



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสดิโอ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก
ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสดิโอ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก
ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริม
วินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3"

ของ ภาณุทิวา กะรัตน์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง)

หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
ผู้วิจัย	ภรณ์ทิวา กะรัตน์
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566
คำสำคัญ	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, วินัยเชิงบวก, แอปพลิเคชันคลาสโดโจ

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำจาว อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน ประจำปีการศึกษา 2566 กลุ่มเป้าหมายจำนวน 23 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก 2) แอปพลิเคชันคลาสโดโจ 3) แบบประเมินความมีวินัยเชิงบวก จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ (1)ความรับผิดชอบ (2)ความตรงต่อเวลา (3)ความอดทนอดกลั้น (4)ความมีระเบียบวินัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มเดียว (t-test one sample) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 จำนวน 18 ชุด ได้แก่ แผนการเรียนรู้ นิทานสร้างวินัย สื่อประกอบการสอน และชุดอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างวินัยเชิงบวก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) นักเรียนมีพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันแอปพลิเคชันคลาสโดโจ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

Title	THE DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE COMBINED WITH CLASS DOJO TO ENHANCE POSITIVE DISCIPLINE FOR KINDERGARTEN 3
Author	Porntiwa Karat
Advisor	Associate Professor Rujroad Kaewurai, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Educational Technology and Communications (Plan B), Naresuan University, 2023
Keywords	instructional learning package, positive discipline, Class Dojo Application

ABSTRACT

The objectives of this independent study were: 1) to create and find quality instructional learning package in conjunction with class dojo Application ; To promote positive discipline of students in Kindergarten 3. 2) to compare the positive discipline behavior of Kindergarten 3 students before and after organizing learning by instructional learning package together with the Class Dojo Application 3) to compare positive discipline behaviors. After organizing learning with the criteria of 80 percent of kindergarten 3 students at Ban Nam Ngao School Mueang Nan District, Nan Province, academic year 2023, a target group of 23 people was obtained from purposive sampling. The research tools included 1) instructional learning package in conjunction with a Class Dojo Application to promote positive discipline 2) Class Dojo Application 3) Positive discipline assessment form, 4 areas: (1) responsibility (2) punctuality (3) tolerance (4) discipline Data were analyzed using statistics on the mean, standard deviation and one sample t-test. The research results showed that 1) The results of creating 18 sets of instructional package in conjunction with the Class Dojo Application to promote positive discipline in kindergarten 3 children, including learning plans. Discipline-building stories Teaching media and equipment sets for organizing activities to create positive discipline, consisting of a learning plan for 6 learning units, It is at the highest level of appropriateness. 2) Students have positive discipline behavior before class and after class with a set of learning activities in

conjunction with a Class Dojo Application. Scores after studying were higher than before. 3) Positive discipline behavior of kindergarten 3 students who studied with learning activity sets combined with the Class Dojo Application. Higher than the 80 percent threshold with statistical significance at 0.05



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้จะสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร อาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระ ที่เมตตา กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ข้อเสนอแนะ แนวคิดในการทำค้นคว้าอิสระ ที่มีคุณค่ายิ่ง ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขความบกพร่อง ติดตาม เอาใจใส่เป็นอย่างดี คุณแลจนสำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ ผู้ค้นคว้าอิสระสำนึกในคุณูปการของท่าน และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน ได้แก่ นายจักรวรรดิ ญาณกรสกุล ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ กลุ่มงานประสานส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาหลักสูตรการศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย นางกิตติยาภรณ์ เวงศ์วรธรณ์ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานการศึกษาปฐมวัย นางพันทิพา ใจจริม ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานการศึกษาปฐมวัย นางสมาพร จันทร์ทา ประธานสภายอนุบาล กลุ่มงานการศึกษาปฐมวัย นางบุษริน เรืองรุ่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานการศึกษาปฐมวัย และนางภคพร ด้วงอินทร์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานการศึกษาปฐมวัย ที่ได้กรุณาในการสละเวลาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า โดยให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เป็นอย่างดี ตลอดจนให้คำแนะนำที่มีคุณค่ายิ่งและขอขอบคุณนักเรียนชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านน้ำขาว จังหวัดน่าน ที่ได้ให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นอย่างดีในครั้งนี้

ขอขอบคุณ คณาจารย์ในสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาทุกท่านที่ได้มอบสติปัญญาอันมีค่าแก่ผู้ศึกษาค้นคว้า จนก่อให้เกิดเป็นงานค้นคว้าอิสระฉบับนี้ รวมทั้งเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับผู้ศึกษาค้นคว้าเสมอมา

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ครอบครัว และมิตรสหายที่ให้กำลังใจและการสนับสนุนในชีวิตการศึกษาและการทำงานมาตลอด ที่คอยเป็นกำลังใจและอำนวยความสะดวกทุกคนมีส่วนช่วยให้งานค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วง คุณประโยชน์ทั้งหลายอันเกิดจากการค้นคว้าอิสระนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดา ครูบาอาจารย์ คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังว่างานค้นคว้าอิสระนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาระดับปฐมวัยเพื่อเป็นรากฐานที่ดีมีคุณภาพ ในระดับสูงขึ้นไปและขอมอบเป็นเครื่องบูชาแทนพระคุณแผ่นดินสืบไป

สารบัญ

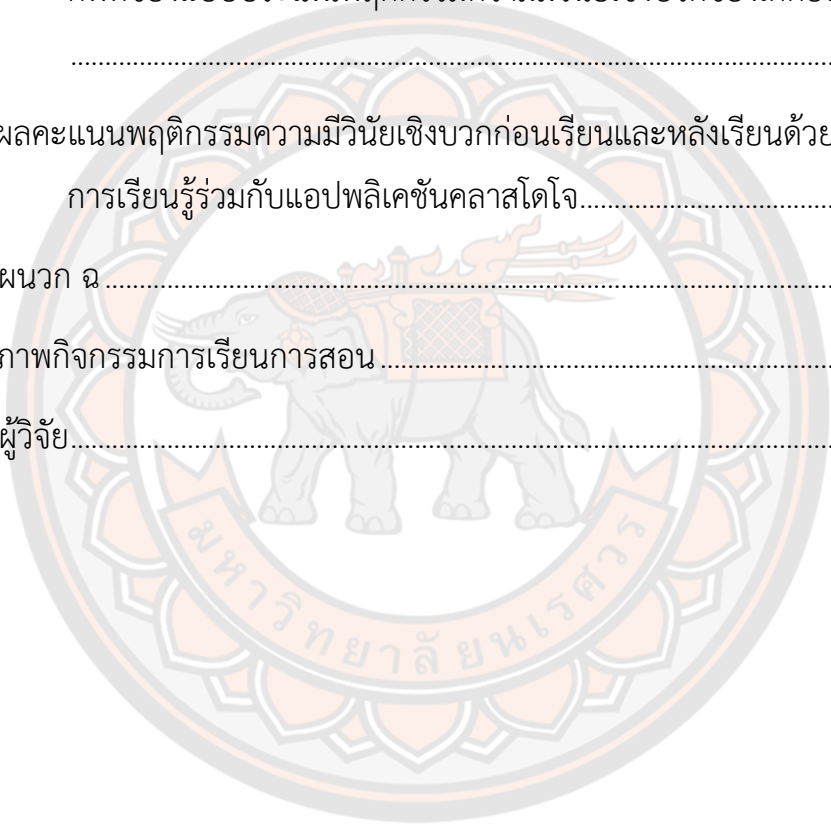
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
ประกาศคุณูปการ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	๗
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา	1
จุดมุ่งหมายการศึกษา	6
ความสำคัญของการศึกษา	6
ขอบเขตของการศึกษา.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	9
บทที่ 2.....	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย.....	11
1.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.....	11

1.2	สาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี	20
2.	ชุดกิจกรรม	32
2.1	ความหมายของชุดกิจกรรม	32
2.2	ความสำคัญของชุดกิจกรรม	33
2.3	องค์ประกอบของชุดกิจกรรม	34
2.4	ประเภทของชุดกิจกรรม	36
2.5	การสร้างชุดกิจกรรม	37
2.6	การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม	40
2.7	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย	40
2.8	สรุปทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย	41
3.	แอปพลิเคชันคลาสโดโจ (Class dojo Application)	42
3.1	ความหมายของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ	42
3.2	ส่วนประกอบของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ (class dojo)	46
3.3	การเข้าใช้งานโปรแกรม	49
3.4	แนวทางในการนำแอปพลิเคชันคลาสโดโจมาประยุกต์ใช้ในการจัดการชั้นเรียน	50
3.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ	51
3.6	สรุปทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคลาสโดโจ	51
4.	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก	52
4.1	ความหมายของวินัยเชิงบวก	52
4.2	ความหมายของการสร้างวินัยเชิงบวก	56

4.3	ปัจจัยส่งเสริมการสร้างวินัยเชิงบวก.....	58
4.4	กระบวนการสร้างวินัยเชิงบวก.....	59
4.5	เทคนิคการสร้างวินัยเชิงบวก.....	63
4.6	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก	72
4.7	สรุปทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก	74
5.	ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์.....	75
5.1	การพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์.....	75
5.2	ลำดับขั้นการพัฒนาทางสติปัญญาของมนุษย์ตามทฤษฎีของเพียเจต์	78
5.3	การนำทฤษฎีเพียเจต์ ไปใช้ในการเรียนการสอนและการพัฒนาหลักสูตร	79
5.4	การประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้.....	81
6.	ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบลงมือกระทำ (Operant Conditioning Theory)	
	82
6.1	แนวคิดของสกินเนอร์	82
6.2	การเสริมแรง (Reinforcement).....	83
6.3	หลักสำคัญของการใช้แรงเสริมในการสอน	83
6.4	การนำไปใช้ในการเรียนการสอน	84
6.5	สรุป.....	84
	กรอบแนวคิดของการวิจัย	85
	บทที่ 3.....	86
	วิธีดำเนินการวิจัย	86
	กลุ่มเป้าหมาย.....	86
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	86

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	89
การเก็บรวบรวมข้อมูล	93
การวิเคราะห์ข้อมูล	94
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	94
บทที่ 4.....	97
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	97
บทที่ 5.....	103
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	103
บรรณานุกรม.....	108
ภาคผนวก	114
ภาคผนวก ก	115
รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	116
หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	117
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ประเมินคุณภาพ).....	123
แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความมี วินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ	124
แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัย	126
ภาคผนวก ค	128
คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้ใจ.....	129
ตัวอย่างชุดกิจกรรมการจัดการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้ใจ ...	133
ภาคผนวก ง.....	150

คู่มือการใช้แบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	151
แบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	157
ภาคผนวก จ	158
ผลการประเมินคุณภาพขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	159
ผลการประเมินแบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับคำนิยาม ศัพท์ของแบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3	161
ผลคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม การเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ.....	162
ภาคผนวก ฉ	163
ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน	164
ประวัติผู้วิจัย.....	168



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยเด็กมีสุขนิสัยที่ดี.....	23
ตาราง 2 มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน.....	23
ตาราง 3 มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข	24
ตาราง 4 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	24
ตาราง 5 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรมและมีจิตใจที่ดีงาม	25
ตาราง 6 มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	25
ตาราง 7 มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย	26
ตาราง 8 มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	26
ตาราง 9 มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย	27
ตาราง 10 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้.....	28
ตาราง 11 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์.....	28
ตาราง 12 มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหา ความรู้ได้เหมาะสมกับวัย.....	29
ตาราง 13 เปรียบเทียบการสร้างวินัยเชิงบวก.....	62
ตาราง 14 แสดงพฤติกรรมระดับขั้นพัฒนาการเรียนรู้และการจัดหลักสูตรการสอนของ ผู้เรียน.....	80
ตาราง 15 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกได้ตามตาราง	87

ตาราง 16 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ	98
ตาราง 17 แสดงผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก ของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 เฉลี่ยรวมทุกด้าน	100
ตาราง 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจกับเกณฑ์ร้อยละ 80	101
ตาราง 19 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำงาม ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจกับเกณฑ์ร้อยละ 80	101
ตาราง 20 กำหนดการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการจัดประสบการณ์	131
ตาราง 21 ตารางการดำเนินกิจกรรม	132
ตาราง 22 ค่าคะแนนเฉลี่ยในการประเมินคุณภาพขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ	159
ตาราง 23 แสดงผลการประเมินแบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับคำนิยามศัพท์ของแบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ	161
ตาราง 24 แสดงผลคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ	162

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แผนภาพแสดงความเชื่อมโยงของหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๖) กับการประเมินพัฒนาการ.....	31
ภาพ 2 ภาพหน้าจอเว็บไซต์แอปพลิเคชันคลาสโตโจ.....	49
ภาพ 3 ภาพการทดลอง Skinner box.....	82
ภาพ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	85



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เด็กเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่า เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ การพัฒนาในเด็กปฐมวัยจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งทางรัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง รัฐบาลได้มีการดำเนินงานและพัฒนาเด็กปฐมวัย ภายใต้กฎหมายนโยบายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เริ่มตั้งแต่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 กำหนดเป็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2560 – 2597) มีเป้าหมายหลักให้คน “อยู่ดี มีสุข” โดยเฉพาะเด็ก “ให้มีทักษะพัฒนาการสมวัยแข็งแรง EQ สูง แก้ปัญหาเป็นวินัยดี มีคุณธรรม” โดยแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2564 – 2570 ได้กำหนดยุทธศาสตร์เพื่อให้เด็กปฐมวัยทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้านเต็มตามศักยภาพ เป็นพื้นฐานของความเป็นพลเมืองคุณภาพ ภายใต้ปรัชญา “เด็กปฐมวัยทุกคนต้องได้รับการดูแล พัฒนาและเรียนรู้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย อย่างมีคุณภาพและเท่าเทียม ตามศักยภาพตามวัยและต่อเนื่อง บนพื้นฐานของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุดสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพและความต้องการจำเป็นพิเศษของแต่ละบุคคล โดยคำนึงถึงความสุข ความเป็นอยู่ที่ดีการคุ้มครองสิทธิและความต้องการพื้นฐานของเด็กปฐมวัย รวมทั้งการปฏิบัติต่อเด็กทุกคนโดยยึดหลักศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์การมีส่วนร่วม การเป็นที่ยอมรับของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและการกระทำที่โปร่งเพื่อประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ” (แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย, 2564, หน้า 100)

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (กดยช.) ซึ่งตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 มีหน้าที่ในการเสนอแนะและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติต่อคณะรัฐมนตรีรวมถึงการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน วิเคราะห์สถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชนของประเทศ โครงการสำคัญที่เป็นผลจากการพิจารณาของ กดยช. ตามที่กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์เสนอ คือ โครงการเงินอุดหนุนเพื่อเลี้ยงดูเด็กแรกเกิดต่อเนื่อง เพื่อเป็นหลักประกันสิทธิขั้นพื้นฐาน ลดความเหลื่อมล้ำรวมทั้งคุ้มครองเด็กแรกเกิดและเด็กปฐมวัยให้ได้รับการดูแลและมีคุณภาพชีวิต ที่ดี โดยในส่วนของกลุ่มเด็กปฐมวัย ทั้ง 4 กระทรวงจะร่วมกันดำเนินงานภายใต้วิสัยทัศน์คนไทยเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และเป็นพลเมืองที่มีวินัย ตื่นรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต มีความรู้มีทักษะและทัศนคติที่เป็นค่านิยมที่ดีมีสุขภาพร่างกายและจิตใจที่สมบูรณ์ ตามกรอบการบูรณาการความร่วมมือการพัฒนาคน

ตลอดช่วงชีวิตในกลุ่มเด็กปฐมวัย 4 H ประกอบด้วย 1) Heart (ดีมีวินัย) 2) Head (เก่ง) 3) Hand (ใฝ่เรียนรู้มีทักษะ) และ 4) Health (แข็งแรง) โดยดำเนินงานเสริมหนุนกันในลักษณะของการบูรณาการทุกกระทรวง ตามที่ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา 54 วรรคสอง กำหนดว่า “...รัฐต้องดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษา เพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย โดยส่งเสริมให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคเอกชนเข้ามีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย...” นอกจากนี้กำหนดว่า “ในการดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนา...รัฐต้องดำเนินการให้ผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการศึกษาตามความถนัดของตน” ส่วนในมาตรา 258 ให้ดำเนินการปฏิรูปประเทศให้เกิดผล จ. ด้านการศึกษา “(1) ให้สามารถเริ่มดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาตามมาตรา 54 วรรคสอง เพื่อให้เด็กเล็กได้รับการพัฒนาร่างกาย จิตใจวินัย อารมณ์สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัยโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย” และพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2562 เป็นพระราชบัญญัติที่มีเจตนารมณ์เพื่อยกระดับความสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้อยู่ในลำดับต้นของวาระแห่งชาติและเพื่อให้เด็กปฐมวัยทุกคนในประเทศไทยได้รับการดูแล พัฒนา และจัดการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพตามหลักวิชาการที่กล่าวว่าช่วงปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นวัยที่สมองพัฒนาสูงสุดและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุด การมีกฎหมายว่าด้วยการพัฒนาเด็กปฐมวัย จะเป็นหลักประกันให้เด็กปฐมวัยที่อยู่ช่วงวัยสำคัญได้รับการอบรมเลี้ยงดู พัฒนาให้การศึกษา และได้รับการปกป้องเป็นพิเศษ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ ได้แก่ 1) ให้มารดาได้รับการดูแลในระหว่างตั้งครรภ์เพื่อให้บุตรที่อยู่ในครรภ์มีสุขภาพและพัฒนาการที่ดี 2) ให้เด็กปฐมวัยอยู่รอดปลอดภัยและได้รับความคุ้มครองให้พ้นจากการล่วงละเมิดไม่ว่าในทางใด 3) ให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาที่รอบด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์สังคมและสติปัญญาให้สมกับวัยเพื่อให้เกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลและความต้องการจำเป็นพิเศษ 4) สร้างคุณลักษณะให้เด็กปฐมวัยมีอุปนิสัยใฝ่ดีมีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถซึมซับสุนทรียะและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ 5) บ่มเพาะเจตคติของเด็กปฐมวัยให้เคารพคุณค่าของบุคคลอื่น มีจิตวิญญาณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเสมอภาคและมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก และ 6) ให้ผู้ดูแลเด็กปฐมวัยได้รับความรู้ทักษะและเจตคติที่ดีในการพัฒนาเด็กปฐมวัย (แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย, 2564, หน้า 110)

ซึ่งในปัจจุบัน โลกได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยมุ่งเน้นพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยีเป็นหลัก ซึ่งความเจริญขึ้นของประเทศเป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา แต่การพัฒนาต้องใช้หลักการพื้นฐาน

พฤติกรรมของคนในชาติด้วย การใช้กฎ กติกา ร่วมกันจะนำไปซึ่งความสำเร็จ ซึ่งก็คือ การมีวินัยในตนเอง หมายถึง การปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้นมาร่วมกันขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติร่วมกันในการดำรงชีวิตร่วมกัน เพื่อให้อยู่อย่างราบรื่นมีความสุข ความสำเร็จ โดยอาศัยการฝึกอบรม ให้ปฏิบัติตน รู้จักควบคุมตนเอง (กรมวิชาการ. 2542, หน้า 3) การที่ประเทศหนึ่งๆ จะพัฒนาหรือมีความเจริญก้าวหน้าได้มากน้อยเพียงไรต้องอาศัยเงื่อนไขสำคัญหลายประการ คุณภาพของคนหรือประชากรของประเทศนั้น ๆ นับว่าสำคัญยิ่ง โดยเฉพาะคุณภาพของคนในบ้านที่เกี่ยวกับความมีวินัย (รัตนะ บัวสนธ์. 2540, หน้า 19) จากประวัติศาสตร์ความเป็นมาของมนุษยชาติสอนให้เราตระหนักว่า คนชาติใดมีระเบียบวินัย มีความสามัคคีชนชาตินั้นก็จะเจริญรุ่งเรือง คนชาติใดที่ขาดระเบียบวินัยประเทศนั้นจะเสื่อมถอยและล่มสลายไป ซึ่งสาเหตุหลักของปัญหาจะต้องมองย้อนกลับมาที่ “วินัย” เพราะการที่บุคคลชาติวินัยในตนเองมีผลทำให้ชาติวินัยทางสังคมไปด้วยวินัยในตนเองเป็นจริยธรรมที่ควรได้รับการส่งเสริม เป็นพื้นฐานของการควบคุมตนเองซึ่งจะนำไปสู่การสร้างวินัยทางสังคม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นจุดหนึ่งของการพัฒนาประเทศ (วิภาหวัณ มูลสถาน. 2523, หน้า 2) การมีวินัยและรู้จักหน้าที่ถือว่าเป็นคุณสมบัติประจำตัวของทุกคน วัยเด็กเป็นวัยเริ่มต้นเป็นวัยเตรียมตัวเพื่อสร้างความเจริญมั่นคงในชีวิตนำชีวิตสู่ ความสุข ถูกต้องและสมบูรณ์ (กรมอนามัย. 2539, หน้า 46) การพัฒนาและให้ความคุ้มครองให้เด็กได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ การอบรมสั่งสอนเด็กให้เติบโตเป็นคนดี มีคุณธรรม ความรับผิดชอบ ความสุข และประสบความสำเร็จในชีวิต แต่ด้วยสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปทางเศรษฐกิจ การเกิดการแข่งขันและความเร่งรีบในการดำเนินชีวิต อาจทำให้เวลาในการอบรมเลี้ยงดูเด็กลดลง จนเกิดความไม่เข้าใจและห่างเหิน นอกจากนี้เด็กอาจมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจนทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองใช้ความรุนแรงต่อเด็กโดยไม่เจตนา แนวทางการอบรมเลี้ยงดูเด็กโดยไม่ใช้ความรุนแรง จึงควรใช้หลักการสร้างวินัย ถ้าการทำงานของสมอองด้านการจัดการบกร่องหรือไม่ได้รับการพัฒนาตามสมควรแล้ว ก็จะไปสู่ความลำบากในการทำงานเป็นเวลานาน ไม่นิ่ง มีอารมณ์รุนแรง โกรธง่าย ความจำไม่ดี จัดการเรื่องต่างๆ ได้ยากและไม่มีระเบียบวินัย (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, 2559)

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่อยู่ในช่วงการเจริญเติบโตที่มีการคิดและพัฒนาการทางสติปัญญามากที่สุด ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กวัยนี้ จึงต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อจะส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ซึ่งจะเรียนรู้ได้ดีจากประสบการณ์จริงและมีการบูรณาการผ่านการเล่น การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ที่น่าสนใจ ซึ่งธรรมชาติของเด็กปฐมวัยจะสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง มีจินตนาการ ความคิดริเริ่ม ชอบอิสระ ชอบ

ซักถาม สํารวจ โดยเฉพาะการเล่น เป็นกิจกรรมที่เด็กชอบมากที่สุด (ญาดา ช่อสูงเนิน. 2554, หน้า 1) รวมทั้งสอดคล้องกับแนวความคิดของเพียเจต์ (Piaget) ได้ กล่าวว่า กระบวนการทางสติปัญญา (Cognitive Process) แต่ละระยะจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง พัฒนาการเหล่านี้จะเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และประเพณีต่าง ๆ วิธีการดำรงชีวิตอาจมีส่วนช่วยให้เด็กพัฒนาได้แตกต่างกัน นอกจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ แล้วยังมี สกินเนอร์ (Burrhus Skinner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้คิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ “สกินเนอร์” ได้กล่าวไว้ว่า “การเสริมแรงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมซ้ำและพฤติกรรมของบุคคลส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมแบบเรียนรู้ปฏิบัติและพยายามเน้นว่า การตอบสนองต่อสิ่งเร้าใด ๆ ของบุคคล สิ่งเร้า นั้นจะต้องมีสิ่งเสริมแรงอยู่ในตัว หากลดสิ่งเสริมแรงลงเมื่อใด การตอบสนองจะลดลงเมื่อนั้น” ดังนั้นเด็กปฐมวัยถือว่าเป็นช่วงโอกาสทองของการเรียนรู้ ในวัยนี้สมองจะเติบโตอย่างรวดเร็ว ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาและได้รับการกระตุ้นด้วยวิธีที่ถูกต้อง จะช่วยสร้างเสริมให้มีความพร้อมสมบูรณ์ทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (ชนาธิป บุบผามาศ. 2553, หน้า 1) แต่ก็มีปัญหาที่เกิดขึ้นตามมา จากการใช้วิธีการเชิงลบเช่นนี้คือ เกิดความเบื่อหน่าย ทั้งครูผู้สอนและฝ่ายเด็กเอง เพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ต่อมา เมื่อเด็กเคยชินและเห็นว่าไม่ได้ผล ก็จะพยายามเพิ่มความรุนแรงหรือความเข้มข้นยิ่งขึ้น เช่น ดุด่ารุนแรงขึ้น เขียนตีหรือลงโทษด้วยวิธีอื่นๆ ที่รุนแรงขึ้นตามลำดับ เมื่อทำเช่นนี้ติดต่อกันไปนานๆ ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กก็จะเสียหายมากขึ้น ทำให้เกิดความห่างเหิน เด็กไม่ยอมเข้าใกล้ ไม่ปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา การใช้วินัยเชิงบวกนั้นส่งผลที่ดีต่อความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความรัก การเอาใจใส่ดูแล ซึ่งช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จและเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง การสร้างวินัยเชิงบวกคือการสอนและฝึกฝนเด็กให้มีพฤติกรรมตามที่คาดหวังโดยไม่ใช้ความรุนแรง ประเทศไทยของเราได้ให้การรับรองอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กขององค์การสหประชาชาติ ซึ่งห้ามการลงโทษเด็กทุกรูปแบบด้วย จึงสรุปได้ว่า การลงโทษเด็กด้วยความรุนแรง นอกจากจะไม่ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ การมีวินัยในตนเอง และอุปนิสัยหรือบุคลิกภาพของเด็กแล้ว ยังมีผลเสียต่าง ๆ อีกมาก เราจึงต้องคิดหาทางเลือกอื่นมาใช้แทนการส่งเสริมวินัยเชิงบวกจึงเป็นทางเลือกที่จะนำมาใช้แทนวิธีการที่รุนแรง

การสร้างวินัยในเด็กปฐมวัย เป็นการสร้างพฤติกรรมการมีวินัยที่เน้นการแสดงความรัก ความเอาใจใส่ พร้อม ๆ กับการบ่มเพาะลักษณะนิสัยเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยมีหลักการที่สำคัญ คือ การเคารพสิทธิของเด็ก เด็กจะเรียนรู้สิ่งที่เราสื่อสารได้ดี เมื่อเราสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพที่ดีกับเด็กก่อน ซึ่งการสร้างวินัยเชิงบวก นั้นมีความแตกต่างจากการลงโทษปกติ เพราะ

การลงโทษโดยทั่วไปจะเป็นการบังคับให้หยุดพฤติกรรมจากภายนอก ซึ่งสามารถหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กได้ทันที แต่ไม่อาจจะทำให้เด็กสำนึกได้ด้วยตัวเองและยังลงโทษมากเท่าไร การแสดงพฤติกรรมต่อต้านของเด็กก็มีมากขึ้นเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากการสร้างวินัยเชิงบวกที่เน้นการพูดคุย เพื่อรักษาความสัมพันธ์ ความเข้าใจ ความเข้าใจอันดีระหว่างกันไว้ (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2563, ออนไลน์) มีปรับความเข้าใจระหว่างกัน เพื่อหาทางแก้ปัญหาในพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็ก ถึงแม้ว่าวิธีนี้อาจต้องใช้เวลาในการปรับพฤติกรรมนานกว่าวิธีแรก แต่ถ้าสามารถทำให้สำเร็จ จะทำให้เด็กมีวินัยจากใจของตัวเองและจะเป็นผลที่ดีต่อเด็กไปในระยะยาว ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการแต่ละช่วงวัยของเด็ก การสื่อสารเชิงบวก และการจัดการกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหา โดยการทำความเข้าใจร่วมกัน การให้ทางเลือก การให้รางวัลและให้คำชมเชย ตระหนักถึงความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดูเด็กโดยไม่ใช้ความรุนแรง ซึ่งเด็กที่มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย, หน้า 26)

การนำแอปพลิเคชันแอปพลิเคชันคลาสโดโจซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการจัดการชั้นเรียนออนไลน์เข้ามามีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนและจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นระบบที่สนับสนุนการเรียนการสอนที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งแอปพลิเคชันคลาสโดโจมีตัวการ์ตูนใช้แทนตัวเด็กสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กเป็นอย่างดี มีการให้รางวัล การเช็กชื่อ การสุ่ม มีระบบจับเวลาในการทำกิจกรรม สามารถเก็บสะสมผลงานของนักเรียนได้ จึงทำให้แอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยให้ครูสามารถควบคุมพฤติกรรมของเด็กในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี รวดเร็วและง่ายดาย ซึ่งส่งผลให้เด็กนักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและมีการจดจ่อกันกิจกรรมการเรียนรู้ (กานต์ บุญศิริ, 2564, ออนไลน์)

จากการที่ได้ศึกษาสังเกตนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำจาว พบว่า นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 บางส่วนยังขาดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย อีกทั้งไม่มีสมาธิในขณะที่ทำงานหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ดังนั้นผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสนใจที่จะศึกษาการส่งเสริมวินัยเชิงบวกโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจที่จะทำให้เด็กมีคุณภาพทางพฤติกรรมที่ดี รวมไปถึงด้านการเรียนรู้ การปฏิบัติตน และการอยู่ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน การทำงานในอนาคต มีหลายปัจจัยที่สามารถส่งเสริมวินัยเชิงบวกได้ หากเด็กได้รับการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง ได้มีอิสระในการแสดงออก โดยอาศัยทั้งประสบการณ์เดิมและการจัดประสบการณ์ใหม่ที่เน้นการเสริมแรง

สามารถช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง มีความการคิดกล้าทำ และยังส่งเสริมให้เด็กเกิดการพัฒนาให้เหมาะสมตามวัย เพื่อเป็นแนวทางในการวางรากฐาน การพัฒนาให้เด็กเติบโตไปสู่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงกับการเป็นพลวัตของโลกในศตวรรษที่ 21 และมีศักยภาพในการสร้างสรรค์สังคมสู่ความสมดุลและยั่งยืนสืบไป

คำถามการวิจัย

1. การใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจจะช่วยสร้างวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลปีที่ 3 ได้หรือไม่ อย่างไร
2. เทคนิคและวิธีการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ ในการส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลปีที่ 3 ควรเป็นอย่างไร

จุดมุ่งหมายการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก โดยกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะไว้ดังนี้

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ความสำคัญของการศึกษา

1. ได้ชุดกิจกรรมการสร้างวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจเพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
2. ได้แนวทางของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจเพื่อสร้างความมีวินัยเชิงบวก

ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านน้ำยาว จำนวน 23 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ชุติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก

ตัวแปรตาม พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 ประกอบด้วย

- 1) ความรับผิดชอบ
- 2) ความตรงต่อเวลา
- 3) ความอดทนอดกลั้น
- 4) ความมีระเบียบวินัย

ระยะเวลาในการศึกษา

การทดลองครั้งนี้กระทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 18 ครั้ง ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที

นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุติกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือย่อย ได้แก่ แผนการสอน นิทานสร้างวินัย สื่อประกอบการสอน และชุดอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม เพื่อสร้างวินัยเชิงบวก ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

หน่วยที่ 1 เรื่อง หนูมีความรับผิดชอบ

หน่วยที่ 2 เรื่อง หนูรู้หน้าที่

หน่วยที่ 3 เรื่อง หนูน้อยตรงต่อเวลา

หน่วยที่ 4 เรื่อง หนูรู้พอเพียง

หน่วยที่ 5 เรื่อง เด็กดีรู้จักใช้เทคโนโลยี

หน่วยที่ 6 เรื่อง เด็กดีมีระเบียบวินัย

แอปพลิเคชันคลาสโดโจ (Class dojo Application) หมายถึง เว็บไซต์การจัดการชั้นเรียนแบบออนไลน์ที่ใช้ในการสร้างพฤติกรรมเชิงบวกและส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมและพฤติกรรมที่ดีในนักเรียนในชั้นเรียนปฐมวัย เว็บไซต์นี้มีการใช้งานและส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสังคมและการสร้างวินัยในนักเรียน โดยผ่านการติดตามและส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกในระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ด้วยการสร้างระบบรางวัลและโอกาส

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยประกอบด้วยเครื่องมือย่อย ได้แก่ แผนการสอน นิทานสร้างวินัย สื่อประกอบการสอน และชุดอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กพัฒนาพฤติกรรมที่ดีและความมีระเบียบวินัย โดยใช้วิธีที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ โดยผนวกเข้ากับการให้คะแนนผ่านเว็บไซต์ออนไลน์แอปพลิเคชันคลาสโดโจ เมื่อเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนด เพื่อสร้างพื้นฐานให้เด็กพัฒนาทักษะทางสังคมและทักษะในการควบคุมตนเอง

การสร้างควมมีวินัยเชิงบวกในเด็กอนุบาล หมายถึง การใช้แผนการจัดการเรียนรู้ กระบวนการที่เน้นให้เด็กพัฒนาพฤติกรรมที่ดีและมีระเบียบ โดยใช้วิธีที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ เพื่อสร้างพื้นฐานให้เด็กพัฒนาทักษะทางสังคมและทักษะในการควบคุมตนเอง

พฤติกรรมควมมีวินัยเชิงบวก หมายถึง รูปแบบของพฤติกรรมที่เน้นการปรับปรุงและพัฒนาตนเองในทางบวก เพื่อให้สามารถประสบความสำเร็จและความสุขในชีวิตได้มากขึ้น พฤติกรรมเชิงบวกมักเกี่ยวข้องกับการสร้างนิสัยที่ดี พัฒนาทักษะและความสามารถที่มีประโยชน์ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความรับผิดชอบ การที่เด็กแสดงออกด้วยการปฏิบัติตามหน้าที่ด้วยตนเอง ได้แก่ การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ การปฏิบัติตามกฎของห้องเรียน การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้เรียบร้อย การรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด การรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้ว 2) ความตรงต่อเวลา สามารถจัดการเวลาอย่างมีวินัย การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่น การมาเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ 3) ความอดทนอดกลั้น การที่เด็กควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง แล้วแสดงออกอย่างเหมาะสมด้วยตนเอง เช่น การเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง การเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ออกนอกแถวหรือวิ่ง การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ การไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความสงบ 4) ความมีระเบียบวินัย สามารถนำสิ่งของที่ใช้เสร็จแล้วเก็บเข้าที่เดิม เช่น เก็บของเล่นเข้าที่ วางรองเท้าบนชั้นวาง การช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน การร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้

นักเรียนอนุบาลปีที่ 3 หมายถึง เด็กอนุบาลชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนเด็กทั้งหมด 23 คน โรงเรียนบ้านน้ำจาว จังหวัดน่าน

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

พฤติกรรมการมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสดิจิทัลเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยผลจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำงาม ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการศึกษา ทฤษฎี หลักการ ความสำคัญจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
 - 1.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
 - 1.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมเด็กปฐมวัย
 - 2.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 2.2 ความสำคัญของชุดกิจกรรม
 - 2.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
 - 2.4 ประเภทของชุดกิจกรรม
 - 2.5 การสร้างชุดกิจกรรม
 - 2.6 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
 - 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 2.8 สรุป
3. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ
 - 3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ
 - 3.2 ส่วนประกอบของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ
 - 3.3 การเข้าใช้งานโปรแกรม
 - 3.4 แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการชั้นเรียน
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ
 - 3.6 สรุป
4. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก
 - 4.1 ความหมายของการสร้างวินัยเชิงบวก
 - 4.2 ปัจจัยส่งเสริมการสร้างวินัยเชิงบวก
 - 4.3 กระบวนการสร้างวินัยเชิงบวก

4.4 เทคนิคการสร้างวินัยเชิงบวก

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก

4.6 สรุป

5. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพียเจต์

5.1 การพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

5.2 ลำดับขั้นการพัฒนาทางสติปัญญาของมนุษย์ตามทฤษฎีของเพียเจต์

5.3 การนำทฤษฎีเพียเจต์ ไปใช้ในการเรียนการสอนและการพัฒนา

หลักสูตร

5.4 การประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้

5.5 สรุป

6. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบ

ลงมือกระทำ (Operant Conditioning Theory)

6.1 แนวคิดของสกินเนอร์

6.2 การเสริมแรง (Reinforcement)

6.3 หลักสำคัญของการใช้แรงเสริมในการสอน

6.4 การนำไปใช้ในการเรียนการสอน

6.5 สรุป

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

1.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข และเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มี

วินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก

หลักการ

เด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอน เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนา และให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้าน อย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพโดยมีหลักการดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
3. ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนที่เพียงพอ
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข
5. สร้างความรู้ ความเข้าใจและประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พัฒนาขึ้นบนแนวคิดหลักสำคัญเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย โดยถือว่าการเล่นของเด็กเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมอง ผ่านสื่อที่ต้องเอื้อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้ หลักสูตรฉบับนี้มีแนวคิดในการจัดการศึกษาปฐมวัย ดังนี้

1. **แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก** พัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อเนื่องในตัวมนุษย์เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิไปจนตลอดชีวิต พัฒนาการของเด็กแต่ละคนจะมีลำดับขั้นตอนลักษณะเดียวกัน แต่อัตราและระยะเวลาในการผ่านขั้นตอนต่าง ๆ อาจแตกต่างกันได้ขั้นตอน

แรกๆจะเป็นพื้นฐานสำหรับพัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาแต่ละส่วนส่งผลกระทบซึ่งกันและกัน เมื่อด้านหนึ่งก้าวหน้าอีกด้านหนึ่งจะก้าวหน้าตามด้วย ในทำนองเดียวกันถ้าด้านหนึ่งด้านใดผิดปกติจะทำให้ด้านอื่น ๆผิดปกติตามด้วย แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการด้านร่างกายอธิบายว่าการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กมีลักษณะต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น เด็กจะพัฒนาถึงขั้นใดจะต้องเกิดวุฒิภาวะของความสามารถด้านนั้นก่อน สำหรับทฤษฎีด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคมอธิบายว่า การอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็กส่งผลต่อบุคลิกภาพของเด็ก เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ความรักและความอบอุ่นเป็นพื้นฐานของความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กที่ได้รับความรักและความอบอุ่นจะมีความไว้วางใจในผู้อื่น เห็นคุณค่าของตนเอง จะมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเป็นประชาธิปไตยและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาอธิบายว่า เด็กเกิดมาพร้อมวุฒิภาวะ ซึ่งจะพัฒนาขึ้นตามอายุ ประสบการณ์ รวมทั้งค่านิยมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก การเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเล่นอย่างมีจุดมุ่งหมายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วย จากการเล่นเด็กจะมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ผ่อนคลายอารมณ์ และแสดงออกของตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ดังนั้นเด็กควรมีโอกาสเล่น ปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สิ่งแวดล้อมรอบตัว และเลือกกิจกรรมการเล่นด้วยตนเอง

3. แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานของสมอง สมองเป็นอวัยวะที่มีความสำคัญที่สุดในร่างกายของคนเรา เพราะการที่มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้นั้นต้องอาศัยสมองและระบบประสาทเป็นพื้นฐานการรับรู้ รับความรู้สึกจากประสาทสัมผัสทั้งห้า การเชื่อมโยงต่อกันของเซลล์สมองส่วนมากเกิดขึ้นก่อนอายุ 5 ปี และปฏิสัมพันธ์แรกเริ่มระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ มีผลโดยตรงต่อการสร้างเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อ โดยในช่วง 3 ปีแรกของชีวิต สมองเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วมาก มีการสร้างเซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อขึ้นมามากมาย มีการสร้างไขมันหรือมันสมองหุ้มล้อมรอบเส้นใยสมองด้วยพอลิแกออย 3 ปี สมองจะมีขนาดประมาณ 80% ของสมองผู้ใหญ่ มีเซลล์สมองนับหมื่นล้านเซลล์ เซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อเหล่านี้ยิ่งได้รับการกระตุ้นมากเท่าใด การเชื่อมโยงกันระหว่างเซลล์สมองยิ่งมีมากขึ้นและความสามารถทางการคิดยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น ถ้าหากเด็กขาดการกระตุ้นหรือส่งเสริมจาก

สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม เซลล์สมองและจุดเชื่อมต่อที่สร้างขึ้นมากก็จะหายไป เด็กที่ได้รับความเครียด อยู่ตลอดเวลาจะทำให้ขาดความสามารถที่จะเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ส่วนต่าง ๆ ของสมองเจริญเติบโต และเริ่มมีความสามารถในการทำหน้าที่ในช่วงเวลาต่างกัน จึงอธิบายได้ว่าการเรียนรู้ทักษะบางอย่าง จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเฉพาะในช่วงเวลาหนึ่งที่เรียกว่า “หน้าต่างของโอกาสการเรียนรู้” ซึ่งเป็นช่วงที่พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูและครูสามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาสิ่งนั้น ๆ ได้ดีที่สุด เมื่อพ้นช่วงนี้ไปแล้วโอกาสนั้นจะฝีกยากหรือเด็กอาจทำไม่ได้เลย เช่น การเชื่อมโยงวงจรประสาทของการมองเห็นและรับรู้ภาพ จะต้องได้รับการกระตุ้นทำงานตั้งแต่ 3 หรือ 4 เดือนแรกของชีวิตจึงจะมีพัฒนาการตามปกติ ช่วงเวลาของการเรียนภาษาคือ อายุ 3 – 5 ปีแรกของชีวิต เด็กจะพูดได้ชัด คล่องและถูกต้อง โดยการพัฒนาจากการพูดเป็นคำ ๆ มาเป็นประโยคและเล่าเรื่องได้ เป็นต้น

4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยากกลายเป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง การใช้สื่อการเรียนรู้ต้องปลอดภัยต่อตัวเด็กและเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจ และความต้องการของเด็กที่หลากหลาย สื่อประกอบการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยควรมีสื่อทั้งที่เป็นประเภท ๒ มิติและ/หรือ ๓ มิติ ที่เป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ครบทุกด้าน ทั้งนี้ สื่อต้องเอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าโดยการจัดการใช้สื่อสำหรับเด็กปฐมวัยต้องเริ่มต้นจากสื่อของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่างและสัญลักษณ์ตามลำดับ

5. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม เด็กเมื่อเกิดมาจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งไม่เพียงแต่จะได้รับอิทธิพลจากการปฏิบัติแบบดั้งเดิมตามประเพณี มารดก และความรู้ของบรรพบุรุษ แต่ยังได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ ค่านิยมและความเชื่อของบุคคลในครอบครัว และชุมชนของแต่ละที่ด้วย บริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่หรือแวดล้อมตัวเด็กทำให้เด็กแต่ละคนแตกต่างกันไป ครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ครูควรต้องเรียนรู้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเด็กที่ตนรับผิดชอบ เพื่อช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนา เกิดการเรียนรู้และอยู่ในกลุ่มคนที่มาจากพื้นฐานเหมือนหรือต่างจากตนได้อย่างราบรื่นมีความสุข เป็นการเตรียมเด็กไปสู่สังคมในอนาคตกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความหลากหลายทางความคิด ความเชื่อและวัฒนธรรมเช่น ความคล้ายคลึงและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทยกับประเทศ

เพื่อนบ้านเรื่องศาสนา ประเทศ พม่า ลาว กัมพูชาก็จะคล้ายคลึงกับคนไทยในการทำบุญตักบาตร การสวดมนต์ไหว้พระ การให้ความเคารพพระสงฆ์ การทำบุญเลี้ยงพระ การเวียนเทียนเนื่องในวันสำคัญทางศาสนา ประเพณีเข้าพรรษา สำหรับประเทศมาเลเซีย บรูไน อินโดนีเซีย ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลามจึงมีวัฒนธรรมแบบอิสลาม ประเทศฟิลิปปินส์ได้รับอิทธิพลจากคริสต์ศาสนา ประเทศสิงคโปร์และเวียดนามนับถือหลายศาสนา โดยนับถือลัทธิธรรมเนียมแบบจีนเป็นหลัก เป็นต้น

6. แนวคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูควบคู่การให้การศึกษา การจัดการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กบนพื้นฐานของการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษา หรือการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนอย่างเป็นองค์รวม การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยหมายถึงรวมถึงการดูแลเอาใจใส่เด็กด้วยความรัก ความอบอุ่น ความเอื้ออาทร การดูแลสุขภาพ โภชนาการ และความปลอดภัย และการอบรมกล่อมเกล่าให้เด็กมีจิตใจดี มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น มีการดำเนินชีวิตที่เหมาะสม และมีทักษะชีวิต การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็ก การเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็ก และการปฏิบัติตนของผู้ใหญ่ที่ดูแลเด็ก ที่มุ่งตอบสนองความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจของเด็ก โดยมุ่งให้เด็กมีร่างกายแข็งแรง มีสุขภาพดี อารมณ์แจ่มใสมีความประพฤติดี มีวินัย รู้จักควบคุมตนเอง มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การอบรมเลี้ยงดูที่มีผลดีต่อพัฒนาการของเด็ก คือ การที่ผู้ใหญ่ที่แวดล้อมเด็กให้ความรัก ความอบอุ่น การยอมรับความคิดเห็นของเด็ก การใช้เหตุผลในการอบรมเลี้ยงดู ผู้ใหญ่ที่ดูแลเด็กจะต้องเป็นผู้ที่มีความมั่นคงทางอารมณ์และปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กใช้การสร้างวินัยเชิงบวกในการอบรมบ่มนิสัย ซึ่งจะช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองมีเป้าหมายชีวิต มีวินัยในตนเอง มีสัมพันธภาพที่ดีต่อผู้อื่น สามารถจัดการกับความเครียดและปัญหาต่าง ๆ ได้การอบรมเลี้ยงดูจึงเป็นแนวคิดสำคัญที่ครอบครัวและสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยต้องปฏิบัติอย่างสอดคล้องต่อเนื่องกัน สำหรับการให้การศึกษาเด็กในช่วงปฐมวัยนั้น ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้หรือสั่งให้เด็กทำ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้โดยการจัดสิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ที่หลากหลายผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมตามวัยให้เด็กเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ จากการลงมือปฏิบัติ และค้นพบด้วยตนเอง มีการกำหนดจุดมุ่งหมายและการวางแผนในการจัดประสบการณ์และกิจกรรมทั้งรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยคำนึงถึงเด็กเป็นสำคัญและพัฒนาเด็กแต่ละคนอย่างเต็มศักยภาพ

7. แนวคิดเกี่ยวกับการบูรณาการ เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่เรียนรู้ผ่านการเล่นและการทำกิจกรรมที่เหมาะสมตามวัย เป็นหน้าที่ของผู้สอนต้องวางแผนโดยบูรณาการทั้งวิทยาศาสตร์

คณิตศาสตร์ ศิลปะ ภาษาดนตรี และการเคลื่อนไหว คุณธรรม จริยธรรม สุขภาพอนามัย และศาสตร์อื่น ๆ โดยไม่แบ่งเป็นรายวิชา แต่จะมีการผสมผสานความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติของแต่ละศาสตร์ในการจัดประสบการณ์ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น ๆ เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยของเด็ก เพื่อพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการผ่านสาระการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย ประสบการณ์สำคัญด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และสาระที่ควรเรียนรู้ ได้แก่ ตัวเด็ก บุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก โดยออกแบบการจัดประสบการณ์และกิจกรรมที่ทำให้เกิดความหลากหลาย ภายใต้ สาระการเรียนรู้ทั้ง ประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ที่มีการเชื่อมโยงกับการพัฒนามาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็ก และความสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาปฐมวัยของหลักสูตร โดยมีรูปแบบการจัดประสบการณ์ตามความเหมาะสมของแต่ละสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาการเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ ประสบการณ์ การเรียนรู้ของเด็กจะจัดขึ้นโดยคำนึงถึงธรรมชาติของเด็กที่เรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ การสำรวจ การทดลอง การสร้างชิ้นงานที่สร้างสรรค์ และการเห็นแบบอย่างที่ดี การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายจะช่วยตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลส่งเสริมความชอบ ความสนใจ และความถนัด ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาอย่างรอบด้าน พัฒนาทักษะชีวิต และทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติ และพัฒนาการตามวัยของเด็กที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล การจัดประสบการณ์การเรียนการสอนในระดับปฐมวัยยึดหลักการบูรณาการที่ว่า หนึ่งแนวคิดเด็กสามารถเรียนรู้ได้หลายกิจกรรม หนึ่งกิจกรรมเด็กสามารถเรียนรู้ได้หลายทักษะและหลายประสบการณ์สำคัญ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องวางแผนการจัดประสบการณ์ในแต่ละวันให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นที่หลากหลายกิจกรรม หลากหลายทักษะ หลากหลายประสบการณ์สำคัญอย่างเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ เพื่อให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560

8. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถนำสื่อ เทคโนโลยี และการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนมาสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้ โดยสื่อเป็นตัวกลางและเครื่องมือเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ สื่อสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น สามารถเป็นบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ ของเล่น ตลอดจนเทคนิควิธีการ ที่กำหนดไว้ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยากกลายเป็นรูปธรรม เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง การใช้สื่อการเรียนรู้ต้องปลอดภัยต่อตัวเด็กและเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความ

แตกต่างกันระหว่างบุคคล ความสนใจ ความชอบ และความต้องการของเด็กที่หลากหลาย ควรมีสื่อที่เป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อภูมิปัญญาท้องถิ่น และสื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ครบทุกด้าน ทั้งนี้ สื่อต้องเอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และส่งเสริมการลงมือปฏิบัติจริงของเด็กโดยการจัดสื่อสำหรับเด็กปฐมวัยต้องเริ่มต้นจากสื่อของจริงของจำลอง (3 มิติ) ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง (2 มิติ) และสัญลักษณ์จรรยาบรรณไปสู่นามธรรมตามลำดับ

สำหรับเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อการตอบสนองความต้องการและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถเป็นอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ของเล่นเด็ก และวิธีการใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมต้องเป็นการเลือกใช้อย่างมีจุดมุ่งหมาย เครื่องมือประเภทดิจิทัลและอิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมการใช้กับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี สำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป ควรใช้กับเด็กอย่างมีจุดมุ่งหมาย และใช้เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ จำกัดช่วงเวลาในการใช้ และมีข้อตกลงในการใช้อย่างเหมาะสมกับวัย โดยใช้เป็นทางเลือกไม่บังคับใช้ และไม่ใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสื่อหลัก

ส่วนการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เป็นการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมทั้งทางกายภาพ และทางจิตภาพ ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนเพื่อส่งเสริมประสบการณ์และสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กรวมทั้งการเสริมบรรยากาศที่ดีสำหรับการเรียนรู้ โดยมุ่งให้ผู้สอนและเด็กมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกับสภาพแวดล้อมที่ดีควรสะอาด ปลอดภัย อากาศสดชื่น ผ่อนคลาย ไม่เครียด เด็กมีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเองและพัฒนาการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

9. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินตามสภาพจริง การประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัยยึดวิธีการสังเกตเป็นส่วนใหญ่ เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและสอดคล้องสัมพันธ์กับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมประจำวัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก สำหรับการส่งเสริมความก้าวหน้า และช่วยเหลือสนับสนุนเมื่อพบเด็กล่าช้าหรือมีปัญหาที่เกิดจากพัฒนาการและการเรียนรู้ ไม่ใช่การตัดสินผลการศึกษาและไม่ใช้แบบทดสอบในการประเมิน เป็นการประเมินตามสภาพจริงที่มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ ใช้วิธีการและเครื่องมือประเมินที่หลากหลายอย่างมีจุดมุ่งหมาย เหมาะสมกับศักยภาพในการเรียนรู้และพัฒนาการตามวัยของเด็ก ตลอดจนรูปแบบการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่เด็กได้รับ และแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กที่มีการเก็บข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยใช้เรื่องราวเหตุการณ์ กิจกรรมตามสภาพจริงหรือคล้ายจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ จากกรปฏิบัติกิจกรรมหรือการสร้างงานที่เป็นผลผลิตเพื่อเป็นการสะท้อนภาพที่แท้จริง มีการนำเสนอ

หลักฐานในการประเมินที่น่าเชื่อถือในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อสื่อสารผลการประเมินให้แก่ครอบครัว รวมทั้งผู้เกี่ยวข้องที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กโดยสามารถบอกได้ว่าเด็กเกิดการเรียนรู้และมีความก้าวหน้าเพียงใด ข้อมูลจากการประเมินพัฒนาการจะช่วยผู้สอนในการวางแผนการจัดกิจกรรมชี้ให้เห็นความต้องการพิเศษของเด็กแต่ละคน ใช้เป็นข้อมูลในการสื่อสารกับพ่อแม่ ผู้ปกครองเด็ก และขณะเดียวกันยังใช้ในการประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพการจัดการศึกษาให้กับเด็กในวัยนี้ได้อีกด้วย

10. แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของครอบครัว สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย และชุมชน การพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพต้องอาศัยความร่วมมือของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครอง รวมทั้งบุคคลในครอบครัวเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเด็กมากที่สุด และครอบครัวเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ของเด็ก สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยจะเป็นส่วนสำคัญที่อบรมเลี้ยงดูและพัฒนาเด็ก จึงไม่เพียงแต่แลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการเด็กเท่านั้น แต่ยังต้องมีการทำงานร่วมกับครอบครัวและชุมชนที่มีรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาเด็กร่วมกัน เช่น โปรแกรมการให้การศึกษแก่ผู้ปกครองในการดูแลและพัฒนาเด็ก โปรแกรมการช่วยเหลือครอบครัวและเด็กในด้านสุขภาพอนามัย โภชนาการ และการส่งเสริมพัฒนาการการเยี่ยมบ้านเด็ก การสร้างช่วงรอยเชื่อมต่อระหว่างการศึกษาในระดับอนุบาลกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หรือเข้าสู่สถานศึกษา การสื่อสารกับผู้ปกครองในช่องทางต่าง ๆ ที่เหมาะสม การขออาสาสมัครผู้ปกครองที่มีความสามารถหลากหลาย มีเวลา หรือต้องการช่วยเหลือสนับสนุนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การสนับสนุน การเรียนรู้ของเด็กที่บ้านที่เชื่อมต่อกับสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย การเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในการดำเนินงานของสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย การสร้างความร่วมมือให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกาจัดกิจกรรม การให้บริการและสนับสนุนตลอดจนการเป็นแหล่งเรียนรู้ของเด็ก โดยการที่มีประสิทธิภาพจะต้องอาศัยความไว้วางใจ ความเคารพซึ่งกันและกัน รวมทั้งการร่วมรับผิดชอบสำหรับการจัดการศึกษาให้แก่เด็กปฐมวัยอย่างมีคุณภาพ

11. แนวคิดเกี่ยวกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความเป็นไทย และความหลากหลาย การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ส่งผลต่อวิถีชีวิตและการจัดการศึกษาเพื่อเตรียมเด็กสู่นาคต อย่างไรก็ตาม เด็กเมื่อเกิดมาจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งไม่เพียงแต่จะได้รับอิทธิพลจากการปฏิบัติแบบดั้งเดิมตามประเพณี มรดก และกรถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษแล้ว ยังได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ ค่านิยม และความเชื่อของบุคคลในครอบครัวและชุมชนของแต่ละที่ด้วย โดยบริบททางสังคม และวัฒนธรรมที่เด็กอาศัย

อยู่หรือแวดล้อมรอบตัวเด็กมีอิทธิพลต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ ตลอดจนการพัฒนาศักยภาพของแต่ละคน ผู้สอนควรต้องเรียนรู้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเด็กที่ตนรับผิดชอบ เพื่อช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาและเกิดการเรียนรู้และดำเนินชีวิตอยู่ในกลุ่มคนที่มาจากพื้นฐานเหมือนหรือต่างจากตนได้อย่างราบรื่นมีความสุข เป็นการเตรียมเด็กไปสู่สังคมในอนาคตกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความหลากหลายทางความคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรม โดยคำนึงถึงความเป็นไทยที่มีมรดกทางวัฒนธรรมทั้งในด้านภาษา มารยา คุณธรรมจริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่งดงาม และที่สำคัญคือ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่เป็นหลักคิดในการดำเนินชีวิตที่เน้นความพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกัน การใช้ความรู้ควบคู่คุณธรรมโดยในการจัดการศึกษาต้องมีการคำนึงถึงทั้งด้านเชื้อชาติ ศาสนา เศรษฐฐานะ เพศ วัย ความต้องการพิเศษที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยสามารถพัฒนาให้เด็กมีความเข้าใจในตนเอง เข้าใจผู้อื่น และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในแนวคิดและความหลากหลายเท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรอบด้าน โดยสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยสามารถจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาที่มีอัตลักษณ์ มีการวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการจัดกิจกรรมที่สร้างความเชื่อมโยงกับสังคม วัฒนธรรม ความเป็นไทย และความหลากหลาย

จากแนวคิดของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่สำคัญเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กที่มีความสัมพันธ์ และพัฒนาต่อเนื่องเป็นขั้นตอนไปพร้อมทุกด้าน แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวมและการปฏิบัติที่เหมาะสมกับพัฒนาการแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง ซึ่งสมองหากได้รับการกระตุ้นจะมีความสามารถในการเรียนรู้ และจดจำได้มากขึ้นแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและการเรียนรู้ที่ยืดให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงด้วยตัวเด็กในสิ่งแวดล้อมที่เป็นอิสระเอื้อต่อการเรียนรู้และจัดกิจกรรมบูรณาการให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละคนโดยถือว่าการเล่นอย่างมีความหมายเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้เด็กและแนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของครอบครัว หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความเป็นไทยและความหลากหลาย ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน และจากพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2562 มาตราต่าง ๆ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 จึงกำหนดสาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี ขึ้น ซึ่งจะกล่าวรายละเอียดต่อไป

1.2 สาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3–6 ปี

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดสาระสำคัญไว้ให้สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยยึดเป็นแนวทางเพื่อดำเนินการพัฒนาหลักสูตรสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยที่หน่วยงานของตนรับผิดชอบ โดยต้องทำความเข้าใจให้ชัดเจนในเรื่องของปรัชญาการศึกษาปฐมวัย วิสัยทัศน์ หลักการจุดหมาย มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ การจัดเวลาเรียน และสาระการเรียนรู้ดังนี้

ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดปรัชญาการศึกษาปฐมวัยที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อพื้นฐานในการพัฒนาเด็กปฐมวัยตั้งแต่อายุแรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ โดยเห็นความสำคัญของการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม การคำนึงถึงความสมดุลและครอบคลุมพัฒนาการของเด็กครบทุกด้านในการอบรมเลี้ยงดูพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ที่ผู้สอนต้องยอมรับความแตกต่างของเด็ก ปฏิบัติต่อเด็กแต่ละคนอย่างเหมาะสม โดยผู้สอนให้ความรัก ความเอื้ออาทร มีความเข้าใจในการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนี้

การศึกษาปฐมวัย เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรักความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดวิสัยทัศน์ที่สะท้อนให้เห็นความคาดหวังที่เป็นจริงได้ในอนาคต ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีคุณภาพผ่านประสบการณ์ที่เด็กปฐมวัยเรียนรู้อย่างมีความสุขมีทักษะชีวิต ปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทยและทุกฝ่ายทั้งครอบครัว สถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย และชุมชนร่วมมือกันพัฒนาเด็ก ดังนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้มีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของ

เศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก

หลักการ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดหลักการสำคัญในการจัดการศึกษาปฐมวัย ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจ เพราะในการจัดประสบการณ์ให้เด็กอายุ 3 – 6 ปี จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดู ควบคู่กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคน ทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา รวมทั้งการสื่อสารและการเรียนรู้ หรือเด็กที่มีร่างกายพิการหรือทุพพลภาพหรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแลหรือด้อยโอกาส เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลโดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่น และกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีของสังคม และสอดคล้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพเศรษฐกิจ สังคม และสิทธิเด็ก โดยความร่วมมือจาก ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นองค์กรเอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็ก ตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
3. ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัยและมีการพักผ่อนเพียงพอ
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข
5. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็ก ระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบ การศึกษาระดับปฐมวัยแล้ว โดยจุดมุ่งหมายอยู่บนพื้นฐานพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่นำไปสู่การกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
2. สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
3. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
4. มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย พัฒนาการด้านร่างกาย 2 มาตรฐาน พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ 3 มาตรฐาน พัฒนาการด้านสังคม 3 มาตรฐาน และพัฒนาการด้านสติปัญญา 4 มาตรฐาน กำหนดตัวบ่งชี้ ซึ่งเป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ และมีการกำหนดสภาพที่พึงประสงค์ซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่ จำเป็นสำหรับเด็กทุกคนบนพื้นฐานพัฒนาการหรือความสามารถในแต่ละระดับอายุ คือ อายุ 3 – 4 ปี อายุ 4 – 5 ปี และอายุ 5 – 6 ปี อีกทั้งนำไปใช้ในการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็น จุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์และการประเมินพัฒนาการเด็ก นอกจากสภาพที่พึง ประสงค์ที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ผู้สอน จำเป็นต้องทำความเข้าใจพัฒนาการของเด็ก อายุ 3 – 6 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อนำข้อมูลไปช่วยพัฒนา เด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพหรือช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วทั้ง ในกรณีสภาพที่พึงประสงค์ ของเด็กไม่เป็นไปตามวัย ผู้สอนจำเป็นต้องหาจุดบกพร่องและรีบแก้ไขโดยจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็ก ถ้าเด็กมีสภาพที่พึงประสงค์สูงกว่าวัย ผู้สอนควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการเต็มตาม ศักยภาพ สภาพที่พึงประสงค์เกิดขึ้นตามวัยมากขึ้นแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละบุคคล ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับ สภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เด็กได้รับ รายละเอียดของมาตรฐานคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ มีดังนี้

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. พัฒนาการด้านร่างกาย

ตาราง 1 มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยเด็กมีสุขอนามัยที่ดี

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
1.1 มีน้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์	-น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย	-น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์ของกรมอนามัย
1.2 มีสุขภาพอนามัย สุข นิสัยที่ดี	-รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และดื่มน้ำสะอาดด้วยตนเอง	-รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ได้หลายชนิดและดื่มน้ำสะอาดได้ด้วยตนเอง
	-ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง	-ล้างมือก่อนรับประทานอาหารและหลังจากใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง
	-นอนพักผ่อนเป็นเวลา	-นอนพักผ่อนเป็นเวลา
	-ออกกำลังกายเป็นเวลา	-ออกกำลังกายเป็นเวลา
1.3 รักษาความปลอดภัย ของตนเองและผู้อื่น	-เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	-เล่นและทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย

ตาราง 2 มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
2.1 เคลื่อนไหว ร่างกายอย่าง คล่องแคล่ว ประสาน สัมพันธ์และ ทรงตัวได้	-เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	-เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน
	-กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว	-กระโดดขาเดียว ไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว
	-วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	-วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
	-รับลูกบอลได้ด้วยมือทั้งสองข้าง	-รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้

ตาราง 2 มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
2.2 ใช้มือ-ตาประสานสัมพันธ์กัน	-ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	-ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งได้
	-เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	-เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน
	-ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม. ได้	-ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.25 ซม. ได้

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ

ตาราง 3 มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
3.1 แสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม	-แสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์	-แสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม
3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	-กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	-กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์
	-แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	-แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น

ตาราง 4 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
4.1 สนใจและมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี	-สนใจ และมีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี	-สนใจและมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี
	-สนใจ มีความสุขและแสดงออก	-สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี

และการเคลื่อนไหว	ผ่านเสียงเพลง ดนตรี	เสียงเพลง ดนตรี
	-สนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะและ ดนตรี	-สนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะและ ดนตรี

ตาราง 5 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรมและมีจิตใจที่ดีงาม

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
5.1 ซื่อสัตย์ สุจริต	- ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นเมื่อมีผู้ชี้แนะ	- ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง
5.2 มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจและช่วยเหลือแบ่งปัน	-แสดงความรักเพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง -ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	-แสดงความรักเพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง -ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง
5.3 มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	-แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	-แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่นอย่างสอดคล้องกับสถานการณ์
5.4 มีความรับผิดชอบ	-ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ	-ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

3.พัฒนาการด้านสังคม

ตาราง 6 มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	- แต่งตัวด้วยตนเอง -รับประทานอาหารด้วยตนเอง	- แต่งตัวด้วยตนเองได้อย่างคล่องแคล่ว - รับประทานอาหารด้วยตนเองอย่างถูกวิธี

ตาราง 6 มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	-ใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง	-ใช้และทำความสะอาดหลังใช้ ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเอง
6.2 มีวินัยในตนเอง	-เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วย ตนเอง	-เก็บของเล่นของใช้เข้าที่อย่าง เรียบร้อยด้วยตนเอง
	-เข้าแถวตาลำดับก่อนหลังได้ด้วย ตนเอง	-เข้าแถวตาลำดับก่อนหลังได้ด้วย ตนเอง
6.3 ประหยัดและ พอเพียง	-ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด และพอเพียงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	-ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด และพอเพียงด้วยตนเอง

ตาราง 7 มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
7.1 ดูแลรักษา ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม	-มีส่วนร่วมในการดูแลรักษา ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเมื่อมีผู้ ชี้แนะ	-มีส่วนร่วมในการดูแลรักษาธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง
	-ทิ้งขยะได้ถูกที่	-ทิ้งขยะได้ถูกที่
7.2 มีมารยาทตาม วัฒนธรรมไทยและรัก ความเป็นไทย	-ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ ด้วยตนเอง	-ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ ตาม กาลเทศะ
	-กล่าวคำขอบคุณและขอโทษ ด้วยตนเอง	-กล่าวคำขอบคุณและขอโทษด้วย ตนเอง
	-หยุดเมื่อได้ยินเพลงชาติไทยและ เพลงสรรเสริญพระบารมี	-ยืนตรงและร่วมร้องเพลงชาติไทยและ เพลงสรรเสริญพระบารมี

ตาราง 8 มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมใน
ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี

ตาราง 8 มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (ต่อ)

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
8.1 ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	-เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเด็กที่แตกต่างไปจากตน	-เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	-เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	-เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย
8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	-มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	-มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเอง
	-ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีได้ด้วยตนเอง	-ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้เหมาะสมกับสถานการณ์
	-ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	-ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงด้วยตนเอง

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา

ตาราง 9 มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	-ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	-ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง
	-เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง	-เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้
9.2 อ่าน เขียน ภาพ และ สัญลักษณ์ได้	-อ่านภาพ สัญลักษณ์ คำ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามองข้อความตามบรรทัด	-อ่านภาพ สัญลักษณ์ คำ ด้วยการชี้หรือกวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ
	-เขียนคล้ายตัวอักษร	-เขียนชื่อของตนเอง ตามแบบ เขียนข้อความด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง

ตาราง 10 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด	-บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งของต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	-บอกลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง หรือความสัมพันธ์ของสิ่งของต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส
	-จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว	-จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบสองลักษณะขึ้นไป
	-จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	-จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ตั้งแต่สองลักษณะขึ้นไปเป็นเกณฑ์
10.2 มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล	-เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ	-เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๕ ลำดับ
	-ระบุสาเหตุหรือผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือ การกระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	-อธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำด้วยตนเอง
10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ	-คาดเดา หรือคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูล	-คาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น และมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล
	-ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น	-ตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น
	-ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก	-ระบุปัญหาสร้างทางเลือกและเลือกวิธีแก้ปัญหา

ตาราง 11 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี

11.1 เล่น/ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	-สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่ จาก เดิม หรือ มี ราย ละเอียดเพิ่มขึ้น	-สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยมีการดัดแปลงและแปลกใหม่ จากเดิม และมี ราย ละเอียดเพิ่มขึ้น
11.2 แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	-เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง อย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่	-เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง อย่างหลากหลายและแปลกใหม่

ตาราง 12 มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์	
	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้	-สนใจซักถามเกี่ยวกับสัญลักษณ์หรือตัวหนังสือที่พบเห็น	-หยิบหนังสือมาอ่านและเขียนข้อความคิดด้วยตนเองเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง
	-กระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม	-กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ
12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้	-ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการของตนเอง	-ค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ ตามวิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง
	-ใช้ประโยคคำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหาคำตอบ	-ใช้ประโยคคำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการค้นหาคำตอบ

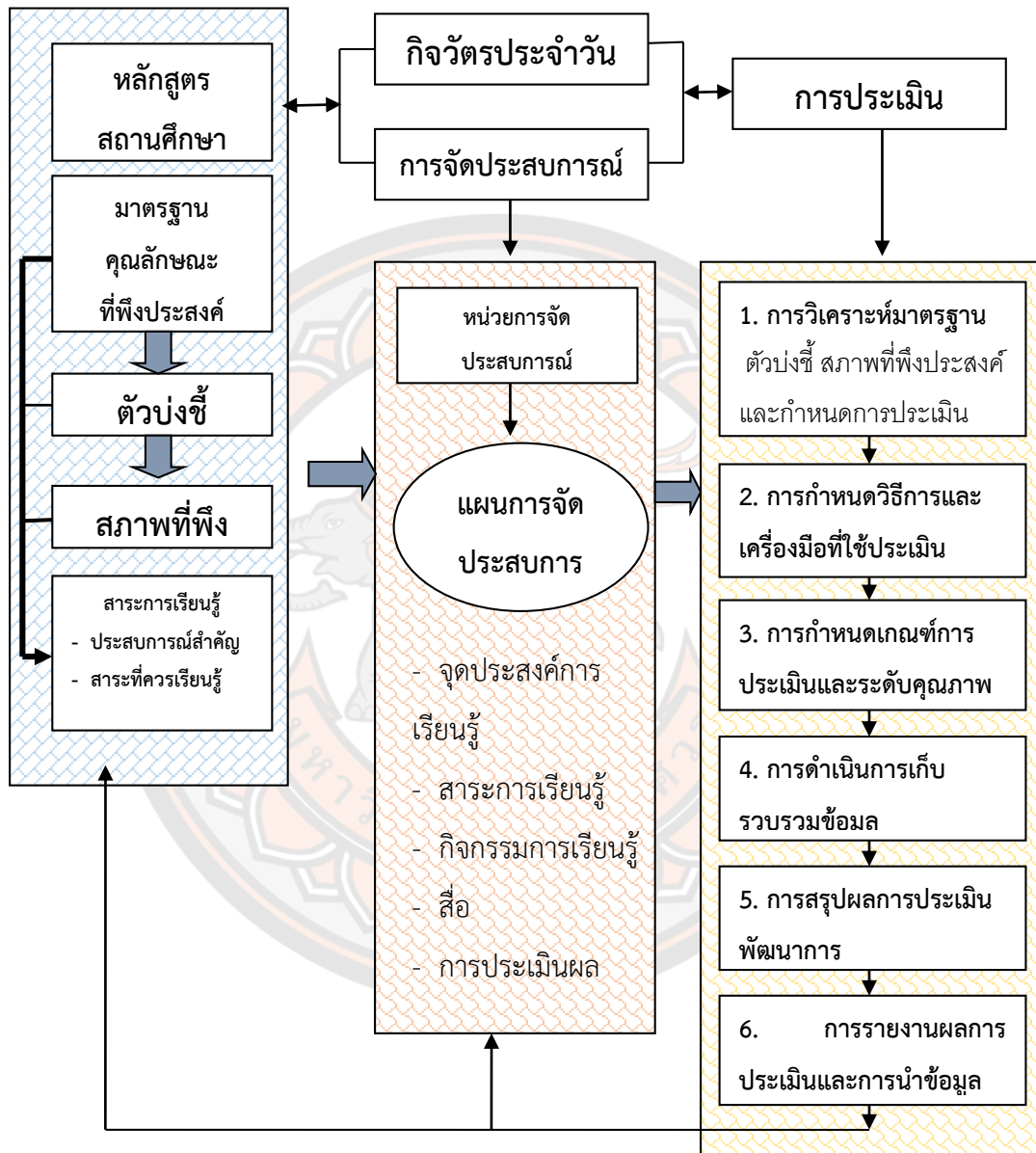
สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3 – 6 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ ทั้งสองส่วนมีความสำคัญในการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยผู้สอนอาจจัดในรูปแบบหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย รวมทั้งต้องสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาปฐมวัยและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

1. ประสบการณ์สำคัญ จะช่วยอธิบายให้ผู้สอนเข้าใจว่าเด็กปฐมวัยต้องทำอะไร เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร และทุกประสบการณ์มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็ก ช่วยผู้สอนในการสังเกต สนับสนุน และวางแผนการจัดกิจกรรมให้เด็ก ประสบการณ์สำคัญที่กำหนดไว้ในหลักสูตรมีความสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้ของเด็ก ตัวอย่างเช่น เด็กเข้าใจความหมายของการเปรียบเทียบ และจำแนกผ่านประสบการณ์สำคัญ การจำแนกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะและรูปร่าง รูปทรง ผู้สอนจึงวางแผนจัดกิจกรรมให้เด็กมีโอกาสเล่นบล็อกรูปทรงต่าง ๆ อย่างอิสระ มีการเปรียบเทียบขนาดของ บล็อกรูปทรงเดียวกัน และจำแนกรูปทรงของบล็อกเป็นกลุ่ม เด็กจะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญในการจำแนก เปรียบเทียบซ้ำแล้วซ้ำอีก มีการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของ ผู้ใหญ่ และเด็กอื่น ๆ นอกจากนี้ ผู้สอนที่เข้าใจและเห็นความสำคัญจะยึดประสบการณ์สำคัญเป็นเสมือนเครื่องมือสำหรับการสังเกตพัฒนาการเด็ก แปลการกระทำของเด็ก ช่วยตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสื่อและช่วยวางแผนกิจกรรมในแต่ละวัน ประสบการณ์สำคัญสำหรับเด็กอายุ 3 – 6 ปี จะครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

2. สารที่ควรเรียนรู้ สารในส่วนนี้กำหนดเฉพาะหัวข้อไม่มีรายละเอียด ทั้งนี้ เพื่อประสงค์จะให้ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ ความสนใจของเด็ก อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ผู้สอนสามารถนำ สารที่ควรเรียนรู้ มาบูรณาการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ มิได้ประสงค์ให้เด็กท่องจำเนื้อหา แต่ต้องการให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสารการเรียนรู้ นั้น ๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็กเพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ สารที่ควรเรียนรู้อาจใช้เป็นแนวทางช่วยผู้สอนกำหนด รายละเอียดและความยากง่ายของเนื้อหาให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก สารที่ควรเรียนรู้ ประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

แผนภาพแสดงความเชื่อมโยงของหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐
(ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๖) กับการประเมินพัฒนาการ



ภาพ 1 แผนภาพแสดงความเชื่อมโยงของหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๖) กับการประเมินพัฒนาการ

2. ชุดกิจกรรม

2.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่มีคุณสมบัติสื่อผสมคือชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน เป็นการผสมผสานระหว่างสื่อการศึกษาสองประเภทขึ้นไป เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ครูต้องการ ซึ่งมีผู้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับความหมายของชุดกิจกรรม ไว้หลายท่านดังนี้

รัตนะ บัวสนธิ (2552, หน้า 34) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ว่า เป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสื่อประสม ที่ประกอบด้วยสื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปใช้ร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย สื่อดังกล่าวนี้จัดเป็นชุดบรรจุในซองหรือกระเป๋า จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้สอนใช้ประกอบการสอนและให้ผู้เรียนใช้ประกอบการเรียนเป็นรายบุคคลได้อีก

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 51) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสื่อประสม โดยชุดกิจกรรมแต่ละชุดประกอบด้วย เนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง/ใบงาน ในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสารใบความรู้ เครื่องมือสำหรับทำกิจกรรม รวมทั้งแบบวัดผลประเมินการเรียนรู้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 14) ได้สรุปความหมายของชุดกิจกรรมว่าเป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้ศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งในชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรม การเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

ณเอก อึ้งเสื่อ (2555, หน้า 57) ได้ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรมหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมที่ถูกรวบรวมไว้อย่างสมบูรณ์ เหมาะกับเนื้อหาวิชาและจุดประสงค์ เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดหมายที่วางไว้ ตลอดจนเสริมสร้างคุณภาพทางการศึกษาให้สูงขึ้นและช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างเสริมหรือพัฒนาตามเป้าหมาย ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง ใบกิจกรรมในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร ใบความรู้ เครื่องมือหรือสื่อจำเป็นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการเรียนรู้

Brown (1973, p. 338) ได้ให้ความหมายว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ ชุดของสื่อประสมที่สร้างขึ้นเพื่อช่วยเหลือครูให้สามารถสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพในกล่องหรือชุดกิจกรรมมักจะประกอบไปด้วยอุปกรณ์หลายอย่าง เช่น ภาพโปสเตอร์ โปสเตอร์ แผ่นภูมิ บางชุดอาจประกอบด้วยเอกสารเพียงอย่างเดียว บางชุดอาจจะเป็นโปรแกรมที่มีบัตรคำสั่งให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง

Good (1973, p. 306) ได้อธิบายไว้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ โปรแกรมทางการสอนทุกอย่างที่จัดไว้โดยเฉพาะ มีวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการสอน วัตถุประสงค์ที่ใช้ในการเรียน คู่มือครู เนื้อหาแบบทดสอบ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนไว้อย่างชัดเจน ชุดกิจกรรมนี้ครูเป็นผู้จัดให้ผู้เรียนแต่ละคน ได้ศึกษาและฝึกฝนตนเอง โดยที่ครูจะเป็นเพียงผู้ที่คอยชี้แนะหรือแนะนำเท่านั้น

จากความหมายของชุดกิจกรรมดังกล่าวสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมหมายถึง สื่อการสอนที่ให้ครูและนักเรียนใช้สื่อสองรูปแบบขึ้นไปผสมกัน (สื่อ 2 ชนิดขึ้นไป) โดยครูและนักเรียนเป็นผู้ใช้ได้ ซึ่งชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วย เนื้อหาสาระ เอกสารใบความรู้ เครื่องมือสำหรับทำกิจกรรม วัตถุประสงค์ บัตรคำสั่ง/ใบงานในการทำกิจกรรม รวมทั้งแบบวัดผลในการประเมินการเรียนรู้

2.2 ความสำคัญของชุดกิจกรรม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2554, หน้า 57) กล่าวถึงความสำคัญของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนสามารถเรียน ได้ตามความสามารถ ความสนใจ เวลาและโอกาสที่เหมาะสมของแต่ละบุคคล
2. สร้างความมั่นใจและช่วยลดภาระของผู้สอน เพราะการผลิตชุดการสอนเตรียมไว้ครบจำนวนหน่วยการเรียนรู้และจัดไว้เป็นหมวดหมู่ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ทันที
3. ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีโอกาสฝึกการตัดสินใจและการทำงานร่วมกันกับกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 21) ได้สรุปความสำคัญของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่านและสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ
2. ผู้เรียนรู้จักคิดเป็น แก้ปัญหาเป็นในการทำแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้และแบบฝึกหัดทักษะการคิด
3. ผู้เรียนสามารถใช้ศึกษานอกเวลาเรียนได้
4. ผู้เรียนได้ฝึกความเป็นประชาธิปไตยในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น
5. ผู้เรียนมีวินัยในตนเองในการศึกษา

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมหรือที่เรียกว่าชุดการสอน ซึ่งครูทำขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการสอนและการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ ใช้ในการสนับสนุนผู้สอนในด้านสื่อการสอนเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนเป็นการผลิตสื่อวัตกรรมการใช้ในการสอนของครูเพื่อใช้เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกของครูในการสอนและเพื่อใช้แก้ปัญหาการขาดแคลนครู ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งชุดกิจกรรมหรือชุดสอนนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

สวิตช์มูลค่า และอรรถัย มูลค่า (2545, หน้า 52) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรมไว้ 4 ประการดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วย การนำเข้าสู่บทเรียน การจัดชั้นเรียน บทบาทผู้เรียน

2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้อยู่ในชุดการสอน ซึ่งบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งประกอบไปด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมและสรุปบทเรียน การทำบัตรงานหรือบัตรคำสั่งมักจะใช้ขนาด 6 x 8 นิ้ว

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ อาจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

3.1 สิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้

3.2 โสตทัศนูปกรณ์ ได้แก่ แผนภาพ แผนภูมิ เทปบันทึกเสียง วิทยุทัศน์

4. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบวัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อนและหลังเรียน บุญชม ศรีสะอาด (อ้างใน สุคนธ์ สนิธพานนท์, 2551, หน้า 18) กล่าวว่าชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ด้านดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ชุดการสอนศึกษาและปฏิบัติตามเพื่อให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย แผนการสอน สิ่งที่ครูต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทของผู้เรียนและการจัดชั้นเรียน

2. บัตรงาน เป็นบัตรคำสั่งที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติอะไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

3. แบบทดสอบวัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้ตรวจสอบว่าหลังจากการเรียนชุดการสอนแล้วผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

4. สื่อการเรียน เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษา ซึ่งมีสื่อหลายชนิดประกอบกัน เช่น ประเภทสิ่งพิมพ์ ได้แก่ บทความ จุลสาร เนื้อหาเฉพาะเรื่อง

ทศนา แคมมณี (2543, หน้า 10 – 12) ได้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม ประกอบด้วย หมายเลขกิจกรรม ชื่อของกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรมนั้น
2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรม และลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น
3. จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น
4. ความคิดรวบยอด เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้น ส่วนนี้ควรได้รับการย้ำและเน้นเป็นพิเศษ
5. สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยให้ครูทราบว่าจะต้องเตรียมอะไรบ้าง
6. เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุโดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเพียงใด
7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับหลักวิชาการแล้ว ยังเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ครูในการดำเนินการ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้
 - 7.1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน
 - 7.2 ขั้นกิจกรรม เป็นส่วนที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดประสบการณ์นำไปสู่การเรียนรู้ตามเป้าหมาย
 - 7.3 ขั้นอภิปราย เป็นส่วนที่ผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมมาวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อเกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น
 - 7.4 ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ครูและผู้เรียนประมวลความรู้ที่ได้จากขั้นกิจกรรม และขั้นอภิปราย นำมาสรุปหาสาระสำคัญที่สามารถนำไปใช้ต่อไป
 - 7.5 ขั้นฝึกปฏิบัติ เป็นส่วนที่ช่วยทำให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในกิจกรรมไปฝึกเพิ่มเติม
 - 7.6 ขั้นประเมินผล เป็นส่วนที่ได้รับความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนหลักจากการฝึกปฏิบัติครบทุกขั้นตอน

โดยสรุปแล้ว จะเห็นได้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดไว้สำหรับนักเรียน จะต้องมียุทธศาสตร์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรม และการประเมินผล ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบองค์ประกอบที่หลากหลายในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เหมาะสมกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

สอนของผู้วิจัยเอง โดยมีชื่อของกิจกรรมและคำแนะนำในการทำกิจกรรม จุดมุ่งหมายของกิจกรรม เอกสารแบบฝึกหัด

2.4 ประเภทของชุดกิจกรรม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 32) ได้กล่าวถึงประเภทของชุดกิจกรรมว่ามี 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยายของครู เป็นชุดกิจกรรมสำหรับกลุ่มใหญ่ ชุดกิจกรรมนี้ลดเวลาในการอธิบายของผู้สอนให้น้อยลง โดยเพิ่มให้ผู้เรียนปฏิบัติมากขึ้น โดยใช้สื่อที่มีอยู่พร้อมในชุดการสอน

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรมหรือชุดกิจกรรมสำหรับเรียนเป็นกลุ่มย่อย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ประมาณ 4 – 8 คน โดยมุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดการสอนนี้จะใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมการสอนที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ ความต้องการและความสนใจของตนเอง โดยมุ่งให้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาเพิ่มเติมและผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ ชุดการสอนนี้ส่วนใหญ่ จัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อย ตัวอย่างเช่น ชุดวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2551, หน้า 16 – 17) ได้กล่าวสรุปประเภทของชุดกิจกรรมไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมสำหรับครูผู้สอน เป็นชุดกิจกรรมที่ครูใช้ประกอบการสอน ซึ่งชุดกิจกรรมนี้มีเนื้อหาสาระเพียงวิชาเพียงหน่วยเดียวและใช้กับผู้เรียนทั้งชั้นแบ่งเป็นหัวข้อที่จะบรรยาย มีการกำหนดกิจกรรมตามลำดับชั้น

2. ชุดกิจกรรมสำหรับกลุ่ม เป็นชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ร่วมกัน โดยปฏิบัติตามกิจกรรมตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรม

3. ชุดกิจกรรมการสอนรายบุคคล เป็นชุดที่ให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรม ซึ่งสามารถศึกษาทั้งในและนอกห้องเรียนและเมื่อศึกษาจบตามขั้นตอนแล้วผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้

4. ชุดกิจกรรมแบบผสม เป็นชุดกิจกรรมที่มีการจัดกิจกรรมหลากหลาย บางขั้นตอนผู้สอนอาจใช้วิธีการบรรยายประกอบการใช้สื่อหรือบางขั้นตอนอาจให้ผู้เรียนศึกษาความรู้จากชุดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมโดยทั่วไปแล้วมี 4 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ ชุดกิจกรรมแบบบรรยาย ชุดกิจกรรมสำหรับกลุ่มย่อย ชุดกิจกรรมสอนรายบุคคลและชุดกิจกรรมแบบผสม ซึ่งครูผู้สอนต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยายของครู เนื่องจากลดการอธิบายของผู้สอนให้น้อยลงและเพิ่มให้ผู้เรียนได้มีเวลาปฏิบัติมากขึ้น

2.5 การสร้างชุดกิจกรรม

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ ได้กล่าวถึงการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 11 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรม จะกำหนดตามเรื่องในหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องขึ้นใหม่มาก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาและลักษณะการใช้ชุดกิจกรรม
2. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม
3. จัดเป็นหน่วยการสอน การแบ่งเป็นหน่วย ๆ หนึ่งใช้เวลาเท่าใด ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นผู้เรียน
4. กำหนดหัวเรื่อง ควรแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อสะดวกในการเรียนรู้แต่ละหน่วยหรือประสบการณ์การเรียนรู้ประมาณ 4 – 6 หัวข้อ
5. กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ควรกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการได้ว่าแนวคิดอะไร
6. กำหนดจุดประสงค์การสอน กำหนดจุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมรวมทั้งกำหนดเกณฑ์การตัดสิน ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน
7. กำหนดกิจกรรมการเรียน จะต้องกำหนดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียน หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ ยกตัวอย่างเช่น การอ่าน การเล่นเกม การตอบคำถาม เป็นต้น
8. กำหนดแบบประเมินผล จะต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

9. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ผู้สอนใช้ ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น ควรจัดสื่อการสอนแยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่อง/แฟ้มที่เตรียมไว้ ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพเพื่อหาความตรง ความเที่ยงก่อนนำไปใช้ เรียกสื่อการสอนนี้ว่าชุดกิจกรรม

10. สร้างข้อทดสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนด ให้เกิดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ

11. หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เมื่อสร้างชุดกิจกรรมแล้วต้องนำชุดกิจกรรมไปทดสอบโดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองเพื่อปรับปรุงแก้ไขโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ความถูกต้อง ความครอบคลุมและความตรงของเนื้อหา เป็นต้น

จันทร์จิรา รัตนไพบูลย์ (2549, หน้า 48) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้ ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น จำเป็นจะต้องรู้จักการสร้างชุดกิจกรรมก่อนว่าต้องมีหลักการดำเนินการอย่างไร ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์เนื้อหา ได้แก่ การกำหนดหน่วย หัวเรื่อง และมโนคติ
2. การวางแผน วางแผนล่วงหน้า กำหนดรายละเอียด
3. การผลิตสื่อการเรียนการสอนเป็นการผลิตสื่อประเภทต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในแผน
4. การหาประสิทธิภาพ เป็นการประเมินคุณภาพของชุดการสอนโดยนำไปทดลองใช้ปรับปรุงให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุคนธ์ สินธพานนท์ ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมว่ามีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. เลือกหัวข้อ ผู้สอนควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญจากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานว่า หัวข้อใดเหมาะสมที่นำไปสร้างชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. กำหนดเนื้อหาที่จะทำชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน
3. เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ควรเขียนในลักษณะจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบว่าเมื่อศึกษาชุดกิจกรรมแล้วผู้เรียนมีความสามารถอย่างไร
4. สร้างแบบทดสอบ แบบทดสอบมี 3 แบบดังนี้
 - 4.1 แบบทดสอบวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อรู้ความรู้พื้นฐานผู้เรียนก่อนเรียน
 - 4.2 แบบทดสอบบ้อย เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลังจากผู้เรียนเรียนจบในแต่ละเนื้อหา

ย่อย

4.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ใช้ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากศึกษาชุดกิจกรรมแล้ว

5. จัดทำชุดกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย บัตรคำสั่ง บัตรปฏิบัติการ บัตรเนื้อหา บัตรฝึกหัด และบัตรเฉลยแบบฝึกหัด บัตรทดสอบและบัตรเฉลยบัตรทดสอบ

6. วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีหลักการที่สำคัญดังนี้

6.1 ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงคอยชี้แนะและควบคุมการเรียนการสอน

6.2 เลือกกิจกรรมหลากหลายที่เหมาะสมกับชุดกิจกรรม

6.3 ฝึกให้ผู้เรียนคิดหลากหลาย เช่น คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา ฯลฯ

6.4 มีกิจกรรมฝึกให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่น

7. การรวบรวมและจัดทำสื่อการสอน

จากการศึกษาแนวคิดของนักการศึกษาดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า มีขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม โดยรวมแล้ว มีทั้งการกำหนดเนื้อหาหน่วยการสอน กำหนดหัวข้อเรื่อง กำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดกิจกรรมการเรียน กำหนดหลักการและมโนทัศน์ กำหนดประสิทธิภาพของสื่อ และกำหนดหลักชี้แนะในการตั้งเป้าหมายจัดกิจกรรมการศึกษา เตรียมแบบประเมิน เลือกรูปการสร้างสื่อ หาประสิทธิภาพสื่อการใช้ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนดังกล่าวมาประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับงานวิจัยของผู้วิจัย สรุปได้ว่าขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมประกอบด้วย

1. ขั้นการวิเคราะห์เนื้อหา ได้แก่ การกำหนดหน่วย กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

2. ขั้นการวางแผน มีการกำหนดรายละเอียดของหน่วยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการทำกิจกรรม และรูปแบบการประเมินผล

3. ขั้นการเลือกและผลิตสื่อวัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งวิธีการที่ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นสื่อการสอน นิทานสร้างวินัย และวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม

4. ขั้นการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เป็นการดูว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพในการสอน

5. ขั้นการใช้ชุดกิจกรรม คือ การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรม และขึ้นสรุปผลการเรียนรู้

2.6 การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม

ทองสง่า ผ่องแผ้ว ได้สรุปวิธีการหาประสิทธิภาพ ไว้ดังนี้

1. ตัวเลขที่กำหนด E1/E2 ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดโดยต้องคำนึงถึงธรรมชาติของรายวิชา ถ้าวิชานี้ง่ายตัวเลขจะมีค่าสูง ถ้าเนื้อหายากตัวเลขจะต่ำประมาณ 70/70 หรือ 75/75

2. ความหมายของ E1/E2

E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ กระบวนการการจัดการเรียนการสอนระหว่างเรียนทั้งหมด โดยคิดจากคะแนนหลังเรียนของแต่ละหน่วย เช่น ตัวเลข 80 หมายถึงผู้เรียน ทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 หาได้จากสูตรผลรวมของคะแนนหารด้วยจำนวนผู้เรียนทั้งหมดคูณด้วย 100 หารด้วยผลรวมของคะแนนเต็มของแบบทดสอบทุกชุด ซึ่งจะเท่ากับ E1

E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ผลลัพธ์หมายถึง หลังจากผู้เรียนเรียนจบกระบวนการ โดยคิดคะแนนจากหลังเรียนได้มาจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เช่น ตัวเลข 80 หมายถึง ผู้เรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนได้เฉลี่ยร้อยละ 80 หาได้จากสูตร ผลรวมของคะแนนหารด้วยจำนวนผู้เรียนทั้งหมดคูณด้วย 100 หารด้วยผลรวมของคะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งจะเท่ากับ E2

มนตรี ยามกสิกร ได้อธิบายการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีการเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 ดังนี้

90 ตัวแรก เป็นค่าประสิทธิภาพที่พยายามสะท้อนร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนจากสื่อที่หาประสิทธิภาพหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนจากสื่ออื่น

90 ตัวหลัง เป็นค่าประสิทธิภาพที่พยายามสะท้อนร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ตามเกณฑ์ทุกจุดประสงค์การเรียนรู้

สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมนั้นผู้สร้างจะต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม โดยขึ้นอยู่กับหัวข้อเฉพาะและข้อกำหนดด้านประสิทธิภาพของชุด ตัวเลขที่สูงจะจัดสรรให้กับวิชาที่ง่ายและตัวเลขที่น้อยให้กับวิชาที่ยาก สัดส่วนร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการทำแบบฝึกหัดหรือการตอบคำถามในชั้นเรียนจะแสดงด้วย E1 สัดส่วนของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างจากการทดสอบหลังการทดสอบที่ได้รับจะแสดงด้วย E2

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

งานวิจัยในประเทศ

วรลณี ฌนอมชาติ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในท้องถิ่นจังหวัดจันทบุรี พบว่า การใช้ชุดกิจกรรมทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในระหว่างเรียน และการท าแบบ

วัดหลังการใช้ชุดกิจกรรมทักษะการคิดฯ ของเด็กปฐมวัยจำนวน 30 คน มีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมของทั้งชุดกิจกรรม คือ E1/ E2 มีค่าเท่ากับ 81.86/82.85 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมทักษะการคิดฯ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและความคิดคล่องแคล่วของกลุ่มทดลอง สูงกว่าคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้คือ หลังการใช้ชุดกิจกรรมทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมทักษะการคิดฯ

เจริญตา จาดเจือจันทร์ (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮ-สโคปเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.68/88.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2) เด็กปฐมวัยหลังที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดไฮ-สโคป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง 3) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดไฮ-สโคป มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วนิดา พิริยคุณธร (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ผลการวิจัยสรุปว่า ชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีค่าประสิทธิภาพของ E1 , E2 เท่ากับ 74.70/85.29 เมื่อเทียบเกณฑ์ 75/75 ผลปรากฏว่า ชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 อยู่ในระดับสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หลังใช้กิจกรรมเด็กปฐมวัยมีทักษะด้านการเขียนสูงขึ้นโดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 4.04 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 27.09 กลุ่มที่ใช้ชุดกิจกรรมมีทักษะด้านการเขียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามปกติ โดยกลุ่มที่ใช้ชุดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 4.04 คะแนนและกลุ่มที่ไม่ได้ใช้ชุดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย - 0.45

2.8 สรุปทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

จากความหมายของชุดกิจกรรมที่ตั้งไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมถือได้ว่าเป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสื่อผสม ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และใช้ร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บางที่โดยการค้นคว้าและศึกษาตัวเองอย่างเป็นระบบทีละขั้นตอน ซึ่งอาจจัดทำเป็นชุดในกล่องหรือถุงให้ครูใช้ในการสอน นอกจากนี้ แผนการสอนที่จะสอนและคำแนะนำจำนวนหนึ่งที่นักเรียนต้องการทบทวนจะรวมอยู่ในชุดกิจกรรมด้วย เครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ จำเป็นสำหรับงานในชุด

กิจกรรมซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้รับเทคนิคการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์ ครูเป็นผู้นำแบบฝึกหัดและให้คำแนะนำ

3. แอปพลิเคชันคลาสโดโจ (Class dojo Application)

3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

สุรพล บุญลือ ได้ให้ความหมายของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีการผสมผสานวิธีการสอนและวิธีการประเมินที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี รวมถึงยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมายและยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ทุกชนิด

ผู้ใช้งานโปรแกรม จะมีอยู่ด้วยกันสามประเภท คือ

1. ผู้สอน ซึ่งจะมีผู้สอนหลักและเพิ่มผู้สอนร่วมได้
2. นักเรียน นักศึกษา จะต้องเข้ามาทำกิจกรรมการเรียนรู้และสามารถรับรู้ผลการประเมินในทุกส่วนได้
3. ผู้ปกครอง เนื่องจากแอปพลิเคชันนี้ เป็นการใช้งานได้ตั้งแต่ระดับอนุบาลเป็นต้นไป ดังนั้นผู้ปกครองจะสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการรับรู้การประเมินและความก้าวหน้าของนักเรียนในปกครองของตนเองได้

แอปพลิเคชันคลาสโดโจ เป็นระบบที่สนับสนุนการเรียนการสอน ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน แอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยครูผู้สอนควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็ว และง่ายดายในรูปแบบเรียลไทม์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้และยังได้กล่าวถึงระบบการจัดการของแอปพลิเคชันคลาส โดโจที่สำคัญ 4 ด้าน ดังนี้

1. ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนเองในชั้นเรียนนักเรียนสามารถเลือกและปรับเปลี่ยนตัวละครด้วยตนเองได้
2. ระบบการเสริมแรง ครูผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดีและสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที
3. ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ครูผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนทราบได้
4. นอกจากนี้แล้ว ยังมีระบบการวิเคราะห์คะแนนเบื้องต้น ซึ่งจะประเมินทักษะในด้านต่าง ๆ ออกมาเป็นกราฟโดนัท เพื่อให้เห็นคะแนนในด้านต่าง ๆ ทั้งบวกและลบได้ในทันทีซึ่งยังสามารถนำข้อมูลออกมาอยู่ในรูปแบบของ Excel ได้อีกด้วย

กัลยา ด้านกลอง กล่าวว่า แอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพวิธีการ จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางที่มีการผสมผสานวิธีการสอนและ วิธีการประเมินที่หลายหลายได้เป็นอย่างดี ยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมายและยัง สามารถใช้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ทุกชนิด

ผู้ใช้งานโปรแกรม จะมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเภท คือ

1. ผู้สอน ซึ่งจะมีผู้สอนหลักและเพิ่มผู้สอนร่วมได้
2. นักเรียน นักศึกษา จะต้องเข้ามาทำกิจกรรมการเรียนรู้และสามารถรับรู้ผลการประเมินในทุก ส่วนได้
3. ผู้ปกครอง เนื่องจากแอปพลิเคชันนี้เป็นการใช้งาน ได้ตั้งแต่ระดับประถมเป็นต้นไปดังนั้น ผู้ปกครอง จะสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการรับรู้การ ประเมิน และความก้าวหน้าของนักเรียนในปกครองของตนเองได้

ความสามารถของ แอปพลิเคชันคลาสโดโจ

- มีตัวการ์ตูนใช้แทนตัวผู้เรียนดึงดูดความ
- สนใจของนักเรียนเป็นอย่างดี
- มีระบบเช็คชื่อออนไลน์
- มีคะแนนจิตพิสัยให้กับตัวมอนเตอร์ ที่ใช้แทนตัวนักเรียนได้ เหมาะกับการให้รางวัลหรือตัดคะแนนจิตพิสัย
- มีระบบสุ่มชื่อผู้เรียน
- จับกลุ่มให้นักเรียนอัตโนมัติ
- มีระบบจับเวลาในการทำกิจกรรม
- มีระบบจัดการเสียงรบกวนในชั้นเรียน
- มีระบบบันทึกช่วยจำในชั้นเรียน
- สามารถเก็บสะสมผลงานของนักเรียนได้ มีรายงานผลการเรียนตามสภาพจริงด้วย google sheet

ลักษณะเด่น & ข้อเสีย

- ลักษณะเด่น ใช้ได้ทั้ง Smartphone และ PC แสดงผลคะแนนเป็นค่าเฉลี่ย สมัคร และใช้บริการง่าย
- ข้อเสีย ไม่สามารถใช้งานในอุปกรณ์ แอนดรอยบางรุ่นได้

คู่มือการใช้งานฉบับคุณครู

1. แอปพลิเคชันคลาสโดโจ สามารถใช้ได้ทั้งแอนดรอยด์, ไอโอเอสหรือจะเข้าจากเว็บไซต์ก็ได้ www.classdojo.com
2. สมัครเข้าใช้โดยลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก่อนและเลือกสถานะว่าจะเข้าสู่ระบบในฐานะใด หรือหากมีรหัสผ่าน หรือ โค้ดจากผู้สอนจะสามารถเข้าสู่ระบบได้เลย
3. เริ่มตั้งค่าห้องเรียน เลือกรูปภาพห้องเรียนตามที่ต้องการ ซึ่งการใช้งานนี้สามารถจะ ตั้งค่าห้องเรียนให้เหมาะสมได้ห้องเรียนที่ใช้งานอยู่ จะแสดงหากห้องได้ที่ไม่ได้จัดการเรียนการสอนแล้ว สามารถที่จะจัดเก็บไว้ และสามารถนำกลับมาใหม่ได้ ซึ่งสะดวกต่อการใช้งานมาก
4. ตั้งค่าผู้เรียน student ในขั้นนี้จะเป็นการ เพิ่มรายชื่อผู้เรียนเข้าไปสู่รายวิชา ซึ่งทำได้สอง ลักษณะ คือ สร้างรายชื่อผู้เรียนทีละคนหรือจะใช้การนำเข้าจากไฟล์ word หรือ excel ก็ได้ซึ่งควรมีชื่อ สกุล และรหัสผู้เรียนด้วย โปรแกรม แอปพลิเคชันคลาสโดโจนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ภาษาไทย ในการสรุป ผลคะแนนรวมออกมาเป็น excel อาจจะมีปัญหาอ่านภาษาไทยไม่ได้
5. ตั้งค่าทักษะ skill หรือ feedback ที่เราจะ เก็บข้อมูลในขั้นนี้จะเป็นหัวใจสำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียน ซึ่งสามารถจะจัดเพิ่มหรือลดคะแนน ในส่วนทักษะต่าง ๆ โดยเริ่มไปคลิกที่ตัวมอนเตอร์ของนักเรียน จากนั้นสามารถเพิ่มหรือลดการประเมินใน ระหว่างการเรียนการสอนได้ ซึ่งเป็นข้อดีของระบบ การตั้งค่าบวกคะแนนที่จะเพิ่มให้ ทำได้โดยการตั้งค่าลบคะแนนที่มีอยู่จะลดลง ทำได้โดย การ เข้าไปแก้ไขและเพิ่มค่าคะแนน +1 จนถึง +5 เข้าไปแก้ไขและเพิ่มค่าคะแนน -1 จนถึง -5
6. add co-teachers to this class สามารถเชิญครูผู้สอนที่สอนร่วมกันกับเราหรือครู ประจำชั้น เข้าร่วมชั้นเรียน จะทำให้ครูสามารถร่วมกันให้คะแนนนักเรียนในชั้นเรียนของเราได้
7. ตั้งค่าทักษะ parent ในขั้นนี้จะเป็นขั้นของการติดต่อกับผู้ปกครองในการแสดง ข้อมูลคะแนน ผลการประเมินความก้าวหน้าของงาน ซึ่งจะเป็นการ ประเมินที่ผู้ปกครองได้มีโอกาสในการเข้ามารู้ ไปพร้อมกับผู้เรียนด้วย ซึ่งเป็นการประเมินที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ โดยผู้ปกครองจะสามารถเข้าสู่ระบบนี้ได้จากกระบวนการที่หลากหลาย เช่น ผู้เรียนใส่เมลล์ ผู้ปกครองเชิญเข้ามาในระบบ จากระหัสผ่านหรือการใช้ QR-code

นอกจากนี้แล้ว เมื่อเราจัดการเรียนการสอนใน ลักษณะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแล้ว การประเมินใน ลักษณะคู่ขนานกันสามารถทำได้ โดยการใช้การ ประเมินผล ซึ่งจะสามารถประเมินผลได้หลากหลายรูปแบบ

คู่มือการใช้งานฉบับนักเรียน

1. สมัครใช้งาน โดยลงทะเบียนสมัครเป็น สมาชิกก่อนและเลือกสถานะเข้าสู่ระบบที่คำว่า “i am a student”
2. นักเรียน แสกน QR code หรือ pin code ที่ได้ รับมาจากครูผู้สอน เพื่อเข้าสู่ชั้นเรียน
3. เมื่อเข้าสู่ชั้นเรียนแล้ว ให้นักเรียนเลือกชื่อ ที่ เป็นชื่อของนักเรียนเอง ตัวอย่าง หากนักเรียนชื่อ “002 กัญญ์รพี” ให้กดที่ ชื่อ “002 กัญญ์รพี”
4. นักเรียนสามารถเลือกตัวละครและแก้ไข รูป ลักษณะตัวละครประจำตัวได้โดยกดที่ ตัวละคร
 - 4.1 นักเรียนสามารถเลือกรูปร่างของตัวละครได้
 - 4.2 นักเรียนสามารถเลือกสีของตัวละครตามที่ต้องการได้
5. นักเรียนสามารถดูกิจกรรม งานที่คุณครูสั่ง โดยกดไปที่ชื่อชั้นเรียน
 - 5.1 เลือกงานที่ต้องการจะทำและลงมือ ปฏิบัติการงานตามที่คุณครูสั่ง
 - 5.2 กดที่ start เพื่อเริ่มลงมือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ตัวอย่าง ตัวอย่างงานที่นักเรียนได้รับ มอบหมายวาดรูปบ้านในฝัน
6. มีแถบรายงานผลการทำงาน แจ้งคะแนน แจ้งงานที่ต้องส่งคุณครู
7. นักเรียนสามารถดูรายงานประจำวัน โดยการกดไปที่แถบงานด้านบนสุด
8. นักเรียนสามารถดูรายงานประจำวัน โดยการกดไปที่แถบงานด้านบนสุด
 - 8.1 เมื่อเข้าไปในแถบงานจะแสดงกิจกรรมและคะแนนที่ได้รับในแต่ละวัน
 - 8.2 เมื่อเข้าไปในแถบงานจะแสดงกิจกรรมและคะแนนที่ได้รับของแต่ละสัปดาห์

คู่มือการใช้งานฉบับผู้ปกครอง

1. สมัครใช้งาน โดยลงทะเบียนสมัครเป็น สมาชิกก่อนและเลือกสถานะเข้าสู่ระบบที่คำว่า “i am a parent”
2. สำหรับผู้ใช้งานครั้งแรก ให้เลือก create parent account หากผู้ใช้งานเคยลงทะเบียนไว้ แล้ว ให้เลือกที่ i have an account
3. ผู้ใช้งานกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน เพื่อลงทะเบียนใช้งานในฐานะผู้ปกครอง
4. ผู้ปกครองจะสามารถเข้าสู่ชั้นเรียนของบุตรหลานได้ โดยได้รับการเชิญจากทาง E-Mail ที่ครูผู้สอนเชิญมา

5. ผู้ปกครองสามารถกด Link เพื่อเข้าร่วมชั้นเรียนและกดยืนยันตัวตนเป็นผู้ปกครอง

6. ให้ผู้ปกครองสลับ account ให้เป็นของตนเอง

6.1 ให้ผู้ปกครองกดที่รูปคนวงกลม ด้านบนซ้ายมือ เพื่อสลับ account

6.2 ให้ผู้ปกครองกดเลือกที่ account ผู้ปกครอง

6.3 เมื่อผู้ปกครองกดมาที่ account ผู้ปกครอง จะปรากฏข้อมูลเกี่ยวกับ การทำกิจกรรมระหว่างครูกับนักเรียน

3.2 ส่วนประกอบของแอปพลิเคชันคลาสโดโจ (class dojo)

สรุปผล บุญลือ ได้ให้ความหมายของส่วนประกอบของแอปพลิเคชันคลาสโดโจไว้ ดังนี้

3.2.1 ส่วนนำหรือส่วนหัวจะเป็นส่วนที่บอกเกี่ยวกับชื่อของห้องขณะที่เรากำลังเข้าใช้

- ถัดมาเป็นรูปกระดิ่งจะเป็นสัญลักษณ์ที่จะแสดงเมื่อมีการติดต่อสื่อสารจากผู้เรียนหรือจากผู้ปกครองหรือกำหนดนัดหมายต่าง ๆ

- ต่อมาเป็นหน้าของผู้ใช้ซึ่งสามารถจะตั้งค่าการใช้คุณลักษณะต่าง ๆ ได้จากที่นี่

3.2.2 ส่วนที่สอง เป็นส่วนจัดการเกี่ยวกับการจัดการห้องเรียน (classroom)

- ซึ่งจะแสดงผู้เรียนทั้งหมด พร้อมแสดงสถานะคะแนนต่าง ๆ ที่ได้รับ

- ต่อมาเป็น ประวัติการเรียนรู้ (stories) ซึ่งจะบันทึกกิจกรรมที่ได้ผ่านไปทั้งหมดและผู้เรียนสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้โดยระบบ ผู้สอนและผู้เรียนจะมีกิจกรรมร่วมกันได้โดยสามารถเพิ่มภาพ เพิ่มไฟล์รวมถึงเพิ่มการ์ดและกิจกรรมต่าง ๆ ได้

- message เป็นการติดต่อสื่อสารในระบบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นผู้สอนกับผู้เรียนหรือกับผู้ปกครองก็สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ทั้งแบบรายบุคคล หรือทั้งกลุ่มใหญ่

- setting จะเป็นการตั้งค่าต่าง ไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้ภาษาที่ใช้และข้อมูลต่าง ๆ

3.2.3 ส่วนการจัดการผู้เรียนในลักษณะกลุ่มหรือเดี่ยว จะเป็นส่วนสำคัญในจัดหน้าเว็บให้เหมาะสมกับผู้ใช้

- ให้แสดงตามสมาชิกทุกคน เพื่อสะดวกในการจัดการเพิ่มหรือลดคะแนนของผู้เรียนเป็นอิสระ

- หรือให้แสดงกลุ่มตามการตั้งค่าให้เป็นกลุ่มเพื่อสะดวกในการจัดการเพิ่มหรือลดคะแนนของผู้เรียนเป็นกลุ่ม

3.2.4 ส่วนในการตรวจสอบสถานะคะแนนของผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นเดี่ยวหรือกลุ่ม สามารถจะติดตามได้จากที่นี่และนอกเหนือจากนั้นแล้วจะสามารถเพิ่มผู้เรียน หรือลบผู้เรียนได้นอกจากนี้แล้วในส่วนนี้ยังประกอบด้วยคำสั่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การออกรายงานหรือรีพอร์ตซึ่งจะออกข้อมูลได้สองลักษณะคือเป็นกราฟโดนัท ทำการวิเคราะห์ได้ทั้งรายบุคคลหรือกลุ่มและยังสามารถทำการออกรายงานเป็นไฟล์ excel เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ได้

3.2.5 ส่วนสุดท้าย เป็นส่วนที่มีการจัดการที่หลากหลายทั้งแบบเป็นอิสระที่มีมาให้หรือแบบที่ใช้งานแบบออนไลน์ซึ่งจะต้องมีค่าใช้จ่ายในบางส่วน

- attendance เป็นการบันทึกการมาเรียนของผู้เรียน วิธีการง่ายๆ คือเลือกผู้เรียนให้เป็นมาเรียนทั้งหมด แล้วทำการเรียกชื่อคนไหนไม่มา ก็นำเครื่องหมายถูกออก ก็จะสามารถใช้ในการใช้หลังจากนั้นกด save

- select multiple เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเลือกผู้เรียนหลายคนพร้อมกันเพื่อให้คะแนนหรือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน

- random คุณลักษณะตัวนี้จะเป็นการใช้งานในลักษณะของการสุ่มเลือกผู้เรียนให้ขึ้นมาตอบคำถามหรือทำกิจกรรม ซึ่งจะง่ายต่อการใช้งาน

- timer เป็นเครื่องมือของเวลาซึ่งจะมีอยู่สองส่วนคือ นาฬิกาจับเวลา กับ นาฬิกาตั้งเวลาซึ่งจะใช้ในการประกอบการจัดการเรียนการสอน หรือทำกิจกรรมในชั้นเรียน

- เครื่องมืออื่นที่จะใช้ส่วนใหญ่จะเป็นการเชื่อมโยงไปยังอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาใช้ประกอบไปด้วย toolkit , big idea และการใช้งานในโมดผู้เรียน ซึ่งในส่วนนี้จะไม่ขอกล่าวถึง เพราะเป็นการประยุกต์ใช้นั่นเอง

กัลยา ด่านกลอง ได้ให้ความหมายของ ส่วนประกอบของห้องเรียนแอปพลิเคชันคลาสดโจ ประกอบด้วย 2 ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่วนนำหรือส่วนหัวจะเป็นส่วนที่บอกเกี่ยวกับชื่อของห้องขณะที่เรา กำลังเข้าใช้

- 1.1 ถัดมาเป็นรูปกระดิ่งจะเป็นสัญลักษณ์ที่จะแสดงเมื่อมีการ ติดต่อสื่อสารจากผู้เรียนหรือจาก ผู้ปกครองหรือกำหนดนัดหมายต่าง ๆ

- 1.2 และต่อมาเป็นหน้าของผู้ใช้ซึ่งสามารถจะตั้งค่าการใช้ คุณลักษณะต่าง ๆ ได้จากที่นี่

2. ส่วนที่สอง เป็นส่วนจัดการเกี่ยวกับการจัดการห้องเรียน (classroom)

- 2.1 ซึ่งจะแสดงผู้เรียนทั้งหมด พร้อมแสดงสถานะคะแนนต่าง ๆ ที่ได้รับ

2.2 ประวัติการเรียนรู้ (stories) ซึ่งจะบันทึกกิจกรรมที่ได้ผ่านไปทั้งหมดและผู้เรียนสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ โดยระบบผู้สอนและผู้เรียนจะมีกิจกรรมร่วมกันได้โดย สามารถเพิ่มภาพ เพิ่มไฟล์ รวมถึงเพิ่มการ์ดและกิจกรรมต่าง ๆ ได้

2.3 message เป็นการติดต่อสื่อสารในระบบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นผู้สอนกับผู้เรียน หรือกับผู้ปกครองก็สามารถติดต่อ สื่อสารถึงกันได้ทั้งแบบรายบุคคลหรือทั้งกลุ่มใหญ่

2.4 setting จะเป็นการตั้งค่าต่างไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้ภาษาที่ใช้ และข้อมูลต่าง ๆ

2.5 ส่วนการจัดการผู้เรียนในลักษณะกลุ่มหรือเดี่ยว จะเป็นส่วนสำคัญในจัดหน้าเว็บให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน

2.5.1 ให้แสดงตามสมาชิกทุกคน เพื่อสะดวกในการจัดการเพิ่มหรือลดคะแนนของผู้เรียนเป็นอิสระ

2.5.2 หรือให้แสดงกลุ่มตามการตั้งค่าให้เป็นกลุ่มเพื่อ สะดวกในการจัดการเพิ่มหรือลดคะแนนของผู้เรียนเป็นกลุ่ม

3.ส่วนในการตรวจสอบสถานะคะแนนของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นเดี่ยวหรือกลุ่มสามารถจะติดตามได้จากที่นี่ และนอกเหนือจากนั้นแล้ว จะสามารถเพิ่มผู้เรียนหรือลบผู้เรียนได้นอกจากนี้แล้วในส่วนนี้ยังประกอบด้วย คำสั่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การออกรายงานหรือรีพอร์ทที่จะออกข้อมูลได้สองลักษณะ

4.ส่วนสุดท้าย เป็นส่วนที่มีการจัดการที่หลากหลายทั้งแบบ เป็นอิสระที่มีมาให้หรือแบบที่ใช้งานแบบออนไลน์ ซึ่งจะต้องมี ค่าใช้จ่ายในบางส่วน

4.1 attendance เป็นการบันทึกการมาเรียนของผู้เรียน วิธีการง่ายๆ คือเลือกผู้เรียนเป็นมาเรียนทั้งหมดแล้วทำการเรียกชื่อคนไหนไม่มาก็นำเครื่องหมายถูกออก ก็จะสะดวกในการใช้หลังจาก นั้นกดบันทึก

4.2 select multiple เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเลือกผู้เรียนหลายคนพร้อมกันเพื่อให้คะแนนหรือทำกิจกรรม อย่าง ใดอย่างหนึ่งร่วมกัน

4.3 random คุณลักษณะตัวนี้จะเป็นการใช้งานใน ลักษณะของการสุ่มเลือกผู้เรียนให้ขึ้นมา ตอบคำถามหรือทำกิจกรรม ซึ่งจะง่ายต่อการใช้งาน

4.4 timer เป็นเครื่องมือของเวลาซึ่งจะมีอยู่สองส่วนคือ นาฬิกาจับเวลากับนาฬิกาตั้งเวลาซึ่งจะใช้ใน การประกอบการจัดการเรียนการสอนหรือทำกิจกรรมในชั้นเรียน

4.5 เครื่องมืออื่นที่จะใช้ส่วนใหญ่จะเป็นการเชื่อมโยงไปยังอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาใช้ประกอบไปด้วย toolkit, big idea และ การใช้งานในโหมดผู้เรียน ซึ่งในส่วนนี้จะไม่ขอกล่าวถึง เพราะเป็นการประยุกต์ใช้นั้นเอง

3.3 การเข้าใช้งานโปรแกรม

การเข้าใช้งานโปรแกรมทำได้หลากหลายวิธี

1. แอปพลิเคชันคลาสโดโจ สามารถใช้ได้ทั้งแอนดรอยด์, ไอโอเอสหรือจะเข้าจากเว็บไซต์ก็ได้ www.classdojo.com



ภาพ 2 ภาพหน้าจอเว็บไซต์แอปพลิเคชันคลาสโดโจ

2. สมัครเข้าใช้โดยลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก่อนและเลือกสถานะว่าจะเข้าสู่ระบบในฐานะใดหรือหากมีรหัสผ่าน หรือ code จากผู้สอนจะสามารถเข้าสู่ระบบได้เลย

3. เริ่มลงชื่อเข้าใช้โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา ซึ่งระบบจะให้ใส่ชื่อโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาที่เราสังกัด ลองค้นหา หากไม่พบให้สร้างขึ้นใหม่ โดยการกรอกข้อมูลเบื้องต้นของโรงเรียน สถานที่ตั้งและระดับการจัดการศึกษาของโรงเรียนที่เราตั้งขึ้นใหม่

4. เริ่มตั้งค่าห้องเรียน (class) เลือกรูปภาพห้องเรียนตามที่ต้องการ ซึ่งการใช้งานนี้สามารถจะตั้งค่าห้องเรียนให้เหมาะสมได้ห้องเรียนที่ใช้งานอยู่จะแสดงหากห้องที่ได้จัดการเรียนการสอนแล้วสามารถที่จะจัดเก็บไว้ archived และสามารถนำกลับมาใหม่ได้ restore ซึ่งสะดวกต่อการใช้งานมาก ซึ่งในขั้นต่อไปจะมีอีก 4 ขั้นตอนในการจัดห้องเรียน

5. ตั้งค่าผู้เรียน student ในขั้นนี้จะเป็นการเพิ่มรายชื่อผู้เรียนเข้าไปสู่รายวิชา ซึ่งสามารถทำได้สองลักษณะคือ สร้างรายชื่อผู้เรียนทีละคนหรือจะใช้การนำเข้าจากไฟล์ word หรือ excel ก็ได้ซึ่งควรจะมีชื่อสกุล และรหัสผู้เรียนด้วย โปรแกรม แอปพลิเคชันคลาสโดโจนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้

ภาษาไทย ในการสรุปผลคะแนนรวมออกมาเป็น excel อาจจะมีปัญหาอ่านภาษาไทยไม่ได้จึงควรใช้ชื่อผู้เรียนและข้อมูลอื่น ๆ เป็นภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกจะสะดวกกว่า

6. ตั้งค่าทักษะ skill ที่เราจะเก็บข้อมูล ในขั้นนี้จะเป็นหัวใจสำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียนซึ่งสามารถจะจัดเพิ่มค่าหรือลดค่าคะแนนในส่วนทักษะต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นหรือลดคุณลักษณะดังกล่าวได้รวมถึงจะสามารถประเมินเป็นรายบุคคล หรือจะประเมินเป็นกลุ่มก็ได้ง่ายต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายและยังสามารถเพิ่มหรือลดการประเมินในระหว่างการเรียนการสอนได้ด้วย ซึ่งเป็นข้อดีของระบบซึ่งคะแนนที่ตั้งไว้จะสูงขึ้นหรือต่ำลง เป็นผลมาจาก จำนวนครั้งในการกดกับคะแนนที่ได้หรือลดลง

7. ตั้งค่าทักษะ parent ในขั้นนี้จะเป็นขั้นของการติดต่อกับผู้ปกครองในการแสดงข้อมูลคะแนนผลการประเมิน ความก้าวหน้าของงาน ซึ่งจะเป็นการประเมินที่ผู้ปกครองได้มีโอกาสในการเข้ามารับรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนด้วย ซึ่งเป็นการประเมินที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ ผู้ปกครองจะสามารถเข้าสู่ระบบนี้ได้จากกระบวนการที่หลากหลายเช่น ผู้เรียนใส่อีเมลล์ผู้ปกครอง เชิญเข้ามาในระบบ จากรหัสผ่าน หรือการใช้ QR-code

นอกจากนี้แล้ว เมื่อเราจัดการเรียนการสอนในลักษณะ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแล้วการประเมินในลักษณะที่เป็นคู่ขนานกันสามารถทำได้โดยการใช้การประเมินผล ซึ่งจะสามารถประเมินผลได้หลากหลายรูปแบบ หลังจากทำตาม ขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นแล้ว จะสามารถเข้าใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้เลย

3.4 แนวทางในการนำแอปพลิเคชันคลาสโดโจมาประยุกต์ใช้ในการจัดการชั้นเรียน

1. ใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจในการเสริมแรง โดยการให้คะแนนนักเรียน ในกรณีต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น ส่งการบ้าน ตอบคำถามถูกต้อง มีจิตอาสา เป็นต้น

2. ใช้ในการควบคุมชั้นเรียน โดยตัวแอปพลิเคชันคลาสโดโจนอกจากจะมีในส่วนของการเพิ่มคะแนนแล้วยังมีในส่วนของการหักลบคะแนนด้วย โดยเราสามารถกำหนดหัวข้อที่จะลงโทษนักเรียนในการลบคะแนน ยกตัวอย่างเช่น ชวนเพื่อนคุย ไม่ส่งการบ้าน เองงานวิชาอื่นมาทำในห้อง เป็นต้น

3. เมื่อมีคะแนนเข้ามาเกี่ยวข้องเราจึงต้องกระตุ้นให้ นักเรียนอยากจะได้คะแนน และพยายามรักษาคะแนนของ monster ของตนเองไว้ไม่ให้โดนหักคะแนน โดยมีการกำหนดเงื่อนไข เป็นระบบ reward แต้มคะแนนที่ได้จาก แอปพลิเคชันคลาสโดโจ ยกตัวอย่าง เช่น เก็บคะแนนครบ 10 คะแนน สามารถปรับแต่งตัวละครได้ 1 ครั้ง (1 ครั้งในที่นี้ หมายถึง 1 ชิ้นส่วน เช่น เปลี่ยนตา เปลี่ยน

สี่ตัวละคร เปลี่ยนปาก เปลี่ยนรูปร่าง เป็นต้น) เก็บคะแนนครบ 20 คะแนน รับของรางวัลในกลุ่มสุ่ม magic box เก็บคะแนนครบ 50 คะแนน เพิ่มรายชื่อบน leader board ติดไว้ หน้าห้องเรียน (โดย ป้าย leader board แล้วแต่ว่าครูจะเปลี่ยนทุก ๆ สัปดาห์หรือทุกเดือน) (อ้างอิงจากการบริหารจัดการห้องเรียนด้วย class dojo (slideshare.net) และการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ให้มีสีสัน ไร้ใจด้วย class dojo touchpoint)

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

อปีเกล แมคลีน-เบลวินส์ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้ class dojo เพื่อสนับสนุนการควบคุมตนเองของนักเรียน พบว่า ทักษะการกำกับดูแลตนเองของนักเรียนเชื่อมโยงกับความสำเร็จ และแรงจูงใจในตนเองเชิงบวกทั้งในโรงเรียน การศึกษานี้ตรวจสอบผลกระทบของการใช้ระบบติดตาม และรายงานพฤติกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อการควบคุมตนเองของนักเรียน class dojo ใช้เพื่อมอบรางวัลนักเรียนสำหรับพฤติกรรมเชิงบวกในห้องเรียนโดยเฉพาะ นักเรียนตรวจสอบคะแนนพฤติกรรมรายวันของตน และทั้งชั้นเรียนอภิปรายคะแนนพฤติกรรมรวมทุกสัปดาห์ นักเรียนสามารถติดตามความก้าวหน้าของตนเองและสร้างเป้าหมายพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมเชิงบวกและการติดตามตนเอง และพฤติกรรมเชิงลบที่ลดลง

อาปีเกล มาร์ควิส ซาเกอร์ ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ class dojo เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและลดพฤติกรรมเชิงลบในห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบการทดลองของการศึกษาครั้งนี้เป็นการออกแบบกลุ่มก่อนโพสต์สองเฟส ในระหว่างระยะเริ่มแรก class dojo ได้ถูกนำมาใช้ทั้งชั้นเรียนกับนักเรียนทุกคน และในระยะการทดลอง จะมีการรวมการตั้งเป้าหมายรายสัปดาห์เข้าด้วยกัน ข้อมูลถูกรวบรวมและบันทึกโดยตรงผ่านแอปพลิเคชัน ในตอนท้ายของการศึกษา นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงบวกเพิ่มขึ้น และในขณะเดียวกัน พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ก็ลดลง นอกจากนี้ นักเรียนยังถูกถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสมัคร และคำตอบของพวกเขาแสดงให้เห็นนักเรียนมีมุมมองเชิงบวกเกี่ยวกับ class dojo และการใช้งานในห้องเรียน

3.6 สรุปทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคลาสโดโจ

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า แอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีการผสมผสานวิธีการสอนและวิธีการประเมินที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี รวมถึงยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมายและยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ทุกชนิด ผู้ที่สามารถเข้าใช้งานโปรแกรมสามารถเข้าได้ทั้งครู นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้บริหารของโรงเรียน นอกจากแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

จะช่วยในการเสริมแรงแล้ว ยังสามารถใช้ควบคุมชั้นเรียน และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนโดยมีการกระตุ้นให้นักเรียนอยากได้คะแนน และพยายามรักษาคะแนนของตนเองไว้ให้ได้

4. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก

ต้นแบบของการสร้างวินัยเชิงบวกเกิดขึ้นราวปี ค.ศ. 1920 จาก Alfred Adler จิตแพทย์ชาวเวียนนา เขาเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกจูงใจโดย ความต้องการครอบครอง ความสำคัญ ความสัมพันธ์และคุณค่า ซึ่งเกิดจากการตัดสินใจของตนเอง ผู้อื่นและสังคมโลก กับ Rudolf Dreikurs ลูกศิษย์ของเขา ด้วยความเชื่อในศักดิ์ศรีและการเคารพซึ่งกันและกัน ทั้งสองได้นำเสนอการเลี้ยงดูบุตรแบบให้ความเคารพ เน้นความเสมอภาค ใช้หลักประชาธิปไตยไม่ตามใจหรือให้ท้าย เพราะเชื่อว่าจะทำให้เด็กเกิดปัญหาพฤติกรรมและสังคม (Nelsen , 2007) ต่อมาจึงมีจิตแพทย์ นักจิตวิทยา ศึกษาเรื่องดังกล่าวมากมาย เช่น Jane Nelsen นักจิตวิทยาการศึกษาคู่สมรส ครอบครัวและเด็ก ผู้นิยามศัพท์ Positive discipline ในการกระบวนกรเลี้ยงดูบุตรและตีพิมพ์เป็นหนังสือในปี ค.ศ. 1981 William Glasser นำเสนอทฤษฎีตัวเลือกในการควบคุมหรือเลือกที่จะคิด และแสดงออกเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

4.1 ความหมายของวินัยเชิงบวก

Gordon (1996) ได้ให้ลักษณะของพฤติกรรมที่เด็กปฐมวัยควรเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่ความมีวินัยในด้านของการควบคุมตนเองเพิ่มเติม คือ มีการรับฟัง ยอมรับข้อจำกัดของพฤติกรรมและการจัดการกับอารมณ์ของผู้อื่น สามารถยับยั้งพฤติกรรมก้าวร้าวหุนหันพลันแล่น การเคารพกฎ กติกา การรอคอย การผลัดเปลี่ยน การแบ่งปัน ความยืดหยุ่นของกรอบความคิด การยอมรับ และเคารพผู้อื่น การเรียนรู้ที่จะแสดงอารมณ์ผ่านคำพูด ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ของประเทศไทยในประเด็น ประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย มาตรฐานที่ 4 เด็กควรมีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม ตัวบ่งชี้ที่ 1 การมีวินัยในตนเองและมีความรับผิดชอบของเด็กอายุ 5 ปี คือ การมุ่งสร้างพฤติกรรมให้เด็กมีความตั้งใจในการทำงานให้สำเร็จ นำสิ่งของที่ใช้เสร็จแล้วเก็บเข้าที่เดิมได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2546) เข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียน (บุษบง ต้นติววงศ์ และศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ, 2559) ซึ่งการที่เด็กสามารถควบคุมตนเองได้ดี จะส่งผลให้มีผลการเรียนที่ดี (Duckworth , 2015) และมีการพัฒนาศักยภาพทางการศึกษาสูงขึ้นอย่างยั่งยืน (Wu , 2016)

วินัยเชิงบวกมีพื้นฐานจากสิทธิเด็กเพื่อการพัฒนาคุณภาพ การปกป้องจากความรุนแรงและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมของพวกเขา วินัยเชิงบวกคือเครื่องมือสำหรับผู้ปกครอง ผู้ดูแลเด็กครูและสมาชิกในชุมชนเพื่อช่วยจัดการพฤติกรรมของเด็กโดยปราศจากการข่มเหงทาง

อารมณ์ ร่างกาย สังคม สมองและจิตวิญญาณ วิธีการที่เด็กเรียนรู้และพัฒนาแตกต่างกัน เพื่อว่าเด็กทุกคนแตกต่างกัน เด็กเติบโตและพัฒนาในรูปแบบของตนเอง วินัยเชิงบวก คือ การแก้ปัญหาระยะยาวเป็นการพัฒนาวินัยในตนเองของเด็ก เด็กเติบโตและพัฒนาตามตัวชี้วัดที่กำหนดตามชั้นอายุ การสร้างสัมพันธภาพแบบให้ความเคารพอย่างมีวุฒิภาวะกับเด็ก การสอนทักษะชีวิตระยะยาวให้เด็ก การเพิ่มสมรรถนะและความมั่นใจของเด็กเพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่ท้าทาย การสอนมารยาท ไม่ใช้ความรุนแรง ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การเคารพตนเอง สิทธิมนุษยชนและการเคารพผู้อื่น วินัยเชิงบวกมีเป้าหมายขั้นแรกคือเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ช่วยให้เด็กระบุเป้าหมายระยะยาวสำหรับเด็ก ช่วยสร้างโครงสร้างทางวินัยและความอบอุ่นช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจความคิด ความรู้สึกของเด็ก ช่วยนักเรียนให้แก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีการที่เหมาะสมมากขึ้น การลงโทษ การควบคุมสร้างความกลัวและความกังวล ทำให้เด็กขาดแรงจูงใจ การควบคุมทำให้เด็กหมดพลังและไม่กล้าตัดสินใจและแก้ปัญหา ผู้ใหญ่ควรให้ข้อมูลด้วยคำแนะนำและการสอน การให้ข้อมูลสร้างความรู้สึกปลอดภัย น่าสนใจและสร้างแรงจูงใจ

จินดารัตน์ โพธิ์นอก (2561) กล่าวว่า เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมสิ่งที่คาดหวังคือความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความสงบสุขซึ่งจะเกิดขึ้นได้เมื่อทุกคนมี วินัยเชิงบวก (positive discipline)

คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัยสำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2558) ได้อธิบายไว้ว่าการมีวินัยเชิงบวกคือการรู้จักควบคุมพฤติกรรมตนเองโดยใช้ความคิดไตร่ตรอง มีเหตุผล เคารพกฎ ระเบียบของสังคม รู้จักหน้าที่ของตน เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น มีทักษะการแก้ปัญหาที่มีความรับผิดชอบ มีความร่วมมือมีความมั่นคงทางอารมณ์มีเจตคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข การสร้างวินัยเชิงบวกทำได้โดยการหล่อหลอมพฤติกรรมตั้งแต่วัยเด็กเป็นการฝึกให้เด็กใช้สมองส่วนหน้าในการคิดจัดระบบ ตัดสินใจ การสอนทักษะชีวิตทักษะการแก้ปัญหาเพื่อให้สามารถคิดบริหารจัดการตน (executive function) ควบคุมและกำกับพฤติกรรมของตนได้ ในการสร้างวินัยเชิงบวกนี้ผู้ปกครองและครูต้องใช้ความเข้าใจความเมตตา ความเป็นมิตรไม่ใช้อารมณ์ การชมเชยและความรุนแรงต่อเด็ก การสร้างวินัยเชิงบวกแก่เด็กไม่ใช่การควบคุมคว่ำหรือลงโทษให้ได้ายหรือเจ็บปวดทางกายหรือทางใจและไม่ใช้การตามใจจนเสียคนแต่เป็นวิธีการที่ผู้ใหญ่ส่งเสริมให้เด็กและผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนาให้รับผิดชอบเกิดการควบคุมตนเองให้อยู่ในระเบียบวินัยผู้ปกครองและครูต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อเด็กเพื่อสร้างศรัทธาและความไว้วางใจให้ความรักและความเป็นมิตร ไม่ใช้ความรุนแรงใช้คำพูดที่นุ่มนวลเข้าใจความรู้สึกของเด็กและผู้เรียน ไม่ใช้อารมณ์ ให้เกียรติเคารพในศักดิ์ศรีและความรู้สึกของผู้เรียน นอกจากนั้นต้อง

สอนให้เด็กและผู้เรียนตระหนักในความรู้สึกผูกพันและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สอนทักษะในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลและการพและให้เกียรติผู้อื่นรวมทั้งสอนทักษะการแก้ปัญหาและทักษะชีวิต ความสม่ำเสมอเกี่ยวกับวินัยในการอบรมเลี้ยงดูเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เด็กและผู้เรียนรู้สึกมั่นใจไม่สับสน ซึ่งจะช่วยพัฒนาให้เด็กมีวินัยในตนเองมีเหตุผล มีความรับผิดชอบการพในสิทธิซึ่งกันและกัน ทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข.

กระทรวงต่างประเทศและการค้า ประเทศนิวซีแลนด์ (The Ministry of Foreign Affairs and Trade) กล่าวว่า วินัยเชิงบวก คือ การให้เด็กพัฒนาการควบคุมตนเองในเวลาต่อมา การสื่อสารที่ชัดเจน การให้เกียรติเด็กและยอมรับความเคารพของเด็ก การสอนให้เด็กรู้จักการตัดสินใจที่ดี การสร้างทักษะและความมั่นใจให้เด็ก และการสอนให้เด็กเคารพความรู้สึกของผู้อื่น

ปิยวลี ธนเศรษฐกร กล่าวว่า เทคนิคการสร้างวินัยเชิงบวก ประกอบด้วย 1) หลักการทำให้เป็นเรื่องใหญ่ ขึ้นชมอย่างเฉพาะเจาะจงเด็กแบบตัวต่อตัว 2) หลักการมองระดับสายตา ทำให้เด็กรู้สึกได้รับความใส่ใจ มีคุณค่าและเชื่อใจ 3) หลักการให้ทางเลือกเชิงบวก ไม่มีใครชอบให้ใครมาสั่งหรือบังคับ โดยให้ทางเลือก 2 ทาง ซึ่งจะทำให้เด็กคิดเป็น ฝึกทักษะให้เด็กตัดสินใจ มีความคิดยืดหยุ่น ใช้ชีวิตกับสิ่งที่มีอยู่ได้ ใช้สถานการณ์ให้เด็กรับผิดชอบในสิ่งที่เลือก 4) หลักการเบี่ยงเบนพฤติกรรม เช่น เด็กเคาะโต๊ะ ก็ให้เด็กทำอย่างอื่นที่ไม่สามารถเคาะโต๊ะได้ แต่อย่าใช้คำว่าหยุดหรือห้ามทำ เพราะเด็กจะต่อต้านไม่อยากให้ใครมาสั่ง 5) หลักการให้ความสำคัญ ทำให้เด็กรู้สึกมีส่วนสำคัญในสังคม มอบหน้าที่ให้รับผิดชอบ และชื่นชมเด็ก 6) หลักการกระชับ ไม่ตะโกนใส่เด็กเพราะมนุษย์มีสัญชาตญาณในการปกป้องตัวเอง เด็กจะตัดความสัมพันธ์ แต่ถ้าเป็นเสียงกระชับจะใส่ใจฟัง 7) หลักการอะไรก่อนหลัง เช่น ทำงานเสร็จแล้วไปเล่นได้เลย เป็นต้น ทั้งนี้การตั้งเงื่อนไขที่ไม่น่าสนใจจะทำให้เด็กต่อต้าน 8) หลักการตั้งเวลา ฝึกให้เด็กรู้จักวางแผน 9) หลักการส่งความรู้สึก เพื่อบอกความรู้สึกของเรา ทำให้เด็กเรียนรู้ว่าทุกการกระทำของเขาส่งผลต่อคนอื่นเสมอ และ 10) หลักการแสดงความเข้าใจ เด็กมีความรู้สึกทุกวันและมีหลายอารมณ์ให้เด็กรู้ว่ากำลังมีอารมณ์อะไร รับรู้อารมณ์ตัวเอง และรู้ว่าต้องจัดการอะไรกับอารมณ์ของตัวเองและสามารถกำกับตัวเองได้

โดร์แรนท์ (Durrant) ระบุองค์ประกอบ 5 ด้านของวินัยเชิงบวก ประกอบด้วย 1) การระบุเป้าหมายระยะยาว 2) การจัดความอบอุ่นและส่วนประกอบ 3) ความเข้าใจการพัฒนาเด็ก 4) การระบุความแตกต่างระหว่างบุคคล และ 5) การแก้ปัญหาและตอบสนองกับวินัยเชิงบวก แนวคิดวินัยเชิงบวกมีพื้นฐานจากหลักการศึกษามากมาย ๆ ข้อ ประกอบด้วย 1) ภาพรวม ตระหนักถึงการเชื่อมโยงระหว่างการพัฒนาบุคคล การเรียนรู้ พฤติกรรม ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ความสัมพันธ์ระหว่าง

ครอบครัวและสุขภาพชุมชน 2) ใช้จุดเด่นเป็นพื้นฐาน มีเป้าหมายเพื่อสร้างความสามารถของเด็ก พยายามและปรับปรุงความผิดพลาดคือโอกาสให้การเรียนรู้และพัฒนา ส่งเสริมการพัฒนานักเรียน ตามขั้นตอน 3) การสร้าง แทนที่จะลงโทษผู้ที่ผิดพลาดหรือทำผิด นักการศึกษาอธิบาย แสดงและ สร้างรูปแบบแนวคิดและพฤติกรรมเพื่อการเรียน 4) ความครอบคลุม การมุ่งเน้นการสอนตามความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคล จุดเด่น ทักษะสังคมและรูปแบบการเรียนรู้ในห้องเรียนบูรณาการ เพื่อความสามารถของโรงเรียนที่ดีที่สุด 4) การดำเนินการเชิงรุก มีเป้าหมายเพื่อช่วยให้นักเรียน ประสบความสำเร็จในระยะยาว มุ่งเน้นความเข้าใจรากฐานของปัญหาและการกำหนดกลยุทธ์เพื่อเพิ่ม การดูแลเอาใจใส่ให้นักเรียน 5) การมีส่วนร่วม แทนการควบคุมหรือบังคับวิธีนี้แสวงหาความคิดเห็น ของนักเรียนและมุมมอง และการมีส่วนร่วมในการสร้างสิ่งแวดล้อมห้องเรียนเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ซึ่งวินัยเชิงบวกมีปัจจัยสำคัญ ประกอบด้วย 1) การเคารพวุฒิภาวะ การแสดงพฤติกรรมที่ดีโดยการ ปฏิบัติกับผู้อื่นด้วยความเคารพและเมตตา 2) ความเข้าใจ เป้าหมายเพื่อเข้าใจสาเหตุของพฤติกรรม และการจัดการปัญหา 3) การสอนมุ่งเน้นการสอนนักเรียนให้มีพฤติกรรมดีขึ้นแทนการลงโทษ พฤติกรรมที่ไม่ดี 4) การติดต่อสื่อสาร การถามคำถาม การฟังและผลต่อเนื้อเรื่อง 5) การแก้ปัญหา การ ทำงานกับนักเรียนเพื่อแก้ปัญหา การสอนทักษะการแก้ปัญหา 6) การให้กำลังใจ และการยกย่อง ชมเชยการสังเกตเห็นถึงความพยายามและการสนับสนุนการพัฒนา

ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น อาจสรุปได้ว่าการสร้างวินัยเชิงบวก คือ คือการรู้จัก ควบคุมพฤติกรรมตนเองโดยใช้ความคิดไตร่ตรองมีเหตุผล เคารพกฎ ระเบียบของสังคม รู้จักหน้าที่ ของตน เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น มีทักษะการแก้ปัญหา มีความรับผิดชอบ การให้เกียรติเด็กและ ยอมรับความเคารพของเด็ก มีความร่วมมือมีความมั่นคงทางอารมณ์มีเจตคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มี จิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข การให้เด็กพัฒนาการควบคุมตนเองในเวลา ต่อมา การสื่อสารที่ชัดเจน การสอนให้เด็กรู้จักการตัดสินใจที่ดี การสร้างทักษะและความมั่นใจให้เด็ก และการสอนให้เด็กเคารพความรู้สึกของผู้อื่น วินัยเชิงบวกจึงเป็นความสามารถของบุคคลในการคิด ไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล สามารถควบคุมพฤติกรรมตนเอง รู้จักเคารพกฎระเบียบของสังคม การรู้จัก หน้าที่ของตน เคารพสิทธิของผู้อื่นสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้นในงานวิจัย ฉบับนี้จะมุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมการมีวินัยเชิงบวก คือ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา วินัยในการ ควบคุมตนเอง ความอดทนอดกลั้นต่อความยากลำบาก ความมีระเบียบวินัย

4.2 ความหมายของการสร้างวินัยเชิงบวก

ความหมายของการสร้างวินัยเชิงบวก การสร้างวินัยเชิงบวกเป็นวิธีการสมัยใหม่ ที่มีประสิทธิภาพไม่ใช่การลงโทษตามที่คนทั่วไปเข้าใจ แต่เป็นการสอนทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม อย่างเห็นคุณค่าให้เด็กมีส่วนร่วม โดยผู้สอนต้องเลือกวิธีการสื่อสารที่ชัดเจนกับการคาดหวัง กฎ และข้อจำกัด สอนด้วยจิตใจที่อ่อนโยนและจริงจัง หรือแก้ปัญหาเด็กอย่างปราศจากความรุนแรง สร้างความสัมพันธ์อย่างให้เกียรติซึ่งกันและกัน เคารพในสิทธิของเด็กที่พึงได้รับ คำนึงถึงพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน (Durrant, 2010) ซึ่งสอดคล้องกับองค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (2555) และถึงแนวทางของกระบวนการพัฒนานั้นต้องอยู่บนพื้นฐานสิทธิมนุษยชนของเด็กในการปกป้องเด็กจากการใช้ความรุนแรง ไม่มีการใช้กำลังทำร้ายหรือลงโทษ เน้นการส่งเสริมให้กำลังใจในพฤติกรรมที่เหมาะสม ใช้การให้รางวัลเพื่อกระตุ้นให้ลงมือปฏิบัติ เรียนรู้จนบรรลุเป้าหมาย และเพิกเฉยต่อพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การแสดงอารมณ์เกรี้ยวกราด เข้าเรียนสาย ไม่สนใจการเรียน เป็นต้น พัฒนาพฤติกรรมของเด็กโดยการสอนให้เด็กเรียนรู้ เข้าใจ และควบคุมตนเองและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น มีความมั่นใจ ใฝ่ใจ และรับผิดชอบในการกระทำซึ่งเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายใน สร้างความเชื่อมั่น ทั้งด้านความคิดและพฤติกรรมให้คงอยู่ไปตลอดชีวิตและควรมีการวางแผนกระบวนการในระยะยาวอย่างมีประสิทธิภาพ (Durrant, 2010)

รัตนารักษ์ คงเจริญ ได้ให้ความหมายของการสร้างวินัยเชิงบวก คือ การสอนหรือการฝึกฝน ให้เด็กมีพฤติกรรมที่เหมาะสม ด้วยวิธีจูงใจอย่างมีแบบแผนให้เด็กอยากทำพฤติกรรมที่เหมาะสมเอง การสร้างวินัยเชิงบวก เป็นวิธีการป้องกันพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ มีเหตุมาจากการกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นสนใจ อาจเกิดจากพันธุกรรม สภาพแวดล้อมทางสังคม หรือความต้องการทางจิตใจ เมื่อครูหรือผู้ปกครองต้องการหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ดังกล่าว ส่วนใหญ่จะใช้วิธีการลงโทษ ซึ่งเป็นวิธีการที่เห็นผลได้เร็ว สามารถควบคุมพฤติกรรมได้ทันที แต่วิธีการลงโทษนี้จะไม่ได้ผลในระยะยาว วิธีควบคุมพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อีกวิธีหนึ่งซึ่งตรงข้ามกับการลงโทษ คือ การสร้างวินัยเชิงบวก

การลงโทษ คือ การกระทำต่อผู้อื่นที่ทำผิดระเบียบหรือมีความประพฤติไม่เหมาะสม ซึ่งการลงโทษจะมีผล 3 ทาง คือ ลงโทษต่อร่างกาย ลงโทษต่อจิตใจ ลงโทษต่อร่างกายและจิตใจ

การสร้างวินัย คือ กระบวนการทำให้มีพฤติกรรม หรือแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์
ทางบวก คือ ใช้วิธีการประนีประนอม แบบมีส่วนร่วม มีผลดีในระยะยาว
ทางลบ คือ ใช้วิธีการรุนแรง ลงโทษ มีผลหยุดพฤติกรรมในระยะเวลานั้นๆ

หลัก 7 ประการของการสร้างวินัยเชิงบวก

1. เคารพศักดิ์ศรีของเด็ก
2. พยายามพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ การมีวินัยในตนเองและบุคลิกลักษณะที่ดี
3. พยายามให้เด็กมีส่วนร่วมมากที่สุด
4. คำนึงถึงความต้องการทางพัฒนาการและคุณภาพชีวิตของเด็ก
5. คำนึงถึงแรงจูงใจและโลกทัศน์ของเด็ก
6. พยายามให้เกิดความยุติธรรม เท่าเทียมกันและไม่เลือกปฏิบัติ
7. เสริมสร้างความสามัคคีกลมเกลียวในกลุ่ม

ขั้นตอนการสร้างวินัยเชิงบวก

1. การบรรยายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสม
2. มีการให้เหตุผลที่ชัดเจน
3. ขอให้นักเรียนแสดงอาการรับรู้
4. มีการให้รางวัลหรือแสดงความชื่นชมต่อพฤติกรรมที่เหมาะสม

กระบวนการที่จะทำให้เกิดวินัยเชิงบวก

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดี
 - ยิ้ม
 - ชวนคุย, เล่าเรื่อง
 - ให้ช่วยงานเล็ก ๆ น้อย ๆ
 - เข้าหาเด็กก่อน
 - ทำให้สม่ำเสมอ
2. วางแผนร่วมกันระหว่างเด็กกับครู
3. มุ่งแก้ปัญหา (มากกว่าหาคนผิด)
4. ให้ความเคารพ
 - เคารพตัวเอง
 - เคารพครู
 - เคารพเด็ก
5. อย่่าจัดการปัญหาเวลามีอารมณ์รุนแรง
6. ใจเย็นๆ

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปความหมายของการสร้างวินัยเชิงบวก คือ กระบวนการสอน พัฒนา ชัดเจนและสนับสนุนให้เด็กเกิดความมั่นใจที่จะควบคุม แสดงออก พฤติกรรมของตนอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบโดยผู้สอนต้องให้เกียรติ เคารพในสิทธิของเด็ก ใช้ความอ่อนโยนและให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการเลือกที่จะปฏิบัติ ไม่ใช้การลงโทษ แต่ไม่ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นทั้งใน ระยะสั้นและระยะยาว

4.3 ปัจจัยส่งเสริมการสร้างวินัยเชิงบวก

Guidance for Effective Discipline (1998) กล่าวถึง 3 องค์ประกอบที่สำคัญของ ระบบ การสร้างวินัยอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กเชิงบวก
2. กลยุทธ์ในการสอนอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์เป็นปฏิบัติการเชิงรุก
3. กลยุทธ์ในการลดหรือขจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือไม่มีประสิทธิภาพเป็นการตั้งรับ

Keating, Pickering, and Slack (1990) ได้กล่าวปัจจัย 3 ด้าน ดังนี้

1. ลักษณะของโรงเรียน (school characteristic) นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการสร้างกฎ ซึ่ง กฎที่ดีต้องมีความชัดเจน สร้างสรรค์เชิงบวก ระบุพฤติกรรมชัดเจน มีความสอดคล้องกันและนักเรียน มีแนวโน้มที่จะปฏิบัติตาม โดยครูต้องสอนด้วยความเสมอภาค โปร่งใส ให้ความสำคัญในการสอนแต่ ละบทเรียน เน้นการให้รางวัลมากกว่าการลงโทษ เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียน ผักผ่อน และประสบความสำเร็จด้วยตัวเอง

2. ลักษณะของครู (teacher characteristic) ครูควรตั้งความคาดหวังกับนักเรียนให้สูง เข้าใจผลของพฤติกรรม และไม่แสดงความชอบส่วนบุคคล ใช้วิธีการแก้ปัญหาที่หลีกเลี่ยงความขัดแย้ง แพ้ - ชนะ รับผิดชอบในการกระทำ และคำพูด คอยติดตาม ทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับนักเรียน ปฏิบัติ ต่อนักเรียนอย่างให้ความเคารพและมีมารยาท สร้างความใกล้ชิดกับกลุ่มโดยให้ทำงานร่วมกัน เพื่อ ขจัดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มและครู ควรมีความรู้ในคุณลักษณะพิเศษของความหลากหลายทาง วัฒนธรรม

3. ลักษณะของห้องเรียน (classroom characteristic) ในช่วงเริ่มต้นปีการศึกษา การสอน และแสดงให้เห็นกฎการปฏิบัติตนของครู การสอนทักษะการดำรงตนในการเรียน เช่น วิธีการและ จังหวะเวลาขณะเรียน การทำตามคำสั่งหรือ การขอความช่วยเหลือ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะทาง สังคมผ่านการสนทนาโต้ตอบ การฟัง การช่วยเหลือและแบ่งปัน ให้เด็กได้ทดลองปฏิบัติตาม จะช่วย ป้องกันปัญหาที่อาจเกิดในภายหลังได้ ซึ่งต้องมีการเตรียมแผนการสอนและอุปกรณ์ให้พร้อมล่วงหน้า

สอนด้วยความกระตือรือร้นใน จังหวะที่นักเรียนตามทัน รักษาความต่อเนื่องของกิจกรรมระหว่าง รอยต่อของบทเรียน ใช้กฎในห้องเรียนสอดคล้องกับกฎของโรงเรียน และครูต้องคอยตรวจตราและ รับรู้ความเป็นไปในห้องเรียนให้ข้อมูลสะท้อนกลับแก่นักเรียนอยู่เสมอ

สถาบันโรงเรียนเป็นสถาบันสำคัญรองลงมาจากครอบครัวในการสอนวินัยสำหรับเด็ก (ฉันทนา ภาคบงกช และคณะ, 2539) ครูเปรียบเสมือนแม่คนที่สอง โดยเฉพาะเด็กเล็กที่ครูต้องให้ การดูแลเป็นพิเศษมากกว่าระดับชั้นอื่น ๆ ดังนั้นครูจึงมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของเด็กเป็นอย่างมาก โดยลักษณะของครูที่มีส่วนช่วยส่งเสริมการสร้างวินัยเชิงบวกในสถานศึกษา ควรเป็นครูที่เข้าใจ เคารพสิทธิของเด็ก สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและกำหนดเป้าหมายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ร่วมกับเด็ก สามารถสื่อสาร แนะนำแนวทางการปฏิบัติการสร้างวินัยได้อย่างไม่ทำร้ายความรู้สึก เน้นการให้กำลังใจ และรับฟัง เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจ ปลอดภัยและร่วมมือกับครูในการพัฒนาวินัยของเด็กเอง

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องปัจจัยส่งเสริมการสร้างวินัยเชิงบวก มีหลายด้าน ได้แก่ ในด้านของโรงเรียน ครูควรให้การเคารพซึ่งกันและกัน นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการสร้างกฎ ซึ่งกฎที่ ดีต้องมีความชัดเจน สร้างสรรค์เชิงบวก ระบุพฤติกรรมชัดเจน มีความสอดคล้องกันและนักเรียนมี แนวโน้มที่จะปฏิบัติตาม โดยครูต้องสอนด้วยความเสมอภาค โปร่งใส ให้ความสำคัญในการสอนแต่ละ บทเรียน ครูที่เข้าใจ เคารพสิทธิของเด็ก สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและกำหนดเป้าหมายพฤติกรรมที่พึง ประสงค์ร่วมกับเด็ก สามารถสื่อสาร แนะนำแนวทางการปฏิบัติการสร้างวินัยได้อย่างไม่ทำร้ายความรู้สึก ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก ผู้ปกครองควรเป็นแบบอย่างที่ดีในการรับฟังและเปิดโอกาสให้ เด็ก คิด พูดและทำมากกว่าบอกกล่าวพวกเขาให้คิดหรือทำตามคำสั่ง

4.4 กระบวนการสร้างวินัยเชิงบวก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552) ได้กล่าวถึงขั้นตอนใน การสร้างวินัย เชิงบวก 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. บรรยายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสม ครูพูดกับนักเรียนถึงพฤติกรรมที่ต้องการให้ นักเรียน แสดงออกอย่างเหมาะสม
2. ให้เหตุผลที่ชัดเจน บอกถึงสาเหตุที่ต้องการให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่ต้องการอย่างชัดเจน
3. ให้นักเรียนแสดงอาการรับรู้ อาจใช้การตั้งคำถามชี้ให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของ สาเหตุ แล้วรอให้เด็กตอบรับแสดงอาการรับรู้และเห็นชอบด้วยก่อนเริ่มทำกิจกรรมอื่นต่อไป

4. ให้งานวัลหรือแสดงความชื่นชมต่อพฤติกรรมที่เหมาะสม อาจเป็นการให้งานวัล ที่ไม่ใช่สิ่งของ เช่น การยิ้ม การพยักหน้า การให้เวลาเล่นหรือพักเพิ่มมากขึ้น การให้คะแนน หรือการชื่นชมความสำเร็จของนักเรียนท่ามกลางผู้อื่น

Durrant (2010) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างวินัยเชิงบวก 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ระลึกถึงเป้าหมาย ควรตั้งเป้าหมายระยะยาวถึงพฤติกรรมที่อยากให้เกิดให้ได้ เมื่อพวกเขาโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ และควรสอดคล้องกับเป้าหมายระยะสั้น

2. มุ่งมั่นต่อการสร้างความอบอุ่นและแนะแนวทางสำหรับเด็ก ความอบอุ่นจะสร้าง ความร่วมมือระยะสั้นระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ และสอนให้เกิดคุณค่าระยะยาว ตัวอย่างเช่น การบอกรัก การกอด การฟัง การชมเชยเด็ก ๆ หรือการแสดงให้เด็กเกิดความไว้วางใจ เป็นต้น ส่วนการให้แนวทางเป็นการให้ข้อมูล ความคาดหวัง กฎ กติกาที่ชัดเจนกับเด็ก โดยมีผู้ใหญ่คอยให้ ความช่วยเหลือ รับฟัง พูดคุยอย่างความยุติธรรมยืดหยุ่นได้และประพฤติตนเป็นตัวอย่างเชิงบวก

3. ตระหนักถึงความคิดและความรู้สึกของเด็ก คำนึงถึงพัฒนาการของแต่ละช่วงวัย ให้เด็กได้เล่น ทดลอง หรือทำกิจกรรมที่เป็นการส่งเสริมความคิด สติปัญญา อารมณ์ สังคม สร้างความมั่นใจในตนเองของเด็กด้วยการพัฒนาการรับรู้ แยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้ ให้รู้จัก รับผิดชอบ มีความเข้าใจ เคารพผู้อื่น และคำนึงถึงเป้าหมายในอนาคต ผู้ปกครองหรือครูควรเป็นตัว แบบในการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เช่น เคารพ ช่วยเหลือผู้อื่น ปรับปรุงและพัฒนาตนเองเมื่อ กระทำผิด และควรใช้เวลาร่วมกับเด็ก รู้จักเพื่อน ๆ ของเด็กบ้าง คอยดูแลอย่างห่าง ๆ ให้พวกเขาได้ เติบโตอย่างอิสระ เชื่อมมั่นในการกระทำของเด็ก

4. การแก้ไขปัญหา เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ให้นึกถึงสาเหตุที่ทำให้ เด็กแสดงพฤติกรรมนั้น โดยคำนึงถึงขั้นพัฒนาการ ความเข้าใจ และประสบการณ์ของเด็กก่อนที่จะจัดการเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จากนั้นจึงชี้ให้เห็นถึงผลของการกระทำสิ่งๆ ที่พวกเขาอาจยังไม่รู้มาก่อน

5. ตอบสนองด้วยการสร้างวินัยเชิงบวก ควรระลึกถึงเป้าหมายระยะยาวถึงลักษณะ ของเด็กที่คาดหวังไว้เป็นแบบแผนปฏิบัติ จะช่วยให้จัดการกับเป้าหมายระยะสั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยวิธีการที่มุ่งมั่นสร้างความอบอุ่นและแนะแนวทางสำหรับเด็ก คำนึงถึงความคิดและความรู้สึกของพวกเขา เข้าใจในมุมมองของเด็กต่อสิ่งแวดล้อม ให้พวกเขาได้ลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ช่วยเหลือและส่งเสริมพวกเขาให้สามารถสร้างตัวเลือกที่ดี ผู้ปกครองหรือครูต้อง คอยฝึกฝนการสร้างวินัยเชิงบวกในการตอบสนองต่อพฤติกรรมของเด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดความคุ้นชิน และสามารถควบคุมสถานการณ์ที่ท้าทายได้อย่างปราศจากความรุนแรง

Keating . (1990) ได้กล่าวถึงกระบวนการที่ละขั้นตอนดังนี้

1. การวัดประเมิน (Assessment) ทำการสำรวจ จัดการสนทนากลุ่ม ประชุม เก็บข้อมูล เพื่อให้ทราบข้อมูลและ สถานการณ์ปัจจุบันของโรงเรียน

2. การมีส่วนร่วม (Involve others) ผู้นำและผู้สนับสนุนมีผลต่อประสิทธิภาพของ กระบวนการ ผู้นำควรอธิบายการสร้างวินัยเชิงบวก และผลกระทบอย่างระมัดระวัง สร้างบรรยากาศ การมีส่วนร่วม และความเข้าใจในกลุ่ม เพื่อให้เกิดความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วม วิธีการและการ จัดการห้องเรียนควรยืดหยุ่นได้

3. การคาดหวังอย่างแน่วแน่ (Demerminе expectations) นักเรียนและครูต้องมีส่วนร่วม ในการจัดการห้องเรียน ครูตั้งมาตรฐานความคาดหวัง ที่ชัดเจน โปร่งใส นิยามเข้าใจง่าย เห็นได้ นับ ได้ และวัดได้ นักเรียนสร้างทางเลือกและตัดสินใจ ปฏิบัติตามแนวทางที่วางไว้

4. การสอนความคาดหวังและการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด (Teach expectations and wise decision making) การสอนของครูต้องทั่วถึงและโปร่งใส ไม่ควรคาดหวังว่านักเรียนจะรู้ในสิ่งที่สอน ไป ตั้งแต่ต้นหรือจะทราบถึงผลกระทบของพฤติกรรมที่ได้กระทำไป โดยเฉพาะกรณีของห้องเรียน ขนาดใหญ่ที่มีนักเรียนมากกว่า 25 คนขึ้นไป

5. การแสดงความมุ่งมั่นของกลุ่ม (Establish Esprit de Corps) ครูต้องแสดงการยอมรับทุก คนว่ามีคุณค่า ด้วยวาจาและกิริยา อาจเป็นการยิ้ม พยักหน้า การใช้สัญญาณมือ การเรียกชื่อ ทำให้ เด็กรู้สึกดีกับตัวเอง และให้กำลังใจผลักดันให้เกิด การบรรลุเป้าหมายกลุ่ม เป้าหมายทางวิชาการ หรือ เป้าหมายทางพฤติกรรม การมีเอกลักษณ์ของกลุ่มเกิดจากการประสบความสำเร็จร่วมกัน สามารถ ขจัดความขัดแย้งไปได้ ถ้านักเรียนได้รับการยอมรับ ดูแลความรู้สึกมั่นคง ก็จะเป็นแรงผลักดันให้ ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. การแนะนำการฝึกฝน (Guided practice) ครูต้องให้คำแนะนำ และสอนให้นักเรียน ฝึกฝนโดยใช้สถานการณ์ใกล้เคียง สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวัง และให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงบวก ให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิดแก้ปัญหา พฤติกรรม หลีกเลี่ยงการปะทะแย้งชิงอำนาจ (Power struggles) และความขัดแย้งแพ้ - ชนะ นักเรียนจะเรียนรู้ทักษะและพฤติกรรมที่ช่วยให้รับมือและอยู่ รอดได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งครูควรเป็นผู้ให้ที่มีความรับผิดชอบ ให้รางวัลที่เป็นแรงจูงใจภายใน มากกว่าสิ่งของ

7. การฝึกฝนด้วยตนเอง (Independent practice) ครูถอนตัวจากการชี้แนะ ให้นักเรียนเกิดการสร้างวินัยในตนเอง เพื่อให้เกิดความมั่นใจ ที่จะเรียนรู้ทักษะใหม่ และมีความสุขในการมีวินัยอย่างสมบูรณ์แบบ

8. วินิจฉัย ตรวจสอบตรากระบวนการ (Diagnostic progress check) นักเรียนบางคนอาจต้องการความช่วยเหลือ คำแนะนำ เวลา หรือการสนับสนุน ซึ่งครูก็ต้องให้ความช่วยเหลือ แต่อาจมีกำลังไม่เพียงพอ นักเรียนต้องถูกกระตุ้นให้ประเมินและวิเคราะห์พฤติกรรมตนเอง เพื่อที่จะพัฒนาการคิดวิจารณ์ญาณ และแรงจูงใจภายใน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวินัยเชิงบวก มีกระบวนการเป็นขั้นเป็นตอน ดังนี้ การวัดประเมิน การมีส่วนร่วม การคาดหวังอย่างแน่วแน่ การสอนความคาดหวังและการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด การแสดงความมุ่งมั่นของกลุ่ม การแนะนำการฝึกฝน การฝึกฝนด้วยตนเอง และวินิจฉัย ตรวจสอบตรากระบวนการ จากเอกสารข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีความคล้ายคลึงกันของบางกระบวนการ ผู้วิจัยจึงได้สรุปออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ตาราง 13 เปรียบเทียบการสร้างวินัยเชิงบวก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552) ขั้นตอนในการสร้างวินัยเชิงบวก 4 ขั้นตอน ดังนี้	Durrant (2010) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนในการสร้างวินัยเชิงบวก 5 ขั้นตอน ดังนี้	Keating (1990) ได้กล่าวถึง กระบวนการที่ละขั้นตอนดังนี้
1. บรรยายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสม	1. ระลึกถึงเป้าหมาย	1. การวัดประเมิน
2. ให้เหตุผลที่ชัดเจน	2. มุ่งมั่นต่อการสร้างความอบอุ่น และแนะนำทางสำหรับเด็ก	2. การมีส่วนร่วม
3. ให้นักเรียนแสดงอาการรับรู้	3. ตระหนักถึงความคิด และความรู้สึกของเด็ก	3. การคาดหวังอย่างแน่วแน่
4. ให้รางวัลหรือแสดงความชื่นชมต่อพฤติกรรมที่เหมาะสม	4. การแก้ไขปัญหา	4. การสอนความคาดหวังและการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด
	5. ตอบสนองด้วยการสร้างวินัยเชิงบวก	5. การแสดงความมุ่งมั่นของกลุ่ม
		6. การแนะนำการฝึกฝน
		7. การฝึกฝนด้วยตนเอง
		8. และวินิจฉัย

4.5 เทคนิคการสร้างวินัยเชิงบวก

การสร้างวินัยเชิงบวกนั้นเกิดมาจากความเชื่อที่ว่า ถ้าเด็กได้รับการสอน การแนะนำ ทักษะในการตัดสินใจที่เหมาะสม พวกเขาจะประสบความสำเร็จ มีความเป็นอยู่ที่ดีและไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น (Keating , 1990) บางครั้งการใช้วิธีรุนแรงในการฝึกของผู้ปกครอง ผู้เลี้ยงเด็กหรือครูนั้นอาจเป็นผลมาจากการขาดความรู้ วิธีการที่ถูกต้อง (A Toolkit on Positive Discipline: with particular emphasis on South and Central Asia, 2007) ซึ่งเทคนิคที่จะนำมาใช้ในการสร้างวินัยเชิงบวก ต้องมีความสอดคล้องกับความหมายที่ผู้วิจัยได้สรุปไว้ข้างต้น ดังนี้

1. ต้องเป็นเทคนิคที่สนับสนุนให้เด็กมีความมั่นใจ ในการแสดงออกอย่างเหมาะสม
2. ต้องเป็นเทคนิคที่ปฏิบัติต่อเด็กอย่างสุภาพ เคารพสิทธิของเด็ก ทำให้เด็กรู้สึก ปลอดภัย
3. ต้องเป็นเทคนิคที่ไม่ใช้การลงโทษ หรือใช้ความรุนแรง

นอกจากนี้ เทคนิคยังต้องมีงานวิจัยรองรับประสิทธิภาพและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ให้พวกเขาได้ทดลองสิ่งใหม่ มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยมีผู้ใหญ่ให้ความช่วยเหลือทางด้านการจัดการอารมณ์ ซึ่งเทคนิคการสร้างวินัยเชิงบวกที่มีประสิทธิภาพในการปรับพฤติกรรมนั้นมีหลากหลาย ผู้วิจัยได้เลือกเทคนิคจากเกณฑ์ดังกล่าวได้เป็นเทคนิค ดังต่อไปนี้

4.5.1. ตัวเลือก (Choice) การใช้ตัวเลือกในการปรับพฤติกรรมมีพื้นฐานมาจากปรัชญาทฤษฎีเฝ้าชีญ ความจริง (Reality theory) หรือ ทฤษฎีการควบคุม (Control theory) ของ William Glasser จิตแพทย์ชาวอเมริกัน (Bradley, 2014) พื้นฐานของทฤษฎีนี้เชื่อว่า การกระทำเพื่อความพึงพอใจสูงสุด ณ ขณะเวลานั้น ๆ เกิดขึ้นจากการเลือกของแต่ละบุคคล ไม่ได้เกิดจากสิ่งเร้าภายนอก มนุษย์พยายามตลอดเวลาในการควบคุมการกระทำตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน 5 ประการ คือ ความต้องการที่จะอยู่รอด ความต้องการความรักและความเป็นส่วนหนึ่ง ความต้องการพลังงานและอิทธิพล ความต้องการเป็นอิสระและสร้างตัวเลือก และความต้องการที่จะเล่นและสนุกสนาน (Tauber, 1995) จากประเด็นนี้ในการนำมาประยุกต์ใช้กับการสอน ครูก็ควรคำนึงถึงความต้องการของเด็กด้วยเช่นกัน และโรงเรียนควรเป็นสถานที่ที่เด็กเชื่อว่า ถ้าพวกเขาทำงานหนักก็จะตอบสนองความพึงพอใจได้เพียงพอที่จะทำงานต่อ ๆ ไป ซึ่งอาจตอบสนองทันทีทันใดหรือเกิดขึ้นในภายหลัง นอกจากนี้ ฐานะทางเศรษฐกิจ การเลี้ยงดู สภาพแวดล้อม และปัจจัยเฉพาะบุคคลอื่น ๆ ยังส่งผลต่อการเลือกกระทำแต่ความรับผิดชอบทางสังคมจะช่วยให้เด็กตัดสินใจเลือกจะกระทำได้อย่างถูกต้อง ซึ่งครูควรมีหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกและสนับสนุนการในการเลือกตัวเลือก (Bear , 2005)

1. ประสิทธิภาพของเทคนิค จากงานของ Wigfield (2007) แสดงให้เห็นว่า การให้ตัวเลือกแก่เด็กจะช่วยส่งเสริมความรู้สึกของการกำหนดการปกครองด้วยตนเอง (Self-determination) และสร้างการจูงใจภายในของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Trainor (2007) และ Treece (1999) ที่พบว่า ในระหว่างการเรียนช่วงประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษา ถ้าเด็กได้มีโอกาสเลือกตัวเลือก พวกเขาจะมีอัตราการจบการศึกษา การได้รับการจ้างงาน การประสบความสำเร็จในชีวิตโดยรวมเพิ่มขึ้น และยังมีแรงจูงใจ สมรรถนะ ความคงทน และผลผลิตการทำงานสูงขึ้น ซึ่งเทคนิคนี้ยังส่งอิทธิพลกับเด็กที่มีความบกพร่อง ถ้าพวกเขาถูกปฏิเสธในการตัดสินใจเลือกจะสกัดกั้นต่อการประสบความสำเร็จ ดังนั้นเราควรให้เด็กได้เลือกตัวเลือกอย่างชาญฉลาด ได้ใช้ตัวเลือกเหล่านั้น และแสดงความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น (Hoffman and Field, 1995)

2. แนวทางการนำไปใช้ Mah (2006) ให้แนวทางการให้ตัวเลือกว่า เราควรเตือนเด็กถึงตัวเลือกก่อนหน้าหรือบทเรียนจากการที่พวกเขาได้เลือกกระทำ สร้างความตระหนักของผลที่เป็นรูปธรรม และส่งผลโดยตรงจากการเลือกตัวเลือกที่จะส่งอิทธิพลไปถึงอนาคตในทิศทางที่สามารถควบคุมและทำนายได้ ซึ่งในฐานะของครูและผู้ปกครอง ควรให้ตัวเลือกเด็กอย่างมีเหตุผล โดยอาศัยประสบการณ์ของตน เสนอตัวเลือกที่หลากหลาย เคารพถึงความต้องการและความปรารถนาของเด็ก สนับสนุนให้เด็กทราบและมีประสบการณ์กับผลลัพธ์เชิงบวกหรือรางวัลที่จะได้รับเมื่อพวกเขาได้เลือกตัวเลือกที่ดี ซึ่งผลหรือรางวัลที่ได้รับไม่ควรเป็นสิ่งของ อาจให้เป็นดาวพร้อมคำชมอย่างกระตือรือร้น สิ่งที่สำคัญ คือ การชมให้พวกเขาารู้สึกภูมิใจในการเป็นตัวเอง เพื่อสร้างเสริมความพึงพอใจในตนเอง อย่างไรก็ตาม ควรให้เด็กได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์กับผลลัพธ์เชิงลบอย่างสมเหตุสมผลจากการเลือกตัวเลือกเชิงลบด้วยเช่นกัน ซึ่งผู้ปกครองหรือครูไม่ควรปกปิดหรือหาข้ออ้างแก้ตัวให้เด็ก แต่ควรเป็นผู้ช่วยเหลือในการให้พวกเขาได้รู้ถึงสาเหตุ ผลกระทบ ความรับผิดชอบจากการเลือกของตน เมื่อให้เด็กสร้างตัวเลือกเอง เด็กอาจสร้างตัวเลือกที่อันตราย ดังนั้นไม่ควรให้เด็กสร้างตัวเลือกโดยลำพัง Johns (2015) เพิ่มเติมในส่วนของการสร้างตัวเลือกควรคำนึงถึงอายุ ประสบการณ์ ประเด็น เวลา ความสนใจ จุดแข็งของเด็ก กระตุ้นเด็กในการเลือกตัวเลือก ด้วยการชมเชยพฤติกรรมอย่างเจาะจง ครูควรอธิบายตัวเลือกอย่างชัดเจน เห็นถึงเจตนาธรรมณ์ แล้วบันทึกการเลือกตัวเลือกของเด็กว่าแบบใดเห็นผล ครูสร้างตัวเลือกแบบใดให้เด็กบ้าง และเด็กเลือกตัวเลือกอะไร

Chumchua, Chutabhakdikul, and Thanasetkorn (2015) ได้ให้แนวทางในการใช้หลักการให้ทางเลือกเชิงบวกแก่เด็กโดยการเสนอทางเลือกที่นำไปสู่เป้าหมายเพียง 2 ข้อที่ครูยอมรับได้ เช่น พฤติกรรมเป้าหมายของครูคือ ต้องการให้เด็กเก็บของเล่น ถ้าเด็กไม่เชื่อฟัง ครูสามารถเสนอ

ทางเลือกโดยการถามว่า “หนูจะใช้เวลา 1 นาทีหรือ 2 นาทีในการเก็บคะ” ซึ่งไม่ว่าจะเป็นทางเลือกใดก็ตาม ต่างก็ทำให้บรรลุพฤติกรรมเป้าหมายได้

3. ข้อควรระวัง ตัวเลือกต้องน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ ไม่ควรให้หลากหลายเกินไป ครูควรอธิบายตัวเลือกให้ชัดเจน ให้เวลาเด็กในการเลือก สนับสนุนให้เลือกตัวเลือกที่เหมาะสม และมีคุณค่า (Johns, 2015)

4.5.2 การชมเชย (Praise) การชมเชยแบบใกล้ชิดเป็นเทคนิคที่นิยมใช้กันแพร่หลาย และเป็นส่งเสริม การเชื่อฟังของเด็กในห้องเรียน (Ritz, 2014) ซึ่งเทคนิคนี้จะส่งอิทธิพลต่อผู้คนที่อยู่รอบข้าง เกิดเป็น ripple effect ผู้ที่ปฏิบัติคล้ายๆ กัน จะได้รับการชมเชยเช่นเดียวกัน (Plevin, 2009)

1. ประสิทธิภาพของเทคนิค การชมเชยพฤติกรรมที่เหมาะสมอาจนำไปสู่การประสบความสำเร็จในการจัดการชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (Madsen, Becker, and Thomas, 1968) ส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และสร้างตัวแบบทางภาษาที่สวยงามแก่เด็ก (Binford, 2015)

2. แนวทางการนำไปใช้ Mah (2006) ให้ชมเชยที่ตัวบุคคลที่กระทำพฤติกรรมนั้นอย่างกระตือรือร้น สม่่าเสมอ โดยพฤติกรรมที่คาดหวังให้เด็กปฏิบัติ นั้น ต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ไม่เน้นการชมเชยเพียงแค่พฤติกรรม เพราะจะทำให้เด็กยึดติดกับคำชม และผลตอบรับเชิงบวกสำหรับเด็กที่ได้รับคำชม ในที่สุดพวกเขาจะค้นหาหรือพัฒนาพฤติกรรมเชิงบวก ในทุก ๆ สถานการณ์ บริบท หรือเวลาใดก็ตาม นอกจากนี้การสื่อสารจากครูที่หนักแน่น ให้ความใส่ใจ คำนึงถึงเด็กจะมีความหมายอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเด็กผู้มีความภูมิใจในตนเองน้อย ซึ่งรางวัลที่แท้จริงหรือเป้าหมายของการชมเพื่อให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงภายใน มีความตระหนักในความสำเร็จของตน เกิดความมั่นใจในตนเอง รับรู้ความสามารถและพัฒนาเป็นการชมตนเอง ความใส่ใจ และการคำนึงถึงเด็กของครูจะกลายเป็นตัวส่งเสริมและคงความมั่นใจและความภูมิใจในตนเองของเด็กต่อไป นอกจากนี้ Johns (2015) ยังเสริมแนวทางเพิ่มเติมถึงการชมเชยของครูว่า ควรมีความหลากหลาย จริงใจ รู้ว่าเด็กแต่ละคนเหมาะกับการชมเชยแบบใด เช่น เด็กบางคนชอบได้รับการชมเชยเป็นการบอกกล่าวหรือบางคนชอบการได้รับชมเชยเป็นแบบลายลักษณ์อักษร อีกทั้งครูควรสอนวิธีการตอบรับการชมเชยที่เหมาะสม มิเช่นนั้นแล้วอาจเกิดเหตุการณ์เด็กแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์เมื่อได้รับการชมเชยได้ Chumchua, Chutabhakdikul, and Thanasetkorn (2015) ได้นำแนวทางในการให้กำลังใจแก่เด็กโดยการทำให้เป็นเรื่องใหญ่ในการชม พูดกับเด็กถึงพฤติกรรม เฉพาะเจาะจงที่เด็กแสดงออกมาตามด้วยคำ แสดงคุณลักษณะของพฤติกรรมนั้นที่ท าให้ครูรู้สึกภูมิใจ หรือดีใจ เช่น “ชอบคุณที่หนูถามครูว่าเหนื่อยไหม นี่แสดงว่าหนูมีความหวังเียง ช่างเป็นเด็กที่น่ารัก มาก”

3. ข้อควรระวัง Henderlong and Lepper (2002) กล่าวถึงตัวแปรสำคัญในการชมเชยเด็กที่ครูควรคำนึงถึง ดังนี้

(1) การรับรู้ถึงความจริงใจของเด็ก ครูควรชมเด็กอย่างจริงใจ ไม่เช่นนั้นแล้วเด็กอาจเกิดความรู้สึกว่าคุณไม่เข้าใจพวกเขา ส่งผลเชิงลบต่อคุณภาพความสัมพันธ์

(2) ข้อบ่งชี้ของพฤติกรรม ครูควรชมที่ความสามารถมากกว่า แรงผลักดันในการทำงานของเด็กผู้ชายและชมที่แรงผลักดันในการทำงานมากกว่าความสามารถของเด็กผู้หญิง เช่น ในการทำงานของเด็กผู้ชาย ครูควรชมว่า “หนูทำงานดีมาก ครูเห็นได้ว่าความสามารถ ของหนูอยู่เหนือคนทั่วไปในเรื่องนี้นะ” ตีค่าการชมว่า “หนูทำงานดีมาก ครูเห็นได้ว่าหนูขยันทำงาน มากกว่าคนส่วนใหญ่ในเรื่องนี้นะ” และสำหรับเด็กผู้หญิงให้ชมในลักษณะประโยคหลัง

(3) การเป็นตัวของตัวเอง การชมเชยสามารถนำไปสู่การเพิ่มแรงจูงใจภายใน ส่งเสริมการเป็นตัวของตัวเองหรืออาจเพิ่มเป็นแรงเสริมความเชื่อในอำนาจภายนอก (External locus of control) ของตน ซึ่งจะต้องระวังไม่ให้การชมเชยเด็กมากเกินไปหรือกลายเป็น รางวัลในการควบคุมพฤติกรรม

(4) ความสามารถ และการรับรู้ความสามารถของเด็ก ในเบื้องต้น การชมเชยนั้นถือว่าเป็นการเปรียบเทียบความสามารถของผู้ที่ได้รับคำชมกับผู้อื่น ซึ่งอาจก่อให้เกิด ความมั่นใจในตนเองมากเกินไป และจะมีความพยายามต่อสู้กับปัญหาต่ำ

(5) มาตรฐานและความคาดหวัง การชมเชยนำไปสู่แรงจูงใจภายในได้ ถ้าครูได้บอกข้อมูล หน้าที่ที่เฉพาะเจาะจงของมาตรฐานที่ดีเยี่ยมหรือให้ความคาดหวังอย่างสมเหตุสมผล

4.5.3 การจูงใจ (Motivating) โดยทั่วไปการจูงใจแบ่งออกได้ 2 ประเภท (Ryan and Deci, 2000) คือ การจูงใจภายใน การต้องการหรือความพึงพอใจส่วนตน ที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความสนใจอย่างแท้จริง การส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจภายในทำได้หลายแนวทาง เช่น จากการศึกษาได้มีประสบการณ์ ความต้องการอยากจะมีความสามารถหรือมีตัวตนของตัวเอง สภาพแวดล้อม สังคม สถาบัน ครอบครัว และสถาบันการศึกษาก็มีส่วนสนับสนุน แต่ก็เป็นตัวขัดขวางได้เช่นกัน กิจกรรมที่เด็กทำต้องมีความแปลกใหม่ ทำหายหรือมีคุณค่า มีความสุนทรีย์ซึ่งนำไปสู่การกำหนดตนเองและการจูงใจภายนอก คือ การที่ทำอะไรเพื่อหวังผล ซึ่งเป็นการกระตุ้นระยะสั้นที่ให้ผลอย่างรวดเร็ว ถูกส่งเสริมโดยแรงเสริมภายนอก เช่น คำชม สิ่งของ รางวัลต่าง ๆ (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556) ซึ่งการพัฒนาจากการจูงใจภายนอกไปสู่การจูงใจภายในต้องอาศัย กระบวนการบูรณาการ

ภายใน อย่างต่อเนื่องของการกำกับพฤติกรรม และความรู้สึกมีคุณค่า (Van Der Aalsvoort et al., 2015)

1. ประสิทธิภาพของเทคนิค

เด็กที่มีการจูงใจภายใน ได้รับแรงผลักดันจากงานที่ทำท่ายอย่าง พอเหมาะ จะนำไปสู่โอกาสทางการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทักษะความชำนาญที่ดีกว่า และประสบ ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่กว่าเด็กที่ขาดการจูงใจ (Butler and Walton, 2013; Wulf and Lewthwaite, 2016)

2. แนวทางการนำไปใช้

การให้รางวัลเป็นการควบคุมจากภายนอก อาจให้ผลลัพธ์ที่ไม่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นควรมีการวางแผนการให้รางวัลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการจูงใจภายในและ ต้องการที่จะเปลี่ยนตนเองซึ่งจะมีประสิทธิภาพและคงทนถาวรมากกว่า ซึ่งมีหลักการดังนี้

(1) สร้างอำนาจและการควบคุมที่แท้จริงและเหมาะสมสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ตัวเลือกต้องมีขอบเขตชัดเจน ตั้งคำถามในการเลือกแสดงให้เห็นว่าครูต้องการให้เด็กเลือก คำตอบที่เหมาะสมแล้วจึงให้เด็กเลือกและตัดสินใจ เรียนรู้ความผิดพลาด

(2) สร้างโอกาสสำหรับเด็กในการได้รับเหตุผล ขจัดการแย้งชิงอำนาจ สร้างสถานการณ์ต่างได้รับผลประโยชน์ทั้งสองฝ่าย

(3) ขจัดการแย้งชิงอำนาจ สร้างสถานการณ์ต่างได้รับผลประโยชน์ทั้งสองฝ่าย ไม่ลงโทษและแทนที่ด้วยการเสริมแรงเชิงบวก

(4) ไม่ลงโทษและแทนที่ด้วยการเสริมแรงเชิงบวก

(5) ขจัดข้อขัดแย้งและแทนที่ด้วยสัญญา ขจัดข้อขัดแย้งและแทนที่ด้วยสัญญา ซึ่งจะทำเป็นลายลักษณ์อักษรด้วยภาษาที่ตรงไปตรงมาหรือบอกโดยนัยถึงความต้องการก็ได้

(6) ขจัดความโกรธออกจากความสัมพันธ์ ขจัดความโกรธออกจากความสัมพันธ์ ครูต้องมีสติไม่ให้อารมณ์โกรธมาครอบงำในการสอนเด็ก เพราะอาจนำไปสู่การขาดความเห็นใจ ส่งผลต่อประสิทธิภาพการสอนที่ตรงกันข้ามกับแผนที่วางไว้อย่างเข้มงวด แผนการให้แต่รางวัล (Rewards-only behavior plans) คือ ไม่มีการทำร้ายเด็กอยู่ในแผน ครูควรมีความยินดีต่อความสำเร็จของเด็กไม่ว่าเด็กจะสร้างความผิดหวังให้เราแค่ไหน ต้องมีความมั่นคงทางจิตใจ เข้าใจ และตอบสนองอย่างเหมาะสม แผนการต้องใช้ได้จริงเป็นรูปธรรม เจาะจงไปที่ละพฤติกรรมในแต่ละครั้ง ใช้กรอบเวลาที่สั้นแล้วค่อยๆ เพิ่มขึ้นเมื่อจำเป็น เมื่อเด็กประสบความสำเร็จไปขั้นหนึ่งแล้วจะนำไปสู่การประสบความสำเร็จในด้านอื่น ๆ อีกต่อไป การเชื่อมโยงเป้าหมายสู่รางวัลการจูงใจ เป้าหมายและรางวัลมี

ความสัมพันธ์กัน ครูต้องการพฤติกรรมเป้าหมายจากเด็กและเด็กต้องการรางวัลจากครู โดยครูต้องตั้งเป้าหมายเชิงรูปธรรม วัดได้ ที่สะท้อนคาดหวังและมาตรฐานของสังคม ตั้งจากข้อมูลของเด็กแต่ละคน เป้าหมายแบ่งได้เป็นสามระยะ คือ ระยะสั้น ควรตั้งเพียงสิ่งเดียวและเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์อย่างง่าย ซึ่งจะส่งผลให้เด็กมีความร่วมมือ ก่อให้เกิดประโยชน์ในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น ระยะกลาง อาจตั้งเป็นชุดพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงและระยะยาว ตั้งเป้าหมายเป็นหลายชุดพฤติกรรม ที่พึงประสงค์ เป็นการพัฒนาค่านิยม ทศนคติ พฤติกรรมของเด็ก รางวัลที่จะให้แก่เด็กต้องมี ความหมายต่อพวกเขาเหมาะสมกับวัย ทุก ๆ ครั้งที่เด็กทำสำเร็จตามเป้าหมายควรได้รับรางวัล รางวัลที่ดีที่สุดอาจให้เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์อย่างสม่ำเสมอ ไม่ควรคาดหวังว่าผลที่เกิดขึ้นจะดีเยี่ยมในขั้นแรกและดำเนินการตามแผนที่วางไว้อยู่เสมอ

3. ข้อควรระวัง

บทบาทของครูมีส่วนสำคัญในการจูงใจเด็กให้เกิดความต้องการเรียนรู้ บรรยากาศในชั้นเรียนต้องทำทหายความอยากรู้อยากเห็นและในขณะเดียวกันต้องเป็นมิตรกับเด็ก ครูต้องคอยสอดส่องเด็กทุกคน ระวังเด็กที่เกิดความล้มเหลวทางเรียนรู้ เพราะเด็กเหล่านั้นอาจสูญเสีย ความภูมิใจในตนเอง ซึ่งจะไปสู่ความไม่ประสบความสำเร็จทางการศึกษาได้ (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556) อีกทั้ง ครูควรใช้การจูงใจภายในมากกว่าการจูงใจภายนอกเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพและมีความยั่งยืนของพฤติกรรมที่ต้องการเปลี่ยน (Mah, 2006)

4.5.4 เวลานอก (Time-out) เวลานอก เป็นคำย่อมาจาก เวลานอกจากการเสริมแรงทางบวก (Time-out from positive reinforcement) คือ การตัดโอกาสที่เด็กจะได้รับสิ่งเร้าในระยะเวลาหนึ่ง เช่น ความสนใจจากเพื่อน ครู การมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ให้ทั้งครูและเด็กอารมณ์เย็นลง นำไปสู่การใช้สมองส่วนเหตุผล เด็กเรียนรู้การควบคุมและรับผิดชอบตนเองได้ (Bear, 2005; Children, 1991; Nelsen et al., 2007) ซึ่งการใช้เวลานอกในห้องเรียนแบ่งออกเป็น 3 ระดับตาม ความรุนแรง (Bear, 2005; Children, 1991) ดังนี้

เวลานอกแบบมีส่วนร่วม (Inclusionary/Contingent time-out) คือ การนำตัวเด็กออกจากโอกาสในการเข้าถึงสิ่งเร้าเมื่อมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม แต่ยังอยู่ในการเรียน การสอนหรือในห้องเรียน ข้อดี คือ เด็กยังสามารถคอยสังเกตหรือเรียนได้ ครูดำเนินการสอนได้ ต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น รับผิดชอบต่อตนเองของเด็ก นำเด็กออกจากบริเวณกิจกรรมแต่ยังสามารถสังเกตเห็นและรับรู้ได้ว่าเพื่อนปฏิบัติตนเช่นไร จึงจะได้รับสิ่งเร้าซึ่งเรียกเวลานอกรูปแบบนี้ว่า เวลานอกแบบ สังเกตการณ์อย่างมีเงื่อนไข

เวลานอกแบบกีดกัน (Exclusionary time-out) มีรูปแบบเช่นเดียวกับเวลานอกแบบมีส่วนร่วม แต่เด็กจะไม่สามารถสังเกตกิจกรรมได้ โดยครูจะนำเด็กออกจากเขตบริเวณ ของการเรียนการสอนหรือห้องเรียน เช่น บริเวณโถงทางเดินหรือให้เด็กหันหน้าเข้ากำแพง ในมุมห้องเรียน แต่ถ้ายังได้รับสิ่งเร้าจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อยู่ ครูควรพิจารณาการใช้เวลานอก แบบรุนแรงขึ้นต่อไป

เวลานอกแบบตัดขาด (Seclusionary time-out) เป็นการนำเด็กออกจากครู เพื่อน ชั่วโมงเรียนและห้องเรียนไปยังห้องอื่นอยู่ในระดับรุนแรงและเข้มงวดที่สุดของเทคนิคนี้ ครูควรมีความรอบคอบในการใช้ เพราะอาจจะกลายเป็นการลงโทษได้

1. ประสิทธิภาพของเทคนิค

Porterfield, Herbert-Jackson, and Risley (1976) ทำการสังเกตการณ์ตอบสนองของผู้เลี้ยงเด็กต่อพฤติกรรมการก่อกวนผู้อื่นของเด็กในช่วงเวลาการเล่นสถานเลี้ยงเด็กเล็ก อายุ 1-2 ปี พบว่าครูมีความพึงพอใจกับผลที่เกิดขึ้นหลังจากใช้เทคนิคนอกเวลากับเด็ก เพราะสามารถ ลดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้ (Hobbs and Forehand, 1977)

2. แนวทางการนำไปใช้

Bear (2005) ได้กล่าวถึงแนวทางการนำเทคนิคการใช้เวลานอกอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย ดังนี้

(1) ระบุพฤติกรรมของเด็กที่จะนำไปสู่การใช้เวลานอก รวมถึงระยะเวลาออกกับเด็กให้ชัดเจนและใช้ช่วงเวลานอกให้สั้น ครั้งละประมาณ 5 นาที ขึ้นอยู่กับพัฒนาการของเด็ก

(2) ประเมินพฤติกรรมของเด็กว่าพฤติกรรมแบบใดเป็นพฤติกรรมที่แสดงความต้องการหรือ พฤติกรรมใดที่ต้องการหลีกเลี่ยง เพื่อแยกแยะได้ว่าพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ของเด็กเป็นลักษณะใด

(3) เมื่อเด็กเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ควรใช้เทคนิคทันทีและต่อเนื่อง ด้วยความสงบ น้ำเสียงปกติและพูดถึงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ทำให้เด็กต้องถูกใช้เวลานอก

(4) บอกเด็กถึงข้อตกลงขณะถูกใช้เวลานอก และไม่ว่าเด็กจะแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมขณะใช้เทคนิคอย่างไร ครูไม่ควรยกเลิกการใช้เวลานอกกลางคัน

(5) เมื่อสิ้นสุดเวลา ครูควรนำเด็กเข้าร่วมกิจกรรมโดยสงบ

3. ข้อควรระวัง

ในการใช้เวลาออกแบบตัดขาด ห้องควรมีขนาดอย่างน้อยประมาณ 3.5 ตารางเมตร มีแสงสว่างอากาศถ่ายเท ปราศจากสิ่งของที่เป็นอันตรายต่อการทำร้ายตนเอง ห้ามลงกลอนประตู มีผู้อยู่ดูแลที่สามารถได้ยินเสียงและมองเห็นเด็กได้ตลอดเวลา (Children, 1991)

4.5.5 กระบวนการกลุ่ม (Team)

Glasser (1998) กล่าวว่า ครูควรเป็นผู้จัดสมาชิกกลุ่มให้มีความหลากหลายและสลับเปลี่ยนได้ มีการให้คะแนนกลุ่ม ตั้งมาตรฐานของกลุ่ม การเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มจะทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะทำงาน เมื่อเห็นเพื่อนประสบความสำเร็จ ก็จะเป็นแรงผลักดันให้อยาก ทำงานหนักมากขึ้น เด็กคนไหนที่มีศักยภาพดีกว่าจะช่วยเหลือผู้อื่น เพราะเขาต้องการแสดงพลังที่มีและต้องการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งจะนำไปสู่กลุ่มที่มีศักยภาพสูงและเด็กที่อ่อนกว่าก็มีส่วนรับผิดชอบในกลุ่มได้ กระบวนการกลุ่มทำให้เด็กไม่ต้องขึ้นอยู่กับครูเพียงผู้เดียว แต่สามารถพึ่งตนเองหรือเพื่อนในกลุ่ม เป็นการให้อิสระและพลังกับเด็ก อีกทั้งยังช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ลึกซึ้งขึ้นกว่า โครงสร้างการเรียนรู้แบบเก่า แต่ละกลุ่มจะชักชวนให้ครูหรือเพื่อนเห็นว่าเกิดการเรียนรู้ได้อย่างไรและครูจะสนับสนุนให้กลุ่มเด็ก ๆ แสดงให้เห็นว่าเรียนรู้อะไรไปบ้าง Chivers (1995) ได้เสริมรูปแบบของเป้าหมายของของกลุ่มว่าควรเป็นแบบ SMART คือ Specific เฉพาะเจาะจง Measureable วัดได้ Achievable มีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จได้ Realistic ปฏิบัติได้จริง และ Time limited ใช้ระยะเวลาจำกัด

1. ประสิทธิภาพของเทคนิค

เรจินา จันท์เพ็ญ (2548) ได้ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความมีวินัยในตนเองในการเข้าแถว การตรงต่อเวลา และการเก็บและรักษาของใช้ของเด็กปฐมวัย ตัวอย่าง คือ เด็กที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 30 คน แผนการจัดประสบการณ์ประกอบไปด้วย บทบาทสมมติสถานการณ์จำลองและเกม ซึ่งผลวิจัยพบว่าหลังการทดลอง เด็กที่ได้รับการสอนด้วย แผนการสอนดังกล่าวมีความมีวินัยในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยด้านการเข้าแถวสูงสุด

2. แนวทางการนำไปใช้

กระบวนการกลุ่มเป็นการยึดผู้เรียนและแหล่งความรู้เป็นศูนย์กลาง เพื่อให้เด็กค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการสอนครูจึงควรให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้พวกเขาปฏิบัติสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็น และได้แบ่งปันประสบการณ์ ความรู้สึก (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556)

3. ข้อควรระวัง

ครูไม่ควรละเลยเด็กให้ทำกิจกรรมตามกลุ่มเพียงลำพัง โดยไม่ให้ความรู้หรือแนะแนวการสร้างกระบวนการกลุ่มที่ดีเพราะถ้าเด็กไม่เคยมีประสบการณ์ในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะกระบวนการกลุ่มมาก่อน จะทำให้เด็กเกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อเทคนิคนี้ได้ (สุรงค์ ใคว์ตระกูล, 2556)

4.4.6 การทำสัญญา (Contract) การเขียนข้อตกลงระหว่างเด็กกับครู ด้วยการระบุปัญหาและหาทางแก้ไข ร่วมกัน บันทึกเวลาเริ่มต้น และเวลาสิ้นสุดสัญญาพร้อมทั้งลงรายชื่อรับทราบ (Positive discipline tools handbook)

1. ประสิทธิภาพของเทคนิค

Self-Brown and Mathews (2003) ได้ใช้การทำสัญญากับนักเรียน สำหรับตั้งเป้าหมายทั้งระยะสั้นและเป้าหมายระยะยาว โดยให้เด็กทุกคนมีแฟ้มสัญญาเก็บไว้กับตนเอง เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วจึงติดสติ๊กเกอร์ลงบนเป้าหมายนั้น ซึ่งผลการจากทำสัญญาพบว่าเด็กตั้งเป้าหมายเพื่อการเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ส่งผลดีต่อคุณภาพการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในชั้น เรียน และเพิ่มความมั่นใจของผู้เรียน

2. แนวทางการนำไปใช้

Monaghan (2012) กล่าวถึงการนำเทคนิคไปใช้ในชั้นเรียนว่า ครูและเด็กต้องมีส่วนร่วมในการทำสัญญา โดยระบุพฤติกรรมเป้าหมายทั้งเป้าหมายระยะสั้นและเป้าหมาย ระยะยาว รวมถึงนิยาม ลำดับความสำคัญ ระยะเวลา สถานที่ และผู้รับผิดชอบให้ชัดเจน พร้อมทั้ง อธิบายรางวัลหรือผลการกระทำเชิงลบที่เด็กอาจได้รับจากการกระทำ มีการตรวจสอบติดตาม บันทึก พฤติกรรมของเด็กและควรมีการทบทวน แก้ไขหรือร่างสัญญาใหม่อย่างสม่ำเสมอ

3. ข้อควรระวัง

Monaghan (2012) กล่าวว่า ครูบางคนอาจไม่ได้ทำสนับสนุนเด็ก ตามข้อสัญญา เนื่องจากปัญหาเรื่องเวลาหรือความต้องการแรงผลักดัน จึงทำให้การสนับสนุนโดน จำกัด วิธีการป้องกันคือ ให้คำแนะนำกับเด็ก พร้อมทั้งบังคับใช้สัญญาในระหว่างที่กำลังร่างไปจนถึงการอนุมัติใช้สัญญา ดังที่ได้ยกตัวอย่างในข้างต้น จะเห็นได้ถึงความหลากหลายของเทคนิคซึ่งมีระดับความรุนแรงแตกต่างกันไป ซึ่งในชุดกิจกรรมการสร้างวินัยเชิงบวก ผู้วิจัยเลือกมาใช้เพียงบางส่วน คือ การชมเชย การจูงใจ และการให้รางวัลผ่านทางแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพราะเทคนิคอื่น ๆ ยังมี ข้อโต้แย้งว่าอาจเป็นการสร้างวินัยเชิงลบ (Kremer, Smith, and Lawrence, 2010) นั่นคือ เวลา นอกถือว่าเป็นการลงโทษ (Knapp and McAdam, 2013) ซึ่งการสร้างวินัยเชิงบวกจะไม่ใช้การลงโทษ ผู้วิจัยจึงไม่นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเทคนิคในงานวิจัยนี้ นอกจากนี้การใช้แต่ละเทคนิคนั้น ต้องคำนึงถึงประเด็นที่สำคัญอีก

ประการคือ การนำเสนอเวลาแก่เด็ก ต้องเข้าใจสิ่งหนึ่งว่า เด็กจะคำนึงถึงผลที่เกิดกับพวกเขาโดยทันทีทันใดเท่านั้น (Mah, 2006) ดังนั้น ในการสร้างวินัยครูควรอยู่กับปัจจุบันขณะไม่ควรอ้างถึงเหตุการณ์ในอดีต หรืออนาคตที่ไกลเกินตัว แต่ควรชี้ให้เห็นถึงเหตุและผล ของสิ่งที่เด็กกำลังกระทำ อย่างชัดเจน ง่ายเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ

ครูดีมีประสิทธิภาพด้วยการสร้างวินัยเชิงบวก

โรงเรียนเป็นสถาบันที่มีหน้าที่อบรมและให้การเรียนรู้แก่เด็ก โดยให้การปลูกฝังและส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ การเอาใจใส่ดูแลต่อนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญรองจากพ่อแม่ เด็ก ๆ มักจะเลียนแบบครู ถ้าครูมีพฤติกรรมดีและส่งเสริมนักเรียนให้มีพฤติกรรมที่ดี โดยต้องดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด มีความรัก เมตตา เอาใจใส่ มีความเข้าใจเด็กทั้งในด้านพัฒนาการ ความรู้สึกนึกคิดและปัญหาของเด็ก ความใกล้ชิดและความเข้าใจ จะทำให้ครูสามารถป้องกันเด็กได้มากกว่าการแก้ไขการใช้วิธีการเสริมแรงจูงใจมากกว่าการลงโทษ ครู ผู้ปกครอง และผู้ใหญ่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตเด็ก ต้องคำนึงถึงสิทธิมนุษยชนของเด็กด้วย คือ การลดความรุนแรงต่อเด็กในบ้านและโรงเรียนส่งเสริมวิธีการสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ที่ไร้ความรุนแรง โดยคำนึงถึงศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์และความต้องการด้านพัฒนาการของเด็ก และครูควรเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก และครูต้องคำนึงถึงโลกของเด็กสามด้าน คือ

- โลกที่ให้เกียรติและเห็นคุณค่าเด็กแต่ละคน
- โลกที่ฟังเสียงเด็กและเรียนรู้จากเด็ก
- โลกที่เด็กทุกคนมีความหวังและโอกาส

ปัจจัยที่ทำให้เด็กมีลักษณะแตกต่างกัน เพราะเด็กมีความแตกต่างระหว่างบุคคล และความแตกต่างกันเกิดจากหลายสาเหตุ จากประสบการณ์ของนักเรียน พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กมีสภาพแตกต่างกัน ได้แก่ ธรรมชาติของเด็ก พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ผู้ปกครอง สภาพของครอบครัว โรงเรียนและการเอาใจใส่ของครู ทางเลือกที่ดีที่สุด คือ การอบรมบ่มนิสัยเด็กด้วยการสร้างวินัยเชิงบวก คือ การเข้าใจธรรมชาติของเด็กและปฏิบัติต่อเด็กอย่างสร้างสรรค์ และปราศจากความรุนแรง

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก

งานวิจัยในประเทศ

ชุมศิริ ตันติธารา ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้โปรแกรมการสร้างวินัยเชิงบวกที่มีต่อการทำงานของสมอจัดการจัดการของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) หลังการทดลอง กลุ่ม

ทดลองมีระดับการทำงานของสมองด้าน การจัดการสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระยะติดตามผลการทดลองกลุ่มทดลองมีระดับการทำงานของสมองด้านการจัดการ แตกต่างจากหลังการทดลองอย่างไม่มี นัยสำคัญที่ระดับ .05 2) หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับการทำงานของสมองด้านการจัดการสูง กว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ระยะติดตามผลการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับการทำงานของสมองด้านการจัดการสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จุฑามาศ โชติบาง ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจ สำหรับผู้ดูแลต่อการสร้างวินัยเชิงบวกในเด็กวัยก่อนเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ดูแลเด็กวัยก่อนเรียน กลุ่มที่ได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจมีค่าเฉลี่ยคะแนนการสร้างวินัยเชิงบวกมากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมเสริมสร้างพลังอำนาจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) และพบว่าคะแนนการสร้างวินัยเชิงบวกผู้ดูแลเด็กวัยก่อนเรียนภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจมีคะแนนเฉลี่ยของการสร้างวินัยเชิงบวกสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) ผลการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการเสริมสร้างพลังอำนาจให้แก่ผู้ดูแลต่อการสร้างวินัยเชิงบวกในเด็กวัยก่อนเรียนต่อไป

ณัฐริชา เกษร ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร (EF) และความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 โดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ร่วมกับเทคนิค 5T สร้างวินัยเชิงบวก ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดเชิงบริหารที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 17 คนคิดเป็นร้อยละ 85.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดและนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 95.59 ระดับคะแนนดีซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 18 คนคิดเป็นร้อยละ 90.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดและนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 190.00 ระดับคะแนนดีซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

งานวิจัยในต่างประเทศ

Joan E. Durrant, Ph.D ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง วินัยเชิงบวกเป็นแนวทางในการเลี้ยงดูบุตรที่สอนเด็ก ๆ และชี้แนะพฤติกรรมของพวกเขา ขณะเดียวกันก็เคารพสิทธิในการพัฒนาสุขภาพที่ดี การปกป้องจากความรุนแรงและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของพวกเขา วินัยเชิงบวกมีพื้นฐานมาจากการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสุขภาพที่ดีของเด็กและการเลี้ยงดูบุตรที่มีประสิทธิผลและตั้งอยู่บนหลักการด้านสิทธิเด็ก วินัยเชิงบวกไม่อนุญาตให้ใช้ความรุนแรงและไม่เกี่ยวกับการลงโทษ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการแก้ปัญหาระยะยาว เพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของเด็กและทักษะตลอดชีวิต วินัยเชิงบวก

เป็นเรื่องเกี่ยวกับการสอนเรื่องการไม่ใช้ความรุนแรง ความเห็นอกเห็นใจ การเคารพตนเอง สิทธิมนุษยชน และการเคารพผู้อื่น

Masterson, Marie Louise Talayco. ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของยุค 101: คู่มือการฝึกอบรมวินัยเชิงบวกเกี่ยวกับการปฏิบัติปฏิสัมพันธ์ของครู ทัศนคติ และผลลัพธ์ทักษะทางสังคมในห้องเรียนปฐมวัย พบว่า พบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณก่อนและหลังการสังเกตคุณภาพการโต้ตอบของครูเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อวัดโดย 101 รายการตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ของครูเกี่ยวกับตัวแปร พฤติกรรมทางเชิงบวกและการสนับสนุนทางอารมณ์ ทางสังคมที่ตอบสนองตลอดจนการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในห้องเรียนโดยรวมคุณภาพ. ผลของการใช้โปรแกรม 101 ของครู อยู่ในเกณฑ์ดีอย่างมากมีความสัมพันธ์กับคะแนนของห้องเรียน ในส่วนของบรรยากาศเชิงบวกสำหรับการตอบสนองทางอารมณ์ทางสังคม การสนับสนุนและการเปลี่ยนเส้นทางพฤติกรรมเชิงบวกมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมาก ทักษะทางสังคมของเด็ก ได้แก่ การควบคุมตนเอง การปฏิบัติตามกฎระเบียบ การควบคุมอารมณ์ ความสนใจ การช่วยเหลือ การถาม การแบ่งปัน และความร่วมมือ เนื่องจากทักษะทางสังคมเป็นที่รู้จัก เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และการปรับตัวของโรงเรียน การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของครูส่งผลให้คุณภาพปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนโดยรวมสูงขึ้นและส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ทางสังคมแก่เด็ก การศึกษาเผยให้เห็นการรับรู้และทัศนคติของครูที่อาจเป็นอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นเพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและตอบสนอง รวมถึงความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมและการปฏิบัติตาม หลังจากการฝึกอบรมของ 101 ครูระบุว่าได้รับทักษะใหม่ๆ ไปด้วย

Joyce Ho ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง กรณีศึกษาเชิงคุณภาพ: ระเบียบวินัยและกฎเกณฑ์ในห้องเรียนอนุบาลในฮ่องกง 4 ห้อง ผลการวิจัยกรณีศึกษาเชิงคุณภาพนี้แสดงให้เห็นว่า ครูมีความกังวลเกี่ยวกับการสร้างวินัยให้เด็กมีความประพฤติดี พวกเขาคาดหวังให้เด็กทุกคนปฏิบัติตามกฎและใช้กลยุทธ์ด้านวินัยที่เป็นลักษณะเฉพาะ เช่น ระบุความคาดหวัง และชมเชยสิ่งที่ตรงกันข้าม เพื่อรักษาพฤติกรรมที่ดี บทความนี้อภิปรายข้อค้นพบเหล่านี้โดยคำนึงถึงแนวทางการสอนระดับอนุบาลในฮ่องกงที่เป็นตะวันตก

4.7 สรุปทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก

นอกจากนี้เมื่อได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวกแล้วนั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างวินัยเชิงบวก คือ กระบวนการการสอน พัฒนา ขัดเกลา และสนับสนุนการสร้างวินัยของเด็กปฐมวัย โดยการใช้เทคนิคที่สนับสนุนให้เด็กมีความมั่นใจ ในการ

แสดงออกอย่างเหมาะสม ปฏิบัติต่อเด็กอย่างสุภาพ เคารพสิทธิของเด็ก ทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัย ไม่ใช้การลงโทษ หรือใช้ความรุนแรง ซึ่งเมื่อนำแนวคิดข้างต้นจากทั้งพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ทฤษฎี การเรียนรู้และการสร้างวินัยเชิงบวกมาวิเคราะห์ร่วมกันแล้ว จึงนำมาสู่เกณฑ์ในการเลือกใช้เทคนิค การสร้างวินัยเชิงบวก คือ เคารพสิทธิของเด็ก ปฏิบัติต่อเด็กอย่างสุภาพ สนับสนุนให้เด็กมีความมั่นใจในการแสดงออกอย่างเหมาะสม ทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัยและไม่ใช้การลงโทษ หรือใช้ความรุนแรง คือ การส่งเสริมการมีวินัยเชิงบวก คือ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา วินัยในการควบคุมตนเอง ความอดทนอดกลั้นต่อความยากลำบาก ความมีระเบียบวินัย โดยวิธีการที่ผู้วิจัยนำมาใช้ได้แก่ การใช้เทคนิคการเสริมแรง โดยครูจะใช้เว็บไซต์ออนไลน์แอปพลิเคชันคลาสโดโจในการให้รางวัล เมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และครูเป็นผู้สนับสนุนให้เด็กเลือกตัวเลือกที่เหมาะสม และการลดคะแนนเมื่อเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เด็กสนใจที่จะทำด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการจูงใจภายใน โดยมีการทำบันทึกข้อตกลงของห้องเรียนกับเด็กถึงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยมีกระบวนการที่แสดงให้เห็นความสำคัญของการมีวินัยในเชิงรูปธรรม เข้าใจง่าย กำหนดเป้าหมายร่วมกับเด็กทั้งระยะสั้นและระยะยาว มีความเข้าใจตรงกันทั้งครูและเด็ก และให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดขึ้น ดังนี้

5. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์

5.1 การพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์

ในระหว่างปี ค.ศ. 1923-1948 เพียเจท์ได้รับตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการสถาบัน J.J Rousseau แห่งเจนีวา ณ สถาบันแห่งนี้ เพียเจท์ ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเรื่องพัฒนาการแห่งการเรียนรู้ของเด็กอย่างกว้างขวางทั้งด้านภาษา ความคิดของเด็ก ความสามารถในการตัดสินใจโดยวิจรรณญาณการหาเหตุผล เกี่ยวกับสิ่งที่มีตัวตน เช่น เรื่องปริมาณ ความกว้าง ความยาว จำนวนนับ สิ่งไร้ตัวตน เช่น ความคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ และเกี่ยวกับศีลธรรม จรรยา (ประสาธ อิศรปริษา : 2528) วิธีการศึกษาของเพียเจท์ เริ่มต้นด้วยการสนทนาโดยอิสระเป็นหลัก และการสังเกตพฤติกรรมทางสติปัญญา พฤติกรรมของเด็กต่อวัตถุ บุคคล สถานการณ์ โดยใช้ข้อมูลจากบุตรทั้งสามของตนเอง มาประกอบการศึกษาค้นคว้าด้วย ซึ่งนับเป็นการศึกษาพฤติกรรมของเด็กระยะยาว การวิจัยนี้ทำให้เกิดทฤษฎีว่าด้วยการปรับตัวและสร้างบุคลิกภาพของเด็ก และแพร่หลายในยุโรป ตั้งแต่ปี 1930 และแพร่หลายในสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี 1960 คือ ทฤษฎี การพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (Piaget's Theory of Cognitive Development) (เสาวภา วัชรกิตติ, 2537)

พัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคลเป็นไปตามวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น ดังนี้

1. พัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคลเป็นไปตามวัย ซึ่งแบ่งได้ 4 วัยดังนี้ ชั้นรับรู้ ด้วยประสาทสัมผัส (Sensorimotor period) มีอายุอยู่ในช่วง 0-2 ปี ชั้นก่อนปฏิบัติการการคิด (Preoperational period) มีอายุอยู่ในช่วง 2 – 7 ปี 2 ชั้นนี้จะมีการรับรู้และการกระทำส่วนชั้นการคิดแบบรูปธรรม (Concrete operational period) มีอายุอยู่ในช่วง 7-11 ปี ชั้นนี้ นอกจากเรียนรู้แบบรูปธรรมได้ ยังสามารถเรียนรู้และใช้สัญลักษณ์ได้ด้วย ชั้นสุดท้ายเป็นชั้น การคิดแบบนามธรรม (Formal operational period) มีอายุอยู่ในช่วง 11-15 ปี ชั้นนี้คิดเป็นนามธรรม, ตั้งสมมติฐานและใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้

2. ภาษาและกระบวนการคิดของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่

3. กระบวนการทางสติปัญญา มีลักษณะการซึมซับหรือการดูดซึม (assimilation) และการปรับและการจัดระบบ (accommodation)

การซึมซับหรือดูดซับ เป็นกระบวนการทางสมองในการรับประสบการณ์ เรื่องราวและข้อมูลต่างๆ เข้ามาสะสมเก็บไว้เพื่อใช้ประโยชน์ต่อไป การปรับและการจัดระบบ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจากขั้นของการปรับ หากการปรับเป็นไปอย่างผสมผสาน กลมกลืน จะก่อให้เกิดสภาพที่มีความสมดุลขึ้น หากบุคคลไม่สามารถปรับประสบการณ์ใหม่และประสบการณ์เดิมให้เข้ากันได้ ก็เกิดภาวะความไม่สมดุล

พรณี ช. เจนจิต (2528) กล่าวว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ เป็นทฤษฎีที่ศึกษาถึงกระบวนการคิดทางด้านสติปัญญาของเด็กจากแรกเกิดจนถึงวัยรุ่น ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวมีอิทธิพลต่อความรู้ทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการอย่างมาก เพียเจท์ได้กระตุ้นให้นักวิชาการสนใจกับขั้นตอนของพัฒนาการ โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ เพียเจท์มีความเชื่อว่าเป้าหมายของพัฒนาการของมนุษย์ คือ 1) ความสามารถที่จะคิดอย่างมีเหตุผลกับสิ่งที่เป็นนามธรรม 2) ความสามารถที่จะคิดตั้งสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผล 3) ความสามารถที่จะตั้งกฎเกณฑ์และการแก้ปัญหา โดยเพียเจท์ กล่าวว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์มีแนวโน้มพื้นฐานที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2 ลักษณะ คือ 1) การจัดระบบภายใน (organization) และ 2) การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม (adaptation) ซึ่ง

1) การจัดระบบภายใน เป็นการจัดการภายในโดยวิธีรวมกระบวนการต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ อย่างต่อเนื่องกันเป็นเรื่องเป็นราว เช่น เด็กเล็กเห็นของแล้วคว้า ซึ่งกิจกรรมนี้ประกอบด้วย 2 กระบวนการ คือ เห็นและคว้า การที่เด็กสามารถทำกิจกรรม 2 อย่าง ได้ในเวลาเดียวกัน เรียกว่า เป็นการรวมกระบวนการเข้าเป็นระบบ

2) การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม หมายถึงการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมเป็นแนวโน้มที่มีแต่กำเนิด การที่มนุษย์มีการปรับตัว เนื่องจากการที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งการปรับตัวนี้ประกอบด้วย 2 กระบวนการ คือการดูดซับ (assimilation) และการปรับให้เหมาะสม (accommodation) ผลจากการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงจะก่อให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญาจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง จนในที่สุดถึงขั้นที่เรียกว่า Operation ซึ่งหมายถึงความสามารถที่เด็กจะคิดย้อนกลับได้ ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาตามความคิดของเพียเจท์ ซึ่งทฤษฎีดังกล่าว กล่าวว่า

มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิด อันเป็นผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเพื่อปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมนั้นๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงนี้ต้องอาศัย 2 กระบวนการ คือ กระบวนการดูดซับ (assimilation) และกระบวนการปรับให้เหมาะสม (accommodation)

1) กระบวนการดูดซับ เป็นกระบวนการที่เกิดก่อน กล่าวคือเมื่อเด็กแรกเกิด (ยังไม่มีประสบการณ์ใดๆ) มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบๆ ตัว ก็จะมีการดูดซับภาพหรือเหตุการณ์ต่างๆ เข้าไป (ตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล) และจะแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งใหม่ดังเช่นที่เคยมีประสบการณ์ เพราะคิดว่าสิ่งใหม่นี้เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์เดิม เช่น เด็กเล็กอายุประมาณ 1 ขวบ เมื่อได้ของสิ่งใดมาจะเอาเข้าปากกัดหรือเขย่าเล่น แม้แต่หากเอาแท่งแม่เหล็กให้เด็กก็จะแสดงพฤติกรรมต่อแท่งแม่เหล็กนั้นเหมือนดังที่แสดงต่อสิ่งอื่น คือ กัดหรือเขย่า นั่นคือแสดงพฤติกรรมตามประสบการณ์เดิม ฉะนั้นลักษณะที่เด็กมีปฏิกริยาต่อสิ่งเร้าใด ๆ ตามประสบการณ์เดิม เรียกว่า การดูดซับ (assimilation) การดูดซับจะมากน้อยเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ เด็กเล็ก ๆ ยังมีประสบการณ์แคบการรู้จักสิ่งแวดล้อมของเด็กยังน้อย เช่น เด็กรู้จักแต่แมว หมา เมื่อเด็กไปเห็นวัวเด็กจะดูดซับเข้ามาตามประสบการณ์น้อยที่เด็กมีอยู่ โดยที่คิดว่าวัวตัวนั้นเป็นแมวหรือหมา ฉะนั้น เด็กจะเรียก วัวตัวนั้นตามประสบการณ์ของเด็ก การที่เด็กได้มีปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เด็กจะดูดซับประสบการณ์ต่างๆ เข้าไปเป็นภาพ หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ในสมองของแต่ละบุคคล ซึ่งภาพหรือโครงสร้างดังกล่าวนี้จะสะสมเพิ่มพูนขึ้นเรื่อย ๆ ตามประสบการณ์ที่ได้รับ

2) กระบวนการปรับให้เหมาะสม เป็นความสามารถในการปรับความเข้าใจเดิมให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ หรือเป็นการเปลี่ยนความคิดเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งใหม่ ดังเช่นตัวอย่างเด็กที่ได้รับแท่งแม่เหล็กครั้งแรกเด็กจะมีปฏิกริยากับแท่งแม่เหล็กเหมือนกับที่เคยแสดงต่อของเล่นที่คุ้นเคยต่างๆ คือ กัดหรือเขย่าหรืออาจจะเคาะเล่น หรือโยนเล่นให้เกิดเสียง และโดยบังเอิญเด็กพบคุณสมบัติเฉพาะตัวของแท่งแม่เหล็ก คือสามารถดูดเหล็กได้ ฉะนั้น เด็กจะมีการปรับความ

เข้าใจเดิมที่มีต่อเหล็กแท่งแม่เหล็กนั้นว่า ไม่ใช่มีไว้ดูหรือกัดหรือโยนเล่น แต่เด็กจะลองใช้แท่งแม่เหล็กนั้นไปดูสิ่งต่าง ๆ ทั่ว ๆ ไป เพื่อดูว่าเหล็กแท่งนั้นจะดูดอะไรได้บ้างหรือดูดอะไรไม่ได้บ้าง พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปเนื่องจากเด็กมีการปรับความเข้าใจเดิม เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งใหม่นั้น คือ กระบวนการปรับให้เหมาะสม

3) ความสมดุล (equilibration) ในการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งใดก็ตามในครั้งแรกเด็กจะพยายามทำความเข้าใจประสบการณ์ใหม่ด้วยการใช้ความคิดเก่าหรือประสบการณ์เดิม (กระบวนการดูดซับ, assimilation) แต่เมื่อปรากฏว่าไม่ประสบความสำเร็จ เด็กจะต้องเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ (กระบวนการปรับให้เหมาะสม, accommodation) จนกระทั่งในที่สุด เด็กสามารถผสมผสานความคิดหรือประสบการณ์ใหม่นั้น ให้กลมกลืนเข้ากันได้กับความคิดเก่า สภาพการณ์เช่นนี้ก่อให้เกิดความสมดุล (equilibration) ซึ่งทำให้บุคคลสามารถปรับแนวคิดเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ เกิดการเรียนรู้ การที่บุคคลมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจนเกิดสภาพที่สมดุลเช่นนี้ จะนำไปสู่พัฒนาการทางสติปัญญา จากจุดนี้แสดงให้เห็นว่าเมื่อเด็กมีพัฒนาการจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง และการเปลี่ยนแปลงนี้จะนำไปสู่ภาวะที่สมบูรณ์ในที่สุด สำหรับเด็กโตหรือผู้ใหญ่ก็ยังคงเกิดกระบวนการดูดซับเช่นกัน หากสิ่งเร้าที่เผชิญนั้นเป็นเรื่องใหม่ซึ่งไม่มีประสบการณ์มาก่อน และอาจเกิดกระบวนการปรับให้เหมาะสม หากสิ่งเร้าเผชิญนั้นตนเองมีข้อมูลหรือมีประสบการณ์บ้างแต่ไม่สมบูรณ์ จนกระทั่งเกิดสมดุลหรือเรียนรู้ เป็นต้น

4) การปฏิบัติการ (operation) การปฏิบัติการหรือกระบวนการปฏิบัติเป็นหัวใจสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ เป็นสภาพที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถทางสมองที่คิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ลักษณะสำคัญของการปฏิบัติการ คือ ความสามารถที่เด็กจะคิดย้อนกลับได้ หมายถึงความสามารถคิดกลับระหว่างจุดสุดท้ายและจุดเริ่มต้นได้ เช่น เมื่อเด็กรู้ว่า น้ำในแก้วใบหนึ่งเมื่อรินไปสู่ภาชนะอื่นที่มีรูปร่างต่าง ๆ กัน น้ำจำนวนนั้นก็ยังคงเท่าเดิมไม่เปลี่ยนแปลง เมื่อเรารินกลับมาสู่แก้วเดิม หรือการที่แบ่งดินน้ำมันออกเป็น 2 ก้อน เด็กรู้ว่าดินน้ำมัน 2 ก้อนนั้น เมื่อนำมารวมกันจะมีจำนวนเท่าเดิม เป็นต้น

5.2 ลำดับขั้นการพัฒนาทางสติปัญญาของมนุษย์ตามทฤษฎีของเพียเจท์

วิชัย ดิสสระ (2535) กล่าวว่าเพียเจท์ แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดออกเป็น 3 ขั้น คือ ขั้นที่ 1) sensory-motor operation , 2) concrete thinking operations, 3) formal operation

ขั้นที่ 1 sensory-motor operation เป็นขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิด ก่อนเด็กจะพูดได้ตอนแรกเกิดจนถึง 2 ขวบ สติปัญญาหรือความคิดจะแสดงออกในรูปของการกระทำและพฤติกรรมที่ค่อย ๆ สลับซับซ้อนขึ้น และมีลักษณะเป็นปฏิกริยาสะท้อนน้อยลงเมื่อเด็กมีปฏิกริยาโต้ตอบ หรือปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เด็กในระยษนี้จะสนใจเฉพาะวัตถุที่ตรงหน้าเขาเท่านั้น ถ้าเอาวัตถุหรือของเล่นนั้นไปซ่อนเด็กก็จะไม่ค้นหา เพราะไม่รู้ว่ามีของนั้นแต่เมื่อเจริญเติบโตขึ้นอีกสัก ระยะเวลาหนึ่ง เด็กจะค่อยเกิดความคิดรวบยอดของวัตถุหรือของเล่นขึ้น ความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นจะกลายเป็นสัญลักษณ์หรือตัวแทนที่จะเป็นพื้นฐานของความคิดรวบยอดของสิ่งของสถานที่ เวลา เป็นต้น

ขั้นที่ 2 concrete thinking operations ช่วงอายุ 2 ถึง 11 ปี ในขั้นนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

2.1 preconceptual phase อายุ 2-4 ปี เป็นตอนที่เด็กเริ่มมีความสามารถในการใช้ภาษาและมีความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์รอบ ๆ ตัวที่เกี่ยวข้องกับตนเองเท่านั้น เด็กจะรวมคน สุนัข ของเล่น ไว้ในพวกเดียวกัน ทั้งนี้เพราะเด็กรวมตามการรับรู้ของตัวเอง เนื่องจากเด็กมองเห็นในแง่ที่สิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับชีวิตอยู่เป็นประจำ แต่จะไม่สามารถเข้าใจประเด็นอื่น ๆ ได้เลย

2.2 intuitive phase อายุ 4 - 7 ปี เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดยังคงอยู่ในระดับ Preconceptual Phase เด็กยังไม่สามารถใช้เหตุผลที่แท้จริงได้ การตัดสินใจขึ้นอยู่กับ การรับรู้เป็นส่วนใหญ่แต่เด็กจะตอบสนองสิ่งแวดล้อมอย่างกระตือรือร้น เด็กจะเริ่มเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือแทนการคิด

2.3 concrete operations อายุ 7-11 ปี เด็กในวัยนี้ สามารถสร้างกฎเกณฑ์ และตั้งเกณฑ์ในการแยกแยะสิ่งของออกเป็นหมวดหมู่ เด็กเริ่มมีความสามารถในการคิดย้อนกลับ และมีความเข้าใจในเรื่องของเหตุผลและสามารถเข้าใจเปรียบเทียบสิ่งใด ต่ำสูงกว่ามากกว่าได้อย่างสมบูรณ์

ขั้นที่ 3 formal operation อายุ 11 ปีขึ้นไป ความคิดแบบเด็กๆ จะสิ้นสุดลงเด็กสามารถคิดหาเหตุผลนอกเหนือไปจากสิ่งแวดล้อมที่เขาประสบได้ เด็กสามารถคิดอย่างวิทยาศาสตร์สามารถตั้งสมมติฐานและทฤษฎีได้ มีความพอใจที่จะคิดพิจารณาสิ่งที่เป็นนามธรรม มีความเห็นว่าความเป็นจริงที่ปรากฏนั้นไม่สำคัญเท่ากับความคิดถึงสิ่งที้อาจเป็นไปได้

5.3 การนำทฤษฎีเพียเจท์ ไปใช้ในการเรียนการสอนและการพัฒนาหลักสูตร

จากแนวความคิดของเพียเจท์ ในทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาดังที่กล่าวมาแล้วอาจนำไปใช้ในการเรียนการสอน และการพัฒนาหลักสูตร ได้ดังนี้

1. เกี่ยวกับการประเมินผลศักยภาพทางสติปัญญา จากเรื่องนี้อาจเปรียบเทียบได้จากระดับอายุของเด็ก เช่น เด็กที่มีอายุระดับ concrete operational แต่สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมเหมือนเด็กในวัย formal operational stage ได้ ก็แสดงว่าเด็กคนนั้นมีพัฒนาการทางสติปัญญาก้าวหน้ากว่าปกติ ในทางตรงกันข้าม หากเด็กคนนั้นยังไม่สามารถที่จะบวกเลขได้ หรือไม่สามารถจะคิดย้อนกลับได้เหมือนเด็กอื่น ๆ ในชั้นเดียวกันเราก็อาจจะสรุปได้ว่าเด็กคนนี้มีพัฒนาการทางสติปัญญาล้าหลังกว่าปกติ

2. เกี่ยวกับการเรียนรู้ เพียเจท์ เชื่อว่ามนุษย์จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญาของแต่ละคน เพียเจท์ได้เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเรียนด้วยตนเองมากที่สุด เน้นที่การปะทะสังสรรค์ระหว่างครูกับนักเรียนน้อยมาก เพียเจท์เห็นว่าครูจะมีความสำคัญแต่เพียงเป็นผู้ร่วมมือ (collaborator) ในกระบวนการเรียนรู้ และเป็นผู้เตรียมเนื้อหาหรือประสบการณ์ที่จะให้เด็กค้นพบความรู้ด้วยตนเองเท่านั้น

3. เกี่ยวกับการประเมินผลการเรียน ในประเด็นนี้หมายความว่า การวัดผลเด็กในวัยต่าง ๆ ให้กว้างหรือลึกอย่างไรก็จำเป็นต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิดของเด็กแต่ละวัย เด็กซึ่งอยู่ในขั้นต้น ๆ เช่น ระยะ sensory-motor ก็ควรวัดผลจากการกระทำหรือ กิจกรรมทางกลไก ซึ่งตรงกันข้ามกับการวัดผลของเด็กในขั้น formal operational ซึ่งต้องวัดการใช้เหตุผลที่ลึกซึ้งขึ้น

4. เกี่ยวกับการจัดลำดับเนื้อหาในหลักสูตร ประโยชน์ที่สำคัญมากประการหนึ่งจากทฤษฎีของเพียเจท์ ก็คือ การนำไปใช้ในการจัดลำดับเนื้อหาในหลักสูตร Adler เสนอแนะว่าหลักสูตรของเด็กเล็ก ๆ จะต้องอยู่ในลักษณะที่เป็นกิจกรรมต่อสิ่งรอบๆ ตัวของเด็กเพราะพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กวัยนี้อยู่ในขั้น sensory-motor ส่วนเด็กที่อยู่ในวัยสูงขึ้น เช่นในขั้น concrete operational หรือในขั้น formal operational ก็ควรจะได้เรียนรู้ในสิ่งที่เป็นรูปธรรมน้อยลง และได้เรียนรู้ทฤษฎีให้มากขึ้น แนวคิดของ Adler ดังกล่าวอาจแสดงให้เห็นได้ดังนี้

ตาราง 14 แสดงพฤติกรรมระดับขั้นพัฒนาการเรียนรู้และการจัดหลักสูตรการสอนของผู้เรียน

พฤติกรรม	ขั้นพัฒนาการของผู้เรียน	การจัดหลักสูตรการสอน
การเรียนรู้เพื่อให้เกิดแนวคิดและความรู้	sensory-motor stage	เนื้อหาเกี่ยวกับการกระทำหรือกิจกรรม (concept)
	formal-operational stage	เนื้อหาเน้นเกี่ยวกับทฤษฎีและกฎ

(Adler อ้างใน กองวิชาการ : 2535)

5.4 การประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้

จัดทำได้ดังนี้

1. การพัฒนาเด็กควรคำนึงถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก และจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเขา ไม่ควรบังคับให้เด็กเรียนในสิ่งที่ยังไม่พร้อมหรือยากเกินพัฒนาการตามวัย เพราะจะทำให้เด็กเกิดเจตคติที่ไม่ดีในสิ่งที่เรียน และการจัดประสบการณ์ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

- การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัยของตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เด็กพัฒนาไปสู่พัฒนาการขั้นสูงขึ้นไป

- เด็กแต่ละคนมีพัฒนาการแตกต่างกัน ถึงแม้อายุจะเท่ากันแต่ระดับพัฒนาการอาจไม่เท่ากัน ดังนั้นจึงไม่ควรเปรียบเทียบเด็ก ควรให้เด็กมีอิสระที่จะเรียนรู้ และพัฒนาความสามารถของเขาไปตามระดับพัฒนาการของเขา

- ผู้สอนควรสอนสิ่งที่เป็นรูปธรรมเพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจลักษณะต่างๆ ได้ดีขึ้น

2. การให้ความสนใจและสังเกตเด็กอย่างใกล้ชิดจะช่วยให้ได้ทราบลักษณะเฉพาะของเด็ก

3. ในการสอนเด็กเล็กๆ เขาจะรับรู้ส่วนรวม (whole) ได้ดีกว่าส่วนย่อย (part) ดังนั้นผู้สอนจึงควรสอนภาพรวมก่อนแล้วจึงแยกสอนทีละส่วน

4. ในการสอนสิ่งใดให้กับเด็ก ควรเริ่มจากสิ่งที่เด็กคุ้นเคยหรือมีประสบการณ์มาก่อนแล้วจึงเสนอสิ่งใหม่ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเก่า การท าเช่นนี้จะช่วยเด็กซึมซับและจัดระบบความรู้ได้ดี

5. การเปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์แล้วมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมต่างๆ จะช่วยให้เด็กซึมซับข้อมูลเข้าสู่โครงสร้างทางสติปัญญา และพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กได้ดี

5.5 สรุบทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory)

สจวร์ต ลอว์ธริดจ์ (1897 - 1959) ได้กล่าวไว้ว่า เบอร์ริส สกินเนอร์ (Burrhus Skinner, 1904 - 1990) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเป็นเจ้าของทฤษฎีนี้ สกินเนอร์ได้ทดลองเกี่ยวกับการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ โดยใช้หนูและนกเป็นสัตว์ทดลอง จากนั้นสกินเนอร์ได้นำหลักการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์มาศึกษาการเรียนรู้ของมนุษย์ สกินเนอร์กล่าวว่าพฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์เป็นพฤติกรรมประเภท Operant Behavior ซึ่งสิ่งที่มีชีวิตทั้งคนและสัตว์เป็นผู้ริเริ่มที่จะกระทำต่อ (Operant) สิ่งแวดล้อมของตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้แบบนี้บางครั้งเรียกว่า Instrumental Conditioning สกินเนอร์พบว่า ถ้าต้องการให้ Operant Behavior คงอยู่ตลอดไปจำเป็นต้องให้แรง

เสริม สกินเนอร์ได้แบ่งแรงเสริมเป็น 2 ประเภท คือ แรงเสริมทางบวก (Positive reinforcement) และแรงเสริมทางลบ (Negative reinforcement)

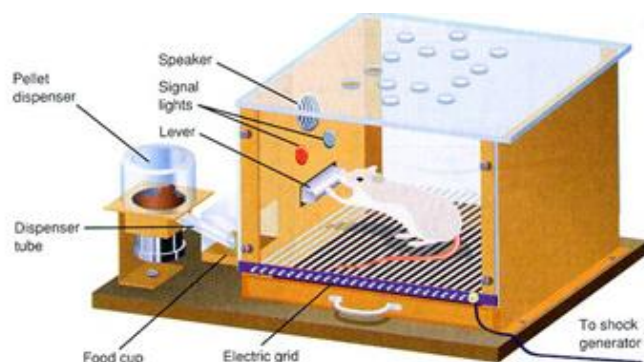
จากทฤษฎีนี้สรุปได้ว่า แรงเสริมเป็นตัวแปรสำคัญในเปลี่ยนพฤติกรรมหรือการเรียนรู้ของบุคคล พฤติกรรมใดที่ได้รับแรงเสริมพฤติกรรมนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งที่บุคคลเรียนรู้การที่บุคคลได้รับแรงเสริมที่ดีที่สุดทำให้พฤติกรรมนั้นคงทน

6. ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบลงมือกระทำ (Operant Conditioning Theory)

6.1 แนวคิดของสกินเนอร์

แนวคิดของสกินเนอร์ (Skinner : 1904 - 1990) ชาวอเมริกัน นักจิตวิทยาผู้คิดทฤษฎีการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “Operant Conditioning” หรือ “Instrumental Conditioning” แนวคิดของสกินเนอร์สอดคล้องกับธอร์นไดค์เกี่ยวกับการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้ แต่จะแตกต่างกันที่ สกินเนอร์คิดว่าการเชื่อมโยงจะเกิดขึ้นระหว่างรางวัลกับการตอบสนอง ไม่ใช่สิ่งเร้ากับการตอบสนองตามแนวคิดของธอร์นไดค์

สกินเนอร์ ได้เริ่มทำการทดลองโดยปล่อยให้หนูที่หิวอาหารเข้าไปอยู่ใน Skinner Box ซึ่งภายในกล่องมีคานซึ่งมีหนูกดแล้วจะมีอาหารให้กินพร้อมกับเงื่อนไขที่มีเสียงดังแกรก จากการทดลองปรากฏว่า เมื่อหนูวิ่งไปวิ่งมาแล้วบังเอิญไปกดคานเข้าจะมีเสียงดังแกรกและหลังจากนั้น ก็จะมีอาหารหล่นลงมา หนูรีบหยิบมากิน จากนั้นหนูก็จะวิ่งไปวิ่งมา ในที่สุดหนูก็จะเวียนเข้ามา กดคานและวิ่งไปคอยรับอาหาร ซึ่งครั้งแรกหนูจะเกิดการเรียนรู้แบบ Generalization คือ การกดคานทุกครั้งและได้รับอาหาร แต่ต่อมาหนูจะเรียนรู้ว่าต้องกดคานและได้ยินเสียงแกรกเท่านั้น จึงจะได้รับอาหาร ซึ่งเรียกว่า การเรียนรู้แบบ Discrimination ต่อมาสกินเนอร์ได้เปลี่ยนการทดลอง โดยงดให้อาหารเมื่อหนูกดคานแต่ยังมีเสียงดังแกรก ตามปกติซึ่งพบว่าหนูจะกดคานต่ออีก 2 - 3 ครั้งเท่านั้น ก็เลิกกด



ภาพ 3 ภาพการทดลอง Skinner box

สกินเนอร์ได้นำหลักการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนท์มาศึกษาการเรียนรู้ของมนุษย์ ในปี ค.ศ. 1953 สกินเนอร์ได้เขียนหนังสือชื่อ “Science and Human Behavior” สกินเนอร์เป็นผู้ที่มีความเห็นว่าการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ ซึ่งได้กล่าวว่า “การกระทำใดๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดการกระทำนั้นอีก ส่วนการกระทำใดที่ไม่มีการเสริมแรงย่อมมีแนวโน้มที่จะทำให้ความถี่ของการกระทำนั้นๆ ค่อย หายไปและหายไปในที่สุด”

6.2 การเสริมแรง (Reinforcement)

สกินเนอร์กล่าวว่า พฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์เป็นพฤติกรรมประเภท Operant Behavior ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้ ผู้เรียนต้องลงมือกระทำเอง เปรียบดังเช่นหนูต้องกดคัน จึงจะได้รับอาหารมิใช่เป็นการแสดงพฤติกรรมเนื่องมาจากสิ่งเร้าภายนอกมากระตุ้นเหมือนกับการเรียนรู้แบบ Classical Conditioning ได้แก่ สุนัขน้ำลายไหลเมื่อได้ยินเสียงกระดิ่ง สกินเนอร์ พบว่า ถ้าต้องการให้ Operant Behavior คงอยู่ตลอดไป จำเป็นที่จะต้องให้การเสริมแรง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งของ คำพูด หรือสภาพการณ์ที่จะช่วยให้พฤติกรรมโอเปอเรนท์เกิดขึ้นอีก หรือสิ่งที่ทำให้เพิ่มความน่าจะเป็นไปได้ (Probability) ของการเกิดพฤติกรรมโอเปอเรนท์ หรืออาจกล่าวได้ว่า การเสริมแรงทางบวกจะสามารถกระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ อีก และมีการแสดงพฤติกรรมนั้นอย่างถาวร

2. การเสริมแรงทางลบ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์ หรือการเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมบางอย่างก็อาจจะทำให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมโอเปอเรนท์ได้ หรือกล่าวได้ว่า สามารถช่วยเพิ่มความคงทนของการแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยการงดหรือไม่ให้ หรือดึงเอาสิ่งเร้าที่ผู้เรียนพึงพอใจออกไป ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่ซอซอและแหย่ เพื่อเวลาครูให้ทำงาน จึงถูกครูจับแยกไปนั่งคนเดียว ที่มุมห้องและต้องนั่งทำงานคนเดียว หลังจากที่นักเรียนตั้งใจ ทำงานครูก็อนุญาตให้กลับมานั่งที่ตามเดิมของตนรวมกับเพื่อนได้ การแยกนักเรียนออกไปจากเพื่อนเป็นการเสริมแรงทางลบ

6.3 หลักสำคัญของการใช้แรงเสริมในการสอน

มีดังต่อไปนี้ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2544)

1. ครูจะต้องทราบว่าพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงว่านักเรียนเรียนรู้แล้วมีอะไรบ้างและให้แรงเสริมพฤติกรรมนั้นๆ
2. ในช่วงแรก ครูควรจะให้แรงเสริมทุกครั้งที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา แต่ช่วงหลังใช้เสริมแรงเป็นครั้งคราว (Intermittent) ได้

3. ถ้าจำเป็นสำหรับนักเรียนบางคนในการเปลี่ยนพฤติกรรม ครูอาจจะใช้แรงเสริม ที่เป็นขนมหรือรางวัลที่เป็นสิ่งของ หรือสิ่งที่เอาไปแลกเป็นของรางวัลได้ (Token)
4. ครูจะต้องระวังไม่ให้แรงเสริม เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมไม่พึงปรารถนา
5. สำหรับพฤติกรรมที่ซับซ้อน หรือการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ครูควรจะใช้หลักการปรับพฤติกรรม (Shaping) คือ ให้แรงเสริมกับพฤติกรรมที่นักเรียนทำได้ใกล้เคียงกับเป้าหมาย ที่กำหนดไว้ตามลำดับขั้น (Successive Approximation)
6. ค่อยๆ ลดสัญญาณการบอก การแนะหรือการชี้แนะลงเมื่อเริ่มเห็นว่าไม่จำเป็น
7. ค่อยๆ ลดแรงเสริมแบบให้ทุกครั้งลง เมื่อเห็นว่าผู้เรียนกระทำได้แล้วและผู้เรียนเริ่มแสดงว่ามีความพึงพอใจซึ่งเป็นแรงเสริมด้วยตนเองจากการทำงานนั้นได้

6.4 การนำไปใช้ในการเรียนการสอน

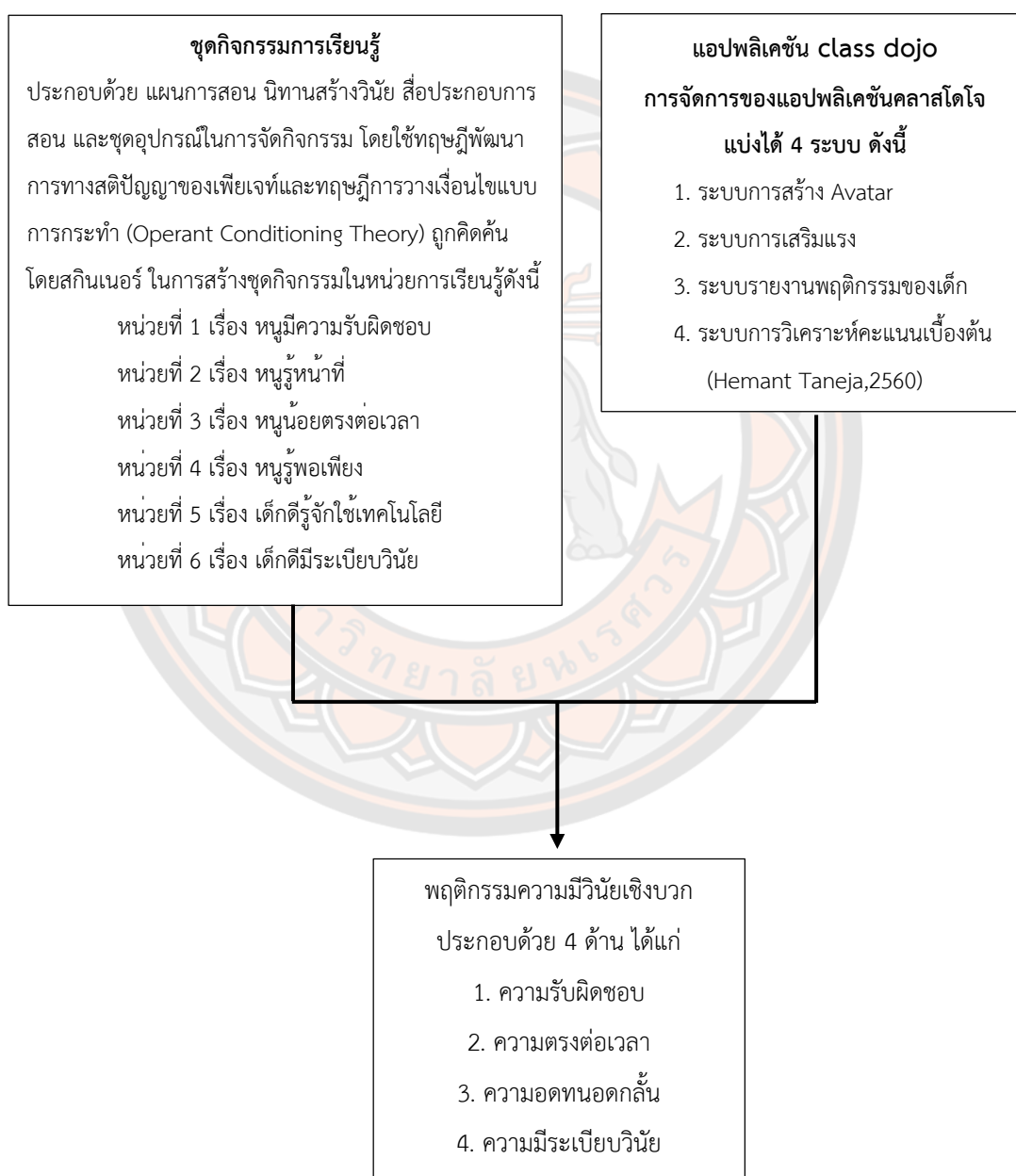
1. การใช้กฎการเรียนรู้ กฎที่ 1 คือกฎการเสริมแรงทันทีทันใดมักใช้เมื่อต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว เช่น ทีกครั้งที่ผู้เรียนตอบคำถามถูก ครูจะรีบเสริมแรงทันที อาจเป็นคำชม เครื่องหมายรูปดาว เป็นต้น ซึ่งเหมาะในการใช้กับเด็กเล็ก เช่น ชั้นอนุบาล ประถม ส่วนกฎที่ 2 คือกฎการเสริมแรงเป็นครั้งเป็นคราวมักใช้เมื่อต้องการให้ผู้เรียนรู้เกิดการเรียนรู้นานต่อไปเรื่อยๆ แล้วแต่จะเหมาะสมของผู้เรียน และโอกาสที่จะใช้ซึ่งเหมาะสมสำหรับเด็กโต เป็นต้น
2. บทเรียนสำเร็จรูป (Programmed Learning) บทเรียนสำเร็จรูปเริ่มขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1954 จากแนวความคิดของสกินเนอร์ จากทฤษฎีการวางเงื่อนไขในห้องเรียน ผู้เรียนแต่ละคนได้รับการเสริมแรงน้อย และยังห่างจากเวลาที่แสดงพฤติกรรม เป็นเวลานานเกินไปจนขาดประสิทธิภาพเพื่อแก้ไขปัญหานี้เขาจึงเสนอบทเรียนสำเร็จรูป โดยมีจุดประสงค์ว่าผู้เรียนจะได้รับการเสริมแรงทันทีที่แสดงพฤติกรรมที่ถูกต้อง

6.5 สรุป

สกินเนอร์ได้แบ่งทฤษฎีทางพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Type S (Response Behavior) ซึ่งมีสิ่งเร้า (Stimulus) เป็นตัวกำหนด 2) พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้แบบ Type R (Operant Behavior) พฤติกรรมหรือการตอบสนองขึ้นอยู่กับ การเสริมแรง (Reinforcement) โดยวิธีการให้การเสริมแรง มี 2 วิธี คือ 2.1 ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใด ๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองเพิ่มมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร 2.2 ตัวเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง สิ่งเร้าใด ๆ ซึ่งเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นในทางลบ เป็นตัวเสริมแรงทางลบ

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เป็นการจัดการประสบการณ์เรียนรู้ที่จัดขึ้น โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ซึ่งเนื้อหาสาระในชุดกิจกรรมจะมีผลต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำางาว ดังแสดงในภาพประกอบ 4



ภาพ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับ แอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำขาว ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านน้ำขาว ตำบลบ่ออำเภอมือฉ่าง จังหวัดน่าน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำขาว โดยมีการดำเนินกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 18 ครั้ง ในวันอังคาร พุธ พฤหัสบดี ในช่วงเวลา 09:00 - 09:40 นาฬิกา ประกอบด้วยเครื่องมือย่อย ได้แก่ แผนการสอน นิทานสร้างวินัย สื่อประกอบการสอน ชุดอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม สื่อการเล่นพัฒนาวินัยเชิงบวก ได้แก่ เกมการ์ด เกมกระดาน และการเล่นบทบาทสมมุติ

2. แอปพลิเคชันคลาสโดโจ

3. แบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ จำนวน 4 ด้าน ได้แก่

- 1) ความรับผิดชอบ
- 2) ความตรงต่อเวลา

3) ความอดทนอดกลั้น

4) ความมีระเบียบวินัย

ตาราง 15 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกได้ตามตาราง

ลำดับ ที่	ชื่อแผนการจัดการ เรียนรู้	สิ่งที่สอดแทรก	เวลาที่ใช้	การใช้แอปพลิเคชัน คลาสโดโจ	วิธีการสังเกต พฤติกรรม
1	หน่วยที่ 1 เรื่อง หนูมี ความรับผิดชอบ - การรับประทาน อาหารด้วยตนเอง - การใช้และทำความสะอาด หลังใช้ห้องน้ำ ห้องส้วม - การเก็บของใช้ ส่วนตัว	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อ เวลา - ความอดทนอด กลั้น - ความมีระเบียบ วินัย	3 วัน/ สัปดาห์ วันละ 40 นาที	- การเพิ่มหรือลดค่า คะแนนตัวมอน สเตอร์ของตัวเด็กแต่ ละคน - นาฬิกาจับเวลา ใน การจัดการเรียนการ สอนและทำกิจกรรม ในห้องเรียน	สังเกตการ ปฏิบัติกิจกรรม ในชั้นเรียน
2	หน่วยที่ 2 เรื่อง หนูรู้ หน้าที่ - ประเพณีประจำชาติ และท้องถิ่นของไทย - การปฏิบัติตาม วัฒนธรรมท้องถิ่นที่ อาศัยและความเป็น ไทย - เราทุกคนต้องช่วยกัน ดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อ เวลา - ความอดทนอด กลั้น - ความมีระเบียบ วินัย	3 วัน/ สัปดาห์ วันละ 40 นาที	- การเพิ่มหรือลดค่า คะแนนตัวมอน สเตอร์ของตัวเด็กแต่ ละคน ที่แสดงออกตามที่ได้ สร้างข้อตกลงไว้ - การจับกลุ่มในการ ปฏิบัติกิจกรรมใน ห้องเรียน	สังเกตการ ปฏิบัติกิจกรรม ในชั้นเรียน
3	หน่วยที่ 3 เรื่อง หนู น้อยตรงต่อเวลา - การปฏิบัติกิจวัตร ประจำวันตามหน้าที่ และความรับผิดชอบ - สิ่งมีชีวิต กลางวัน กลางคืน - วิธีปฏิบัติก่อนเข้า นอน	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อ เวลา - ความอดทนอด กลั้น - ความมีระเบียบ วินัย	3 วัน/ สัปดาห์ วันละ 40 นาที	- การเพิ่มหรือลดค่า คะแนนตัวมอน สเตอร์ของตัวเด็กแต่ ละคน - นาฬิกาจับเวลา ใน การจัดการเรียนการ สอนและทำกิจกรรม ในห้องเรียน	สังเกตการ ปฏิบัติกิจกรรม ในชั้นเรียน

ตาราง 15 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกได้ตามตาราง (ต่อ) ดังนี้

ลำดับ ที่	ชื่อแผนการจัดการ เรียนรู้	สิ่งที่สอดแทรก	เวลาที่ใช้	การใช้แอปพลิเคชัน คลาสโต้โจ	วิธีการสังเกต พฤติกรรม
4	หน่วยที่ 4 เรื่อง หนูรู้ พอเพียง - การประหยัดคอดออม (เงิน) สิ่งของเครื่องใช้ น้ำ/ไฟ - การพึ่งพาตนเองด้วย การรับประทานอาหาร และดื่มนม - ใช้สิ่งของเครื่องใช้ อย่างประหยัดและ พอเพียง	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อ เวลา - ความอดทนอด กลั้น - ความมีระเบียบ วินัย	3 วัน/ สัปดาห์ วันละ 40 นาที	- การเพิ่มหรือลดค่า คะแนนตัวมอน สเตอร์ของเด็กแต่ละคน - การจับกลุ่มในการ ปฏิบัติกิจกรรมใน ห้องเรียน	สังเกตการ ปฏิบัติ กิจกรรมในชั้น เรียน
5	หน่วยที่ 5 เรื่อง เด็กดี รู้จักใช้เทคโนโลยี - เครื่องใช้ไฟฟ้าใน ห้องเรียน - เครื่องใช้ไฟฟ้าใน โรงเรียนของเรา - การสื่อสารด้วยวิธีการ ต่างๆ	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อ เวลา - ความอดทนอด กลั้น - ความมีระเบียบ วินัย	3 วัน/ สัปดาห์ วันละ 40 นาที	- การเพิ่มหรือลดค่า คะแนนตัวมอน สเตอร์ของเด็กแต่ละคน - การสุ่มรายชื่อ นักเรียนเพื่อเป็น ตัวแทนในการ ปฏิบัติกิจกรรมใน ห้องเรียน	สังเกตการ ปฏิบัติ กิจกรรมในชั้น เรียน
6	หน่วยที่ 6 เรื่อง เด็กดีมี ระเบียบวินัย - การเข้าแถวแถว ตามลำดับก่อนหลัง อย่างเป็นระเบียบ - การเก็บของเล่นเข้าที่ - การดูแลรักษาความ สะอาดในห้องเรียน	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อ เวลา - ความอดทนอด กลั้น - ความมีระเบียบ วินัย	3 วัน/ สัปดาห์ วันละ 40 นาที	- การเพิ่มหรือลดค่า คะแนนตัวมอน สเตอร์ของเด็กแต่ละคน - การจับเวลาในการ ทำกิจกรรมใน ห้องเรียน	สังเกตการ ปฏิบัติ กิจกรรมในชั้น เรียน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก

การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำางาว ประกอบด้วยเครื่องมือย่อย ได้แก่ แผนการสอน นิทานสร้างวินัย สื่อประกอบการสอน และชุดอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม

หน่วยที่ 1 เรื่อง หนูมีความรับผิดชอบ จำนวน 3 วัน วันละ 40 นาที

หน่วยที่ 2 เรื่อง หนูรู้หน้าที่ จำนวน 3 วัน วันละ 40 นาที

หน่วยที่ 3 เรื่อง หนูน้อยตรงต่อเวลา จำนวน 3 วัน วันละ 40 นาที

หน่วยที่ 4 เรื่อง หนูรู้พอเพียง จำนวน 3 วัน วันละ 40 นาที

หน่วยที่ 5 เรื่อง เด็กดีรู้จักใช้เทคโนโลยี จำนวน 3 วัน วันละ 40 นาที

หน่วยที่ 6 เรื่อง เด็กดีมีระเบียบวินัย จำนวน 3 วัน วันละ 40 นาที

1.1 คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวนแผน 6 หน่วยการเรียนรู้ โดยกำหนดสาระสำคัญ การดำเนินกิจกรรม สื่อการเรียนรู้และประเมินผล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สาระที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก ในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ หลักการจัดประสบการณ์ การประเมินพัฒนาการ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก

1.1.2 กำหนดจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้เด็กสามารถสนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างต่อเนื่อง

1.1.3 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ขั้นนำ ครูเข้าสู่กิจกรรมโดยการทักทายเด็ก ใช้เพลง คำคล้องจอง ปริศนาคำทาย เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความพร้อมให้แก่เด็กก่อนการเริ่มกิจกรรม

ขั้นดำเนินกิจกรรม ดำเนินการตามแผนการสอนที่ได้ออกแบบไว้

ขั้นสรุป ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาการจัดประสบการณ์

1.2 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาเพื่อหาความสอดคล้องของสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผล พิจารณาให้ข้อเสนอแนะเพื่อ ปรับปรุงแก้ไข โดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้าง ซึ่งเป็นแบบประเมินความคิดเห็น ชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

1.3 ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ผ่านการตรวจสอบ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยใช้เกณฑ์การ ประเมินแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.51 – 4.50 หมายถึง ดี

2.51 – 3.50 หมายถึง พอใช้

1.51 – 2.50 หมายถึง ปรับปรุง

ต่ำกว่า 1.50 หมายถึง ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินแผนการจัดกิจกรรมระดับปฐมวัยที่มีค่าความเที่ยงตรง 3.50 ขึ้นไป

1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ปรับปรุงเหมาะสมแล้ว ไปจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายในการทดลอง

1.5 การสร้างชุดสื่อพัฒนาวินัยเชิงบวก โดยนำแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งประกอบไปด้วยทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจต์ และทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ มาเป็นฐานในการใช้พัฒนาชุดสื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวก เพื่อที่จะทำให้ชุดสื่อมีความสมบูรณ์และมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างวินัยเชิงบวก โดยนำทฤษฎีพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับการเสริมประกอบไปด้วย ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจต์ และทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์

2. พัฒนาชุดสื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวก โดยยึดนำแนวคิด ทฤษฎี ซึ่งประกอบไปด้วยทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจต์ และทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ เป็นฐานในการใช้พัฒนาชุดสื่อพัฒนาวินัยเชิงบวก เพื่อที่จะทำให้ชุดสื่อมีความสมบูรณ์และมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3. ผู้วิจัยสร้างชุดสื่อให้ครอบคลุมกับนิยามศัพท์เฉพาะและครอบคลุมจุดมุ่งหมายของการพัฒนา ที่ใช้ฝึกในแต่ละครั้ง จำนวน 18 ครั้ง ทดลองทั้งหมด 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที ในวันอังคาร พุธ พฤหัสบดี ในช่วงเวลา 09:00 – 09:40 นาฬิกา โดยการพัฒนาชุดสื่อ ใน

กิจกรรมมีกรอบรายละเอียด 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 จะเป็นชื่อของกิจกรรม ขั้นตอนที่ 2 จุดมุ่งหมายของกิจกรรม ซึ่งจุดมุ่งหมายมีเพื่อที่จะใช้ในการกำหนดให้เห็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหา การเลือกวิธีสอนกิจกรรมการสอนตลอดจนการวัดผลและประเมินผล ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการทำกิจกรรม จะเป็นการกำหนดรายละเอียดของกิจกรรม ว่าต้องการที่จะให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมอย่างไร ขั้นตอนที่ 4 ในส่วนของวัสดุในการทำกิจกรรม เป็นสื่อที่มีความสำคัญ มีการกำหนดขึ้น ให้มีความสอดคล้องกับแผนการจัดกิจกรรม เพื่อให้ช่วยในการส่งเสริมวินัยเชิงบวกของเด็ก เนื่องจากในทุกขั้นตอนของชุดสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จะมีทั้งสื่ออุปกรณ์ สื่อหนังสือ ให้เด็กได้เรียนรู้ ได้สัมผัส จับต้องสิ่งของรอบตัวอย่างหลากหลายและขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล มีการกำหนดขึ้นเพื่อใช้ประกอบในการวิเคราะห์ผลของกิจกรรมที่เด็กได้ทำ

4. นำชุดสื่อพัฒนาวินัยเชิงบวกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ โดยชุดสื่อที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น นำให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการตรวจสอบความเหมาะสม จากนั้นนำชุดสื่อพัฒนาวินัยเชิงบวกไปทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ชุดสื่อพัฒนาวินัยเชิงบวก มีความสมบูรณ์และเหมาะสมมากยิ่งขึ้นและสามารถที่จะนำไปใช้พัฒนาเด็กได้อย่างมีคุณภาพ

5. นำชุดสื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวก ที่ได้ปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (try out) กับเด็กระดับอนุบาลชั้นปีที่ 2 รวมทั้งหมด จำนวน 13 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย 2 ครั้ง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา วิธีการและเวลาที่ใช้ในการดำเนินการ

6. นำชุดสื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกที่ทดลองใช้แล้ว มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ก่อนและนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. คู่มือการใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจ

1. การใช้งานแอปพลิเคชันคลาสโดโจ สามารถใช้ได้ทั้งแอนด์-รอยด์, ไอโอเอสหรือจะเข้าจากเว็บไซต์ ก็ได้

2. สมัครเข้าใช้โดยลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก่อนและเลือกสถานะว่าจะเข้าสู่ระบบในฐานะใด หรือหากมีรหัสผ่าน หรือ code จากผู้สอนจะสามารถเข้าสู่ระบบได้เลย

3. เริ่มตั้งค่าห้องเรียน (class) เลือกรูปภาพห้องเรียนตามที่ต้องการ ซึ่งการใช้งานนี้สามารถจะ ตั้งค่าห้องเรียนให้เหมาะสมได้ห้องเรียนที่ใช้งานอยู่ จะแสดงหากห้องได้ที่ไม่ได้จัดการเรียนการสอนแล้ว สามารถที่จะจัดเก็บไว้ (archived) และสามารถนำกลับมาใหม่ได้ (restore) ซึ่งสะดวกต่อการใช้งานมาก

4. ตั้งค่าผู้เรียน student ในขั้นนี้จะเป็นการ เพิ่มรายชื่อผู้เรียนเข้าไปสู่รายวิชา ซึ่งทำได้สองลักษณะ คือ สร้างรายชื่อผู้เรียนทีละคนหรือจะใช้การนำเข้าจากไฟล์ word หรือ excel ก็ได้ซึ่งควรจะมีชื่อ สกุล และรหัสผู้เรียนด้วย โปรแกรม แอปพลิเคชันคลาสดโจจน์ยังมีปัญหากับการใช้ภาษาไทย ในการสรุปผลคะแนนรวมออกมาเป็น excel อาจจะมีปัญหาอ่านภาษาไทยไม่ได้

5. ตั้งค่าทักษะ skill หรือ feedback ที่เราจะ เก็บข้อมูลในขั้นนี้จะเป็หัวใจสำคัญของการบริหารจัดการชั้นเรียน ซึ่งสามารถจะจัดเพิ่มหรือลดคะแนน ในส่วนทักษะต่าง ๆ โดยเริ่มไปคลิกที่ตัวมอนเตอร์ของ นักเรียน จากนั้นสามารถเพิ่มหรือลดการประเมินใน ระหว่างการเรียนการสอนได้ ซึ่งเป็นข้อดีของระบบ การตั้งค่าบวกคะแนนที่จะเพิ่มให้ ทำได้โดยการตั้งค่าลบคะแนนที่มีอยู่จะลดลง ทำได้โดย การเข้าไป edit และเพิ่มค่าคะแนน +1 จนถึง +5 เข้าไป edit และเพิ่มค่าคะแนน -1 จนถึง -5

6. Add co-teachers to this class สามารถเชิญครูผู้สอนที่สอนร่วมกันกับเราหรือครูประจำชั้น เข้าร่วมชั้นเรียน จะทำให้ครูสามารถร่วมกันให้คะแนนนักเรียนในชั้นเรียนของเราได้

7. ตั้งค่าทักษะ parent ในขั้นนี้จะเป็ขั้นของการติดต่อกับผู้ปกครองในการแสดงข้อมูลคะแนน ผลการประเมินความก้าวหน้าของงาน ซึ่งจะเป็นการประเมินที่ผู้ปกครองได้มีโอกาสในการเข้ามารับรู้ไป พร้อมกับผู้เรียนด้วย ซึ่งเป็นการประเมินที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ โดยผู้ปกครองจะสามารถเข้าสู่ระบบนี้ได้จากกรบวนการที่หลากหลาย เช่น ผู้เรียนใส่เมลล์ ผู้ปกครองเชิญเข้ามาในระบบ จากรหัสผ่านหรือการใช้ QR-Code

3. การสร้างแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวก

การสร้างแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ แอปพลิเคชันคลาสดโจจน์นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำงาม มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถาม

2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก เพื่อนำไปสู่การตั้งข้อคำถามโดยใช้แบบสังเกตมาตราส่วนประมาณค่า rating scale

3. นำแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวก ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมในการใช้ภาษาของแบบสังเกต

4. นำแบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาเพื่อหาความสอดคล้องของแบบประเมิน พิจารณาให้

ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขโดยใช้แบบประเมินที่ผู้ศึกษาร่าง ซึ่งเป็นแบบประเมินความคิดเห็น ชนิดมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ โดยปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยใช้เกณฑ์ การประเมินแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

เห็นว่ามีคุณสมบัติ	+1
ไม่แน่ใจว่ามีคุณสมบัติ	0
แน่ใจว่าไม่มีคุณสมบัติ	-1

5. ปรับปรุงแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกที่ผ่านการตรวจสอบ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยใช้เกณฑ์การประเมินตามแบบประเมิน พฤติกรรม

6. นำแบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ปรับปรุง เหมาะสมแล้ว ไปจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายในการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลอง ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลมี ขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

การทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยกลุ่มเป้าหมายจะ ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการอธิบายและแนะนำวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันคลาสโดโจให้นักเรียนฟัง
2. ดำเนินการทดลองโดยกลุ่มเป้าหมายจะได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการมีวินัยเชิงบวก ซึ่ง ทำการทดลองในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 40 นาที

3. ผู้ศึกษาดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยการจัดกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย มีขั้นตอนดังนี้
ขั้นนำ ครูเข้าสู่กิจกรรมโดยการทักทายเด็ก ใช้เพลง คำคล้องจอง ปริศนาคำทาย เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความพร้อมให้แก่เด็กก่อนการเริ่มกิจกรรม

ขั้นดำเนินกิจกรรม ดำเนินการตามแผนการสอนที่ได้ออกแบบไว้

ขั้นสรุป ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหา การจัดประสบการณ์

4. ผู้ศึกษาทำการให้คะแนนตามพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในแอปพลิเคชันคลาสโดโจแบบ real time โดยครูได้เปิดจอโทรทัศน์ในชั้นเรียน และทำการให้คะแนนเด็กทีละคน

5. เมื่อดำเนินการทดลองครบ 6 สัปดาห์ ผู้ศึกษาทำการประเมินหลังการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

6. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วผู้ศึกษานำข้อมูล มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนการทดลองและหลังการทดลองไปวิเคราะห์และหาคุณภาพด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดังนี้

1. หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างลักษณะพฤติกรรมกับจุดประสงค์ (IOC)

2. หาค่าสถิติพื้นฐานพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก หลังการทดลองด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำขาว โดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

3. ศึกษาพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 หลังการทดลองภายในกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ t - test แบบ Dependent Samples

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ มีดังต่อไปนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐาน วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความเหมาะสมในการนำมาใช้ชุดกิจกรรม โดยใช้สูตร ได้แก่

1.1 หาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) โดยโปรแกรมสำเร็จรูปของปรกรณ์ ประจัญบาน (ภูวนศวร บัญญา, Online) มีสูตรดังนี้

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

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ยข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย

Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
n	แทน	จำนวนเด็กนักเรียนทั้งหมด

1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยโปรแกรมสำเร็จรูปของปรกรณ์ ประจัญบาน (ภูวนศวร์ บุญทา , Online) มีสูตรดังนี้

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	Σx^2	แทน	ผลรวมของกำลังสองของคะแนนแต่ละตัว
	$(\Sigma x)^2$	แทน	กำลังสองของผลรวมคะแนนแต่ละตัว
	n	แทน	จำนวนเด็กนักเรียนทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ โดยใช้สูตร

IOC (บุญเชิดภิญโญอนันตพงษ์. 2526 : 89)

$$IOC = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับลักษณะพฤติกรรม
	ΣR	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 การทดสอบนัยสำคัญโดยใช้สูตร *t- test for Dependent Samples*

(ชูศรีวงศ์ตันะ. 2544, หน้า 193) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัยกลุ่มเป้าหมายก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติใช้พิจารณาใน t-distribution
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	n	แทน	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน
	ΣD	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการ

ทดลอง

	ΣD^2	แทน	ผลรวมของทั้งสองของผลต่างของคะแนนรวมก่อนและหลัง
--	--------------	-----	--

การทดลอง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชัน คลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกันในสิ่งที่สื่อความหมายของข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนเด็กปฐมวัย
\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาจากการแจกแจงแบบ t
**	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ระดับคะแนนความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมมีลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

ในตอนนี ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบทั้งหมด 5 ด้าน จำนวน 20 ข้อ ด้วยเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ มีการวิเคราะห์ผลดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 16 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

รายการประเมิน	คุณภาพของชุดกิจกรรม		
	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้			
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและมีความสัมพันธ์กัน	4.66	0.58	มากที่สุด
2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.66	0.58	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์การเรียนรู้	4.66	0.58	มากที่สุด
5. เครื่องมือและวิธีการประเมินพัฒนาการสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้	5	0.00	มากที่สุด
ด้านที่ 2 เนื้อหาสาระการเรียนรู้			
1. เหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน	5	0.00	มากที่สุด
2. มีความยากง่ายพอเหมาะ	4.66	0.58	มากที่สุด
3. น่าสนใจและมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมด้านวินัยเชิงบวก	4.66	0.58	มากที่สุด
ด้านที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้			
1. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	4.66	0.58	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการประเมินพัฒนาการ	5	0.00	มากที่สุด
3. การจัดลำดับของกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.66	0.58	มากที่สุด

ตาราง 16 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ (ต่อ)

รายการประเมิน	คุณภาพของชุดกิจกรรม		
	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	ผลการประเมิน
4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	5	0.00	มากที่สุด
5. กิจกรรมมีความน่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4.66	0.58	มากที่สุด
ด้านที่ 4 สื่อการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	0.00	มากที่สุด
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.66	0.58	มากที่สุด
3. มีความน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
4. ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	5	0.00	มากที่สุด
ด้านที่ 5 การประเมินพัฒนาการ			
1. สอดคล้องกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรม	4.33	0.58	มาก
2. สามารถประเมินผลโดยใช้เครื่องมือวัดผลได้เหมาะสม	5	0.00	มากที่สุด
3. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	0.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 16 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า ด้านที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ ข้อที่ 5 เครื่องมือและวิธีการประเมินพัฒนาการ สอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย สูงที่สุด คือ 5 ข้อ 1 ข้อ 2 และข้อ 4 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและมีความสัมพันธ์กัน เนื้อหา/สาระการเรียนรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์การเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยรองลงมาคือ 4.66 และ ข้อที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ย 4.33 ด้านที่ 2 เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ข้อ 1 เหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ 5 คะแนน และ ข้อ 2 ข้อ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.66 คะแนน ด้านที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ข้อ 2 และข้อ 4 มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ 5 คะแนน คือ มีกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการประเมินพัฒนาการ และกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก ข้อ 1 ข้อ 3 และ ข้อ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน เท่ากับ 4.66 คือ กิจกรรมการเรียนรู้

สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา การจัดลำดับของกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม และมีการจัดลำดับของกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมด้านที่ 4 สื่อการเรียนรู้ ข้อ 1 ข้อ 4 มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 5 คะแนน ข้อ 2 มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และข้อ 3 มีความน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 และด้านที่ 5 การประเมินพัฒนาการ ข้อ 2 ข้อ 3 ชุดกิจกรรมสามารถประเมินผลโดยใช้เครื่องมือวัดผลได้เหมาะสม และมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5 คะแนน ข้อ 1 มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33

ตาราง 17 แสดงผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก ของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 เฉลี่ยรวมทุกด้าน

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1.แผนการจัดการเรียนรู้	4.66	0.24	มากที่สุด
2.เนื้อหาสาระการเรียนรู้	4.78	0.19	มากที่สุด
3.กิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.19	มากที่สุด
4.สื่อการเรียนรู้	4.75	0.32	มากที่สุด
5.การประเมินพัฒนาการ	4.78	0.39	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวมของทุกด้าน	4.75	0.06	มากที่สุด

จากตารางที่ 17 ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทั้ง 18 แผน มีคะแนนเฉลี่ย ด้านที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก มีความน่าสนใจ จูงใจให้มีความกระตือรือร้นมีความเหมาะสมมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 4.80 ด้านที่ 2 และ 5 มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้การประเมินพัฒนาการ มีคะแนนเฉลี่ย 4.78 ด้านที่ 4 มีสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ได้เหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย 4.75 เนื่องจากสื่อบางชิ้นอาจจะไม่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรม และ ด้านที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ย 4.66 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3 ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าทำการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ก่อนและหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 23 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก จำนวน 20 ข้อ มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	จำนวน	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
กลุ่มเป้าหมาย	23	35.09	2.71	53.87	1.52	37.36*

** มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 18 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของผลการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 หลังได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 35.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.71 และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 53.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.52 ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้ หลังจากผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการปฏิบัติกิจกรรมจนจบสิ้นทุกกิจกรรมแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 19 แสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำวาง ที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจกับเกณฑ์ร้อยละ 80

แบบประเมิน	กลุ่มเป้าหมาย (n)	คะแนนเต็ม (K)	เกณฑ์ร้อยละ 80			t
				\bar{x}	S.D.	
หลังการเรียน	23	60	89.67	53.87	1.52	37.36*

** มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 19 พบว่า พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ ในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 89.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 80 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.87 มี t เท่ากับ 37.36 และ มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีจุดประสงค์เพื่อสร้างและหาคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษา คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 23 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก 2) แอปพลิเคชันคลาสโดโจ 3) แบบประเมินความมีวินัยเชิงบวก

สรุปผล

จากการดำเนินการศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำงาม สรุปผลการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำงาม จำนวน 18 ชุดกิจกรรม ได้แก่ หน่วยที่ 1 เรื่อง หนูมีความรับผิดชอบ หน่วยที่ 2 เรื่อง หนูรู้หน้าที่ หน่วยที่ 3 เรื่อง หนูน้อยตรงต่อเวลา หน่วยที่ 4 เรื่อง หนูรู้พอเพียง หน่วยที่ 5 เรื่อง เด็กดีรู้จักใช้เทคโนโลยี หน่วยที่ 6 เรื่อง เด็กดีมีระเบียบวินัย จากการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญโดยภาพรวมพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.06)

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 มีพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกด้านความรับผิดชอบ ด้านความตรงต่อเวลา ด้านความอดทนอดกลั้น และด้านความมีระเบียบวินัย มีการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกโดยภาพรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่สูงขึ้นตลอดการจัดกิจกรรม โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.87 คะแนน

3. ผลการประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 หลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก คิดเป็นร้อยละ

89.67 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่าคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น ได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.06) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทั้ง 18 แผน มีคะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก มีความน่าสนใจ จึงใจให้มีความกระตือรือร้นมีความเหมาะสมมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 4.80 ด้านที่ 2 และ 5 มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้การประเมินพัฒนาการ มีคะแนนเฉลี่ย 4.78 ด้านที่ 4 มีสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ได้เหมาะสม มีคะแนนเฉลี่ย 4.75 เนื่องจากสื่อบางชิ้นอาจจะไม่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรม และ ด้านที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับวันของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ย 4.66 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 อย่างเป็นระบบ จึงทำให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเหมาะสมที่จะส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก ซึ่งประกอบด้วย 1) แผนการสอน 2) นิทานสร้างวินัย 3) สื่อประกอบการสอน และ 4) ชุดอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม

ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ ผู้ศึกษาค้นคว้า เริ่มจาก 1) ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สารที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก ในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ หลักการจัดประสบการณ์ การประเมินพัฒนาการ จากนั้นศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก โดยมีการกำหนดจุดประสงค์ตามตัวชี้วัดของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้เด็กสามารถสนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างต่อเนื่อง 2) ศึกษาขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุถึงขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ ขั้นนำ ครูเข้าสู่กิจกรรมโดยการทักทายเด็ก ใช้เพลง คำคล้องจอง ปริศนาคำทาย เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความพร้อมให้แก่เด็กก่อนการเริ่ม

กิจกรรม ชั้นดำเนินการกิจกรรม ดำเนินการตามแผนการสอนที่ได้ออกแบบไว้ ชั้นสรุป ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาการจัดประสบการณ์ จากขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะเห็นได้ว่านักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้เรียนรู้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความพร้อม อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิจัยของวราลี ฌนอมชาติ และ นภัศ ศรีเจริญ ประมง (2562) วิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในท้องถิ่นจังหวัดจันทบุรี พบว่า ชุดกิจกรรมทักษะการคิดมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.86/82.85

2.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก เป็นการกระตุ้นให้เด็กได้เกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก โดยครูจะจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก สอดแทรกเนื้อหาสาระที่เน้นด้านการแสดงความมีวินัยเชิงบวก ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความตรงต่อเวลา ด้านความอดทนอดกลั้น และด้านความมีระเบียบวินัย โดยครูจะให้การเสริมแรงทางบวกผ่านทางแอปพลิเคชันคลาสโดโจ หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จบลงในทุกครั้ง ครูจะเปิดจอโทรทัศน์ในห้องเรียนและให้คะแนนมอนเตอร์ของเด็กแต่ละคน ซึ่งแอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพวิธีการจัดการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่มีการผสมผสานวิธีการสอนและวิธีการประเมินที่หลากหลายได้เป็นอย่างดี รวมถึงยังสามารถเพิ่มผู้มีส่วนร่วมได้มากมาย และยังสามารถใช้บนอุปกรณ์ต่างๆ ได้ทุกชนิด แอปพลิเคชันคลาสโดโจเป็นระบบที่สนับสนุนการเรียนการสอน ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน คลาสโดโจ เป็นเครื่องมือในการจัดการชั้นเรียนที่ช่วยครูผู้สอนควบคุม พฤติกรรมของนักเรียนในชั้นเรียนได้อย่างรวดเร็ว และง่ายดายในรูปแบบเรียลไทม์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในชั้นเรียน จดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับวิจัยของ พศุทธิ์ ชูศักดิ์ (2564) เรื่อง การใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจ ร่วมกับ Google meet Breakout rooms extension เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียน หน่วยการเรียนรู้ เลขยกกำลัง เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเลขยกกำลัง รายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 1 รหัสวิชา ค21201 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า 1. นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมความสนใจเรียนเฉลี่ย 3.94 อยู่ในระดับ ดีมาก 2. ความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจ ร่วมกับ Google meet Breakout rooms extension ในการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เลขยกกำลัง ฐาน โจทย์ปัญหาเลขยกกำลัง รายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม 1 รหัสวิชา ค21201 สรุป รวมเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (= 4.36) และยังสอดคล้องกับวิจัยของ พรทิพย์

เยี่ยมประเสริฐ (2561) เรื่อง การแก้ปัญหาการคุยกันในห้องเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจ พบว่า 1.จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 1 ในการให้คะแนนพื้นฐานคนละ 5 คะแนนและหักคะแนน -3 คะแนนทุกครั้งที่คุย จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่ไม่คุยเล่น จำนวน 38 คน และมีนักเรียนที่โดนหัก คะแนนจากการคุยทั้งหมด 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22 แสดงว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังควบคุมตนเองไม่ได้แต่โดยส่วนใหญ่เริ่มตอบรับกติกาที่ให้จากการสังเกตเพิ่มเติม พบว่า นักเรียนชื่นชอบตัวการ์ตูนที่แทนตัวเอง มีความสนุกสนาน เมื่อเห็นตัวการ์ตูนของตนเอง การคุยในห้องเรียนลดลงไม่ขัดต่อบรรยากาศการสอน 2.จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 2 ในการให้คะแนน Good boy คนละ 5 คะแนน เท่านั้น จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่ได้คะแนน Good boy ทั้งหมด 45 คน นักเรียนที่ไม่คุยเล่น จำนวน 45 คน และนักเรียนที่ยังคุยเล่นอยู่ 4 คน คิด เป็นร้อยละ 8 แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น คนคุยเล่น ลดน้อยมาก 3.จากการสังเกตนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 3 ในการให้หักคะแนนคุยคนละ -3 คะแนน เท่านั้น จากทั้งหมด 49 คน มีนักเรียนที่โดนหักคะแนนเพราะคุย ทั้งหมด 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4 แสดงว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น คุยเล่นลดน้อยมาก 4.จากการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ครั้งที่ 4 ในการให้คะแนน Good boy คนละ 5 คะแนน และหักคะแนนคุยคนละ -3 คะแนน จากทั้งหมด 49 คน ไม่มีนักเรียนที่โดนหักคะแนน คิดเป็นร้อยละ 0 แสดงว่านักเรียนทุกคนเริ่มปรับพฤติกรรมและให้ความร่วมมือต่อกิจกรรม บรรยากาศในห้องเรียนเงียบขึ้น นักเรียนรู้จักกาลเทศะ แม้ไม่ได้ใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจ นักเรียนก็มีระเบียบในการเรียน

3.พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนอนุบาลปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความตรงต่อเวลา ด้านความอดทนอดกลั้น และด้านความมีระเบียบวินัย หลังได้รับการจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ พบว่า ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 35.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.71 และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย 53.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.52 ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 53.87 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.67 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อินทร์ละอ อ เจริญผล (2561) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการเล่านิทาน 101s การ

สร้างวินัยเชิงบวกต่อทักษะการคิดเชิงบริหารและทักษะด้านอารมณ์ สังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การเล่นเกม 101s การสร้างวินัยเชิงบวก ส่งผลต่อการเพิ่มทักษะกระบวนการคิดเชิงบริหาร และทักษะอารมณ์สังคมของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับศุภวรรณ ทองลาด (2562) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างวินัยในตนเองของนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 พบว่า มีผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีแนวทางการพัฒนาตามองค์ประกอบวินัยในตนเองของนักเรียน 4 องค์ประกอบ ดังรายละเอียด ดังนี้ ความมุ่งมั่น 4 แนวทาง ความอดทน 4 แนวทาง ความรับผิดชอบ 6 แนวทาง และความเชื่อมั่นในตนเอง 4 แนวทาง ด้านความรับผิดชอบ ด้านความตรงต่อเวลา ด้านความอดทนอดกลั้น และด้านความมีระเบียบวินัย

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการศึกษาครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนสามารถบริหารเวลาให้มีความยืดหยุ่น หรือเพิ่มระยะเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นการปฏิบัติให้มากขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน
2. ครูผู้สอนควรมีการเตรียมการสอน อุปกรณ์ ให้เพียงพอในการจัดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกในด้านอื่น ๆ ได้ เช่น ด้านเชื่อมั่นในตนเอง ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อน เป็นต้น
2. ควรนำการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก ไปปรับใช้กับเนื้อหาอื่นๆ เช่น ไปใช้ในการพัฒนาทักษะสมองส่วนหน้าเชิง EF เป็นต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กองธรรมศาสตร์และการเมือง. (2558). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- กัลยา ต่านกลอง. (2564). คู่มือการใช้งาน CLASS DOJO การบริหารจัดการชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ วิธีการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. สืบค้นจาก <https://pubhtml5.com/khhvb/ubfu/basic/>
- คณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย. (2564). แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2564 – 2570. กรุงเทพมหานคร. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- จินดา น้ำเจริญ. (2540). การศึกษาความมีวินัยในตนเองด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมลักษณะนิสัยแบบวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน. ปรินญาณิพนธ์การศึกษา มหาวิทยาลัย, สาขาการศึกษาปฐมวัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิรนนท์ วิโรจนพงศ์. (2566). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามหลักไตรสิกขาเพื่อพัฒนาความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในห้องเรียนรวมกรณีศึกษาโรงเรียนอนุบาลบ้านโป่งจังหวัดราชบุรี. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์ ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม2566) <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/267116/179041>
- จุฑามาศ โชติบาง. (2565). ผลของโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจสำหรับผู้ดูแลต่อการสร้างวินัยเชิงบวกในเด็กวัยก่อนเรียน. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ชาคริต เชื้อนสูงค์.(2559). ทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget (Cognitive Development Theory). สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/615148>
- ชุมศิริ ตันติธรรมา. (2559). ผลการใช้โปรแกรมการสร้างวินัยเชิงบวกที่มีต่อการทำงานของสมรรถนะการจัดการของเด็กปฐมวัย. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาวิจัยและ จิตวิทยาการศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐธิชา เกษร. (2566). การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร (EF)และความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 โดยการจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ร่วมกับเทคนิค 5T สร้างวินัยเชิงบวก. ปีที่ 8 ฉบับที่ 6 ประจำเดือนมิถุนายน 2566. Journal of Roi Kaensarn Academi. สืบค้นจาก <https://shorturl.at/dkU0>
- วนิดา ฉัตรวิราม. (2556). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการสอนวิทยาศาสตร์ (INNOVATIONS AND TECHNOLOGY IN TEACHING SCIENCE). สืบค้นจาก <http://old->

book.ru.ac.th/e-book/s/SE742/chapter3.pdf

- นฤมล เนียมหอม. (2549). การพัฒนากระบวนการส่งเสริมพฤติกรรมของครู ในการสร้างวินัยในตนเองให้แก่เด็กปฐมวัย โดยใช้แนวความคิดการสะท้อนความคิด และการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใน. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/CU.the.2006.559
- นฤมล เนียมหอม.(16 มกราคม 2560)./การสร้างวินัยในตนเองให้แก่เด็กปฐมวัย./ <http://www.pecerathailand.org/assets/pdf/38.pdf>, 22 กันยายน 2566.
- นิตา พิริยคุณธร. (2555). การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะด้านการเขียนสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. สำนักหอสมุด.
- ปิยวลี ธนเศรษฐกร. (2559). หนังสือพิมพ์ไทยโพสต์. 10 เทคนิคของการสร้างวินัยเชิงบวก. เข้าถึงเมื่อ 2 เมษายน 2562 สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th>
- พระมหาสุริยา โอภาโส. (ปิ่นดี). (2554).การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนววิถีพุทธ (ไตรสิกขา) เพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความมีวินัยและความรับผิดชอบในตนเองของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจุลสมัยสงขลา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- พรทิพย์ เอี่ยมประเสริฐ. (2561). การแก้ปัญหาการการคุยกันในระดับเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แอปพลิเคชันคลาสโดโจ. โรงเรียนเซนต์ดอมินิก.
- ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ และปาริชาติ จันทร์เพ็ญ. (2559). การพัฒนาความมีวินัยใน ตนเองด้วยหลักไตรสิกขา กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่ การศึกษาจังหวัดนนทบุรี. วารสารสังคมศาสตร์ 5(1): 50-51.
- รสพร ทองธรรมจินดา. (2563). รูปแบบโรงเรียนวิถีบวกที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน ประถมศึกษาThe Model of Positive School enhancing the Happily Learning of Elementary Student.
- รัตนภรณ์ คงเจริญ. (2566). การสร้างวินัยเชิงบวก. สืบค้นจาก https://www.fth1.com/uppic/10106479/news/10106479_1_20160425-131025.pdf
- เรจินา จันทร์เพ็ญ. (2548). การพัฒนาความมีวินัยในตนเอง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับเด็ก

ปฐมวัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร/กรุงเทพฯ.

วราลี ถนอมชาติ. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในท้องถิ่นจังหวัดจันทบุรี. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). การวิจัยและพัฒนารูปแบบ กลไกการเสริมสร้างวินัยในสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา/กรุงเทพฯ.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี, 12 กรกฎาคม 2564. สืบค้นจาก

https://oer.learn.in.th/search_detail/result/236626

สมชาย รัตนทองคำ. (2556). เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัดภาคต้นปีการศึกษา 2556. สืบค้นจาก

https://ams.kku.ac.th/alearn/resource/edoc/tech/56web/3learn_th56.pdf

สุรพล บุญลือ. (2560). การใช้ Application ClassDojo สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก

<https://apdi.kbu.ac.th/Research%20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf>

สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรุณี หรดาล. (2558). วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย. ในประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนา ทักษะชีวิตสำหรับเด็กปฐมวัย. (หน่วยที่ 7, พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา.

อินทร์ละออง เจริญผล. (2562). ผลของการเล่นิทาน 101s การสร้างวินัยเชิงบวกต่อทักษะการคิดเชิงบริหารและทักษะด้านอารมณ์ สังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นจาก

https://op.mahidol.ac.th/ra/2018/08/15/cf_2561-04/

Abigail Maclean-Blevins, Lin Muilenburg. (2556). Using Class Dojo to Support Student Self-Regulation. From <https://www.learntechlib.org/p/112192/>

Abigail Marquis Saeger. (2560). Using ClassDojo to promote positive behaviors and

- decrease negative behaviors in the classroom. Retrieved From
<https://rdw.rowan.edu/etd/2443/>
- Basic Education, Republic of South Africa, (2012), Positive Discipline and Classroom Management, [Online], Retrieved October 9, 2019 Retrieved from
<http://www.cjcp.org.za>
- Chivers, J. (1995). *Teambuilding with teachers*: Kogan Page.
- Council for Exceptional Children. (1991). Effective Use of Time-Out. Retrieved from
<http://www.ky.gov/agencies/behavior/bi/to.pdf>
- Hobbs & Forehand, (1977). Important parameters in the use of timeout with children: A re-examination. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 8(4), 365-370. Doi: [https://doi.org/10.1016/0005-7916\(77\)90004-0](https://doi.org/10.1016/0005-7916(77)90004-0)
- Hoffman, A., & Field, S. (1995). Promoting Self-Determination through Effective Curriculum Development. *Intervention in School and Clinic*, 30(3), 134-141.
- Joan E. Durrant, (2010), Positive Discipline in Everyday Teaching, [Online], Retrieve October 8, 2019 from <https://resourcecentre.savethechildren.net>
- Johns, B. H. a. (2015). 15 positive behavior strategies to increase academic success: Thousand Oaks, California : Corwin, a SAGE company,[2015] ©2015.
- Joyce Ho. (2560). Discipline and rules in four Hong Kong kindergarten classrooms: a qualitative case study. Volume 25, 2017 - Issue 4 from
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09669760.2017.1316242>
- Mah, R. (2006). Difficult behavior in early childhood: Positive discipline for preK-3 Classrooms and beyond: Corwin Press.
- Marie Louise Talayco Masterson. (2008). THE IMPACT OF THE 101S: A GUIDE TO POSITIVE DISCIPLINE TRAINING ON TEACHER INTERACTION PRACTICES, ATTITUDES,AND PROSOCIAL SKILL OUTCOMES IN PRESCHOOL CLASSROOMS. Old Dominion University ProQuest Dissertations Publishing.

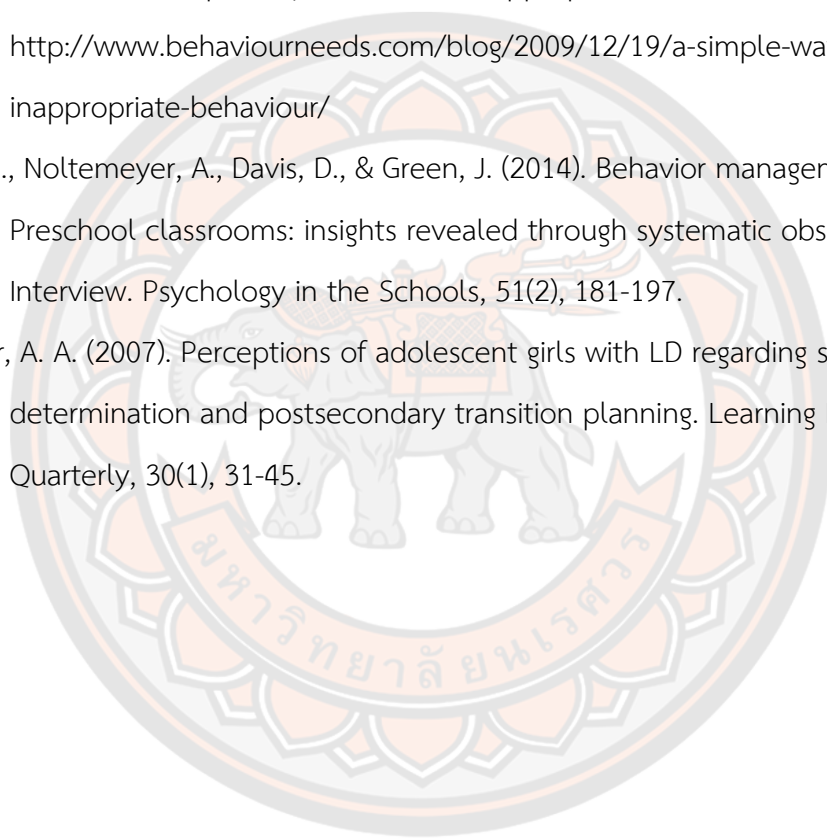
The Ministry of Foreign Affairs and Trade, New Zealand, (2016), Positive Discipline Manual, [Online], Retrieved September 1, 2019 from <http://www.savethechildren.org>

Patall, E. A., Cooper, H., & Robinson, J. C. (2008). The effects of choice on intrinsic Motivation and related outcomes: a meta-analysis of research findings. *Psychological bulletin*, 134(2), 270.

Plevin, R. (2009). A simple way to re-direct inappropriate behavior. Retrieved from <http://www.behaviourneeds.com/blog/2009/12/19/a-simple-way-to-re-direct-inappropriate-behaviour/>

Ritz, M., Noltemeyer, A., Davis, D., & Green, J. (2014). Behavior management in Preschool classrooms: insights revealed through systematic observation and Interview. *Psychology in the Schools*, 51(2), 181-197.

Trainor, A. A. (2007). Perceptions of adolescent girls with LD regarding self-determination and postsecondary transition planning. *Learning Disability Quarterly*, 30(1), 31-45.







ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการจัดกิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก

- | | |
|---|--|
| 1.1 นายจักรวรรดิ ญาณกรสกุล | ศึกษานิเทศก์
กลุ่มงานหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
น่าน เขต 1 |
| 1.2 นางกิติยาภรณ์ เวงศ์วรรณ | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนราชานุบาล
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาน่านเขต 1 |
| 1.3 นางพันทิพา ใจจริม | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านนาราบ(จุลเกษตรศึกษาคาร)
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาน่านเขต 1 |
| 2. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ | |
| 2.1 นางสมาพร จันท์ทา | ประธานสายอนุบาล กลุ่มงานการศึกษาปฐมวัย
โรงเรียนบ้านนา
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาน่านเขต 1 |
| 2.2 นางบุษริน เรืองรุ่ง | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนจุมปีวนิดาภรณ์
สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) |
| 2.3 นางภคพร ด้วงอินทร์ | ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนตรุณวิทยา
สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) |

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๙๘๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณจักรวรรดี ญาณกรสกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวภรณ์ทิวา กะรัตน์ รหัสประจำตัว ๖๕๐๙๐๗๔๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับคลาสโคใจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

P N-
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ล้ำเลิศธน)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวภรณ์ทิวา กะรัตน์

โทร. ๐๘-๑๖๗๒-๔๔๖๗

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ ฮว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๔๘๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ
เรียน คุณกิตติยาภรณ์ เวงศ์วรรณ


- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวภรณ์ทิศา กะรัตน์ รหัสประจำตัว ๖๕๐๔๐๗๔๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ล้าเลิศธน)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวภรณ์ทิศา กะรัตน์
โทร. ๐๘-๑๖๗๑-๔๔๖๗

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๔๘๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณพันทิพา ใจจริม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวภรณ์ทิพา กระรัตน์ รหัสประจำตัว ๖๕๐๙๐๗๔๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับคลาสโตโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

P N

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ถ้ำเลิศธน)

รองคณบดีฝ่ายวิจัย รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวภรณ์ทิพา กระรัตน์

โทร. ๐๘-๑๖๗๒-๔๔๖๗

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๙๘๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณสมภาพ จันทร์ทา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวภรณ์ทิพา กะรัตน์ รหัสประจำตัว ๖๕๐๙๐๗๔๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ แก้วอุไร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ล้าเลิศธน)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวภรณ์ทิพา กะรัตน์

โทร. ๐๘-๑๖๗๒-๔๔๖๗

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๙๘๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณบุษริน เรืองรุ่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

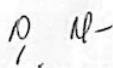
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวภรณ์ทิวา กะรัตน์ รหัสประจำตัว ๖๕๐๙๐๗๔๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ล้าเลิศธน)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวภรณ์ทิวา กะรัตน์

โทร. ๐๘-๑๖๗๒-๔๔๖๗

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๙๘๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณภคพร ด้วงอินทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวภรณ์ทิวา กะรัตน์ รหัสประจำตัว ๖๕๐๙๐๗๔๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับคลัสโตโจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดย รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

P N-
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร ล้ำเลิศธน)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย รักษาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวภรณ์ทิวา กะรัตน์

โทร. ๐๘-๑๖๗๒-๔๔๖๗

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ประเมินคุณภาพ)

- แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้โจ
- แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัย



แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิง
บวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขการเรียนรู้

โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตรงความเห็นของท่านซึ่งมี 5 ระดับ คือ

มีความเหมาะสมมากที่สุด ให้ 5 คะแนน

มีความเหมาะสม มาก ให้ 4 คะแนน

มีความเหมาะสมปานกลาง ให้ 3 คะแนน

มีความเหมาะสมน้อย ให้ 2 คะแนน

มีความเหมาะสมน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านประสบการณ์สำคัญ					
1.1 จุดประสงค์สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตร					
1.2 สอดคล้องกับสาระสำคัญที่ควรเรียนรู้และประสบการณ์สำคัญ					
1.3 มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
2. ด้านเนื้อหา					
2.1 เหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน					
2.2 มีความยากง่ายพอเหมาะ					
2.3 น่าสนใจและมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมด้านวินัยเชิงบวก					
3. ด้านการจัดกิจกรรม					
3.1 กิจกรรมสร้างความสนใจผู้เรียน					
3.2 กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหา					
3.3 กิจกรรมลำดับขั้นตอนง่ายไปยาก					
3.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
4. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ					
4.1 กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจสอดคล้องกับจุดประสงค์					
4.2 กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจสอดคล้องกับเนื้อหา					
4.3 กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจสอดคล้องกับการประเมินพัฒนาการ					
4.4 การจัดลำดับของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวกร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจมีความเหมาะสม					
5. ด้านสื่อการเรียนการสอน					
5.1 สื่อสอดคล้องกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน					
5.2 สื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน					
5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ					
5.4 สื่อเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
6. ด้านการประเมินพัฒนาการ					
6.1 การประเมินพัฒนาการสอดคล้องกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรม					
6.2 การประเมินพัฒนาการเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
6.3 ส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก					
6.4 สามารถประเมินผลโดยใช้เครื่องมือวัดผลได้เหมาะสม					
6.5 ใช้เครื่องมือวัดผลได้เหมาะสม					

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
 (.....)

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อคำถามในแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัย แต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับนิยามปฏิบัติการแต่ละด้านหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

เห็นว่ามี ความสอดคล้อง	✓ ที่ช่อง +1
ไม่แน่ใจว่ามี ความสอดคล้อง	✓ ที่ช่อง 0
แน่ใจว่าไม่มี ความสอดคล้อง	✓ ที่ช่อง -1

2. ถ้าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าข้อความใดควรแก้ไข กรุณาให้คำแนะนำเพื่อการแก้ไขแบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัยในช่องข้อเสนอแนะ

3. แบบประเมินความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัย มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตราส่วน ประเมินค่า 3 ระดับ ดังนี้

- คะแนน 1 เมื่อนักเรียนเกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกโดยไม่มี การชี้แนะ
- คะแนน 2 เมื่อนักเรียนเกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกโดยได้รับการชี้แนะ
- คะแนน 3 เมื่อนักเรียนไม่เกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

นิยามเฉพาะ

พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก หมายถึง รูปแบบของพฤติกรรมที่เน้นการปรับปรุงและ พัฒนาตนเองในทางบวก เพื่อให้สามารถประสบความสำเร็จและความสุขในชีวิตได้มากขึ้น พฤติกรรมเชิงบวกมักเกี่ยวข้องกับการสร้างนิสัยที่ดี พัฒนาทักษะและความสามารถที่มีประโยชน์ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความรับผิดชอบ การที่เด็กแสดงออกด้วยการปฏิบัติตามหน้าที่ด้วยตนเอง ได้แก่ การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ การปฏิบัติตามกฎของห้องเรียน การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้เรียบร้อย การรับประทานอาหารเช้าด้วยตนเองจนหมด การรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้ว 2) ความตรงต่อเวลา สามารถจัดการเวลาอย่างมีวินัย การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่น การมาเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ 3) ความอดทนอดกลั้น การที่เด็กควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง แล้วแสดงออกอย่างเหมาะสมด้วยตนเอง เช่น การเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง การเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ออกนอกแถวหรือวิ่ง การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ การไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความสงบ 4) ความมีระเบียบวินัย สามารถนำสิ่งของที่ใช้เสร็จแล้ว

เก็บเข้าที่เดิม เช่น เก็บของเล่นเข้าที่ วางรองเท้าบนชั้นวาง การช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน การร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้

ข้อคำถาม	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด				
2. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน				
3. การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้เรียบร้อย				
4. การรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด				
5. การราดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้ว				
6. การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด				
7. เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่น				
8. การมาเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ				
9. รู้จักการรับประทานอาหารให้เป็นเวลา				
10. การมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้				
11. การเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง				
12. การเดินไปยั้งที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ออกนอกแถวหรือวิ่ง				
13. การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ				
14. การไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความสงบ				
15. รู้จักเสียสละในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น				
16. การเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้ว				
17. การวางรองเท้าบนชั้นวาง				
18. การช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน				
19. การร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น				
20. การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ



ภาคผนวก ค

- คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้โจเพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวก
- กำหนดการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการจัดประสบการณ์
- ตัวอย่างชุดกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้โจ

คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

หลักการและเหตุผล

การส่งเสริมวินัยเชิงบวกโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจที่จะทำ
ให้เด็ก มีคุณภาพทางพฤติกรรมที่ดี รวมไปถึงด้านการเรียนรู้ การปฏิบัติตนและการอยู่
ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน การทำงานในอนาคต มีหลายปัจจัยที่สามารถส่งเสริมวินัยเชิงบวกได้ หาก
เด็กได้รับการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง ได้มีอิสระในการ
แสดงออก โดยอาศัยทั้งประสบการณ์เดิมและการจัดประสบการณ์ใหม่ที่เน้นการเสริมแรง สามารถ
ช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเอง มีความการคิดกล้าทำ และยังส่งเสริมให้เด็กเกิดการพัฒนาให้
เหมาะสมตามวัย เพื่อเป็นแนวทางในการวางรากฐาน การพัฒนาให้เด็กเติบโตไปสู่สังคมได้อย่างมี
ประสิทธิภาพ พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงกับการเป็นพลวัตของโลกในศตวรรษที่ 21 และมี
ศักยภาพในการสร้างสรรค์สังคมสู่ความสมดุลและยั่งยืนสืบไป

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3 ในโรงเรียนบ้านน้ำงาม 4
ด้าน ได้แก่ 1) ความรับผิดชอบ 2) ความตรงต่อเวลา 3) ความอดทนอดกลั้น และ 4) ความมีระเบียบ
วินัย

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมโดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจเพื่อส่งเสริมความมี
วินัยเชิงบวกให้กับเด็กอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำงาม ในด้านความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา
ความอดทนอดกลั้น และความมีระเบียบวินัย

หลักภารกิจกรม

กิจกรรมจัดขึ้นสัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันอังคาร วันพุธ วันพฤหัสบดี วันละ 40 นาที เป็น
เวลา 6 สัปดาห์ รวม 18 กิจกรรม โดยครูจะให้เด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน
และครูจะคอยกระตุ้นให้การเสริมแรงทางบวก ให้กำลังใจในการปฏิบัติกิจกรรมแก่เด็ก ให้ความเป็น
กันเองและสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาส
โดโจ โดยครูจะเป็นผู้ให้คะแนนในแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

ระยะเวลาในการดำเนินการ

สัปดาห์ที่ 1 สร้างความคุ้นเคย และเก็บข้อมูลพื้นฐาน โดยการจัดกิจกรรมโดยใช้เกณฑ์ที่
ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สัปดาห์ที่ 2 – 6 ดำเนินการทดลอง ในวัน อังคาร พุธ พฤหัสบดี และให้คะแนนผ่านทางแอปพลิเคชันคลาสโตโจ้ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

บทบาทเด็ก

การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ้เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผู้เรียนมีบทบาท ดังนี้

1. ปฏิบัติกิจกรรมทุกกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์
2. ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ตอบคำถาม
3. ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ
4. เสนอความคิดเห็น สามารถเล่าเรื่องราว ผลงานของตนเองได้
5. สามารถตัดสินใจ ลงมือทำ คิดด้วยตนเองจากการปฏิบัติกิจกรรม

บทบาทครู

การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโตโจ้เพื่อส่งเสริมวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผู้สอนมีบทบาท ดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก
2. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมให้พร้อมก่อนการจัดกิจกรรม
3. อธิบายข้อตกลงและวิธีการปฏิบัติในการทำกิจกรรมให้แก่เด็ก สร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็ก

ขณะทำกิจกรรม

4. ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ให้การเสริมแรงทางบวก คอยกระตุ้นขณะที่เด็กปฏิบัติกิจกรรม

คอยให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกต่างๆให้กับเด็กอย่างสม่ำเสมอ

5. ครูคอยกระตุ้นโดยใช้คำถาม ให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึก เกี่ยวกับกิจกรรมที่กำลังปฏิบัติอยู่

ตาราง 20 กำหนดการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการจัดประสบการณ์

สัปดาห์ที่	วันที่	ชื่อกิจกรรม	ส่งเสริมวินัยเชิงบวก
1	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	หน่วยที่ 1 เรื่อง หนูมีความ รับผิดชอบ	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อเวลา - ความอดทนอดกลั้น - ความมีระเบียบวินัย
2	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	หน่วยที่ 2 เรื่อง หนูรู้หน้าที่	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อเวลา - ความอดทนอดกลั้น - ความมีระเบียบวินัย
3	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	หน่วยที่ 3 เรื่อง หนูน้อยตรงต่อ เวลา	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อเวลา - ความอดทนอดกลั้น - ความมีระเบียบวินัย
4	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	หน่วยที่ 4 เรื่อง หนูรู้พอเพียง	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อเวลา - ความอดทนอดกลั้น - ความมีระเบียบวินัย
5	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	หน่วยที่ 5 เรื่อง เด็กดีรู้จักใช้ เทคโนโลยี	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อเวลา - ความอดทนอดกลั้น - ความมีระเบียบวินัย
6	อังคาร พุธ พฤหัสบดี	หน่วยที่ 6 เรื่อง เด็กดีมีระเบียบ วินัย	- ความรับผิดชอบ - ความตรงต่อเวลา - ความอดทนอดกลั้น - ความมีระเบียบวินัย

ตาราง 21 ตารางการดำเนินงานกิจกรรม

สัปดาห์ที่	วัน	ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้
1 เวลา 09.00 – 09.40 น.	อังคาร	การรับประทานอาหารด้วยตนเอง
	พุธ	การใช้และทำความสะอาดหลังใช้ห้องน้ำห้องส้วม
	พฤหัสบดี	การเก็บของใช้ส่วนตัว
2 เวลา 09.00 – 09.40 น.	อังคาร	ประเพณีประจำชาติและท้องถิ่นของไทย
	พุธ	การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยและความ เป็นไทย
	พฤหัสบดี	เราทุกคนต้องช่วยกันดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม
3 เวลา 09.00 – 09.40 น.	อังคาร	การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันตามหน้าที่และความ รับผิดชอบ
	พุธ	สิ่งมีชีวิต กลางวัน กลางคืน
	พฤหัสบดี	วิธีปฏิบัติก่อนเข้านอน
4 เวลา 09.00 – 09.40 น.	อังคาร	การประหยัดดอดอม(เงิน) สิ่งของเครื่องใช้ น้ำ/ไฟ
	พุธ	การพึ่งพาตนเองด้วยการรับประทานอาหารและ ดื่มนม
	พฤหัสบดี	ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัดและพอเพียง
5 เวลา 09.00 – 09.40 น.	อังคาร	เครื่องใช้ไฟฟ้าในห้องเรียน
	พุธ	เครื่องใช้ไฟฟ้าในโรงเรียนของเรา
	พฤหัสบดี	การสื่อสารด้วยวิธีการต่างๆ
6 เวลา 09.00 – 09.40 น.	อังคาร	การเข้าแถวแถวตามลำดับก่อนหลังอย่างเป็น ระเบียบ
	พุธ	การเก็บของเล่นเข้าที่
	พฤหัสบดี	การดูแลรักษาความสะอาดในห้องเรียน

ตัวอย่างชุดกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสดิโอ

แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์

เพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

สัปดาห์ที่ 1 วันอังคาร ที่.....เดือน.....พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หนูมีความรับผิดชอบ เรื่องย่อย การรับประทานอาหารด้วยตนเอง

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้

มฐ.6 ตบช. 6.1 ตบช.6.2

6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

6.2 มีวินัยในตนเอง

มฐ.8 ตบช.8.3

8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

จุดประสงค์

1. การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด
2. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน
3. การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ
4. รู้จักการรับประทานอาหารให้เป็นเวลา

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

การรับประทานอาหาร การใช้เครื่องมือเครื่องใช้ในการรับประทานอาหาร การรับประทานอาหารด้วยตนเองอย่างถูกวิธี

ประสบการณ์สำคัญ

การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูก่อร่างท่อนักคิดสร้างสรรค์ “ของใช้”

2. เด็กและครูสนทนาเกี่ยวกับคำคล้องจอง และอธิบายร่วมกันเกี่ยวกับลักษณะและความหมายของของใช้

ขั้นสอน

1. ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกัน

- ตั้งใจฟังขณะทำกิจกรรม
- เมื่อมีคำถามหรือตอบคำถามให้ยกมือขึ้นก่อน

2. เด็กดูรูปภาพอุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร เช่น จานข้าว(ลาดข้าว) ช้อน ส้อม แก้วน้ำ ฯลฯ และดูคลิปวิดีโอการรับประทานอาหารที่ถูกวิธี ครูตั้งคำถามให้เด็กบอกชื่อ วิธีการใช้ และการเก็บรักษา

2. ครูนำอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารที่เป็นคู่เหมือนกันให้เด็กสังเกตรูปร่างลักษณะ เช่น ช้อนส้อม จานกับที่รองจาน มาให้เด็กสังเกต เปรียบเทียบความเหมือนและไม่เหมือน นำเครื่องใช้มาวางปะปนกัน แล้วขออาสาสมัครเด็กออกมาหยิบเครื่องใช้ที่เหมือนกันมาวางคู่กัน คนละ 1 คู่

3. ครูให้เด็กแต่ละคนทดลองหยิบจับและใช้อุปกรณ์รับประทานอาหาร เช่น ช้อน ส้อม ตะเกียบ ช้อนกลาง

4. ครูให้เด็กลงมือปฏิบัติ วิธีการจัดโต๊ะอาหาร ตั้งโต๊ะ แก้วน้ำ วางจานข้าว ช้อน ส้อม แก้วน้ำ พร้อมสาธิตการใช้อุปกรณ์ พร้อมสนทนาเกี่ยวกับมารยาทในการรับประทานอาหาร

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติตนในการรับประทานอาหาร

- ล้างมือก่อน
- หลังรับประทานอาหารใช้ช้อนและส้อมตักอาหาร
- รับประทานอาหารด้วยตนเอง
- กดน้ำจากถังน้ำดื่มได้
- เคี้ยวอาหารให้ละเอียด
- ไม่คุยกันในขณะอาหารอยู่ในปาก

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ในด้านความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย ที่ได้จากการจัดประสบการณ์

3. ครูให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมอนเตอร์ผ่านทาง Class dojo
สื่อ/แหล่งเรียนรู้

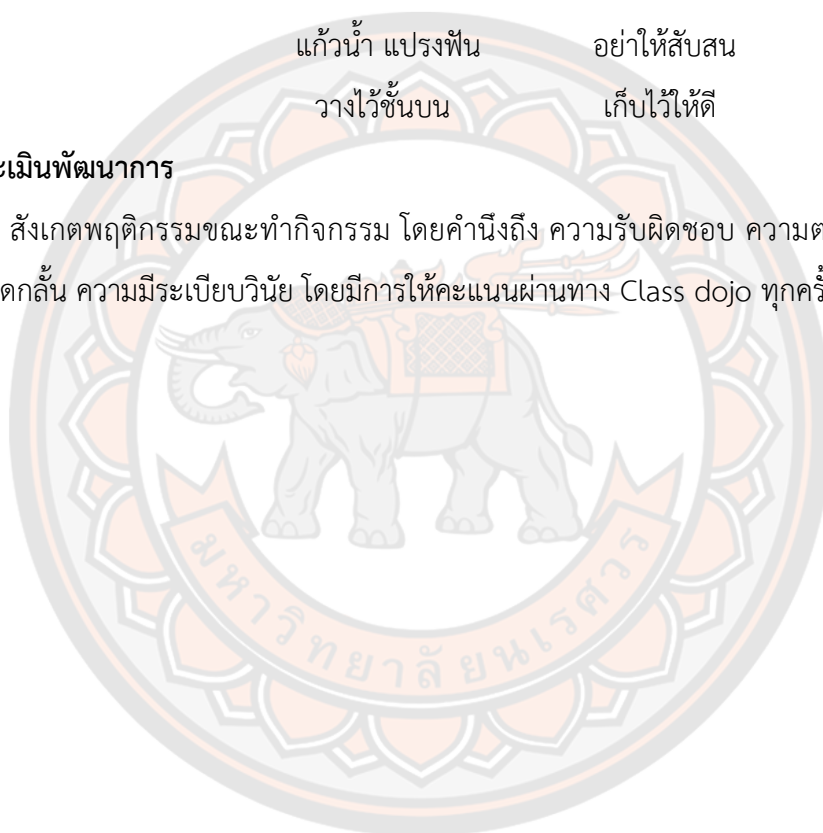
1. อุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร
2. คำคล้องจองของใช้

คำคล้องจองสำหรับเด็ก ของใช้ของหนู

ของใช้ของหนู	ต้องดูให้ดี
เก็บไว้เป็นที่	อย่าให้ปะปน
แก้วน้ำ แปรงฟัน	อย่าให้สับสน
วางไว้ชั้นบน	เก็บไว้ให้ดี

การประเมินพัฒนาการ

สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยคำนึงถึง ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย โดยมีการให้คะแนนผ่านทาง Class dojo ทุกครั้งเมื่อจบกิจกรรม



แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
เพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

สัปดาห์ที่ 1 วันพุธ ที่.....เดือน.....พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หนูมีความรับผิดชอบ เรื่องย่อย การใช้และทำความสะอาดหลังใช้ห้องน้ำ
ห้องส้วม

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้

มฐ.6 ตบช. 6.1 ตบช.6.2 ตบช.6.3

6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

6.2 มีวินัยในตนเอง

6.3 ประหยัดและพอเพียง

มฐ. 7 ตบช. 7.1

7.1 ดูแลรักษารวมชาติและสิ่งแวดล้อม

มฐ.8 ตบช.8.3

8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

จุดประสงค์

1. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียนได้
2. ใช้และทำความสะอาดหลังใช้ห้องน้ำห้องส้วมด้วยตนเองได้
3. การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้ได้
4. ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟังได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ทดลองปฏิบัติจริง ใช้และทำความสะอาดหลังใช้ห้องน้ำห้องส้วม

ประสบการณ์สำคัญ

การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกัน

- ตั้งใจฟัง
- เมื่อมีคำถามหรือตอบคำถามให้ยกมือขึ้นก่อน

2. เด็กท่องคำคล้องจอง “การใช้ห้องน้ำห้องส้วม”

3. เด็กเล่าประสบการณ์การใช้ห้องน้ำห้องส้วม

ขั้นสอน

1. พาเด็กไปดูห้องน้ำห้องส้วมแนะนำอุปกรณ์และสาธิตวิธีการใช้ถูกต้อง
2. ขออาสาสมัครเด็กออกมาแสดงบทบาทสมมติการใช้ห้องน้ำห้องส้วมที่ถูกวิธีให้เพื่อนดู

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติตนในการใช้ห้องน้ำห้องส้วมที่ถูกวิธี โดยรูดน้ำทุกครั้งที่ใช้ห้องน้ำห้องส้วมและล้างมือให้สะอาดหลังจากใช้ห้องน้ำ
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ในด้านความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย ที่ได้จากการจัดประสบการณ์
3. ครูให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมอนเตอร์ผ่านทาง Class dojo

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. คำคล้องจอง “การใช้ห้องน้ำห้องส้วม”

คำคล้องจองสำหรับเด็ก การใช้ห้องน้ำห้องส้วม (ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ห้องน้ำของเรา	ต้องช่วยรักษา
รูดน้ำทุกครั้ง	ก่อนและหลังใช้
ห้องน้ำสะอาด	กลิ่นหอมชื่นใจ
หนูจงจำไว้	โรคภัยไม่มี

2. อุปกรณ์ที่ใช้ในห้องน้ำห้องส้วม

การประเมินพัฒนาการ

สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยคำนึงถึง ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย โดยมีการให้คะแนนผ่านทาง Class dojo ทุกครั้งเมื่อจบกิจกรรม

แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
เพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

สัปดาห์ที่ 1 วันพฤหัสบดี ที่.....เดือน.....พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง หนูมีความรับผิดชอบ เรื่องย่อย การเก็บของใช้ส่วนตัว

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้

มฐ.6 ตบช. 6.1 ตบช.6.2

6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

6.2 มีวินัยในตนเอง

มฐ. 7 ตบช. 7.1 ตบช.7.2

7.1 ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย

มฐ.8 ตบช.8.3

8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

จุดประสงค์

1. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่อย่างเรียบร้อยด้วยตนเองได้
2. การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้เรียบร้อยด้วยตนเองได้
3. การวางรองเท้าบนชั้นวางด้วยตนเองได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

การปูและเก็บเครื่องนอน การเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่

ประสบการณ์สำคัญ

การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

ขั้นตอนกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกัน

- หนูจะตั้งใจฟัง

- หนูจะนั่งให้เรียบร้อย
 - เมื่อมีคำถามหรือตอบคำถามให้ยกมือขึ้นก่อน
2. เด็กและครูอ่านนิทานเรื่อง “เก็บเองเก่งจัง” และสนมนาร่วมกันเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทาน
 3. ครูสนทนากับเด็กโดยใช้คำถามดังนี้
 - เด็กรู้หรือไม่ว่าของใช้อะไรที่ไม่สามารถใช้ร่วมกันได้
 - ของใช้ส่วนตัวของเด็ก ๆ มีอะไรบ้าง (รองเท้า แปรงสีฟัน ผ้าเช็ดหน้า แก้วน้ำ ที่นอน ฯลฯ)

ขั้นสอน

1. ครูสาธิตวิธีปูและเก็บที่นอนให้เด็กดูแล้วอาสาสมัครมาทดลองปฏิบัติให้เพื่อนดู
2. เด็กแข่งขันกันจัดเก็บที่นอน
3. ครูแจกของใช้ส่วนตัวให้เด็กถือคนละ 1 อย่าง เด็กที่มีของชนิดเดียวกันให้จับคู่กันและบอก

ชื่อเครื่องใช้ของตน

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการปูและการเก็บเครื่องนอน การเก็บของใช้ส่วนตัวเมื่อเลิกใช้ต้องเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย เป็นหน้าที่ที่ควรกระทำเพื่อป้องกันไม่ให้ของสูญหายและสะดวกในการใช้ครั้งต่อไป
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ในด้านความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย ที่ได้จากการจัดประสบการณ์
3. ครูให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมอนเตอร์ผ่านทาง Class dojo

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. นิทานเรื่อง “เก็บเองเก่งจัง”



2. ของใช้ส่วนตัวของเด็ก ได้แก่ รองเท้า แปรงสีฟัน ผ้าเช็ดหน้า แก้วน้ำ ที่นอน ฯลฯ

การประเมินพัฒนาการ

สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยคำนึงถึง ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย โดยมีการให้คะแนนผ่านทาง Class dojo ทุกครั้งเมื่อจบกิจกรรม

แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
เพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

สัปดาห์ที่ 2 วันอังคาร ที่.....เดือน.....พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หนูรู้หน้าที่ เรื่องย่อย ประเพณีประจำชาติและท้องถิ่นของไทย

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้

มฐ.6 ตบช. 6.1 ตบช.6.2

6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

6.2 มีวินัยในตนเอง

มฐ. 7 ตบช. 7.1 ตบช.7.2

7.1 ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย

มฐ.8 ตบช.8.3

8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

จุดประสงค์

1. การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด
2. เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่นด้วยตัวเองได้
3. การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด
4. การปฏิบัติตามมารยาทไทยได้ตามกาลเทศะ
5. การดูแลรักษาธรรมชาติสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

1. คนไทยใช้ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ มีวัฒนธรรมประเพณี ประจำชาติ และท้องถิ่น
2. รอบตัวเรามีทั้งสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมขึ้น ซึ่งมีความแตกต่างกัน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยและประเพณีไทย
2. การมีส่วนร่วมรับผิดชอบดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน

ขั้นตอนกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - หนูจะตั้งใจฟัง
 - หนูจะนั่งให้เรียบร้อย
 - เมื่อมีคำถามหรือตอบคำถามให้ยกมือขึ้นก่อน
2. เด็กท่องคำคล้องจอง “รักษาวัฒนธรรมและประเพณีไทยอันดีงาม”

ขั้นสอน

1. เด็กดูภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีประจำชาติไทยและท้องถิ่นโดยใช้คำถามดังนี้
 - เป็นภาพอะไร มีความสำคัญอย่างไร
 - วัฒนธรรมและประเพณีคืออะไร (วัฒนธรรมประเพณีคือสิ่งที่ดั่งามปฏิบัติตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน)
 - เด็กรู้จักวัฒนธรรมประเพณีประจำชาติและท้องถิ่นอะไรบ้าง (ภาษา การแต่งกาย อาหารการละเล่นของไทย การแข่งเรือยาวฯลฯ)
2. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับท้องถิ่นที่เด็กอยู่ มีสภาพแวดล้อมอย่างไร สิ่งแวดล้อมมีทั้งสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ น้ำ อากาศ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเช่น วัด โรงเรียน ตลาด วัฒนธรรมและประเพณี ซึ่งมีความแตกต่างกัน เด็กไทยที่ดีควรมีจิตอาสาร่วมมือกันดูแลสิ่งแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียน

3. สร้างข้อตกลงร่วมกันในการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมภายในและภายนอกห้องเรียน

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับ
 - คนไทยใช้ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ซึ่งไม่ได้สำคัญแค่เพียงใช้พูด อ่าน เขียน เท่านั้น แต่ความเป็นภาษาของชาติ
 - ยังแสดงถึงความเป็นเอกราช ไม่ตกเป็นเมืองขึ้นของใครเราควรใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง เพื่อแสดงถึงความรักและความภาคภูมิใจในความเป็นชาติไทย

- ประเพณีประจำชาติและท้องถิ่น เป็นสิ่งที่แสดงถึงวิถีชีวิตของคนไทยที่เคยปฏิบัติสืบเนื่องกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ และได้สืบทอดกันมาจนถึงลูกหลาน เราควรช่วยกันรักษาไว้

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ในด้านความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย ที่ได้จากการจัดประสบการณ์

3. ครูให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมอนเตอร์ผ่านทาง Class dojo

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. คำคล้องจองค่านิยม “รักษาวัฒนธรรมและประเพณีไทยอันดีงาม”

คำคล้องจอง รักษาวัฒนธรรมประเพณีอันดีงาม

พวกเราเป็นคนไทย	เราภูมิใจคิดใฝ่ดี
เรารักประเพณี	รักวิถีความเป็นไทย
พูดจาแสนอ่อนหวาน	ยิ้มเบิกบานจิตแจ่มใส
ทายักรู้จักไหว้	จนใครใครเขาชื่นชม
เรารักภาษาไทย	รักษาไว้ให้เหมาะสม
คุณค่าน่านิยม	สุขใจล้วนเป็นคนไทย

2. ภาพศิลาจารึก



3. ภาพการแต่งกาย อาหาร การละเล่นของไทย ประเพณีในท้องถิ่น ฯลฯ)

การประเมินพัฒนาการ

สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยคำนึงถึง ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย โดยมีการให้คะแนนผ่านทาง Class dojo ทุกครั้งเมื่อจบกิจกรรม

แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
เพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3

สัปดาห์ที่ 2 วันพุธ ที่.....เดือน.....พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หนูรู้หน้าที่ เรื่อยย่อย การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยและความเป็นไทย

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้

มฐ.6 ตบช. 6.1 ตบช.6.2

6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

6.2 มีวินัยในตนเอง

มฐ. 7 ตบช. 7.1 ตบช.7.2

7.1 ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย

มฐ.8 ตบช.8.3

8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

จุดประสงค์

1. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน
2. การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด
3. การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ
4. ปฏิบัติตามมารยาทไทยได้ตามกาลเทศะ
5. ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ด้วยตนเอง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

1. คนไทยมีมารยาทมีความซื่อสัตย์ มีน้ำใจ มีวินัย กตัญญู
2. ชุมชนของเรามีสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันแต่เราอยู่ร่วมอย่างสงบสุข เพราะเราทุกคน

เป็นคนไทย

ประสบการณ์สำคัญ

1. การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัย หลักศาสนาที่นับถือและความเป็นไทย
2. การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงจริยธรรม
3. การสนทนาข่าวและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ขั้นตอนกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกัน
 - หนูจะตั้งใจฟัง
 - หนูจะนั่งให้เรียบร้อย
 - เมื่อมีคำถามหรือตอบคำถามให้ยกมือขึ้นก่อน
2. ครูสนทนากับเด็กถึงมารยาทที่เราควรปฏิบัติ เช่น การไหว้ การเดินผ่านผู้ใหญ่ การรับของ การใช้คำสุภาพและสาธิตการปฏิบัติที่ถูกต้องให้เด็กดู

3. ครูชวนอาสาสมัครมาแสดงมารยาทไทยที่ถูกต้อง

ขั้นสอน

1. ครูเปิดคลิปนิทาน“เหยี่ยวกับชวานา” และชวนเด็กพูดคุยเกี่ยวกับนิทานโดยใช้คำถามดังนี้
 - เพราะเหตุใดชวานาจึงช่วยนกพิราบจากการถูกเหยี่ยวทำร้าย
 - ถ้าเด็กๆ เป็นชวานาจะทำอย่างไร
 - ถ้าเด็กเป็นเหยี่ยวจะรักษาสัญญาที่ให้ไว้กับชวานาหรือไม่เพราะอะไร
2. พูดคุยกับเด็กถึงคนที่มีชื่อเสียง มีวินัย กตัญญู ว่ามีคุณลักษณะอย่างไรพร้อมยกตัวอย่าง
 - คนที่มีความซื่อสัตย์จะไม่พูดปด หยิบของไม่คนอื่น ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนทำผิดแล้วยอมรับผิด ขออภัยหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของผู้อื่นด้วยตนเองได้
 - มีน้ำใจ คนที่มีความเสียสละ จะช่วยเหลือแบ่งปัน ให้กับผู้อื่น
 - มีวินัย คนที่มีความอดทนจะทำตามกฎกติกา ข้อตกลง และรู้จักรอคอย
 - มีความกตัญญูจะปฏิบัติตนเป็นเด็กดี

ขั้นสรุป

1. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับชุมชน เป็นส่วนหนึ่งของท้องถิ่น ในชุมชนมีสิ่งแวดล้อมที่ต่างกักัน แต่เราอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข เพราะคนไทยมีจิตใจที่ดี เป็นมิตร มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น มี

ความซื่อสัตย์มีวินัยกตัญญู รักความสามัคคี มีจิตอาสา ร่วมมือกันรักษาสภาพสิ่งแวดล้อมในชุมชนให้สะอาดสวย

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ในด้านความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย ที่ได้จากการจัดประสบการณ์

3. ครูให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมอนเตอร์ผ่านทาง Class dojo

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. คลิปนิทาน “เรื่องเกี่ยวกับชาวนา”

<https://www.youtube.com/watch?v=JG090mbuyqc>



การประเมินพัฒนาการ

สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยคำนึงถึง ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย โดยมีการให้คะแนนผ่านทาง Class dojo ทุกครั้งเมื่อจบกิจกรรม

แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเสริมประสบการณ์
เพื่อพัฒนาความมีวินัยเชิงบวกของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3
 สัปดาห์ที่ 2 วันพฤหัสบดี ที่.....เดือน.....พ.ศ.

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หนูรู้หน้าที่ เรื่องย่อย เราทุกคนต้องช่วยกันดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้

มฐ.6 ตบช. 6.1 ตบช.6.2

6.1 ช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

6.2 มีวินัยในตนเอง

มฐ. 7 ตบช. 7.1 ตบช.7.2

7.1 ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย

มฐ.8 ตบช.8.3

8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

จุดประสงค์

1. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน
2. ดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองได้
3. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ สนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงเรื่องที่ฟังด้วยตนเอง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ทุกคนต้องช่วยกันดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมและใช้ทรัพยากร

ประสบการณ์สำคัญ

1. ทุกคนต้องช่วยกันดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมและใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
2. การจับคู่ภาพสัมพันธ์การรักษาสิ่งแวดล้อม

ขั้นตอนกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรมร่วมกัน

- หนูจะตั้งใจฟัง
- หนูจะนั่งให้เรียบร้อย
- เมื่อมีคำถามหรือตอบคำถามให้ยกมือขึ้นก่อน

2. ครูสนทนาทบทวนประสบการณ์เดิมของเด็กเกี่ยวกับท้องถิ่นที่เด็กอยู่มีสภาพแวดล้อมอย่างไรสิ่งแวดล้อมมีทั้งสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ และ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น

ขั้นสอน

1. เด็กและครูร่วมกันวางแผนเพื่อพัฒนาสิ่งแวดล้อม โรงเรียน ดูแลต้นไม้ รักษาความสะอาด เก็บขยะ

2. เด็กบอกการรักษาสิ่งแวดล้อมกับการไม่รักษาสิ่งแวดล้อม เช่น

ทิ้งขยะลงถัง - ทิ้งขยะลงแม่น้ำ

การใช้ถุงกระดาษ - การใช้ถุงพลาสติก

การปลูกต้นไม้ - การตัดต้นไม้

การคัดแยกขยะก่อนทิ้ง - ทิ้งโดยไม่คัดแยก

เปิดน้ำ - ปิดน้ำ

ขีดเขียนบนฝาผนัง - ภาพเด็กมีจิตสำนึกทำกิจกรรมเพื่อส่วนรวม

3. ครูแบ่งกลุ่มให้เด็กออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เล่นเกมแยกบัตรภาพการรักษาสิ่งแวดล้อมกับการไม่รักษาสิ่งแวดล้อม

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุป สิ่งแวดล้อมล้วนมีผลต่อการดำเนินชีวิตของเราจึงเป็นหน้าที่ของเราทุกคนต้องช่วยกันดูแลรักษา ใช้ทรัพยากรคุ้มค่ามากที่สุด

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ในด้าน ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความอดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย ที่ได้จากการจัดประสบการณ์

3. ครูให้การเสริมแรงโดยการให้คะแนนมอนเตอร์ผ่านทาง Class dojo

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. บัตรภาพการรักษาสิ่งแวดล้อมกับการไม่รักษาสิ่งแวดล้อม

การประเมินพัฒนาการ

สังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยคำนึงถึง ความรับผิดชอบ ความตรงต่อเวลา ความ
อดทนอดกลั้น ความมีระเบียบวินัย โดยมีการให้คะแนนผ่านทาง Class dojo ทุกครั้งเมื่อจบกิจกรรม





คู่มือการใช้แบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

คำชี้แจง

1. แบบสังเกตนี้เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัย จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5 – 6 ปี ในการบ่งชี้พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก ประกอบด้วย

- | | |
|-------------------------------|-------|
| 1. พฤติกรรมความรับผิดชอบ | 5 ข้อ |
| 2. พฤติกรรมความตรงต่อเวลา | 5 ข้อ |
| 3. พฤติกรรมความอดทนอดกลั้น | 5 ข้อ |
| 4. พฤติกรรมความมีระเบียบวินัย | 5 ข้อ |

2. พฤติกรรมที่สังเกตได้และบันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยในเชิงบวก มี 4 ด้าน ได้แก่

1.1 ด้านความรับผิดชอบ ประกอบด้วย

- 1.1.1 การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด
- 1.1.2 การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน
- 1.1.3 การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้เรียบร้อย
- 1.1.4 การรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด
- 1.1.5 การรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้ว

1.2 ด้านความตรงต่อเวลา ประกอบด้วย

- 1.2.1 การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด
- 1.2.2 เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่น
- 1.2.3 การมาเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ
- 1.2.4 รู้จักการรับประทานอาหารให้เป็นเวลา
- 1.2.5 การมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้

1.3 ด้านความอดทนอดกลั้น ประกอบด้วย

- 1.3.1 การเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง
- 1.3.2 การเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ออกนอกแถวหรือวิ่ง
- 1.3.3 การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจน

จบ

1.3.4 การไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความสงบ

1.3.5 รู้จักเสียสละในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.4 ด้านความมีระเบียบวินัย ประกอบด้วย

1.4.1 การเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้ว

1.4.2 การวางรองเท้าบนชั้นวาง

1.4.3 การช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน

1.4.4 การร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น

1.4.5 การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้

3. แบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตรฐาน ประเมินค่า (Rating Scales) และระดับคุณภาพของพฤติกรรม จัดเป็น 3 ระดับคะแนน คือ 3 , 2 และ 1 เป็นการบันทึกในรูปแบบของความถี่ (จำนวนครั้ง)

4. สังเกตพฤติกรรมความความมีวินัยเชิงบวก ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงเวลากิจกรรมเสริมประสบการณ์ตามปกติ จากนั้นดำเนินการทดลองโดยให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก ทุก 1 สัปดาห์ของวันพฤหัสบดี ในช่วงเวลาของกิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเสรี

ข้อปฏิบัติในการสังเกต

1. เขียนชื่อผู้สังเกต ผู้ถูกสังเกต (นักเรียน) วัน เดือน ปี และสัปดาห์ที่ทำการสังเกต

2. สังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก หลังการทำกิจกรรมทุก 1 สัปดาห์

การบันทึกการสังเกตและการให้คะแนน

เมื่อพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก เกิดขึ้นตรงกับข้อใด ให้ทำเครื่องหมาย ลงในช่องนั้น หากเกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกซ้ำ ให้ทำเครื่องหมาย เพิ่มลงในช่องเดิมได้ตามจำนวนครั้งที่เกิดพฤติกรรมนั้นซ้ำ โดยทำการบันทึกดังนี้

ช่องระดับคะแนน 3 บันทึกเมื่อนักเรียนเกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก โดยไม่มีการชี้แนะ

ช่องระดับคะแนน 2 บันทึกเมื่อนักเรียนเกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก โดยได้รับการชี้แนะ

ช่องระดับคะแนน 1 บันทึกเมื่อนักเรียนไม่เกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ		
1. การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด	3	เด็กตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดด้วยตนเอง
	2	เด็กทำงานที่ได้รับมอบหมายโดยมีครูคอยกระตุ้น
	1	เด็กไม่สามารถทำงานให้สำเร็จได้ในเวลาที่กำหนด
2. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน	3	เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงที่ทำร่วมกันในการเล่นหรือกิจกรรม
	2	เด็กปฏิบัติตามกฎของห้องเรียนโดยเพื่อนหรือครูบอก
	1	เด็กไม่สามารถปฏิบัติตามกฎของห้องเรียนได้
3. การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย	3	เด็กจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อยด้วยตนเอง
	2	เด็กจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้โดยมีครูหรือเพื่อนคอยบอก
	1	เด็กไม่จัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้
4. การรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด	3	เด็กรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด
	2	เด็กรับประทานอาหารด้วยตนเองและมีครูคอยกระตุ้น
	1	เด็กไม่สามารถรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด
5. การรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้ว	3	เด็กรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้วด้วยตัวเอง
	2	เด็กรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จโดยมีเพื่อนหรือครูคอยบอก
	1	เด็กไม่สามารถรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จด้วยตัวเอง

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	ระดับคะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
พฤติกรรมด้านความตรงต่อเวลา		
6. การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด	3	เด็กส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนดด้วยตนเอง
	2	เด็กส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูคอยกระตุ้น
	1	เด็กไม่สามารถส่งงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จได้ในเวลาที่กำหนด
7. เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่น	3	เด็กสามารถเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่นได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่นโดยเพื่อนหรือครูบอก
	1	เด็กไม่สามารถเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่นได้
8. การมาเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ	3	เด็กเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณด้วยตนเอง
	2	เด็กเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณโดยมีครูหรือเพื่อนคอยบอก
	1	เด็กไม่เข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ
9. รู้จักการรับประทานอาหารให้เป็นเวลา	3	เด็กรับประทานอาหารด้วยตนเองตามเวลาจนหมด
	2	เด็กรับประทานอาหารด้วยตนเองตามเวลาโดยมีครูคอยกระตุ้น
	1	เด็กไม่สามารถรับประทานอาหารตามเวลาด้วยตนเองจนหมด
10. การมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้	3	เด็กมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้ด้วยตัวเอง
	2	เด็กมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้โดยมีเพื่อนหรือครูคอยบอก
	1	เด็กไม่สามารถมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้ด้วยตัวเอง

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	ระดับ คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
พฤติกรรมด้านความอดทนอดกลั้น		
11. การเข้าแถวรอคอยตามลำดับ ก่อนหลัง	3	เด็กเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลังได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลังโดยมีครูคอยกระตุ้น เด็กไม่สามารถเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง
	1	
12. การเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถว อย่างเรียบร้อยโดยไม่ออกนอกแถว หรือวิ่ง	3	เด็กสามารถเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ ออกนอกแถวหรือวิ่งได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ออก นอกแถวหรือวิ่งโดยเพื่อนหรือครูบอก
	1	เด็กไม่สามารถเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อย โดยไม่ออกนอกแถวหรือวิ่งได้
13. การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการ เรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่ต้นจนจบ	3	เด็กมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบด้วยตนเอง
	2	เด็กมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบโดยมีครูหรือเพื่อนคอยบอก
	1	เด็กไม่มีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ
14. การไม่เล่นหรือส่งเสียงใน ช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความ สงบ	3	เด็กไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความ สงบได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความ สงบโดยมีครูหรือเพื่อนคอยบอก
	1	เด็กเล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความ สงบ
15. รู้จักเสียสละในการเล่นและ ทำงานร่วมกับผู้อื่น	3	เด็กเสียสละในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ด้วยตัวเอง
	2	เด็กเสียสละในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีเพื่อนหรือครูคอยบอก
	1	เด็กไม่สามารถเสียสละในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	ระดับ คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
พฤติกรรมด้านความมีระเบียบวินัย		
16. การเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้ว	3	เด็กสามารถเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้วได้ด้วยตนเอง
	2	เด็กสามารถเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้วโดยมีครูคอยกระตุ้น
	1	เด็กไม่สามารถเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้วได้
17. การวางรองเท้าบนชั้นวางอย่างเป็นระเบียบ	3	เด็กสามารถวางรองเท้าบนชั้นวางได้ด้วยตนเองอย่างเป็นระเบียบ
	2	เด็กวางรองเท้าบนชั้นวางโดยเพื่อนหรือครูบอก
	1	เด็กไม่สามารถวางรองเท้าอย่างเป็นระเบียบบนชั้นวางได้
18. การช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน	3	เด็กช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน
	2	เด็กช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกันโดยมีครูหรือเพื่อนคอยบอก
	1	เด็กไม่สามารถช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกันได้
19. การร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น	3	เด็กสามารถร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น
	2	เด็กร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่นโดยมีครูคอยบอก
	1	เด็กร่วมกิจกรรมโดยบังผู้อื่น
20. การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้	3	เด็กใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้ด้วยตัวเอง
	2	เด็กใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้โดยมีเพื่อนหรือครูคอยบอก
	1	เด็กใช้น้ำเกินความจำเป็นและไม่ปิดก๊อกน้ำเมื่อเลิกใช้

แบบสังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก

สัปดาห์ที่..... วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

ชื่อผู้สังเกต.....นามสกุล.....

ชื่อนักเรียน.....นามสกุล.....ชั้นอนุบาลปีที่.....

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กปฐมวัยตามรายละเอียดในหัวข้อต่าง ๆ แล้วขีด

เครื่องหมาย ลงในช่องว่างระดับคะแนนตามจำนวนครั้งที่เด็กแสดงพฤติกรรม

วันเดือนปี ที่ทำการ สังเกต	พฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	ระดับคะแนน			รวม คะแนน
		3	2	1	
	ด้านความรับผิดชอบ 1. การตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด 2. การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของห้องเรียน 3. การจัดเก็บของใช้ส่วนตัวเข้าที่ได้เรียบร้อย 4. การรับประทานอาหารด้วยตนเองจนหมด 5. การรดน้ำห้องส้วมเมื่อใช้เสร็จแล้ว	
	ด้านความตรงต่อเวลา 6. การส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามเวลาที่กำหนด 7. เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาเล่น 8. การมาเข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ 9. รู้จักการรับประทานอาหารให้เป็นเวลา 10. การมาเข้าแถวเคารพธงชาติได้	
	ด้านความอดทนอดกลั้น 11. การเข้าแถวรอคอยตามลำดับก่อนหลัง 12. การเดินไปยังที่ต่าง ๆ เป็นแถวอย่างเรียบร้อยโดยไม่ออกนอกแถวหรือวิ่ง 13. การมีใจจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้หรือร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ 14. การไม่เล่นหรือส่งเสียงในช่วงเวลากิจกรรมที่ต้องการความสงบ 15. รู้จักเสียสละในการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น	
	ด้านความมีระเบียบวินัย 16. การเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้ว 17. การวางรองเท้าบนชั้นวาง 18. การช่วยจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกัน 19. การร่วมกิจกรรมโดยระมัดระวังไม่ให้ตนไปบังผู้อื่น 20. การใช้น้ำตามจำเป็นและปิดก๊อกเมื่อเลิกใช้	

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ.....



ภาคผนวก จ

ผลการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้โจ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยเชิงบวก
- ผลการประเมินแบบตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับคำนิยามศัพท์ของแบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก
- ผลคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโต้โจ

ผลการประเมินคุณภาพขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการประเมินคุณภาพขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน โดยผู้วิจัยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) ให้ผู้เชี่ยวชาญลงความคิดเห็นในแบบประเมิน มีเกณฑ์การให้คะแนนความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้คะแนน 5 คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้คะแนน 4 คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้คะแนน 3 คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้คะแนน 2 คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้คะแนน 1 คะแนน

ตาราง 22 ค่าคะแนนเฉลี่ยในการประเมินคุณภาพขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			คะแนนเฉลี่ย	ผลการประเมิน
		1	2	3		
1	ด้านแผนการจัดการเรียนรู้					
	1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและมีความสัมพันธ์กัน	4	5	5	4.66	มีคุณภาพ
	2. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4.66	มีคุณภาพ
	3. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4.33	มีคุณภาพ
	4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.66	มีคุณภาพ
	5. เครื่องมือและวิธีการประเมินพัฒนาการสอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	มีคุณภาพ
2	ด้านเนื้อหาสาระการเรียนรู้					
	1. เหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	มีคุณภาพ
	2. มีความยากง่ายพอเหมาะ	4	5	5	4.67	มีคุณภาพ
	3. น่าสนใจและมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมด้านวินัยเชิงบวก	5	5	4	4.66	มีคุณภาพ

ตาราง 22 ค่าคะแนนเฉลี่ยในการประเมินคุณภาพขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			คะแนนเฉลี่ย	ผลการประเมิน
		1	2	3		
3	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
	1. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	5	4	5	4.66	มีคุณภาพ
	2. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการประเมินพัฒนาการ	5	5	5	5	มีคุณภาพ
	3. การจัดลำดับของกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม	5	4	5	4.66	มีคุณภาพ
	4. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	5	5	5	5	มีคุณภาพ
	5. กิจกรรมมีความน่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	4	5	5	4.66	มีคุณภาพ
4	สื่อการเรียนรู้					
	1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	มีคุณภาพ
	2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	4	5	4.66	มีคุณภาพ
	3. มีความน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4	4	5	4.33	มีคุณภาพ
	4. ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวก	5	5	5	5	มีคุณภาพ
5	การประเมินพัฒนาการ					
	1. สอดคล้องกับเนื้อหาและการจัดกิจกรรม	4	4	5	4.33	มีคุณภาพ
	2. สามารถประเมินผลโดยใช้เครื่องมือวัดผลได้เหมาะสม	5	5	5	5	มีคุณภาพ
	3. เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	มีคุณภาพ
	รวม	93	94	98	4.74	มีคุณภาพ

ผลการประเมินแบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับคำนิยามศัพท์ของแบบ
ประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3

ตาราง 23 แสดงผลการประเมินแบบตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับคำนิยาม
ศัพท์ของแบบประเมินพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกของเด็กอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ

ข้อที่	คะแนนความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
9	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
15	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
			ค่าเฉลี่ย	0.93	

ผลคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้
ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

ตาราง 24 แสดงผลคะแนนพฤติกรรมความมีวินัยเชิงบวกก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันคลาสโดโจ

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนผลต่าง
	Pre-test	Post-test	D
1	35	58	23
2	33	57	24
3	34	58	24
4	30	57	27
5	36	58	22
6	35	59	24
7	37	57	20
8	35	56	21
9	37	57	20
10	36	58	22
11	33	56	23
12	35	58	23
13	29	55	26
14	30	56	26
15	37	57	20
16	38	58	20
17	36	57	21
18	39	59	20
19	35	57	22
20	34	56	22
21	39	58	19
22	36	57	21
23	38	58	20
รวม	807	1317	510
ค่าเฉลี่ย	35.09	57.26	22.17
S.D.	2.71	1.01	2.21



ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน



เด็กปฏิบัติกิจวัตรประจำวันในการเข้าแถวล้างถ้วยของตัวเอง



เด็กเข้าแถวรอคอยในการซื้อของด้วยตนเอง

ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน



เด็กเรียนรู้การติดต่อสื่อสารโดยการใช้อุปกรณ์สื่อสาร



ชิ้นงานในหน่วยการเรียนรู้ หนูรู้จักใช้เทคโนโลยี

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



เด็กเรียนรู้ในหน่วยอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าในห้องเรียน



เด็กเรียนรู้ในหน่วยอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าในห้องเรียน

ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน



เด็กเรียนรู้ในหน่วยอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าในห้องเรียน



เด็กเรียนรู้ในหน่วยอุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าในห้องเรียน