



รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE)

ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน)

เรื่อง EF STRONG : พัฒนากล้ามเนื้อมอง
สร้างภูมิคุ้มกันจากภัยยาเสพติด



นางสาวอมรรัตน์ บัวงาม

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม



คำนำ

การจัดทำรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) เป็นรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสมดุลทุกด้าน พัฒนาครูให้เป็นครูยุคใหม่ มีศักยภาพในการจัดการเรียน การสอนตามสมรรถนะเพื่อสนองนโยบายในการพัฒนาการศึกษาให้เป็น การศึกษาขั้นพื้นฐานวิธีใหม่วิถีคุณภาพ รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) มีจุดมุ่งหมายเพื่อ เป็นแนวทางในการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็ก เกิดกระบวนการคิดที่ดี มีความสามารถในการควบคุมตนเอง และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งจะเป็น รากฐานสำคัญในการสร้างพฤติกรรมที่ดีและป้องกันการเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติดในอนาคต

ขอขอบคุณสืบเอกกฤษณะ เสาพรม ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสามัคคีธรรม คณะครูผู้มีส่วน เกี่ยวข้องที่ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือ ขอขอบคุณผู้ปกครองนักเรียน นักเรียนระดับชั้นอนุบาล โรงเรียนวัดสามัคคีธรรมที่ให้ความร่วมมือสนับสนุนในการจัดทำกิจกรรมการพัฒนาทักษะทาง EF เพื่อ การป้องกันยาเสพติดในปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจนประสบผลสำเร็จ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า การพัฒนาทักษะทาง EF เพื่อการป้องกันยาเสพติดในปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจะเกิด ประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องด้านการจัดการศึกษา ผู้ปกครอง ผู้ที่สนใจและคุณครูผู้สอนปฐมวัยต่อไป

นางสาวอมรรัตน์ บัวงาม

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
ชื่อผลงาน.....	1
ชื่อเจ้าของผลงาน.....	1
ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice).....	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice).....	3
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ.....	5
ปัจจัยความสำเร็จ.....	6
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned).....	6
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	7
ข้อเสนอแนะ.....	7
บรรณานุกรม.....	8
ภาคผนวก.....	9

การนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน : EF STRONG: พัฒนาทักษะสมอง สร้างภูมิคุ้มกันจากภัยยาเสพติด

ชื่อเจ้าของผลงาน : นางสาวอมรรัตน์ บัวงาม

ตำแหน่ง : ครูผู้ช่วย โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม ต.โพหัก อ.บางแพ จ.ราชบุรี

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2

โทรศัพท์มือถือ : 098-3491883 E-mail : Rmolratmanaw@gmail.com

1. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ปัญหาเสพติดในประเทศไทยยังคงเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและเด็กปฐมวัย การเสพยาเสพติดไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้เสพเท่านั้น แต่ยังทำให้เกิดปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจที่ตามมา การป้องกันและควบคุมยาเสพติดในเด็กปฐมวัยจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่เด็กกำลังพัฒนาทักษะและความสามารถต่าง ๆ ที่จะมีผลต่อพฤติกรรมในอนาคต การเสริมสร้างทักษะการคิดและการควบคุมตัวเองผ่านการพัฒนาทักษะทางสมองที่เรียกว่า Executive Function (EF) จึงเป็นแนวทางที่สำคัญในการป้องกันภัยยาเสพติดในกลุ่มเด็กปฐมวัย (สำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 2565).

ในปัจจุบัน เด็กปฐมวัยยังขาดความรู้และทักษะในการตัดสินใจเกี่ยวกับภัยของยาเสพติด อีกทั้งยังมีความเสี่ยงจากการตกเป็นเหยื่อของการล่อลวงให้ใช้ยาเสพติดจากเพื่อนหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว การพัฒนา EF ในเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการควบคุมตัวเอง การตัดสินใจที่รอบคอบ และการมีสติในการเผชิญกับสิ่งยั่วยุต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการป้องกันยาเสพติดจากวัยเยาว์ (สำนักงานเฝ้าระวังปัญหาเสพติดแห่งชาติ, 2564).

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ยาเสพติดในเด็กไทย พบว่า ยาเสพติดประเภทต่าง ๆ เช่น ยาบ้าและสารเสพติดอื่น ๆ ยังคงมีการแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนที่มีอัตราการใช้ยาเสพติดสูง การบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมยาเสพติดยังไม่สามารถยับยั้งปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การขาดทักษะ EF ที่เพียงพอในกลุ่มเด็กปฐมวัยทำให้การป้องกันและการตัดสินใจในเรื่องยาเสพติดยังไม่เต็มประสิทธิภาพ ส่งผลให้เด็กยังตกเป็นเหยื่อของยาเสพติดในระยะยาว (สำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 2565).

การพัฒนาทักษะ EF ในเด็กปฐมวัยจะช่วยให้เด็กสามารถตัดสินใจและมีความสามารถในการควบคุมตัวเองได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการป้องกันภัยยาเสพติด การเสริมสร้างทักษะ EF ไม่ว่าจะเป็นการฝึกการควบคุมอารมณ์ การคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจ จะช่วยให้เด็กมีภูมิคุ้มกันจากการตกเป็นเหยื่อของยาเสพติด ด้วยการใช้เกมการศึกษาและกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับวัยเด็ก เพื่อเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ (สำนักงานเฝ้าระวังปัญหายาเสพติดแห่งชาติ, 2564).

ดังนั้นในฐานะครูผู้สอนระดับปฐมวัย ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำ Best Practice "EF Strong: พัฒนาทักษะสมอง สร้างภูมิคุ้มกันจากภัยยาเสพติด" เพื่อพัฒนา EF ของเด็กปฐมวัยโดยวัตถุประสงค์หลักในการเสริมสร้างทักษะทางสมองที่จำเป็นในการป้องกันยาเสพติดในเด็ก ได้แก่ เกมจับคู่ภาพ "ของดี - ของอันตราย", เกมเรียงลำดับภาพโทษยาเสพติด, เกมจิ๊กซอว์ยาเสพติด และเกม coding ยาเสพติดอันตราย ซึ่งเป็นเกมที่เหมาะสมกับวัย มีส่วนช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับภัยยาเสพติดและฝึกทักษะการตัดสินใจที่ดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

2.1 จุดประสงค์

2.1.1 เพื่อเสริมสร้างทักษะทางสมอง Executive Function (EF) ในเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ เพื่อช่วยให้เด็กมีความสามารถในการควบคุมตัวเอง การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจที่ดีในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมถึงการป้องกันจากภัยยาเสพติด

2.1.2 เพื่อเพิ่มภูมิคุ้มกันให้กับเด็กปฐมวัยในการรับมือกับการล่อลวงจากเพื่อนหรือสิ่งแวดล้อมที่อาจนำไปสู่การใช้ยาเสพติด โดยการพัฒนาทักษะ EF ผ่านเกมการศึกษาและกิจกรรม

2.1.3 เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของยาเสพติดให้กับเด็กปฐมวัย โดยการฝึกทักษะ EF ที่จะช่วยให้เด็กตัดสินใจได้ดีในสถานการณ์ต่าง ๆ และป้องกันไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของยาเสพติด

2.2 เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

2.2.1 เด็กระดับชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม จำนวน 19 คน มีพัฒนาการ ทักษะสมอง EF หลังได้รับการจัดกิจกรรม ระดับดี ร้อยละ 80 ขึ้นไป

2.2.2 เด็กระดับชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม จำนวน 19 คน สามารถระบุสถานการณ์เสี่ยงและหลีกเลี่ยงการตกเป็นเหยื่อของยาเสพติดได้ไม่น้อยกว่า ระดับดี ร้อยละ 80 ขึ้นไป

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยสามารถแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงการควบคุมตัวเองและการตัดสินใจที่ดีในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของยาเสพติด สามารถระบุสถานการณ์เสี่ยงและหลีกเลี่ยงการตกเป็นเหยื่อของยาเสพติดได้

3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติ

3.1.1 ศึกษาแนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่

- ทักษะทาง EF ของเด็กปฐมวัย
- การป้องกันยาเสพติดของเด็กปฐมวัย
- เกมการศึกษา

3.1.2 ศึกษา วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณลักษณะและตัวบ่งชี้

3.1.3 ศึกษาหลักการ จุดมุ่งหมาย คุณลักษณะตามวัย และโครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ทราบเนื้อหาการจัดประสบการณ์ วัสดุ อุปกรณ์ในการผลิตเกมการศึกษาและจัดทำแผนการจัดประสบการณ์

3.1.4 ออกแบบสื่อและจัดทำสื่อเกมการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง EF STRONG: พัฒนาทักษะสมอง สร้างภูมิคุ้มกันจากภัยยาเสพติด ในรูปแบบที่หลากหลาย จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

3.1.5 นำสื่อไปทดลองใช้ กิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยโดยบูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ เน้นความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 สัปดาห์

3.1.6 สังเกตพฤติกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ โดยประเมินพฤติกรรมก่อนและหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์ ด้วยแบบประเมินพัฒนาทักษะสมอง Executive Function (EF) และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อเกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) “EF Strong : พัฒนาทักษะสมอง สร้างภูมิคุ้มกัน จากภัยยาเสพติด” ดำเนินงานตามหลักการจัดการศึกษาแบบ High Scope คือ รูปแบบการเรียนการสอนที่มีการจัดการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Active learning) ตามความสนใจของเด็กและมีการประเมินผลอย่างมีแบบแผนชัดเจน ซึ่งมีแนวคิดมาจากทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget’s Theory) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ที่ได้ประโยชน์ที่สุดคือการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำด้วยตัวเองของเด็ก ไม่ใช่การรับความรู้มาจากครูผู้สอนหรือผู้ปกครองแต่เพียงอย่างเดียวเสริมสร้าง EF ผ่านบริบทการเรียนรู้ที่เด็ก “สนุก” และ “มีส่วนร่วม” ซึ่งมีวิธีการดำเนินงาน ดังนี้



1. การวางแผน (Plan)

เป็นขั้นตอนของการวางแผนหรือกำหนดแนวทางการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน โดยครูและเด็กมีการสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่าในวันนี้จะทำอะไร อย่างไร และทำร่วมกับใคร เด็กได้ใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ในการแสดงออก ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะการเลือก การตัดสินใจ และการตั้งเป้าหมายเบื้องต้น โดยเด็กในช่วง Preoperational จะเริ่มใช้สัญลักษณ์แทนวัตถุหรือแนวคิด เป็นการฝึกให้นักเรียนตั้งเป้าหมายแบบง่าย เช่น การเลือกสัญลักษณ์รูปภาพยาเสพติด – รูปผลไม้ เพื่อวางแผนกิจกรรม การเลือกเล่นเกม "จับคู่ภาพของดี-ของอันตราย" และระบุว่าจะเล่นกับเพื่อนซื้บอล เป็น

2. การปฏิบัติ (Do)

เป็นขั้นตอนที่เด็กได้ปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้เตรียมการไว้ เช่น การเล่นเกมการศึกษา ฝึกคิดแก้ปัญหา ตัดสินใจ และร่วมมือกับเพื่อน ครูจะคอยสังเกต ช่วยเหลือ และส่งเสริมในจังหวะที่เหมาะสม เป็นช่วงเวลาที่ได้พัฒนาทักษะ EF อย่างหลากหลาย ทั้งการควบคุมตนเอง ความจำใช้งาน และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ตลอดจนการจัดลำดับเหตุการณ์ ฝึกยับยั้งชั่งใจ (ไม่หยาบผิด) และทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. การทบทวน (Review)

เป็นกระบวนการที่เด็กทบทวนสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ โดยการเล่าเรื่องหรือบอกเล่าผลงานจากกิจกรรมที่ทำได้ ช่วยให้เด็กเห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนที่วางไว้กับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงฝึกการประเมินตนเองและรับฟังผู้อื่น ดังนั้นการจัดกิจกรรมเกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะทาง EF เพื่อการป้องกันยาเสพติดในปฐมวัย เป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะทาง EF ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันยาเสพติด เช่น ครูให้เด็กแต่ละคนพูดว่า “ได้เรียนรู้อะไร” จากเกม “รู้ว่ายาสเสพติดทำให้เราป่วย” เด็กบางคนอาจเล่าได้เป็นลำดับ ครูใช้รูปภาพของกิจกรรมเพื่อช่วยให้เด็กทบทวนความคิด เป็นต้น

4. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ “EF STRONG: พัฒนาทักษะสมองสร้างภูมิคุ้มกันจากภัยยาเสพติด” โดยใช้เกมการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวทาง HighScope เด็กอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม ได้รับการส่งเสริมทักษะทางสมอง (Executive Function: EF) อย่างรอบด้าน ทั้งในด้านการยับยั้งชั่งใจ (Inhibitory Control), ความจำใช้งาน (Working Memory) และการคิดวางแผน (Planning) ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เกมจับคู่ของดี-ของอันตราย เกมเรียงภาพโทษยาเสพติด และเกม coding ทางเลือกปลอดภัย จากผลการประเมินหลังจัดกิจกรรม พบว่าเด็กจำนวน 16 คน จากทั้งหมด 19 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 80.21 ได้คะแนนอยู่ในระดับ “ดี” ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์เป้าหมายที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรม EF STRONG มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะสมองของเด็กอนุบาลอย่างชัดเจน

4.2 เด็กระดับชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม จำนวน 19 คน สามารถสามารถในการระบุสถานการณ์เสี่ยงและหลีกเลี่ยงการตกเป็นเหยื่อของยาเสพติด เด็กได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการตัดสินใจที่เหมาะสมกับวัย เช่น การจำลองสถานการณ์ผ่านเกมภาพ การเลือกทางเลือกปลอดภัย และการตอบคำถามปลายเปิดเพื่อสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับภัยยาเสพติด โดยครูประเมินพฤติกรรมและการตอบสนองของเด็กอย่างใกล้ชิด ผลการประเมินพบว่าเด็กจำนวน 16 คน จาก 19 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 80.21 สามารถอธิบาย ละเว้น หรือเลือกพฤติกรรมที่หลีกเลี่ยงสิ่งเสี่ยงได้ในระดับดี

4.3 เด็กระดับชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม มีทักษะในการสะท้อนตนเองและประเมินผลการกระทำของตนเองได้ดีขึ้นผ่านกระบวนการ “วางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน”

(Plan-Do-Review) เด็กได้ฝึกคิดย้อนกลับถึงสิ่งที่ตนเองทำในกิจกรรมแต่ละวัน ซึ่งช่วยให้สามารถประเมินความสำเร็จของตนเอง ตระหนักถึงผลลัพธ์จากการกระทำ และเกิดความภูมิใจในความสามารถของตนเอง ส่งผลต่อความมั่นใจและเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้

4.4 เกิดความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง และนักเรียนในการพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเป็นระบบการดำเนินกิจกรรม EF STRONG เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสังเกตและส่งเสริมพฤติกรรมของบุตรหลานที่บ้าน เช่น การยับยั้งชั่งใจ หรือการเลือกทางเลือกที่เหมาะสม นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กแบบองค์รวม และเกิดความเข้าใจตรงกันระหว่างบ้านกับโรงเรียนในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันด้านพฤติกรรม

5. ปัจจัยความสำเร็จ

การดำเนินงานการพัฒนาทักษะทาง EF เพื่อการป้องกันยาเสพติดในปฐมวัย ประสบความสำเร็จมาจากปัจจัยหลายสาเหตุ ดังนี้

5.1 ผู้บริหารโรงเรียนให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องทั้งเชิงนโยบายและการติดตามผล ส่งเสริมให้ครูมีพื้นที่ริเริ่มนวัตกรรม

5.2 ครูผู้รับผิดชอบมีความรู้ ความเข้าใจด้านพัฒนาการเด็กปฐมวัย ทักษะ EF และทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ สามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ผู้ปกครองให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี สนับสนุนทั้งในด้านการสื่อสาร ส่งเสริมพฤติกรรมที่บ้าน และร่วมกิจกรรมกับโรงเรียน

5.4 เด็กปฐมวัยให้ความร่วมมือ สนใจ และสนุกกับกิจกรรม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

6.1 การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ทำให้เด็กปฐมวัยสามารถควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของ EF ตามที่สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาระบุไว้ว่า EF คือกระบวนการทางสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้เด็กสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม เด็กมีพัฒนาการด้านการยับยั้งชั่งใจ ความจำใช้งาน และการคิดวางแผนได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังสามารถจดจำประเภทของยาเสพติด เข้าใจโทษ และระบุวิธีป้องกันได้อย่างเหมาะสมตามวัย

6.2 จากผลการประเมินพัฒนาการ EF ก่อนและหลังดำเนินกิจกรรม พบว่าเด็กทุกคนมีคะแนนหลังดำเนินกิจกรรมสูงขึ้น โดยเฉพาะในด้าน “ความสามารถในการปรับตัว” และ “การควบคุมอารมณ์” ซึ่งสะท้อนความก้าวหน้าที่สุดคล้อยกับคุณลักษณะของเด็กที่มี EF ดีตามที่ระบุไว้ในเอกสาร ได้แก่ มีสมาธิ จดจ่อกับงาน อุดหนุนใจได้ รู้จักคิดก่อนลงมือทำ และสามารถวางแผนการทำงานได้เป็นขั้นตอนอย่างเหมาะสม

6.3 การดำเนินกิจกรรมตามแนวคิด EF ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้าน เนื่องจากแนวทางการจัดประสบการณ์ที่ดีควรครอบคลุมทั้งสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ทางอารมณ์ และทางสังคม ซึ่งกิจกรรม EF STRONG ได้บูรณาการสิ่งเหล่านี้เข้าไว้ด้วยกัน เช่น การสร้างบรรยากาศที่อบอุ่น การจัดสื่อที่มีความหลากหลาย และเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง ตามแนว Active Learning ที่สนับสนุนให้เกิดการคิด การวางแผน และการแก้ปัญหา

6.4 ครูมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยครูไม่เพียงแต่จัดกิจกรรมเท่านั้น แต่ยังมีส่วนในการสังเกต วิเคราะห์ ส่งเสริมแรงจูงใจ และสื่อสารเชิงบวกกับเด็ก การมีความรู้เรื่องกระบวนการทำงานของสมองและความเข้าใจในองค์ประกอบของ EF ทำให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับศักยภาพของเด็ก และพัฒนาทักษะ EF ได้ตรงจุดและมีประสิทธิภาพ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่ทางเว็บไซต์โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม เข้าถึงได้จาก
<http://samakkeethamrb.ac.th/mainpage>

7.2 การเผยแพร่ผลการดำเนินงานผ่านเพจ Facebook

7.3 การเผยแพร่ผลการดำเนินงานผ่าน Line Group “อนุบาล 3 โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม”

7.4 โรงเรียนวัดแหลมมะเกลือ สพป.นครปฐม เขต 1

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง ครูและเด็กควรมีการสนทนาร่วมกัน สรุปถึงการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละวัน เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ตนเองได้ปฏิบัติพร้อมทั้งรู้คุณค่าของผลงานที่ร่วมกันปฏิบัติและเกิดความภาคภูมิใจในตนเองจากการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละวัน

8.2 ควรมีการวางแผนและพัฒนาเกมการศึกษาในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านอื่น ๆ ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

8.3 พัฒนารูปแบบเกมการศึกษาที่มีรูปแบบหลากหลายมากขึ้น และขยายผลไปสู่กลุ่มครูผู้สอนในระดับปฐมวัยในโรงเรียนและหน่วยงานอื่น ๆ เช่น ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ศูนย์ปฐมวัยขององค์การบริหารส่วนท้องถิ่น เพื่อนำผลการพัฒนาไปต่อยอดให้เกิดประสิทธิผลมากขึ้นต่อไป

บรรณานุกรม

- วัชรีย์ วัฒนเสรีกุล. (2563). การพัฒนาทักษะสมองส่วนหน้าในเด็กปฐมวัย: แนวทางสำหรับครูและ
ผู้ปกครอง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มูลนิธิศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาเพื่อเด็กและเยาวชน. (2561). EF พัฒนาทักษะสมองเพื่อศักยภาพ
เด็กไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. (2564). รายงานสถานการณ์ยาเสพติดใน
ประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงาน ป.ป.ส.
- วีระพงษ์ วนดุรงค์วรรณ. (2563). เกมกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็กไทย. กรุงเทพฯ:
 สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. สิบเอกกฤษณะ เสาพรหม ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสามัคคีธรรม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2
2. นายธีรศักดิ์ ทองดี ครูชำนาญการ หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ
โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2
3. นางสุกัญญา ทองแผน ครูชำนาญการ หัวหน้าศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลโพหัก
(วัดสามัคคีธรรม) กรมการส่งเสริมกระทรวงมหาดไทย

แบบประเมินค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

สำหรับกิจกรรมพัฒนา EF เด็กปฐมวัย

กิจกรรมเกมจับคู่ภาพ “ของดี - ของอันตราย”

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	รวม	IOC
กิจกรรมส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถในการจำเพื่อใช้งาน	+1	+1	+1	3	1.00
เด็กสามารถจำแนกสิ่งของที่เป็นประโยชน์และอันตรายได้ถูกต้อง	+1	0	+1	2	0.67
ส่งเสริมให้เด็กคิดวิเคราะห์เบื้องต้นผ่านการเปรียบเทียบภาพ	+1	+1	+1	3	1.00
เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	+1	+1	0	2	0.67
ค่า IOC เฉลี่ยรวม					0.83

กิจกรรมเกมเรียงลำดับภาพโทษยาเสพติด

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	รวม	IOC
ส่งเสริมความสามารถในการคิดอย่างมีลำดับขั้น	+1	+1	+1	3	1.00
เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุ-ผลของการใช้ยาเสพติดได้	+1	+1	0	2	0.67
พัฒนาทักษะ EF ด้านการยืดหยุ่นทางความคิด	0	+1	+1	3	0.67
ภาพและกิจกรรมเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก	+1	+1	+1	2	1.00
ค่า IOC เฉลี่ยรวม					0.83

กิจกรรมเกมจิ๊กซอว์ยาเสพติด

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	รวม	IOC
เด็กสามารถระบุลักษณะของยาเสพติดจากภาพได้	+1	+1	0	3	0.67
ส่งเสริม EF ด้านสมาธิและการจดจ่อ (Attention)	+1	+1	+1	2	1.00
พัฒนาความสามารถด้านการรับรู้รูปแบบ (Pattern Recognition)	+1	+1	+1	3	1.00
เหมาะสมกับการเรียนรู้เชิงรุกแบบ Active Learning	+1	+1	+1	2	1.00
ค่า IOC เฉลี่ยรวม					0.91

กิจกรรมเกม Coding ยาเสพติดอันตราย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3	รวม	IOC
เด็กสามารถวางแผนลำดับขั้นตอนการเล่นได้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1.00
ส่งเสริม EF ด้านการวางแผนและแก้ปัญหา (Planning & Problem Solving)	+1	+1	+1	2	1.00
พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00
กิจกรรมกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	+1	+1	0	2	0.67
ค่า IOC เฉลี่ยรวม					0.91

สรุป ค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.80-1.00 ที่คำนวณได้มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าใช้ได้

ผลการประเมินพัฒนาการทักษะสมอง EF สำหรับเด็กปฐมวัย

ชื่อ-สกุล	คะแนนก่อน (เต็ม 25)	คะแนนหลัง (เต็ม 25)	ความก้าวหน้า
เด็กชายกิตติชัย ไหมงาม	18	21	3
เด็กชายจตุภัทร เกิดเรียน	18	20	2
เด็กชายชัยภัทร เพ็ชรใส	18	20	2
เด็กชายณัฐกิตต์ แก้วโต	16	19	3
เด็กชายธนกฤติ แป้นแหลม	17	19	2
เด็กชายธนดล จันทร์หนามแดง	18	21	3
เด็กชายทวายุ สำคำ	18	20	2
เด็กชายสิริวิชญ์ วรรณวิจิตร	18	20	2
เด็กหญิงฐิติกาญจน์ คะหาญ	19	21	2
เด็กหญิงณัฏฐณิชา อัดโถ	20	22	2
เด็กหญิงธัญพิชชา อัดโถ	20	22	2
เด็กหญิงธัญญามาศ ไหมกล้วย	16	19	3
เด็กหญิงธัญรดา ช้างงา	18	20	2
เด็กหญิงบัณฑิตา เกิดเรียน	17	19	2
เด็กหญิงปริยานันท์ ประเสริฐศักดิ์	18	20	2
เด็กหญิงภณทิรา เพ็ชรนิล	16	19	3
เด็กหญิงสุธาสินี จองจันทร์	17	20	3
เด็กหญิงธัญธิดา บัวฉิ่ง	19	21	2
เด็กชายเตชินท์ วันสันเทียะ	15	18.0	3.0

เกณฑ์การประเมินพัฒนาการทักษะสมอง EF สำหรับเด็กปฐมวัย

ด้านทักษะ EF	ระดับ 1	ระดับ 2	ระดับ 3	ระดับ 4	ระดับ 5
ความสามารถในการควบคุมตนเอง (Inhibitory Control)	สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้แม้ในสถานการณ์ยั่วเย้า	ควบคุมตนเองได้ส่วนใหญ่ยกเว้นบางสถานการณ์	ควบคุมตนเองได้ในบางสถานการณ์	แสดงพฤติกรรมมุกตลกเพียงเล็กน้อย	ไม่สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมตนเองได้เลย
ความสามารถในการจดจ่อและใส่ใจ (Attention)	มีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมได้นานต่อเนื่องโดยไม่วอกแวก	มีสมาธิชั่วคราวในกิจกรรมส่วนใหญ่	จดจ่อได้ในช่วงสั้น ๆ ต้องกระตุ้นบ่อยครั้ง	วอกแวกง่ายแม้ในกิจกรรมที่สนใจ	ไม่มีสมาธิเลยในกิจกรรมที่ทำ
ความสามารถในการจำเพื่อใช้งาน (Working Memory)	จำและนำข้อมูลที่เรียนรู้มาใช้กับงานและสถานการณ์ใหม่	จำข้อมูลและนำมาใช้ได้แม่นยำในบางส่วน	จำได้บางส่วนและใช้ได้ ในสถานการณ์เล็ก ๆ	จำได้บ่อยแต่ใช้นานไม่ต่อเนื่อง	จำไม่ได้หรือนำไปใช้งานไม่ได้เลย
ความสามารถในการคิดยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility)	ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือวิธีคิดได้อย่างคล่องตัวเมื่อเจอสัญญาณสิ่งใหม่	ปรับพฤติกรรมหรือทำที่เมื่อกิจกรรมเปลี่ยนแปลง	ปรับเปลี่ยนได้บ้างแต่ยังยึดติดอยู่บ้าง	พฤติกรรมหรือวิธีคิดเดิมไม่ยืดหยุ่น	ปฏิเสธหรือไม่สามารถปรับตัวได้เลย
ความสามารถในการวางแผนและแก้ปัญหา (Planning & Problem Solving)	วางแผนก่อนลงมือทำและแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล	มีการวางแผนและสามารถปรับเปลี่ยนได้หากเจอปัญหา	มีการคิดวางแผนบ้างแต่ยังไม่ต่อเนื่อง	ทำกิจกรรมโดยไม่วางแผนคิดแก้ปัญหาได้ลำบาก	ไม่สามารถวางแผนหรือแก้ปัญหาได้เลย

ภาพการจัดกิจกรรม

เกมการศึกษา “เกมเรียงลำดับภาพโฆษณาเสฟติด”



ภาพการจัดกิจกรรม

เกมการศึกษา “เกมจิกซอว์ยาเสพติด”



ภาพการจัดกิจกรรม

เกมการศึกษา “เกม coding ยาเสพติดอันตราย”





โรงเรียนวัดสำมคัธรรม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2

