

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้

- 1.1 ความหมายของโปรแกรม
- 1.2 องค์ประกอบของโปรแกรม
- 1.3 หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม
- 1.4 ขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรม
- 1.5 การประเมินผลโปรแกรม
- 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้

2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

- 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.2 แนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.4 วิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.6 การผลิตชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.7 การจัดสภาพแวดล้อมตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

3. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบุคคลในเจนเอเรชั่นอัลฟา

- 3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการแบ่งช่วงอายุของบุคคล
- 3.2 ความหมายและคุณลักษณะของบุคคลในเจนเอเรชั่นอัลฟา
- 3.3 ความต้องการในการเรียนรู้ของบุคคลในเจนเอเรชั่นอัลฟา
- 3.4 ลักษณะของเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา
- 3.5 แนวทางในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา
- 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคคลในเจนเอเรชั่นอัลฟา

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้

1.1 ความหมายของโปรแกรม

โปรแกรมการเรียนรู้ หรือบางครั้งใช้คำว่า โปรแกรมการสอน หรือโปรแกรมการศึกษา ซึ่งนักวิชาการได้ให้ความหมายของโปรแกรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ดวงเดือน อ่อนน่วม (2529 : หน้า 18) ได้ให้ความหมายของโปรแกรมไว้ว่า หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไป หรือผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพิเศษ เช่น เด็กที่มีความสามารถพิเศษ เด็กพิการ เด็กที่มีผลการเรียนต่ำ ให้ผู้เรียนนั้นได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ เช่น การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ โปรแกรมการพัฒนาและส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (พสวท.) โปรแกรมการศึกษาทางอาชีพ โปรแกรมการเตรียมความพร้อมทางอาชีพ เป็นต้น

เกสรี สุวรรณเรืองศรี (2542 หน้า 49) ยังได้ให้ความหมายของโปรแกรมการสอนไว้ว่า หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไป หรือผู้เรียนที่มีคุณสมบัติพิเศษเพื่อให้ผู้เรียนนั้นได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ ซึ่งส่วนใหญ่รายละเอียดของโปรแกรมจะประกอบไปด้วย จุดมุ่งหมาย ลักษณะของโปรแกรม การคัดเลือกผู้เข้าร่วมโปรแกรม วิธีการจัดกิจกรรม และการประเมินผลโปรแกรม

จากที่กล่าวมาข้างต้น โปรแกรมการเรียนรู้ หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายของโปรแกรมที่ได้วางไว้

1.2 องค์ประกอบของโปรแกรม

การพัฒนาโปรแกรมสามารถนำมาจัดรูปแบบของโปรแกรมตามองค์ประกอบ 4 ประการ คือ จุดมุ่งหมาย การเลือกและจัดเนื้อหาสาระ กระบวนการ และการประเมินผล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. จุดมุ่งหมาย องค์ประกอบของโปรแกรมสามารถจำแนกได้ตามจุดมุ่งหมายแต่ละระดับ และขอบเขตการใช้ จากระดับกว้างไปสู่ระดับที่แคบเฉพาะเจาะจง ซึ่ง สงัด อุทรานันท์ (2528 : หน้า 33) สรุปไว้ดังนี้

1.1 จุดมุ่งหมายระดับชาติ คำศัพท์ที่ใช้ คือ จุดหมาย หรือจุดมุ่งหมาย และเป้าหมาย เป็นนโยบายการศึกษาของรัฐบาล แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ แผนพัฒนาการศึกษา

1.2 จุดมุ่งหมายระดับสถาบัน คำศัพท์ที่ใช้ คือ ความมุ่งหมาย เป้าหมาย เช่น ความมุ่งหมายของสถาบันการศึกษา เป้าหมายของโครงการ

1.3 จุดมุ่งหมายระดับหลักสูตร คำศัพท์ที่ใช้ คือ จุดมุ่งหมายทั่วไป

1.4 จุดมุ่งหมายระดับการเรียนการสอน คำศัพท์ที่ใช้ คือ จุดประสงค์การเรียนการสอน ส่วนมากนิยมเขียนในลักษณะจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

2. การเลือกและจัดเนื้อหาสาระ เนื้อหาสาระ กิจกรรมในโปรแกรมเป็นส่วนประกอบที่จำเป็นรองไปจากจุดมุ่งหมายของโปรแกรม เนื่องจากเนื้อหาสาระและกิจกรรมในโปรแกรมจะเป็นสื่อกลางที่จะพาผู้เข้าร่วมโปรแกรมไปสู่จุดมุ่งหมายของโปรแกรม

3. กระบวนการ กระบวนการในโปรแกรมเป็นเรื่องสำคัญควบคู่ไปกับโปรแกรม เป็นการนำโปรแกรมไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพตามแนวคิดที่วางไว้

4. การประเมินผล

นอกจากนี้ Cooper & Worden (1983 : p. 122) ยังกล่าวถึง โปรแกรมการสอนว่ามีส่วนประกอบดังต่อไปนี้

1. จุดประสงค์

2. ความต้องการของผู้เรียน ลักษณะผู้เรียน ความสามารถของผู้เรียน

3. กระบวนการเรียนการสอน

4. สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ หนังสือ สิ่งอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องใช้

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า องค์ประกอบของโปรแกรมการเรียนรู้ส่วนใหญ่ประกอบด้วย จุดประสงค์ การเลือกและจัดเนื้อหาสาระโดยคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ กระบวนการเรียน การสอน และการประเมินผล

1.3 หลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม

Caffarella (1984 : p. 17) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาโปรแกรม สรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนาวัตถุประสงค์ของโปรแกรม

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมเพื่อสะท้อนให้ผู้เรียนหรือผู้รับบริการตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์จากโปรแกรม

1.2 ประเมินทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1.3 ตรวจสอบว่า วัตถุประสงค์ของโปรแกรมมีความชัดเจนหรือไม่ก่อนนำเสนอผู้เกี่ยวข้อง

1.4 ใช้วัตถุประสงค์ของโปรแกรมเป็นการตรวจสอบภายในว่า โปรแกรมมีความสอดคล้องตรงกับความต้องการและปัญหาหรือไม่ เช่น วิธีการจัดการเรียนการสอน การประเมินความต้องการ

2. การสร้างแผนการเรียนรู้

- 2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างชัดเจน
- 2.2 เลือกและลำดับเนื้อหาสาระตามระดับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนตามลักษณะเนื้อหาวิชาการและสิ่งที่ผู้สอนเห็นว่าเหมาะสม
- 2.3 เลือกเทคนิคการเรียนการสอนเพื่อให้ได้ผลตามที่คาดหวังไว้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การบรรยาย กรณีศึกษา บทบาทสมมุติ การละเล่น การเล่าเรื่อง
- 2.4 เลือกและหรือพัฒนาสื่อที่จะเสริมการเรียนการสอน
- 2.5 ในแต่ละกิจกรรมเลือกวิธีการประเมินผลที่จะช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและช่วยให้รู้ว่าการเรียนการสอนได้ผลตามที่คาดหวังไว้หรือไม่

3. การสร้างแผนงานการประเมินผล

- 3.1 ระบุระเบียบวิธีการที่จะประเมินผล ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ
- 3.2 กำหนดวิธีการที่จะรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการประเมินผล เช่น การสังเกต การใช้แบบสอบถาม
- 3.3 วางแผนล่วงหน้าว่าจะใช้วิธีการใดในการวิเคราะห์ข้อมูล และวิธีการใดที่จะนำมาใช้เสนอผลการประเมิน
- 3.4 อธิบายเกณฑ์ในการพิจารณาคูณค่าและประโยชน์ของโปรแกรม
- 3.5 นำผลจากการประเมินโปรแกรมและเสนอข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงโปรแกรมต่อไปในอนาคต

Joyce and Weil (1996 : p. 479) กล่าวถึงหลักการในการพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอน สรุปสาระสำคัญ ได้ดังนี้

1. โปรแกรมหรือรูปแบบการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ทฤษฎีด้านจิตวิทยาการเรียนรู้
2. เมื่อพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอนแล้ว ก่อนนำไปใช้อย่างแพร่หลาย ต้องมีการวิจัย เพื่อทดสอบทฤษฎีและตรวจสอบคุณภาพในเชิงการใช้ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับปรุงแก้ไข

3. การพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอนอาจออกแบบให้ใช้ได้กว้างขวาง หรือเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

4. การพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอนจะมีจุดมุ่งหมายหลักที่ถือเป็นตัวตั้งในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้ กล่าวคือ ถ้าผู้ใช้นำรูปแบบการสอนไปใช้ตรงกับจุดมุ่งหมายหลัก จะทำให้เกิดผลสูงสุดแต่ก็สามารถนำรูปแบบนั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้ถ้าเห็นว่าเหมาะสม

นอกจากนี้ Boyle (1981 : p. 5) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบในการพัฒนาโปรแกรม สรุปได้ดังนี้

1. การสร้างพื้นฐานทางปรัชญาในการพัฒนาโปรแกรมความเชื่อและค่านิยมของนักพัฒนาโปรแกรมแต่ละคนที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อการพัฒนาโปรแกรม เช่น ถ้านักพัฒนาโปรแกรมมีความเชื่อพื้นฐานเชิงปรัชญาว่าผู้เรียนควรเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนและเป็นผู้ที่สามารถจะชี้นำตัวเองได้ การจัดการเรียนการสอนจะให้ความสำคัญกับเทคนิคที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพยายามศึกษา และเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด

2. การวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหา ความต้องการหรือสิ่งที่คุณเข้าร่วมโปรแกรมกังวลห่วงใยเป้าหมายที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาโปรแกรมทางการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่ คือ การช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมบรรลุความสำเร็จในเรื่องที่เป็นประโยชน์แก่ตัวเองในการวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาของสถานการณ์ในบางกรณีสิ่งที่ถูกกำหนดว่า คือ ความต้องการและปัญหาอาจไม่ใช่ปัญหาที่แท้จริง นักพัฒนาโปรแกรมจึงต้องวิเคราะห์สถานการณ์อย่างลึกซึ้ง จนสามารถลำดับความต้องการและปัญหาได้

3. การมีส่วนร่วมของผู้รับบริการ เป็นการส่งเสริมให้บุคคลสนใจและบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของโปรแกรมและกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้น แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วมนี้ เป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับการพัฒนาโปรแกรมทุกประเภท

4. ระดับทางสติปัญญาและสถานภาพทางสังคมของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนักพัฒนาจะต้องให้ความสำคัญเรื่องความแตกต่างของบุคคล จะต้องรู้ว่าผู้ใหญ่ต่างจากเด็ก แม้จะอยู่ในกลุ่มวิชาชีพเดียวกัน ก็มีความแตกต่างเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนรู้ภูมิหลังทางสังคมเศรษฐกิจ เชื้อชาติ และประสบการณ์ในวิชาชีพ ความแตกต่างของแต่ละบุคคลมีผลต่อกระบวนการพัฒนาโปรแกรม ตัวอย่างเช่นผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยในสถานการณ์ที่ใช้กระบวนการกลุ่มจะหวาดกลัวการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มต่าง ๆ

5. ศึกษาแหล่งข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์และการกำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรม แหล่งข้อมูลที่ควรศึกษา คือ ตัวผู้เข้าร่วมโปรแกรม สถานการณ์ปัจจุบันเกี่ยวกับสังคม หรือ สภาพแวดล้อมทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้เรียน และเนื้อหาวิชาการ แหล่งข้อมูลใดแหล่งหนึ่งไม่เพียงพอต่อการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ดี

6. การยอมรับเรื่องข้อจำกัดเกี่ยวกับสถาบันและบุคคลข้อจำกัดต่าง ๆ ได้แก่ ปรัชญาขององค์กรเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม หรือกลุ่มในสังคมมีความคิดเห็นขัดแย้ง งบประมาณไม่เพียงพอ ความเชื่อของผู้ให้การสนับสนุนทางการเงิน ความเชื่อของผู้รับบริการเกี่ยวกับโปรแกรม ความเชื่อของฝ่ายบริหารภายในองค์กรเกี่ยวกับลำดับความสำคัญของโปรแกรม ความเชื่อของนักพัฒนาโปรแกรมเองเกี่ยวกับโปรแกรม

7. ระดับความยืดหยุ่นของการวางแผนโปรแกรม เนื่องจากการพัฒนาโปรแกรม มีลักษณะเป็นการพัฒนาและเกี่ยวกับปัญหาการกำหนดและพยายามควบคุมทุกปัจจัยทุกขั้นตอน เป็นเรื่องยาก การประเมินผลวัตถุประสงค์และวิธีการต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ได้หลายทางเลือก ทำให้โปรแกรมมีความยืดหยุ่น

8. การเลือกและการจัดกิจกรรมเชิงประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผลจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนและผู้สอนร่วมมือกัน ผู้เรียนที่คิดว่าไม่ต้องทำอะไรนอกจากฟังบรรยาย จะไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

9. การประเมินประสิทธิภาพ ผล และผลกระทบจุดมุ่งหมายสำคัญของการประเมินผล คือ การนำผลไปใช้ประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม การประเมินผลโปรแกรม จึงเกี่ยวข้องกับเรื่องต่อไปนี้

9.1 การกำหนดมาตรฐานหรือเกณฑ์

9.2 การรวบรวมข้อมูลหลักฐานเกี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น

9.3 การพิจารณาตัดสินผลโดยเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับข้อมูลที่รวบรวมไว้

10. การเลือกวิธีการ เทคนิค และอุปกรณ์การเรียนการสอนอย่างเหมาะสม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือก

อ้าง บัควตรี (2542 : หน้า 8-9) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของโปรแกรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. หลักการเป็นส่วนที่กล่าวถึงเหตุผลและความจำเป็นของการสร้างหรือพัฒนาโปรแกรม
2. เป้าหมาย เป็นส่วนที่กล่าวถึงกลุ่มเป้าหมายว่าเป็นใคร
3. จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนที่กล่าวถึงคุณลักษณะสำคัญในภาพรวมของผลผลิตโปรแกรม เรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐาน หรือผู้เรียนได้มีพฤติกรรมตามที่โปรแกรมต้องการ
4. โครงสร้างและเนื้อหา เป็นส่วนที่กล่าวถึงเนื้อหาในโปรแกรมเรียนรู้
5. การดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการ วิธีการจัดกิจกรรมตามโปรแกรม เรียนรู้การถ่ายทอดความรู้ เนื้อหา และประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน
6. สื่อ/อุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้ เป็นส่วนที่กล่าวถึง วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ และแหล่งเรียนรู้ที่นำมาใช้สนับสนุนการจัดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น
7. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการ วิธีการ เครื่องมือ และเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจสอบและตัดสินว่า ผู้เรียนมีคุณลักษณะบรรลุตามที่จุดประสงค์และเป้าหมายที่โปรแกรม กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด

จากแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้และองค์ประกอบของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำหลักการและแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้มาใช้ในการวิจัย เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชั่นอัลฟาให้แก่นักศึกษาวิชาชีพรู

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย โดยมีองค์ประกอบทั้งหมด 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ 3) การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรม 4) สารที่ใช้ในการพัฒนา 5) กิจกรรมการพัฒนา และ 6) แนวทางการประเมินผลตามโปรแกรม

1.4 ขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรม

สุดาเรศ แจ่มเดชะศักดิ์ (2543 : หน้า 58) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมการสอนไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การประเมินผู้เรียน
2. การตั้งเป้าหมายและจุดประสงค์การสอน
3. การวิเคราะห์งาน
4. การเลือกและใช้กลยุทธ์การสอนรวมทั้งวัสดุ อุปกรณ์
5. การประเมินผลโปรแกรม

จากลำดับขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรมการสอนทั้ง 5 ขั้นตอน ดังที่กล่าวข้างต้น ล้วนแล้วแต่มีส่วนช่วยในการพัฒนาโปรแกรมการสอนให้มีประสิทธิภาพ

1.5 การประเมินผลโปรแกรม

ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาต้องมีการประเมินผลโปรแกรมเพื่อทราบว่าโปรแกรมนั้นมีคุณภาพมากน้อยเพียงใด ตามความคิดเห็นของ Tyler (1949 : p. 45) นั้น การประเมินผล คือ การเปรียบเทียบพฤติกรรมเฉพาะอย่างกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่วางไว้ โดยมีความเชื่อว่าจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้อย่างชัดเจน รัดกุม และจำเพาะเจาะจงแล้วจะเป็นแนวทางช่วยในการประเมินได้เป็นอย่างดี ในภายหลังกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่วางไว้ โดยมีความเชื่อว่าจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้อย่างชัดเจน รัดกุม และจำเพาะเจาะจงแล้วจะเป็นแนวทางช่วยในการประเมินได้เป็นอย่างดีในภายหลัง

จากที่กล่าวมาข้างต้น การประเมินผลโปรแกรมมีความสำคัญต่อกระบวนการพัฒนาโปรแกรม ซึ่งการประเมินผลโปรแกรมเพื่อให้ทราบว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนั้นมีคุณภาพมากน้อยเพียงใด สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ อย่างไร

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้

ธนานันต์ ดิยง (2556 : หน้า 225-229) ได้ทำการศึกษา โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อศึกษาผลการใช้โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่ใช้วิธีการวิจัยแบบผสม

(Mixed method) ซึ่งเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนในการวิจัยและพัฒนา 4 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรม เป็นการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้และการนิเทศ ติดตามผลการใช้โปรแกรม ขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงโปรแกรม ผลการวิจัยพบว่า 1. โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการของโปรแกรม 2) จุดหมายของโปรแกรม 3) สมรรถนะที่ต้องการจะให้เกิดขึ้นตามจุดหมายของโปรแกรม 4) สารที่ใช้พัฒนา 5) กิจกรรมที่ใช้พัฒนา และ 6) แนวทางการประเมินผลตามโปรแกรม 2. ผลการศึกษาผลการใช้โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูฯ มีผลต่อไปนี้ คือ 2.1 ผลการประเมินสมรรถนะครูด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนพบว่า ผลการประเมินสมรรถนะด้านความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผล ครูที่เข้ารับการพัฒนาผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 60 ของคะแนนเต็มทั้งสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลองนำร่องมีผลการประเมิน ร้อยละ 68.16 กลุ่มทดลองใช้จริง มีผลการประเมิน ร้อยละ 70.60 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ถือว่าผ่านเกณฑ์ทั้งสองกลุ่ม ผลการประเมินสมรรถนะด้านทักษะการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลในชั้นเรียนทั้งในระหว่างการอบรมพัฒนาและระหว่างการนิเทศ ติดตามผล คือ ครูกลุ่มทดลองนำร่องมีผลการประเมินระหว่างการอบรมพัฒนาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.61) ผลการประเมินระหว่างการนิเทศติดตามอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.49) และกลุ่มทดลองใช้จริงมีผลการประเมินระหว่างการอบรมพัฒนาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.63) ผลการประเมินระหว่างการนิเทศติดตามอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.49) และผลการประเมินตนเองของครูด้านสมรรถนะด้านความสามารถในการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนที่เป็นผลที่ได้จากการนิเทศติดตามพบว่าครูกลุ่มทดลองนำร่องที่มีความสามารถในการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนอยู่ในระดับมาก และกลุ่มทดลองใช้จริงมีความสามารถในการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด 2.2 ผลการประเมินความคิดเห็นของครูที่เข้ารับการพัฒนาที่มีต่อโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูฯ พบว่า ผลของกลุ่มทดลองนำร่องมีผลการประเมินความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และกลุ่มทดลองใช้จริงมีผลการประเมินความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

สุดารัตน์ ขวัญบาง และประภัสสร บุขหมั่น (2559 : หน้า 164-179) ได้ศึกษาโปรแกรมพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 2 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ด้านการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ด้านการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และ 3) เพื่อพัฒนาโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 2 มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย เป็น 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 สังเคราะห์องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ด้านการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน

และสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ระยะที่ 3 โปรแกรมพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ศึกษาโปรแกรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ตอนที่ 2 ร่างโปรแกรมพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู ด้านการคิดวิเคราะห์ ตอนที่ 3 ประเมินความเหมาะสมความสอดคล้องและความเป็นไปได้ของโปรแกรมด้านการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ ครูผู้สอน จำนวน 315 คน โดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบประเมินโปรแกรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ผลการวิจัยปรากฏผลดังนี้ 1. องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ทั้ง 4 องค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ เป็นไปในทิศทางเดียวกันและสอดคล้องกันอยู่ในระดับมากที่สุด 2. การศึกษาสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์พบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3. ผลการศึกษาโปรแกรมพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ จากครูผู้สอนที่เด่นพบว่า ครูต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและความเข้าใจในด้านต่อไปนี้ 1) ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้และการคิดวิเคราะห์ 2) ด้านความรู้ความเข้าใจการสอน คิดวิเคราะห์ 3) ด้านการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ 4) ด้านบูรณาการฝึกทักษะการคิดในการจัดการเรียนรู้เนื้อหาสาระวิชา

จากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ ดังที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ได้จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ ซึ่งได้กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพรู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ดังนี้ คือ 1) หลักการและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) ลักษณะกิจกรรม 5) เอกสารและสื่อประกอบ 6) ระยะเวลาดำเนินการ และ 7) การประเมินผล

2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน หรือการสอนแบบอิงประสบการณ์ หรือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ หรือภาษาอังกฤษใช้คำว่า Experience-Based Approach (EBA) ในรายงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยขอใช้คำว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน

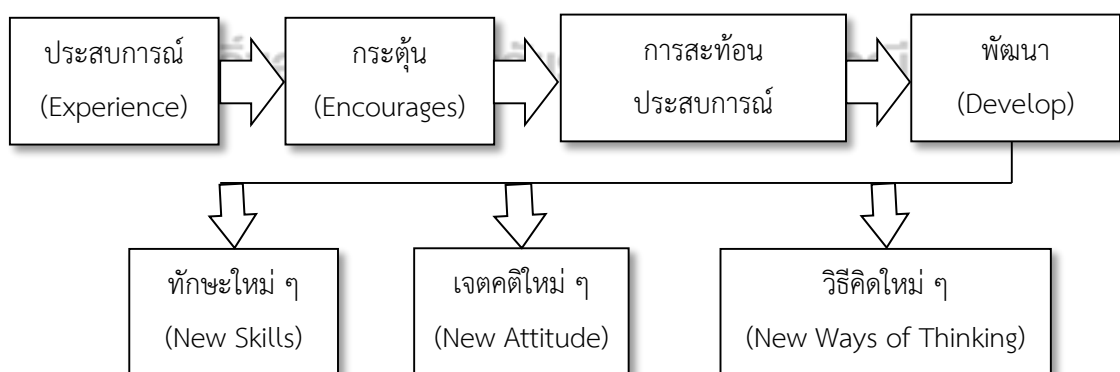
2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

นักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน หรือการสอนแบบอิงประสบการณ์ (Experience-Based Approach) ไว้ดังนี้

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2553 : หน้า 224) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบอิงประสบการณ์ หรือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-Based Approach - EBA) เป็นวิธีการสอนที่กำหนดประสบการณ์ (แทนที่จะกำหนดชุดเนื้อหา) ที่คาดหวังด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระสำหรับประกอบการกิจ งานทักษะ ความชำนาญจากแหล่งวิทยาการที่ชี้แนะหรือจัดเตรียมให้มาใช้ในการเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เผชิญ ผจญ และประสบการณ์ตามแนวทางบริบท สถานการณ์ เส้นทางความรู้ / ข้อมูลและสื่อที่กำหนดให้นักเรียน "ทำได้" มากกว่า "ให้รู้"

ทิตนา แคมมณี (2553 : หน้า 131) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) หมายถึง การดำเนินการอันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายโดยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ (Experience) ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรารู้ก่อน และให้ผู้เรียนสังเกต ทบทวนสิ่งที่เกิดและนำสิ่งที่เกิดขึ้นมาพิจารณาไตร่ตรองร่วมกันจนกระทั่งผู้เรียนสามารถสร้างความคิดรวบยอดหรือสมมติฐานต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้แล้วจึงนำความคิดหรือสมมติฐานเหล่านั้นไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ต่อไป

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : หน้า 1) ประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-Based Approach) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้มีโอกาสรับประสบการณ์ แล้วได้รับการกระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ (Reflection) ที่ได้จากประสบการณ์ออกมาเพื่อพัฒนาทักษะใหม่ ๆ เจตคติใหม่ ๆ หรือวิธีการคิดใหม่ ๆ สรุปได้ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แผนภาพมโนทัศน์การเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นฐาน

ที่มา : (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550 : หน้า 1)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2540 : หน้า 224) การสอนแบบอิงประสบการณ์ หรือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-Based Approach - EBA) หมายถึง การสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญ ผลิต และเผชิญประสบการณ์ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระสำหรับประกอบภารกิจ งาน และทักษะ ความชำนาญจากแหล่งวิทยาการที่ได้มีการชี้แนะแหล่ง หรือจัดเตรียมไว้ให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดไว้

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐานที่ได้กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-Based Approach - EBA) หรือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ หมายถึง วิธีการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสรับประสบการณ์ กระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ออกมา เพื่อพัฒนาวิธีคิดใหม่ ๆ ด้วยวิธีการเสาะแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ

2.2 แนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

แนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน นักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้แนวคิดไว้ดังนี้

Doyle Eva & Ward Susan (2001 : p. 47-48) ได้อธิบายแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญ 3 ประการของการจัดการเรียนรู้เน้นประสบการณ์เป็นฐานไว้ คือ (1) การเรียนรู้จะมีประสิทธิผลสูงที่สุดนั้น ผู้เรียนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ (2) ความรู้ที่ผู้เรียนได้ค้นพบนั้นจะมีความหมายหรือทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และ (3) การเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความผูกพัน ผู้เรียนจะต้องกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ และมีการจูงใจให้มีส่วนร่วมภายใต้กรอบการทำงานที่ได้กำหนดขึ้นร่วมกัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบให้เกิดขึ้นในผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้รูปแบบประสบการณ์ยังช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เกิดความรู้สึกละอายใจ ความรู้สึกภายในเกิดขึ้นได้จากการสะท้อนความคิดในเรื่องที่ได้กระทำ และการสะท้อนการกระทำ ช่วยสร้างความคิดรวบยอดหรือสร้างความรู้ใหม่ ๆ ได้ และได้นำความรู้ที่ค้นพบไปปฏิบัติทดลองจริงจึงช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนมากขึ้น ซึ่งสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : หน้า 7) ได้กล่าวถึงแนวคิดของการจัดการ

การเรียนรู้แบบประสบการณ์ ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความคิด ประสบการณ์ ความสามารถและทักษะต่าง ๆ ในเวลาเดียวกันจนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ จนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการหากระบวนการและวิธีการต่าง ๆ

3. ผู้สอนจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนไม่เคร่งเครียด แสดงความคิดเห็น และรับผิดชอบต่องานของตนเองและกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนจนเกิดความสามารถในการถ่ายโยงการเรียนรู้

4. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิด วิเคราะห์ปัญหา และหาเหตุผลในการแก้ปัญหาด้วยตนเองและกระบวนการกลุ่มได้ สรุปผลและนำเสนอสิ่งที่ค้นพบ

จากที่กล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานนั้น ผู้เรียนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ จนสามารถเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ได้ด้วยตนเอง ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐานมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ร่วมกันคิด วิเคราะห์ และค้นหาเหตุผลในการแก้ปัญหา ร่วมกันสรุปและนำเสนอสิ่งที่ค้นพบภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เคร่งเครียด

2.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

รูปแบบและวิธีการให้ประสบการณ์ในการสอนแบบอิงประสบการณ์หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานนั้น วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2553 : หน้า 224) กล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า ต้องใช้วิธีการผสมผสาน 3 รูปแบบ คือ

1. การเรียนกับครู (Teacher - Directed Learning - TDL)

การเรียนกับครู หมายถึง วิธีการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนจำนวนมาก และครูเป็นศูนย์กลางการเรียน และมีบทบาทหลักในการถ่ายทอดความรู้ และดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามขั้นตอนแผนการสอน โดยครูใช้สื่อการสอนประกอบเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2539 : หน้า 53-54)

การเรียนกับครูเป็นวิธีการยึดการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นแหล่งความรู้หลักเหมาะสำหรับถ่ายทอดเนื้อหาสาระด้านพุทธิพิสัยที่มีครูกับผู้เรียนปฏิสัมพันธ์กันน้อย (แทน โมราราย, 2552 : หน้า 11)

2. การเรียนกับเพื่อน (Peer-Directed Learning-PDL)

การเรียนกับเพื่อน เป็นวิธีการเรียนที่ผู้เรียนจะต้องช่วยกันแสวงหา แลกเปลี่ยนความรู้เนื้อหาสาระตามที่กำหนดไว้ให้ ประกอบกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มโดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและประสานการเรียนการสอน ดังนั้นการเรียนการสอนยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจึงมีการวางแผนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด ด้วยการดำเนินการสอนตามขั้นตอนดังนี้ (1) ทดสอบก่อนเรียน (2) นำเข้าสู่บทเรียน (3) ทำการสอน (4) สรุปบทเรียน และ (5) ทดสอบหลังเรียน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2539 : หน้า 224)

การเรียนรู้กับเพื่อนเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานเป็นกลุ่มคณะ มีการใช้การสื่อสารในการเรียนระหว่างเพื่อน ทำให้เกิดการเรียนรู้ในหลายลักษณะ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียน นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น เป็นการแบ่งเบาภาระของครู

3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed-Learning-SDL)

การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติด้วยตนเอง โดยศึกษาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ตลอดจนบรรลุวัตถุประสงค์เหล่านั้นด้วยตนเอง กิจกรรมที่จัดขึ้นมุ่งส่งเสริมให้นักศึกษาค้นคว้าไว้ให้พร้อม การเรียนการสอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ และความสนใจ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2540 : หน้า 58-59)

จากที่กล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ควรต้องใช้วิธีการผสมผสานทั้ง 3 รูปแบบ คือ การเรียนกับครู การเรียนกับเพื่อน และการเรียนรู้ด้วยตนเองจึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบผลสำเร็จตามที่มุ่งหวังไว้

2.4 วิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

วิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน หรือการสอนแบบอิงประสบการณ์สามารถใช้วิธีการสอนได้หลายวิธี ได้แก่ การสอนแบบบรรยาย การสอนรายบุคคล การสอนแบบโครงการ กลุ่มสัมพันธ์ สถานการณ์จำลอง เกม วิทยากร การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน การฝึกงาน การทดลอง และการปฏิบัติจริง ซึ่งนักวิชาการและนักการศึกษา ได้อธิบายวิธีสอนในรูปแบบต่าง ๆ ไว้ดังนี้

อุทัย สุขามาลัย (2553 : หน้า 34) ได้อธิบายวิธีการสอนแบบสาธิต การสอนแบบฝึกปฏิบัติ และการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง ไว้ดังนี้

1. การสอนแบบสาธิต คือ การสอนที่ครูทำให้อุเป็นตัวอย่าง หรือครูให้ผู้เรียนบางคนช่วยทำให้อุเรียนบางคนช่วยทำเป็นตัวอย่าง ทำให้อุเรียนได้เห็นลำดับขั้นตอนต่าง ๆ อย่างชัดเจน สำหรับเนื้อหาสาระที่เน้นขั้นตอนการปฏิบัติงาน และเนื้อหาสาระที่ไม่สามารถทำให้อุเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการอ่านหรือฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว

2. การฝึกปฏิบัติ หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ฝึกทักษะนักเรียนที่ยังทำงานไม่เป็น และฝึกฝนให้นักเรียนที่ทำงานเป็นแล้วให้เกิดความชำนาญยิ่งขึ้น เป็นการให้ประสบการณ์ตรงแก่นักเรียนที่มุ่งหวังให้เกิดการผสมผสานกันระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มุ่งให้เกิดทักษะและความชำนาญภายใต้สภาพการณ์ที่ควบคุมได้

3. การสอนโดยสถานการณ์จำลอง เป็นการนำเอาสถานการณ์จริงมาจัดใหม่ แต่พยายามให้มีสภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด แล้วให้อุเรียนอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือปฏิบัติ

ทิตนา แชมมณี (2550 : หน้า 327) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบบรรยาย คือ วิธีการสอนโดยใช้คำบรรยาย คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการเตรียมเนื้อหาสาระแล้วบรรยาย คือ พูด บอกเล่า อธิบาย เนื้อหาสาระหรือสิ่งที่ต้องการสอนแก่ผู้เรียน และประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546 : หน้า 108) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม คือ การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน เน้นการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งวิธีนี้จะผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกันค้นคว้าหรือทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เพื่อช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่ดีเพราะได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง

ประศักดิ์ หอมสนิท (2543 : หน้า 327) ได้ให้ความหมายของ การสอนรายบุคคล คือ กิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดให้แก่ผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความสนใจ วิธีการเรียน อัตราการเรียน เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนก้าวหน้าไปตามความสามารถ ตามความต้องการ และตามความสนใจของตนเอง ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน เป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษา กำหนดสื่อการสอน แหล่งการเรียน กิจกรรม วิธีการประเมิน และรวบรวมผลการเรียนของผู้เรียนแต่ละคน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน มีวิธีการหลายหลายวิธี เช่น การสอนเป็นรายบุคคล การสอนแบบบรรยาย กลุ่มสัมพันธ์ สถานการณ์จำลอง เกม วิทยากรณี การทดลอง และการปฏิบัติจริง เป็นต้น ซึ่งแต่ละวิธีมีลักษณะและวิธีสอนที่แตกต่างกันออกไป การจะเลือกวิธีการใดมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐานนั้นขึ้นอยู่กับผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

นักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ไว้ดังนี้

สมศักดิ์ ภูวิภาวรรณ (2544 : หน้า 93) ได้อธิบายกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ประสบการณ์ (Experience) 2) นำเสนอและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Publishing) 3) อภิปรายผล (Discussing) 4) สรุปอ้างอิง (Generalizing) และ 5) ประยุกต์ใช้ (Applying)

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 : หน้า 39) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์เป็นฐาน ว่าเป็นกระบวนการที่มีความเป็นพลวัต โดยอาจเริ่มที่ขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งแล้วเคลื่อนย้ายไปมาระหว่างขั้นตอน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ประสบการณ์ (Experience) 2) การสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) 3) ความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding

and Conceptualization) และ 4) การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experiment or Application)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2540 : หน้า 10) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (Pretest) เป็นการศึกษาก่อนประสบการณ์เดิมของผู้เรียนก่อนที่จะเรียนประสบการณ์นั้นจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ (Briefing)

2.1 อธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์

2.2 เสนอประสบการณ์ที่คาดหวัง

2.3 เสนอสถานการณ์/ฉาก

2.4 อธิบายภารกิจ/งาน

2.5 ชี้แนะแหล่งความรู้ สื่อและสิ่งอำนวยความสะดวก

2.6 ระบุผลที่คาดหวัง

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ (Coping) เป็นการเข้าสู่กระบวนการเผชิญประสบการณ์ ด้วยการดำเนินการตามขั้นตอนหลักของการเผชิญ (Coping) ผจญ (Intuact) และแพ็คเกจ (Wrap-up) จนกระทั่งเกิดประสบการณ์สมบูรณ์ขึ้น

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า (Reporting) เป็นการทำให้ทราบว่าภารกิจที่ผู้เรียนทำในขั้นเผชิญสถานการณ์ได้ดำเนินการในขั้นตอนใด มีปัญหาอุปสรรคอย่างไร

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ (Debriefing) เป็นการรายงานผลที่นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์แต่ละประสบการณ์

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ เป็นการสรุปการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 7 ประเมินผลหลังเผชิญประสบการณ์ (Posttest) เป็นการศึกษาความก้าวหน้าของผู้เรียนที่เรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

Marlowe & Page (1998 : p. 10) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน ในรูปแบบประสบการณ์ (Experiential Model) ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมาย (Goal Setting)

2. การมีส่วนร่วมของประสบการณ์ที่ได้วางแผนร่วมกัน (Experiencing หรือ Participate in a Planed Experience)

3. การสะท้อน (Reflecting) ที่ผ่านกระบวนการสังเกต (Process through Observation) ผ่านการกำหนดเป้าหมายแล้ว มีการสะท้อนและวิเคราะห์ (Reflection and Analysis)

4. การสรุปอ้างอิงเป็นหลักฐานแนวความคิดรวบยอด (Generalizing) ที่ได้จากประสบการณ์ และการประมวลผล (Formulate Abstract Concepts, Rules, and Principles from Experience and Processing)

5. การประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

Kolb (1984 : p. 15) นักจิตวิทยาการศึกษาที่เริ่มใช้คำว่า “Experiential Learning” ซึ่งต่อมาเป็นที่ยอมรับและนำมาใช้ในการศึกษาเรียกว่า Kolb Process Learning เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ และครูเป็นผู้กำหนดและถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้ การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนสรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิดเป็นความคิดรวบยอด ซึ่งเป็นนามธรรมและสรุปเป็นหลักการซึ่งได้จากการบูรณาการการสังเกตกับทฤษฎี

ขั้นที่ 4 ผู้เรียนนำหลักการนั้นไปประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ



ภาพที่ 2.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน

ที่มา : (Kolb, 1984 : p. 1-2)

จากภาพที่ 2.2 อธิบายให้เห็นถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นฐาน ซึ่งผู้เรียนสามารถนำหลักการมาประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยอาศัยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. ขั้นประสบการณ์ (Experience) ในการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่าง ๆ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่นักเรียนจะประสบอยู่ก่อนแล้ว องค์ประกอบที่เป็นประสบการณ์นี้ ผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้นักเรียนซึ่งมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้วดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และสามารถแบ่งปันประสบการณ์ที่เหมือน

หรือแตกต่างกันไปจากตนเองได้ ขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้นักเรียนตั้งประสบการณ์มาใช้ในการเรียนจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งนักเรียนและผู้สอนดังนี้

1.1 นักเรียน การที่นักเรียนได้ตั้งประสบการณ์ของตนเองออกมานำเสนอร่วมกับเพื่อน ๆ จะทำให้นักเรียนรู้สึกที่ตัวเองได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง มีความสำคัญที่มีคนฟังเรื่องราวของตนเอง และได้รับโอกาสรับรู้เรื่องราวของคนอื่นทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้นมีสัมพันธภาพในกลุ่มนักเรียนเป็นไปด้วยดี

1.2 ผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบายหรือยกตัวอย่างนักเรียนฟังเพียงแต่ใช้เวลาเล็กน้อยกระตุ้นให้นักเรียนได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง ผู้สอนอาจใช้ใบชี้แจงกำหนดกิจกรรมของนักเรียนในการนำเสนอประสบการณ์ ในกรณีที่นักเรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่จะสอนหรือมีน้อย ผู้สอนอาจจะยกตัวอย่างหรือสถานการณ์ก็ได้

2. ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) นักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นวิเคราะห์วิจารณ์ นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้กว้างขวางขึ้น และผลสะท้อนความคิดเห็นเป็นการอภิปรายทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย หรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเองและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบจะช่วยให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย การที่นักเรียนจะอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นได้มากน้อยแค่ไหน เป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียม ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นอภิปรายหรือตารางวิเคราะห์เพื่อให้นักเรียนทำได้สำเร็จ

3. ขั้นความคิดรวบยอด (Concept) เป็นขั้นที่นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาหรือพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายให้อ่านจากเอกสาร ตำรา หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายในองค์ประกอบที่ 2 โดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปราย และการนำเสนอของนักเรียนแต่ละกลุ่ม นักเรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดจะส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติหรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่าง ๆ ที่จะช่วยทำให้นักเรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4. ขั้นการทดลอง / การประยุกต์แนวคิด (Experimentation / Application) เป็นขั้นที่นักเรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขึ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิ เล่นบทบาทสมมติ ฯลฯ เป็นการแสดงถึงผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ถึง 3 ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ในการประเมินผลการเรียนการสอนได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ เพื่อสร้างความรู้ของตนเอง และเกิดการปรับเปลี่ยนความรู้เดิม เป็นความรู้ใหม่ ซึ่งจะเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ ประโยชน์ได้จริง ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการคิดและการทำงานจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลง

2.6 การผลิตชุดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

ความหมายของชุดการสอนตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2553 : หน้า 224-228) ได้ให้ความหมายของชุดการสอน หรือชุด การสอนแบบอิงประสบการณ์ว่าเป็นสื่อประสมที่จัดเตรียมไว้สำหรับกำหนดแนวทางเผชิญประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง ภารกิจ และรายละเอียดและขั้นตอน ที่กำหนดไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้ความรู้ ข้อมูลจากมวลสาระและแหล่งความรู้ในรูปแบบ ต่าง ๆ เพื่อให้การเผชิญประสบการณ์สำเร็จลุล่วง

ขั้นตอนการผลิตชุดการสอนตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2553 : หน้า 224-228) กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตชุดการสอน แบบอิงประสบการณ์ มีทั้งหมด 11 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา (หลักสูตร/วิชา)

ขั้นที่ 2 การกำหนดชุดประสบการณ์

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์และกำหนดภารกิจ / งาน

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระสำหรับแต่ละภารกิจและงาน

ขั้นที่ 5 การเลือกรูปแบบและวิธีการให้ประสบการณ์

ขั้นที่ 6 การกำหนดบริบทและสถานการณ์สำหรับเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 7 การเขียนแผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับ

ประสบการณ์ และแผนผลิตสื่อการสอน

ขั้นที่ 8 การเลือกและการผลิตสื่อสำหรับชุดประสบการณ์

ขั้นที่ 9 การจัดสิ่งอำนวยความสะดวก เส้นทาง การเรียน และการออกแบบสถานที่เรียน

ประสบการณ์

ขั้นที่ 10 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ขั้นที่ 11 การปรับปรุงชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

สื่อที่ใช้ในชุดการสอน

สื่อที่ใช้ในชุดการสอนตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน หรือชุดการสอนแบบอิง ประสบการณ์ สื่อหลักได้แก่ ประมวลสาระ และแบบฝึกปฏิบัติ

ประมวลสาระ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2540 : หน้า 161) ได้ให้ความหมายของประมวลสาระ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ออกแบบเพื่อให้นักเรียนเรียนได้ตามลำพังด้วยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดให้ในส่วนหนึ่งส่วนใดหรือท้ายสุดของเรื่องให้ได้รับแนวตอบที่เป็นผลย้อนกลับทันที ได้รับการเสริมแรงและประสบการณ์ที่เป็นความภูมิใจในการศึกษา และให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปทีละเล็กละน้อยตามลำดับ

นอกจากนี้ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2540 : หน้า 148) ความสำคัญของประมวลสาระ ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพและพึ่งพาความช่วยเหลือจากครูน้อยที่สุด ช่วยให้นักเรียนรับความรู้ครบถ้วนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้เป็นอย่างดี และมีระบบการประเมินที่จะประกันคุณภาพของนักเรียนในแต่ละรายวิชา

แบบฝึกปฏิบัติ

ความหมายของแบบฝึกปฏิบัติ หรือ “Work book” หมายถึง เอกสารที่จัดเตรียมไว้ให้นักเรียนควบคู่กับชุดการสอนอิงประสบการณ์ ในการเรียนแต่ละหน่วยเพื่อประเมินตนเองก่อนเรียน บันทึกสาระสำคัญของแต่ละหัวเรื่อง ทำกิจกรรมที่กำหนดให้ เขียนรายงานผลการปฏิบัติภาคปฏิบัติ และทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2540 : หน้า 163) ได้กล่าวถึง ส่วนประกอบในแบบฝึกปฏิบัติ ไว้ดังนี้

1. คำชี้แจง เป็นการกำหนดสิ่งที่นักเรียนควรปฏิบัติ
2. แผนการเผชิญประสบการณ์เพื่อให้นักเรียนทราบทิศทาง เป้าหมายและบทบาทของตนเองในการเรียน
3. บันทึกสาระสำคัญของแต่ละประสบการณ์ หลังจากนักเรียนศึกษาจากประมวลสาระแล้ว อาจมีที่ว่างให้นักเรียนได้จดประเด็นที่สำคัญไว้ศึกษาต่อไป
4. ภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำในแต่ละประสบการณ์ อาจมีภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำหลายอย่าง เช่น การอภิปราย เขียนภาพ ฯลฯ และมีการตอบคำถามที่กำหนดไว้ในแต่ละภารกิจและงานก็ต้องเตรียมที่ว่างไว้ในแบบฝึกปฏิบัติให้ตรงกับเนื้อหาในประมวลสาระ

การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

สมถวิล วิจิตรวรรณ (2548 : หน้า 27) กล่าวถึง การประเมินชุดการสอนโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน หรือชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นแนวทางในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน เป็นข้อมูลย้อนกลับในการยืนยันคุณภาพของสื่อที่สร้างขึ้นหรือควรปรับปรุง

พัฒนาสื่อการศึกษาในด้านใดแล้วทราบถึงผลการใช้สื่อการศึกษาที่สร้างขึ้นภายใต้วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้

การทดสอบหาประสิทธิภาพการประเมินชุดการสอนโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน หรือชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นการนำชุดการสอนไปตรวจสอบคุณภาพ ทดลองใช้และปรับปรุงชุดการสอน ก่อนนำไปใช้จริง

การทดลองใช้ หมายถึง การนำชุดการสอนที่สร้างขึ้นเป็นต้นแบบไปทดลองใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละระบบ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของชุดการสอนให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

การทดลองสอนจริง หมายถึง การนำชุดการสอนนั้นไปทดลองใช้และปรับปรุงแล้วทุกหน่วยไปสอนจริง ในชั้นเรียนหรือในสถานการณ์เรียนที่แท้จริง

จากที่กล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า การผลิตชุดการสอนโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน หรือชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นสื่อที่จัดเตรียมไว้สำหรับให้ผู้เรียนได้เผชิญกับประสบการณ์ โดยมีแบบฝึกปฏิบัติเป็นเครื่องมือสำคัญในการบันทึกสาระสำคัญและมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ก่อนที่จะมีการใช้ชุดการสอนที่สร้างขึ้นนั้น มีการทดลองใช้เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพก่อนจึงจะสามารถนำชุดการสอนนั้นไปใช้ได้

2.7 การจัดสภาพแวดล้อมตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน

การจัดสภาพแวดล้อมตามแนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน เป็นการจัดเตรียมบริบทหรือสถานการณ์เป็นสำคัญ ผู้สอนจะต้องจัดเตรียมสถานที่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบริบทและสถานการณ์ ซึ่งได้แก่ มุมหนังสือ บริเวณรอบ ๆ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด ฯลฯ เป็นแหล่งให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ (วาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2541 : หน้า 231)

หลักการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ และปรีชา วิหคโต (2541 : หน้า 247-248) กล่าวถึง หลักการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน มีแนวทางดังนี้

1. สภาพห้องเรียน ควรจัดวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียนให้ถูกหลักวิชาโดยเฉพาะการจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียน โดยอิงทฤษฎีทางจิตวิทยาเกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ห้องเรียนไม่ควรมีเสียงรบกวน มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวกในห้องเรียน ควรตกแต่งให้สวยงาม มีโต๊ะเก้าอี้เพียงพอ และมีขนาดเหมาะสมกับนักเรียน

2. แบบเรียนและสื่อสิ่งพิมพ์ ควรมีปริมาณอย่างเพียงพอ และเหมาะสมกับวัย ระดับความรู้ ความสนใจ และความต้องการของนักเรียน

3. อุปกรณ์การศึกษาและสื่อ ควรมีปริมาณอย่างเพียงพอและเหมาะสมกับวัย ทันสมัย และถูกต้อง

4. กิจกรรมการเรียนการสอน ควรจัดให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประกอบกิจกรรม ให้นักเรียนได้รับความรู้สึกในความสำเร็จและได้รับการเสริมแรงทันที

5. สภาพแวดล้อมควรสะอาด จัดอุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างมีระเบียบ จัดให้มีที่ว่างส่วนบุคคล และจัดสภาพห้องเรียนให้นักเรียนไม่รู้สึกแออัด

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดสภาพแวดล้อมการจัดวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในห้องเรียนให้ถูกต้องตามหลักวิชา โดยอาศัยทฤษฎีทางจิตวิทยาเกี่ยวกับการเรียนรู้

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

รัชฎา ทับเทศ (2554 : หน้า 63) ได้ศึกษาเรื่องการวิจัยและพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบอิงประสบการณ์ทางภาษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบอิงประสบการณ์ทางภาษาเป็นรูปแบบที่เน้นการใช้ความรู้ และประสบการณ์ของนักเรียน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย กระบวนการเรียนการสอน และประเมินผลการใช้รูปแบบการสอน โดยกระบวนการเรียนการสอน ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างแรงจูงใจและกำหนดบริบท ขั้นรวบรวมและบันทึกคำศัพท์ ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนการอ่าน ขั้นเชื่อมโยงภาษาพูดสู่ภาษาเขียน ขั้นฝึกอ่านเพื่อความเข้าใจ ขั้นขยายคลังศัพท์ผ่านการเรียนแบบร่วมมือ ขั้นประยุกต์และสร้างความรู้ ขั้นประเมินความรู้ ความเข้าใจหลังการอ่าน 2) เมื่อนำรูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า (2.1) นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบอิงประสบการณ์ทางภาษามีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2.2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเก่งที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามแนวการสอนแบบอิงประสบการณ์ทางภาษามีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการเรียนไม่แตกต่างกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดาวประกาย นันทพรหม (2550 : หน้า 52) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความเห็นต่อการเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

กมลชนก สุขรักษ์ (2542 : หน้า 60) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มการทำงานและพื้นฐานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า (1) ชุดการสอน ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 ทั้ง 6 หน่วย คือ 78.37/80.60, 77.57/80.90, 76.67/77.73, 77.80/76.80, 83.07/82.17 และ 78.10/80.63 ตามลำดับ (2) นักเรียนที่เรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ นักเรียนสร้างความรับผิดชอบให้ตนเอง มีโอกาสช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีโอกาสแสดงความคิดเห็น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานหรือการสอนแบบอิงประสบการณ์นั้นพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานมาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยในครั้งนี้

3. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบุคคลในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการแบ่งช่วงอายุของบุคคล

หนึ่ง Generation หรือ หนึ่ง "ชั่วคน" นั้น หมายถึง ช่วงเวลาเฉลี่ยระหว่างการมีลูกคนแรกของแม่ ซึ่งผลจากการแบ่งช่วงอายุของบุคคลดังกล่าว ทำให้ปัจจุบันมีช่วงอายุของบุคคลที่ยังมีชีวิตอยู่บนโลกภายหลังสงครามโลกครั้งที่สองจนถึงปัจจุบันได้ทั้งหมด 5 ช่วงอายุคนหรือ 5 เจเนอเรชั่น ดังที่ ชาญวิทย์ พรนภดล (2558) กล่าวถึง การแบ่งเจนเนอเรชั่นของบุคคลตามช่วงอายุต่าง ๆ แบ่งได้ 5 เจเนอเรชั่น ดังนี้

เจนเนอเรชั่นที่ 1 : เบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomers) คือ กลุ่มที่เกิดระหว่าง ปี พ.ศ. 2489-2507 ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา อายุประมาณ 60-70 ปี เป็นคนมีแบบแผน เคารพกฎเกณฑ์ กตिका มีความมุ่งมั่น พุ่มเท ทำงานหนักเพื่อสร้างเนื้อสร้างตัว มีความอดทน แม้ความสำเร็จจะใช้เวลานาน มีความจงรักภักดีต่อองค์กร และมักอยู่องค์กรเดิมนาน ๆ ไม่เปลี่ยนงานบ่อย เป็นยุคที่คนใช้แรงกายแรงสมองในการทำงานบุกเบิก

เจนเนอเรชันที่ 2 : เจเนอเรชัน เอ็กซ์ (Generation X) คือ กลุ่มที่เกิดระหว่าง ปี พ.ศ. 2508-2519 มีชื่อเรียกอื่น ๆ เช่น Baby Buster, Slacker เป็นกลุ่มที่มีอายุประมาณ 30-40 ปี วิทยาลัยทำงาน ไม่ต้องต่อสู้ดิ้นรนเท่ารุ่นก่อน ไม่ชอบการผูกมัด เปลี่ยนอาชีพบ่อย เลือกที่จะอยู่เฉย ๆ มากกว่า ไม่ต้องการเป็นผู้นำ การเปลี่ยนแปลงมักต้องใช้ชีวิตตามเส้นทางที่รุ่นพ่อวางไว้ให้

เจนเนอเรชันที่ 3 : เจเนอเรชัน วาย (Generation Y) คือ กลุ่มที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2520-2537 อายุช่วง 20 ปลาย ๆ ถึง 30 ปลาย เป็นกลุ่มที่โตมาพร้อม ๆ กับเทคโนโลยี จึงรับข้อมูลข่าวสารจากหลาย ๆ ด้าน กล้าแสดงออก และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความเชื่อว่าสำเร็จได้ต้องทำงานหนัก หากต้องเลือกจะเลือกงานทำให้แต่งงานช้า รักอิสระ ไม่ชอบอยู่ในกรอบและไม่ชอบการวางเงื่อนไข มีความเชื่อในศักยภาพตนเอง ดินเหนียวดีดลื่นได้ง่าย นิยมเครดิต ชอบความสะดวกสบายทุกอย่าง

เจนเนอเรชันที่ 4 : เจเนอเรชัน ซี (Generation Z) คือ กลุ่มที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2538-2552 เกิดและโตมาในยุคเทคโนโลยีและโซเชียลเน็ตเวิร์ค จึงเปิดรับข้อมูลหลากหลายผ่านสื่อดิจิทัล มีทางเลือกเยอะ มีแนวทางอิสระเป็นของตัวเองชัดเจน เริ่มเรียนเร็วขึ้นและนานขึ้นกว่ารุ่นอื่น ๆ ด้วยความสนใจเรื่องรอบตัวในหลากหลายมิติ ทั้งเรื่องศิลปะ ปัญหาสิ่งแวดล้อม และสังคม จึงทำอะไรหลายอย่างในเวลาเดียวกันและโลกแข่งขันทุกอย่าง

เจนเนอเรชันที่ 5 : เจเนอเรชัน อัลฟา (Generation Alpha) คือ กลุ่มที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 เป็นต้นไป เป็นรุ่นลูกของ Gen Y และ Z วัยนี้กำลังเป็นเด็กอนุบาลที่เกิดจากพ่อแม่ที่มีอายุมาก มีลูกน้อย มีเงินทองที่ไม่ต้องดิ้นรนมากเท่ารุ่นอื่น จับอุปกรณ์ดิจิทัล สัมผัสเทคโนโลยีตั้งแต่เกิด เรียนกันนานมากและหลากหลาย อยู่กับสังคมทุนนิยม มีแนวโน้มเป็นคนวัตถุนิยม คำนึงเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง เบื่อง่ายและความอดทนต่ำ นิยมความรวดเร็วทันใจ จึงมองหาสูตรความสำเร็จที่จะทำให้ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า สังคมทั่วไปประกอบด้วยคนหลากหลายอายุ คนแต่ละช่วงอายุ หรือแต่ละรุ่นก็มีลักษณะที่แตกต่างกันไป ซึ่งในปัจจุบันอธิบายความแตกต่างของคนต่าง ๆ โดยแบ่งเป็นเจนเนอเรชัน (Generation) ตามช่วงปีเกิด เจเนอเรชันประกอบด้วย 5 รุ่นหลัก คือ เบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomers) เจเนอเรชัน เอ็กซ์ (Generation X) เจเนอเรชัน วาย (Generation Y) เจเนอเรชัน ซี (Generation Z) และเจนเนอเรชัน อัลฟา (Generation Alpha)

3.2 ความหมายและคุณลักษณะของบุคคลในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา

เจนเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha) คือ บุคคลที่เกิดในปี ค.ศ. 2010-2025 หรือ พ.ศ. 2553-2568 มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า Google Kids หรือ Regeneration หรือ Generation Hope หรือ Generation New Age หรือ The Saviours หรือ Generation Y-Not หรือ The New Generation หรือ The Neo-Gonserva Tives ซึ่ง พัชรภา ตันติชูเวช (2557 : หน้า 85-86) ได้สรุปลักษณะของบุคคลในเจนเนอเรชันอัลฟา ไว้ดังนี้

บุคคลในเจนเนอเรชันนี้ทุกคน เกิดในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง ทั้งนี้เพราะบุคคลในเจนเนอเรชันซี ส่วนใหญ่จะเกิดในศตวรรษที่ 20 จนถึงตอนปลายของศตวรรษที่ 20 แต่ไม่ได้เกิดในศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกับเจนเนอเรชันอัลฟา ในเจนเนอเรชันนี้ส่วนใหญ่เป็นลูกของบุคคลในเจนเนอเรชันวายและเจนเนอเรชันเอ็กซ์ และเป็นรุ่นหลานของบุคคลที่เกิดในช่วงปลายของเบบี้ บูมเมอร์

นอกจากนี้ในเจนเนอเรชันนี้ จะเป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดในโลก (ในปี ค.ศ. 2050 คนรุ่นเจนเนอเรชันอัลฟาจะมีอายุเฉลี่ยประมาณ 40 ปี และมีประชากรรุ่นเจนเนอเรชันอัลฟา มากที่สุดในโลก) โดยปัจจุบันประเทศที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดในโลก คือประเทศจีน (1.33 พันล้านคน) อินเดีย (1.15 พันล้านคน) และสหรัฐอเมริกา (0.30 พันล้านคน) และคาดการณ์ว่าในปี ค.ศ. 2030 ประเทศที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดในโลกจะยังคงเป็น 3 ประเทศเดิม แต่อันดับเปลี่ยนแปลงไป โดยประเทศอินเดียจะมีจำนวนประชากรมากกว่าประเทศจีน (อินเดียมีจำนวนประชากรเท่ากับ 1.53 พันล้านคนและจีนมีจำนวนประชากรเท่ากับ 1.46 พันล้านคน) และสหรัฐอเมริกาจะมีจำนวนประชากรเท่ากับ 0.36 พันล้านคน กล่าวโดยสรุปแล้วจำนวนประชากรโลกในปี ค.ศ. 2030 จะเพิ่มขึ้น 8.29 พันล้านคน และประชากรส่วนใหญ่โดยประมาณ 1.59 พันล้านคนทั่วโลกคือประชากรที่อยู่ในเจนเนอเรชันอัลฟา

เหตุการณ์ที่สำคัญในระดับโลกของคนในเจนเนอเรชันนี้ ได้แก่ การเกิดมาพร้อมกับระบบเศรษฐกิจโลกที่เริ่มถดถอย (Economic Slowdown) ความมั่นคงทางด้านอาหารและพลังงานส่งผลให้ราคาอาหารและน้ำดื่มมีราคาสูงมากขึ้น การก่อการร้าย สภาพภูมิอากาศโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ปรากฏการณ์ทางสังคมที่สำคัญที่จะเกิดขึ้นในเจนเนอเรชันนี้ ได้แก่ การอยู่ในโลกของเทคโนโลยีที่รวดเร็วกว่าในยุคเจนเนอเรชันซี การที่บุคคลในเจนเนอเรชันนี้ไม่เคยรู้จักเกี่ยวกับสินค้าบางชนิดที่เคยมีในเจนเนอเรชันที่ผ่านมา เช่น เทปคาสเซ็ท (Cassettes) การบันทึกวิดีโอคาสเซ็ท (VHS Tapes) ฟลอปปี ดิสก์ (Floppy Disks) คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop Computers) รวมถึง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ เช่น เมาส์ (Mouse) และคีย์บอร์ด (Keyboard) โทรทัศน์ผ่านสาย เคเบิลทีวี (Analog Cable TV) และ Offline Music Purchases เป็นต้น

ด้านความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคมของเจนเนอเรชันอัลฟา พบว่าเป็นปัญหาที่สำคัญ เพราะสังคมในเจนเนอเรชันนี้จะเป็นสังคมที่มีแต่บุคคลที่มีความเหงา (Loneliness) และซึมเศร้า (Depression) อยู่ในสังคม และจะพบมากขึ้นเรื่อย ๆ เช่นเดียวกับครัวเรือนที่อยู่คนเดียว (Soloperson Household)

บุคลิกลักษณะที่สำคัญของคนในเจนเนอเรชันนี้ ได้แก่ ได้รับการคาดหวังในเรื่องต่าง ๆ มากกว่าบุคคลในยุคเจนเนอเรชันซี เช่น ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีและใช้เทคโนโลยีอย่างพันการณ์ (Tech-Savvy) ต่าง ๆ ได้มากกว่า ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี ยึดติดกับวัตถุนิยม (Materialistic) มากกว่าคนในยุคที่ผ่านมา อายุขัย (Life Expectancy) เฉลี่ยมีอายุยืนยาวมากขึ้น

โดยในปี ค.ศ. 2020 หรือ พ.ศ. 2563 มีการคาดการณ์ว่าอายุขัยเฉลี่ยของบุคคลจะอยู่ที่ 84 ปี และอายุขัยเฉลี่ยของคนเอเชียจะมากกว่าคนออสเตรเลีย เช่น ค่าเฉลี่ยอายุกลางของคนออสเตรเลียเท่ากับ 40 ปี ในขณะที่ญี่ปุ่นเท่ากับ 48 ปี และจีนเท่ากับ 37 ปี ตามลำดับ และในปี ค.ศ. 2050 อายุขัยเฉลี่ยของบุคคลจะอยู่ที่ 90 ปี ในขณะที่ผู้หญิงในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา 1 ใน 3 คนจะไม่มีบุตร

ด้านการศึกษา บุคคลในเจนเนอเรชั่นอัลฟาจะมีระดับการศึกษาที่สูงกว่าและมีความรู้ความสามารถในด้านการศึกษามากกว่าบุคคลในเจนเนอเรชั่นซี โดยบุคคลร้อยละ 90 จะจบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 (Year 12) เมื่อเปรียบเทียบกับในปัจจุบันคือร้อยละ 75 รูปแบบการศึกษาส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นการศึกษาตามอัธยาศัย การศึกษาจะมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง บุคคลในเจนเนอเรชั่นอัลฟาจะมีการเรียนรู้ที่เร็ว และอยู่ในระบบโรงเรียนนาน มีโอกาสที่ดีในอาชีพ การงานที่เกิดจากการขาดทักษะที่ขาดแคลนเนื่องจากคนในรุ่นปัจจุบันที่ออกจากระบบแรงงาน และเนื่องจากวิถีชีวิตประจำวันของบุคคลในเจนเนอเรชั่นนี้ที่อยู่กับคอมพิวเตอร์ จึงทำให้เจนเนอเรชั่นนี้มีแนวโน้มเป็นโรคอ้วน และนำไปสู่ความเจ็บป่วยเรื้อรัง ดังนั้นโรงเรียนจึงควรมีบทบาทที่สำคัญในการจัดกิจกรรมเพื่อสุขภาพให้กับเด็กหรือบุคคลที่เกิดขึ้นในเจนเนอเรชั่นอัลฟา

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า เจเนอเรชั่นอัลฟา (Generation Alpha) คือ บุคคลที่เกิดในปี ค.ศ. 2010-2025 หรือ พ.ศ. 2553-2568 บุคคลในเจนเนอเรชั่นนี้ทุกคนเกิดในศตวรรษที่ 21 ซึ่งในปี ค.ศ. 2050 คนรุ่นเจนเนอเรชั่นอัลฟาจะมีอายุเฉลี่ยประมาณ 40 ปี และเป็นประชากรที่มีมากที่สุดในโลก คนในเจนเนอเรชั่นนี้มีการเรียนรู้ที่เร็ว และอยู่ในระบบโรงเรียนนาน มีโอกาสที่ดีในอาชีพการงาน และได้รับความสะดวกสบายอันเนื่องมาจากเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เจริญก้าวหน้าและทันสมัย หากแต่จะพบกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต ได้แก่ ภาวะเศรษฐกิจถดถอย สภาพภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลง การก่อการร้าย สังคมมีแต่ความเหงาและซึมเศร้า ผู้คนมักจะอาศัยอยู่เพียงลำพังคนเดียว นอกจากนี้คนในเจนเนอเรชั่นนี้มักมีแนวโน้มเป็นโรคอ้วน และนำไปสู่ความเจ็บป่วยเรื้อรัง เนื่องจากวิถีชีวิตประจำวันของบุคคลในเจนเนอเรชั่นนี้ที่อยู่กับคอมพิวเตอร์ ซึ่งในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กในเจนเนอเรชั่นนี้จึงควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสุขภาพโดยเน้นการออกกำลังกาย

3.3 ความต้องการในการเรียนรู้ของบุคคลในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา

จากคุณลักษณะของบุคคลในเจนเนอเรชั่นอัลฟาตั้งที่กล่าวข้างต้น พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งสอดคล้องกับ พัชรา ตันติชูเวช (2557 : หน้า 87) ที่กล่าวถึงการจัดการศึกษาในอนาคตว่ามีแนวโน้มที่จะย่อหลักระบบให้สั้นลงจบได้เร็วขึ้น และสามารถใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยในการเรียนการสอน เป็นการเรียนรู้ผ่านโลกออนไลน์และเครือข่ายสังคมเสมือนจริงแทนที่การเรียนรู้ผ่านหนังสือ การเรียนรู้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่องตลอดชีวิต อันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต รูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเจนเนอเรชั่นอัลฟา จำเป็นต้องสร้างวงจรกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Circle) ที่สำคัญ

ให้เกิดขึ้นกับเจเนอเรชันอัลฟา โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ

1. สำรวจสืบค้น (Exploring) เป็นการฝึกให้เจเนอเรชันอัลฟารักการสำรวจสืบค้น เปิดโอกาสให้ท่องไปในโลกกว้างทั้งโลกจริงและโลกเสมือน รู้จักใช้จินตนาการ สร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียน และนอกระบบคู่ขนานไปกับกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียน ในโรงเรียนและในระบบที่มีอยู่

2. ทดลองปฏิบัติ (Experimenting) ให้เจเนอเรชันอัลฟาเกิดความคิดและค้นหาทางเลือกใหม่ ๆ เปิดโอกาสให้บุคคลได้ลองถูกลองผิด

3. สร้างเสริมประสบการณ์ (Experiencing) ฝึกให้มีการตัดสินใจด้วยตนเอง คิดเป็นโครงการ เพื่อฝึกการผลักดันความคิดให้เกิดผล และนำบทเรียนและประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ

4. แลกเปลี่ยนแบ่งปัน (Exchanging) เป็นการแลกเปลี่ยนแบ่งปันประสบการณ์และข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่น ด้วยการปลูกฝังการให้และการแบ่งปัน ซึ่งการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันดังกล่าวจะเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสังคมที่เอื้ออาทรและแบ่งปันมากขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าความต้องการในการเรียนรู้ของบุคคลในเจเนอเรชันอัลฟามีการเปลี่ยนแปลงจากอดีต ซึ่งมีแนวโน้มว่าในอนาคตหลักสูตรจะยืดหยุ่น ใช้เวลาสั้นลงและจบได้เร็วขึ้นเนื่องจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอน โดยเรียนรู้ผ่านโลกออนไลน์และเครือข่ายสังคมเสมือนจริงแทนที่การเรียนรู้ผ่านหนังสือ ดังนั้นการเรียนรู้ของเด็กในเจเนอเรชันอัลฟา จึงต้องอาศัยรูปแบบการเรียนรู้โดยการสร้างวงจรรการเรียนรู้ (Learning Circle) 4 ประการ ได้แก่ การสำรวจสืบค้น การทดลองปฏิบัติ การสร้างเสริมประสบการณ์ และการแลกเปลี่ยนแบ่งปัน

3.4 ลักษณะของเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชันอัลฟา

วรนาท รักสกุลไทย (ทำความรู้จักวิถีเลี้ยงลูกในยุคเจนอัลฟา, 2558) ได้กล่าวถึงเด็กปฐมวัยยุคปัจจุบันว่าไม่ใช่เด็กในยุคเจเนอเรชันซีแล้ว แต่เป็นเจเนอเรชันอัลฟาที่มีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น การปฏิสัมพันธ์กับบ้าน โรงเรียน วัด น้อยลง ซึ่งเด็กในยุคนี้จะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีสัญชาตญาณด้านเทคโนโลยี
2. ค่อนข้างกับเทคโนโลยีที่ช่วยให้สะดวกสบาย
3. ปรับตัวเก่ง
4. เรียนรู้เร็ว
5. รักอิสระเป็นตัวของตัวเองสูง
6. ใช้ชีวิตกับเทคโนโลยีโซเชียลเน็ตเวิร์ก
7. ใจร้อน อดทนต่ำ ขาดสมาธิ

8. ขาดทักษะคิดเชิงลึก คิดเป็นระบบ
9. บริโภคนิยมและวัตถุนิยมใช้ชีวิตหุหุหุ
10. ถูกเลี้ยงแบบตามใจเหมือนจักรพรรดิในบ้าน
11. ไม่ค่อยใกล้ชิดธรรมชาติและผู้คน

จากที่กล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า เด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชันอัลฟามีลักษณะที่แตกต่างจากเด็กปฐมวัยในอดีต ทั้งในด้านการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น ปรับตัวเข้ากับสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้เทคโนโลยีอย่างคล่องแคล่วเพื่อความสะดวกสบาย ตลอดจนพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กล่าวคือ ใจร้อน มีความอดทนต่ำ ขาดสมาธิ และเป็นตัวของตัวเองสูง นอกจากนี้ยังให้คุณค่ากับวัตถุสิ่งของมากกว่าจิตใจ และนิยมความหุหุหุอีกด้วย

3.5 แนวทางในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา

เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้สภาพของสังคมกลายเป็นสิ่งที่อยู่กลางอากาศหรือไร้พรมแดน ทั้งจากโซเชียลเน็ตเวิร์คและโซเชียลมีเดียที่อยู่ในมือ ส่งผลให้เด็กในยุคนี้เรียนรู้เร็ว ปรับตัวเก่ง แต่มีแนวโน้มที่จะมีความอดทนต่ำ สมาธิสั้น และเป็นตัวของตัวเองสูง ซึ่งในสถานะที่สังคมมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยถึงทักษะสำคัญ 7 ประการ (7 Essential Skills for Generation Alpha) ที่ถือว่าจะช่วยทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ และมีความสุขท่ามกลางความแปรปรวนของสังคมได้ (นิตยสารโมเดิร์นแมม, 2558) ดังนั้นพ่อแม่และครูปฐมวัยจำเป็นต้องพัฒนาทักษะสำคัญ 7 ประการ ให้แก่เด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชันอัลฟา ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น (Critical Thinking and Problem Solving)

นักวิชาการและนักการศึกษาได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องการคิดของเด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชันอัลฟา จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ปัญหาในเรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น ซึ่งกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นแมม (2558 : หน้า 4-12) ได้กล่าวถึง การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา สรุปได้ดังนี้

ความหมายและความสำคัญของการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น

ทักษะแห่งการมีวิจารณญาณและแก้ปัญหา หรือ Critical Thinking และ Problem Solving คือหนึ่งในทักษะสำคัญมากที่เด็กทุกคนจำเป็นต้องใช้เมื่อเติบโตขึ้น เพราะการมีวิจารณญาณทางความคิดที่ดีและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาในชีวิตได้ดี ปัจจุบันทักษะนี้ถูกหยิบยกให้เป็นองค์ความรู้ที่ผลักดันให้มีการเตรียมแก่บุคคลตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงระดับคนทำงาน ซึ่งให้ผลลัพธ์ที่ดีว่า เป็นผู้ที่มีเหตุผล

มีการวิเคราะห์ แยกแยะแบบมีหลักการ ทำให้การแก้ปัญหาใด ๆ ที่เกิดขึ้นมีความถูกต้อง แม่นยำ รวดเร็ว และนำสังคมไปสู่สังคมที่มีคุณภาพได้ในที่สุด

ด้วยบุคลิกภาพที่แตกต่างจากเด็กรุ่นก่อน ๆ ของเด็กยุคเจนเนอเรชันอัลฟา ไม่ว่าจะเป็น ความเฉลียวฉลาด ความเข้าใจในเทคโนโลยีใหม่ ๆ และขาดมันแทบไม่ได้ ตามมาด้วยการยึดติดกับ อุปกรณ์ดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต จึงทำให้เกิดความกังวลว่า ความฉลาดของเด็ก ๆ นั้นอาจแลกมา ด้วยการขาดวิจาร์ณญาณที่ดี และไม่มีทักษะการแก้ไขปัญหาที่ดีพอสำหรับการอยู่ในสังคมให้มี คุณภาพได้ ซึ่งปัญหาที่น่ากังวล ได้แก่ ความอดทนน้อย ไม่ฟังพผู้อื่น สนใจสิ่งใหม่ตลอดเวลา เอาตัวเองเป็นที่ตั้ง ขาดการยั้งคิด ขัดแย้งได้ง่ายไม่ประนีประนอม แก้ปัญหาอย่างฉาบฉวย ไม่รอบคอบ เปื่อหน่วยสิ่งต่าง ๆ เร็ว และสมาธิสั้น ดังนั้นทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ปัญหาเป็น จึงเป็นทักษะสำคัญที่ต้องปลูกฝังไว้ตั้งแต่ยังเล็ก และใช้ทักษะนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเลี้ยงดูเพื่อให้เด็ก รู้เท่าทันต่อสังคมในภายภาคหน้า ทั้งยังชาญฉลาดที่จะแก้ไขปัญหาอันจะเกิดขึ้นในแบบที่ซับซ้อนกว่า ปัญหาในปัจจุบัน

เหตุผลที่การคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ปัญหาเป็นมีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัย ในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 แสดงคุณสมบัติสำคัญของทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ปัญหาเป็น

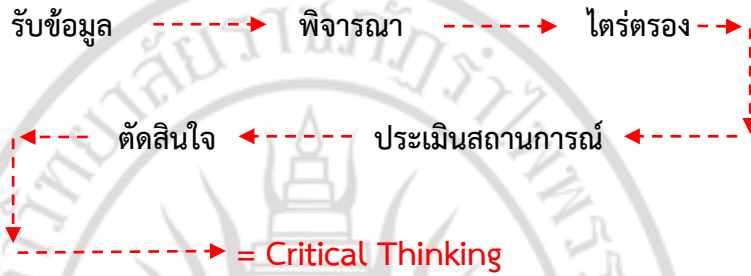
คุณสมบัติสำคัญของทักษะการคิด อย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ปัญหาเป็น	ผลทางปฏิบัติต่อเด็กปฐมวัย ในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา
การเปิดรับข้อมูลใหม่ ๆ มีข้อเท็จจริง ให้พิจารณาหลายมุมมอง	รู้จักมองอย่างรอบด้านมากขึ้น คิดมากขึ้น มีสมาธิมากขึ้น คิดช้าลง ใจเย็นลง
การเปรียบเทียบชุดข้อมูล หลาย ๆ ทางประกอบกัน	ฉลาดในการตัดสินใจเชื่อมากขึ้น เชื่อถือคนรอบข้างมากขึ้น ลดการเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง
ไตร่ตรองและประเมินสถานการณ์	มองเห็นผลของการกระทำมากขึ้น รู้เท่าทันสังคครอบตัวมากขึ้น มองเห็นผลที่จะเกิดได้อย่างทะลุ
คิดทบทวนหลายครั้งก่อนตัดสินใจ	มีวิธีคิดที่แตกฉานมากขึ้น
เผชิญหน้ากับปัญหา	ไม่กลัวปัญหา มั่นใจในตัวเอง แต่คิดถึงผลที่จะตามมามากขึ้น
สร้างทางเลือกในการแก้ไขปัญหา	ได้รับผลจากการแก้ปัญหาที่ดี

จากตารางที่ 2.1 แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติสำคัญและผลทางปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณและแก้ปัญหาเป็น ซึ่งล้วนแต่ส่งผลดีต่อเด็กในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน และการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต

กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น

นักวิชาการและนักการศึกษาได้เสนอแนวทางในการพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะแห่งการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองสำหรับเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชั่นอัลฟาไว้ดังนี้

กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) มีลักษณะดังภาพที่ 2.3

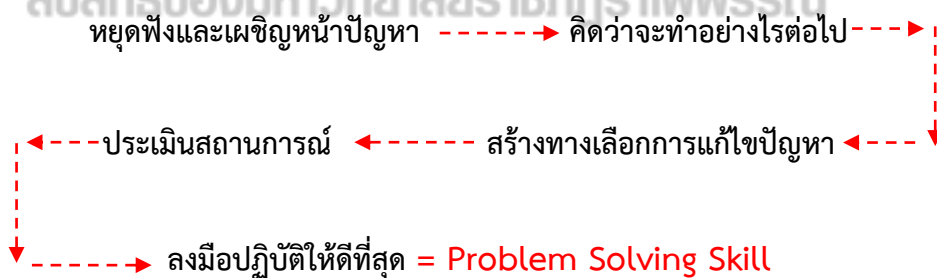


ภาพที่ 2.3 กระบวนการคิดแบบมีวิจารณญาณ

ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 4)

จากภาพที่ 2.3 แสดงถึงกระบวนการคิดแบบมีวิจารณญาณ ซึ่งการใช้ความคิดแบบไตร่ตรอง มีเหตุผล คิดอย่างมีหลักการ โดยนำเอาข้อมูลรอบด้านมาพิจารณาแล้วประเมินข่าวสาร การรับรู้ที่ได้รับทั้งหมดก่อนนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้อง การคิดแบบมีวิจารณญาณสนับสนุนให้เกิดการมองที่รอบด้านจึงแตกต่างจากการคิดแบบทั่วไป ก่อนตัดสินใจและสรุปจึงมักนำข้อมูลมาประกอบความคิดหลายด้าน มีการตรวจสอบข้อมูลก่อนเสมอว่าเชื่อถือได้หรือไม่ มีการแยกแยะข้อเท็จจริงออกมาเพื่อประเมินอย่างมีเหตุมีผล การเชื่อใด ๆ ที่เกิดขึ้นหลังการรับข้อมูลจึงต้องผ่านกระบวนการคิดเสียก่อน อีกทั้งยังมีทางเลือกของข้อมูลหลาย ๆ ทางเพื่อเปรียบเทียบเหตุผลอีกด้วย การคิดแบบมีวิจารณญาณได้รับการยอมรับว่าสำคัญมากในการพัฒนามนุษย์ตั้งแต่วัยเด็กจนเติบโตใหญ่ ซึ่งใช้ในการเรียนรู้ทุกระดับไปจนถึงวัยทำงาน ปัจจุบันเป็นทักษะการคิดที่นิยมมากที่สุด เพราะให้ผลของการคิดที่ถูกต้อง แม่นยำ รวดเร็วและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่ดีกว่า

ทักษะแห่งการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง (Problem Solving) มีลักษณะดังภาพที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 ทักษะแห่งการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง

ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 5)

จากภาพที่ 2.4 แสดงถึงทักษะแห่งการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในชีวิตของทุกคนที่จำเป็นต้องใช้ตั้งแต่เล็กจนโต โดยเฉพาะในวัยเรียนไปจนถึงวัยทำงาน การแก้ไขปัญหาเป็นทำให้มีความกล้าหาญ เผชิญหน้ากับปัญหาได้โดยไม่หวาดกลัว ฟังพาตัวเองได้ดี ทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างสมดุลและมีความสุขพร้อมทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ทักษะการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองนั้นสำคัญต่อทั้งบุคลิกภาพของคนเราและการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ เพราะในแต่ละวันคนเราทุกวัยต้องเผชิญกับปัญหาตั้งแต่เล็ก ๆ น้อย ๆ ไปจนถึงระดับใหญ่ ตั้งแต่ปัญหาในการเรียนรู้ ปัญหาในโรงเรียน ปัญหาในการใช้ชีวิต ปัญหาการทำงาน ซึ่งทั้งหมดอาศัยการตัดสินใจที่ดีเพื่อแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม

องค์ประกอบในการสร้างทักษะแก้ปัญหา

องค์ประกอบในการสร้างทักษะการแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชันอัลฟา ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. Stop & Think รู้จักหยุดฟังและคิดกับปัญหา ทำความเข้าใจว่าปัญหาคืออะไร และรู้สึกอย่างไรบ้าง
2. Option คือการนำทักษะจากการคิดแบบมีวิจารณญาณมาเป็น 1 ในกระบวนการคิดเพื่อวิเคราะห์ปัญหาอย่างรอบด้าน และประเมินสถานการณ์ว่าจะทำอย่างไรได้บ้าง เพื่อให้ปัญหาหมดไป
3. Decide คือการสร้างทางเลือกในการแก้ไขปัญหา มองให้ออกถึงวิธีการหลาย ๆ ทาง พร้อมออกแบบการแก้ไขว่าจำเป็นต้องใช้อะไรบ้าง หรือต้องมีบุคคลอื่นเข้ามาร่วมแก้ปัญหาหรือไม่
4. Act การลงมือปฏิบัติ เพื่อแก้ไขปัญหาและทำให้ดีที่สุด

หากขาดทักษะในการแก้ปัญหาที่ดีแล้ว คนจำนวนหนึ่งอาจใช้ชีวิตโดยตัดปัญหาไม่ขาดวนเวียนกับการแก้ไขปัญหาซ้ำซากโดยไม่สามารถควบคุมชีวิตตนเองได้ ผู้ที่ขาดทักษะการแก้ปัญหา เพราะนึกไม่ออกว่าจะแก้ปัญหาได้อย่างไร นำไปสู่การหลีกเลี่ยงปัญหาแทน เช่น ตั้งแต่เล็กเมื่อถูกกลั่นแกล้งแต่ไม่รู้ว่าจะแก้ไขปัญหาโดยการบอกใคร ทำอย่างไรให้ถูกเลิกแกล้ง หรือโต้ตอบอย่างไร อาจใช้วิธีหนีเรียนแทน ซึ่งนำไปสู่วิถีทางออกที่ผิด และปัญหาเดิมไม่ได้ถูกแก้ไขแต่อย่างใด เป็นต้น ดังนั้นหากมีทักษะในการฝึกแก้ปัญหาตั้งแต่เด็ก โดยเฉพาะวัยก่อนเข้าเรียน-6 ปี จะช่วยให้เด็กสามารถอยู่ในสังคมได้โดยกล้าเผชิญหน้ากับปัญหา มีความภาคภูมิใจในตัวเอง มีความเชื่อมั่นที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

การฝึกการคิดแบบมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น

ในการฝึกทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็นจะนำมาซึ่งความคิดที่แตกฉาน อันจะนำไปสู่การพิชิตปัญหาได้ง่ายขึ้น ซึ่งมีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ดังภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.5 กระบวนการสร้างและพัฒนาคิดแบบมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น
ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.5 แสดงให้เห็นถึงแนวทางในการฝึกคิดแบบมีวิจารณญาณและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในตัวของเด็กปฐมวัย ซึ่งล้วนแล้วแต่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กในเจนเนอเรชั่นอัลฟาทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการฝึกการคิดแบบมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยอาศัยพื้นฐานการฝึกดังนี้

1. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กเสมอ ๆ
2. เมื่อใดที่เด็กทำผิดพลาดใช้โอกาสนั้นเป็นตัวอย่างสอนบทเรียน
3. บอกเด็กเสมอว่า การแก้ปัญหาเป็นเรื่องปกติ
4. หมั่นสร้างโจทย์ให้เด็กขบคิดอยู่เสมอ
5. การสื่อสารที่ดีช่วยให้กระบวนการคิดสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว
6. การทำตัวอย่างให้ดู เป็นวิธีช่วยให้การเรียนรู้รวดเร็วขึ้น
7. อย่ากระโดดไปแก้ปัญหาให้เด็ก ๆ ในทุกเรื่อง

การพัฒนาทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น

การพัฒนาทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณ มี 6 วิธีในการพัฒนาทักษะให้เกิดขึ้น ดังนี้

1. ฝึกให้คิดเป็นจากการตั้งคำถาม การตั้งคำถามเพื่อให้เด็กตอบมีผลต่อพัฒนาการทางความคิดอย่างมาก สามารถเริ่มได้ตั้งแต่ยังเล็กด้วยคำถามง่าย ๆ เกี่ยวกับการสังเกตทั่วไป เมื่อถึงวัย 3-6 ปี จึงค่อยเพิ่มความยากของคำถาม ให้อธิบาย จำแนก ยกตัวอย่าง เปรียบเทียบ ไปจนถึงคำถามให้วิเคราะห์โดยใช้เวลาเด็ก ๆ สำหรับการคิด ทบทวนก่อนจะให้คำตอบ

2. กระตุ้นให้เคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนไหวกับกระบวนการคิดมีความสัมพันธ์กัน โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวตามจินตนาการ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้คิดจินตนาการถึงสิ่งใหม่ ๆ

3. กิจกรรมคิดแบบมีวิจารณญาณ เปิดโอกาสให้ได้ทำกิจกรรมแปลกใหม่ ซึ่งสนับสนุนการคิดที่ต้องพิจารณา ไตร่ตรอง โดยไม่ปิดกั้นความคิดว่ายังเด็กหรือเล็กเกินไป

4. ฝึกอธิบาย ให้เด็กอยู่ในฐานะทั้งผู้เรียนและผู้สอน เมื่อเด็กทำได้ชำนาญ ลองให้เขาอยู่ในบทบาทของผู้ฝึกสอนบ้าง วิธีนี้ทำให้เด็กได้เรียงลำดับการคิดทบทวนวิธีสื่อสารของตนเอง ประเมินผลที่ออกมา และรู้สึกภาคภูมิใจในความกล้าหาญของตัวเอง

5. กิจกรรมตามใจฉัน แบ่งเวลาส่วนหนึ่งสำหรับการคิดที่เสรี เปิดโลกจินตนาการ ปล่อยให้เด็กได้อยู่กับตัวเองเงียบ ๆ พร้อมอุปกรณ์แปลกใหม่โดยไม่จำกัดความคิด เป็นกิจกรรมไม่มีถูกผิด แต่ช่วยให้เกิดการวิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งที่มองเห็นได้เป็นอย่างดี

6. สนทนาสร้างสรรค์ คือ การพูดคุยโดยมีการวางแผน สังเกตว่าเด็กสนใจอะไรมากที่สุด ในช่วงนั้น ชวนคุยเรื่องที่เขาสนใจ จากนั้นสอดแทรกคำถามความคิดเห็นลงไปในการสนทนาเป็นระยะ เพื่อกระตุ้นกระบวนการคิด การเปรียบเทียบเหล่านี้เป็นกลยุทธ์ให้เด็ก ๆ ได้ตั้งความคิดที่ซับซ้อน ออกมามากขึ้น

การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเป็น มี 6 วิธีในการพัฒนาทักษะให้เกิดขึ้นดังนี้

1. เผชิญหน้ากับปัญหา ตั้งแต่เล็กให้เด็กทำความรู้จักกับปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ ในชีวิตได้ เมื่อโตขึ้นสร้างโจทย์ได้ตามช่วงวัย นี่คือแนวทางการเกิดของทักษะแก้ปัญหาขั้นพื้นฐานที่จะปลูกฝังให้เด็กกระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2. มีปัญหาต้องแก้ ไม่แนะนำให้ชวนเด็กหนีปัญหาหรือปล่อยมันไว้ให้คาราคาซัง แต่กระตุ้นเตือนและสร้างบรรยากาศให้รู้สึกว่าเจอปัญหาเป็นเรื่องปกติ และการแก้ไขเป็นหน้าที่ที่ต้องทำ

3. แก้ปัญหาจากการเล่น เด็กเล่นกิจกรรมสนุก ๆ แต่แฝงไว้ด้วยการเสริมพัฒนาการด้านการแก้ปัญหา เช่น จิ๊กซอว์ ต่อบล็อก เก็บของ จะช่วยฝึกวิธีการแก้ปัญหาได้ดี

4. มีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาและระดมความเห็น ลองหาโจทย์สนุก ๆ ที่เป็นปัญหาในบ้าน และให้ทุกคนเข้ามาเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาก็จะทำให้เด็ก ๆ รู้สึกไม่โดดเดี่ยวและไม่กลัวกับผลลัพธ์ที่ผิดพลาด สร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในบ้านไปพร้อม ๆ กัน

5. ความไม่สมบูรณ์แบบก็มีประโยชน์ ปล่อยให้เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดหรือไม่สมบูรณ์เกิดขึ้นบ้างเพื่อกระตุ้นให้เด็ก ๆ รู้จักแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า

6. เผชิญความล้มเหลว ความผิดหวัง ล้มเหลว ผิดพลาดเป็นเรื่องปกติ เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้เข้มแข็ง มองปัญหาได้อย่างปกติ ไม่พุ่มพวยและมีแรงผลักดันทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้นในครั้งต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น 1 ใน 7 ทักษะสำคัญที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ซึ่งเมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะเป็นผู้ที่มีวิจารณญาณทางความคิดที่ดีและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

2. การคิดในเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

นักวิชาการและนักการศึกษาได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องการคิดในเชิงสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในเจนเอเรชั่นอัลฟา จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ปัญหาในเรื่องการคิดในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นดัม (2558 : หน้า 4-12) กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการคิดในเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา สรุปได้ดังนี้

ความหมายและความสำคัญของการคิดในเชิงสร้างสรรค์

การคิดในเชิงสร้างสรรค์ หรือ Creative Thinking คือทักษะที่ทำให้เกิดความสามารถในการจินตนาการ คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือรวบรวมความคิดที่มีอยู่และปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์ มีความสำคัญต่อบุคคล สังคมทั้งเล็กและใหญ่ หรือใช้ความคิดแก้ไขปัญหาประจำวัน ในแบบที่แตกต่างไปจากเดิม จัดการปัญหาหรืออุปสรรครอบตัวอย่างชาญฉลาดและมีแบบฉบับของตัวเอง ผู้มีพลังสร้างสรรค์จะช่วยสร้างให้เกิดงานวิจัยใหม่ ๆ สิ่งของใหม่ ๆ งานศิลปะ หรือโครงการใหม่ ๆ ในสังคมเพื่อประโยชน์ทั้งต่อตัวเองและต่อสาธารณะ

แม้จะมีการคาดการณ์ว่า เด็ก ๆ ในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาจะเป็นผู้ที่มีความรู้ใหม่ ๆ เรียนรู้ได้เร็ว และสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมได้ แต่ในอีกด้านหนึ่งเด็กเจนเอเรชั่นอัลฟานั้นได้ชื่อว่าเป็นเด็กที่เติบโตมาในสังคมที่มีความพร้อมสูง จากการที่อยู่ในครอบครัวเล็กที่อาจมีบุตรหลานเพียง 1-2 คนเท่านั้น ขณะที่พ่อแม่ส่วนใหญ่มีความมั่นคงทางการทำงาน มีฐานะทางเศรษฐกิจดี จึงทำให้เด็กเจนเอเรชั่นนี้สามารถเข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่และเพียงพอ ซึ่งปัญหาที่น่ากังวลที่เกิดขึ้นกับเด็กเจนเอเรชั่นนี้ ได้แก่ เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง ไม่สนใจเวลา ไม่พิถีพิถันกับสิ่งรอบตัว เช่น การแต่งตัว ใช้ทรัพยากรอย่างเต็มที่ อยากทำอะไรก็ทำ ไม่ตรงต่อเวลา ติดบ้าน ไม่ชอบออกไปไหน ใช้เวลานานกับการเรียน ดังนั้นถ้าหากได้รับการปลูกฝังให้มีความละเอียดอ่อน รอบคอบ คิดและทำ

สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ ไม่ยึดติดกับความคิดเดิม มองเห็นผลลัพธ์ในอนาคตและรู้จักคิดแบบนอกรอบ ซึ่งเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เด็กเจนเอเรชั่นอัลฟาสามารถรับรู้ได้ไม่ยากและจะเกิดประโยชน์อย่างมากในอนาคต เมื่อใช้ความคิดสร้างสรรค์มาเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตและอยู่ร่วมกับคนในสังคมใหญ่

เหตุผลที่การคิดเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ดังตารางที่ 2.2

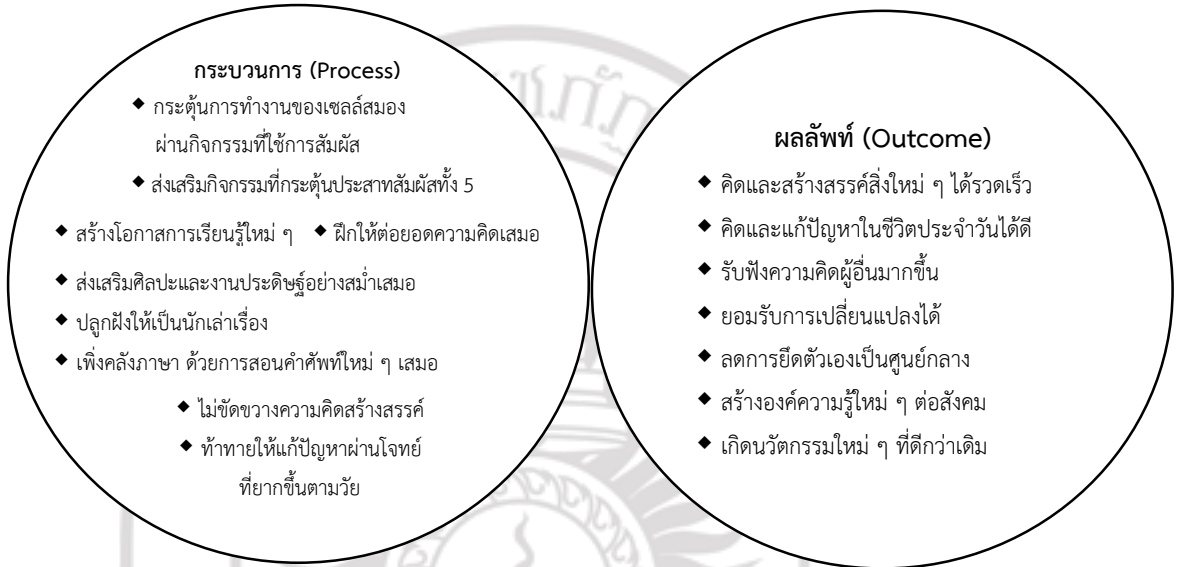
ตารางที่ 2.2 แสดงคุณสมบัติสำคัญของทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

คุณสมบัติสำคัญของทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์	ผลทางปฏิบัติต่อเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา
การมีความคิดคล่องแคล่ว ว่องไว	คิดสิ่งใหม่ได้รวดเร็ว ใช้เวลาน้อยในการเรียนรู้ กล้าคิด กล้าแสดงออก สื่อสารได้ชัดเจน
มุมมองที่ละเอียดถี่ถ้วน รอบคอบ	ไม่ด่วนตัดสินใจอะไรง่ายเกินไป ใจเย็นลง ใช้เวลากับการคิดที่รอบคอบขึ้น มองเห็นรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่บางคนมองข้าม คิดสิ่งใหม่ ๆ ได้ โดยมีปัญหาน้อยลง แต่ใช้งานได้ดีกว่าเดิม
ความยืดหยุ่นทางความคิด	ไม่ยึดติดกรอบใด ๆ มากเกินไป รับฟังความคิดเห็นผู้อื่นมากขึ้น ยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้ ลดการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง เรียนรู้ความผิดพลาด ผิดหวัง และไม่นำมาเป็นอุปสรรค
ความคิดริเริ่มสิ่งใหม่	กล้าทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน แสวงหาสิ่งที่ดีกว่าเดิมเสมอ ตั้งใจจัดอุปสรรคปัญหา ที่มีอยู่ให้หมดไป สร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ต่อสังคม เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ดีกว่าเดิม

จากตารางที่ 2.2 แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติสำคัญและผลทางปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนแต่ส่งผลดีต่อเด็กในการดำเนินชีวิตในปัจจุบันและการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต

กระบวนการที่ทำให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์

ในการฝึกทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์เริ่มต้นด้วยการศึกษา การฝึกฝน และการระดมสมอง ซึ่งมีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ดังภาพที่ 2.6



ภาพที่ 2.6 กระบวนการสร้างและพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์

ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.6 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการที่ทำให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ และผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในตัวของเด็กปฐมวัย ซึ่งถือเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยสร้างเด็กเจนเอเรชั่นอัลฟาให้เติบโตอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีกระบวนการที่ทำให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) การสังเกตค้นพบความบกพร่องและปัญหาของสิ่งเก่า (Mess Finding) 2) การรวบรวมข้อมูลรอบตัว (Data Finding) 3) การมองให้เห็นปัญหาในทุก ๆ ด้านอย่างรอบคอบ (Problem Finding) 4) การแสวงหาความคิดที่หลากหลาย (Idea Finding) 5) การหาคำตอบที่รอบด้าน (Solution Finding) 6) การหาข้อสรุปที่เหมาะสม (Acceptance Finding)

การเตรียมความพร้อมในการสร้างทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

ในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟานั้น มีการเตรียมความพร้อมในการสร้างทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ปลุกฝังพลังสร้างสรรค์จากการสัมผัส เพราะการสัมผัสได้ช่วยเตรียมสมองให้เกิดการตื่นตัว กระบวนการทำงานของเซลล์สมองให้เกิดความจำ ควรทำอย่างต่อเนื่องทุกช่วงวัยของชีวิต

2. ส่งเสริมการมองเห็นและการใช้สายตา เป็นพื้นฐานของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ภาพเล็ก ๆ ที่พวกเขาค่อย ๆ จัดจําจะรวมกันเป็นภาพใหญ่ เพิ่มความซับซ้อนในสมองให้เข้าใจ สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น

3. พัฒนาไสตประสาททั้งห้า การได้ยิน การจับจังหวะ การฝึกพูด ฟังคำคล้องจอง และการใช้จมูกดมกลิ่นสิ่งต่าง ๆ รวมถึงการใช้ปากและลิ้นสัมผัสรสอาหาร การกระตุ้นประสาทเหล่านี้ ล้วนเป็นต้นทางของการสะสมเป็นคลังความรู้ไว้ในสมองเพื่อรอให้ดึงออกมาใช้ได้ในวันหนึ่ง และเป็นหนึ่งในการปลูกฝังพลังสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

4. พัฒนาอารมณ์และความรู้สึก ความคิดเชิงสร้างสรรค์ไม่สามารถเกิดได้หากเด็กอยู่ในภาวะอารมณ์เสีย งามแฉะ จึงควรสร้างบรรยากาศให้มีความสุขเพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

5. สร้างโอกาสการเรียนรู้ หมั่นสรรหากิจกรรมให้ลูกได้ฝึกทำด้วยตัวเองรอบด้าน พาไปยังสถานที่ใหม่ ๆ เปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้กิจกรรมใหม่ ๆ เสมอ เพราะทุกอย่างคือประสบการณ์ ที่จะช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้

6. ผลักดันให้ต่อยอดความคิด บางครั้งของใช้ง่าย ๆ ภายในบ้าน และงานประดิษฐ์ กลายเป็นของเล่นธรรมชาติ เช่น การนำถุงพลาสติกมาเป่าลมให้พอง มัดปากแล้วโยนเล่น เด็กจะสนุก ตั้งแต่กระบวนการเป่าให้พอง แล้วชวนกันหาคำตอบของการเล่นนั้นและต่อยอดความคิด

7. เปลี่ยนห้องครัวให้เป็นห้องเรียน ในครัวมีกิจกรรมที่เด็ก ๆ ชอบหลายอย่าง เช่น การปอกผลไม้ การทำอาหารง่าย ๆ การตกแต่งอาหารให้น่ากิน ห้องครัวเป็นอีกห้องหนึ่งของบ้าน ที่ช่วยสร้างนักคิดผู้สร้างสรรค์

8. ออย่าห่างจากงานศิลปะ จินตนาการเป็นพื้นฐานสำคัญของการมีความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละช่วงวัย สนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้งานศิลปะที่เหมาะสมตั้งแต่การขีดเขียน การวาดภาพ ระบายสี การปั้นแป้งเป็นรูปทรงต่าง ๆ

9. เชื่อมโยงภาพกับคำพูดและคำอธิบาย ปลูกฝังให้เป็นนักเล่าเรื่อง นักถ่ายทอด การเรียงลำดับความคิดก่อนพูดถือเป็นสิ่งช่วยกระตุ้นพลังสมองให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เชื่อมโยงความคิดออกมาเป็นภาพในหัวและถ่ายทอดออกมาในรูปแบบภาษาการสื่อสาร ไม่ว่าจะ โดยการพูด การคิด การเขียน ล้วนทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ทั้งสิ้น

กิจกรรมกระตุ้นทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่

1. กิจกรรมมองต่างมุม (Think Different) ฝึกตั้งคำถามให้เด็กได้คิดต่างออกไปจากเดิม จากสิ่งที่มองเห็นเป็นประจำทุกวัน และรอคอยคำตอบที่กระตุ้นให้เด็กได้คิดในมุมต่างออกไป เบื้องต้น อาจจะให้เด็กตอบตามความคิดที่จินตนาการ หรือหากเด็กอยู่ในวัยเรียน อาจมีคำตอบที่ถูกต้องเชิงเหตุผลมากขึ้น

2. ชวนเด็กปรุงอาหาร (Kitchen for Kid) กิจกรรมทำอาหารเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็ก ๆ มีพัฒนาการเรียนรู้ที่ดีและช่วยเพิ่มความคิดเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน ให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน และตั้งคำถามระหว่างที่ทำอาหาร เพื่อเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาด้วยการลงมือทำ เด็กจะได้ใช้สมองเพื่อคิดและลงมือทำกับสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

3. เล่าเรื่องตลก (Funny Story) อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้พลังความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ กิจกรรมการเล่าเรื่องตลกเป็นกิจกรรมที่ทำง่าย ๆ ช่วยคลายอารมณ์วิตกกังวล หงุดหงิด ความเครียดให้หายไป เป็นการเตรียมความพร้อมของสมองเพื่อคิดในเรื่องสร้างสรรค์ต่อไปได้

4. กิจกรรมนิทานของฉันทน์ (Tale Story) การเล่านิทานนั้นให้ประโยชน์กับเด็ก ๆ หลายด้าน ทั้งฝึกภาษา ฝึกการสื่อสาร และสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดยจัดเวลานิทานสำหรับเด็ก ซึ่งให้เด็กเป็นทั้งผู้ฟัง ผู้เล่าเรื่อง จะเพิ่มพูนความคิดเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าทักษะการคิดในเชิงสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการจินตนาการ คิดค้น ผลิตสิ่งใหม่ ๆ หรือรวบรวมความคิดที่มีอยู่แล้วปรับเปลี่ยนให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์ เป็นทักษะที่มีความสำคัญสำหรับบุคคลทุกวัย โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ซึ่งจะส่งผลดีต่อการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต กล่าวคือ มีความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการกับชีวิตของตนเองและปัญหาต่าง ๆ ที่เข้ามาในชีวิตได้เป็นอย่างดี ดังนั้นบุคคลที่ได้รับการพัฒนาทักษะความคิดในเชิงสร้างสรรค์จึงมีแนวโน้มที่จะมีความสุข

3. ความฉลาดในการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Wisdom)

นักวิชาการและนักการศึกษาได้ตระหนักถึงความปลอดภัยของเด็กในการเลือกใช้สื่อดิจิทัล และการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ในยุคปัจจุบันนี้ ซึ่งในเรื่องของการเลือกใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยในเจนเอเรชั่นอัลฟา ซึ่งกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นมีม (2558 : หน้า 4-12) กล่าวถึง ความฉลาดและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา สรุปได้ดังนี้

ความสำคัญของความฉลาดในการใช้สื่อดิจิทัลในโลกยุคดิจิทัล

การมีปัญญาในโลกยุคดิจิทัลนั้น บุคคลแรกที่เสนอแนวคิดนี้สู่สังคมคือ Marc Prensky นักเขียนและนักพูดชาวอเมริกัน ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการเรียนรู้และการศึกษา โดยในปี ค.ศ.2009 เขาได้นำเสนอแนวคิดใหม่ด้วยว่า (Digital Wisdom) เด็กที่เกิดมาในโลกยุคดิจิทัลที่เขาเรียนกันว่า Digital Natives รวมถึงผู้ใหญ่ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมในโลกยุคดิจิทัล โดยใช้ทุกสิ่งในโลกดิจิทัลมอบให้อย่างชาญฉลาด เพื่อสร้างคุณภาพชีวิต ภายใต้แนวคิด Digital Wisdom นี้ทุกคนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทำให้ตัวเองฉลาดขึ้นและมีปัญญาญาณมากขึ้นได้ เขาพูดถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดและพัฒนาทักษะทุกด้าน เทคโนโลยีทำให้เข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายได้อย่างรวดเร็ว สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับผู้คนได้จากทั่วโลก เป็นการขยายขอบเขตของความรู้ให้กว้างและลึกซึ้งได้อย่างรวดเร็ว เขานำเสนอว่า ทำอย่างไรจึงจะเข้าถึงข้อมูล

ที่ต้องการได้ ทำอย่างไรจึงจะใช้เทคโนโลยีและใช้ข้อมูลเหล่านั้นเพื่อการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งนี้เทคโนโลยีไม่ใช่สิ่งที่จะมาแทนที่การหยั่งรู้ (Intuition) ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ ไม่สามารถแทนที่การตัดสินใจที่ดีหรือช่วยแก้ไขปัญหาก็ได้ แต่มนุษย์สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึงข้อมูลที่อยู่ในโลกดิจิทัลเพื่อเอื้อให้เกิดการหยั่งรู้ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจที่ถูกต้องได้อย่างไรบ้าง

คุณสมบัติเด็กฉลาดยุคดิจิทัล ทั้ง 5 ข้อ คือ คุณสมบัติของผู้ที่มี Digital Wisdom คือ มีความฉลาดและเท่าทันสื่อดิจิทัล

1. วิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูล เข้าถึงข้อมูลที่ตัวเองต้องการได้ท่ามกลางมหาสมุทรแห่งข้อมูลข่าวสารที่ไม่มีขีดจำกัด รู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลออกมาเป็นข้อดี ข้อเสีย หรือประเมินคุณค่าของข้อมูลได้

2. ตัดสินใจได้ดี ใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่ผ่านการวิเคราะห์และประมวลผลแล้ว เพื่อการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เข้าใจโลกดิจิทัล เข้าใจธรรมชาติการใช้งาน ประโยชน์ และพิษภัยของความเป็นสื่อดิจิทัลทั้งหมด

4. มีภูมิคุ้มกันปลอดภัยจากด้านมืด ไม่ถูกรอบงำจากด้านมืดของโลกดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นการเสพติด ถูกหลอกลวง หรือใช้สื่อดิจิทัลไปทำร้ายรังแกผู้อื่น

5. มีพฤติกรรมที่เหมาะสม ใช้สื่อดิจิทัลอย่างเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตทั้งของตนเอง ครอบครัวและสังคม

เด็กยุคเจนเอเรชั่นอัลฟากับความฉลาดในการใช้สื่อดิจิทัล

เด็กยุคนี้อาศัยอยู่ในโลกยุคดิจิทัล ใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้ ทำงาน ทำการบ้าน หาความบันเทิง และรวมถึงใช้เพื่อเข้าสังคมติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในโลกเสมือนจริงราวกับนั้นคือโลกทั้งใบของพวกเขา หน้าที่สำคัญพ่อแม่คือทำให้ลูกฉลาดใช้ รู้จักปกป้องตัวเอง รู้จักวิเคราะห์และตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้อยู่ในโลกจริงและโลกเสมือนจริงได้อย่างดี

การรู้ทันโลกดิจิทัล (Digital Literacy) คือองค์ประกอบที่สำคัญมากของการเป็นพลเมืองแห่งโลกดิจิทัล (Digital Citizen) ซึ่งหมายถึงบุคคลที่ต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำที่พวกเขาได้นำเอาเทคโนโลยีไปใช้เพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับโลกที่อยู่รอบตัว

นักอนาคตวิทยากล่าวไว้ว่า เศรษฐกิจใจโลกสมัยจำเป็นต้องอาศัยทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะด้านนวัตกรรม ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นทั้งเครื่องมือสื่อสาร และเป็นทั้งแหล่งข้อมูลที่เด็ก ๆ ใช้ในการบ่มเพาะนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ขึ้นในตัวเอง ดังนั้นหากเด็ก ๆ ไม่มีทักษะในการใช้เครื่องมือดิจิทัลคงยากที่เด็ก ๆ จะสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ หรือมีทักษะด้านนวัตกรรม

เด็กสมัยนี้เพียงแค่สัมผัสไม่กี่ครั้งผ่านหน้าจอดิจิทัลก็สามารถหาสิ่งที่อยากรู้ได้แล้ว พวกเขาเรียนรู้เทคโนโลยีเหมือนกับการเรียนรู้ภาษา การเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสัญชาตญาณ เพราะเกิดมาก็เห็นเครื่องมือเหล่านี้ในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีคือสิ่งสำคัญและจำเป็นในชีวิต เมื่อรู้อย่างนี้แล้วพ่อแม่และครูสามารถทำได้คือ การสร้างเงื่อนไขให้เด็ก ๆ เหล่านี้สามารถเจริญเติบโต และชาญฉลาดได้ในสภาพแวดล้อมอันเป็นยุคสมัยของพวกเขา

พ่อแม่ยุคดิจิทัล

ใช้สื่อดิจิทัลในทางที่สร้างสรรค์ สนุกสนาน และได้เติมเต็มความรู้ให้กับตนเอง คุณพ่อคุณแม่เองจะได้เป็นผู้ที่มี Digital Wisdom เช่นกัน ได้แก่

1. ใช้สื่อออนไลน์เป็นสื่อการเรียนรู้ ธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กยุคดิจิทัล คือ เด็กเรียนรู้ได้ดีจากภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดแข็งของสื่อดิจิทัลในโลกออนไลน์ มีข้อมูลใหม่ ๆ สื่อใหม่ ๆ ทั้งข้อมูลภาพและเสียง คลิปวีดีโอต่าง ๆ ที่พ่อแม่สามารถหยิบมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ และดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ ได้อย่างไม่มีวันหมดสิ้น
2. สร้างความบันเทิงที่เต็มไปด้วยความรู้ ชวนลูก ๆ หาความบันเทิงจากเกมต่าง ๆ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม หาความบันเทิงจากสื่ออื่น ๆ เพื่อได้ใช้ช่วงเวลาที่มีความสุขด้วยกัน
3. สร้างแรงบันดาลใจ รู้จักใช้เทคโนโลยีเพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ และสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ทั้งในฐานะพ่อแม่ หรือในบทบาทอื่น ๆ

กระบวนการสร้างความฉลาดและการรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัล

ในการฝึกทักษะความฉลาดและการรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัล มีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชันอัลฟา ดังภาพที่ 2.7



ภาพที่ 2.7 กระบวนการสร้างและพัฒนาความฉลาดและการรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัล

ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.7 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความฉลาดและการรู้เท่าทัน ซึ่งการใช้สื่อดิจิทัลและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในตัวของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้ความฉลาดและการรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย ยังประกอบด้วย

1. ข้อมูลข่าวสาร (Information) รู้จักวิธีการค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการในโลกดิจิทัล
2. วิเคราะห์ข้อมูล (Analysis) รู้จักคิดวิเคราะห์
3. ประมวลผล (Evaluation) ประมวลผลข้อมูล สรุปผลจนเห็นทางเลือกต่าง ๆ ประเมินข้อดีข้อเสียของทางเลือกต่าง ๆ ได้
4. ตัดสินใจ (Decision) ก่อนจะตัดสินใจทำอะไรใช้ความคิดอย่างละเอียดรอบคอบจากข้อมูลที่มี ตัดสินใจเลือกปฏิบัติในแนวทางที่เหมาะสม
5. พฤติกรรมการตัดสินใจ (Behavior) พฤติกรรมการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพย่อมนำไปสู่พฤติกรรมที่เหมาะสม พฤติกรรมที่นำไปสู่ความสุขและความก้าวหน้าในชีวิต
6. ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในชีวิตเป็นคนที่มีความภาคภูมิใจในทุกมิติอย่างสมดุล ทั้งจิตใจและร่างกาย

วิธีการสร้างเด็กฉลาดใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

เป็นหน้าที่ของพ่อแม่ในการสร้างภูมิคุ้มกันชีวิตให้กับลูกยุคดิจิทัล ภูมิคุ้มกันชีวิต คือ ความฉลาดในการใช้ชีวิตได้อย่างเหมาะสม ตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้ดี และก้าวหน้าอย่างมั่นคง ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. เข้าถึงข้อมูล : สอนเด็กให้มีทักษะในการเข้าถึงข้อมูลด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย พ่อแม่ควรเป็นตัวอย่างที่ดีในการสืบค้นข้อมูลจากสื่อดิจิทัล เช่น เมื่อเด็กมีข้อสงสัยเรื่องต่าง ๆ ลองชวนค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตด้วยกัน
2. วิเคราะห์ : รู้จักวิเคราะห์เนื้อหา มีวิจารณญาณ สอนให้เด็กสงสัยและตั้งคำถาม เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วชวนคุยว่าข้อมูลที่ได้มาจริงเท็จอย่างไร ทำไมถึงคิดเช่นนั้น ข้อมูลน่าเชื่อถือหรือไม่ ใครเป็นคนเขียน เขียนเมื่อไหร่ เขียนด้วยวัตถุประสงค์อย่างไร ข้อมูลนี้นำไปใช้อ้างอิงได้หรือไม่ เป็นต้น และหากยังมีคำถามที่หาคำตอบไม่ได้ จะต้องไปค้นหาคำตอบต่ออย่างไร

3. เลือกสื่อสร้างสรรค์และเหมาะกับวัย : ชวนเด็กสำรวจโลกโซเชียลไปด้วยกัน โดยเริ่มจากเรื่องที่เด็กสนใจ เช่น สารคดีชีวิตสัตว์ การตูนเรื่องโปรด แนะนำเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาสนุกสนานเหมาะกับวัย แนะนำเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ ปราศจากความรุนแรง

4. ค่านิยมจากสื่อดิจิทัล : ข้อมูลข่าวสารในโลกดิจิทัลเต็มไปด้วยค่านิยมที่ดีและไม่ดีปนเปกันไป ควรหาทางปลูกฝังค่านิยมของการประหยัดไม่ใช้ของแพงตามโฆษณา เพราะยังหาเงินแพงไม่ได้ ค่านิยมเกี่ยวกับความงามของเด็กผู้หญิงที่ต้องการขาว ต้องซื้อแป้งแต่งตัวมาก ๆ คุยกับเด็กว่า

ความสวยงามที่แท้จริงคืออะไร ปลุกฝังให้เด็กรู้จักมองเห็นคุณค่าในด้านต่าง ๆ ของตนเอง ให้เด็กรู้จักเคารพตนเองและภาคภูมิใจในสิ่งที่ตัวเองเป็น

5. รู้เท่าทันคนบนอินเทอร์เน็ต : ควรสอนเด็กว่าไม่ควรไว้วางใจคนบนอินเทอร์เน็ต หรือคนในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ควรนำความลับของตัวเองไปเล่า ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวกับคนแปลกหน้า หรือแม้แต่คนรู้จักบนโลกออนไลน์

6. รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม : กำหนดระยะเวลาในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ไม่เพละเลื้อยกับกิจกรรมมากมายบนอินเทอร์เน็ตจนเสียการเรียน เวลาอยู่บ้านต้องแบ่งเวลาช่วยงานบ้านพ่อแม่ด้วย เพื่อให้เด็กรู้จักจัดการเวลาของตนเองให้เหมาะสม

7. รู้จักกฎกติกาในการใช้อินเทอร์เน็ต : มีกฎกติกาการใช้เครื่องมือดิจิทัลกับลูก สิ่งใดที่ทำได้หรือทำไม่ได้ เช่น ไม่ใช้โทรศัพท์บนโต๊ะอาหาร ขณะคุยกันไม่ควรก้มหน้าดูโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตบ่อย ๆ เพื่อฝึกวินัย เป็นการป้องกันพฤติกรรมเสพติดเครื่องมือดิจิทัล เพราะคนที่มีวินัยจะควบคุมตัวเองได้ ไม่กลายเป็นคนที่เสพติดและใช้งานเครื่องมือดิจิทัลมากเกินไป

8. รู้มารยาทพื้นฐาน : ใช้ภาษาสุภาพ เคารพและให้เกียรติผู้อื่น การสื่อสารออนไลน์ให้ใช้มาตรฐานเดียวกับการสื่อสารในชีวิตจริง ควรพูดดีและหวังดีต่อกัน สื่อสารอย่างรู้จักเกรงใจผู้อื่น ไม่สื่อสารในทางที่รบกวนผู้อื่น หากเรารู้สึกไม่ดีเวลามีใครมาว่าเราทางอินเทอร์เน็ตก็ไม่ควรไปว่าคนอื่น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเราทั้งในโลกจริงและโลกเสมือน

9. คิดก่อนทำ : คิดก่อนโพสต์ สอนให้รู้จักความรับผิดชอบ คิดทบทวนเสียก่อนว่าทุกการกระทำในโลกออนไลน์ไม่ได้สร้างความเสียหายหรือทำร้ายใคร รู้จักธรรมชาติของโลกดิจิทัล อะไรที่ส่งออกไปในโลกออนไลน์แล้วเอากลับคืนไม่ได้ แม้ลบไปแล้วก็ยังคงอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต ก่อนส่งข้อความ รูปภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอใด ๆ ไปในอินเทอร์เน็ตต้องคิดให้รอบคอบ สอนให้เคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ไม่เปิดอ่านอีเมลของคนอื่น ไม่ส่งต่อข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของคนอื่น

10. ใช้อย่างสร้างสรรค์ : รู้จักการแบ่งปันความรู้และข้อมูลข่าวสารที่มีประโยชน์ ข้อมูลความรู้ที่ดี หรือทัศนคติที่ดีสามารถนำมาแบ่งปันกับเพื่อน ๆ ในสังคมออนไลน์ได้ ย้ำเตือนว่าก่อนแบ่งปันข้อมูลอะไร ตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลข่าวสารนั้นก่อนว่าเป็นข้อมูลจริง ไม่ใช่ข้อมูลเท็จที่บิดเบือนหลอกลวง ที่นิยมส่งต่อแพร่หลายรวดเร็วมากในโลกออนไลน์

11. ควบคุมอารมณ์ : เมื่อแสดงความคิดเห็นบนพื้นที่โซเชียลมีเดียต่าง ๆ จะมีทั้งคนเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยกับความคิดเห็นของเรา สอนให้รู้จักยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง รู้จักยับยั้งชั่งใจควบคุมอารมณ์ไม่ไปทะเลาะกับคนที่มีความเห็นแตกต่างที่สำคัญสำหรับพ่อแม่ที่ใช้โซเชียลมีเดียต่าง ๆ ต้องปฏิบัติตัวให้เหมาะสม ไม่แสดงความหงุดหงิดอารมณ์เสียหรือทะเลาะกับใครในโซเชียลมีเดียให้ลูกเห็นเป็นตัวอย่าง

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการรู้เท่าทันโลกยุคดิจิทัล มีทั้งข้อดีและข้อเสีย กล่าวคือ เราสามารถใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการดำเนินชีวิต รวมทั้งยังใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา แต่เรามักจะพบปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีอย่างผิด ๆ ใช้เทคโนโลยีอย่างไม่สร้างสรรค์ ย่อมส่งผลต่อการดำเนินชีวิต การอบรมเลี้ยงดูและการให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัย ในเจนเนอเรชั่นนี้เช่นกัน ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรทำความเข้าใจและศึกษาผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัล คือ มีความฉลาดในการใช้และรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อให้เด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชั่นอัลฟาปลอดภัยจากด้านมืดของโลกในยุคดิจิทัล คิดวิเคราะห์ อย่างมีเหตุผล ใช้ข้อมูลข่าวสารในโลกยุคดิจิทัลเพื่อการตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

4. การรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีม (Collaboration)

ในอนาคตเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาจะเติบโตขึ้น ซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต เพื่อให้ใช้ชีวิตอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างมีความสุข ซึ่งคุณลักษณะของเด็กในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ทั่วโลกต้องการ ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านการสื่อสารและเทคโนโลยี และทักษะอาชีพและการใช้ชีวิต ซึ่งเน้นการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการเข้าสังคม ซึ่งนักวิชาการและนักการศึกษาได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา โดยกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นมัธ (2558 : หน้า 4-12) กล่าวถึง การพัฒนาความสามารถในการปรับตัวและทำงานเป็นทีมสรุปได้ดังนี้

ความสำคัญของการรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีมของเด็กปฐมวัย

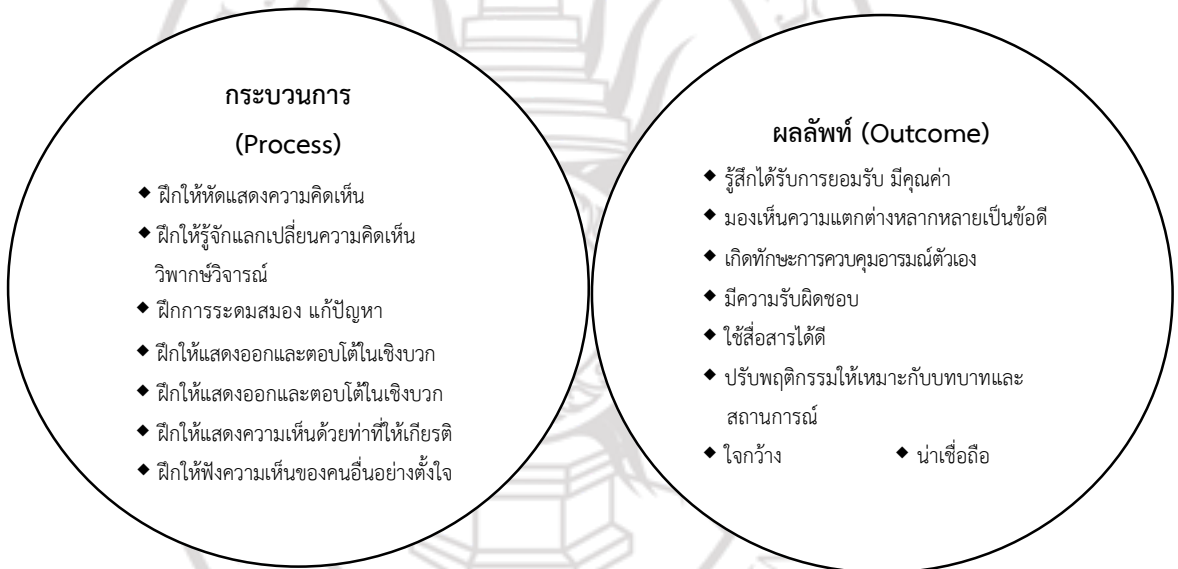
ทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration) เป็นทักษะที่ต้องใช้มากเมื่อเป็นผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะทำงานร่วมกับคนอื่นในที่ทำงาน หรือทำงานอิสระที่ไม่ต้องเกี่ยวข้องกับคนเป็นจำนวนมากก็ตาม เพราะคุณค่าของการทำงานร่วมกันหรือความสำเร็จของทีมงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือช่วยเหลือกัน และการอยู่ร่วมกับคนในสังคมของแต่ละคนที่ต้องให้ความร่วมมือเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

การให้ความร่วมมือกับคนอื่นทั้งในด้านการงานและการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนในสังคมมีความสำคัญอย่างยิ่ง สังคมที่ดีต้องมีพื้นฐานการร่วมมือกันจึงจะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข และสร้างสังคมที่ดี คาดหวังถึงอนาคตได้ เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ทักษะความร่วมมือได้ตั้งแต่อยู่ที่บ้าน จากการช่วยคุณพ่อคุณแม่หรือการเล่นด้วยกัน พอเข้าโรงเรียนได้ฝึกทักษะนี้เมื่ออยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ และเมื่อโตขึ้นก็ได้ใช้ทักษะที่ฝึกฝนมาเข้าร่วมงานกับคนอื่น ๆ ในที่ทำงาน

ทักษะการทำงานเป็นทีมไม่สามารถเกิดขึ้นเองได้โดยไม่ต้องฝึกฝน เพราะต้องอาศัยเวลาสั่งสมและค่อย ๆ เรียนรู้หลายเรื่องประกอบกัน จนกระทั่งรู้จักปรับตัวเพื่อให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในทีม ซึ่งเด็กแต่ละคนมีโอกาสฝึกทักษะมากน้อยต่างกันไป

เรามักจะเป็นกังวลว่าเด็กในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาจะไม่ค่อยมีทักษะความร่วมมือ หรือการร่วมแรงร่วมใจ ความกังวลนี้ปรากฏผลให้เห็นตั้งแต่ยุคปัจจุบันแล้ว สื่อเทคโนโลยีอย่างโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ฯลฯ ยังคงเป็นผู้ร้ายตัวเก่าหน้าเดิม ทำให้คนทุกวันนี้ปฏิสัมพันธ์กับคนแบบตัวต่อตัวน้อยลง เด็กในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาที่จะติดอยู่กับเทคโนโลยีมากขึ้นกว่าผู้ใหญ่ยุคนี้ย่อมมีโอกาสขาดทักษะการร่วมทีมมากขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก

กระบวนการสร้างและพัฒนาความสามารถในการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม
ในการฝึกทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม มีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชั่นอัลฟา ดังภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.8 กระบวนการสร้างและพัฒนาการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม
ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.8 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างและพัฒนาความสามารถในการปรับตัวและการทำงานเป็นทีมให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ซึ่งจากกระบวนการดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่จะตามเกิดขึ้นหลังจากได้พัฒนาทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม

ข้อดีของการฝึกทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม

การฝึกฝนทักษะการร่วมแรงร่วมใจในทีมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม ช่วยกันนำทีมประสบความสำเร็จถึงเป้าหมาย ตั้งแต่เป้าหมายเล็กไปจนถึงเป้าหมายใหญ่ เช่น การทำโครงการร่วมกันในห้อง เล่นกีฬาขณะ ฯลฯ สามารถผลักดันให้เกิดสิ่งดี ๆ ในสังคมได้ทั้งเรื่องง่ายและยาก ซึ่งทักษะการให้ความร่วมมือก่อให้เกิดคุณค่าหลายประการต่อตัวเด็กปฐมวัย ได้แก่

1. มีความภูมิใจในตัวเองที่มีส่วนสร้างความสำเร็จของทีม
2. ได้รับการยอมรับจากคนอื่น และเป็นที่ยอมรับให้เข้าร่วมทีมเมื่อมีกิจกรรมสนุกหรือการทำงานร่วมกัน
3. เรียนรู้ว่าบางครั้งความสำเร็จเป็นของตัวเองคนเดียว และบางครั้งก็เป็นความสำเร็จร่วมกันของทีมได้ ไม่จำเป็นต้องเก่งที่สุดหรือเอาชนะทุกคนอยู่ตลอดเวลาเพื่อจะมีความสุข
4. เรียนรู้และเข้าใจคนอื่น ให้ความสนใจกับความคิดเห็นและความรู้สึกของคนอื่นในขณะเดียวกันก็เรียนรู้และเข้าใจตนเองไปด้วย
5. ยอมรับความแตกต่างหลากหลายและมองเห็นข้อดีที่แต่ละคนมีแตกต่างกัน
6. เรียนรู้ว่าคนอื่นมีความคิดที่น่าสนใจอะไรบ้าง สร้างสัมพันธภาพกับคนอื่นและแก้ไขสถานการณ์อย่างไร
7. ได้พัฒนาทักษะทางอารมณ์ รู้จักควบคุมอารมณ์ของตัวเอง และแสดงออกอย่างเหมาะสม
8. ได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ให้คนอื่นเข้าใจง่ายและสื่อสารอย่างเหมาะสม มีมารยาทในการสื่อสาร
9. มีบุคลิกที่น่าคบหา มีเพื่อนที่ชื่นชอบในตัวเขา
10. เป็นคนที่มีความรับผิดชอบ มีความเป็นผู้ใหญ่

กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีม

กิจกรรมและการเล่นสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการร่วมแรงร่วมใจให้เด็กได้เป็นสมาชิกภายในทีมที่มีคุณค่าคนหนึ่งและเป็นที่ต้องการของทีม ได้แก่

1. เล่านิทาน : เล่านิทานที่มีเนื้อหาร่วมแรงร่วมใจ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันหรือความสามัคคี เพื่อปลูกฝังความคิดและความรู้สึกดี ๆ ต่อการมีส่วนร่วมในทีม ตัวละครในนิทานอาจเป็นฮีโร่ในดวงใจของเด็ก ๆ ให้เขาทำตาม เมื่อเล่าจบซักถามว่าเขาชอบตัวละครตัวไหน เพราะอะไร ชวนคุยว่าการร่วมมือกันมีข้อดีอย่างไร เป็นต้น

2. เล่นบทบาทสมมติ : เด็กเจนเนอเรชั่นอัลฟามักอยู่ในโลกของตัวเอง สังเกตคนอื่น ๆ น้อย กิจกรรมนี้อาจฝึกการสังเกตและทำความเข้าใจคนอื่นเพื่อจะได้แสดงบทบาทได้ อาจสมมติให้เขาเล่นเป็นคุณพ่อ คุณแม่ คนในครอบครัว คนที่เขารู้จัก คุณครู หรือคนในอาชีพต่าง ๆ ที่เขาค้นเคย คุณพ่อคุณแม่เล่นเป็นตัวประกอบร่วมกับเขา คอยตั้งคำถามหรืออาจแนะว่าคนที่เขาสมมติมีลักษณะเด่นอย่างไร เช่น คุณยายชอบให้อาหารนก หรือคุณยายปวดขาบ่อยต้องช่วยนวดให้คุณยาย เป็นต้น

3. เกมต่อความยาว : เกมนี้ใช้ของเล่นหรือตุ๊กตาของเล่นเป็นอุปกรณ์การเล่น แบ่งเป็นสองทีม จับเวลาแข่งกันว่าทีมไหนจะช่วยกันต่อของเล่นได้ยาวกว่ากันในเวลาที่กำหนด อาจใช้เวลาสั้น ๆ แค่ 30 นาที ให้วางของเล่นใส่ลังรวมกันไว้ วางแผนว่าจะหยิบของชิ้นไหนมาบ้างก่อนออกสตาร์ท

แล้วแต่ละทีมวิ่งมาเลือกของเล่นไปต่ออย่างจุดที่กำหนด หรือเปลี่ยนเป็นของใช้ภายในห้องก็จะได้ความสุขตรงก็จะมีความสุขตรงที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์

4. ร้องเล่นเต้นด้วยกัน : อาจเปิดเพลงเด็กหรือเพลงในนิทาน แล้วชวนกันเต้นและร้องตามเพลง เป็นการฝึกให้ลูกเรียนรู้การฟัง การจับจังหวะ การสังเกตต้นแบบและพยายามทำไปพร้อมกับคนอื่น เป็นการฝึกทักษะการมีส่วนร่วมและใส่ใจสังเกตคนอื่น ๆ

5. D.I.Y. ลังกระดาษเป็นบ้านของเล่น : ช่วยฝึกทักษะให้เด็ก ๆ ได้แสดงความคิดเห็น ออกไอเดีย การวางแผนก่อนทำ ช่วยกันหาอุปกรณ์ และร่วมลงมือปฏิบัติด้วยกัน คอยกระตุ้นให้คิด ออกแบบ คิดวิธีประดิษฐ์ อาจแนะนำเทคนิคที่เหมาะสมกับการติดกระดาษ วิธีตกแต่งบ้านของเล่น กระตุ้นให้คิดหาวัสดุอื่นมาประกอบ นอกจากได้ทำงานร่วมกันเป็นทีมและได้ใช้ไอเดียสร้างสรรค์แล้วยังช่วยให้รู้คุณค่าของสิ่งของรอบตัว

6. ทำแปลงปลูกต้นไม้ : ให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกพันธุ์พืช อาจแนะนำพันธุ์ผักหรือดอกไม้ที่โตเร็วเพื่อให้สนุกกับการเฝ้าติดตามการเติบโตของต้นไม้ ชวนเลือกกระถาง ช่วยกันเตรียมดิน ลงมือปลูก รับผิดชอบในการรดน้ำต้นไม้ นอกจากนี้การปลูกต้นไม้ช่วยให้เด็ก ๆ ได้ฝึกฝนทักษะการสังเกตและรักธรรมชาติ

7. เกม 10 คำถาม : เหมาะกับเด็กโตขึ้นมา เขียนชื่อตัวละครตัวโปรด หรือคนที่เด็กรู้จักบนกระดาษ พับครึ่งแล้วใส่ในกล่องให้แต่ละคนผลัดกันหยิบชื่อขึ้นมา คนหยิบห้ามมองชื่อพับกระดาษปิดวางไว้ ให้คนที่หยิบชื่อได้ตั้งคำถาม 10 คำถาม โดยคนตอบตอบได้แค่ ใช่ หรือ ไม่ใช่ เท่านั้น กิจกรรมนี้จะช่วยฝึกทักษะด้านการฟัง และฝึกพัฒนาการตั้งคำถาม

8. เกมทำตามผู้นำ : ให้ทุกคนเข้าแถว คนข้างหน้าเป็นผู้นำให้คนอื่น ๆ ทำท่าทางตามผู้นำ คอยกระตุ้นให้คนนำคิดท่าแปลกใหม่ ทำหน้าตาแปลก ๆ ส่งเสียง ร้องเพลง เลือกท่าทางที่เรียกเสียงฮาจากทุกคน ให้ทุกคนได้ผลัดกันเป็นผู้นำจนครบ กิจกรรมนี้ช่วยฝึกให้เด็กมุ่งความสนใจไปที่คนนำ คอยสังเกต ติดตามว่าคนนำจะทำอะไรบ้าง ขณะเดียวกันก็ได้ฝึกทักษะในการเป็นผู้นำไปด้วยกัน

9. เล่นเกมประเภททีม : เล่นกีฬาตามความสามารถตามวัย อาจเป็นเกมโยนบอล หรือเตะฟุตบอล วิ่งผลัด แรลลี่หาสมบัติ กีฬาจะสอนให้เด็ก ๆ รู้ว่าการชนะไม่ได้สร้างมาจากความสามารถของคนคนเดียว แต่เป็นการชนะร่วมกันทั้งทีมที่ร่วมมือกัน ได้เรียนรู้ว่าคนอื่น ๆ ใช้วิธีอย่างไรในการให้ความร่วมมือ เพื่อไปถึงจุดมุ่งหมาย เรียนรู้ว่ามีภาระแพ้ชนะ ความสนุกสนานยังช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีมเป็นทักษะที่มีความสำคัญสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ ซึ่งทักษะการทำงานเป็นทีมและการปรับตัวเป็นทักษะที่จะเกิดขึ้นกับคนแต่ละคนนั้นย่อมต้องอาศัยเวลา การเรียนรู้ การฝึกฝน และการพัฒนา

ทักษะให้เกิดขึ้นจนสามารถปรับตัวให้สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในปัจจุบันเป็นที่น่ากังวลว่ามีการใช้เทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ฯลฯ ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อบุคคลทุกเพศทุกวัย เข้ามา มีอิทธิพลต่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการปฏิสัมพันธ์กับบุคคล และคาดว่าในอนาคต เด็กในเจนเนอเรชันอัลฟามีแนวโน้มที่จะใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพิ่มสูงขึ้น ส่งผลให้การมีปฏิสัมพันธ์กับคนแบบตัวต่อตัวน้อยลง ย่อมมีโอกาที่เด็กในเจนเนอเรชันนี้จะขาดทักษะความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นจึงควรเริ่มต้นฝึกฝนและพัฒนาทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีมให้กับเด็กปฐมวัย โดยผ่านการเล่นและกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เล่นเกมกีฬาประเภททีม การร้องเพลง การเต้น การเล่นบทบาทสมมติ การทำแปลงปลูกต้นไม้ เป็นต้น เพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ร่วมทีมที่ดี เพื่อให้เด็ก ๆ เตรียมความพร้อมเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้อย่างมีความสุข มีคุณค่าในตัวเอง และมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้กับสังคมในอนาคต

5. ความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค (Resilience)

เป็นที่สงสัยกันว่าทำไมบางคนจึงมีพลังใจดีเยี่ยม ผ่านพ้นปัญหาต่าง ๆ มาได้ ไม่ว่าจะหนักหนาเพียงใดก็ตาม แล้วยังคงมองโลกในแง่ดีได้อีกด้วย คนเหล่านี้มีสิ่งที่มีเหมือนกันก็คือ ภูมิคุ้มกันทางจิตใจ (Resilience) หรือทักษะของการมีความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญสำหรับเด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชันอัลฟา ซึ่งกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นแมม (2558 : หน้า 4-12) กล่าวถึง การพัฒนาทักษะในเรื่องความอดทนและไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา สรุปได้ดังนี้

ทักษะของการมีความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค หรือการมีภูมิคุ้มกันจิตใจ (Resilience) มีความหมายเดียวกันกับการมีพลังใจที่เข้มแข็ง รู้จักยืดหยุ่น และมีความอดทน พ่อแม่คาดหวังให้ลูกมีภูมิคุ้มกันทางจิตใจเป็นเกราะป้องกัน เมื่อโตขึ้นพ่อแม่ไม่สามารถปกป้องได้เหมือนตอนเด็ก ๆ เขาต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ และต้องก้าวผ่านไปได้ด้วยตนเอง ภูมิคุ้มกันทางจิตใจไม่ใช่สิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างเดียว แต่ประกอบไปด้วยทักษะด้านต่าง ๆ รวมกันหลายด้านเข้าด้วยกัน ทั้งจากความสัมพันธ์ที่ดี ความอบอุ่นภายในครอบครัว ทักษะการมองโลกในแง่ดี และจากประสบการณ์ชีวิต ฯลฯ หลอมรวมกันเป็นความแข็งแกร่ง

องค์ประกอบในการสร้างภูมิคุ้มกันจิตใจ

การสร้างภูมิคุ้มกันหรือสร้างความเข้มแข็งต้องมียุทธศาสตร์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ที่คอยเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้และค่อย ๆ สร้างความแข็งแกร่ง รู้จักยืดหยุ่นและสามารถเอาชนะอุปสรรคปัญหาต่าง ๆ จนสำเร็จ มียุทธศาสตร์ดังนี้

1. มองโลกในแง่ดี คือ การมองเห็นความเป็นจริง เชื่อบนข้อเท็จจริง เรียนรู้จากประสบการณ์ และมีความเข้าใจเรื่องนั้นอย่างถ่องแท้

2. ความสัมพันธ์ที่ดี สิ่งสำคัญที่สุด คือ ความสัมพันธ์ในครอบครัวระหว่างพ่อแม่ลูก และคนใกล้ชิดกับลูกมากที่สุด ความรักความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวจะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันทางใจให้กับเด็ก ทำให้มั่นใจในตัวเอง เข้าสังคมง่าย มีทักษะในการขอความช่วยเหลือจากคนอื่น ๆ เมื่อเขาต้องการความช่วยเหลือจริง ๆ

3. ตอบสนองช่วยควบคุมอารมณ์ ทารกที่ได้รับการโอบอุ้มเมื่อร้องให้เป็นเวลานาน จะมีความมั่นคงทางอารมณ์เมื่อเกิดอารมณ์เสียขึ้นมาก็สามารถปรับอารมณ์ให้ดีขึ้นง่าย

4. ฝึกลูกจัดการตัวเอง การให้ลูกได้จัดการตัวเองเป็นประสบการณ์ช่วยให้เรียนรู้ มีหลักคิด รู้จักตั้งเป้าหมาย วางแผน ตัดสินใจ ดูแลกิจวัตรของตัวเองได้ดี ทำให้มีความมุ่งมั่นพยายามให้ถึงเป้าหมายที่วางไว้

ความสำคัญของความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคของเด็กในเจนเนอเรชั่นอัลฟา

เด็กแต่ละคนมีนิสัยใจคอและอารมณ์แตกต่างกัน ซึ่งทำให้บุคลิกลักษณะของเขาพัฒนาต่างกันไป มีเอกลักษณ์ของตัวเองที่ไม่เหมือนใคร พ่อแม่และครูต้องทำความเข้าใจและควรยอมรับทั้งจุดเด่นจุดด้อยของเด็ก ซึ่งมูลนิธิจิตวิทยาของประเทศแคนาดา (The Psychology Foundation of Canada) ได้แบ่งลักษณะนิสัยของเด็กไว้ 9 แบบ แต่ละแบบจะพัฒนาทางอารมณ์แตกต่างกันเพื่อช่วยให้เข้าใจเด็กง่ายขึ้น ดังนี้

1. แอคทีฟ : ข้อดีก็คือสนุกสนานกับกิจกรรมต่าง ๆ เต็มที่ มีทักษะทางร่างกายดี คล่องแคล่ว พัฒนาการทางร่างกายเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว

2. มีสมาธิจดจ่อ : มักจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายกว่า ไม่ต้องคอยควบคุมดูแลมากนัก แต่ก็คงจะไปสนใจเรื่องอื่นยากถ้ากำลังจดจ่อหรือเมื่ออยู่ในอารมณ์ด้านลบ

3. อารมณ์รุนแรง : เด็กอารมณ์รุนแรงจะพัฒนาทักษะทางอารมณ์ช้า ต้องการพ่อแม่คอยประคับประคองดูแลด้านอารมณ์มากกว่า ขณะเดียวกันพ่อแม่ก็เข้าใจง่ายว่ารู้สึกอย่างไรหรือคิดอะไรอยู่ ส่วนเด็กที่เจียบ ๆ ไม่ค่อยแสดงอารมณ์ โกรธอะไรก็ไม่รุนแรงหายโกรธง่ายจะมีทักษะทางอารมณ์ดีกว่า แต่พ่อแม่จะไม่ค่อยรู้ว่าลูกนึกคิดหรือรู้สึกอย่างไรต่อเรื่องต่าง ๆ

4. มีระเบียบ : มีกิจวัตรที่สม่ำเสมอโดยไม่ต้องพุดย้ำเตือน ชอบทำตามตารางเวลา แต่ไม่ชอบความแปลกใหม่ท้าทาย และเครียดถ้าต้องเปลี่ยนกิจวัตรของตัวเอง

5. เข้ากับคนง่าย : ช่างสงสัยชอบสำรวจผจญภัย ยอมรับความคิดที่ต่างของคนอื่น ชอบคบหาผู้คน มีเพื่อนมาก แต่มักจะไม่ค่อยเข้าใจเรื่องของขอบเขตหรือข้อจำกัดต่าง ๆ ว่ามีระยะห่างกับคนอื่นให้เหมาะสมอย่างไร

6. สัมผัสไว : มักจะรับรู้เรื่องรอบตัวง่ายกว่า เหมือนเจ้าอารมณ์เพราะประสาทสัมผัสทั้งห้าหรือด้านใดด้านหนึ่งรับรู้ได้ดี จึงอาจควบคุมอารมณ์ตัวเองได้น้อย

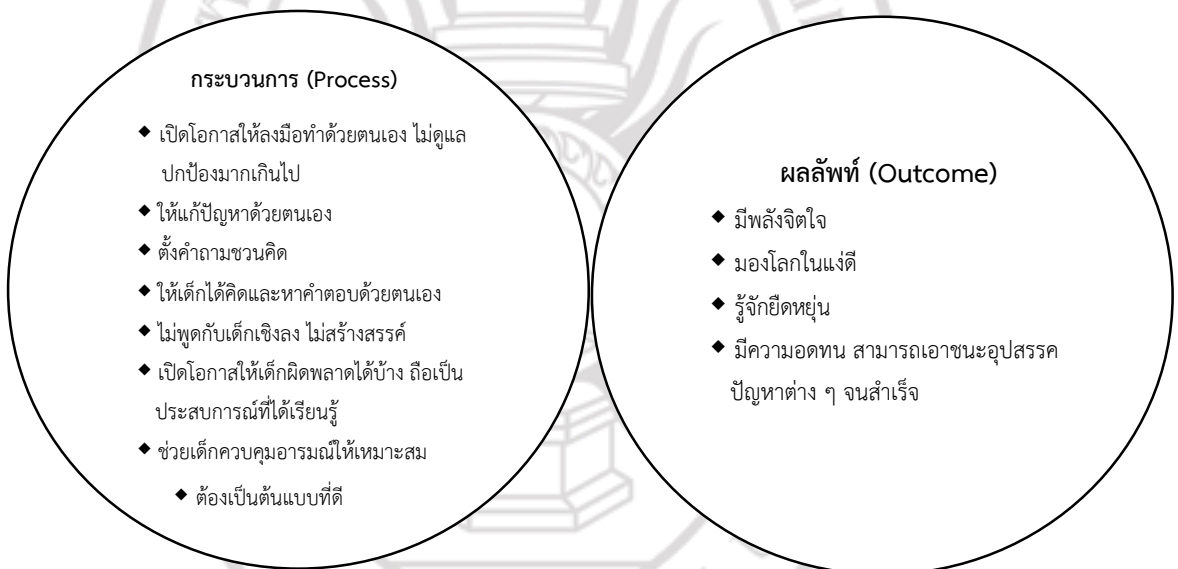
7. ปรับตัวง่าย : ไม่ค่อยเครียด ปรับตัวเข้ากับคนหรือสิ่งแวดล้อมได้ง่าย ทำให้มีภูมิคุ้มกันทางจิตใจดี ไม่ว่าจะเผชิญหน้าเหตุการณ์ใดก็ปรับตัวได้

8. มีความมุ่งมั่น : ไม่ล้มเลิกความพยายามไปง่าย ๆ ถ้าต้องเผชิญหน้ากับปัญหาอุปสรรคหรือสิ่งท้าทายต่าง ๆ แต่ข้อดีก็คือคือดีและหาเหตุผลเพื่อยืนยันจะทำในสิ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ

9. อารมณ์ดี : มักจะเข้ากับคนอื่นได้ง่ายและพอใจในชีวิตของตัวเอง แม้ว่าจะเจอปัญหา ก็ยังมีความสุขและมองโลกในแง่ดี

กระบวนการสร้างและพัฒนาความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

ในการฝึกทักษะความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชันอัลฟา ซึ่งมีกระบวนการดังภาพที่ 2.9



ภาพที่ 2.9 กระบวนการสร้างและพัฒนาความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.9 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างและพัฒนาความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชันอัลฟา ซึ่งจากกระบวนการดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นแล้วแต่จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัย นอกจากนี้นักวิชาการยังได้เสนอเทคนิคแสดงอารมณ์ 5 ประการ ที่บอกสิ่งที่ต้องการ คือ 1) ให้เด็กได้แสดงความรู้สึก 2) เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนหรือโต้แย้ง 3) ให้เด็กบอกความรู้สึกแทนการวินหรือป่วน 4) ไม่ใช่คำหยาบแม้จะโกรธ และ 5) พ่อแม่ต้องหนักแน่น

วิธีเสริมความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

Lynn Lyons นักจิตวิทยาผู้เชี่ยวชาญทางการบำบัดความกังวลในครอบครัว ได้เสนอแนะ 10 วิธีในการเสริมสร้างความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุค เจเนอเรชันอัลฟาไว้ดังนี้

1. ไม่ให้ทุกอย่างที่เด็ก หรืออำนวยความสะดวกไปเสียทุกอย่าง เพราะจะทำให้ขาดโอกาสพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยตนเอง
2. ไม่ปกป้องจากภัยอันตรายมากเกินไป เพราะการลดโอกาสเกิดภัยโดยสิ้นเชิง จะทำให้ไม่มีทักษะในการดูแลปกป้องตัวเอง
3. ปล่อยให้แก้ปัญหาด้วยตัวเอง การคอยแก้ไขและตัดสินใจแทน ทำให้ไม่ได้ลองแก้ปัญหาหรือแก้ไขไม่ตรงจุดได้
4. สอนทักษะจำเป็นที่เหมาะสม เด็กแต่ละคนต่างกันการส่งเสริมทักษะก็แตกต่างกันไปด้วย ต้องติดตามและเลือกวิธีฝึกฝนที่เหมาะสมเพื่อให้เด็กเข้มแข็งและรู้จักยืดหยุ่น
5. ตั้งคำถามชวนคิด ใช้เหตุการณ์ประจำวันที่เกิดขึ้นเป็นโจทย์ฝึกฝนให้เด็กคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ให้คิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาด้วยวิธีของเขา อาจถูกหรือผิดบ้างก็ค่อย ๆ ให้เหตุผลแนะนำเขาไป
6. ไม่ต้องมีคำตอบให้ตลอดเวลา ถ้ามีคำตอบให้ก็จะขาดโอกาสที่จะฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตัวเอง การไม่มีคำตอบบ้างช่วยให้เด็กเรียนรู้และทำใจยอมรับความเป็นไปต่าง ๆ ในโลกใบนี้ที่อาจไม่เป็นดังคาดหวัง เมื่อต้องเผชิญกับสิ่งท้าทายความสามารถก็จะรู้จักพึ่งพาตัวเองไม่ใช่พ่อแม่
7. เลิกพูดในทางลบ การพูดทางลบจะทำให้ลูกหลานกลายเป็นเด็กขี้กังวล นึกถึงแต่ปัญหาไม่ได้มองเห็นข้อดี ถ้าทำตามคำแนะนำก็จะขาดโอกาสฝึกทักษะในการคิดหาทางแก้ไข
8. ปล่อยให้ได้ทำผิดพลาดบ้าง ความล้มเหลวไม่ได้แย่เสมอไป เพราะเมื่อผิดพลาดไปก็เท่ากับเป็นโอกาสอันดีที่เด็กได้คิดต่อว่าจะทำให้สำเร็จหรือทำอย่างถูกต้องอย่างไร และไม่มีความภูมิใจในตัวเอง
9. ช่วยเด็กควบคุมอารมณ์ การจัดการอารมณ์เป็นกุญแจสำคัญของการสร้างภูมิคุ้มกันทางใจ เมื่อเด็กอารมณ์เสีย โกรธ งอแง เศร้า ฯลฯ บอกเด็กว่าอารมณ์ต่าง ๆ เป็นเรื่องธรรมดา อารมณ์ไม่ดีได้แต่จะทำอย่างไรจึงจะหายและกลับมาอารมณ์ดีดังเดิม แนะนำว่าการแสดงออกอย่างไรนั้นถึงจะเหมาะสม
10. เป็นต้นแบบที่ดี เด็ก ๆ เรียนรู้จากการกระทำไม่ใช่พูด การเป็นต้นแบบที่มีภูมิคุ้มกันจิตใจสำคัญมาก ให้เด็กได้เห็นถึงความเข้มแข็ง การควบคุมอารมณ์และจัดการแก้ไขปัญหาได้ดีเป็นตัวอย่าง

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าทักษะของการมีความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค คือ ทักษะสำคัญที่จะทำให้เด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชั่นอัลฟาพร้อมต่อสู้กับหลากหลายปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และไม่ถอดใจยอมแพ้หรือล้มเลิกไปง่าย ๆ จิตใจที่เข้มแข็ง มองโลกในแง่ดี เป็นนักสู้ที่ไม่กลัว คือ คุณสมบัติของผู้ที่จะประสบความสำเร็จและอยู่รอดได้ในยุคที่โลกนี้เต็มไปด้วยการแข่งขันและท้าทาย ฉะนั้นพ่อแม่และครูปฐมวัยจึงควรสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจหรือสร้างความเข้มแข็งจะช่วยให้เด็กจัดการกับความเครียดได้ดีโดยผ่านการเล่นและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน นอกจากนี้การดูแลอย่างใกล้ชิดกระตุ้นให้ต่อสู้ ไม่ย่อท้อ รวมทั้งการได้รับความรักความอบอุ่นจากพ่อแม่และครู สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กพร้อมที่จะต่อสู้กับปัญหาหรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญด้วยความอดทนมั่นใจและไม่กลัว ถึงจะพลาดก็ลุกขึ้นมาสู้ใหม่อีกอย่างมีความหวัง

6. ความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น (Compassion)

เด็กปฐมวัยจะเติบโตเป็นคนดีและมีคุณภาพไม่เพียงแต่จะมีทักษะแห่งการเรียนรู้ฉลาดสื่อสาร และรู้เท่าทันผู้อื่นนั้นยังไม่เพียงพอ ยังต้องมีทักษะแห่งความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น และตอบสนองได้อย่างเหมาะสม จึงจะทำให้เด็กอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งนับว่าเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ทั้งนี้เพราะเด็กต้องก้าวไปสู่สังคมโลกภายนอก ซึ่งกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นมีม (2558 : หน้า 4-12) กล่าวถึง การพัฒนาทักษะในเรื่องความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่นให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา สรุปได้ดังนี้

ความหมายและความสำคัญของการสร้างความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น

ทักษะแห่งความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น (Compassion) คือ การรับรู้ รับฟังผู้อื่น เพื่อเข้าใจความคิด ความรู้สึก ความต้องการของผู้อื่น เมื่อรับรู้และเข้าใจแล้ว สามารถตอบสนองผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งจะเป็นรากฐานแห่งการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันของคนในสังคม และก่อให้เกิดความร่วมมือที่ดีต่อกัน ทั้งในชีวิตวัยเรียน วัยทำงาน ชีวิตครอบครัว และการอยู่ร่วมกับคนในสังคมทั่วไป

ทักษะการเข้าอกเข้าใจผู้อื่นนี้ เป็นทักษะสำคัญที่จะจำเป็นต้องใช้ตั้งแต่วัยเด็กจนโต เป็นทักษะที่ช่วยกล่อมเกล่าจิตใจของคนเราให้สามารถจินตนาการถึงชีวิตผู้อื่นได้ไม่ว่าจะเป็นอย่างไรบ้าง รับรู้ถึงความทุกข์ยากลำบาก ส่งผลให้มองเห็นความแตกต่างของคนในสังคม และสามารถยอมรับในความหลากหลายของสังคมได้ จึงทำให้อยู่ร่วมในสังคมได้อย่างมีความสุข

ขั้นตอนในการสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

1. อ่านจิตใจผู้อื่น การอ่านจิตใจผู้อื่นได้นั้น ต้องอาศัยการเปิดใจกว้าง เพื่อรับฟังความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น การรับรู้ความรู้สึกของคนรอบข้างว่ามีความสุขหรือทุกข์อย่างไร ซึ่งทำได้โดยทั้งการรู้จักสังเกต วิเคราะห์กิริยาท่าทาง สีหน้า และคำพูด หรือทั้งโดยการถามไถ่ทุกข์สุข และการใช้น้ำเสียงในการบอกเล่าของอีกฝ่าย จากนั้นเข้าสู่การวิเคราะห์เพื่อประเมินสถานการณ์

2. เอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นการเปลี่ยนมุมมองแบบสลับกัน ว่าหากเรตคอยู่ในสถานการณ์แบบคนอื่น เราจะเป็นอย่างไร จะรู้สึกอย่างไร ต้องการความช่วยเหลือและแก้ปัญหาอย่างไร ทำให้เราสามารถเข้าถึงจิตใจผู้อื่นได้มากขึ้น รู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของการอยากช่วยเหลือผู้อื่น

3. ตอบสนองความรู้สึกผู้อื่น การตอบสนองความรู้สึกของผู้อื่นนั้นทำได้หลายระดับ ตั้งแต่การแสดงความรู้สึกเห็นใจ เป็นเพื่อนคุยเพื่อระบายความทุกข์ แลกเปลี่ยนความเห็น ให้คำแนะนำ การแสดงออกถึงคำพูดให้กำลังใจ หรือช่วยเหลือโดยผ่านการวิเคราะห์ ประเมินสถานการณ์เพื่อให้การช่วยเหลือที่เหมาะสม

ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Compassion) มีความสำคัญมากต่อทุกสังคมบนโลกใบนี้ สังคมที่มีพื้นฐานของการเข้าใจกันจะเกิดเป็นสังคมแห่งความเมตตา ความเมตตานำไปสู่การช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน เมื่อเกิดเป็นวัฒนธรรมแห่งการช่วยเหลือกัน สังคมก็มีความสุขมากขึ้น การปลูกฝังทักษะความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นให้กับเด็กตั้งแต่เยาว์วัย จึงไม่ใช่เพียงทำให้เด็กสามารถเข้ากับผู้อื่นได้ดีเท่านั้น แต่เป็นการช่วยสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพสำหรับสังคม เป็นผู้สืบทอดสังคมอันน่าอยู่ต่อไปได้อีกด้วย ด้วยความที่คาดการณ์กันว่า เด็กและเยาวชนในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาจะสามารถใช้เทคโนโลยีระดับโลกเพื่อการทำงานอย่างชำนาญ เด็กในเจนเอเรชั่นนี้เรียนรู้ในระบบอย่างรวดเร็ว มีความรู้รอบทิศทาง สามารถทำงานได้หลายอย่างในตัวเอง ด้วยเหตุนี้พวกเขาจึงยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ไม่ต้องการพึ่งพาผู้อื่น ไม่รู้สึกถึงความสำคัญของผู้อื่นเท่าไรหรอก สังคมในอนาคตจึงเป็นที่คาดการณ์กันว่าจะเป็นสังคมที่ห่างเหินกันมากขึ้น เพื่อนบ้านไม่สนใจกัน ต่างคนต่างอยู่ การช่วยเหลือเกื้อกูลกันมีน้อยลง และคนมีความเห็นแก่ตัวมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ทักษะแห่งความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่นจึงเป็นทักษะสำคัญมากที่จะช่วยป้องกันและแก้ไขไม่ให้สังคมเดินไปยังทิศทางที่เต็มไปด้วยความเห็นแก่ตัว การเติมทักษะความเห็นอกเห็นใจเข้าไปในหัวใจของเด็ก ๆ ทุกคน เป็นการลงทุนที่จำเป็นสำหรับสังคมในอนาคต

เหตุผลที่ความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่นมีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ดังตารางที่ 2.3

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตารางที่ 2.3 แสดงคุณสมบัติสำคัญของทักษะความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น

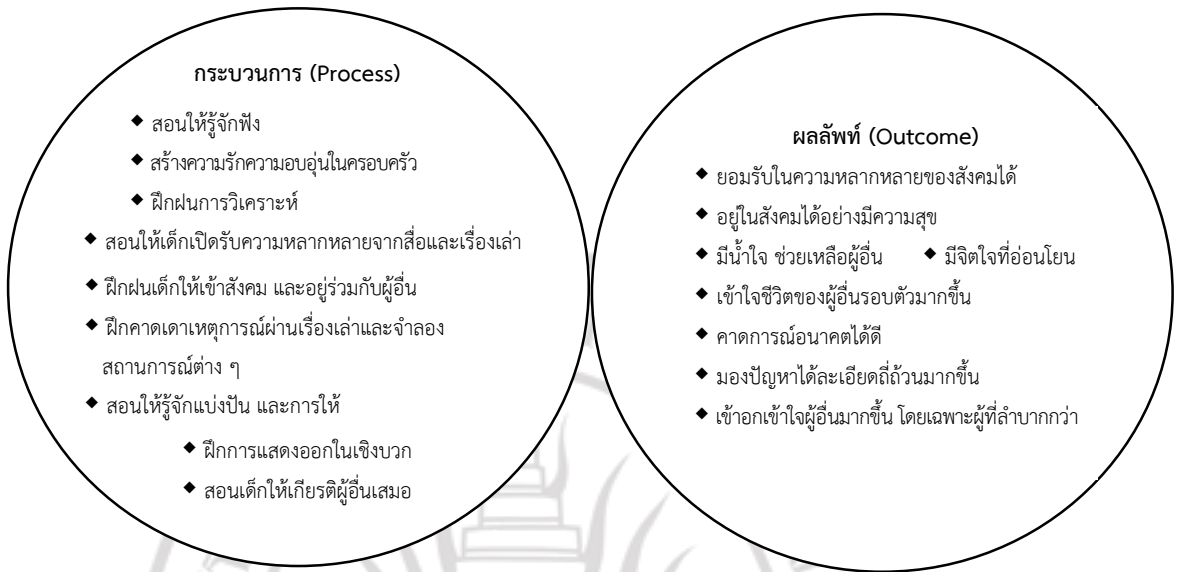
คุณสมบัติสำคัญของทักษะ ความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น	ผลทางปฏิบัติต่อเด็กปฐมวัย ในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา
รับฟังความรู้สึกของผู้อื่น เป็นนักฟังที่ดี เป็นนักสังเกตการณ์	มีจิตใจที่อ่อนโยน ได้รับความรู้สึกนึกคิด เข้าใจชีวิตของผู้อื่นรอบตัวมากขึ้น ความสนใจแต่ตัวเองลดลง สัมผัสและเข้าใจถึงความหลากหลายบนโลกใบนี้
ช่างสังเกต วิเคราะห์เก่ง รู้จักการคาดเดา สถานการณ์ล่วงหน้า	คาดการณ์อนาคตเก่ง มองปัญหาได้ละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้น เข้าอกเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น โดยเฉพาะผู้ที่ลำบากกว่า
เอาใจเขามาใส่ใจเรา มองในมุมที่แตกต่างกันออกไปหลายด้าน พยายามเข้าใจจิตใจของผู้อื่น	ลดความเห็นแก่ตัวลง สนใจคนอื่น เห็นความสำคัญ ของการแบ่งปัน เกื้อกูลกัน ไม่ตัดสินผู้อื่นจากมุมเดียว รู้จักแสวงหาเหตุผล และเข้าใจการประนีประนอม
รู้จักช่วยเหลือผู้อื่น แสดงออกที่เหมาะสมต่อคนในสังคม รู้จักปล่อยโยนผู้อื่น ให้กำลังใจ ขอบแบ่งปัน	กล้าหาญที่จะช่วยเหลือเกื้อกูลต่อผู้อื่น นอกจากตัวเอง มีส่วนร่วมในการสร้างสังคมที่สันติสุข เอาตัวเองเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่ง ของการสร้างสังคมแห่งการเกื้อกูลกัน

จากตารางที่ 2.3 แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติสำคัญและผลทางปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยในการพัฒนาทักษะความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น ซึ่งล้วนแต่ส่งผลดีต่อเด็กในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน และการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต

กระบวนการที่ทำให้เกิดความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น

ในการฝึกทักษะความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น มีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา มีกระบวนการในการสร้างความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น ดังภาพที่ 2.10

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาพที่ 2.10 กระบวนการสร้างและพัฒนาความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น

ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมัม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.10 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการที่ทำให้เกิดความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา

วิธีการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น

เด็กในเจนเนอเรชั่นอัลฟามีการเรียนรู้ที่รวดเร็ว มีความมั่นใจในตัวเองสูง และไม่สนใจผู้อื่น การส่งเสริมทักษะเพื่อการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นจึงเป็นโจทย์ที่เข้มข้นและท้าทาย ในการปกป้องไม่ให้เด็กเติบโตไปในทิศทางที่ไม่เอาธุระกับสังคม แต่ดึงเด็กให้กลับมาเป็นผู้ที่มีจิตใจอ่อนโยน รู้จักรับฟังผู้อื่น ถือเป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องทำและไม่ได้ยากเกินไปนัก โดยมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. สอนให้รู้จักฟัง เมื่อผู้อื่นร่วมพูด จงเป็นนักฟังที่ดี นี่คือนจุดเริ่มต้นของการสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจ เพราะการฟังคือการเปิดใจกว้าง เพื่อจะรับรู้ความหลากหลายของคนในสังคม ซึ่งไม่ได้หมายถึงต้องเชื่อไปเสียทั้งหมด แต่หากปล่อยให้เด็กเป็นคนปิดหูปิดตา ไม่รับรู้เรื่องราวรอบตัว จะทำให้เด็กไม่สามารถเข้าถึงทักษะนี้ได้ตั้งแต่แรก

2. ใกล้ชิดพ่อแม่ญาติพี่น้องอยู่เสมอ โดยเฉพาะในช่วงวัยเด็ก การได้อยู่กับครอบครัวที่อบอุ่นไปด้วยความรัก จะเป็นรากฐานความเข้มแข็งในจิตใจที่ช่วยให้เด็กรู้สึกศรัทธา เชื่อมมั่นต่อบุคคลรอบข้าง มีจิตใจที่อ่อนโยน รับรู้และสัมผัสได้ถึงความรักที่คนมีต่อกัน จะสามารถถ่ายทอดความรัก ความหวังดีไปยังผู้อื่นได้เมื่อโตขึ้น

3. ฝึกฝนการวิเคราะห์ ให้การอบรม แนะนำ ให้รู้จักคิดและมองในหลายมิติ ไม่ตัดสินอะไรโดยผิวเผิน มองรอบด้าน หลายมุม เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งต่อผู้อื่น และแยกแยะเจตนาารมณ์ของผู้อื่นได้

4. เปิดรับความหลากหลายจากสื่อและเรื่องเล่า ให้ประสบการณ์แก่เด็กจากการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นนิทาน หนังสือ รายการโทรทัศน์ การเดินทาง ท่องเที่ยว หรือเล่าเรื่องที่ได้ยินมา เพื่อให้เห็นสังคมที่มีความแตกต่างกัน เนื้อหาเรื่องเล่าที่สะท้อนชีวิตของคนอื่นในชะตากรรมที่แตกต่างกัน

5. สร้างแบบอย่างทางความคิด พ่อแม่คือคนที่สำคัญที่สุด ที่จะเป็นตัวอย่างของการมีน้ำใจ แบ่งปันก็อกูลต่อผู้อื่น หากเด็กเห็นพ่อแม่ทำสม่ำเสมอจะซึมซับความเป็นคนมีน้ำใจได้ในเวลาต่อมาโดยไม่ยาก

6. ฝึกฝนการเข้าสังคม พาเด็ก ๆ ไปพบกับเพื่อน ๆ สถานที่อื่น ๆ เข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชน ไปห้องสมุด เที่ยวเล่นกับเพื่อนใกล้บ้าน เพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันกับสังคม สร้างจิตใจที่รู้สึกผูกพันกับผู้อื่นเป็น

7. สอนให้รู้จักการแบ่งปัน ฝึกสอนเด็กเสมอ ให้แบ่งปันของที่มีแก่เพื่อน ไม่ว่าจะเป็นเป็นการแบ่งขนมให้กิน การให้ยืมของเล่น การเล่นหรือทำกิจกรรมด้วยกันกับผู้อื่นอย่างใจเย็น การรู้จักรอคอยอดทน ไม่เห็นแก่ตัว

8. ฝึกเดาเหตุการณ์ ลองตั้งคำถาม หรือให้บทเรียนกับลูก เมื่อเจอสถานการณ์น่าสนใจว่าจะเป็นอย่างไรรต่อไป เพื่อให้เด็กฝึกคิด ฝึกวิเคราะห์ มองสถานการณ์ชัดเจน เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ มากขึ้น

9. ฝึกการแสดงออกในเชิงบวก สอนถึงการให้กำลังใจผู้อื่นในเวลาที่ยกปัญหาไม่ติเตียนผู้อื่นโดยไม่จำเป็น รู้จักวิธีแสดงออกเพื่อให้คนอื่นรู้สึกดี มีกำลังใจ และมีมิตรไมตรีที่ดีต่อคนรอบข้าง

10. สอนเด็กให้เกียรติผู้อื่นเสมอ การให้เกียรติแก่ผู้อื่น คือ การเคารพสิทธิของผู้อื่น รู้จักยอมรับนับถือผู้อื่น เช่น ผู้ที่มีความสามารถ ผู้ที่มีน้ำใจ ผู้ที่ทำความดี หรือคนทั่วไปในสังคมที่ปฏิบัติต่อกันด้วยดี เข้าใจความเท่าเทียมกันของมนุษย์

ทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เริ่มต้นจากความสนใจ รับฟังผู้อื่น และมองในมุมที่ผู้อื่นรู้สึก เพื่อเข้าถึงความรู้สึกนึกคิด และนำไปสู่การตอบสนองเพื่อช่วยเหลือหรือให้กำลังใจ เป็นพื้นฐานของทักษะทางสังคมที่จะช่วยก่อให้เกิดชุมชนที่เต็มไปด้วยน้ำใจดีน้ำใจ รู้จักแบ่งปัน ให้อภัย ลดความขัดแย้ง และมีสันติสุขได้

กิจกรรมกระตุ้นทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

1. เรื่องเล่าสะเทือนอารมณ์ เตรียมเรื่องราวที่จะพูดคุยในประเด็นที่สร้างความรู้สึกอ่อนไหวให้เด็กฟัง แล้วดูปฏิกริยาพร้อมคำถามกระตุ้นว่าคิดและรู้สึกอย่างไร การสร้างความสนใจนี้จะช่วยให้เกิดความสงสัย ทบทวนเบื้องต้น นำไปสู่การทบทวนความรู้สึกของตัวเอง

2. กิจกรรมวันแห่งการช่วยเหลือ (Helping Day) หาตัวอย่างของกิจกรรมที่เป็นการช่วยเหลือ แบ่งปันน้ำใจให้ผู้อื่น กิจกรรมง่าย ๆ เช่น การช่วยเหลือคนบาดเจ็บในสวนหลังบ้าน นำอาหารเหลือไปเลี้ยงหมาจรจัด เด็กจะค่อย ๆ ซึมซับและเห็นความสำคัญของการช่วยเหลือแบ่งปันผู้อื่น

3. กิจกรรมจิตอาสา (Volunteer Activities) พาเด็กเข้าร่วมกิจกรรมกับสังคมเพื่อสร้างประโยชน์ต่อส่วนรวมดูบ้าง เช่น ร่วมกับชุมชนใกล้เคียง หรือองค์กรการกุศล เช่น การชวนไปทำอาหารเลี้ยงข้าวคนพิการและเด็กกำพร้า การไปช่วยงานทำความสะอาดที่วัดและโรงเรียน เป็นต้น

4. นิทานสร้างคนดี (Best Book for Kids) เลือกเล่านิทานที่มีเนื้อหาสอดแทรกคุณธรรมและการทำความดี หรือมีเนื้อหาเกี่ยวกับการแบ่งปัน ช่วยเหลือผู้อื่น และปลูกฝังนิสัยรักการช่วยเหลือผู้อื่นผ่านทางสื่อที่น่าสนใจได้ด้วย

5. ชวนเด็กบริจาค (Donay Activities) การบริจาคคือการแบ่งปันโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนและไม่เสียดายกับของที่มอบให้ผู้อื่น บริจาคของเล่นที่ไม่เล่นแล้ว บริจาคเสื้อผ้าที่ใส่ไม่ได้ให้กับเด็ก ๆ ที่ขาดแคลน ทำให้เด็กเห็นคุณค่าของเหลือใช้ พร้อมกระตุ้นเตือนถึงนิสัยการแบ่งปันแก่ผู้อื่นจนเป็นนิสัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะความเข้าใจ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นสิ่งจำเป็นต้องใช้ตั้งแต่วัยเด็กจนโต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชันอัลฟา ทั้งนี้เพราะเด็กในเจเนอเรชันนี้มีการเรียนรู้ที่รวดเร็ว มีความมั่นใจในตัวเองสูง และไม่สนใจผู้อื่น ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครอง และครูปฐมวัยควรศึกษาและทำความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาทักษะความเข้าใจ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นให้เกิดขึ้นในตัวของเด็ก ซึ่งในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชันอัลฟาพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย ต้องมีการเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กเพื่อพัฒนาทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยสอนให้รู้จักฟัง ให้ความใกล้ชิดกับพ่อแม่ญาติพี่น้องอยู่เสมอ ฝึกฝนการวิเคราะห์ เปิดรับความหลากหลายจากสื่อและเรื่องเล่า สร้างแบบอย่างทางความคิด ฝึกฝนการเข้าสังคม สอนให้รู้จักแบ่งปัน ฝึกเดาเหตุการณ์ ฝึกการแสดงออกในเชิงบวก และสอนเด็กให้เกียรติผู้อื่นเสมอ ซึ่งการพัฒนาทักษะความเข้าใจ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นนั้นสามารถทำได้โดยผ่านการจัดกิจกรรมและการจัดประสบการณ์ที่กระตุ้นทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เช่น กิจกรรมจิตอาสา การบริจาคสิ่งของเหลือใช้ การเล่านิทานหรือเรื่องราวสะเทือนอารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เติบโตเป็นผู้ที่มีทักษะทางสังคมที่จะช่วยก่อให้เกิดชุมชนที่มีน้ำใจ รู้จักแบ่งปัน ให้อภัย ลดความขัดแย้ง และอาศัยอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

7. การสื่อสารชัดเจน มีประสิทธิภาพ (Communication)

ทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะชีวิตขั้นพื้นฐานที่ทำให้เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุข การมีทักษะในการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพจึงเป็นพื้นฐานสำคัญให้เด็กปฐมวัยดำเนินชีวิตในโลกยุคข้อมูลข่าวสารฉับไวได้ยิ่งขึ้น และยิ่งไปกว่านั้นหากเด็กเติบโตไปพร้อมกับการมีทักษะการสื่อสารที่สามารถสร้างสรรค์ชีวิตให้มีความสุข สามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี ซึ่งกองบรรณาธิการนิตยสารโมเดิร์นดัม (2558 : หน้า 4-12) ได้เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาสรุปได้ดังนี้

ทักษะการสื่อสาร ทักษะตลอดชีวิต

ในชีวิตประจำวันเด็กปฐมวัยต้องมีกิจกรรมการสื่อสารเสมอ ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน รวมถึงการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ ยังมีทักษะทางภาษาและมีทักษะการสื่อสารที่ดีเพียงใด โอกาสประสบความสำเร็จในการเรียนจะมีมากกว่า เด็กที่มีทักษะด้านภาษาและการสื่อสารที่ดีมีแนวโน้มที่จะพร้อมสำหรับการเรียนรู้เมื่อถึงวัยเข้าโรงเรียน มีแนวโน้มที่จะพบกับปัญหาด้านทักษะการอ่านน้อยกว่า และมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนมากกว่า ทักษะทางภาษาและการสื่อสาร ไม่ได้หมายถึงเฉพาะทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสามารถที่จะเข้าใจผู้อื่น ความสามารถในการแสดงความรู้สึกของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ โดยสามารถเลือกคำพูด การแสดงออกของภาษาท่าทาง สีหน้า แววตา เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกให้ผู้อื่นเข้าใจได้

เด็กเกิดมาเพื่อเรียนรู้ที่จะสื่อสาร

ระหว่างขวบปีแรก สมองของเด็กพัฒนาอย่างรวดเร็วมาก เป็นช่วงของการก่อร่างโครงสร้างสมองที่เป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ การปฏิสัมพันธ์ที่เด็กมีกับผู้คนแวดล้อมมีอิทธิพลกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้นการปฏิสัมพันธ์กับคนใกล้ชิดมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการของเด็กมากที่สุด โดยเฉพาะพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร

ทักษะการสื่อสารเป็นหนึ่งในทักษะแรก ๆ ที่พัฒนาขึ้นตั้งแต่แรกเกิด การเรียนรู้ที่จะสื่อสารคือกุญแจสำคัญให้เด็กสามารถมีปฏิริยาตอบสนองกับคนอื่นในโลก และสามารถบอกความต้องการของตนเองให้คนอื่นรู้ได้ การพัฒนาเกี่ยวกับทักษะการสื่อสารเริ่มตั้งแต่อยู่ในครรภ์ และดำเนินต่อเนื่องไปตลอดชีวิต ในขณะที่เด็กได้ยินเสียง มองเห็นและตีความข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับจากคนอื่นเด็กก็เรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงออกเพื่อการสื่อสาร หรือเรียนรู้ที่จะแสดงทักษะทางภาษา เริ่มตั้งแต่การเคลื่อนไหวศีรษะ ดวงตา ร่างกาย ตลอดจนการส่งเสียงในแบบต่าง ๆ และการเคลื่อนไหวส่งภาษามือ

ส่วนการสื่อสารผ่านภาษา เป็นการสื่อสารด้วยคำพูด ประโยคและการสนทนา ผ่านกระบวนการต่าง ๆ ทั้งการแสดงท่าทาง คำพูดเป็นคำ ภาษาท่าทาง ระบบภาษาที่สื่อผ่านรูปภาพ และการสื่อสารผ่านเครื่องมือต่าง ๆ

การสื่อสาร คือ ระบบสัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิต ซึ่งเริ่มขึ้นตั้งแต่แรกเกิด และเพิ่มความซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเด็กอายุมากขึ้น ระหว่างที่เด็กยังเล็ก การตอบสนองจากครอบครัว และครูเป็นสิ่งสำคัญมากในการกระตุ้นทักษะการสื่อสารของเด็ก การกระตุ้นที่เหมาะสมช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก ในทางกลับกันถ้าการกระตุ้นหรือการตอบสนองต่อเด็กมีน้อยหรือจำกัดมาก จะส่งผลให้พัฒนาการของเด็กจำกัดลงไปด้วย

ทักษะการสื่อสารกับเด็กปฐมวัยในเจนเนอเรชั่นอัลฟา

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ของชีวิตเด็กปฐมวัยในยุคนี้ไปแล้ว เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตของเด็กมากอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน เด็กยุคนี้ไม่ใช่ผู้รับสื่อเท่านั้น แต่ยังทำตัวเป็นสื่อทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ อีกด้วย ซึ่งเด็ก ๆ เติบโตมาพร้อมกับสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ การอยู่กับเครื่องมือดิจิทัลมากเกินไปอาจทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อย ส่งผลให้มีทักษะในการสื่อสารกับผู้อื่นต่ำ เครื่องมือดิจิทัลมีประโยชน์หากใช้ให้ถูกทาง แต่ถ้าหากปล่อยให้เด็กโดยเฉพาะเด็กเล็ก เล่นเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ มากเกินไป เช่น ปล่อยให้เด็กเล็ก ๆ เล่นคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ต่อเนื่องนาน ๆ ครั้งละหลายชั่วโมงจะทำให้เด็กขาดโอกาสฝึกฝนการสื่อสารพูดคุยโต้ตอบ ส่งผลให้มีพัฒนาการหลาย ๆ ด้านล่าช้ากว่าปกติ เช่น พูดช้า ทักษะทางสังคมบกพร่อง ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างได้ ซึ่งส่งผลต่อเนื่องไปถึงการพัฒนาการเรียนรู้และระดับสติปัญญาของเด็กต่อไปได้

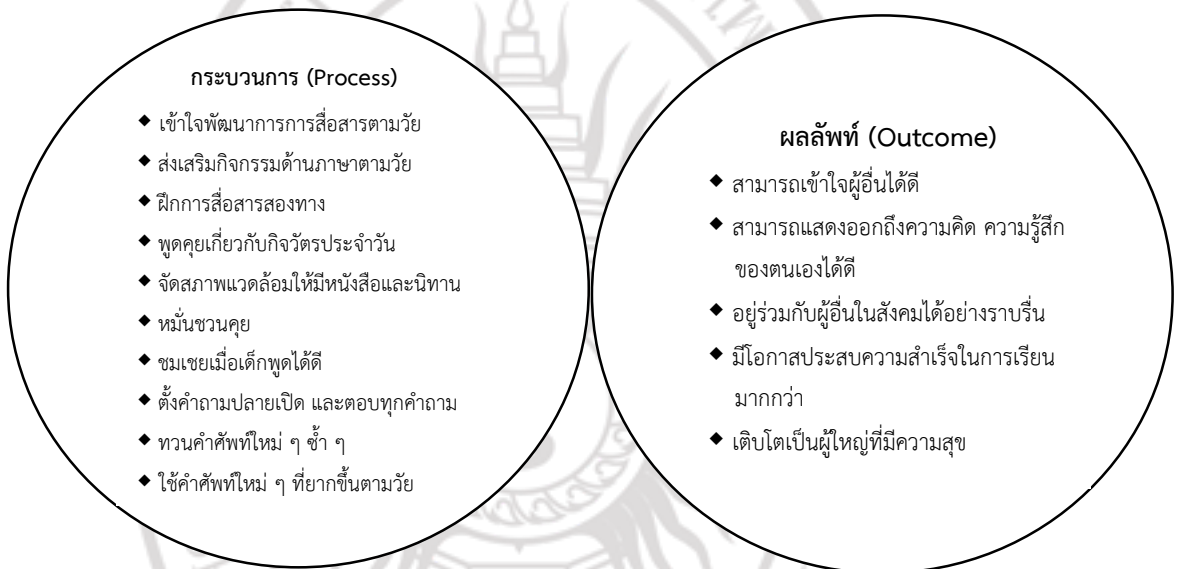
ปัจจุบันเป็นโลกแห่งศตวรรษที่ 21 นอกจากทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสื่อสาร คือ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน รวมถึงความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น และแสดงความคิดเห็นความรู้สึกของตนเองออกมา เด็กยุคดิจิทัลต้องสามารถนำทักษะพื้นฐานเหล่านั้นไปปรับใช้เมื่อพวกเขาต้องสื่อสารกับผู้อื่นผ่านทางสื่อใหม่ หรือสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ในโลกออนไลน์

เด็กยุคนี้ใช้เครื่องมือดิจิทัลได้คล่องแคล่ว พวกเขาอาจเห็นคุณพ่อคุณแม่คุยกับเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ตลอดเวลา เห็นรูปของตัวเองในเฟซบุ๊กหรืออินสตาแกรม นี่คือการสื่อสารในโลกที่เด็ก ๆ ค้นเคยมาตั้งแต่เกิด สิ่งที่คุณพ่อคุณแม่ควรสอนให้เด็กเรียนรู้ คือ การสื่อสารผ่านสื่อชนิดใดก็ตามควรต้องใช้หลักคิดเช่นเดียวกับการสื่อสารกับพ่อแม่และคนรอบข้างในชีวิตประจำวัน สอนให้เด็กรู้ว่า การคุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์ที่อาจง่ายตายเพียงคลิกเดียว เด็กต้องรู้จักมารยาทพื้นฐานในการเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ไม่ใช่ในการกลั่นแกล้งรังแกใคร ไม่เผยแพร่ภาพที่ไม่เหมาะสม ไม่หมิ่นประมาท หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เด็กรู้จักการสื่อสารในแบบที่เคารพผู้อื่นและเคารพตนเอง

ทักษะการสื่อสารผ่านโลกเสมือนจริงนี้เป็นสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ เพราะการสื่อสารในโลกดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เมื่อเด็ก ๆ กำลังเรียนรู้ชีวิตการสื่อสารในโลกเสมือน จำเป็นต้องเรียนรู้ไปพร้อมกับเด็ก คอยให้คำแนะนำเมื่อเด็กต้องการ และรู้เท่าทันการสื่อสารในโลกยุคใหม่ที่ปลอดภัยและเป็นประโยชน์กับชีวิต

กระบวนการสร้างและพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ชัดเจน มีประสิทธิภาพ

ในการฝึกทักษะการสื่อสารที่ชัดเจน มีประสิทธิภาพ มีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ดังภาพที่ 2.11



ภาพที่ 2.11 กระบวนการสร้างและพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ
ที่มา : (กองบรรณาธิการนิตยสารเดิร์นมี้ม 2558, หน้า : 8-9)

จากภาพที่ 2.11 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างและพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ซึ่งจากกระบวนการดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นล้วนส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย

วิธีส่งเสริมทักษะการสื่อสารด้วยการสื่อสารสองทาง

การพัฒนาทักษะทางภาษาที่ดีและมีประสิทธิภาพสำหรับเด็กปฐมวัย ควรเป็นการสื่อสารสองทาง ซึ่งมีวิธีการส่งเสริมทักษะการสื่อสารสองทางสำหรับเด็กปฐมวัยดังนี้

1. การพูดคุย ยิ้ม สบตา กับเด็กบ่อย ๆ จะช่วยเรื่องทักษะการฟัง
2. การให้เด็กสบตา มองหน้า มองปาก จะช่วยให้เด็กพูดชัดและเรียนรู้ภาษาท่าทาง
3. เมื่อเด็กเล่นส่งเสียง ควรตอบกลับด้วยการล้อเสียงเด็ก ใช้โทนเสียงที่หลากหลาย

และพูดคำที่มีความหมาย

4. ช่วยเติมคำให้ยาวขึ้น เมื่อเด็กเริ่มพูดได้เป็นคำเดียว ๆ

กระตุ้นทักษะการสื่อสารของเด็ก

ผลการวิจัยจำนวนมากแสดงให้เห็นว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กมีความสำคัญต่อพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสารของเด็กมากที่สุด ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครองและครูปฐมวัยควรจะตอบสนอง ดังนี้

1. ตอบสนองต่อเสียงร้องและคำพูดของเด็ก
2. เอาใจใส่และให้ความสนใจต่อเด็กอย่างสม่ำเสมอ
3. กระตุ้นให้เกิดการพูดคุยกับเด็ก
4. เมื่อเด็กเริ่มโตขึ้น เริ่มค่อย ๆ ใช้ไวยากรณ์ที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ และคำศัพท์หลากหลาย
5. อธิบายและให้ข้อมูลเด็กเกี่ยวกับสิ่งของ อารมณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ

เด็ก ๆ เรียนรู้จากการซึมซับข้อมูลผ่านการปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และไม่ใช่เฉพาะปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ แต่เป็นปฏิสัมพันธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับผู้ใหญ่ในครอบครัว สมาชิกในครอบครัว เด็ก ๆ และโลกทั้งใบที่เด็กได้สัมผัส ยังมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการพูดคุยกับเด็กมากเท่าใด และยิ่งเด็กได้มีโอกาสเล่นมากเท่าใด เด็กยิ่งเรียนรู้ได้มากขึ้น การอ่านหนังสือให้เด็กฟัง การร้องเพลงด้วยกัน เล่นเกม หรือเพียงแค่พูดคุยเรื่องง่าย ๆ กับเด็กจะช่วยเพิ่มการรู้คำศัพท์ให้กับเด็ก และเป็นการเพิ่มโอกาสการพัฒนาทักษะการฟังให้กับเด็ก ซึ่งวิธีง่าย ๆ ในการกระตุ้นทักษะการสื่อสารให้กับเด็ก มีวิธีการดังนี้

1. ทุกวันพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรมในแต่ละวัน
2. คอยกับเด็กเกี่ยวกับหนังสือที่อ่าน
3. คอยกับเด็กเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ที่ดู
4. ในบ้านวางหนังสือ นิตยสาร หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ไว้ให้เด็กได้หยิบฉวยไปดูได้ง่าย ๆ

วิธีสร้างทักษะการสื่อสารให้กับเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชันอัลฟา

ทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเป็นทักษะที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัยในเจเนอเรชันอัลฟา ซึ่งมี 10 วิธีเสริมสร้างและพัฒนาทักษะการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพดังนี้

1. พูดคุยเจาะแจ๊ะกับเด็ก คอยกับเด็กอย่างสม่ำเสมอในเรื่องต่าง ๆ

2. เป็นผู้ให้คำอธิบาย ใช้คำอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ กิจกรรม หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ
3. ผสมผสานทางภาษา ผสมผสานการใช้คำศัพท์ประเภทต่าง ๆ และใช้ไวยากรณ์

ที่หลากหลายกับเด็ก

4. เรียกชื่อสิ่งต่าง ๆ แนะนำให้เด็กรู้จักชื่อของสิ่งของหรือการกระทำต่าง ๆ
5. ปรับตัวเข้ากับเด็ก มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เด็กชอบ หรือรู้ว่าเด็กชอบสิ่งของอะไร

ชวนเด็กพูดคุยถึงของสิ่งนั้นให้มากที่สุด

6. ปฏิสัมพันธ์จากการอ่าน ใช้หนังสือเพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการอ่าน พุดคุยตอบโต้กันระหว่างอ่านหนังสือด้วยกัน

7. อ่านหนังสือเล่มเดิมซ้ำ ๆ การอ่านหนังสือให้เด็กฟังหลาย ๆ ครั้ง ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะฟังและเรียนรู้ที่จะฟังและเรียนรู้ถึงความหมายของถ้อยคำและรูปภาพที่เห็น เมื่ออ่านครั้งแรกเด็กเล็กอาจจะอาจจะยังไม่เข้าใจทั้งหมด แต่เมื่ออ่านซ้ำอีกครั้งเด็กจะเริ่มเชื่อมโยงถ้อยคำกับความหมายต่าง ๆ ได้มากขึ้นเรื่อย ๆ

8. หาของจริงเป็นตัวช่วย หากจะให้เด็กทำความเข้าใจกับสิ่งของใดต้องหาสิ่งของจริง ๆ มาประกอบ การอธิบายเพื่อสร้างการพุดคุยที่มีสีสันยิ่งกว่าเดิม

9. เสียงเพลง กิจกรรมที่เกี่ยวกับเสียงเพลง ร้องเพลง หรือเต้นรำประกอบจังหวะ คือกิจกรรมที่เด็กสนุกและชอบที่สุด

10. ภาษาท่าทาง ใช้ท่าทาง หรือภาษากายง่าย ๆ เพื่ออธิบายประกอบคำศัพท์

กิจกรรมส่งเสริมทักษะทางภาษา

การเล่นด้วยกัน หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยกัน จะช่วยให้เด็กมีคลังคำศัพท์มากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการฝึกพุด หากเด็กมีคลังคำศัพท์ในสมองมาก เด็กก็จะพุดได้เร็วและมากขึ้น ตัวอย่างกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะทางภาษาให้แก่เด็กปฐมวัยในเจเนอเรชั่นอัลฟา ได้แก่

1. เด็ก ๆ รักเสียงเพลง ชวนเด็ก ๆ ร้องเพลงที่เกี่ยวกับสัตว์ สิ่งของ หรือกิจวัตรประจำวัน เต้นรำทำท่าทางประกอบเพลงไปด้วยได้ยิ่งดี จะช่วยให้เด็กจำคำศัพท์ และเข้าใจคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น

2. เล่านิทาน ไม่เพียงเล่านิทานให้เด็กฟัง แต่ลองให้เด็ก ๆ ได้เล่านิทานในจินตนาการของตัวเองให้ฟังบ้าง

3. เล่นเกมต่าง ๆ เช่น เกมบันไดงู เกมเศรษฐี จิกซอว์ ความสนุกและการพุดคุยเกี่ยวกับเกม ช่วยให้มีคลังคำศัพท์เพิ่มขึ้น

4. D.I.Y. ทำของเล่นเอง ประดิษฐ์ของเล่นง่าย ๆ จากสิ่งของใกล้ตัว เช่น บ้านกล่องกระดาษ หุ่นยนต์จากปกสมุดเก่า ฯลฯ

5. ทำสมุดภาพบันทึกความทรงจำ ช่วยเด็ก ๆ สร้างสรรค์สมุดภาพบันทึกความทรงจำเกี่ยวกับตัวเอง หรือเกี่ยวกับครอบครัว มีการแปะรูปภาพต่าง ๆ หรือแปะกระดาษ เขียนคำบรรยาย วาดรูปบรรยายสี่ประกอบให้เกิดเป็นเรื่องราว

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นผ่านการปฏิบัติกิจกรรม หรือเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษา กระตุ้นทักษะในการสื่อสาร ตลอดจนการสนทนาพุดคุยกับเด็ก ซึ่งควรเป็นการสื่อสารสองทาง โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก อันจะส่งผลดีต่อการพัฒนาภาษาและการสื่อสารของเด็กมากที่สุด

นอกจากการพัฒนาทักษะสำคัญ 7 ประการ (7 Essential Skills for Generation Alpha) ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟาแล้ว พ่อแม่และครูปฐมวัยยังควรสวมบทบาทที่เรียกว่า “Be 5” (รัฐัน...เด็กเจนเนอเรชัน อัลฟา, 2558) ซึ่งมีลักษณะดังนี้

1. นักคิดสร้างสรรค์ (Be Creator) เพื่อช่วยเพิ่มศักยภาพใหม่ ๆ ให้แก่ลูก
2. นักเรียนรู้ (Be Learner) เพื่อเติมเต็มการเรียนรู้ให้แก่ลูกอย่างต่อเนื่อง
3. นักสื่อสาร (Be Communicator) เพื่อทักษะในการเจรจาพูดคุยกับลูกอย่างเข้าใจ ด้วยเหตุและผล
4. นักจัดกระบวนการเรียนรู้ (Be Facilitator) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ของลูก
5. นักพัฒนา (Be Developer) เพื่อส่งเสริมความสามารถของลูกได้อย่างเต็มศักยภาพ

นอกจากนี้การพัฒนาทักษะทั้ง 7 ทักษะที่เด็กควรมี และการเปลี่ยนแปลงบทบาทของพ่อแม่และครูโดยการสวมบทบาท “Be 5” แล้วนั้น สุริยเดว ทรีปาตี (ความรู้จักวิถีเลี้ยงลูกในยุคเจนอัลฟา, 2558) ยังได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการเลี้ยงเด็กดูเด็กในยุคเจนเนอเรชันอัลฟาว่าควรใช้แนวคิดเลี้ยงลูกแบบบันไดสามขั้น คือ 1) รับฟังความคิดความรู้สึกของเด็ก 2) สะท้อนความรู้สึกของเราเอง 3) ให้โจทย์ปัญหาแก่ลูกได้ลองคิด และแก้ไขจากมุมของตัวเอง โดยการตีอาวุธทางปัญญาให้กับเด็ก ต้องสอนให้ลูกมีความรู้เท่าทัน ดังนั้นพ่อแม่และครูควรปรับแนวทางการเลี้ยงดูเด็กในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา ดังนี้

1. เป็นนักคิดสร้างสรรค์ เพิ่มศักยภาพใหม่ ๆ ให้กับลูก การสอนให้เด็กคิดและวิเคราะห์นั้นเริ่มได้ง่าย ๆ จากการชวนกันตั้งคำถาม ข้อสังเกต ให้เด็กรู้จักวิถีแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ไตร่ตรอง คือ ฝึกให้ลูกคิดว่าเรื่องที่ได้ฟัง ได้เห็น ได้รู้นั้นเป็นข้อเท็จจริงหรือไม่ สมควรเชื่อถือหรือไม่ สามารถพิจารณาจากข้อมูลที่ได้รับทั้งหมดจากทุกด้านมารวบรวมแล้วตัดสินใจว่าสุดท้ายเป็นอย่างไรร
2. เพิ่มเติมความรู้ในโลกความเป็นจริง แทนความเพ้อฝัน คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ พ่อแม่ต้องสื่อสารกับลูกด้วยเหตุผล ฝึกลูกให้คิดเป็นจะรู้เท่าทันในทุกเรื่อง และสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และปลอดภัย รู้จักคิด ตัดสินใจ วางแผน และแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง รู้เท่าทันคน
3. ส่งเสริมสภาพอารมณ์ สังคม จิตสำนึก คุณธรรม จริยธรรม สิ่งสำคัญพ่อแม่ต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้ลูกเห็น ใช้วิธีการสอนด้วยความรักและสัมพันธ์ภาพที่ดี เด็กจะค่อย ๆ ซึมซับเอาแบบอย่างที่ดีนั้นมาปฏิบัติตามจนเกิดเป็นนิสัยเพาะบ่มความดีงามในจิตวิญญาณให้กับลูก
4. พ่อแม่ต้องเป็นผู้ฟังที่ดีด้วยการเปิดใจรับฟังลูก โดยพ่อแม่สามารถสังเกต ทักษะคิด มุมมอง ความคิดของลูกได้ และใช้วิธีการพูดคุย แลกเปลี่ยน สั่งสอน ปลูกฝังสิ่งที่ดีต่าง ๆ ลงไป เพื่อเด็กจะได้เกิดวิถีคิดที่ดีและถูกต้อง รู้จักการเสียสละ รู้จักการแบ่งปัน เป็นครอบครัวแห่งประชาธิปไตย

5. การเลือกรับสื่อให้เด็กอย่างสร้างสรรค์ พ่อแม่ควรใช้สื่อให้สร้างสรรค์ คิดให้เท่าทันสื่อ ให้คำแนะนำในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาศักยภาพของเด็ก และร่วมกันหาทางรับมือกับสิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งไม่ให้เด็ก ๆ กลายเป็นพวกวัตุนิยม บริโภคนิยม

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวทางในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาสำหรับพ่อแม่และครูปฐมวัยยุคใหม่ จำเป็นต้องพัฒนาทักษะสำคัญ 7 ประการ (7 Essential Skills for Generation Alpha) ได้แก่ 1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น 2) การคิดในเชิงสร้างสรรค์ 3) ความฉลาดในการใช้สื่อดิจิทัล 4) การรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีม 5) ความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค 6) ความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น และ 7) การสื่อสารชัดเจน มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พ่อแม่และครูปฐมวัยยุคใหม่ยังจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาแก่เด็กในเจนเนอเรชั่นอัลฟา โดยการสวมบทบาท “Be 5” ได้แก่ นักคิดสร้างสรรค์ นักเรียนรู้ นักสื่อสาร นักจัดกระบวนการเรียนรู้ และนักพัฒนา

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเจนเนอเรชั่นอัลฟา

พัชรา ตันติชูเวช (2557 : หน้า 275) ได้ศึกษาเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเจนเนอเรชั่นอัลฟาให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยในอนาคต วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเจนเนอเรชั่นอัลฟาที่เหมาะสมกับสังคมไทยในอนาคต 2) วิเคราะห์สภาพการจัดการศึกษาของสังคมไทยในปัจจุบันกับการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับสังคมไทยในอนาคตสำหรับเจนเนอเรชั่นอัลฟา 3) นำเสนอแนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเจนเนอเรชั่นอัลฟาให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยในอนาคต โดยใช้ทฤษฎีระบบนิเวศวิทยาของบรอนเฟนเบรนเนอร์ เป็นกรอบแนวคิดของงานวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมวิธีทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ คือ การศึกษาเอกสาร การประชุมสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์ และการสำรวจ ผลการวิจัยพบว่าคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเจนเนอเรชั่นอัลฟา ด้านร่างกายและจิตใจ เช่น ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค ด้านความรู้และทักษะ เช่น ทักษะชีวิต การสื่อสารเพื่อลดความขัดแย้งในสังคม ด้านเจตคติและค่านิยม เช่น การมีคุณธรรม จริยธรรม และมีความกล้าหาญทางจริยธรรม ด้านการแสดงออกต่อสังคม เช่น ความสามารถในการดูแลตนเอง ครอบครัวยุ และสังคม (โดยเฉพาะสังคมผู้สูงอายุ) เป็นต้น สภาพการจัดการศึกษาไทยในปัจจุบัน แบ่งผลการศึกษาออกเป็น 6 ด้าน คือ 1) ด้านวัตถุประสงค์ของการศึกษา พบว่ามีความแตกต่างกันในแต่ละประเภทโรงเรียน 2) ด้านหลักสูตร เปลี่ยนแปลงบ่อยขาดเอกภาพ เน้นการท่องจำ เน้นความรู้ทางวิชาการ 3) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาและมีความแตกต่างกันในแต่ละประเภทของโรงเรียน 4) ด้านครู ครูมีภาระงานมาก และการขาดจรรยาบรรณของครู 5) การวัดและประเมินผล มีสองรูปแบบคือ ประเมินตามสภาพจริงผ่านการสังเกตพฤติกรรมและการประเมินทางวิชาการเพื่อเลื่อนชั้นผ่านการสอบ 6) สิ่งแวดล้อมในสังคมที่มีผลต่อการจัดการศึกษา เช่น ทศนคติของผู้ปกครอง และครู

การรับเงินแปะเจี๊ยะ สถาบัน กวดวิชา การขาดความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างครูและผู้ปกครอง การมีส่วนร่วมกับการจัดการศึกษากับโรงเรียน มีความแตกต่างกันในแต่ละโรงเรียน การจัดการศึกษากับการพัฒนาเจเนอเรชั่นอัลฟาตามความต้องการพบว่า คำตอบมีความแตกต่างกันตามประเภทของโรงเรียน แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเจเนอเรชั่นอัลฟาให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย ในอนาคตแบ่งเป็น 3 รูปแบบคือ 1) การจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน เช่น หลักสูตรมีความทันสมัย เน้นการสอนด้วยการลงมือปฏิบัติ มีการวัด และประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลายมากขึ้น 2) การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน เช่น หลักสูตรมีความหลากหลาย เน้นทักษะวิชาชีพเพื่อใช้ในการทำงาน 3) การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย เช่น การมีส่วนร่วมและมีความสัมพันธ์ที่ีระหว่าง บ้าน วัด โรงเรียน และชุมชน มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเจเนอเรชั่นอัลฟา เน้นการส่งเสริมการจัดการศึกษา โดยครอบครัวที่ต้องการจัดการศึกษาด้วยตนเอง ทั้งนี้บริบทของสังคมไทยทั้งระบบนิเวศวิทยา ต้องมีความเข้มแข็งและมั่นคง

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดการศึกษาในยุคเจเนอเรชั่นอัลฟาของประเทศไทยในอนาคตมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กล่าวคือ หลักสูตรมีความทันสมัย เน้นการสอนด้วยการลงมือปฏิบัติ มีการวัด และประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลายมากขึ้น หลักสูตรมีความหลากหลาย เน้นทักษะวิชาชีพเพื่อใช้ในการทำงาน การมีส่วนร่วมและมีความสัมพันธ์ที่ีระหว่าง บ้าน วัด โรงเรียน และชุมชน มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กในยุคเจเนอเรชั่นอัลฟา ซึ่งผู้ที่มีบทบาททางการศึกษาทุกฝ่ายควรตระหนักถึง แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเจเนอเรชั่นอัลฟาที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี