

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเทศบาล 3(อ่งนุอุปถัมภ์)

ผู้วิจัย นางวิชฎา เทศสวัสดิ์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลเทศบาล 3 (อ่งนุอุปถัมภ์) สังกัด กองการศึกษาเทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี

ปีที่ศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา การดำเนินการวิจัย มี 4 ระยะ ประกอบด้วย ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน ข้อมูลพื้นฐาน แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับทักษะการจัดการสมองเพื่อนำมาสังเคราะห์รูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัย ระยะที่ 2 สร้างและพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ระยะที่ 3 ทดลองใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/3 โรงเรียนอนุบาลเทศบาล 3 (อ่งนุอุปถัมภ์) สังกัด กองการศึกษา เทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) และระยะที่ 4 ประเมินผลและปรับปรุงรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเทศบาล 3 (อ่งนุอุปถัมภ์) กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอนระดับปฐมวัย สังกัด กองการศึกษา เทศบาลเมืองบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำนวน 10 คน และนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นอนุบาลปีที่ 1/3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจ จำนวน 25 คน ระยะเวลาการจัดประสบการณ์ 6 สัปดาห์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านทักษะจัดการสมอง EF ด้านการวัดและประเมินผล และด้านการศึกษาปฐมวัย รวมทั้งตัวแทนครู ผู้บริหาร และผู้ปกครอง รวมทั้งสิ้น 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มี 3 ฉบับ ประกอบด้วย 1) แบบบันทึกข้อมูลพื้นฐานในการเสริมสร้างทักษะ

การจัดการสมอง EF 2) แบบบันทึกความเหมาะสมของรูปแบบการเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF และคู่มือการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา 3) แบบบันทึกความคิดเห็นครูและผู้ปกครองเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่พบของเด็กด้านทักษะการจัดการสมอง EF เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์ตามรูปแบบ 2) ชุดเกมการศึกษา จำนวน 8 ชุด 3) แบบประเมินพฤติกรรมเด็กปฐมวัย 4) แบบประเมินพัฒนาการ 4 ด้าน 5) แบบประเมินพัฒนาด้านทักษะการจัดการสมอง EF สำหรับเด็กปฐมวัย และ 6) แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Dependent และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันที่เป็นข้อมูลพื้นฐาน โดยศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์โควิด-19 ของครูผู้สอนเด็กปฐมวัยที่ต้องจัดการเรียนการสอนที่ต่อเนื่อง ซึ่งแต่ละคนมีความคิดเห็นตรงกันว่า การจัดประสบการณ์เรียนรู้ในสถานการณ์โควิด-19 ให้แก่เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว โดยการวางรากฐานกระบวนการคิด ความรู้สึก การตัดสินใจ และการกระทำ ที่ส่งผลต่อความพร้อมทางการเรียนและความสำเร็จในชีวิตมากกว่าระดับสติปัญญา ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ซึ่งเด็กได้มีโอกาสได้คิด ลงมือทำ เพื่อให้เกิดความพร้อมและมีทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในอนาคต ทำให้พัฒนาการของเด็กปฐมวัยมีความก้าวหน้าที่จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดและเชื่อมโยงกับ EF

2. การสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัย มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการวัตถุประสงค์ การจัดกระบวนการเรียนรู้ และการประเมิน ซึ่งรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีชื่อเรียกว่า BKLTR Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการบริหารสมอง (Brain Activation) 2) ขั้นแลกเปลี่ยนสร้างองค์ความรู้ (Knowledge Construction) 3) ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำและฝึกฝน (Learn-Practice) 4) ขั้นการถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) 5) ขั้นการคิดไตร่ตรอง (Reflection) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและครู มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ และรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.90/83.48 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. การทดลองใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน(Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านทักษะการจัดการสมอง EF เพิ่มขึ้นในองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ 1) การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) 2) การยืดหยุ่นความคิด (Shift Cognitive Flexibility) 3) การยับยั้งชั่งใจ-คิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 4) การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) 5) การควบคุมอารมณ์ (Emotion Control) หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา ทำให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเทศบาล 3 (อ่งุ่นอุปลัมภ์) มีทักษะการจัดการสมอง EF เพิ่มขึ้น

4. การประเมินผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลเทศบาล 3 (อ่งุ่นอุปลัมภ์) สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนครูมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการสมอง EF สู่ศตวรรษที่ 21 ของเด็กปฐมวัยในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด