกกลมไม่ใหญ่มาก” “รสชาติหวาน น้ำเยอะ มีเม็ด ผมเคยกินครับ” ซึ่งนักเรียนต้องส่งต่อสิ่งที่ได้รับรู้ให้เพื่อน ๆ ในด้านถัดไป เพื่อวิเคราะห์หรือรวมกับที่ตนเองได้รับรู้มา จึงต้องใช้สมาธิและความตั้งใจอย่างมาก

ในการเลือกคำตอบบางคนยังมีลังเลใจ ไม่กล้าเลือก ครูจึงพูดกระตุ้นนักเรียนว่า “นักเรียนสามารถปรึกษาและรวบรวมคำตอบจากเพื่อน ๆ อีกครั้งได้” และจึงมายืนยันคำตอบอีกครั้ง จากการสังเกตพบว่า นักเรียนมีสมาธิและตั้งใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น รวมถึงการทำด้วยตนเองและไม่ไปรบกวนคนอื่นขณะที่กำลังทำกิจกรรม



## กิจกรรมที่ 10 ระวังคนแปลกหน้า



ครูให้นักเรียนมาร่วมทำการแสดงนิทานประกอบหุ่น นักเรียนที่มาแสดงกล้าแสดงออกและมีความตั้งใจมากขึ้น ในส่วนของผู้ชม มีพฤติกรรมที่ตั้งใจชมและไม่รบกวนผู้อื่นหรือพูดคุยขณะรับชม นักเรียนตอบคำถามโดยเชื่อมโยงกับปัจจุบันได้ว่า “เหมือนข่าวที่จับไปเรียกค่าไถ่ครับ” “หมาป่าเป็นผู้ร้ายที่จะจับเด็กครับ” “หนูน้อยหมวกแดงเป็นเด็กดีจะไม่ยอมฟังผู้ใหญ่” “ยายแก่แล้วเลยโดนหลอกค่ะ”



ในการแสดงละครหุ่นจากสถานการณ์ที่ได้รับนักเรียนแสดงได้ดี มีสมาธิและความตั้งใจ มุ่งมั่นในการแก้ไขปัญหาให้สำเร็จ จากเหตุการณ์ที่ครูเพิ่มเข้าไป นักเรียนบางคนมีอาการตกใจ แต่ควบคุมตนเองได้ดีและคิดแก้ปัญหาต่อไป โดยใช้ความคิดร่วมกับเพื่อน เช่น ถ้าหลงทาง นาวินจึงบอกชื่อโรงเรียน เซอร์เดินไปขอความช่วยเหลือกับหุ่นตำรวจ



## กิจกรรมที่ 11 งานบ้านน่าทำ



นักเรียนกล้าคิดกล้าแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น จากพฤติกรรมที่แสดงออกทางการแสดง เช่น ไพศาลทำท่าทางการล้างจานและให้เพื่อนมาช่วยล้างด้วย “ที่บ้านเราช่วยกันล้างแบบนี้ ลองทำดูสิ” ธนาคารสำรวจจุดอุปกรณ์ตนเอง จึงเดินมาชวนครูร่วมแสดงด้วยกัน แล้วพูดว่า “ผมให้ครูกวาดตรงนี้แล้ว ผมจะไปเช็ดทำความสะอาดครับ” การให้ภารกิจนักเรียนครูสังเกตเห็นนักเรียนมีความตั้งใจในการแสดงและพยายามปฏิบัติด้วยตนเอง จนสำเร็จภารกิจที่ได้รับ

งานบ้านบางอย่างนักเรียนทำตามประสบการณ์เดิมที่เคยมี บางคนพูดว่า “กวาดบ้าน ถูบ้าน ผมได้ทำตอนอยู่บ้านครับ” “หนูเคยเห็นพ่อแม่ทำคะ แล้วอยากลองทำดูบ้าง” “พอผมทำงานบ้านพ่อแม่บอกผมว่าผมเก่งครับ” “หนูว่างานบ้านง่ายดีคะ” จากคำพูดของนักเรียนนี้มีความภาคภูมิใจและตั้งใจที่จะฝึกทำงานบ้านด้วยตนเอง

## กิจกรรมที่ 12 ถึงขยะหลากสี



ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงละครหุ่น ซึ่งในการแสดงหุ่นนี้เป็นนักเรียนที่อาสาจะมาแสดงด้วยตนเอง นักเรียนสามารถแสดงนิทานได้อย่างสนุกสนาน และเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของเนื้อเรื่อง ผู้ชมก็จดจ่อและไม่พูดคุยขณะรับชม ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาและตอบคำถามกับครูได้



นักเรียนฟังกติกาก่อนเล่นและปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง เมื่อต้องแบ่งกันเล่นก็รู้จักการรอให้ถึงคิวของตนเองไม่แซงเพื่อน และเล่นอย่างระมัดระวังผู้อื่น ไม่ให้เกิดอุบัติเหตุ นักเรียนดูภาพและสามารถคิดวิเคราะห์ประเภทของขยะได้ บางคนมีการพูดคุยปรึกษากัน ขยะชิ้นไหนที่ไม่รู้จักก็ยกมือและถามครู



ภาคผนวก จ

หนังสือความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย

หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย MF-10-3

ที่ อว 8718/2020



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

20 กรกฎาคม 2564

เรื่อง ขอบขออนุญาตให้เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

เนื่องด้วย นางสาวภูษณิศ สายบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานินพนธ์ เรื่อง “การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิ้น แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานินพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัฒนันรี จันทราภิรมย์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดการละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวภูษณิศ สายบัว และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 951 9153

ที่ อว 8718/625



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

10 มีนาคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย  
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราชวรวิหาร)

เนื่องด้วย นางสาวภูษณิศดา สายบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมรรถนะด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราชวรวิหาร)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิ้น แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน (MUEF-101) และ 2) แผนการจัดละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมรรถนะด้านการยับยั้งชั่งใจ กับนักเรียนระดับอนุบาล ชั้นปีที่ 3 จำนวน 12 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมีนาคม 2565 ถึงเดือนเมษายน 2565 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 062 951 9153



MF-04-version-2.0

วันที่ 18 ต.ค. 61



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย  
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G-087/2564E (ต่อใบรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวกฤษณิศา สายบัว

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาบทวน :

แบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย เพื่อขอต่ออายุการรับรอง ฉบับลงวันที่ 10 มีนาคม 2565

วันที่ประชุม : 20 พฤษภาคม 2565 การประชุมครั้งที่ : 5/2565

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ : โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติการดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุวิพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/G/E-087/2564

วันที่ให้การรับรอง : 11/03/2565

วันหมดอายุใบรับรอง : 10/03/2566

หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย  
สำหรับผู้มีอำนาจกระทำการแทนบุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี  
หรือ ผู้ป่วยที่ไม่สามารถแสดงความยินยอมได้ด้วยตนเอง

วันที่ 4 พ.ค. 65

ข้าพเจ้า นาย พารมพล มีแสง อายุ 55 ปี  
อยู่บ้านเลขที่ 55/17 ถนน ลุงสวัสดิ์ หมู่ที่ 7 แขวง/ตำบล นางลาด  
เขต/อำเภอ บางโพธิ์ จังหวัด สมุทรปราการ โทรศัพท์ 096-7211665

เป็นผู้มีอำนาจกระทำการแทน นาย/นาง/นางสาว/เด็กชาย/เด็กหญิง เด็กชาย นิชัย มีแสง  
มีความเกี่ยวข้องเป็น พี่

ขอทำหนังสือนี้ให้ไว้ต่อหัวหน้าโครงการวิจัยเพื่อเป็นหลักฐานแสดงว่า ข้าพเจ้าและ/หรือผู้ที่อยู่ในความปกครอง  
ของข้าพเจ้า

ข้อ 1. ได้รับทราบโครงการวิจัยของ นางสาวภูษนิศา สายบัว

เรื่อง การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

ข้อ 2. ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ด้วยความสมัครใจ โดยมีได้มีการบังคับขู่เข็ญ หลอกลวงแต่ประการใด และจะ  
ให้ความร่วมมือในการวิจัยทุกประการ

ข้อ 3. ได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย ประสิทธิภาพ ความปลอดภัย อาการ  
หรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้น รวมทั้งแนวทางป้องกัน และการแก้ไข หากเกิดอันตราย ค่าตอบแทนที่จะได้รับ ค่าใช้จ่าย  
ที่จะต้องรับผิดชอบจ่ายเอง โดยได้อ่านข้อความที่มีรายละเอียดอยู่ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยตลอด  
 อีกทั้งยังได้รับคำอธิบายและตอบข้อสงสัยจากหัวหน้าโครงการวิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้อ 4. ได้รับการรับรองจากผู้วิจัยว่าจะเก็บข้อมูลส่วนตัวเป็นความลับ จะเปิดเผยเฉพาะผลสรุปการวิจัยเท่านั้น

ข้อ 5. ได้รับทราบแล้วว่าไม่มีสิทธิ์จะบอกเลิกการร่วมโครงการวิจัยนี้ และการบอกเลิกการร่วมโครงการวิจัยจะไม่มี  
ผลกระทบต่อการศึกษาใดๆ หรือส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียน (ในกรณีที่กำลัง  
ศึกษาอยู่)

ข้อ 6. หากมีข้อข้องใจเกี่ยวกับขั้นตอนของการวิจัย หรือหากเกิดผลข้างเคียงที่ไม่พึงประสงค์จากการวิจัย สามารถ  
ติดต่อกับ นางสาวภูษนิศา สายบัว สถานที่ทำงาน โรงเรียนวัดกลาง(ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) 94 ม.6 ต.บางพิง  
อ.พระประแดง จ.สมุทรปราการ 10130 โทรศัพท์ 062-951-9153 E-mail : phusanisa.saibua@g.swu.ac.th

ข้อ 7. หากได้รับการปฏิบัติไม่ตรงตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย สามารถติดต่อกับประธาน  
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับการพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ หรือผู้แทน ได้ที่สถาบันยุทธศาสตร์ทาง  
ปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทรศัพท์ 02-649-5000 ต่อ 11019

MF-10-3-version-2.2

วันที่ 20 พ.ค. 63

ข้าพเจ้าและ/หรือผู้ที่อยู่ในความปกครองของข้าพเจ้า ได้อ่านและเข้าใจข้อความตามหนังสือนี้โดยตลอดแล้ว  
เห็นว่าถูกต้องตามเจตนารมณ์ จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญพร้อมกับหัวหน้าโครงการวิจัยและคณบดีพยาบาล

ลงชื่อ พรรณนล มั่นคง  
(นายพรรณนล มั่นคง)  
ผู้มีอำนาจทำการแทน

ลงชื่อ Ju  
(นางสาวภูษณิศลา สายบัว)  
ผู้ให้ข้อมูลและขอความยินยอม / หัวหน้าโครงการวิจัย

ลงชื่อ   
(เด็กชายพิชญ์ รัตน์)  
ผู้เข้าร่วมการวิจัย/อาสาสมัคร

ลงชื่อ ปราณีตา  
(นางสาวปราณีตา นะอึบรอเฮม)  
พยาบาล

ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการวิจัย อ่านหนังสือไม่ออก ผู้ที่อ่านข้อความทั้งหมดแทนผู้เข้าร่วมการวิจัยคือ.....

จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นพยาน

ลงชื่อ .....  
(.....)  
ผู้อ่าน

ประวัติผู้เขียน

