



อาศวนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. อาจารย์ลีลาวดี ชนะมาร | อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม |
| 2. อาจารย์ชัชวาลย์ ลิ้มรัชตระกูล | อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม |
| 3. นางสาวสุภารัตน์ พิมพิสาร | โรงเรียนอนุบาลเส้าไห้ จ.สระบุรี |



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ข
ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตัวอย่าง

แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ
เรื่องการจัดการเรียนรู้
ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชั่นอัลฟา

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชั่นอัลฟาฉบับนี้ใช้ทดสอบนักศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์ชั้นปีที่ 4 ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้
2. แบบทดสอบฉบับนี้ มีจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาตอบ 50 นาที
3. แต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 4 คำตอบ ให้นักศึกษาเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว
4. ในการตอบให้นักศึกษาขีดเครื่องหมาย ✕ ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง
5. ถ้าต้องการเปลี่ยนคำตอบ ให้ขีดเส้นคู่บนคำตอบที่ถูกต้อง แล้วขีดทับตัวอักษรใหม่ที่เลือก

ตัวอย่าง

1. ✕ ข. ✕ ง.

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2. ถ้าหากเด็กในยุคเจนเนอเรชันอัลฟาไม่ได้รับการพัฒนาให้มีทักษะในเรื่อง “คิดแตกฉาน รู้จักแก้ปัญหา” ข้อใดกล่าว**ถูกต้องที่สุด**
- สมาธิสั้น เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง ไม่ฟังพาทู้อื่น
 - ความอดทนน้อย ไม่สนใจเวลา สนใจสิ่งใหม่ตลอดเวลา
 - อยากทำอะไรก็ทำ ขาดการยั้งคิด เป้าหมายสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
 - ขัดแย้งได้ง่ายไม่ประนีประนอม แก้ปัญหาฉาบฉวยไม่รอบคอบ
4. ข้อใดคือองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างทักษะการแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา
- Stop & Think, Option, Decide, Act
 - Stop & Think, Option, New Media, Act
 - Stop & Think, Information Literacy, Decide, Act
 - Stop & Think, Information Literacy, New Media, Act
6. กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดแบบสร้างสรรค์สำหรับเด็กในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา**มากที่สุด**คือกิจกรรมใด
- กิจกรรมการทำอาหาร
 - กิจกรรมเกม 10 คำถาม
 - กิจกรรมเรื่องเล่าสะท้อนอารมณ์
 - กิจกรรมทำสมุดภาพบันทึกความทรงจำ
8. การเล่นเกมช่วยส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟา**ยกเว้น**ข้อใด
- ความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจคนอื่น
 - รู้จักปรับตัว และทำงานเป็นทีม
 - คิดสร้างสรรค์ เสริมศักยภาพ
 - คิดแตกฉาน รู้จักแก้ปัญหา
10. ข้อใดกล่าว**ไม่ถูกต้อง**ถึงวิธีส่งเสริมให้เด็กในยุคเจนเนอเรชันอัลฟามีความอดทนไม่ย่อท้ออุปสรรค
- ปล่อยให้ได้ทำผิดพลาด
 - ปล่อยให้แก้ปัญหาด้วยตนเอง
 - อำนวยความสะดวกในสิ่งที่ต้องการ
 - ฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง

12. ข้อใด**ไม่ใช่**ข้อองค์ประกอบสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางใจในการพัฒนาความอดทนสู้ต่ออุปสรรคสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา
- ตอบสนองช่วยควบคุมอารมณ์ : รู้จักตั้งเป้าหมาย วางแผน ตัดสินใจ
 - มองโลกในแง่ดี : เรียนรู้จากประสบการณ์ เข้าใจเรื่องอย่างถ่องแท้
 - ความสัมพันธ์ที่ดี : ความรักความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบตัว
 - ฝึกให้เด็กจัดการกับตัวเอง : ดูแลกิจวัตรของตัวเองได้ดี
14. “ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น” มีความสำคัญต่อเด็กในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา**ยกเว้น**ข้อใด
- สนใจตัวเองลดลง สัมผัสและเข้าใจถึงความหลากหลายบนโลกใบนี้
 - ไม่กลัวปัญหา มั่นใจในตนเอง คิดถึงผลที่จะตามมามากขึ้น
 - คาดการณ์อนาคตเก่ง มองปัญหาได้ละเอียดถี่ถ้วนมากขึ้น
 - จิตใจอ่อนโยก เห็นความสำคัญของการแบ่งปันเกื้อกูลกัน
16. กิจกรรมใดที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการแบ่งปันโดยไม่หวังผลตอบแทน
- การช่วยเหลือคนบาดเจ็บในโรงเรียน
 - ชวนหนูไปทำอาหารเลี้ยงคนพิการ
 - วันแห่งความช่วยเหลือ
 - ชวนหนูบริจาค
18. ข้อใดกล่าว**ไม่ถูกต้อง**เกี่ยวกับคุณสมบัติที่พึงประสงค์ของเด็กที่มีความฉลาดและรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- เข้าใจธรรมชาติการใช้งาน ประโยชน์ และพิษภัยของความเป็นสื่อดิจิทัล
 - ใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารเพื่อตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ในการคิด ตัดสินใจเลือกสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
 - เข้าถึงข้อมูลที่ตัวเองต้องการได้ รู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูล และประเมินผลข้อดีข้อเสียได้
20. กิจกรรมใดช่วยส่งเสริมเด็กในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาให้รู้จักปรับตัว และทำงานเป็นทีม
- เล่นเกมต่าง ๆ : เกมเศรษฐี เกมบันไดงู
 - มองต่างมุม : ตั้งคำถามให้คิดต่างออกไปจากเดิม
 - เล่าเรื่องตลก : คิดสร้างสรรค์เรื่องตลกขบขันมาเล่า
 - D.I.Y ลังกระดาษ : ออกไอเดีย วางแผน ร่วมกันปฏิบัติ



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างเอกสารและสื่อประกอบการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

1. คู่มือการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
2. ตัวอย่างแผนการจัดการกิจกรรม
3. ตัวอย่างเอกสารประกอบการบรรยาย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คู่มือการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา
สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย



เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย
เรื่อง ต้องการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา
สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ผู้วิจัย

นางสาววรลณี ถนอมชาติ และนางสาวนภัศ ศรีเจริญประมง
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คู่มือการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา
สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย



ขั้นตอนการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการ
เรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

1. ศึกษาเอกสารก่อนว่าโปรแกรมการเรียนรู้นี้มีเอกสารอะไรบ้าง
2. ศึกษาเนื้อหาในเอกสาร วิธีการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ก่อนจะ
ดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ
3. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์และสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

หลักการของโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

การจัดโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการจัดประสบการณ์เป็นฐาน เป็นวิธีการสอน
ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้รับประสบการณ์ กระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ออกมา
เพื่อพัฒนาวิธีคิดใหม่ ๆ ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งการจัดโปรแกรมการเรียนรู้
โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยนั้น โดยมุ่งเน้น

1. ให้เกิดการประยุกต์ใช้ความคิด ประสบการณ์ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ จนสามารถ
สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. ให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ จนเกิดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ในการ
หากระบวนการและวิธีการต่าง ๆ

3. การจัดบรรยากาศในการเรียนรู้ ไม่เคร่งเครียด แสดงความคิดเห็น และรับผิดชอบงานของตนเองและกลุ่ม เน้นการปฏิบัติจริง แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันจนเกิดความสามารถในการถ่ายโยงความรู้
4. การเปิดโอกาสให้ได้ร่วมกันคิด วิเคราะห์ปัญหา และหาเหตุผลในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และกระบวนการกลุ่มได้ สรุปผลและนำเสนอสิ่งที่ค้นพบ

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพรู สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

ลักษณะและเนื้อหาของโปรแกรมการเรียนรู้

ลักษณะกิจกรรมของโปรแกรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. ชั้นประสบการณ์

กิจกรรมการบรรยาย ผู้วิจัยเป็นการให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ กระบวนการสร้าง การพัฒนา และกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟากับกลุ่มทดลอง

กิจกรรมทบทวนความรู้ เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้มีการตั้งประสบการณ์เดิมของตนเอง และมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา โดยใช้กระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) และการทำกิจกรรมในใบงาน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ตั้งประเด็นคำถามและกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ

2. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนความคิด และอภิปราย

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ให้นักศึกษากลุ่มทดลองได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกของตนเอง และแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กันในกลุ่ม จากนั้นให้แต่ละกลุ่มสรุป และนำเสนอข้อความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่ม

3. ชั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

กิจกรรมสร้างเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด สรุปองค์ความรู้เป็นความคิดรวบยอดของตนเอง ซึ่งได้จากการค้นคว้าเอกสาร ตำรา งานวิจัย และข้อความรู้จากอินเทอร์เน็ต รวมทั้งความรู้ที่ได้จากการสังเกต การอภิปราย การสะท้อนความคิด และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม

4. ขั้นตอนทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

กิจกรรมทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือการประยุกต์ใช้ นำความรู้ แนวคิด และหลักการต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอน หรือนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

เนื้อหาของโปรแกรมการเรียนรู้

ความหมาย ความสำคัญ กระบวนการสร้างและพัฒนา กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะที่เด็กในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาต้องมี เรียกว่า 7 Essential Skills ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น (Critical Thinking and Problem Solving)
- 2) การคิดในเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- 3) ความฉลาดในการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Wisdom)
- 4) การรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีม (Collaboration)
- 5) ความอดทน ไม่ย่อท้อ ต่ออุปสรรค (Resilience)
- 6) การสื่อสารชัดเจนมีประสิทธิภาพ (Communication)
- 7) ความเข้าใจเห็นอกเห็นใจคนอื่น (Compassion)

เอกสารและสื่อประกอบการใช้โปรแกรมการเรียนรู้

1. คู่มือการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
2. แผนการจัดกิจกรรม
3. เอกสารประกอบการบรรยาย จำนวน 7 เล่ม

ระยะเวลาดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้

ใช้เวลาในการดำเนินการจัดกิจกรรม ทั้งหมด 14 สัปดาห์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การประเมินผลการใช้โปรแกรมการเรียนรู้

เก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผลความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาด้วยการหาค่าเฉลี่ย เปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ก่อนและหลังการใช้โปรแกรมการเรียนรู้

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรม “การคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็น”

สัปดาห์ที่	เนื้อหา	ขั้นตอน	กิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์
1-2	<p>ความหมาย ความสำคัญ กระบวนการสร้าง และพัฒนา กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะ ที่จำเป็นสำหรับเด็ก ในเจเนอเรชันอัลฟา ในด้านการคิดอย่าง มีวิจารณญาณและ แก้ปัญหาเป็น</p>	ขั้นประสบการณ์	<p>1. ผู้วิจัยบรรยายความรู้พื้นฐานเรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ปัญหาเป็น</p> <p>2. ทบทวนความรู้เดิม โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (focus group) และทำใบงาน</p>	<p>1. เอกสารประกอบ การบรรยาย</p>
		ขั้นแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ สะท้อน ความคิด และอภิปราย	<p>3. อภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย จากนั้นนำเสนอ ข้อความรู้จากการอภิปราย โดยผู้วิจัยเป็นผู้ตั้งประเด็นคำถาม และกระตุ้นให้แสดง ความคิดเห็น ดังนี้ “เหตุการณ์ในปัจจุบันที่แสดงถึงการขาดทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณและการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้อง” “ถ้าหากเด็กโตขึ้นไปเป็นผู้ใหญ่ที่ขาด การคิดอย่างมีวิจารณญาณจะส่งผลอย่างไรกับสังคมไทย” “ถ้าหากเด็กโตขึ้นไปเป็น ผู้ใหญ่ที่ขาดทักษะการแก้ปัญหาสังคมไทยจะเป็นอย่างไร” และ “เราจะมีวิธีการ พัฒนาเรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเป็นให้แก่เด็กปฐมวัย อย่างไร” “วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนการสอนในโรงเรียนอนุบาลปัจจุบันส่งเสริม ทักษะเรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเป็นหรือไม่ อย่างไร”</p>	<p>2. ใบงาน 3. กระดาษบุรูป 4. สี/ปากกาเคมี 5. ช่าง 6. บทความ</p>
		ขั้นความเข้าใจและ เกิดความคิดรวบยอด	<p>4. อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ จนเกิด ความคิดรวบยอด และสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองเรื่องการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ปัญหาเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชันอัลฟา</p>	<p>7. คอมพิวเตอร์ 8. ใบงาน</p>
		ขั้นทดลองใช้ใน สถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้	<p>5. วางแผน ออกแบบ นำเสนอ และทดลองจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิด อย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคเจเนอเรชันอัลฟา</p>	<p>9. สื่อประกอบ การจัดกิจกรรม</p>



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตัวอย่างเอกสารประกอบการบรรยาย

การรู้จักปรับตัวและการทำงานเป็นทีม (Collaboration)



ในอนาคตเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟ่าจะเติบโตขึ้น ซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต เพื่อให้ใช้ชีวิตอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างมีความสุข ซึ่งคุณลักษณะของเด็กในยุคศตวรรษที่ 21 ที่ทั่วโลกต้องการ ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านการสื่อสารและเทคโนโลยี และทักษะอาชีพและการใช้ชีวิต ซึ่งเน้นการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการเข้าสังคม ซึ่งนักวิชาการและนักการศึกษาได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟ่า โดยกองบรรณาธิการนิตยสารไทม์แมกซี멈 (2558 : หน้า 4-12) กล่าวถึง การพัฒนาความสามารถในการปรับตัวและทำงานเป็นทีมสรุปได้ดังนี้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ความสำคัญของการรู้จักปรับตัวและ การทำงานเป็นทีมของเด็กปฐมวัย



ทักษะการทำงานเป็นทีม

(Collaboration) เป็นทักษะที่ต้องใช้มากเมื่อเป็นผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะทำงานร่วมกับคนอื่นในที่ทำงาน หรือทำงานอิสระที่ไม่ต้องเกี่ยวข้องกับคนเป็นจำนวนมากก็ตาม เพราะคุณค่าของการทำงานร่วมกัน หรือความสำเร็จของทีมงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือช่วยเหลือกัน และการอยู่ร่วมกับคนในสังคมของแต่ละคนที่ต้องให้ความร่วมมือเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

การให้ความร่วมมือกับคนอื่นทั้งในด้านการงานและการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนในสังคมมีความสำคัญอย่างยิ่ง สังคมที่ดีต้องมีพื้นฐานการร่วมมือกันจึงจะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและสร้างสังคมที่ดี คาดหวังถึงอนาคตได้ เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ทักษะความร่วมมือได้ตั้งแต่อยู่ที่บ้าน จากการช่วยคุณพ่อคุณแม่หรือการเล่นด้วยกัน พอเข้าโรงเรียนได้ฝึกทักษะนี้เมื่ออยู่ร่วมกับเพื่อน ๆ และเมื่อโตขึ้นก็ได้ใช้ทักษะที่ฝึกฝนนี้ร่วมงานกับคนอื่น ๆ ในที่ทำงาน

ทักษะการทำงานเป็นทีมไม่สามารถเกิดขึ้นเองได้โดยไม่ต้องฝึกฝน เพราะต้องอาศัยเวลาสั่งสมและค่อย ๆ เรียนรู้หลายเรื่องประกอบกัน จนกระทั่งรู้จักปรับตัวเพื่อให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในทีม ซึ่งเด็กแต่ละคนมีโอกาสฝึกทักษะมากน้อยต่างกันไป

เรามากจะเป็นกังวลว่าเด็กในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟ่าจะไม่ค่อยมีทักษะความร่วมมือหรือการร่วมแรงร่วมใจ ความกังวลนี้ปรากฏผลให้เห็นตั้งแต่ยุคปัจจุบันแล้ว สื่อเทคโนโลยีอย่างโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ฯลฯ ยังคงเป็นผู้ร้ายตัวเก่าหน้าเดิมทำให้คนทุกวันนี้ปฏิสัมพันธ์กับคนแบบตัวต่อตัวน้อยลง เด็กในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟ่าที่จะติดอยู่กับเทคโนโลยีมากขึ้นกว่าผู้ใหญ่ยุคนี้ ย่อมมีโอกาสขาดทักษะการร่วมทีมมากขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก

กระบวนการสร้างและพัฒนาความสามารถ ในการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม

ในการฝึกทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม มีกระบวนการในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในเจนเอเรชั่นอัลฟ่า

กระบวนการ (Process)	ผลลัพธ์ (Outcome)
<ul style="list-style-type: none"> ฝึกให้หัดแสดงความคิดเห็น ฝึกให้รู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 	<ul style="list-style-type: none"> รู้จักได้รับการยอมรับ มีคุณค่า มองเห็นความแตกต่างหลากหลายเป็นข้อดี
วิชาภาษาอังกฤษ <ul style="list-style-type: none"> ฝึกการระดมสมอง แก้ปัญหา ฝึกให้แสดงออกและตอบโต้ในเชิงบวก ฝึกให้แสดงออกและตอบโต้ในเชิงบวก ฝึกให้แสดงความเห็นด้วยท่าทีที่เกียรติ ฝึกให้ฟังความเห็นของคนอื่นอย่างตั้งใจ 	<ul style="list-style-type: none"> เกิดทักษะการควบคุมอารมณ์ตัวเอง มีความรับผิดชอบ ใช้สื่อสารได้ดี ปรับพฤติกรรมให้เหมาะกับบทบาทและสถานการณ์ ใจกว้าง น่าเชื่อถือ

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

ข้อดีของการฝึกทักษะการปรับตัว และการทำงานเป็นทีม



การฝึกฝนทักษะการร่วมแรงร่วมใจในทีมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม ช่วยกันนำทีมประสบความสำเร็จถึงเป้าหมายตั้งแต่เป้าหมายเล็กไปจนถึงเป้าหมายใหญ่ เช่น การทำโครงการร่วมกันในห้อง ฯลฯ สามารถผลักดันให้เกิดสิ่งดี ๆ ในสังคมได้ทั้งเรื่องง่ายและยาก ซึ่งทักษะการให้ความร่วมมือก่อให้เกิดคุณค่าหลายประการต่อตัวเด็กปฐมวัย ได้แก่

1. มีความภูมิใจในตัวเองที่มีส่วนสร้างความสำเร็จของทีม
2. ได้รับการยอมรับจากคนอื่น และเป็นที่ยอมรับให้เข้าร่วมทีม
เมื่อมีกิจกรรมสนุกหรือการทำงานร่วมกัน
3. เรียนรู้บ้างบางครั้งความสำเร็จเป็นของตัวเองเราคนเดียว และบางครั้งก็เป็นความสำเร็จร่วมกันของทีมได้ ไม่จำเป็นต้องเก่งที่สุดหรือเอาชนะทุกคนอยู่ตลอดเวลาเพื่อจะมีความสุข
4. เรียนรู้และเข้าใจคนอื่น
ให้ความสนใจกับความคิดเห็นและความรู้สึก
ของคนอื่น ในขณะที่เดียวกันก็เรียนรู้และเข้าใจ
ตนเองไปด้วย
5. ยอมรับความแตกต่าง
หลากหลายและมองเห็นข้อดีที่แต่ละคนมี
แตกต่างกัน
6. เรียนรู้ว่าคุณอื่นมีความคิดที่น่าสนใจอะไรบ้าง สร้างสัมพันธ์ภาพกับคนอื่น
และแก้ไขสถานการณ์อย่างไร
7. ได้พัฒนาทักษะทางอารมณ์ รู้จักควบคุมอารมณ์ของตัวเอง และ
แสดงออกอย่างเหมาะสม
8. ได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร ให้คนอื่นเข้าใจง่ายและสื่อสารอย่างเหมาะสม
มีมารยาทในการสื่อสาร
9. มีบุคลิกที่น่าคบหา มีเพื่อนที่ชื่นชอบในตัวเขา
10. เป็นคนที่มีความรับผิดชอบ มีความเป็นผู้นำ



กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะ: การรู้จักปรับตัว และการทำงานเป็นทีม

กิจกรรมและการเล่นสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการร่วมแรงร่วมใจให้เด็กได้เป็นสมาชิกภายในทีมที่มีคุณค่าคนหนึ่งและเป็นที่ต้องการของทีม ได้แก่

1. เล่านิทาน : เลือก

นิทานที่มีเนื้อหาร่วมแรงร่วมใจ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันหรือความสามัคคี เพื่อปลูกฝังความคิดและความรู้สึกดี ๆ ต่อการมีส่วนร่วมในทีม ตัวละครในนิทานอาจเป็นฮีโร่ในดวงใจของเด็ก ๆ ให้เขาทำตาม เมื่อเล่าจบซักถามว่าเขาชอบตัวละครตัวไหน เพราะอะไร ชวนคุยว่าการร่วมมือกันมีข้อดีอย่างไร เป็นต้น



2. เล่นบทบาทสมมติ : เด็ก

เจนเนอเรชั่นอัลฟามักอยู่ในโลกของตัวเอง สังเกตคนอื่น ๆ น้อย กิจกรรมนี้อาจฝึกการสังเกตและทำความเข้าใจคนอื่น เพื่อจะได้แสดงบทบาทได้ อาจสมมติให้เขาเล่นเป็นบุคคลที่เขารู้จักและคุ้นเคย

3. เกมต่อความยาว : เกมนี้ใช้ของเล่นหรือตุ๊กตาของเล่นเป็นอุปกรณ์

การเล่น แข่งเป็นสองทีม จับเวลาแข่งกันว่าทีมไหนจะช่วยกันต่อของเล่นได้ยาวกว่ากันในเวลาที่กำหนด อาจใช้เวลาสั้น ๆ แค่ 30 นาที ให้วางของเล่นใส่ลังรวมกันไว้ วางแผนว่าจะหยิบของชิ้นไหนมาข้างก่อนออกสตาร์ท แล้วแต่ละทีมวิ่งมาเลือกของเล่นไปต่อยังจุดที่กำหนด หรือเปลี่ยนเป็นของใช้ภายในห้องก็จะได้ ความสุขตรงก็จะมีความสุขตรงที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์

4. ร้องเล่นเต้น

ด้วยกัน : อาจเปิดเพลงเด็กหรือเพลงในนิทาน แล้วชวนกันเต้น และร้องตามเพลงเป็นการฝึกให้ลูกเรียนรู้การฟัง การจับจังหวะ การสังเกตต้นแบบและพยายามทำไป พร้อมกับคนอื่น เป็นการฝึกทักษะการมีส่วนร่วมและใส่ใจสังเกตคนอื่น ๆ



5. D.I.Y. ลังกระดาษเป็นบ้านของเล่น : ช่วยฝึกทักษะให้เด็ก ๆ

ได้แสดงความคิดออกไอเดีย การวางแผนก่อนทำ ช่วยกันหาอุปกรณ์ และร่วมลงมือปฏิบัติด้วยกัน คอยกระตุ้นให้คิดออกแบบ คิดวิธีประดิษฐ์ อาจแนะนำเทคนิคที่เหมาะสมกับการติดกระดาษ วิธีตกแต่งบ้านของเล่น กระตุ้นให้คิดหาวัสดุอื่น มาประกอบ นอกจากได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม และได้ใช้ไอเดียสร้างสรรค์แล้ว ยังช่วยให้เห็นคุณค่าของสิ่งของรอบตัว



6. ทำแปลงปลูก

ต้นไม้ : ให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกพันธุ์พืช อาจแนะนำพันธุ์ผักหรือดอกไม้ที่โตเร็ว เพื่อให้สนุกกับการเฝ้าติดตามการเติบโตของต้นไม้ ช่วยเลือกกระถาง ช่วยกันเตรียมดิน

ลงมือปลูก รับผิดชอบในการรดน้ำต้นไม้ นอกจากนี้การปลูกต้นไม้ช่วยให้เด็ก ๆ ได้ฝึกฝนทักษะการสังเกตและรักธรรมชาติ



7. เกม 10 คำถาม :

เหมาะกับเด็กโตขึ้นมา เขียนชื่อตัวละครตัวโปรดหรือคนที่เด็กรู้จักบนกระดาษ พับครึ่งแล้วใส่ในกล่องให้แต่ละคนผลัดกันหยิบชื่อขึ้นมา คนหยิบห้ามมองชื่อพับกระดาษปิดวางไว้ ให้คนที่หยิบชื่อได้ตั้งคำถาม 10 คำถาม โดยคนตอบตอบได้แค่ ใช่ หรือ ไม่ใช่เท่านั้น กิจกรรมนี้ช่วยฝึกทักษะด้านการฟัง และฝึกพัฒนาการตั้งคำถาม



กิจกรรมนี้ช่วยฝึกให้เด็กมุ่งความสนใจไปที่คนนำคอยสังเกต ติดตามว่าคนนำจะทำอะไรบ้าง ขณะเดียวกันก็ได้ฝึกทักษะในการเป็นผู้นำไปด้วยกัน

9. เล่นเกมประเภททีม :

เล่นกีฬาตามความสามารถตามวัย อาจเป็นเกมโยนบอล หรือเตะฟุตบอล วิ่งผลัด แรลลี่ทาสสมบัติ กีฬาจะสอนให้เด็ก ๆ รู้ว่าการชนะไม่ได้สร้างมาจากความสามารถของคนคนเดียว แต่เป็นการชนะร่วมกันทั้งทีมที่ร่วมมือกัน ได้เรียนรู้ว่าคนอื่น ๆ ใช้วิธีอย่างไรในการให้ความร่วมมือ เพื่อไปถึงจุดมุ่งหมาย เรียนรู้ว่ามีภาระหน้าที่ ความสนุกสนาน ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน



8. เกมทำตามผู้นำ :

ให้ทุกคนเข้าแถว คนข้างหน้าเป็นผู้นำให้คนอื่น ๆ ทำท่าทางตามผู้นำ คอยกระตุ้นให้คนนำคิดท่าแปลกใหม่ ทำหน้าตาแปลก ๆ ส่งเสียง ร้องเพลง เลือกท่าทางที่เรียกเสียงฮาจากทุกคน ให้ทุกคนได้ผลัดกันเป็นผู้นำจนครบ

บันทึกการเรียนรู้

ชั้นความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

กิจกรรมสร้างเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นประสบการณ์

กิจกรรมทบทวนความรู้



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนความคิด และอภิปราย

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

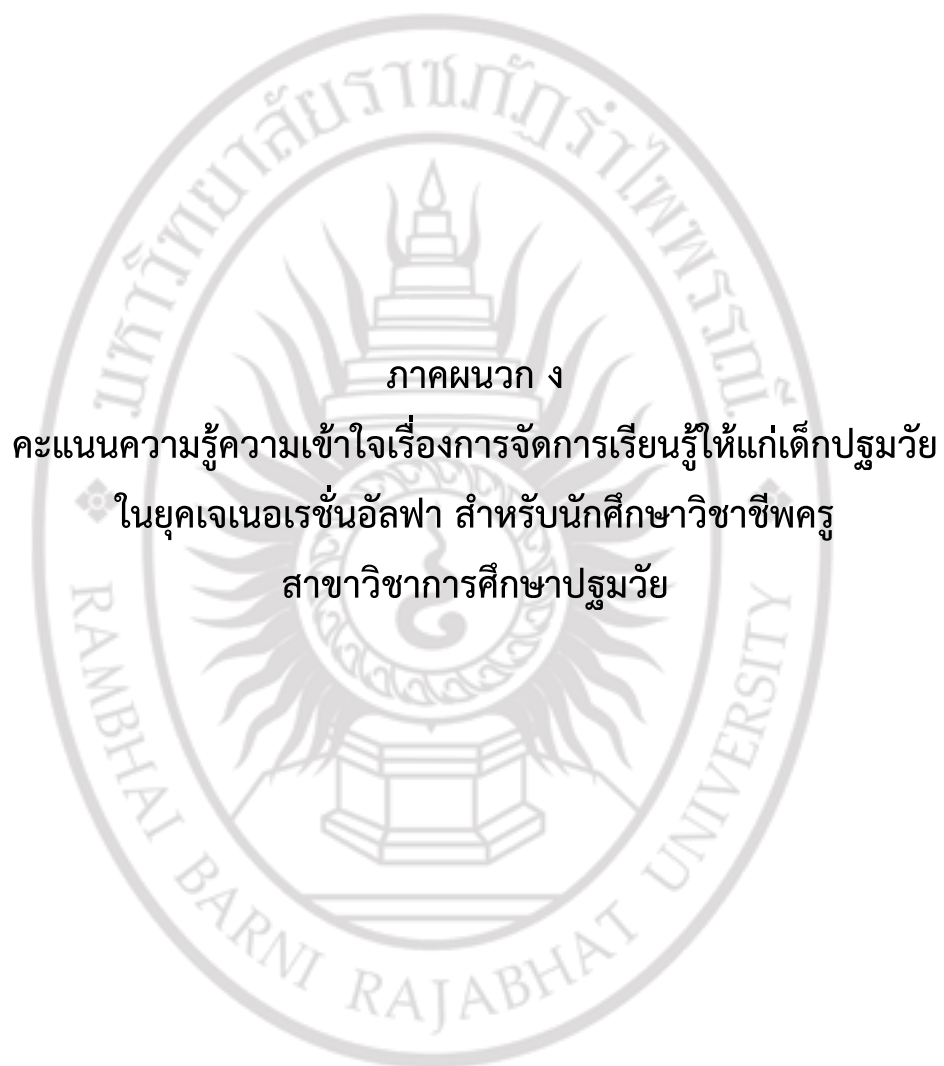
.....

.....

.....

ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือประยุกต์ใช้

กิจกรรมทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือการประยุกต์ใช้



ภาคผนวก ง

คะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัย

ในยุคเจเนอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ นำเสนอในตารางที่

ตารางที่ 6.1 คะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

ลำดับที่	คะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย	
	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ	หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ
1	12	25
2	15	26
3	14	24
4	11	23
5	12	24
6	14	25
7	13	28
8	12	25
9	13	22
10	15	20
11	16	22
12	12	20
13	11	28
14	13	27
15	14	25
16	12	26
17	11	24
18	10	26
19	13	23
20	14	27
21	12	25
22	10	26
23	7	28

ตารางที่ 6.1 (ต่อ) คะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุค

เจนเนอเรชั่นอัลฟา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย

ลำดับที่	คะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา	
	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้	หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้
24	12	26
25	12	27
26	15	25
27	12	23
28	10	25
29	15	24
30	16	26
31	14	27
32	16	25
33	14	29
34	13	26
35	14	28
รวม	449	880

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี