

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสื่อสารในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โรงเรียนกิตติวิทยาสวรรค์” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร
2. แนวคิดการออกแบบสื่อการเรียนรู้
3. แนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนรู้
4. แนวคิดสิ่งดึงดูดใจ
5. ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย
6. บริบทการศึกษาของโรงเรียน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

##### ความหมายของการสื่อสาร

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้หลายท่านดังนี้

Gerbner (1966 : 102) กล่าวว่า การสื่อสาร คือ การแสดงกิริยาสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) โดยใช้สัญลักษณ์และระบบสาร (Message Systems)

Schramm (1973) กล่าวว่า การสื่อสาร เป็นวงจรแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างบุคคล โดยเริ่มจากการแปลความหมาย ไปจนถึงส่งข้อมูลซึ่งกันและกัน จนกว่าทั้งสองฝ่ายจะเข้าใจซึ่งกันและกัน

Osgood (1974 : 12) กล่าวว่า ในความหมายโดยทั่วไปแล้ว การสื่อสารเกิดขึ้นเมื่อฝ่ายหนึ่งคือผู้ส่งสาร มีอิทธิพลต่ออีกฝ่ายหนึ่ง คือ ผู้รับสาร โดยใช้สัญญาณต่างๆ ซึ่งถูกส่งผ่านสื่อที่เชื่อมระหว่างสองฝ่าย

Rogers (1976) ให้ความหมายไว้ว่า การติดต่อสื่อสารเป็นการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริง ความรู้สึก ความคิด หรือการกระทำต่างๆ โดยมีเจตนาที่จะเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ พฤติกรรม และทัศนคติที่แสดงออกอย่างเปิดเผย

ประภาทิพย์ อินทรชัย (2560) ให้ความหมายของคำว่า “การสื่อสาร” คือ วิธีการนำถ้อยคำ ข้อความ หรือหนังสือ เป็นต้น จากบุคคลหนึ่งหรือสถานที่หนึ่ง ไปยังอีกบุคคลหนึ่งหรืออีกสถานที่หนึ่ง

วัชรระ มารุ่งเรือง (2562) กล่าวว่า การสื่อสาร เป็นกระบวนการที่เกิดจากผู้ส่งสารทำหน้าที่พิจารณาตัวสารที่มีคุณภาพผ่านแนวทางการส่งที่เหมาะสม มายังผู้รับสารโดยที่ผู้รับสารต้องพิจารณาตัวสารที่มีคุณภาพเช่นกัน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน นำไปสู่การพัฒนางานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์กรให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อบุคลากรและองค์กร

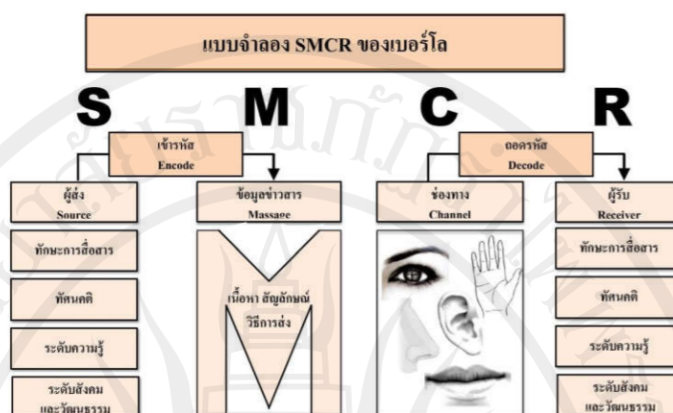
นิภาพรรณ โสพัฒน์ (2562) ให้ความหมายว่า การสื่อสาร หมายถึง การแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยใช้สื่อหรือช่องทางต่างๆ เพื่อมุ่งหมายโน้มน้าวจิตใจให้เกิดผลในการรับรู้ หรือเปลี่ยนทัศนคติ หรือเพื่อให้เปลี่ยนพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง

อภิญญา สุทธิประภา (2566) ได้กล่าวว่า การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดข้อมูลของมนุษย์ระหว่างผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารโดยผ่านสื่อ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ซึ่งแต่ละบุคคลอาจนำวิธีการหรือกระบวนการสื่อสารที่แตกต่างกันไปตามความเหมาะสม

จึงสรุปได้ว่า การสื่อสาร คือ กระบวนการที่ผู้ส่งสารหรือในงานวิจัยนี้คือ ครูผู้สอนสื่อสารความรู้ไปสู่เด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ผ่านช่องทางสื่อต่างๆ ที่เหมาะสม

#### **แบบจำลองกระบวนการสื่อสาร SMCR (SMCR Model)**

การอธิบายกระบวนการสื่อสารด้วยแบบจำลองเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารได้ง่ายขึ้น โดยได้มีผู้นำเสนอแบบจำลองการสื่อสารนั้นอยู่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งในงานวิจัยนี้มีการนำเสนอแบบจำลองการสื่อสารตามแนวคิดของ David K. Berlo (1960) ที่ได้เสนอไว้เมื่อปี พ.ศ. 2503 มาอธิบายส่วนประกอบพื้นฐานสำคัญของกระบวนการสื่อสาร ประกอบด้วย (1) ต้นแหล่งสาร (Communication Source) (2) ผู้เข้ารหัส (Encoder) (3) สาร (Message) (4) ช่องทาง (Channel) (5) ผู้ถอดรหัส (Decoder) และ (6) ผู้รับสาร (Communication Receiver) ตามที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า “แบบจำลอง SMCR ของ Berlo” หรือในชื่อภาษาอังกฤษว่า Berlo’s SMCR Model ซึ่งได้รวมต้นแหล่งสารกับผู้เข้ารหัสไว้ในฐานะต้นแหล่งสารหรือผู้ส่งสาร และรวมผู้ถอดรหัสกับผู้รับสารไว้ในฐานะผู้รับสาร ทั้งนี้ แบบจำลองตามแนวคิดของ Berlo นี้ จึงประกอบด้วย S (Source or Sender) คือ ผู้ส่งสาร M (Message) คือ สาร C (Channel) คือ ช่องทางการสื่อสาร R (Receiver) คือ ผู้รับสาร ดังปรากฏตามภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 แบบจำลอง SMCR ของ David K. Berlo

ที่มา : ขวัญฤทัย สุริยะ (2566 : 15)

จากแบบจำลองการสื่อสารตามแนวคิดของ Berlo ข้างต้นนี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้ส่งสาร (Source or S) คือ ผู้เริ่มต้นการสื่อสาร ทำหน้าที่ในการเข้ารหัส ซึ่งผู้ส่งสารจะทำหน้าที่ในการสื่อสารได้ดีเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติต่างๆ 5 ประการ ดังนี้

1. ทักษะการสื่อสาร เช่น ความสามารถในการพูด การเขียน และความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการใช้เหตุผล เป็นต้น

2. ทักษะการคิด คือ วิธีการที่บุคคลประเมินสิ่งต่างๆ โดยความโน้มเอียงของตนเอง เพื่อที่จะเข้าถึงหรือเพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงสิ่งนั้นๆ เช่น ทักษะการคิดต่อตนเอง ทักษะการคิดต่อหัวข้อของการสื่อสาร ต่อผู้รับสาร ทักษะการคิดต่อสถานการณ์แวดล้อมการสื่อสารในขณะนั้น เป็นต้น

3. ระดับความรู้ คือ ความรู้ของผู้ส่งสารต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ ของบุคคลหรือกรณีแวดล้อมของสถานการณ์การสื่อสารในครั้งหนึ่งๆ ว่ามีความแม่นยำหรือถูกต้องเพียงไร ขึ้นอยู่กับความสามารถในการถอดรหัสของผู้รับสารนั่นเอง

4. ระดับสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของบุคคล เพราะการสื่อสารของแต่ละบุคคลจะขึ้นอยู่กับกลุ่มทางสังคมหรือสภาพแวดล้อมที่ตนเองอยู่ร่วมประกอบด้วย ขนบธรรมเนียม ค่านิยม หรือความเชื่อที่เป็นของมนุษย์ในสังคมและเป็นตัวกำหนดสำคัญ ในการสื่อสาร เช่น การสื่อสารระหว่างบุคคลต่างวัฒนธรรมกัน อาจประสบความล้มเหลวได้เนื่องจากความคิดและความเชื่อที่ไม่เหมือนกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

ในแง่ของสาร (Message or M) ตามแนวคิดของ Berlo นั้น หมายรวมถึง ถ้อยคำ เสียง การแสดงออกด้วยสีหน้า อากัปกิริยาท่าทางที่มนุษย์สร้างขึ้นในขณะที่เป็นผู้ส่งสาร โดยมีความหมาย

ทางการ คือ ผลผลิตทางกายภาพที่เป็นจริงอันเกิดจากผลการเข้ารหัสของผู้ส่งสารนั่นเอง ซึ่งตามแนวคิด ของ Berlo นั้น สารจะต้องมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ

1. รหัสสาร (Message Code) เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง หรือรหัสอื่นๆ
2. เนื้อหา (Content) เช่น ข้อมูล ข่าวสาร ชุดความรู้
3. การจัดสาร (Treatment) เป็นวิธีการที่ผู้ส่งสารเลือกและจัดเตรียมเนื้อหาของสาร เช่น การใช้ภาษา ไวยากรณ์ ศัพท์ รวมถึงคำนำม คำอุทาน ความคิดเห็น เป็นต้น โดยสารที่ถูกจัดเตรียม ไว้ดี จะทำให้เกิดการรับรู้ความหมายของผู้รับสารได้

ช่องทาง (Channel or C) เป็นพาหนะในการนำสารไปสู่ผู้รับสาร โดยตามทัศนะ ของ Berlo ได้ระบุว่า ทางติดต่อหรือช่องทางที่จะนำสารไปสู่ประสาทรับความรู้ลึกทั้ง 5 ประการ ของมนุษย์ ได้แก่ 1) การมองเห็น 2) การได้ยิน 3) การสัมผัส 4) การได้กลิ่น และ 5) การลิ้มรส

และผู้รับสาร (Receiver or R) นั้น จำเป็นต้องมีคุณสมบัติด้านต่างๆ 5 ประการ เช่นเดียวกับกับผู้ส่งสาร ซึ่งก็คือ ทักษะการสื่อสาร ทักษะคิด ระดับความรู้ และระดับสังคมและวัฒนธรรม โดย การสื่อสารแบบจำลอง SMCR ของ Berlo นั้นจะให้ความสำคัญในปัจจัยต่างๆ ที่มีผลทำให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จ (ขวัญฤทัย สุริยะ, 2566 : 15 – 16)

#### วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

จากองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สิ่งสำคัญที่จะทำให้การสื่อสารเกิดประสิทธิผลได้ จำเป็นต้องมีการบรรลุวัตถุประสงค์อันเป็นเป้าหมายหลักในการสื่อสาร นั้นๆ ตามแนวคิดของ Tubbs & Moss (2003) ได้กำหนดหลักสำคัญของวัตถุประสงค์ไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. เพื่อความเข้าใจ ยกตัวอย่างเช่น การสื่อสารนโยบายของผู้บริหารเพื่อให้พนักงานเข้าใจความหมายตรงกัน เช่น ระเบียบการขอตำแหน่งวิชาการของมหาวิทยาลัย จะต้องใช้งานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่ในวารสารที่อยู่ในฐานข้อมูลที่ได้รับการยอมรับ โดยมีการอธิบาย ระบุ และยกตัวอย่างชื่อ ฐานข้อมูลต่างๆ นั้นมาด้วย

ทั้งนี้ การสื่อสารเพื่อความเข้าใจสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้คำที่ชัดเจน เฉพาะเจาะจงเป็นรูปธรรม การกระตุ้นและสังเกตข้อมูลย้อนกลับด้วยการตั้งคำถาม การพูดทวน การติดตามงาน และการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ เป็นต้น

2. เพื่อความสุนทรี หรือความบันเทิง คือ การสื่อสารที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความ พึงพอใจ ความสนุกสนาน เช่น การพูดบนเวทีของนักแสดงตลกที่บางครั้งแม้ไม่เข้าใจความหมาย แต่ก็สามารถเรียกเสียงหัวเราะให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การที่หัวหน้างานแสดงความชื่นชม หรือใส่ใจกับลูกน้องก็จะส่งผลให้ลูกน้องรู้สึกดีกับหัวหน้างาน เป็นต้น

4. เพื่อการโน้มน้าวใจ คือ การเปลี่ยนความเชื่อ ความคิด และทัศนคติของผู้คนจาก ที่ไม่เชื่อ ให้เชื่อ หรือเปลี่ยนจากการที่เชื่อแบบหนึ่งให้เชื่ออีกแบบหนึ่ง เช่น การสร้างความเชื่อว่า การว่ายน้ำ คือ การออกกำลังกายที่ดีที่สุด

5. เพื่อกระตุ้นพฤติกรรม คือ การสื่อสารที่ต้องการให้ผู้รับสารกระทำตามที่ต้องการ เช่น การรณรงค์ให้พนักงานออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่แข็งแรง โดยวัดผลได้จากการที่พนักงานมาออกกำลังกายเป็นจำนวนมากขึ้น เป็นต้น

ถึงแม้ความสำเร็จและความล้มเหลวในการสื่อสารจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ที่หลากหลาย แต่ปัจจัยที่จะทำนายได้อย่างชัดเจนว่า การสื่อสารนี้มีประสิทธิผลก็คือ การเลือกใช้กลยุทธ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร (วาสิตา บุญสาธ, 2561)

### รูปแบบการสื่อสาร

นิภาพรรณ โสพัฒน์ (2562 : 25) ได้จำแนกรูปแบบการสื่อสารออกเป็น 4 ลักษณะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การจำแนกตามทิศทางการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1) การสื่อสารแบบทางเดียว (One – way Communication) เป็นการส่งสารที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดสารไปยังผู้รับสารแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยไม่มีการเปิดรับปฏิกิริยาย้อนกลับจากผู้รับสาร การสื่อสารในรูปแบบนี้จะมีลักษณะเป็นเส้นตรง ปริมาณของข้อมูลที่สะท้อนกลับ (Feedback) จากผู้รับสารน้อยหรือแทบจะไม่มีเลย แสดงเป็นแบบจำลองได้ดังนี้



**ภาพประกอบ 3** แบบจำลองการสื่อสารแบบทางเดียว (One – way Communication)

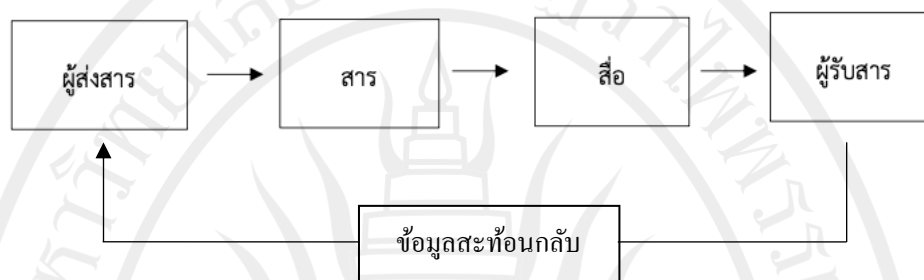
**ที่มา :** ชไมพร เชื้อนจินดาวงศ์ (2566 : 12)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การสื่อสารในลักษณะนี้ ส่วนมากจะพบผ่านสื่อชนิดต่างๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ โดยส่วนใหญ่จะพบเห็นได้ในสื่อเฉพาะกิจ เช่น โปสเตอร์ วารสาร ไปจนถึงเอกสารเย็บเล่ม เป็นต้น

2) การสื่อสารแบบสองทาง (Two – way Communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดสารไปยังผู้รับสาร ขณะเดียวกันเมื่อผู้รับสารได้รับสารแล้ว ก็สามารถส่งสารกลับมายังผู้ส่ง

สาร ได้อีกทางหนึ่ง เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน เกิดการโต้ตอบ และสร้างความเข้าใจร่วมกันได้ โดยการสื่อสารในลักษณะนี้ ผู้ส่งสารจะให้ความสำคัญ กับปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) ของผู้รับสาร ดังแบบจำลองต่อไปนี้



**ภาพประกอบ 4** แบบจำลองการสื่อสารแบบสองทาง (Two – way Communication)

ที่มา : ชไมพร เชื้อนจินดาวงศ์ (2566 : 13)

โดยการสื่อสารในลักษณะนี้มีผลทำให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะมีการให้ความสำคัญกับการสื่อสารกลับ หรือที่เรียกในภาษาอังกฤษว่า Feedback นั้น ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเกิดความเสมอภาคในการติดต่อสื่อสาร โดยไม่มีฝ่ายใดมีอิทธิเหนืออีกฝ่ายหนึ่ง ได้แก่ การสื่อสารระหว่างการทำงานของโครงการและสมาชิกโครงการ การสื่อสารระหว่างคณะทำงานหรือสมาชิกด้วยกัน เป็นต้น

## 2. การจำแนกตามลักษณะการใช้ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1) การสื่อสารแบบเป็นทางการ (Formal Communication) เป็นการสื่อสารที่มีการคำนึงถึงบทบาทหน้าที่และตำแหน่งระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารเป็นสำคัญ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสารที่มีลายลักษณ์อักษรเป็นเชิงประจักษ์ เช่น ประกาศ นโยบาย คำสั่งปฏิบัติงาน เป็นต้น

2) การสื่อสารแบบไม่เป็นทางการ (Informal Communication) เป็นการสื่อสารกับบุคคลอื่น โดยไม่ต้องพิจารณาถึงตำแหน่งหน้าที่ ซึ่งเกิดขึ้นจากความสนิทสนม คู่กันเคย หรือจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในทางส่วนตัว ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสารโดยใช้คำพูด ได้แก่ การพบปะ พูดคุย สนทนากัน เป็นต้น

## 3. การจำแนกตามสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1) การสื่อสารแบบใช้ถ้อยคำหรือแบบวจนะ (Verbal Communication) เป็นการสื่อสารที่อาศัยคำพูด (Words) หรือตัวเลข (Number) เป็นสัญลักษณ์ของข่าวสาร โดยสัญลักษณ์นี้อาจเป็นในรูปของภาษาพูด ภาษาเขียน ไปจนถึงภาษาทางคณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการสื่อความหมาย ให้ผู้รับ

สารเข้าใจความหมายได้ชัดเจนและตรงตามที่ต้องการ โดยลักษณะการสื่อสารแบบ วังนะนี้ ได้แก่ การสนทนา การสัมภาษณ์ การเขียนบันทึก การเขียนรายงาน การประกาศข่าวสาร การประชุม เป็นต้น โดยการสื่อสารแบบวังนะภาษานั้นจะสิ้นสุดลงได้เมื่อคู่สื่อสารหยุดพูดหรือเขียน

2) การสื่อสารแบบไม่ใช่ถ้อยคำหรือแบบอวัจนะ (Non – verbal Communication) เป็นการสื่อสารโดยปราศจากการสนทนา ซึ่งแบ่งออกได้อีก 4 ประเภท ประกอบด้วย ภาษากายหรือ การเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Language / Body Movement) การแสดงออกของบุคคล (Self – Presentation) ปริภาษา (Paralanguage) และการจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัว (Management of Environment) ซึ่งต่างคนต่างสื่อสารกับบุคคลอื่นโดยมีความหมายเฉพาะตัว ให้ผู้รับสารเข้าใจ ผู้ส่งสารว่าต้องการสื่อถึงสิ่งใด เช่น การสายศีรษะแสดงถึงการปฏิเสธ การพยักหน้าแสดงถึงการตอบรับ หรือเห็นด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การตีความหมายของผู้รับสารว่าจะสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ส่งสาร ต้องการสื่อหรือไม่

4. การจำแนกตามการไหลของข่าวสาร แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1) การสื่อสารตามแนวตั้ง (Vertical Communication) ประกอบด้วย

1.1) การสื่อสารจากบนลงล่าง (Top – down หรือ Downward Communication) คือ การส่งข่าวสารจากบุคคลที่มีตำแหน่งสูงกว่าลงมายังบุคคลที่มีตำแหน่งต่ำกว่า ซึ่งการสื่อสารในลักษณะนี้ จะทำให้ผู้รับสารที่อยู่ในตำแหน่งต่ำกว่าไม่มีการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ขาดความริเริ่ม ต้องคอยรับ ฟังเพียงอย่างเดียว จึงไม่ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน

1.2) การสื่อสารจากล่างขึ้นบน (Bottom – up หรือ Upward Communication) คือ การส่งข่าวสารจากผู้ส่งสารที่อยู่ในระดับหรือตำแหน่งที่ต่ำกว่า ขึ้นไปยังผู้รับสารที่อยู่ในระดับหรือตำแหน่งที่สูงกว่า ถือเป็นการเปิดโอกาสให้มีการรับหรือส่งสารอย่างเท่าเทียมกัน ทำให้ทุกคนได้มีโอกาส เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานได้อย่างเต็มที่

2) การสื่อสารตามแนวนอนหรือแนวราบ (Horizontal Communication) คือ การส่งข่าวสารจากบุคคลที่มีระดับหรือตำแหน่งเสมอหรือใกล้เคียงกัน โดยอาศัยความสัมพันธ์ส่วนตัว เช่น เพื่อนกับเพื่อน พี่กับน้อง เป็นต้น ซึ่งการสื่อสารในลักษณะนี้จะช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบร่วมกันในกลุ่ม กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในสังคม

ทั้งนี้ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร เพื่อศึกษาความหมายของการสื่อสาร แบบจำลองกระบวนการสื่อสาร SMCR (SMCR Model) วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และรูปแบบการสื่อสาร เพื่อประยุกต์ให้สอดคล้องต่อการศึกษารูปแบบการสื่อสารในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กของปฐมวัย ในครั้งนี้ และนำไปสู่การตอบคำถามในการวิจัยต่อไป

## แนวคิดการออกแบบสื่อการเรียนรู้

### ความหมายการออกแบบสื่อการเรียนรู้

สื่อ (Media) เป็นตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดหรือนำข้อมูล ข่าวสารหรือความรู้ในลักษณะต่าง ๆ จากผู้ส่งไปยังผู้รับ ให้เข้าใจความหมายได้ตรงกัน ในการเรียนการสอน สื่อที่ใช้เป็น ตัวกลางนำความรู้ในกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เรียกว่า สื่อการเรียนการสอน (Instructional Media) (ธนวัฒน์ พันธุ์เกตุนคร นิทยา นาคอิน และ พิษณุภา ยงสร้อย, 2564 ) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐ์ (2558) การออกแบบสื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะประสบการณ์ จากแหล่ง ความรู้ไปสู่ผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพในทางการศึกษา

วัชรระ โพธิสรณ์ (2556 : 36) กล่าวว่า การออกแบบสื่อการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนการสอน เช่น สื่อ การสอน (Instructional Media or Teaching Media) สื่อการศึกษา (Educational Media) อุปกรณ์ช่วยสอน(Teaching Aids) เป็นต้น

อังศุมาลิน ติดตระกุลชัย อนงค์นัฐ ยิ้มจ้ง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564) กล่าวว่า การออกแบบสื่อการเรียนรู้ หมายถึง การนำสื่อการเรียนการสอนชนิดต่างๆ มารวมกันว่าเทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technology) การนำเอาวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการมาใช้ร่วมกันอย่างมีระบบในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน

สมจิตร จันทรฉาย (2557) ให้ความหมายของการออกแบบสื่อการเรียนรู้ หมายถึงการนำวัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้เป็นตัวกลางหรือเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียน

นันทิยา น้อยขุน (2563) กล่าวว่า การออกแบบสื่อการเรียนรู้ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการส่งผ่านความรู้จากครูไปยังผู้เรียน โดยเครื่องมือต้องมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการสอน สื่อการเรียนการสอนเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์เรียนรู้ใหม่ ๆ และสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น

วิจิตรา โป๊ะสง และ สุพัตรา พักอ่อน (2564) กล่าวว่า การออกแบบสื่อการเรียนรู้ หมายถึง การจัดทำเครื่องมือของการเรียนรู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกลดจนทักษะ และประสบการณ์ไปสู่ผู้เรียน อีกทั้งช่วยสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นผู้เรียน ให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางความคิด การสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมให้แก่ผู้เรียน สื่อการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันมีอิทธิพลสูงต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ความหมายการออกแบบสื่อการเรียนรู้ มีความหมายถึง สิ่งที่ครูผู้สอนใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เป็นตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ที่มีการออกแบบที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อการปฏิบัติจริงผ่านประสาทสัมผัสที่จะพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

### ประเภทของสื่อการเรียนรู้

การแบ่งประเภทสื่อการสอนตามแนวทางของเทคโนโลยีทางการศึกษา แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้ (ภักตินันท์ ยอดสิงห์, 2560 : 95)

1. สื่อประเภทวัสดุ (Software) หมายถึง สื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตนเองซึ่งจำแนกย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1) วัสดุประเภทที่สามารถช่วยถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์การเรียน เช่น แผนที่ ลูกโลก รูปภาพ หุ่นจำลอง ฯลฯ

2) วัสดุประเภทที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง จำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น แผ่นเสียง फिल्मภาพยนตร์ สไลด์

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ (Hardware) หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวผ่านที่ทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่อยู่ภายในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาใช้หรือเรียนรู้ได้ เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องเล่น แผ่นเสียง เป็นต้น

3. สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ (Techniques and Method) หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็นแนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน ซึ่งไม่มีลักษณะเป็นวัสดุหรืออุปกรณ์ แต่ก็สามารถใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นมาช่วยในการดำเนินงานได้ เช่น การจัดระบบการสอนแบบจุลภาค การสาธิต เป็นต้น

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561 : 49) ประเภทของสื่อการเรียนรู้ แบ่งตามคุณลักษณะได้ 4 ประเภทคือ

1. สื่อประเภทวัสดุ ได้แก่ สไลด์ แผ่นใส เอกสาร ตำรา สารเคมี สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และคู่มือการฝึกปฏิบัติ

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ ของจริง หุ่นจำลอง เครื่องเล่น เทปเสียง เครื่องเล่น วิดิทัศน์เครื่องฉายแผ่นใส อุปกรณ์และเครื่องมือในห้องปฏิบัติการ

3. สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ ได้แก่ การสาธิต การอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติการฝึกงาน การจัดนิทรรศการ และสถานการณ์จำลอง

4. สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) การนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Presentation) การใช้ Intranet และ Internet เพื่อการสื่อสาร (Electronic mail: E-mail) และ การใช้ WWW (World Wide Web)

พิชัย ระวังวัน (2564) ประเภทของสื่อการเรียนรู้ แบ่งได้ 4 ประเภทคือ

1. ทัศนวัสดุ (Visual Materials) เช่น กระดานดำ กระดานผ้าสาหล่า แผนภูมิรูปภาพฟิล์มสตริป สไลด์ ฯลฯ
2. โสตวัสดุ (Audio Materials) เช่น เครื่องบันทึกเสียง (Tape Recorder) เครื่องรับวิทยุ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ระบบขยายเสียง ฯลฯ
3. โสตทัศนวัสดุ (Audio Visual Materials) เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์ ฯลฯ
4. เครื่องมือหรืออุปกรณ์ (Equipment) เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์เครื่องฉายฟิล์มสตริปเครื่องฉายสไลด์
5. กิจกรรมต่างๆ (Activities) เช่น นิทรรศการ การสาธิต ทัศนศึกษา ฯลฯ

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ประเภทของสื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ได้เข้ามาเป็นตัวช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น สื่อประเภททัศน (แผนที่, ลูกโลก, รูปภาพ, หุ่นจำลอง, แผ่นฟิล์ม สไลด์) สื่อประเภทอุปกรณ์ (เครื่องฉายสไลด์, เครื่องฉายภาพยนตร์, เครื่องเล่น, แผ่นเสียง), สื่อกิจกรรม (การสาธิต, เกม, สถานการณ์จำลอง) สื่อบุคคล (ครู, พ่อแม่ญาติ, เพื่อน) สื่อสิ่งพิมพ์ (หนังสือพิมพ์, หนังสือเรียน, การ์ตูน, เอกสารประกอบการสอน บทเรียนต่างๆ) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (คอมพิวเตอร์ช่วยสอน, E-Learning, E-Book, E-Training, Learning Object) เพื่อช่วยให้เด็กได้เสริมสร้างพัฒนาการเข้าใจเนื้อหาและได้เห็นภาพได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

#### ประเภทของสื่อจำแนกตามพัฒนาการ

ปราวินชา สุวรรณณัฐโชติ (2558 : 50) สื่อการเรียนรู้ตามทรัพยากร การเรียนรู้แหล่งการเรียนรู้ (Learning resource) หมายถึง ทรัพยากรที่สามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ แบ่งได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. บุคคล (People) ทรัพยากรบุคคล เช่น ครูหรือผู้บริหารการศึกษา ซึ่งได้รับการฝึกอบรมมาเป็นอย่างดี ถือเป็นสื่อสำคัญในการขยายหรือสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้บุคคลที่มีความรู้และทักษะในอาชีพตนเอง ก็สามารถที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่จะถ่ายทอดความรู้และทักษะเฉพาะให้กับผู้เรียนได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น วิศวกร ประชาชนชาวบ้าน พนักงานธุรกิจ ผู้นำทางศาสนา เป็นต้น ถึงแม้ว่าบุคคลเหล่านี้จะไม่ได้รับการอบรมโดยตรง แต่ด้วยความรู้และทักษะอันเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะก็สามารถที่จะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้

2. วัสดุ (Material) วัสดุทางการศึกษาที่บรรจุเนื้อหาการเรียนการสอน ได้แก่ วิดิทัศน์ เทปเสียง ซึ่งในปัจจุบันเก็บในรูปแบบของแผ่น CD ROM หรือแผ่น DVD รวมถึงเกม คอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ สารคดีต่างๆ

3. สถานที่ (Setting) สถานที่ในที่นี้ หมายถึง สภาพแวดล้อมที่มีส่วนสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ห้องสมุด สนามเด็กเล่น หอประชุม เป็นต้น ส่วนสถานที่และสภาพแวดล้อมอื่นๆ ในชุมชนได้แก่ อาคารสถานที่ เป็นประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น โรงงานวัด ถนน พิพิธภัณฑ์ ชุมชน สวนสาธารณะอุทยานและแหล่งทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น

4. เครื่องมือและอุปกรณ์ (Toole and equipment) เป็นทรัพยากรการเรียนรู้ที่ช่วยในการผลิตหรือเป็นเครื่องมือช่วยนำเสนอร่วมกับทรัพยากรอื่นๆ มักเป็นเครื่องมือทางด้านโสตทัศนูปกรณ์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมใช้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เครื่องมือ เช่น กรรไกร ไขควง กาว กระดาษ

5. กิจกรรม (Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้มีการดำเนินงานร่วมกับแหล่งทรัพยากรอื่นๆ การสอนแบบโปรแกรม สถานการณ์จำลอง และเกม ทักษะศึกษา กระบวนการกลุ่ม นันทิยา น้อยชน (2563) สื่อจำแนกตามพัฒนาการ ดังนี้

1) ด้านร่างกาย

1.1) สื่อฝึกประสาทสัมผัสทั้ง 5

1.2) สื่อพัฒนาความพร้อมทางร่างกาย

2) ด้านจิตใจ – อารมณ์

2.1) สื่อพัฒนาความพร้อมด้านดนตรีและกิจกรรมเข้าจังหวะ

2.2) สื่อพัฒนาความพร้อมด้านศิลปะและความคิดสร้างสรรค์

3) ด้านสังคม

3.1) สื่อเพื่อพัฒนาความพร้อมด้านสังคม

4) ด้านสติปัญญา

4.1) สื่อพัฒนาความพร้อมด้านวิทยาศาสตร์

4.2) สื่อพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์

4.3) สื่อเพื่อพัฒนาความพร้อมด้านภาษา

อังสุมาลิน ดิดตระกูลชัย อนงค์ณัฐ ยิ้มจิ่ง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564) กล่าวว่า ประเภทของสื่อจำแนกตามพัฒนาการสามารถแบ่งออกเป็นดังนี้

1. สื่อบุคคล หมายถึง คนที่ทำหน้าที่ส่งผ่านความรู้ผ่านไปให้แก่เด็ก และมีผลทำให้เกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบ หรือได้ความรู้ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหรือค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

เช่น ครูหรือผู้บริหารการศึกษา ซึ่งได้รับการฝึกอบรมมาเป็นอย่างดี ถือเป็นสื่อสำคัญในการขยายหรือสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้บุคคลที่มีความรู้และทักษะในอาชีพตนเอง ก็สามารถที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่จะถ่ายทอดความรู้และทักษะเฉพาะให้กับผู้เรียนได้ เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น วิศวกร ปรชาญชาวบ้าน พนักงานธุรกิจ ผู้นำทางศาสนา เป็นต้น ถึงแม้ว่าบุคคลเหล่านี้จะไม่ได้รับการอบรมโดยตรง แต่ด้วยความรู้และทักษะอันเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะก็สามารถที่จะช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้

2. สื่อสิ่งของ หมายถึง สื่อกลางที่มีการเปลี่ยนแปลง (วัสดุ) หรือมีความคงทนถาวร (อุปกรณ์) ได้แก่ สื่อโสตทัศน์ สื่อมวลชน สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคม ที่นำมาใช้ในการพัฒนาเด็กในวัยเรียน

1) สื่อโสตทัศน์ (Audio-Visual Media) หมายถึง สื่อที่ส่งความรู้ เพื่อให้เด็กเรียนรู้โดยผ่านการฟัง และการเห็น เช่น ภาพชุด หุ่นจำลอง หนังสือ เทปบันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ/วิดีโอ เครื่องฉายภาพยนตร์ สไลด์ ฯลฯ

2) สื่อมวลชน (Mass Media) ได้แก่ สื่อพิมพ์ (หนังสือ ตำรา วารสาร ฯลฯ) รายการวิทยุกระจายเสียง รายการวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละคร เป็นต้น

3) สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคม (Electronic and telecommunication Media) ได้แก่ สื่อคอมพิวเตอร์ (บทเรียนคอมพิวเตอร์) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ระบบบริการรวมเครือข่าย ดิจิตอล (Integrated Service Digital Network-ISDN) เป็นต้น

3. สื่อกิจกรรม หมายถึง กิจกรรม เกม สถานการณ์จำลอง รายการที่ทำหน้าที่สื่อสารความรู้และประสบการณ์ให้แก่เด็กในวัยเรียน เช่น กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์ที่ใช้สอนให้เด็กรู้จักทำงานร่วมกัน การให้และการรับความไวต่อความรู้สึกของคนอื่น เป็นต้น

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า ประเภทของสื่อจำแนกตามพัฒนาการสามารถสรุปได้ว่า สื่อที่ใช้สำหรับเพื่อพัฒนาเด็กในวัยเรียนนั้นมีหลายประเภท ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงบางสื่อใช้เพียงวิธีการ หรือใช้ตัวบุคคลที่มีความสามารถเฉพาะด้านในการจัดการเรียนการสอน สื่อจำแนกตามพัฒนาการจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว มีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนมีหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครูไปสู่ตัวนักเรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็วเป็นผลให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยเรียกชื่อการสอนด้วยชื่อต่างๆ เช่น อุปกรณ์การสอน สื่อโสตทัศนูปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอนสื่อการศึกษา เป็นต้น

### การจำแนกสื่อการเรียนรู้

การจำแนกสื่อการเรียนรู้ตามทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) โดยการแบ่งสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการศึกษา และสื่อทั่วไป นำมาประยุกต์ใช้สร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ดังนี้ ธนวัฒน์ พันธุ์เกตุนคร นิตยา นาคอิน และพิชญภา ยงสร้อย (2564)

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์ รายงาน นิตยสาร หนังสือเรียน การ์ตูน เอกสารประกอบการสอน บทเรียนต่างๆ

2. สื่อเทคโนโลยี สื่อการเรียนรู้ที่ได้ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ๆ สื่อการเรียนรู้ ดังกล่าว เช่น แดบบันทึกภาพ พร้อมเสียง (วีดิทัศน์) เทปบันทึกเสียง สไลด์ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยียังรวมถึงกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอน การศึกษาผ่านดาวเทียม การสื่อสารทางไกล

### 3. สื่ออื่นๆ

1) คน (People) บุคคลที่มีความรู้ความชำนาญในแต่ละสาขา ทั้งนักการศึกษาและศิลปินนักการเมือง นักธุรกิจ ช่างซ่อม ฯลฯ

2) กิจกรรม (Activities) เป็นเทคนิควิธีการ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เช่น เกม สถานการณ์จำลอง ทักษะศึกษา การทำโครงการ บทบาทสมมติ ฯลฯ

3) แหล่งการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อม สถานที่ที่สำคัญในการศึกษา เช่น อินเทอร์เน็ต ห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ โรงงาน สถานที่ทางประวัติศาสตร์ วัด พิพิธภัณฑ์ สถานประกอบการ สำนักงาน ชุมชน ฯลฯ

4) วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ฯลฯ

4. สื่อประสม (Multimedia) นักเทคโนโลยีการศึกษา แบ่งสื่อประสมออกเป็น 2 ความหมาย คือ สื่อประสมในความหมายที่หนึ่ง (Multimedia) เป็นสื่อประสมที่ใช้โดยการนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันในการเรียนการสอน เช่น นำวีดิทัศน์มาใช้ประกอบการบรรยายของผู้เรียน โดยมีสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วย หรือการใช้ชุดการเรียนการสอน การใช้สื่อประสมนี้ผู้เรียนและสื่อจะไม่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกัน และจะมีลักษณะเป็น “สื่อหลายแบบ” ตามศัพท์บัญญัติของราชบัณฑิตยสถาน

5. สื่อประสมในความหมายที่สอง (Multimedia) เป็นสื่อประสมที่ใช้คอมพิวเตอร์ เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศหรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียงในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยที่ผู้ผู้มีการโต้ตอบกับสื่อโดยตรง การใช้คอมพิวเตอร์ในสื่อประสมนี้ใช้ได้ 2 ลักษณะ คือ (วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ, 2561 : 53)

1) การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศ โดยการควบคุมอุปกรณ์ร่วมต่างๆ ในการทำงาน ได้แก่ การเสนอในรูปแบบของแผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ (Interactive Video) การใช้ในลักษณะนี้ คอมพิวเตอร์จะเป็นตัวกลางในการควบคุมการทำงานของเครื่องเล่นวีดิทัศน์และเครื่องเล่นซีดี-รอม ให้เสนอภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวตามเนื้อหาบทเรียนที่เป็นตัวอักษรที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ รวมถึงควบคุมเครื่องพิมพ์ในการพิมพ์ข้อมูลต่างๆ ของบทเรียนและผลการเรียนของผู้เรียนและคนด้วย

2) การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการผลิตเพิ่มสื่อประสม โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ เช่น Toolbook และ Authorware โปรแกรมสำเร็จรูปเหล่านี้ จะช่วยในการผลิตเพิ่มบทเรียน/ฝึกอบรม หรือการเสนองานในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยในแต่ละแฟ้มจะมีเนื้อหาในลักษณะของตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ และเสียงรวมอยู่ในแฟ้มเดียวกัน ผู้ใช้เพียงแค่เปิดแฟ้ม เพื่อเรียนหรือเสนองานตามโปรแกรมสำเร็จรูปที่ได้จัดทำไว้ก็จะได้อาณาหลักณะต่างๆ อย่างครบถ้วน

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การจำแนกสื่อการเรียนรู้ สามารถสรุปได้ว่า การจำแนกข้อมูลของสื่อประสมนี้ จะเป็นไปในลักษณะสื่อหลายมิติที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถดูข้อมูลบนจอภาพได้หลายลักษณะ คือ ทั้งตัวอักษร ภาพ และเสียง และหากต้องการจะทราบข้อมูลมากกว่านั้นผู้ใช้ก็สามารถคลิกที่คำหรือสัญลักษณ์รูปที่ทำเป็นปุ่มในการเชื่อมโยง ก็จะมีภาพ เสียง หรือข้อความอธิบายปรากฏขึ้นมา

#### **บทบาทและคุณค่าของสื่อ**

จากคุณสมบัติที่แสดงออกจากตัวของสื่อเองก็ดี และผลการวิจัยต่างๆ แสดงให้เห็นว่าสื่อมีบทบาทและคุณค่าหลายประการ ดังนี้ ภัคนันท์ ขอดสิงห์ (2560)

1. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น จากประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่างๆ
2. ช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้มากขึ้น โดยใช้เวลาน้อยลง
3. ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระฉับกระเฉง
4. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความประทับใจ มั่นใจ และจดจำได้นาน
5. ช่วยส่งเสริมการคิด การแก้ปัญหาในการเรียนรู้
6. ช่วยให้อาชนะข้อจำกัดต่างๆ ในการเรียนรู้ได้

- 1) ทำให้สิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
- 2) ทำให้สิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
- 3) ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวเร็วให้ช้าลง
- 4) ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลงช้าให้เร็วขึ้น
- 5) ทำสิ่งที่ใหญ่มากให้เล็กเหมาะสมกับการศึกษา
- 6) ทำสิ่งที่เล็กมากให้มองเห็นชัดเจนขึ้น
- 7) ทำสิ่งที่เกิดในอดีตมาศึกษาในปัจจุบัน
- 8) นำสิ่งที่ไกลมาศึกษาในปัจจุบัน

7. ช่วยลดการบรรยายของผู้สอนลงแต่ช่วยผู้เรียนให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น

8. ช่วยลดการสูญเปล่าทางการศึกษาลง เพราะช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้นผู้เรียน

สอบตกน้อยลง

วิจิตรตา โพธิ์สง และสุพัตรา พิภอ่อน (2564) กล่าวถึง บทบาทและคุณค่าของสื่อสามารถจำแนกได้ 3 ด้าน

1. บทบาทและคุณค่าด้านวิชาการ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าและมากกว่าไม่ใช่สื่อการสอน ลักษณะที่เป็นรูปธรรมของสื่อการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ ได้กว้างขวางและเป็นแนวทางให้เข้าใจสิ่งนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ส่วนเสริมด้านความคิด และการแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ถูกต้อง และจำเรื่องราวได้มากและได้นานและสื่อการสอนบางชนิด ช่วยเร่งทักษะในการเรียนรู้ เช่น ภาพยนตร์ ภาพนิ่ง เป็นต้น

2. คุณค่าด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ ทำให้เกิดความสนใจ และต้องเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ มากขึ้นทำให้เกิดความคิดรวบยอดเป็นเพียงอย่างเดียว และเร้าความสนใจ ทำให้เกิดความพึงพอใจ และช่วยให้กระทำกิจกรรมด้วยตนเอง

3. คุณค่าด้านเศรษฐกิจการศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนซ้ำเรียนได้เร็วและมากขึ้นประหยัดเวลาในการทำความเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เหมือนกันครั้งละหลายๆคนและช่วยขจัดปัญหาเรื่องเวลา สถานที่ ขนาด และระยะ

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า บทบาทและคุณค่าของสื่อเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นศูนย์กลางความสนใจของผู้เรียนทำให้บทเรียนเป็นที่น่าสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์กว้างขวางทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ร่วมกันและแสดงความหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ โดยนำมาใช้ในการออกแบบเนื้อหาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

### หลักการเลือกสื่อ

การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดของเด็กต้องใช้สื่อที่เหมาะสมมาประกอบการสอน เพื่อที่จะได้สร้างบรรยากาศให้น่าตื่นเต้น เข้าใจ ประกอบกับเด็กได้มีโอกาสได้เล่นหรือทำกิจกรรมโดยมีสื่อ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์เข้ามาใช้ ทำให้เด็กอยากที่จะเข้ามาทำกิจกรรม ครูมีหน้าที่คอยเลือกหรือจัดหาสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ให้เหมาะสมกับเด็กและเหมาะสมกับลักษณะทางความคิดที่ต้องการ ในการเลือกวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ มีหลักการในการพิจารณาหลายอย่างด้วยกัน (อังศุมลีน ดิตตระกูลชัย อนงค์ณัฐ ยิ้มจ้ง และสุชานาฏ ไชยวรรณ, 2564 : 164)

สามารถพัฒนาทักษะความคิดระดับสูงได้ ความคิดระดับสูงมีหลายคุณลักษณะ ดังนั้นสื่อแต่ละประเภทก็อาจจะมุ่งเน้นทักษะกระบวนการคิดต่างๆ กันไป ครู/ผู้ปกครองควรเข้าใจหลักเกณฑ์ของคุณภาพทางความคิดแต่ละด้าน (วัชรระ โพธิ์สมรณ, 2556 : 56)

แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นประสบการณ์ จะพยายามจัดสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเผชิญกับปัญหาและสถานการณ์จริง ซึ่งเนื้อหาการเรียนการสอนตามหลักสูตรในระดับอุดมศึกษาโดยทั่วไปสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม 1) เนื้อหาส่วนที่เป็นทฤษฎี 2) เนื้อหาที่เน้นฝึกทักษะปฏิบัติ และ 3) เนื้อหาในส่วนที่นำไปประยุกต์ใช้

1. เนื้อหาส่วนที่เป็นทฤษฎีเนื้อหาส่วนที่เป็นทฤษฎีมักมุ่งพัฒนาความรู้ความเข้าใจเชิงทฤษฎี เพื่อปูพื้นฐานความรู้ และสร้างองค์ความรู้และทฤษฎีเอง ผู้สอนควรจัดสาระการเรียนรู้เป็นเนื้อหา โดยสรุปอาจจัดการเป็นรูปใบงาน หรือแบ่งออกเป็นหลายๆ คล้ายตัวต่อ (jigsaw) และมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละคนศึกษาแล้วช่วยกันนำมาเชื่อมต่อกันเป็นเนื้อหาทั้งหมด โดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกันทำกิจกรรม หรือหากเนื้อหาดังกล่าวมีความยากและซับซ้อนไม่สามารถทำกิจกรรมให้กับผู้เรียน อาจจำเป็นต้องสอนโดยการบรรยายน่าจะเหมาะสมกว่า

2. เนื้อหาที่เน้นฝึกทักษะปฏิบัติเนื้อหาส่วนที่ฝึกปฏิบัติ ผู้สอนอาจจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เห็นวิธีการปฏิบัติจากของจริง เห็นตัวอย่างจริงจากสถานการณ์จริง ภาพจริง หรือวิดีโอจากสภาพการณ์จริง แสดงหรือสาธิตและทำเป็นตัวอย่าง จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึก โดยผู้สอนคอยให้คำชี้แนะและอธิบายข้อสงสัย ตรวจสอบความถูกต้อง และเสริมสร้างความมั่นใจในการปฏิบัติ โดยเริ่มจากการใช้เทคนิคพื้นฐานที่ง่ายก่อน แล้วจึงค่อยๆ เพิ่มเทคนิคที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

3. เนื้อหาในส่วนที่เป็นการประยุกต์ใช้เนื้อหาส่วนที่เป็นการประยุกต์ใช้ ผู้สอนควรดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหา โดยสมมติกรณีปัญหาเรื่องราว หรือมอบหมายให้แก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา โดยเน้น

เรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวควรมีความยืดหยุ่นมีกิจกรรมหลากหลาย แปลกใหม่ท้าทาย ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน ตื่นเต้นและไม่น่าเบื่อ

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า หลักการเลือกสื่อควรมีการมอบหมายให้ผู้เรียนร่วมกันทำงานในลักษณะเป็นโครงการย่อยๆ (Project) ที่สามารถนำเอาความรู้ เนื้อหาในบทเรียนมาแก้ปัญหาตามความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดอย่างเป็นอิสระและมีความสุขในการทำงานร่วมกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยทบทวนแนวคิดการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในครั้งนี้

### แนวคิดการพัฒนาสื่อ

สื่อ จัดเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่ง ในการจัดการเรียนการสอน ลักษณะของสื่อควรมีความแตกต่างกัน ไปขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและท้องถิ่นของแต่ละที่ สื่อแต่ละประเภทจะมีส่วนในการพัฒนาแตกต่างกันไป การเลือกใช้สื่อและการผลิตสื่อ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่คุณครูจะต้องมีบทบาทในการพิจารณาให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็กและตรงตามวัตถุประสงค์

ทั้งนี้ แนวทางการเลือกสื่อ โดยทั่วไป ควรมีหลักเกณฑ์การเลือกเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเด็กปฐมวัย

1. การเลือกสื่อควรพิจารณาให้มีความสัมพันธ์กับเรื่องที่ต้องการให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้และสอดคล้องกับเนื้อหาอย่างครบถ้วน
2. การนำสื่อไปใช้ในกิจกรรมหรือประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย ต้องคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้น ดังนั้นก่อนนำสื่อไปใช้ให้เกิดประสิทธิผล ควรมีการทดลองใช้และติดตามผลการใช้สื่อนั้นๆ ก่อน
3. สื่อควรส่งเสริมความคิดและแนวทางในการแก้ปัญหาได้หลายๆ ด้าน
4. กรณีผลิตสื่อขึ้นใช้เอง ควรพิจารณาเทคนิคการผลิตสื่อนั้นๆ ว่า ดี หรือมีความเหมาะสมในการใช้งานมากน้อยแค่ไหน เช่น สี ขนาด สัดส่วน ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง
5. สื่อต้องเหมาะสมกับวัย เพศ ระดับความรู้ ประสบการณ์เดิมของเด็กปฐมวัย
6. การสร้างสื่อรวมทั้งการใช้สื่อ ควรยึดหลักการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ได้แก่ ความต้องการทางกาย ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการการยอมรับของกลุ่ม ความต้องการการยกย่องนับถือ ความต้องการความสำเร็จในชีวิต
7. ควรเลือกใช้สื่อนิดที่เข้าถึงและเป็นที่ยอมรับของเด็กปฐมวัย รวมถึงภาษาที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ และใช้สื่ออย่างคุ้มค่า
8. สื่ออื่นๆ เด็กปฐมวัยควรรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าให้มากที่สุด

9. สื่อที่ใช้ควรเป็นสถานการณ์ในปัจจุบัน ทันต่อเหตุการณ์และความก้าวหน้า รวดเร็วตรงตามเป้าหมาย

10. ควรนำศิลปวัฒนธรรม ประเพณี กิจกรรม บุคลากร องค์กร หรือทรัพยากรต่างๆ ในท้องถิ่นมาใช้เป็นสื่อให้มากที่สุด

สื่อ คือ เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ผู้สอนใช้เป็นตัวกลางในการส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับปฐมวัยมีการพัฒนาการตามที่คุณครูตั้งวัตถุประสงค์ไว้ เนื่องจากเด็กปฐมวัยมักเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่น โดยการสัมผัสหรือทดลองเล่นจริง ดังนั้นสื่อในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีกระบวนการในการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

ทั้งนี้ ลักษณะของสื่อที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นเด็กที่ต้องการการดูแลและเอาใจใส่เป็นอย่างดี เนื่องจากเด็กไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ และไม่สามารถระวังอันตรายที่เกิดขึ้นได้ ดังนั้นสื่อที่ใช้กับเด็กปฐมวัยจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของสื่อเป็นอย่างมาก โดยลักษณะที่ดีของสื่อปฐมวัยควรมีลักษณะดังนี้ (กนกกร บุญกนิษฐ, 2550)

1. สื่อจะต้องมีความปลอดภัย เนื่องจากเด็กปฐมวัยยังไม่มีความสามารถในการดูแลตัวเองได้เท่าที่ควร ดังนั้นสื่อที่ผลิตขึ้นจะต้องมีความปลอดภัย ได้แก่

- 1) ต้องทำด้วยวัสดุที่ไม่มีสารพิษหรือสิ่งที่เป็นพิษเจือปน เช่น ไม่มีสารตะกั่ว ไม่มีสารปรอท หรือสารพิษอื่นๆ
- 2) พื้นผิวของวัสดุที่ประดิษฐ์สื่อจะต้องเรียบ ไม่มีเหลี่ยมหรือมีความแหลมคม
- 3) ขนาดและน้ำหนักเหมาะสมกับวัยและกำลังของเด็กที่จะยกได้ โดยสื่อต้องไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป

2. คำนึงถึงผลประโยชน์ที่เด็กปฐมวัยจะได้รับ เหมาะสมกับความสามารถหรือความสนใจของเด็ก ได้แก่

- 1) มีลักษณะการเร้าให้เด็กปฐมวัยอยากรู้
- 2) กระตุ้นพัฒนาการรับรู้ การจำ การจำแนกประเภท การเปรียบเทียบ การจินตนาการ และมีความคิดสร้างสรรค์

3) มีประโยชน์ต่อกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเคลื่อนไหว

3. สื่อที่ใช้ไม่ควรมีราคาแพงเกินไป ได้แก่

- 1) ประหยัดในเรื่องค่าใช้จ่ายสำหรับซื้อ
- 2) ประหยัดวัสดุที่ใช้ในการผลิตสื่อ

4. ควรคำนึงถึงประสิทธิภาพของสื่อ ได้แก่

- 1) ใช้งานในการจัดการเรียนรู้ได้หลายเรื่อง

- 2) ให้เด็กได้ประสบการณ์ตรง
- 3) เลือกใช้ตรงกับจุดมุ่งหมายและเรื่องที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- 4) เลือกให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็กปฐมวัย
- 5) เลือกให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือเหมาะสมกับศูนย์พัฒนาเด็กเล็กหรือโรงเรียนที่ตั้ง

6) มีวิธีการใช้ที่ง่ายไม่ยาก

7) มีความถูกต้องและทันสมัย

ทั้งนี้ ในการผลิตสื่อนั้นควรมีคู่มือในการใช้สื่อ คู่มือในการเล่นโดยเฉพาะสื่อชนิดใหม่ๆ ผู้สอนจะต้องแนะนำวิธีการเล่นก่อนจึงให้เด็กเล่น

5. หาซื้อได้ง่ายด้วยราคาประหยัดหรือสามารถผลิตขึ้นเองได้

6. ผ่านการทดสอบจากผู้ผลิตและการได้มีการทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริง

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีลักษณะต่างไปจากหลักสูตรที่ผ่านมาที่สถานศึกษาจะต้องจัดทำสาระของหลักสูตรสถานศึกษาเอง บทบาทในการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรของสถานศึกษาจึงเป็นภารกิจที่ครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้จะต้องดำเนินการ เพราะสื่อการเรียนรู้เดิมอาจสนองผลการเรียนรายปี/รายภาค ตามหลักสูตรกลุ่มสาระต่างๆ ของสถานศึกษาได้อย่างครบถ้วน การผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องผลการเรียนรายปี/รายภาค อาจดำเนินการได้ใน 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ

1. การผลิต/จัดทำสื่อการเรียนรู้ขึ้นใหม่

2. การจัดแปลง/ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ที่จัดทำ สร้างไว้แล้ว

การผลิต/จัดทำสื่อการเรียนรู้ขึ้นใหม่ เป็นวิธีการได้มาซึ่งสื่อการเรียนรู้ที่คุณครูสามารถกำหนดรูปแบบ สาระการเรียนรู้และวิธีนำเสนอสาระการเรียนรู้ของสื่อชิ้นนั้นได้ตามความต้องการของคุณครูอย่างแท้จริง แต่คุณครูจะต้องใช้เวลาในการออกแบบและดำเนินการผลิต จัดทำสื่อชิ้นนั้นมากบ้างน้อยบ้าง ตามแต่ละชนิดหรือประเภทของสื่อที่จะผลิต การผลิต / จัดทำสื่อการเรียนรู้ขึ้นใหม่ สามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น

1) หนังสือเรียน เป็นสื่อการเรียนรู้พื้นฐานสำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ซึ่งมีเนื้อหา สาระครอบคลุมขอบข่ายสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร หนังสือเรียนที่ดีไม่เพียงแต่นำเสนอข้อเท็จจริงหรือความรู้ต่างๆ เท่านั้น แต่จะต้องให้แนวทางแก่ผู้เรียนในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมพัฒนาความคิด และการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันด้วย

หนังสือเรียนมีลักษณะพิเศษที่จะช่วยเด็กปฐมวัยศึกษาทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ เป็นขั้นตอนทีละเล็กทีละน้อยตามลำดับ จนเกิดการเรียนรู้สิ่งที่กว้างขวางขึ้น การเรียนรู้จากหนังสือบาง

บทจำเป็นต้องรับการชี้แนะ ช่วยเหลือจากคุณครู เพื่อเสริมเติมเต็มสาระการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ ชัดเจนยิ่งขึ้น รูปแบบของหนังสือเรียนอาจทำในลักษณะของหน่วยการเรียนรู้ เช่น สาระการเรียนรู้ กลุ่มศึกษาและพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 กำหนดสาระไว้ 4 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยกายใจ สมบูรณ์ หน่วยเพิ่มพูนพละนามัย หน่วยปลอดภัยไร้พิษและหน่วยชีวิตมีคุณค่าซึ่งแต่ละหน่วยจะมีสาระแยกเป็นเรื่องราวๆ ไป

2) คู่มือการสอนเด็กปฐมวัย เป็นสื่อที่ให้แนวทางกับคุณครูในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละสาระการเรียนรู้ให้เป็นไปตามจุดประสงค์หรือมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร โดยทั่วไปจะประกอบไปด้วยจุดประสงค์ของบทเรียน เนื้อหา สาระการเรียนรู้ กิจกรรม กระบวนการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล บางเล่มอาจมีสาระอื่นๆ เพิ่มเติม นอกเหนือจากที่กล่าวไปแล้ว เช่น กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม โครงการ และภาคผนวกหรืออาจจะเสนอหลักการ ทฤษฎี และหรือความรู้โดยละเอียดสำหรับคุณครู

3) ชุดการเรียนการสอน ประกอบด้วย สื่อหลายๆ ชนิด จัดรวมไว้เป็นชุด เช่น คู่มือ แนะนำการใช้ชุดการเรียนการสอน หนังสือเรียน หนังสืออ้างอิง ใบงาน แบบฝึกหัด แบบฝึก กิจกรรม บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สไลด์ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำชุดการเรียนการสอน อาจจัดทำในรูปแบบที่สามารถบูรณาการภายในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ตลอดจน บูรณาการกระบวนการใช้สื่อแต่ละชนิดในชุดให้เหมาะสมกับกาลเวลาและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง

4) บทเรียนสำเร็จรูป เป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับให้เด็กปฐมวัยใช้เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ที่ครบถ้วนและสมบูรณ์ อาจจัดทำในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือและสื่อเทคโนโลยี เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAT)

5) แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะ แบบฝึกกิจกรรม เป็นสื่อการเรียนรู้ที่คุณครูควรเป็นผู้จัดทำขึ้นเอง เพราะคุณครูเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัย จึงย่อมจะทราบว่าสาระส่วนใดควรจะมีแบบฝึกที่จะช่วยเสริมทักษะให้กับเด็กปฐมวัย

6) สื่อเสริมการเรียนรู้อื่นๆ เป็นสื่อที่มีสาระลึกซึ้งในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (Theme) เช่น เรื่องดิน จักรวาล ประเทศเพื่อนบ้าน หรืออาจมีสาระรวมหลายๆ เรื่องเพื่อการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เด็กปฐมวัยสามารถค้นคว้าได้ตามความสนใจและความสามารถของแต่ละบุคคล สื่อเสริมการเรียนรู้นี้อาจจัดทำในรูปของหนังสือ แอลบั้มทีกภาพพร้อมเสียง แอลบั้มทีกเสียง สไลด์ อินเทอร์เน็ต (กรมวิชาการ, 2544)

กระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้ การผลิตสื่อการเรียนรู้แต่ละประเภทอาจมีขั้นตอน/วิธีผลิตที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อย แตกต่างกันไป ในที่นี้จะนำเสนอกระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่สามารถ

นำไปใช้ได้กับการผลิต สื่อการเรียนรู้ต่างๆ ไป ซึ่งมีกระบวนการตามขั้นตอนต่อไปนี้ (กรมวิชาการ, 2544)

1. กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของการผลิตสื่อ
  2. ศึกษาและกำหนดคุณสมบัติของเด็กปฐมวัย โดยพิจารณาว่าผู้ที่จะใช้สื่อนั้นคือใคร มีความรู้และประสบการณ์เดิมมาอย่างไร เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดคุณสมบัติส่วนอื่นๆ ของสื่อใหม่เหมาะสมต่อไป
  3. กำหนดและวิเคราะห์เนื้อหาสาระว่าจะต้องประกอบด้วยเนื้อหาสาระอะไรบ้าง ทั้งนี้ควรจะต้องพิจารณากำหนดเนื้อหาสาระใหม่สัมพันธ์กับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้และให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยด้วย
  4. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยการตีความและจำแนกแยกย่อยจุดประสงค์ทั่วไปให้ละเอียดลงไปถึงขั้นที่ทราบได้ว่า เมื่อเด็กปฐมวัยเรียนรู้จากสื่อนั้นแล้วสามารถทำอะไรได้บ้าง ซึ่งจะ เป็นแนวทางสำคัญในการประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้ต่อไป
  5. กำหนดรูปแบบและวิธีประเมินผล
  6. กำหนดวิธีการและแนวทางการเสนอเนื้อหา เป็นการวางแผนว่าจะเสนอเนื้อหาสาระ ในรูปแบบใด เรียงลำดับหัวข้อและเนื้อหาอย่างไร มีตัวอย่าง มีการนำเรื่อง สรุปเรื่องหรือทบทวนเรื่อง ใดๆ ควรมีแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมแทรกอยู่ด้วยหรือไม่ ทั้งนี้ ก็เพื่อที่จะส่งเสริม ให้ผู้เรียนบรรลุ จุดประสงค์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั่นเอง
  7. กำหนดแหล่งข้อมูลที่สนับสนุนการจัดทำสื่อการเรียนรู้ไม่ว่าจะผลิตสื่อการเรียนรู้ชนิดใด อาจจะเป็นสิ่งพิมพ์หรือสื่อเทคโนโลยี ผู้ผลิตจะต้องกำหนดว่าจะหาข้อมูลสนับสนุนได้จากแหล่งใด เช่น แหล่งค้นคว้าเกี่ยวกับเนื้อหา ภาพประกอบแผนภูมิ เป็นต้น
  8. ยกร่างและจัดทำสื่อการเรียนรู้ ตามรูปแบบและวิธีการที่กำหนดไว้
  9. ทดสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้น โดยนำสื่อต้นแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่เป็นตัวแทนของเด็กปฐมวัยที่จะต้องใช้สื่อนั้น ใช้สื่อต้นแบบนี้จัดการเรียนการสอนจริงๆ เพื่อ ศึกษาข้อบกพร่องต่างๆ สำหรับนำมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงสื่อให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น
  10. ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ตามข้อมูลที่ได้ศึกษาไว้
  11. นำสื่อที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้
- จากการศึกษาสรุปได้ว่า หลังจากมีการออกแบบเนื้อหาแล้ว กระบวนการพัฒนาสื่อมีความสำคัญอย่างยิ่ง สื่อการเรียนการสอนมีคุณค่าต่อการสอนเป็นอย่างมาก เป็นอุปกรณ์ เป็นวิธีการ ที่ช่วยให้คุณครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ อย่างไรก็ตาม สื่อการเรียนรู้แต่ละชนิด แต่ละประเภทต่างมีข้อดีข้อจำกัดแตกต่างกัน เพื่อให้การเรียนการสอนได้ผลดี

ควรมีการพิจารณาการพัฒนาสื่อด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยทบทวนแนวคิดการพัฒนาสื่อ เพื่อนำไปพิจารณาในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

### แนวคิดสิ่งดึงดูดใจ

การศึกษาเกี่ยวกับความหมายของสิ่งดึงดูดใจ พบว่า มีนักวิชาการ ได้อธิบายไว้ดังนี้

สิ่งดึงดูดใจว่า หมายถึง “สิ่งใดก็ตามที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำขึ้น โดยมีลักษณะสำคัญคือ มีพลังจูงใจและความคงทนในการแสดงพฤติกรรม” (ชนวัฒน์ พูลเขตนคร นิตยนาคอิน และพิชญญา ยงสร้อย, 2564 ) นอกจากนี้ กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐ์ (2558) กล่าวว่า “สิ่งดึงดูดใจเป็นเรื่องเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ การได้รับการตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและเกิดความพึงพอใจในการเรียนและเมื่อเกิดความพึงพอใจของผู้เรียนแล้วก็จะเรียนอย่างเต็มที่แต่ในทางตรงกันข้ามหากปัจจัยต่างๆ ไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการดังกล่าว จนทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติในทางลบก็จะเกิดความไม่พึงพอใจของผู้เรียนขึ้น” วัชร โพธิ์สรณ์ (2556 : 14) ยังกล่าวว่า “สิ่งดึงดูดใจ หมายถึง การสร้างความปรารถนาในตัวคนที่จะทำบางสิ่งบางอย่าง เพื่อให้การกระทำนั้นเป็นตัวแทนของความต้องการของปัจเจกบุคคล คนที่มีความต้องการยังไม่ได้รับการตอบสนองจะเป็นคนที่มีความเครียด และความเครียดนี้จะเป็นตัวผลักดันทำให้ ปัจเจกบุคคลนั้นขยันทำงาน เพื่อตอบสนองความต้องการหรือเป้าหมายบางอย่างของตน” นอกจากนี้ Leary & Baumeister (2017 : 112) กล่าวไว้ว่า “สิ่งดึงดูดใจในการเรียน คือ พลังที่มีแหล่งกำเนิดทั้งจากภายในและภายนอกตัวบุคคล ซึ่งกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งกำหนดรูปแบบ ทิศทาง ความเข้ม และระยะเวลาของพฤติกรรมการเรียนรู้”

ความสำคัญของสิ่งดึงดูดใจการเรียนรู้ วิลาวลัย อินทร์ชำนานู (2561 : 54) กล่าวว่า ความสำคัญของสิ่งดึงดูดใจ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า นอกจากนี้ พิชัย ระวังวัน (2564) อธิบายว่า ความสำคัญของสิ่งดึงดูดใจการเรียนรู้การให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียน เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมอย่างกระตือรือร้น เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ซึ่งไม่แตกต่างจากคำว่า Student Center เพียงแต่จะเห็นภาพได้ชัดเจนมากขึ้น กล่าวคือ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้มากกว่าที่ผู้สอนถ่ายทอดให้ และสามารถลงมือปฏิบัติมากกว่าแค่การจดบันทึกในชั้นเรียน”

การที่ผู้สอนได้แสดงหนึ่งซ้าๆ บ่อยๆ ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความชอบในสื่อการเรียนการสอนนั้นมากกว่าสื่อที่ไม่ค่อยได้พบเห็นซึ่ง “สิ่งดึงดูดใจ” กับ “ความชอบ” ในชิ้นงานสื่อการเรียนรู้จะมีความสัมพันธ์กันคือ ผู้เรียนที่ชอบในสื่อการเรียนนั้นมากจะถูกดึงดูดใจได้มากกว่าผู้เรียนที่รู้สึกเฉย ๆ อย่างไรก็ตามสิ่งดึงดูดใจที่ทำมาใช้ในการศึกษาเพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนนั้น สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ สิ่งดึงดูดใจด้านอารมณ์ และสิ่งดึงดูดใจด้านเหตุผล (กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐ์, 2558 )

1. สิ่งดึงดูดใจด้านอารมณ์ ครูผู้สอนใช้สิ่งดึงดูดใจด้านอารมณ์ขึ้น เนื่องจากอารมณ์ขึ้นสามารถทำให้บรรลุดัตถุประสงค์ทางการสื่อสารได้หลากหลาย เช่น สร้างความน่าสนใจได้ดีมีอิทธิพลต่อทัศนคติก่อให้เกิดความรู้สึกในเชิงบวกต่อสื่อการสอน สร้างการจดจำในจุดของสื่อการเรียนได้และอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการได้ด้วย เช่น สามารถกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานมีชีวิตชีวา มีความสุข เป็นต้น ทำให้ความรู้สึกที่ถูกกระตุ้นขึ้นเชื่อมโยงกับสื่อการเรียนการสอน ซึ่งในที่สุดมีผลต่อทัศนคติที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนด้วย อย่างไรก็ตามการใช้สิ่งดึงดูดใจด้านอารมณ์ขึ้นจะต้องใช้อย่างระมัดระวัง เนื่องจากมีทั้งผลดีและผลเสีย คือ

1) ด้านอารมณ์ขึ้นมีผลดีในการทำให้สื่อการเรียนได้รับความสนใจ ก่อให้เกิดการตระหนักในสื่อการเรียนการสอน ซึ่งจะมีผลต่อการจดจำสื่อการเรียนการสอนต่อไป แต่ถ้าสื่อที่ใช้อารมณ์ขึ้นมีการเห็นหรือได้ยินซ้ำ ๆ บ่อย ๆ อาจทำให้ความสนใจในสารลดน้อยลง นั่นคือสื่อการเรียนการสอนอารมณ์ขึ้นจะมีช่วงชีวิตที่สั้น หมายถึงจำนวนครั้งของช่วงเวลาที่ยุเรียนจะหัวเราะกับสื่อการเรียนการสอนนั้น ๆ มีจำนวนจำกัด

2) สื่อการเรียนการสอนด้านอารมณ์ขึ้นอาจขัดขวางหรือรบกวนการสร้างความเข้าใจในข่าวสารสื่อเนื่องจากอารมณ์ขึ้นทำให้เกิดการจัดการข่าวสารข้อมูลได้น้อยลง ความเข้าใจในสื่อการเรียนการสอนอาจเกิดขึ้นได้ยาก หรืออารมณ์ขึ้นทำให้ผู้เรียนสนใจข้อมูลเนื้อหาอันน้อยลง การทำให้ผู้เรียนวอกแวกไปกับอารมณ์ขึ้นนั้น อาจทำให้การดึงดูดใจโดยใช้อารมณ์ขึ้นไม่แตกต่างไปจากการดึงดูดใจโดยใช้สิ่งดึงดูดใจอื่น ๆ หรือบางครั้งอาจทำให้การโน้มน้าวใจลดน้อยลงได้

3) สื่อการเรียนการสอน ด้านอารมณ์ขึ้นมีแนวโน้มเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับแหล่งสารหรือผู้นำเสนอสาร ทั้งนี้การสร้างบริบทให้มีอารมณ์ขึ้นจะสามารถทำให้เกิดความชอบในแหล่งสารเพิ่มมากขึ้นและสร้างให้เกิดอารมณ์เชิงบวก ซึ่งการเพิ่มความชอบในแหล่งสารนี้เองที่ทำให้อาจมีการเพิ่มผลกระทบทางด้านการโน้มน้าวใจของสารข้อมูลเนื้อหามากขึ้น

4) การใช้อารมณ์ขึ้นในสื่อการเรียนการสอน ควรใช้ให้เหมาะกับตัวผู้รับสารด้วย เพราะไม่ใช่จะใช้ได้ผลกับผู้รับสารทุกกลุ่ม กลุ่มที่จะเข้าใจในด้านอารมณ์ขึ้นของสื่อการเรียนการสอน

สอน ได้ดีคือ กลุ่มผู้รับสารที่เป็นวัยรุ่น วัยหนุ่มสาว กลุ่มที่มีความรู้กลุ่มคนชั้นสูง และบุคคลที่อยู่ในวงการวิชาชีพ

5) ด้านอารมณ์ขันในสื่อการเรียนการสอน ควรจะสร้างสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวสินค้า หมายถึงเป็นอารมณ์ขันที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวสินค้า เพราะจะก่อให้เกิดความเข้าใจและจดจำสินค้าได้

6) ด้านอารมณ์ขันไม่เหมาะสมกับสื่อการเรียนการสอนบางรายวิชา เช่น พระพุทธศาสนา เพราะสื่อการเรียนการสอน ที่ต้องการความเชื่อถือและเชื่อมั่น จึงไม่เหมาะที่จะทำให้ผู้รับสารหัวเราะ สื่อการเรียนการสอนด้านอารมณ์ขันจะเหมาะสมกับสื่อการเรียนการสอน ที่เน้นอารมณ์หรือประสบการณ์เช่น สังคม ภาษา เป็นต้น

7) สื่อที่เหมาะสมกับการใช้อารมณ์ขันเป็นสิ่งดึงดูดใจ คือ สื่อการเรียนการสอน ผ่านสื่อโทรทัศน์และวิทยุต่างๆ มักจะใช้คำพูดที่ตลก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดอารมณ์ขัน สิ่งดึงดูดใจด้านเหตุผล (Logical Appeals หรือ Rational Appeals) เป็นการดึงดูดใจที่เชื่อมโยงกับ“สมอง” หรือ “ความนึกคิด” ของผู้เรียนเป็นความพยายามเพื่อสร้างสื่อการเรียน โดยใช้ความสามารถในการปฏิบัติงาน ลักษณะพิเศษ และความสามารถในการแก้ปัญหาของสื่อการเรียน

ในขณะที่สิ่งดึงดูดใจด้านอารมณ์ (Emotional Appeals) เป็นสิ่งดึงดูดใจที่มีเป้าหมายอยู่ที่ความรู้สึกของผู้ซื้อโดยเน้นที่ความต้องการด้านจิตใจด้านสังคมหรือด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างภาพลักษณ์อันดีในความคิดของผู้บริโภค มักมีการออกแบบสำหรับใช้ในการสร้างทัศนคติเชิงบวกทำให้เกิดการใช้อารมณ์ โดยไม่ได้มุ่งเน้นที่จะทำการขายสินค้าโดยตรง แต่ต้องการให้ผู้บริโภคเกิดความคล้อยตาม (คมกัญญ์ เข้มกำเนิด, 2557 : 13)

2. สิ่งดึงดูดใจด้านเหตุผล การออกแบบเนื้อหาโดยใช้สิ่งดึงดูดใจด้านเหตุผลจะออกมาในรูปแบบการสาธิต หรือการพิสูจน์ว่าสินค้าให้ประโยชน์นั้นจริง ๆ ซึ่งเป็นการนำเสนอที่ตรงไปตรงมาในคุณสมบัติ และการอ้างประโยชน์ ซึ่งการกำหนดสิ่งดึงดูดใจด้านเหตุผลสามารถแบ่งประเภทของสิ่งดึงดูดใจที่เป็นเหตุผล ได้ดังนี้ (จิตรลดา เดชชูไชย, 2557 : 9)

1) สิ่งดึงดูดใจด้านความได้เปรียบคู่แข่ง (Competitive Advantage Appeals) เป็นการเน้นการทำงานของสินค้าที่ดีกว่าของตราสินค้าอื่น โฆษณาจึงแสดงการเปรียบเทียบกับคู่แข่งทั้งตรงและทางอ้อม

2) สิ่งดึงดูดใจที่ใช้ลักษณะเด่นของสินค้า (Feature Appeals) เป็นการเน้นที่คุณภาพที่แตกต่างจากตราสินค้าอื่น เป็นการนำเสนอข้อมูลคุณสมบัติของสินค้าที่ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีและใช้เป็นเหตุผลหลักในการตัดสินใจซื้อสินค้า

3) สิ่งดึงดูดใจด้านราคา (Price Appeals) เป็นการเน้นการนำเสนอสินค้าราคาถูกหรือลดราคาสินค้า ทำให้ผู้บริโภคตระหนักถึงคุณค่าของสินค้าเมื่อราคาต่ำลง หรือเพิ่มเติมคุณค่าพิเศษบางอย่างลงในสินค้า เช่น สูตรใหม่ ส่วนผสมเพิ่มขึ้นแต่ขายในราคาเดิม เป็นต้น หรือคงราคาเดิมด้วยสินค้าเดิม แต่จูงใจโดยพยายามทำให้ผู้บริโภคเห็นว่าสินค้านั้นมีคุณค่าพอที่จะจ่ายเงิน

4) สิ่งดึงดูดใจด้านความนิยม (Product/ Service Popularity Appeals) เป็นการเน้นการสร้างภาพลักษณ์ของสินค้าของผู้บริโภคในตลาด ว่าเป็นสินค้าอันดับหนึ่ง เพื่อดึงดูดใจผู้บริโภคว่าควรจะใช้สินค้าที่มีผู้นิยมใช้มาก หรือควรใช้สินค้าที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย จุดประสงค์ของสิ่งดึงดูดใจอยู่ที่ผู้บริโภคนิยมใช้กันมาก ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ถึงคุณภาพสินค้า

5) สิ่งดึงดูดใจเชิงข่าว (News Appeals) เป็นการเน้นความใหม่ของตัวสินค้า หรือเป็นสินค้าที่เกิดขึ้นใหม่ในตลาด หรือเป็นสินค้าที่เกิดขึ้นมานานแล้ว แต่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงใหม่บางประการสำหรับการโฆษณาโดยใช้สิ่งดึงดูดใจด้านอารมณ์ในภาพยนตร์ โฆษณานั้น จะมีผลต่อความชอบในชิ้นงานโฆษณา เพราะจะทำให้เกิดความพึงพอใจเป็น ซึ่งเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึก และถ้าผู้บริโภคชอบโฆษณาชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ก็จะชอบแบรนด์ของสินค้าด้วย โดยสิ่งดึงดูดใจ ด้านอารมณ์ในภาพยนตร์โฆษณาที่นิยมใช้กันทั่วไป มีดังนี้ (Leary & Baumeister, 2017: 112)

สิ่งดึงดูดใจด้านความกลัว/กังวลใจ (Fear / Anxiety Appeal) เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ใช้ค่อนข้างมากในการออกแบบเนื้อหาหลากหลายประเภท สิ่งดึงดูดใจด้านความกลัว/กังวลใจ อาจทำได้ 2 ลักษณะ คือ (ธนวัฒน์ พูลเชตนคร นิตยา นาคอิน และพิชญภา ยงสร้อย, 2564)

ลักษณะที่ 1 คือการแสดงผลเชิงลบให้เห็นว่า ถ้าไม่มีพฤติกรรม การออกแบบเนื้อหาหรือเพราะการใช้เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอาจเป็นอันตรายต่อร่างกาย

ลักษณะที่ 2 คือการแสดงผลเชิงลบในด้านการยอมรับของผู้อื่นในสังคม นั่นก็คือการไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

ดังนั้นการดึงดูดใจโดยใช้ความกลัวนี้สามารถทำได้ทั้งความกลัวด้านอันตรายต่อร่างกายและความกลัวด้านจิตวิทยา คือ การยอมรับจากผู้อื่น ทั้งนี้ใช้ความกลัวเป็นสิ่งดึงดูดใจจึงเท่ากับว่าเป็นการออกแบบเนื้อหาที่สร้างสถานการณ์ที่ไม่พึงปรารถนาก่อให้เกิดความกลัวขึ้น ซึ่งสถานการณ์นั้นๆ จะหายไปเมื่อได้ใช้สื่อการเรียนรู้ การใช้สิ่งดึงดูดใจด้านความกลัวค่อนข้างมีประสิทธิภาพมากขึ้นในทุกวันนี้เพราะว่าคนส่วนใหญ่กลัวการไม่ยอมรับของสังคมมากกว่าอดีต สิ่งดึงดูดใจในลักษณะนี้เป็นการตอบสนองทางอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความกลัวมากมาย เช่น ความกลัว ความรังเกียจ ขยะแขยง ความไม่สบายตัว ความกังวลใจ เป็นต้น แต่การใช้สิ่งดึงดูดใจด้านความกลัวควรจะใช้อย่างระมัดระวัง ทำให้เกิดความกลัวในระดับที่พอดีที่เหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความกลัวที่มากเกินไป

เนื่องจากถ้าความกลัวในสื่อการเรียนรู้มีมากเกินไป อาจทำให้ผู้เรียนหลีกเลี่ยงที่จะรับข้อความหรือไม่ใส่ใจในข้อแนะนำ และไม่ต้องการจะเปิดรับสื่อการเรียนรู้ (วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ, 2561 : 54)

ภักคันธ์ ยอดสิงห์ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ความสำคัญของสิ่งดึงดูดใจการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ในระดับลึก ผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจและค้นหาความหมายของเนื้อหาสาระโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่มีแยกแยะความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มีความสามารถประเมินต่อเติมและสร้างแนวคิดของตนเองซึ่งเรียกว่ามีการเรียนรู้เกิดขึ้น ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้ในระดับผิวเผิน ซึ่งเน้นการรับข้อมูลและจดจำข้อมูลเท่านั้น ผู้เรียนลักษณะนี้จะเป็นผู้เรียนที่เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning how to learn) เป็นผู้เรียนที่กระตือรือร้นและมีทักษะที่สามารถเลือกรับ ข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีระบบการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการนำวิธีระบบมาพัฒนาการสอน ทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ การสอนเชิงรุกเป็นการสอนที่มีองค์ประกอบเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ ระเบียบ นับตั้งแต่ข้อมูลสู่การสอน ผลการสอน และการวิเคราะห์ผลเพื่อย้อนกลับมาพิจารณาข้อบกพร่อง

จากการศึกษาเกี่ยวกับสรุปได้ว่า สิ่งดึงดูดใจในการเรียนการสอนกระตุ้นให้บุคคลเกิดความ ต้องการ และเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อให้ได้ตามความต้องการของตน โดยสิ่งดึงดูดใจในการเรียนนั้น จะส่งผลให้บุคคลในองค์กรปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาสิ่งดึงดูดใจที่เป็นสิ่ง ที่กระตุ้นการเรียนและสร้างทัศนคติทางบวกในการเรียน สิ่งดึงดูดใจเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัว บุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความ ต้องการ ดังกล่าวนี้อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอย่างมาก ประกอบไปด้วย ความสนใจ เพื่อนำมาใช้ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อสิ่งดึงดูดใจในการเรียนของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้าและทำความเข้าใจด้วยตนเองกับเพื่อน โดยกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว อีกทั้งจะต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดย การอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา นอกจากนี้ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ใช้ กระบวนการคิด ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ดังนั้นการออกแบบเนื้อหา และพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย จึงมีความสำคัญต่อการเรียน การสอนเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดสิ่งดึงดูดใจ เพื่อช่วยในการตีความหมาย ซึ่งจะเป็น ประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ของการศึกษาในครั้งนี้

## ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาการ ในที่นี้จะกล่าวถึงทฤษฎีที่เป็นพื้นฐาน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยและเป็นประโยชน์ต่อพื้นฐานการสร้างความรู้ความเข้าใจในการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย ดังนี้

### ทฤษฎีพัฒนาการของกิเซล (Gesell)

อาร์โนลด์ กิเซล (Arnold Gesell, 1880 – 1961) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ผู้เริ่มก่อตั้งสถาบันพัฒนาการเด็ก (Institute of Child Development) ณ มหาวิทยาลัยเยล ระหว่างปี ค.ศ. 1930 – 1940 อธิบายทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กว่า การเจริญเติบโตของเด็กทางร่างกาย เนื้อเยื่อ อวัยวะ หน้าที่ของอวัยวะต่างๆ และพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นเป็นรูปแบบที่แน่นอน และเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นประสพการณ์ และสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบรองที่ต่อเติมเต็มเสริมพัฒนาการต่างๆ กิเซลเชื่อว่าวุฒิภาวะจะถูกกำหนดโดยพันธุกรรมและมีในเด็กแต่ละคนมาตั้งแต่เกิด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กแต่ละวัยมีความพร้อมทำสิ่งต่างๆ ได้ ถ้าวุฒิภาวะหรือความพร้อมยังไม่เกิดขึ้น ตามปกติในวัยนั้น สภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก

อาร์โนลด์ กิเซล (Arnold Gesell) ได้สร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับวัดพฤติกรรมของเด็กในแต่ละระดับ เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม ซึ่งเขาได้แบ่งพัฒนาการของเด็กที่ต้องการวัด และประเมินออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่

1. พฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) ครอบคลุมการบังคับอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย และความสัมพันธ์ทางด้านการเคลื่อนไหว
2. พฤติกรรมทางการปรับตัว (Adaptive Behavior) ครอบคลุมความสัมพันธ์ของการใช้มือ และ สายตา การสำรวจ ค้นหา การกระทำต่อวัตถุ การแก้ปัญหาในการทำงาน
3. พฤติกรรมทางการใช้ภาษา (Language Behavior) ครอบคลุมการที่เด็กใช้ภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
4. พฤติกรรมส่วนตัวและสังคม (Personal – Social Behavior) ครอบคลุมการฝึกปฏิบัติส่วนตัว เช่น การกินอาหาร การขับถ่าย และการฝึกต่อสภาพสังคม เช่น การเล่น การตอบสนองผู้อื่น เป็นต้น

จากแนวความคิดของ อาร์โนลด์ กิเซล (Arnold Gesell) สามารถนำมาอธิบายพัฒนาการของมนุษย์ ในด้านการเจริญเติบโตพัฒนาการทางร่างกาย และสามารถนำไปเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางสติปัญญาได้อีกด้วย นอกจากนั้น อาร์โนลด์ กิเซล (Arnold Gesell) ได้เขียนหนังสือขึ้น 2 เล่ม คือ The First Five Year of Life และ The Child from Five to Ten ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้มีบทบาทมากต่อการจัดกลุ่มเด็กเข้าศึกษาใน ชั้นอนุบาลศึกษาและชั้นประถมศึกษา เกณฑ์มาตรฐานใช้เป็น

แบบทดสอบมาตรฐานในการทำนายพฤติกรรม วิเคราะห์กลุ่ม และทำวิจัยเพื่อบอกลักษณะพัฒนาการของเด็ก โดยใช้อายุทางปฏิทินเป็นเกณฑ์ นอกจากนี้มีบทบาทมากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับเด็ก โดยการจัดกิจกรรมนั้นต้องให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน

### **ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)**

ซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856 – 1939) ได้ให้ความสำคัญของเด็กวัย 5 ปีแรกของชีวิต ซึ่งเป็นวัยที่สำคัญที่สุดของชีวิตเขาเชื่อว่าวัยนี้เป็นรากฐานของพัฒนาการด้านบุคลิกภาพ และบุคลที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดเด็กที่สุดคือ แม่จะเป็นผู้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อบุคลิกภาพและสุขภาพจิตของเด็ก ฟรอยด์ได้พัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยรุ่น โดยให้ชื่อว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางเพศ (Psychosexual Development) ซึ่งทฤษฎีนี้เชื่อว่า พัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคนจะขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงชีวภาพของร่างกาย โดยร่างกายจะเปลี่ยนแปลงบริเวณแห่งความพึงพอใจเป็นระยะๆ ในช่วง อายุต่างๆ กัน และถ้าบริเวณแห่งความพึงพอใจต่างๆ นี้ได้รับการตอบสนองเต็มที่เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีและสมบูรณ์ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองเต็มที่ก็จะทำให้เกิดการสะสมปัญหาและแสดงออกเมื่อ เด็กโตขึ้น ฟรอยด์ (Freud) ได้แบ่งลำดับขั้นพัฒนาการทางเพศไว้ 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นความพอใจอยู่บริเวณปาก (Oral) พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 0 – 1 ปี ในขั้นนี้จะมี ความ สนใจบริเวณปาก ปากนำความสุขเมื่อได้ถูกอาหารสนองความต้องการความหิว ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองก็ อาจจะทำให้เกิดความคับข้องใจ
2. ขั้นความพอใจอยู่ที่บริเวณทวารหนัก (Anus) พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 1 – 3 ปี ซึ่งเป็น ระยะขับถ่าย เด็กจะเรียนรู้การขับถ่าย ถ้าเด็กไม่ถูกบังคับก็จะเกิดความพอใจ ไม่ขัดแย้งและไม่เกิดความตึงเครียดทางอารมณ์
3. ขั้นความพอใจอยู่ที่อวัยวะเพศ (Phallic) พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 3 – 6 ปี ซึ่งเป็น ระยะเกี่ยวข้องกับอวัยวะสืบพันธุ์ สนใจ อยากรู้อยากเห็น สภาพร่างกายแตกต่างกันไปตามเพศ เรียนรู้บทบาททางเพศของตน เลียนแบบบทบาทพ่อแม่ของตน ต้องการความรัก ความอบอุ่นจากพ่อแม่
4. ขั้นก่อนวัยรุ่น (Latency) พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงอายุ 6 – 11 ปี เป็นระยะสนใจสังคมเพื่อนฝูง เด็กจะพยายามปรับตัวให้มีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นๆ
5. ขั้นวัยรุ่น พัฒนาการในขั้นนี้อยู่ในช่วงตั้งแต่วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ เป็นระยะที่มีความสนใจในเพศตรงข้ามมากขึ้น และเป็นจุดเริ่มต้นความรักระหว่างเพศ

นอกจากนี้ ฟรอยด์ ยังกล่าวถึง โครงสร้างของบุคลิกภาพไว้ด้วยว่า บุคลิกภาพประกอบไปด้วยอิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) ซึ่งการทำงานของบุคลิกภาพอยู่ภายใต้พลัง 3 สิ่งนี้

1. อิด (Id) คือ บุคลิกภาพส่วนที่เป็นจิตไร้สำนึก เป็นแรงผลักดันตามธรรมชาติที่สั่งให้มนุษย์กระทำการต่างๆ เพื่อให้ได้ตามที่ตนต้องการ เป้าหมาย Id คือ ความพึงพอใจ (Pleasure Principle)

2. อีโก้ (Ego) คือ บุคลิกภาพส่วนที่มนุษย์พัฒนาขึ้นจากการได้มีปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก เป็นส่วนที่ควบคุมให้มนุษย์ปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับความเป็นจริง โดยใช้หลักแห่งความจริง (Reality Principle)

3. ซุปเปอร์อีโก้ (Super Ego) คือ บุคลิกภาพที่มนุษย์พัฒนาขึ้นจากค่านิยมและมาตรฐานจริยธรรม ของบิดามารดา เป็นส่วนที่ควบคุมให้มนุษย์เลือกทำแต่สิ่งที่ตนคิดว่าดี (Ego Ideal) และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ ขัดต่อมาตรฐานจริยธรรมของตน (Conscience) บุคคลที่มีบุคลิกภาพที่ดี คือ บุคคลอีโก้ (Ego) สามารถปรับให้เกิดความสมดุลระหว่างแรงขับตามธรรมชาติของอิด (Id) กับมาตรฐานจริยธรรมของซูปเปอร์อีโก้ (Super Ego)

### ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของอีริกสัน (Erikson)

อีริกสัน (Erikson 1902 – 1994) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ มีอาชีพเป็นจิตแพทย์ ในปี 1955 ได้รับการเลือกตั้งเป็นประธานของ The Division of Development Psychology อีริกสัน (Erikson) ได้เน้นความสำคัญของเด็กปฐมวัยว่าเป็นวัยที่กำลังเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และน่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก บุคลิกภาพจะสามารถพัฒนาได้ดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละช่วงของอายุเด็กประสบสิ่งที่พึงพอใจตามขั้นพัฒนาการต่างๆ ของแต่ละวัยมากเพียงใด ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่ตนพอใจในช่วงอายุนั้น เด็กก็จะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ดีและเหมาะสม และพัฒนาครอบคลุมถึงวัยผู้ใหญ่ด้วย ซึ่งพัฒนาการของมนุษย์มี 8 ขั้น คือ

1. ขั้นความเชื่อใจหรือขาดความเชื่อใจ (Trust Versus Mistrust) อายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ปี ในขั้นนี้ เด็กจะพัฒนาความรู้สึกว่าตนเป็นที่ยอมรับและสามารถให้ความเชื่อใจเป็นมิตรแก่คนอื่น วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ไม่ว่าจะเป็นการอุ้ม การให้อาหาร หรือวิธีการเลี้ยงดูต่างๆ จะส่งผลไปสู่บุคลิกภาพของความเป็นมิตร เปิดเผย และเชื่อถือไว้เนื้อเชื่อใจต่อสภาพแวดล้อมและบุคคลต่างๆ ถ้าเด็กไม่ได้รับความรักและความอบอุ่นอย่างเพียงพอ เด็กก็จะพัฒนามุขบุคลิกภาพของความตระหนี่ ปกปิด ไม่ไว้วางใจ และมีมุมมองโลกในแง่ร้าย

2. ขั้นการควบคุมด้วยตนเองหรือสงสัยหรืออาย (Autonomy Versus Doubt or Shame) อยู่ในช่วง อายุ 2 – 3 ปี เด็กวัยนี้เริ่มเรียนรู้ที่จะช่วยตนเอง สามารถควบคุมตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้ เด็กจะ สามารถทำงานง่าย ๆ เหมาะสมกับวัยของเด็กให้สำเร็จด้วยตนเอง เช่น การหยิบอาหารเข้าปาก เดิน วิ่ง หรือ เล่นของเล่น ถ้าพ่อแม่บังคับหรือห้ามไม่ได้เด็กจะกระทำการใดด้วยตนเอง หรือเข้มงวดเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความสงสัยในความสามารถของตนเอง เกิดความละอายในสิ่งที่

ตนกระทำ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณไม่สามารถทำอะไรได้อย่างถูกต้องและได้ผลเกิดความย่อท้อ ขอบฟังผู้อื่น

3. ขั้นการริเริ่มหรือรู้สึกผิด (Initiative Versus Guilt) อยู่ในช่วงอายุ 3 – 6 ปี เป็นขั้นพัฒนาการความคิดริเริ่ม หรือความรู้สึกผิด (Sense of VS. of Guilt) เด็กจะมีความกระตือรือร้นที่จะเรียกสิ่งต่างๆ รอบตัวเอง เด็กมีการเลียนแบบผู้อยู่ใกล้ชิดหรือสิ่งแวดล้อมที่ตนรับรู้ เด็กเริ่มเรียนรู้และยอมรับคำนิยามของครอบครัว และสิ่งถ่ายทอดสู่เด็ก ถ้าเด็กไม่มีอิสระในการค้นหา ก็จะส่งผลไปสู่อุปสรรคความคับข้องใจที่ไม่สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อจิตใจของเด็กและความรู้สึกผิดติดตัว

4. ขั้นการประสบความสำเร็จ ความขยันหมั่นเพียรหรือรู้สึกด้อย (Mastery Versus Inferiority) อยู่ในช่วงอายุ 6 – 12 ปี เป็นขั้นที่ทุ่มเท ขยัน เพื่อเกิดความสำเร็จ ขอบแข่งขันร่วมกับเพื่อนกับกลุ่ม

5. ขั้นการรู้จักตนเองหรือความสับสนไม่รู้จักตนเอง (Identity Versus Diffusion : Fidelity) อยู่ในช่วงอายุ 13 – 17 ปี (The College Years) เป็นขั้นการค้นหาความเป็นตนเอง สร้างความเป็นตนเองโดยผู้ใหญ่และสังคมมีอิทธิพล

6. ขั้นรู้สึกโดดเดี่ยว (Intimacy Versus Isolation) อยู่ในช่วงอายุ 18 – 22 ปี (Early Adolescence and Self Comment) เป็นขั้นความรับผิดชอบ เป็นผู้ใหญ่สร้างตัว

7. ขั้นความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่หรือความรู้สึกเหี่ยวชา (Generativity Versus Aborption) อยู่ในช่วงอายุ 22 – 40 ปี เป็นขั้นสร้างความเบิกบาน สืบวงศ์ตระกูล รับผิดชอบหน้าที่ รับผิดชอบต่อครอบครัว

8. ขั้นความมั่งคั่ง สมบูรณ์ หรือหมดหวัง ทอดอาลัยชีวิต (Integrity Versus Despair) อยู่ในช่วงอายุ 40 ปี วัยชราเป็นขั้นมีความภูมิใจในความสำเร็จของชีวิตหรือเกิดความอาลัยท้อแท้สิ้นหวัง ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงสภาพที่เกิดขึ้น

พัฒนาการบุคลิกภาพทั้ง 8 ขั้น ของอีริกสัน ในขั้นพัฒนาการที่ 1 – 3 มีความเกี่ยวข้องกับวัยของเด็กปฐมวัย เด็กมีความสัมพันธ์กับพ่อแม่ และครอบครัว ดังนั้น พ่อแม่ เป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก เด็กมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ในวัยผู้ใหญ่ได้ขึ้นอยู่กับรากฐาน พัฒนาการในวัยนี้เป็นสำคัญ

### ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Jerome S. Bruner)

บรูเนอร์ (Bruner, 1956) เป็นนักจิตวิทยาในยุคใหม่ ชาวอเมริกันคนแรกที่สืบสานความคิดของเพียเจต์ โดยเชื่อว่าพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการภายในอินทรีย์ (Organism) เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก ซึ่งจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก และชี้ให้เห็นว่าการศึกษาวัยเด็กเรียนรู้

อย่างไร ควรศึกษาตัวเด็กในชั้นเรียนไม่ควร ใช้หนูและนกพิราบ ทฤษฎีของบรูเนอร์เน้นหลักการ กระบวนการคิด ซึ่งประกอบด้วย ลักษณะ 4 ข้อ คือ แรงจูงใจ (Motivation) โครงสร้าง (Structure) ลำดับขั้นตอนต่อเนื่อง (Sequence) และการเสริมแรง (Reinforcement)

สำหรับในหลักการที่เป็น โครงสร้างของความรู้ของมนุษย์ บรูเนอร์แบ่งขั้นพัฒนาการคิดในการเรียนรู้ ของมนุษย์ออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ได้แก่

1. ขั้นการกระทำ (Enactive Stage) เด็กเรียนรู้จากการกระทำและการสัมผัส
2. ขั้นจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Piconic Stage) เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตามความเป็นจริง และการคิดจากจินตนาการด้วย
3. ขั้นใช้สัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เด็กเริ่มเข้าใจเรียนรู้ความ สัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น

#### **ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดูรา**

อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura, 1986) นักจิตวิทยาร่วมสมัย (An Contemporary Psychologist) ณ มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) อัลเบิร์ต แบนดูรา กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเกิดจากพฤติกรรมบุคคลนั้นมีการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลนั้น (Person) และสิ่งแวดล้อม (Environment) ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้ โดยการให้ตัวแบบ (Learning Through Modeling) โดยผู้เรียนจะเลียนแบบจากตัวแบบ และการเลียนแบบนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกตการณ์ตอบสนองและปฏิกิริยาต่างๆ ของตัวแบบ สภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำคำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย จึงเกิดขึ้นได้ ซึ่งกระบวนการต่างๆ ของการเลียนแบบของเด็ก ประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจ (Attentional Process) กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กได้สังเกตตัวแบบ และตัวแบบนั้นดึงดูดให้เด็กสนใจที่จะเลียนแบบ ควรเป็นพฤติกรรมง่ายๆ ไม่สลับซับซ้อนง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้ (Retention Process) คือ กระบวนการบันทึกหรือหัดเป็นความจำ การที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำ ทั้งนี้เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบ ออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการณ์กระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่นๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ (Imaginal Coding) และในลักษณะของภาษา (Verbal Coding) และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์และสัญลักษณ์ต่างๆ มาเชื่อมโยงและต่อมาจะใช้การเรียนรู้มีเทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำ คือ การ

ท่องจำ การทบทวน หรือการฝึกหัด และการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกันในเหตุการณ์ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) คือ การแสดงผลการเรียนรู้ด้วยการกระทำ คือ การที่เด็กเกิดผลสำเร็จในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ เด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมา เป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อ ความรู้สึกด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้นเด็กจำเป็นต้องลองทำหลายๆ ครั้งเพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการ แล้วเขาก็จะได้รับทราบผลของการกระทำจากประสบการณ์เหล่านั้น เพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย สิ่งนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการในการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ เด็กที่มีอายุน้อยกว่าจะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและสามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็กเพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวแบบที่จะมาจาก บุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง จากการเลียนแบบตัวแบบที่มาจากบุคคลที่เป็นเพศเดียวกันกับเด็ก มากกว่าจะเป็นเพศตรงข้ามกัน จากการเลียนแบบตัวแบบที่เป็นรางวัล เช่น เงิน ชื่อเสียง สถานภาพทาง เศรษฐกิจสูง จากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกลงโทษ มีแนวโน้มที่จะไม่ถูกนำมาเลียนแบบ และจากการที่เด็กได้รับอิทธิพลจากตัวแบบที่มีความคล้ายคลึงกับเด็ก ได้แก่ อายุ หรือสถานภาพทางสังคม

แนวคิดของเบนดูรา เน้นพฤติกรรมใดๆ ก็ตามสามารถปรับหรือเปลี่ยนได้ตามหลักการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นเด็ก มีการเรียนรู้พัฒนาการทางด้านสังคม โดยใช้การสังเกตตัวแบบที่เด็กเห็น เด็กมีระดับการเรียนรู้แล้ว เด็กจะมีทางเลือกใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อเก็บสะสมพฤติกรรมที่เป็นไปได้เอาไว้ และยิ่งกว่านั้นตัวแปรจะช่วยให้เขาเลือกสถานการณ์ที่ดีที่สุดไว้ใช้ปฏิบัติต่อไป

#### **ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg)**

ลอเรนส์ โคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg 1964 : 383 – 432) จบปริญญาโทและเอกที่มหาวิทยาลัยชิคาโก (Chicago University) และเป็นอาจารย์สอนที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ณ ที่นี้เขาได้รับทุนทำวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางจริยธรรม ซึ่งเขาได้ศึกษาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของเด็กวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นผู้ใหญ่ เป็นการศึกษาแบบระยะยาว (Longitudinal Study) และได้ตั้งทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม ประกอบด้วย ขั้นตอนพัฒนาการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม 6 ขั้น มีระดับความคิดทาง จริยธรรม 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับเริ่มมีจริยธรรม (2 – 10 ปี) มีลักษณะทำตามคำสั่งที่กำหนดว่าดีหรือไม่ ส่วนใหญ่จะมองผลของการกระทำว่าได้รับความเจ็บปวด หรือความพึงพอใจ และจะทำตามกฎเกณฑ์ที่มีผู้มีอำนาจเหนือตนกำหนดไว้เป็น

ขั้นที่ 1 เด็กจะเคารพกฎเกณฑ์เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ

ขั้นที่ 2 ใช้หลักการแสวงหารางวัล เลือกทำแต่สิ่งที่น่าสนใจมาให้ตนเองเท่านั้น การมองความสัมพันธ์ของคนยังแคบมีลักษณะการแลกกัน ถือเกณฑ์กรรมสนองกรรมอย่าดีคนอื่นเพราะเขาจะดีเราตอบ

2. ระดับมีจริยธรรมตามกฎเกณฑ์ มีลักษณะคล้ายตามประเพณีนิยม (10 – 16 ปี)

ขั้นที่ 3 เกณฑ์การตัดสินใจความถูกผิดอยู่ที่ผู้อื่นเห็นชอบการทำความดี คือ ทำสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นพอใจ ช่วยเหลือผู้อื่น เพื่อให้สังคมยอมรับ

ขั้นที่ 4 เกณฑ์การตัดสินความถูกผิดอยู่ที่ความเป็นระเบียบของสังคม และการกระทำตามกฎเกณฑ์ของสังคม ทำตามหน้าที่ของตน รักษากฎเกณฑ์

3. ระดับมีจริยธรรมของตนเอง มีลักษณะพยายามกำหนดหลักการทางจริยธรรมที่ต่างไปจากกฎเกณฑ์ของสังคม (16 ปีขึ้นไป)

5. คิดถึงกฎที่จะเป็นประโยชน์สังคม คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล ยอมรับกฎเกณฑ์ส่วนรวม

ขั้นที่ 6 คำนึงถึงหลักจริยธรรมตัดสินความถูกผิดจากจริยธรรมที่ตนยึดถือจากสามัญสำนึกของตนเองจากเหตุผล คำนึงถึงสิทธิมนุษยชน ไม่คล้อยตามสังคม

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget)

เพียเจต์ (Jean Piaget, 1969) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เป็นที่รู้จักในฐานะผู้เชี่ยวชาญในทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา หนังสือและบทความทั้งหมดซึ่งเป็นผลงานของเขาเกี่ยวข้องกับความรู้เจริญเติบโต และพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นถึงความสำคัญของความเป็นมนุษย์อยู่ที่มนุษย์มีความสามารถในการสร้างความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งปรากฏอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่แรกเกิด ความสามารถนี้คือ การปรับตัว (Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้างตามความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะคือ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และการปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อม เพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างความคิด ความเข้าใจ (Equilibration) ทั้งนี้ เพียเจต์ได้แบ่งลำดับขั้น พัฒนาการทางสติปัญญาไว้ 4 ขั้นดังนี้

1. ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) พัฒนาการระยะนี้อยู่ในช่วง 2 ปี แรกหลังเกิด ขั้นนี้เป็นขั้นของการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส ในขั้นนี้พัฒนาการจะก้าวหน้าอย่าง

รวดเร็ว มีการพัฒนาการเรียนรู้ การแก้ปัญหา มีการจัดระเบียบการกระทำ มีการคิดก่อนที่จะทำ การกระทำจะทำได้มีจุดมุ่งหมายด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กยังสามารถเลียนแบบ โดยไม่จำเป็นต้องมีตัวแบบให้เห็นใน ขณะนั้นได้ ซึ่งแสดงถึงพัฒนาการด้านความจำที่เพิ่มมากขึ้นในช่วง 18 – 24 เดือน

2. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage) ขั้นนี้จะอยู่ในช่วง 2 – 7 ปี ในระยะ 2 – 4 ปี เด็กยังยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมีขีดจำกัดในการรับรู้สามารถเข้าใจได้เพียงมิติเดียว ในระยะ 5 – 6 ปี เด็กจะย่างเข้าสู่ขั้น Intuitive Thought ระยะนี้เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการคิดที่ขึ้นอยู่กับการรับรู้กับการคิดอย่างมีเหตุผล ตามความจริง ซึ่งเด็กจะก้าวออกจากการรับรู้เพียงมิติเดียวไปสู่การรับรู้ได้ในหลายๆ มิติในเวลาเดียวกันมากขึ้น และจะก้าวไปสู่การคิดอย่างมีเหตุผล โดยไม่ยึดอยู่กับการรับรู้เท่านั้น เด็กจะเริ่มมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวดีขึ้น แต่ยังคิดและตัดสินใจของการกระทำต่างๆ จากสิ่งที่เห็นภายนอก

3. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ขั้นนี้ เริ่มจากอายุ 7 – 11 ปี เด็กจะมีความสามารถคิดเหตุผลและผลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ยึดอยู่เฉพาะการรับรู้เหมือนขั้นก่อนๆ ในขั้นนี้เด็กจะสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility) สามารถเข้าใจเรื่องการอนุรักษ์ (Conservation) สามารถจัดกลุ่มหรือประเภทของสิ่งของ (Classification) และสามารถจัดเรียงลำดับของสิ่งต่างๆ (Seriation) ได้ เด็กในขั้นปฏิบัติการคิดด้วยรูปธรรมจะพัฒนาจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่ความสามารถที่จะเข้าใจแนวคิดของสังคมรอบตัว และสามารถเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอย่างไรมากขึ้น แม้ว่าการคิดของเด็กวัยนี้จะพัฒนาไปมากแต่การคิดของเด็กยังต้องอาศัยพื้นฐานของการสัมผัสหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม เด็กยังไม่สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ซับซ้อนได้เหมือนผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามตอนปลายของขั้นนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจสาเหตุของเหตุการณ์ รอบตัวพร้อมจะแก้ปัญหา ไม่เพียงแต่สิ่งที่สัมผัสได้หรือเป็นรูปธรรมเท่านั้นแต่เด็กจะเริ่มสามารถแก้ปัญหาโดยอาศัยการตั้งสมมติฐานและอาศัยหลักของความสัมพันธ์ของปัญหานั้นๆ บ้างแล้ว

4. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) ตั้งแต่อายุ 11 ปี จนถึงวัยผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่เด็กจะสามารถคิดไม่เพียงแต่ในสิ่งที่เห็นหรือได้สัมผัสโดยตรงเหมือนระยะก่อนๆ อีกต่อไป แต่จะ สามารถจินตนาการเงื่อนไขของปัญหาในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดยพัฒนาสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผล เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งก็หมายถึงว่า ในระยะนี้เด็กจะมีความสามารถคิดหาเหตุผลเหมือนผู้ใหญ่นั้นเอง

### ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner's View)

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner, 1983) เป็นนักจิตวิทยา (Psychologist) และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสติปัญญา (Intelligence Expert) แห่งมหาวิทยาลัย ฮาวาร์ด ได้ศึกษาเกี่ยวกับความหลากหลายของสติปัญญา (Theory of Multiple Intelligence : MI) โดยใช้ หลักการวิวัฒนาการทางชีววิทยา (Biological Evolution) จำแนกความสามารถหรือสติปัญญาของคนเอาไว้ 7 ประเภท และต่อมาเขาเพิ่มอีก 1 ประเภท เรียกว่า สติปัญญาด้านรักธรรมชาติ (Naturalistic) ต่อมาเพิ่มอีก 1 ประเภท คือ สติปัญญาด้านการดำรงชีวิต (Existential Intelligence) รวมทั้งหมด 9 ด้าน (Sprinthall, 1998) ซึ่งการ์ดเนอร์เชื่อว่าสมองของมนุษย์ได้แบ่งเป็นส่วนๆ แต่ละส่วนได้กำหนดความสามารถที่ค้นหาและแก้ปัญหาที่เรียกว่า “ปัญญา” ซึ่งมีหลายๆ อย่างถือกำเนิดมาจากสมองเฉพาะส่วนแตกต่างกัน ซึ่งสติปัญญา 9 ด้าน ได้แก่

1. สติปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถทางด้านภาษาสูง อาทิ นักเล่านิทาน นักพูด (ปฐกถา) ความสามารถใช้อย่างภาษาในการหวานล่อม การอธิบาย กวี นักเขียนนวนิยาย นักเขียนบทละคร บรรณาธิการ นักหนังสือพิมพ์ นักจิตวิทยา

2. สติปัญญาด้านตรรกและคณิตศาสตร์ (Logical/Mathematical Intelligence) หมายถึง กลุ่มผู้ที่มีความสามารถสูงในการใช้ตัวเลข อาทิ นักบัญชี นักคณิตศาสตร์ นักสถิติ กลุ่มผู้ให้เหตุผลที่ดี อาทิ นักวิทยาศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กลุ่มผู้ที่มีความไวในการเห็นความสัมพันธ์ แบบแผนตรรกวิทยา การคิดเชิงนามธรรม การคิดที่เป็นเหตุผล (Cause – Effect) และการคิดคาดการณ์ (If – Then) วิธีการใช้ในการคิด ได้แก่ การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุป การคิดคำนวณ การตั้งสมมติฐาน

3. สติปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual/Spatial Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถมองเห็นภาพของทิศทางแผนที่ที่กว้างไกล อาทิ นายพรานป่าผู้นำทาง พวกเดินทางไกล รวมถึงผู้ที่มีความสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ มองเห็นแสดงออกเป็นภาพรูปร่างในการจัดการกับพื้นที่ เนื้อที่ การใช้สี เส้น พื้นผิว รูปร่าง อาทิ สถาปนิก มัณฑนากร นักประดิษฐ์ ศิลปินต่างๆ

4. สติปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily/Kinesthetic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในการใช้ร่างกายของตนเองแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก อาทิ นักแสดงละคร ภาพยนตร์ นักแสดงท่าเต้น นักกีฬา นักฟ้อนรำทำเพลง และผู้ที่มีความสามารถในการใช้มือประดิษฐ์ เช่น นักปั้น ช่างแกะสลัก รวมถึงความสามารถทักษะทางกาย เช่น ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส

5. สถิติปัญญาด้านดนตรี (Musical/Rhythmic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถทางด้านดนตรี ได้แก่ นักแต่งเพลง นักดนตรี นักวิจารณ์ดนตรี รวมถึงความไวในเรื่องจังหวะ ทำนองเสียง ตลอดจนความสามารถในการเข้าและวิเคราะห์ดนตรี

6. สถิติปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Intrapersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และเจตนาของผู้อื่น ทั้งนี้รวมถึงความสามารถในการสังเกต น้ำเสียง ใบหน้า ท่าทาง ทั้งยังมีความสามารถสูงในการรู้ถึงลักษณะต่างๆ ของสัมพันธภาพของมนุษย์และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ เช่น สามารถทำให้นุคคลหรือกลุ่มบุคคลปฏิบัติงาน

7. สถิติปัญญาด้านตนหรือการเข้าใจตนเอง (Interpersonal Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในการรู้จักตนเอง และสามารถประพฤติปฏิบัติตนได้จากความรู้สึกตนนี้ ความสามารถในการรู้จักตัวตน อาทิ การรู้จักตนเองตามความเป็นจริง เช่น มีจุดอ่อน จุดแข็ง ในเรื่องใด มีความรู้เท่าทันอารมณ์ ความคิด ความปรารถนาของตนเอง มีความสามารถในการฝึกฝนตนเอง และเข้าใจตนเอง

8. สถิติปัญญาด้านการรักธรรมชาติ (Naturalistic Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความเข้าใจ ความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและปรากฏการณ์ธรรมชาติ เข้าใจความสำคัญของตนเองกับสิ่งแวดล้อม และตระหนักถึงความสามารถของคนที่จะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ธรรมชาติ เข้าใจถึงพัฒนาการของมนุษย์และการดำรงชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย เข้าใจและจำแนกความเหมือนกันของสิ่งของ เข้าใจการหมุนเวียน เปลี่ยนแปลงของสาร

9. สถิติปัญญาด้านการดำรงชีวิต (Existential Intelligence) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในการไตร่ตรอง คำนึง สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการมีชีวิตอยู่ในโลกมนุษย์ เข้าใจการกำหนดของชีวิต และการรู้เหตุผลของการดำรงชีวิตอยู่ในโลก

จากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่า นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึง ความสามารถทางสติปัญญาหลายมิติมากขึ้น การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญามนุษย์ควรดำเนินการให้เหมาะสมกับช่วงวัยและหลากหลายครอบคลุมทุกมิติ

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการที่ได้นำเสนอไว้ดังกล่าวนี้สรุปได้ว่า พัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เป็นพัฒนาการที่มีกระบวนการต่อเนื่องมีลำดับขั้นตอน ได้แก่ ทฤษฎี พัฒนาการของกิลเฮล ทฤษฎีบุคลิกภาพหรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ และอิริคสัน ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ซึ่งทุกทฤษฎีอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป

ความหมายการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ทั้งนี้ มีนักวิชาการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ให้ความหมายการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยไว้ ดังนี้

อังศุมาลิน ดิศตระกูลชัย อนงค์ณัฐ ยิ้มจิ่ง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564) ให้ความหมายการพัฒนาเด็กปฐมวัยไว้ว่า เป็นการจัดการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่เด็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ไปพร้อม ๆ กัน เด็กที่ผ่านการเตรียมความพร้อมมาแล้ว จะมีสุขภาพจิตดี สามารถเข้ากับบุคคลอื่นและเรียนหนังสือได้อย่างมีความสุข จุดประสงค์ของการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยเพื่อเตรียมเด็กให้พร้อมที่จะเรียนต่อในระดับประถมศึกษา โดยการจัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับวัย เป็นช่วงของการพัฒนาบุคลิกภาพ นักการศึกษาพบว่าสติปัญญาค่านิยม เจตคติ จริยธรรม และสิ่งอื่น ๆ ที่ได้รับการปลูกฝังอย่างดียิ่งในช่วงนี้ จะมีผลต่อพัฒนาการในระยะต่อไปเป็นอย่างมาก

นันทิยา น้อยขุน (2563) ให้ความหมายการพัฒนาเด็กปฐมวัยว่า เป็นการศึกษาที่ครอบคลุมการดูแล สำหรับเด็กแรกเกิดถึงอายุ 5 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงและเจริญงอกงาม ในด้านการพัฒนาการมุ่งให้เด็กได้เข้าถึงความเป็นจริงของอารมณ์ ตระหนักถึงทักษะทางสังคมและพัฒนาภาวะสร้างสรรค์ รู้จักตนเอง ภาควิชาจิตในตนเองและมั่นใจในตนเอง (Gordon and Browne) การศึกษาในระดับนี้ จึงถูกเรียกว่าเป็นการศึกษา และการอบรมเลี้ยงดูไปพร้อมกัน

วิจิตรา ไปะสง และ สุพัตรา พักอ่อน (2564) ให้ความหมายของการพัฒนาเด็กปฐมวัยไว้ว่า เป็นการจัดการศึกษาก่อนภาคบังคับที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในอันที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัยและพัฒนาการเพราะเป็นวัยที่มีอัตราในการเจริญเติบโตสูงสุดสามารถพัฒนาได้อย่างเต็มที่หากได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างถูกต้อง

พิชัย ระเวงวัน (2564) ให้ความหมายการพัฒนาเด็กปฐมวัยว่า เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี (5 ปี 11 เดือน 29 วัน) บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ตามศักยภาพภายใต้บริบทของสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคนเพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง และสังคม

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ความหมายการพัฒนาเด็กปฐมวัย หมายถึง การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่เป็นสถานศึกษาเริ่มแรกที่สังคมมีความคาดหวังที่จะให้เป็นสถานศึกษา ในการเริ่มต้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ เพราะเด็กที่มีคุณภาพในวันนี้ย่อมหมายถึงทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าของประเทศในอนาคต ดังนั้น การพัฒนาคุณภาพประชากรของชาติจำเป็นต้องเริ่มกระทำตั้งแต่วัยแรกเริ่มของชีวิต คือ ตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี (5 ปี 11

เดือน 29 วัน) ซึ่งถือว่าเป็นระยะที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาศักยภาพทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัยและพัฒนาการ เพราะเป็นวัยที่มีอัตราในการเจริญเติบโตสูงสุดสามารถพัฒนาได้อย่างเต็มที่ หากได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างถูกต้อง จึงเป็นหน้าที่ของสถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนต้องเร่งพัฒนาการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ให้เป็นที่ยอมรับ เชื่อถือของชุมชนสังคมตลอดจนองค์กรต่างประเทศ

หลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัย แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาปฐมวัยมีความสำคัญต่อการจัดการศึกษาระดับก่อนวัยเรียนความคิดในเรื่องการจัดการศึกษาก่อนวัยเรียน ได้เริ่มมีขึ้นโดยมีบุคคลที่มีความคิดริเริ่มในประเทศต่างๆ ได้วางรากฐานของการจัดการศึกษาในระดับนี้ โดยเล็งเห็นความสำคัญ และการเจริญเติบโตของเด็กบุคคลเหล่านี้ได้มองเห็นปัญหาของการอบรมเลี้ยงดู และการเรียนรู้ของเด็กอาศัยความเข้าใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของเด็กเป็นปัจจัยสำคัญ การให้ความรู้แก่มารดาในระยะตั้งครรภ์ การจัดกิจกรรมและบทเรียนง่าย ๆ เช่น การให้เด็กรู้จักสิ่งแวดล้อมได้แก่ พืช สัตว์ ร่างกาย เป็นต้น การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายการให้เด็กมีโอกาสนเล่น และสำรวจสิ่งแวดล้อมเพื่อให้มีประสบการณ์ตรงการให้ความรักและเอาใจใส่ต่อเด็ก

พิชัย ระวังวัน (2564) ได้ให้แนวทางเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

1. การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย มุ่งให้พัฒนาการเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยจัดประสบการณ์ในรูปแบบกิจกรรมแทนการสอนวิชา
2. การพัฒนาเด็กให้ครบทุกด้านโดยไม่เน้นการสอนอ่าน – เขียนในระดับปฐมวัยนั้นจะไม่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับประถมศึกษา
3. ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัยนั้นเป็นเพียงขั้นพื้นฐานในขณะที่ระดับประถมศึกษาจะเน้นทักษะการคิดคำนวณเป็นส่วนใหญ่
4. การจัดประสบการณ์แก่เด็กปฐมวัยนั้นจะยึดพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคมและสติปัญญาเป็นหลักในการจัดทำแนวการจัดประสบการณ์ซึ่งจะแตกออกมาเป็นรายการประสบการณ์และเนื้อหาซึ่งจะใช้จัดทำเป็นแผนการจัดประสบการณ์ต่อไป
5. การจัดประสบการณ์แก่เด็กจะบังเกิดผลดีหากมุ่งพัฒนาเด็กทุกด้านยึดเด็กเป็นศูนย์กลางจัดกิจกรรมให้หลากหลาย กล่าวคือมีทั้งกิจกรรมสงบ กิจกรรมเคลื่อนไหว จัดทั้งในห้องเรียนและนอก ห้องเรียนและควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้พัฒนาเป็นรายบุคคลให้มากที่สุด

วิจิตรตา โป๊ะสง และสุพัตรา พักอ่อน (2564) กล่าวว่า การพัฒนาเด็กปฐมวัยจะมุ่งเน้นการอบรมเลี้ยงดูเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีการพัฒนาเด็กในด้านการอ่าน เขียน แต่เป็นการเตรียม

เด็กเพื่อความพร้อมในการเรียน สำหรับการศึกษาปฐมวัยมีจุดประสงค์เพื่อจัดการศึกษาเป็นบริการ การดูแล และเลี้ยงดูเด็กให้เป็นไปอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ พร้อมกันนั้นยังเป็นการให้การศึกษา เพื่อส่งเสริมการปรับตัวเข้ากับสังคมเพื่อทักษะทางปัญญาและพัฒนาการทุกด้านให้กับเด็ก รวมถึง การช่วยเหลือเด็กด้อยโอกาสและการให้การศึกษาแก่ผู้ปกครองเพื่อการเลี้ยงดูเด็กให้ดี ดังนั้น การศึกษาจึงเน้นการส่งเสริมพัฒนาการให้แก่เด็กในทุกๆ ด้าน มีจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. ด้านร่างกาย ส่งเสริมความเจริญเติบโต ความแข็งแรงของร่างกาย ปลุกฝังนิสัยทางสุขภาพ อนามัย ฝึกกิจนิสัยและสุขนิสัยรู้จักรักษาความสะอาด เลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ รู้จัก การใช้ห้องน้ำห้องส้วมได้ถูกต้อง ฝึกให้เล่นและออกกำลังกายเพื่อบริหารกล้ามเนื้อและประสาท สัมผัสและรู้จักพักผ่อนอย่างถูกวิธี

2. ด้านจิตใจและอารมณ์ ส่งเสริมด้านสุขภาพจิต เช่น ปลุกฝังให้รู้จักควบคุมอารมณ์ มีจิตใจ ร่าเริงแจ่มใส ชื่นชมต่อความไพเราะและสิ่งสวยงาม ฝึกให้มีจิตใจเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ซื่อสัตย์ มีสัมมาคารวะ กตัญญูกตเวที เคารพเชื่อฟัง ประหยัด ขยันหมั่นเพียร อดทน มีระเบียบวินัย และเชื่อถือคำสอนของศาสนา

3. ด้านสังคม ส่งเสริมการพัฒนาลักษณะนิสัย เช่น ปลุกฝังให้เด็กรู้จักเคารพตนเอง กล้าพูด กล้าแสดงออกด้วยตนเองในทางที่ถูกต้องตามขนบธรรมเนียมประเพณี และทำงานร่วมกับผู้อื่น เคารพสิทธิและหน้าที่ ตลอดจนความรับผิดชอบ ฝึกให้เป็นผู้จัดการ รับการให้พร้อมที่จะปรับตัว เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ดี

4. สติปัญญา ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เช่น ให้รู้จักหาเหตุผลจนเกิดความเข้าใจและ รู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง สนใจต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกให้เป็นคนว่องไว รักการเรียนรู้ รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และมีประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับต่อไป

อังศุมาลิน ติตตระกุลชัย, อนงค์ณัฐ ยิ้มจั่ง และสุชานาฏ ไชยวรรณ (2564 : 162) กล่าวถึงการ พัฒนาเด็กปฐมวัยไว้ว่า หลักการพัฒนาเด็กปฐมวัย สำหรับเด็กที่อายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ขวบนั้น เป็น หลักการที่คำนึงถึงการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม เพื่อโอกาสในการพัฒนาเด็กทุกด้านตามลำดับ ขั้นตอนของพัฒนาการอย่างสมดุล และเต็มตามศักยภาพหลักการพัฒนาเด็กปฐมวัย ดังนั้นการ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาครอบคลุมเด็กทุกประเภททั้งเด็กปกติ เด็กด้อยโอกาสและ เด็กพิเศษ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคลและเน้นเด็กเป็นสำคัญ จัดการศึกษาให้ สอดคล้องกับวิถีชีวิต สังคมวัฒนธรรมตามความเป็นอยู่จริงของเด็ก โดยมีผู้ใหญ่ในชุมชนเป็นผู้ เชื่อมโยงองค์ความรู้ต่างๆ ให้แก่เด็ก ทั้งยังเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาอย่างเป็นองค์รวม โดยผ่าน การเล่นซึ่งเป็นพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก และผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยเด็กเล็ก โดยมี ผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดีของการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ต่างๆ ในการเรียนรู้ที่สามารถดำรงใน

ชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข ซึ่งต้องได้รับการประสานความร่วมมือจาก ครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาโดยกำหนดหลักการ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและ ให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคมและวัฒนธรรมไทย
3. พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
4. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพ และมีความสุข

5. ประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็ก

จากการศึกษาเกี่ยวกับสรุปได้ว่า หลักการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก เป็นการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับแรกเพื่อวางรากฐานชีวิตของเด็กไทยให้ มีพัฒนาการสมวัย อย่างสมดุลเต็มตามศักยภาพ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา บนพื้นฐาน ความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล ครอบคลุมเด็กทุกประเภท ทั้งเด็กปกติ เด็กด้อย โอกาสและเด็กพิเศษให้ได้รับการพัฒนาแบบองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย สอดคล้องกับวิถีชีวิตของเด็ก บริบทชุมชน สังคม และวัฒนธรรม โดยให้ครอบครัวและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเพื่อให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับที่สูงขึ้น อันจะนำไปสู่ความเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของประเทศชาติต่อไป

ปัจจัยในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ปัจจัยในการบริหารจัดการศึกษาระดับปฐมวัย มี 5 ปัจจัย ได้แก่ บุคลากร งบประมาณ อาคารสถานที่ สภาพแวดล้อม และอุปกรณ์และสื่อการเรียน ซึ่งแต่ละปัจจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

บุคลากร ปัจจัยทางด้านบุคลากรเป็นปัจจัยที่สำคัญคือ บุคลากรจะเป็นผู้ที่ดูแลเด็กที่อยู่ในการดูแลให้เป็นระเบียบเรียบร้อย และบุคลากรจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้สามารถพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ ซึ่งได้มีนักวิชาการได้ทำการศึกษาวิจัย ดังนี้

อังศุมาลิน ดิฉัตรกุลชัย อนงค์ณัฐ ยัมจั่ง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564 ) ได้กล่าวถึง บทบาทของครูผู้ดูแลเด็กไว้ว่าครูจะต้องมีบทบาทเป็น 9 นัก คือ

1. นักรัก ครูผู้ดูแลเด็กจะต้องเป็นคนที่รักเด็กและทำตัวให้เด็กรัก
2. นักเล่น ครูผู้ดูแลเด็กจะต้องเป็นคนที่สามารถเล่นกับเด็กได้
3. นักร้อง ครูผู้ดูแลเด็กจะต้องเป็นคนที่สามารถร้องเพลงเด็กได้ และสามารถเลือกเพลงที่เหมาะสมกับเด็ก

4. นักรำ ครูผู้ดูแลเด็กต้องมีความสามารถในการเคลื่อนไหวและการทำท่าทางประกอบจังหวะต่างๆ

5. นักเล่า ครูผู้ดูแลเด็กต้องเป็นนักเล่านิทาน หรือเรื่องราวต่างๆ

6. นักคิด ครูผู้ดูแลเด็กต้องเป็นคนที่คิดเก่ง ในเรื่องของการคิดกิจกรรม คิดประดิษฐ์ สื่อของเล่น คิดหาทางส่งเสริม กระตุ้นพัฒนาการเด็ก เป็นต้น

7. นักทำ ครูที่ดีต้องเป็นผู้ที่ขยันในการทำงาน ทำสื่ออุปกรณ์ต่างๆ

8. นักฝัน เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ช่างเพื่อฝันจินตนาการ ดังนั้นครูจะต้องเป็นคนที่ช่างฝัน จินตนาการร่วมกับเด็กด้วย

9. นักแต่ง ครูปฐมวัยจะต้องเป็นผู้ที่สามารถแต่งนิทาน เรื่องราวต่างๆที่เหมาะสมกับเด็ก ตกแต่งห้องเรียนสถานที่ แต่งเพลง และการรู้จักแต่งตัว

นันทิยา น้อยขุน (2563) ได้กล่าวถึง บทบาทและบุคลิกภาพของครูปฐมวัยไว้ดังนี้ ครูปฐมวัยเป็นผู้มีบทบาทสำคัญยิ่งที่จะช่วยให้เด็กรู้สึกมีความสุข สนุกสบายและปลอดภัยเมื่ออยู่ในสถานศึกษา เด็กจะประทับใจต่อสถานศึกษา อยากมาพบครู พบเพื่อน หรือมีความพร้อมในการเรียนรู้หรือไม่เพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับ การปฏิบัติของครูปฐมวัย เพื่อให้การปฏิบัติงานของครูปฐมวัยมีประสิทธิภาพ บทบาทสำคัญอันดับแรกที่ครูปฐมวัยควรจะต้องคำนึงถึงบทบาทต่อตนเองซึ่งมีแนวทางปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. เตรียมตัวให้พร้อมที่จะปฏิบัติหน้าที่ ได้แก่ ต้องแต่งตัวให้เรียบร้อย สวยงามมีสีสันทน น่าดูทำให้เด็กสนใจในตัวครู การแต่งตัวไม่จำเป็นต้องทันสมัย แต่ต้องแต่งให้กะทัดรัด เคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว

2. เตรียมบรรยากาศที่ดี สภาพแวดล้อมนับว่ามีอิทธิพลและความสำคัญแก่เด็กอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กปฐมวัย ครูควรจัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนให้เป็นทั้งที่เล่น ที่เรียนและที่พักผ่อนของเด็ก และจัดสิ่งแวดล้อมเพื่อให้เด็กสามารถเลือกหาประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และความต้องการของเด็ก

3. เตรียมจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ครูต้องศึกษาว่าแนวการจัดกิจกรรมและประสบการณ์ (หลักสูตร) เพื่อให้ทราบขอบข่ายของประสบการณ์ว่ามีจุดประสงค์ในการเรียนรู้ อย่างไร จะได้จัดกิจกรรมและประสบการณ์ได้ตรงและถูกต้องสำหรับการจัดกิจกรรมนั้น ครูจะต้องจัดรูปแบบให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็ก

4. ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ครูปฐมวัยจะต้องเป็นผู้รอบรู้ หมั่นศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและแสวงหาวิทยาการใหม่ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการอบรมเลี้ยงดูเด็ก

5. ประเมินตนเอง ครูจะต้องประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเองอยู่เสมอๆ ในทุกๆ ด้าน เพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุงแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงวิธีการใหม่ ๆ มาใช้ต่อไป ครูปฐมวัย จะปฏิบัติต่อเด็กได้ผลสำเร็จนั้น จะต้องเข้าใจธรรมชาติของเด็ก และการประเมินความพร้อมในการเรียนรู้

สำหรับการปฏิบัติตนของครูปฐมวัยต่อเด็ก มีแนวปฏิบัติดังนี้

1. เข้าใจธรรมชาติของเด็ก ซึ่งได้แก่ ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบเล่น ระยะเวลาตามความสนใจสั้น สนใจสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ชอบสีต่างๆ และภาพแปลกๆ เบื่อง่าย
2. รู้ความต้องการของเด็ก ซึ่งได้แก่ ความรัก ความปลอดภัย การยอมรับว่าเป็นคนสำคัญคนหนึ่ง ความเป็นตัวของตัวเอง การเลียนแบบผู้ใหญ่ การยึดคำแนะนำและเหตุผล
3. ให้ความอบอุ่นแก่เด็ก แสดงความมั่นใจและให้ความอบอุ่นอย่างจริงใจกับเด็กแต่ละคน โดยทั่วถึงกัน ไม่เลือกที่รักมักที่ชัง
4. จัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดค้นด้วยตนเอง คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดี เล่นกับเด็ก จัดสิ่งแวดล้อมให้เด็กได้เลือกหาประสบการณ์ตามความต้องการ
5. การประเมินความพร้อมในการเรียนรู้ ครูประเมินเพื่อทราบพัฒนาการทั้ง 4 ด้านและหาทางส่งเสริมแก้ไข

พิชัย ระวังวัน (2564) กล่าวว่า บุคลากรทางการศึกษาปฐมวัยนับว่าเป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากเพราะเป็นผู้ที่มีบทบาทในการจัดประสบการณ์และการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย โดยบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็ก ซึ่งเด็กจะเลียนแบบบุคลิกภาพและพฤติกรรมต่างๆ และยังได้กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่บุคลากรทางการศึกษาปฐมวัยไว้ดังนี้

1. บทบาทหน้าที่ในการสอนการเสนอหรือการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยถือเป็นหน้าที่หลักของครูปฐมวัย ก่อนที่จะจัดประสบการณ์ครูปฐมวัยจำเป็นต้องเตรียมการในด้านต่าง ๆ เช่น เตรียมเนื้อหาหรือประสบการณ์ที่จะสอน เตรียมสภาพหรือบรรยากาศของห้องเรียน เป็นต้น ในระหว่างดำเนินการสอนครูปฐมวัยจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้เด็กได้แสดงออกได้ใช้ความคิดในการตัดสินใจและแก้ปัญหาด้วยตนเองซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจในบทเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน และสามารถนำเอาความรู้มาใช้ในการชีวิตประจำวันได้
2. บทบาทและหน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 3-6 ปีเด็กวัยนี้ยังเล็ก จำเป็นที่ครูปฐมวัยจะต้องอบรมเลี้ยงดูปลูกฝังจริยธรรมและระเบียบวินัยต่าง ๆ เพื่อให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

3. บทบาทและหน้าที่ในการควบคุมดูแลเด็กเล่น การเล่นถือเป็นการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย การให้เด็กเล่นถือโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เด็กเล่นกิจกรรมต่างๆ ได้ตามความพอใจ ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการเด็กครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสติปัญญา

4. บทบาทและหน้าที่ในงานธุรการประจำวัน งานธุรการในชั้นเรียนปฐมวัย ได้แก่ บัญชีเรียกชื่อ การเขียนแผน การจัดประสบการณ์หลักฐานเกี่ยวกับสุขภาพอนามัย เป็นต้น ซึ่งเป็นงานที่ครูปฐมวัยทุกคนต้องทำเพราะจะทำให้ได้ข้อมูล เกี่ยวกับตัวเด็ก ทำให้ทราบพัฒนาการด้านต่างๆ ตลอดจนพฤติกรรมของเด็กโดยครูปฐมวัยจะนำข้อมูล ที่ได้ไปใช้ในการแก้ไข และพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

สรุปได้ว่า บุคลากรด้านปฐมวัย หมายถึง ผู้ที่มีหน้าที่ดูแลและให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัยในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กบุคลากรมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมครบทุกด้าน ได้แก่ ครูปฐมวัย พี่เลี้ยงเด็ก นักการศึกษาเพื่อจะได้จัดประสบการณ์ให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสมตามวัย

งบประมาณ ปัจจัยทางด้านงบประมาณเป็นเครื่องมือสำคัญจะต้องวิเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสม เพื่อที่จะได้ควบคุมงบประมาณไม่ให้สูญเปล่าใช้ให้คุ้มค่าที่สุด ซึ่งได้มีนักวิชาการได้ทำการศึกษาวิจัยไว้ดังนี้

พิชัย ระวังวัน (2564) กล่าวว่า งบประมาณมีความสำคัญต่อการบริหาร 3 ประการ ดังนี้

1. ความสำคัญต่อการวางแผน งบประมาณเป็นเครื่องมือสำคัญในการวางแผนของฝ่ายบริหาร เพราะการจัดทำงบประมาณจะต้องวิเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสมโดยประหยัด เป็นประโยชน์และมีความเป็นไปได้ ซึ่งจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมายของงานที่จะทำและระยะเวลาของการบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว ตลอดจนหน้าที่หรือกิจกรรมที่ส่วนต่างๆ ต้องรับผิดชอบ เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายในรูปของ “แผน” หรือ “แผนขอเงิน”

2. ความสำคัญต่อการประสานงาน เมื่อกำหนดนโยบาย วัตถุประสงค์ เป้าหมายและแนวทางในการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์สำเร็จแล้ว เป็นหน้าที่ของหัวหน้าหน่วยงานที่จะต้องวางแผนดำเนินงานในหน่วยงาน ให้ประสานสอดคล้องกันทั้งภายในและระหว่างหน่วยงานอื่น ซึ่งเรียกว่า “การประสานแผน” ในรูปของ “แผนปฏิบัติการ” หรือ “แผนการใช้จ่ายเงิน” หรือ “แผนงบประมาณ” จะมีผลช่วยลดความซ้ำซ้อนความสูญเปล่าและความขัดแย้ง ตลอดจนประโยชน์สูงสุดของการใช้งบประมาณซึ่งมีอยู่ค่อนข้างจำกัดได้เป็นอย่างดี

3. ความสำคัญต่อการควบคุมและตรวจสอบการดำเนินงาน นอกจากงบประมาณจะมีความสำคัญต่อการวางแผน และการประสานงานระหว่างหน่วยงานต่างๆ แล้วฝ่ายบริหารยังสามารถใช้แผนงบประมาณเป็นเครื่องมือ ควบคุม กำกับ ติดตาม และตรวจสอบการปฏิบัติงานของหน่วยงานต่างๆ ได้ในขั้นตอนการบริหารแผนและการติดตามประเมินผลแผน ซึ่งจะทำให้ทราบความก้าวหน้า ปัญหาอุปสรรค เพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาได้ทันต่อเหตุการณ์ และเป็นข้อมูลในการวางแผนปรับปรุงการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จได้นั้น ต้องอาศัยความพร้อมทางด้านงบประมาณเป็นสำคัญ เพราะถือเป็นทรัพยากรหลักในการจัดการศึกษา ดังที่

อารีวรรณ สุวรรณประทีป และสมกุล ถาวรกิจ (2563 : 25) กล่าวว่า งบประมาณเป็นพันธกิจหนึ่งขององค์กรที่ดำเนินการจัดการด้านการศึกษา ซึ่งมีเป้าหมายในการให้บริการและผลผลิตที่จะต้องดำเนินการให้มีประสิทธิภาพสูงสุดตามที่กำหนดไว้เพื่อให้ศูนย์พัฒนาการศึกษาปฐมวัยบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ

วิจิตรตา ไปะสง และ สุพัตรา พักอ่อน (2564) ที่ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่เป็นทรัพยากรพื้นฐานสำคัญในการบริหารการศึกษาว่า เงิน (Money) เป็นสิ่งจำเป็นในการทำงานเพราะต้องใช้เงินซื้อวัสดุต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ ใช้เงินเป็นค่าแรงงานเพื่อตอบแทนการทำงานแม้เงินจะไม่ใช่ว่าใช้ในการทำงานโดยตรง แต่เงินก็ใช้ เป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนกับสิ่งอื่นๆ ที่ขาดหายไป

สรุปได้ว่า งบประมาณเป็นทรัพยากรการบริหารที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ด้านประสบการณ์สำหรับเด็กในระดับปฐมวัย จะส่งผลต่อการส่งเสริมประสิทธิภาพขององค์กร ตลอดจนเป็นปัจจัยพื้นฐานที่จะนำมาซึ่งทรัพยากรบริหารด้านอื่นๆ และสนับสนุนให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้และทักษะทางความคิด เช่น บุคลากร วัสดุอุปกรณ์เทคนิควิธีการ หรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นต้น ดังนั้นงบประมาณที่เพียงพอ จึงส่งผลถึงระดับคุณภาพของการศึกษาเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้นไป

อาคารสถานที่ อาคารสถานที่จะเป็นที่จะต้องเป็นไปตามลักษณะของท้องถิ่นที่มีที่ตั้งที่เหมาะสม พื้นที่ อาคารที่ควรรองรับจำนวนนักเรียน และเหมาะสมกับนักเรียนให้มากที่สุด ซึ่งมีนักวิชาการได้ทำการศึกษาไว้ดังนี้

วิจิตรตา ไปะสง และ สุพัตรา พักอ่อน (2564) กล่าวว่าการจัดทำมาตรฐานการดำเนินงานศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งในด้านมาตรฐานด้านอาคารสถานที่ ได้กำหนดไว้ดังนี้

1. ที่ตั้ง สถานที่ตั้งศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ควรอยู่ในพื้นที่ซึ่งมีขนาดที่เหมาะสม และต้องไม่อยู่ในพื้นที่ซึ่งเสี่ยงอันตราย หากไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ต้องมีมาตรการป้องกันภาวะอุบัติเหตุต่างๆ ตามมาตรฐานความจำเป็น และเหมาะสม

2. จำนวนชั้นของอาคาร ตัวอาคารศูนย์พัฒนาเด็กเล็กควรมีจำนวนไม่เกิน 2 ชั้น หากสูงเกิน 2 ชั้น ต้องมีมาตรการป้องกันอัคคีภัย และอุบัติเหตุต่างๆ ส่วนความสูงของตัวห้องไม่ควรน้อยกว่า 2.4 เมตร

3. ทางเข้า – ออก ตัวอาคารต้องมีความเหมาะสม สามารถเคลื่อนย้ายเด็กออกจากตัวอาคารได้สะดวก อย่างน้อยต้องมีทางเข้า – ออก 2 ทาง และแต่ละทางนั้นควรมีความกว้างประมาณ 80 เซนติเมตร

4. ประตู – หน้าต่าง ต้องมีความแข็งแรง อยู่ในสภาพใช้งานได้ดี มีขนาดและจำนวนเหมาะสมกับขนาดพื้นที่ของห้อง และความสูงของหน้าต่างควรอยู่ที่ประมาณ 80 เซนติเมตรนอกจากนี้บริเวณประตู- หน้าต่าง ไม่ควรมีสสิ่งกีดขวางใดๆ มาปิดกั้นช่องทางลม และแสงสว่าง

5. พื้นที่ใช้สอย ต้องจัดให้มีบริเวณพื้นที่ในอาคารที่สะอาด ปลอดภัย และเพียงพอเหมาะสมกับการปฏิบัติการกิจกรรมของเด็ก ประกอบด้วยบริเวณต่างๆ ดังนี้

1) บริเวณพื้นที่สำหรับการนอน ต้องคำนึงถึงความสะดวกเป็นหลัก อากาศถ่ายเทได้สะดวก และอุปกรณ์เครื่องใช้เหมาะสมกับจำนวนเด็ก มีพื้นที่เฉลี่ยประมาณ 2 ตารางเมตร ต่อเด็ก 1 คน

2) บริเวณพื้นที่สำหรับการเล่นและพัฒนาเด็ก ควรออกแบบให้มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้รวมกลุ่ม และแยกกลุ่มย่อย โดยมีวัสดุอุปกรณ์ที่ป้องกันการเกิดอุบัติเหตุและมีอุปกรณ์หรือเครื่องเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก

3) บริเวณพื้นที่รับประทานอาหาร ต้องคำนึงถึงความสะดวกเป็นหลัก อากาศถ่ายเทได้สะดวก มีแสงสว่างเพียงพอ มีอุปกรณ์เครื่องใช้ที่เพียงพอ และเหมาะสมกับจำนวนเด็ก

4) บริเวณที่พักเด็กป่วย ต้องแยกเป็นสัดส่วน มีอุปกรณ์ปฐมพยาบาล ตู้ยาเวชภัณฑ์ที่จำเป็น กรณีที่ไม่สามารถจัดห้องพักเด็กป่วยเป็นการเฉพาะได้ต้องจัดให้มีที่พักเด็กป่วยแยกเป็นสัดส่วนตามความเหมาะสม

5) บริเวณที่ประกอบอาหารหรือห้องครัว ต้องแยกห่างจากบริเวณพื้นที่สำหรับเด็กพอสมควร และมีเครื่องใช้ที่จำเป็น รวมทั้งที่ล้าง และที่เก็บภาชนะเครื่องใช้ต่างๆ ที่ถูกสุขลักษณะ

6) บริเวณพื้นที่สำหรับใช้ทำความสะอาดตัวเด็ก ต้องจัดให้มีบริเวณที่ใช้สำหรับทำความสะอาดตัวเด็ก และมีอุปกรณ์ที่จำเป็นตามสมควร อย่างน้อยต้องมีที่ล้างมือและแปรงฟันใน

ขนาดและระดับความสูงที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ในกรณีที่มีห้องอาบน้ำจะต้องมีแสงสว่างเพียงพอ มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก และพื้นไม่ลื่น

7) ห้องส้วมสำหรับเด็ก ต้องจัดให้มีห้องส้วมสำหรับเด็ก โดยเฉลี่ย 1 แห่งต่อเด็ก 10 - 12 คน โถส้วมมีขนาดเหมาะสมกับเด็ก โดยมีฐานส้วมที่เด็กสามารถก้าวขึ้นได้ง่ายมีแสงสว่างเพียงพออากาศถ่ายเทได้สะดวกและพื้นไม่ลื่น หากมีประตูจะต้องไม่ใส่กลอน หรือกุญแจ และมีส่วนสูงที่สามารถมองเห็นเด็กได้จากภายนอก และไม่ควรถูกปิดจากห้องพัฒนาการเด็กหากห้องส้วมอยู่ภายนอกอาคารจะต้องไม่อยู่ในที่ลับตาคน

8) พื้นที่เก็บสิ่งปฏิกูล จะต้องมียุ้งที่เก็บสิ่งปฏิกูลทั้งภายใน และภายนอกตัวอาคาร โดยมีจำนวนและขนาดเพียงพอ ถูกสุขลักษณะ

9) บันได ควรมีความกว้างแต่ละช่วง ไม่น้อยกว่า 1 เมตร ลูกตั้งของบันไดสูงไม่เกิน 17.5 เซนติเมตร ลูกนอนกว้างไม่น้อยกว่า 20 เซนติเมตร บันไดทุกขั้นมีราวลูกกรงไม่น้อยกว่า 90 เซนติเมตร และระยะห่างของลูกกรงต้องไม่เกิน 17 เซนติเมตร

สรุปได้ว่า การจัดตั้งอาคารสถานที่วัสดุอุปกรณ์ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่จัดการศึกษาระดับปฐมวัยจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของเด็กเป็นหลัก นอกจากนี้บริเวณอาคารสถานที่จะต้องสะอาด มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก และมีแสงสว่างเพียงพอนั้นจะมีความสำคัญหรือไม่ ขึ้นอยู่กับกระบวนการและวิธีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สำหรับเด็ก ครูสามารถนำไปใช้หรือดัดแปลงเป็นสื่อในกระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเด็กได้เกิดการเรียนรู้ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีอีกทั้งสภาพแวดล้อมอาคารสถานที่ที่มีส่วนส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการในการเจริญเติบโตของร่างกายทำให้มีความแข็งแรง เกิดทัศนคติที่ดีต่อโรงเรียนส่งผลให้เด็กประสบผลสำเร็จทางการเรียน และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่โรงเรียนตั้งไว้

สภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมที่ดีจะเป็นส่วนที่ไปกระตุ้นระบบการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เด็กในช่วงวัยนี้ควรมีการจัดการสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับช่วงวัย ซึ่งได้มีนักวิชาการได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ดังนี้

นันทิยา น้อยขุน (2563) ได้กล่าวว่า สภาพแวดล้อมนับว่ามีอิทธิพลและมีความสำคัญต่อเด็กอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเด็กปฐมวัย สถานที่ให้การศึกษาอบรมเด็กในระดับนี้ควรจัดเตรียมทั้งสภาพภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน สิ่งของเครื่องใช้อุปกรณ์ต่างๆ ควรมีให้เพียงพอเหมาะสมกับวัยและความสนใจ และตกแต่งให้น่าดู จัดวางไว้ให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างสนุกสนานเลือกใช้และทดลองอย่างสะดวกสบาย ปลอดภัย สำหรับสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาควรจัดให้มีสภาพคล้ายคลึงบ้านของเด็กให้มากที่สุด เพื่อเด็กจะได้อบอุ่น มั่นใจ สนใจ รัก และอยากมาสถานศึกษาส่วนสภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียนควรตกแต่งให้สวยงามและได้ประโยชน์เช่น ปลูกไม้ดอก ไม้

ประดับ และต้นไม้ใหญ่เพื่อให้ร่มเงาเพื่อความสวยงามและเพื่อความปลอดภัย พื้นสนามควรปรับให้เรียบสม่ำเสมอ ปลูกหญ้าเพื่อความสดชื่นน่าดู ควรดูแลความปลอดภัยไม่ให้มีเศษแก้วหินคม เพราะอาจเป็นอันตรายต่อเด็กได้บริเวณสนามควรดูแลรักษาให้สะอาดเรียบร้อย มีที่ทิ้งขยะเป็นสัดส่วนในสนามควรมีเครื่องเล่นสนาม และเครื่องเล่นสำหรับเด็กได้ออกกำลังกาย นอกจากนี้ควรมีที่เลี้ยงสัตว์ที่ให้ความสวยงามและฝึกนิสัยเด็กให้มีความเมตตา กรุณาต่อสัตว์

อังศุมาลิน ดิตตระกุลชัย อนงค์ณัฐ ยิ้มจิ้ง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564) ได้กล่าวว่าการจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสม ถือเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาหลักสูตรปฐมวัย ทั้งนี้เพราะสภาพแวดล้อมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ครูบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้สำหรับการจัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนนั้น ควรจัดเป็นศูนย์การเรียนรู้ หรือมุมต่างๆ เช่น มุมภาษา ซึ่งรวมถึงหนังสือนิทานต่างๆ และเทพสำหรับให้เด็กฟังนิทาน หรือเรื่องราวต่างๆ มุมบาทสมมติ มุมบล็อก มุมศิลปะ มุมดนตรี มุมคอมพิวเตอร์ มุมวิทยาศาสตร์และมุมคณิตศาสตร์เป็นต้น ส่วนการจัดสภาพแวดล้อมภายนอก ควรจัดให้มีสนามเด็กเล่น และมีอุปกรณ์เครื่องเล่นต่างๆ ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

สรุปได้ว่า สภาพแวดล้อมมีอิทธิพล และมีความสำคัญต่อเด็กเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในสถานศึกษาที่จัดการศึกษาในระดับปฐมวัยต้องจัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกให้เหมาะสมสวยงาม และปลอดภัย ซึ่งสภาพแวดล้อมที่ดีย่อมส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีในทุกๆ ด้าน

อุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ อุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการให้แก่เด็กปฐมวัย อุปกรณ์และสื่อบางชนิดจะเป็นตัวช่วยฝึกให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้นได้หากมีการจัดอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งได้มีนักวิชาการที่ได้ทำการศึกษาไว้ดังนี้

วิจิตรา โป๊ะสง และ สุพัตรา พิภอ่อน (2564) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ประเภทเครื่องเล่นต่างๆ ถือว่าเป็นอาหารกาย อาหารใจ และอาหารทางสมองอันจำเป็นอย่างยิ่งที่เด็กจะต้องได้รับเพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนายิ่งๆ ขึ้นอย่างไม่หยุดยั้งในชีวิตของเด็กทุกๆ คน โดยเฉพาะเด็กก่อนวัยเรียน (0-6 ขวบ) ถือเป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านต่างๆ ดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และมีค่าควรแก่การให้ความสนใจใส่ใจ สนใจส่งเสริมและช่วยเหลือ บิดามารดา ครูอาจารย์หรือนักศึกษาตลอดจนบุคคลที่ทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กทุกฝ่าย จำเป็นที่จะต้องให้ความสนใจ ทำความเข้าใจและตอบสนองความต้องการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะความเข้าใจเกี่ยวกับการทำและการใช้สื่อประเภทเครื่องเล่นสำหรับเด็ก ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการช่วยการผลิตเครื่องเล่นทำเองให้แก่เด็ก ทำให้เกิดความรับผิดชอบ ความเสียสละ ความสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กมากยิ่งขึ้น ลักษณะของสื่อ หรือเครื่องเล่นที่ดีนั้น มีความเห็นว่าจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1. เหมาะกับวัยและโครงสร้างเฉพาะวัยของเด็ก
2. มั่นคง ทนทาน แข็งแรงไม่แตกสลายง่าย
3. ไม่มีส่วนของสารพิษเจือปน เช่น สีหรือสารเคมีที่เป็นพิษ ส่วนความแหลมหรือของมีคมต้องไม่เป็นอันตรายต่อตัวเด็ก
4. ประกอบขึ้นง่าย ไม่ซับซ้อน ประหยัดเวลาในการทำงานและการเล่น
5. ส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตในเด็ก
6. เข้าใจ ส่งเสริมให้เด็กอยากรู้อยากเห็นอยู่เสมอ
7. เพิ่มประสิทธิภาพทางทักษะและความสามารถเฉพาะวัย
8. เสริมสร้างความสนใจและทัศนคติที่ดีแก่ผู้เล่น
9. ส่งเสริมประสบการณ์ร่วมในเด็กด้วยกัน
10. เข้าใจและเล่นได้ไม่ยาก

11. ช่วยเพิ่มพูนความรู้หลายด้านในเวลาอันสั้น
12. ช่วยให้เด็กจดจำบทเรียนและประสบการณ์ได้นานขึ้น
13. มีข้อบกพร่องน้อย และยากแก่การบุบสลาย มีการสาธิตและการทดลองก่อนการใช้เสมอ

อังศุมาลิน ดิดตระกูลชัย อนงค์ณัฐ ยิ้มจาง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564) กล่าวถึง สื่อการเรียนการสอน (Instructional Media) ว่าเป็นตัวกลางที่ช่วยนำความรู้ไปสู่ผู้เรียนทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. สื่อที่เป็นเครื่องมือและอุปกรณ์ (Hardware) เช่น เครื่องฉายสไลด์ โทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น สื่อประเภทนี้ต้องอาศัยความรู้ในแบบต่างๆมาป้อนผ่านเครื่องมือไปสู่ผู้เรียน
2. สื่อที่เป็นวัสดุ (Software) เป็นวัสดุสิ้นเปลืองที่ใช้แล้วหมดไป เช่น फिल्मสไลด์ फिल्मถ่ายภาพ รูปภาพ แผ่นที่ ลูกโลกจำลอง เป็นต้น สื่อประเภทนี้มีความสำคัญมาก เพราะเป็นสื่อที่เก็บความรู้ที่ครูต้องถ่ายทอดสู่ผู้เรียน ในลักษณะของภาพ เสียง และตัวอักษร ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

3. สื่อที่เป็นเทคนิคหรือวิธีการสอนแบบต่างๆ (Techniques or Method) ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆที่ครูและนักเรียนร่วมกันจัดขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียน เช่น เกมการศึกษาบทบาทสมมติและกรณีตัวอย่าง เป็นต้น

นันทิยา น้อยขุน (2563) ได้แนะนำหลักการเลือกสื่อการเรียนการสอนและหลักการเตรียมสื่อการเรียนการสอนไว้ว่า ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดประสงค์ของเรื่องที่จะสอน เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน เหมาะสมกับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆเลือกสื่อที่หาง่ายมีประสิทธิภาพ ใช้สื่อ

ตามความเหมาะสม ตรงกับเนื้อหาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่ถูกต้อง เป็นสื่อที่ใช้การได้ดี คຸ້ມກັບราคา คຸ້ມກັບเวลา มีความสอดคล้องกับวิธีการสอนและผู้สอนมีประสบการณ์ในการใช้ก่อน สอนจริง

สรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กมาก สถานศึกษาจึงต้องจัดหาสื่อให้พร้อมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กอาจจะ เป็นสื่อที่จัดซื้อ มา หรือครูจัดทำเอง ซึ่งการเลือกใช้สื่อจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น ประโยชน์และประสิทธิภาพในการเล่น รวมถึงต้องคำนึงถึงความประหยัดทรัพยากรด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้ทบทวนทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย เพื่อสร้างความเข้าใจในแก่นแท้ขององค์ความรู้ เพื่อ นำไปสู่การวิเคราะห์พัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้อย่างรอบคอบ

## บริบทการศึกษาของโรงเรียนกิตติวิทยา

### ประวัติความเป็นมาของโรงเรียนกิตติวิทยา

โรงเรียนกิตติวิทยา จังหวัดตราด ได้ก่อตั้งมายาวนานกว่า 80 ปี เป็นโรงเรียนเอกชนแห่งแรก ของจังหวัดตราด โดยเมื่อวันที่ 16 มิถุนายน พ.ศ. 2484 นายทะ นิรันดร์พานิช สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรคนแรกของจังหวัดตราด ได้รับอนุญาตจากรัฐบาลให้จัดตั้งโรงเรียนกิตติวิทยา (กิตติ เป็นชื่อนายาได้รับประทานจากเจ้าประคุณท่านเจ้าคุณวิมลเมธาจารย์ โดยมีชื่อเต็มว่า กิตติ กาโร) ที่อาคาร เรือนไม้ชั้นเดียว ถนนธนเจริญ ต.บางพระ อ.เมืองตราด จังหวัดตราด เปิดสอนในระดับ ประถมศึกษามัธยมศึกษาทั้งสิ้น 20 คน ต่อมานายทะได้มอบหมายให้ นายกิตต์ นิรันดร์พานิช บุตรชาย เป็นผู้บริหาร ตั้งแต่วันที่ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2503 ซึ่งในขณะนั้นมีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 58 คน ด้วย ปณิธานอันมุ่งมั่นที่จะพัฒนาทั้งด้านความรู้ ความสามารถ ให้กับเด็กๆ ในจังหวัดตราด ทั้งยังนำ ความทันสมัยต่างๆ เข้ามาใช้ในระบบการเรียนการสอน ทำให้โรงเรียนกิตติวิทยาเจริญก้าวหน้าและมีชื่อเสียงตามลำดับ จำนวนนักเรียนเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง ทำให้สถานที่เดิมคับแคบเกินรองรับจำนวน นักเรียนที่เพิ่มขึ้นได้ โรงเรียนได้ขอย้ายมาอยู่ที่อาคารเรือนไม้สองชั้นในบริเวณ วัดไผ่ล้อม โดย ได้รับอุปการะจากพระคุณเจ้าพระบูรเขตต์คณาจารย์ และพระราชเขมากร เมื่อวันที่ 10 กันยายน พ.ศ. 2506 ขณะนั้นเปิดสอนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 มีนักเรียน 195 คน ส่วนที่เดิมเปิดสอนระดับ อนุบาลมีนักเรียน 75 คน ต่อมาในวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2519 โรงเรียนได้รับอนุญาตจากทาง ราชการให้ย้ายโรงเรียนทั้งสองแห่งมารวมกันที่ ถ.กิตติพัฒนา ต.วังกระแจะ อ.เมืองตราด จ.ตราด ซึ่งเป็นสถานที่ตั้งปัจจุบัน

### สัญลักษณ์ของโรงเรียน

ข้อมูลเฉพาะ โรงเรียนกิตติวิทยา (ก.ว.), Kittiwittaya (K.W.)  
 วันที่ก่อตั้ง 16 มิถุนายน 2484  
 ที่ตั้ง 6 ถนนกิตติวิทยา ต.วังกระแจะ อ.เมืองตราด จ.ตราด 23000  
 ตราประจำโรงเรียน



วงกลม 2 วงซ้อนกัน ภายในวงกลมมีสัญลักษณ์รูปเทวดา มือขวาถือคอบเพลิง หมายถึง แสงสว่างแห่งชีวิต มือซ้ายถือประกาศนียบัตร หมายถึง ความสำเร็จทางการศึกษา ระหว่างเส้นรอบวงของวงกลมทั้งสองด้านบนเขียนชื่อเต็มโรงเรียน ด้านล่างเขียนชื่ออำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด

ปรัชญาประจำโรงเรียน “เรียนดี มีคุณธรรม” หมายถึง การมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน รอบรู้ทันสมัย สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ยึดมั่นในศีลธรรมอันดี ตามจารีตประเพณีอันดีงาม มีความจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

คติประจำโรงเรียน พึ่งตนเองมีวินัยใจซื่อสัตย์ อดทนประหยัดขยันหมั่นเพียรหา  
 ไม่จนความคิดจิตเมตตา เป็นนักรักกีฬาหาความรู้อยู่ร่วมกัน

ธงประจำโรงเรียน



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สีประจำโรงเรียน

สีแดง สีขาว

สีแดง คือ มิเลือนนักกีฬา

สีขาว คือ ความบริสุทธิ์

### เป้าหมาย พันธกิจ และสำนักจากผู้บริหาร

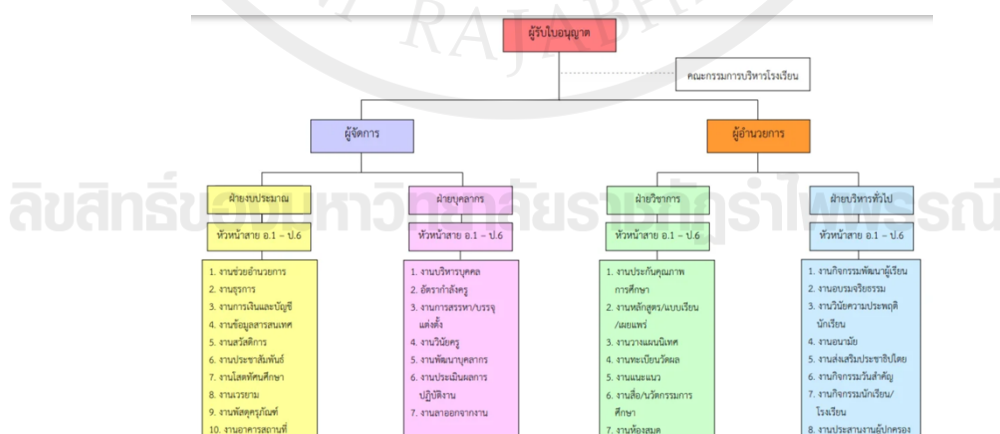
เรียนเล่น อย่างมีความสุข คือแนวทางที่เราต้องการนักเรียนของเรา รู้สึกตลอดเวลาที่อยู่ภายในสถานที่แห่งนี้ โรงเรียนที่เป็นเสมือนบ้าน ครูที่เปรียบเสมือนพ่อแม่คนที่สอง นักเรียนที่เปรียบเสมือนลูกๆ ในบ้าน สถานที่แห่งนี้ไม่ใช่เพียงสถานศึกษา แต่คือบ้านหลังใหญ่ ครอบครัวใหญ่ ที่มีความพร้อมในการอบรมสั่งสอนและส่งเสริมพัฒนาการของลูกๆ ในทุกด้าน

เด็กเปรียบเสมือนผ้าขาวที่พร้อมได้รับการแต่งแต้มลวดลายสีสัน ผ้าผืนนั้นจะสวยงาม มีคุณค่าได้ ต้องเกิดจากผู้ขีดเขียนที่มีความรู้ ความสามารถ และใส่ใจแต่งแต้มลวดลายสีสันลงไปด้วยใจรักอย่างแท้จริง เพื่อให้ลูกของเราเติบโตไปเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคม เพียบพร้อมไปด้วยความรู้ความสามารถ เข้มแข็งทั้งร่างกาย จิตใจ กิริยามารยาทสง่างาม และมีความสุขในการใช้ชีวิต พร้อมเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์แบบ

เด็กที่ดี คือกำลังที่สำคัญของชาติในการสร้างเด็กคนหนึ่งให้เติบโตเป็นคนดีมีคุณภาพของสังคม ไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ก็ไม่ใช่ยากเกินไป นอกจากการใส่ใจในด้านวิชาการเป็นหลักคงไม่เพียงพอให้ลูกๆ ของเราเป็นคนเก่งที่มีคุณภาพได้ ความรัก ความเข้าใจในธรรมชาติของเด็กแต่ละคน ก็มี ความสำคัญเช่นกัน

เด็กๆ ทุกคนเปรียบเสมือนลูกของเรา ที่พ่อแม่จะตั้งใจมอบสิ่งที่ดีที่สุดให้กับลูก เพื่อให้มีพัฒนาการสมวัย มีรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และความสุข เหล่านี้คือสิ่งที่เราปรารถนา เพื่อให้ลูกๆ ของเรามีความสุขที่สุดในวัยแห่งการเรียนรู้ เพื่อเป็นรากฐานที่เข้มแข็งในการเติบโตต่อไปในอนาคต

### โครงสร้างการบริหาร



## ผลงานอันโดดเด่นของโรงเรียนกิตติวิทยา



### งานสวนพฤกษศาสตร์

ป้าภูมิรักษ์ สวนพฤกษศาสตร์ หนึ่งความภูมิใจของเรา ที่ใช้เวลาสร้างกว่า 30 ปี จึงสมบูรณ์ อย่างที่เห็นในปัจจุบัน ทั้งยังได้รับป้ายพระราชทานจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ว่าเป็น "สวนพฤกษศาสตร์โรงเรียนแห่งเดียวในจังหวัด ตราด และเป็น 3 โรงเรียนแรกในประเทศไทย"

### หลักสูตรการเรียนการสอน

เราให้ความสำคัญกับพัฒนาการของเด็กอย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูที่ดี ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคน ให้ได้ ผลสัมฤทธิ์เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ใช้ความรัก ความเอื้อ ออาทรและความเข้าใจ เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความภาคภูมิใจในคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ เป็นเยาวชนที่มี คุณธรรม พร้อมเติบโตเป็นพลเมืองดี ดังปรัชญาการศึกษาของโรงเรียนกิตติวิทยา คือ “เรียนดี มี คุณธรรม”

เรียนดี หมายถึง การมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน มีความรอบรู้ทันสมัย รู้จักความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม

มีคุณธรรม หมายถึง การมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ยึดมั่นในศีลธรรม เคารพ กฎหมาย และจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

### หลักสูตรการเรียนการสอน (ปฐมวัย)

8.15 น. กิจกรรมเข้าแถวเคารพธงชาติ/สวดมนต์และออกกำลังกายประกอบเพลง

- 8.40 น. ตื่นนอน นั่งสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ สนทนาทบทวนการ  
อบรม กิจกรรมหน้าเสาธง พุศุข แลกเปลี่ยนข่าวสารสำคัญที่น่าสนใจ
- 9.00 น. ชั่วโมงเรียนรู้ ทำกิจกรรมการเรียนรู้การสอนของระดับปฐมวัย ตามตาราง  
กิจกรรมประจำวัน โดยเน้น นักเรียนเป็นศูนย์กลาง และมีส่วนร่วม  
“เรียนเหมือนเล่น เน้นความสุข”
- 11.10 น. รับประทานอาหารกลางวัน นอนหลับพักผ่อน หลังตื่นนอนรับประทานอาหาร  
ว่างที่โรงเรียนจัดเตรียมให้
- 14.30 น. ชั่วโมงการเรียนรู้ภาคบ่าย ทำกิจกรรมการเรียนรู้การสอนของระดับปฐมวัย  
ตามตารางกิจกรรมประจำวัน
- 15.30 น. เลิกเรียน เตรียมตัวกลับบ้าน

โดยมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย มีคุณธรรม จริยธรรม ยึดหลัก  
เศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และความเจริญก้าวหน้าทาง  
วิทยาการ มีทักษะ และศักยภาพในการจัดการ ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงาน ได้เหมาะสมกับ  
สถานการณ์ มีทักษะชีวิตและสามารถปรับตัวให้ทันเทคโนโลยี สามารถดูแลตนเองให้มีสุขภาพกาย  
สุขภาพจิต และบุคลิกภาพที่ดี เป็นพลเมืองดีของสังคม ยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตย  
อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีจิตสาธารณะ มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ  
วัฒนธรรมและประเพณีอันดีงาม

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มณฑพร พันธุ์แก้ว (2562) ที่ได้กล่าวว่า จากการศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุด  
กิจกรรมสร้างสรรค์ตามแนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน พบว่า กิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้าง  
ขึ้นสามารถที่จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีมากขึ้น เด็กมีความสุขกับการเรียนมากขึ้น เพราะ  
แนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีส่วนช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ทั้ง  
ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ธนวัฒน์ พูลเขตนคร นิตยา นาคอิน และ พิษญาภา ขงสร้อย (2564 : 327) ทำการศึกษาเรื่อง  
การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนใน  
ยุคดิจิทัล นวัตกรรมและก้าวกระโดดในเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี  
อย่างกะทันหัน ซึ่งนอกจากจะกระทบต่อเศรษฐกิจแล้ว ยังกระทบต่อการดำรงชีวิตของผู้คนใน  
ประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัลมากมายในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้าน  
การศึกษาและการสอนในสถาบันการศึกษา การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การเดินทาง การใช้

ข้อมูลเพื่อการบริหารและการจัดการงาน เทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนเกี่ยวข้องในทุกด้านของชีวิตประจำวัน ดังนั้นคนหนุ่มสาวควรเรียนรู้และเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อจะได้ตระหนักและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ และสอดคล้องกับความต้องการของกำลังคนและปัจจัยภายในแห่งศตวรรษที่ 21 จากนโยบายเปลี่ยนประเทศเป็น Thailand 4.0 ยุทธศาสตร์ 20 ปี พ.ศ. 2560-2579 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ครั้งที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 และวิฤตสังคมผู้สูงอายุ ล้วนมีผลกระทบต่อการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ เทคโนโลยีดิจิทัลใดที่สามารถใช้พลิกโฉมการศึกษาและการเรียนรู้จากระบบการศึกษาแบบเดิมๆ สู่อีกาสทางการศึกษาที่มีมาตรฐานระดับโลก และการเข้าถึงบริการการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไปในรูปแบบในชีวิตประจำวัน ทุกที่ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล . เป็นการเตรียมกำลังคนสำหรับยุคดิจิทัลในระยะยาว ในขณะที่โลกาภิวัตน์มาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล สิ่งนี้ทำให้โลกแคบลงและก่อให้เกิดการไหลเข้าของวัฒนธรรมต่างประเทศตะวันตกและตะวันออกเข้ามาในประเทศไทยในอัตราเร่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (แผนปฏิบัติการเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล 5 ปี พ.ศ. 2561-2565) ด้วยความสำคัญดังกล่าว สถาบันการศึกษาจึงจำเป็นต้องเน้นการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมหาวิทยาลัยและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามหลักการและแนวคิดของ 3R x 7C, 3R คือ Reading (อ่านออก), WRiting (การเขียน), ARithmetics (การคิด) และ 7C คือ Creativity & Innovation (ทักษะเชิงสร้างสรรค์ และนวัตกรรม), ความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural) ทักษะการทำความเข้าใจ กระบวนทัศน์ที่แตกต่างกัน) การทำงานร่วมกัน การทำงานเป็นทีมและความเป็นผู้นำ (ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และความเป็นผู้นำ) การสื่อสาร ข้อมูลและความรู้ด้านสื่อ (ทักษะในการสื่อสาร ข้อมูลและความรู้ด้านสื่อ) คอมพิวเตอร์และความรู้ด้านไอซีที (ทักษะคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ), ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)

กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐ์ (2558 : 414) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เก็บข้อมูลด้วยวิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method) มีขั้นตอนการวิจัย 4 ขั้นตอนคือ 1) ศึกษาความคิดของผู้เชี่ยวชาญและครูมัธยมศึกษา 2) พัฒนารูปแบบฯ 3) ทดลองใช้รูปแบบฯ และ 4) รับรองรูปแบบฯ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 คน ครู

มัธยมศึกษาจำนวน 350 คน กลุ่มทดลองใช้รูปแบบฯ เป็นครูมัธยมศึกษาสังกัด สข. จำนวน 8 คน ใช้ระยะเวลาทดลอง 16 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิตินอนพาราเมตริก (The Wilcoxon Signed Ranks Test) และข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษา มี 8 องค์ประกอบคือ 1) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 2) ผู้เรียน 3) ผู้สอน 4) ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสาร 5) เนื้อหา 6) กลยุทธ์การเรียนการสอน 7) สื่อและเทคโนโลยี และ 8) การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนการออกแบบการเรียนการสอน 12 ขั้นตอนได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมาย 2) วิเคราะห์ผู้เรียน 3) วิเคราะห์บริบท 4) กำหนดเนื้อหาตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิด 5) กำหนดจุดประสงค์ 6) กำหนดภาระงาน/เครื่องมือวัดและเกณฑ์ 7) กำหนดกลยุทธ์การเรียนรู้กลับด้าน 8) เลือกสื่อการเรียนรู้ 9) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้กลับด้าน 10) พัฒนาสื่อและเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 11) นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้สอน และ 12) ประเมินการเรียนการสอน 2. ผลการทดลองใช้รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิดฯ พบว่า 2.1 ครูกลุ่มทดลองใช้รูปแบบฯ มีคะแนนความรู้ความเข้าใจในการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิดฯ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2.2 ครูกลุ่มทดลองใช้รูปแบบฯ สามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้กลับด้านหลังจากการใช้รูปแบบฯ และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดี 2.3 ครูกลุ่มทดลองใช้รูปแบบฯ เห็นว่ารูปแบบมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ และนักเรียนจำนวน 315 คนซึ่งเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้กลับด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 3. ผู้ทรงคุณวุฒิให้การประเมินรับรองรูปแบบฯ อยู่ในระดับดีมาก

วัชร โพธิ์ธรรม (2556 : 35) ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบเนื้อหาบทเรียนและการสร้างสื่อการสอนเกี่ยวกับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนสำหรับวิชาการเขียนภาษาอังกฤษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเนื้อหาบทเรียนเกี่ยวกับ ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนสำหรับวิชาการเขียนภาษาอังกฤษ สร้างสื่อประกอบการสอนทั้งที่เป็นเอกสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้บทเรียนที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนสำหรับวิชาการเขียนภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 ตามหลักสูตรของสาขาวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารสากล ระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 60 คนหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้ทดลองใช้บทเรียน ทำแบบฝึกหัดชนิดข้อเขียน

ตอบแบบสอบถามชุดแรก ใช้แบบฝึกหัดชนิดออนไลน์ และตอบแบบสอบถามชุดที่สองแล้ว ข้อมูลได้รับการวิเคราะห์และปรากฏผลดังต่อไปนี้ 1) ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดแรก พบว่า ความพึงพอใจโดยเฉลี่ยของนักศึกษาที่มีต่อเนื้อหาบทเรียนรายวิชาการเขียนความเรียงภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยรวม 3.15 จากคะแนนเต็ม 5 หรือคิดเป็นร้อยละ 63 2) ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดแรก ยังพบอีกว่าความพึงพอใจโดยเฉลี่ย ของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกหัดชนิดข้อเขียนของรายวิชาการเขียนความเรียงภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยรวม 3.38 จากคะแนนเต็ม 5 หรือคิดเป็นร้อยละ 67.67 และ 3) ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่สอง พบว่านักศึกษารู้สึกพึงพอใจต่อแบบฝึกหัดออนไลน์ในภาพรวมในระดับมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 3.65 จากคะแนนเต็ม 5 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.98 ผลการเปรียบเทียบพบว่าความแตกต่างระหว่างค่าคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกหัดชนิดออนไลน์กับแบบฝึกหัดชนิดข้อเขียนมีค่าเท่ากับ 0.27 คะแนนหรือต่างกันคิดเป็นร้อยละ 5.3 1 ซึ่งบ่งชี้ว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อแบบฝึกหัดชนิดออนไลน์มากกว่าชนิดข้อเขียนแบบดั้งเดิม

อังศุมาลิน ดิตตระกูลชัย อนงค์ณัฐ ยิ้มจิ้ง และ สุชานาฏ ไชยวรรณ (2564 : 159) ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านภาษาไทยของเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาทักษะความสามารถทางด้านภาษาและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย 2) เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถทางด้านภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย 3) เพื่อทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถทางด้านภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลโกรกพระ อำเภอโกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย สื่อการเรียนรู้ภาษาไทย แบบประเมินทักษะด้านภาษาไทย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัย พบว่า 1) การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย สื่อภาษาไทย ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล 2) การสร้างสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 6 ชุด และแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 6 หน่วย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ส่วนแบบประเมินทักษะด้านภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 3) ผลการทดลองใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะ ด้านภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย มีค่า

คะแนนอยู่ในระดับดี มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ โดยมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

ภักคันธ์ ยอดสิงห์ (2560) ศึกษาเรื่องการออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการทำงานครั้งนี้ 3 ประการ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาทักษะความสามารถทางด้านภาษาและสื่อการเรียนรู้ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี 2) เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี 3) เพื่อสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ สำหรับ เด็กอายุ 3-6 ปี ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กอายุ 3-6 ปี มีการพัฒนาการที่รวดเร็วมาก และเป็นวัยที่ต้องการการเรียนรู้มาก สิ่งที่จะช่วยในการเรียนรู้ต่างๆ ของเด็ก คือ สื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็น ตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่ ที่ช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะทางด้านภาษาจะเป็นสื่อประเภทเกม เพราะเนื่องจากช่วงวัยนี้ เป็นวัยที่ ต้องการการเรียนรู้ ชอบเล่น และการเล่นของเด็กเป็นวิธีการที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ได้ดีที่สุด ดังนั้น จึงออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จาก การศึกษาการเรียน ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กควรเน้นที่คำศัพท์พื้นฐาน และประโยคง่ายๆ ทางผู้วิจัย จึงออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการ์ด ที่เน้นไปทางคำศัพท์เพื่อเป็นพื้นฐานให้เด็กสามารถจดจำศัพท์สิ่งที่อยู่ รอบๆตัวได้ ผลงานการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี คือ เด็กจะได้รับพัฒนาการทางด้านภาษาภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็น ด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เด็กๆ จะได้ตะลุยคำศัพท์ในหมวดต่างๆ 5 หมวดด้วยกัน ได้แก่ หมวดสัตว์ หมวดผลไม้ หมวดร่างกาย หมวดของใช้และเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน และหมวดกิจวัตร ทำทางต่างๆ นอกจากนี้ยังมีการ์ด พิเศษที่จะช่วยเพิ่มความสุขและอุปสรรค ให้เด็กได้เรียนรู้ ทั้งยังฝึกกระบวนการคิด การสังเกต และ การจำอีกด้วย เกมการ์ดนี้เด็กสามารถเล่นได้อย่างสนุกสนาน และได้เรียนรู้คำศัพท์ในหมวดต่างๆ ควบคู่กัน เด็กสามารถเรียนรู้การเล่นได้จากคุณครูหรือผู้ใหญ่ที่ช่วยสอน หลังจากที่เล่นจนสามารถ เข้าใจวิธีการเล่นได้ เด็กๆจะสามารถเล่นเกมนี้ได้ด้วยตัวเอง ใน ส่วนของเรื่องสีสัน ใช้สีสดใส ความ หลากหลายของสี และมีลวดลายบนการ์ดและบรรจุภัณฑ์ ซึ่ง สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี

ชุติมา งามพิพัฒน์ (2562) การศึกษาและออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลักษณะสื่อการเรียนรู้ เพื่อเสริมทักษะทางด้าน ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย 2) เพื่อการออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ

ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) 1) กลุ่มเป้าหมาย เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและ ผู้ปกครอง จำนวน 6 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า ประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเล่น อยู่ในระดับมากที่สุด ( $x = 4.70$ , S.D. = 0.47) / กลุ่มเป้าหมายเด็กปฐมวัย จำนวน 10 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสังเกต พฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการด้านร่างกาย อยู่ในระดับที่มากที่สุด ( $x = 4.57$ , S.D. = 0.57) 2) การออกแบบสื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 รูปแบบ นำมาออกแบบ Sketch design เพื่อนำไปประเมินหาความเหมาะสมของรูปแบบสื่อการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จำนวน 6 คน ผลการวิเคราะห์ พบว่า รูปแบบที่ 1 ด้านขนาดและ สัดส่วนอยู่ในระดับที่มากที่สุด ( $x = 4.55$ , S.D. = 0.50) มีความเหมาะสม นำไปผลิตต้นแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ 3) กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้สอนเด็กปฐมวัย และผู้ปกครอง จำนวน 40 คน ผลการวิเคราะห์พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็น ร้อยละ 75.00 มี อายุระหว่าง 41 – 50 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50 มีสถานภาพสมรส จำนวน 24 คน คิด เป็นร้อยละ 60.00 มีรายได้ระหว่าง 15,001 - 20,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 และ เป็นผู้ปกครอง จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50 ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์สามารถดึงดูด ความสนใจให้เด็กมาเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $x = 4.35$ , S.D. = 0.66)

วาสนา เกษประทุม และวารภรณ์ ไทยมา (2566) ศึกษาเรื่องการสร้างสื่อการสอนมัลติมีเดีย แบบภาพจำคำบัญชีพื้นฐานเพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านของเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสื่อการสอนมัลติมีเดียแบบภาพจำสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเด็กปฐมวัย 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านคำบัญชีพื้นฐานของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง การใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียแบบภาพจำในการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย เพื่อนำไปเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ใน ด้านต่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 จำนวน 12 โรงเรียนมีนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 3 รวม 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อการสอนมัลติมีเดียแบบภาพจำคำบัญชีพื้นฐานของเด็กปฐมวัย แผนการจัดกิจกรรมและแบบประเมินทักษะการอ่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ร้อยละการทดสอบค่าทีและวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างสื่อการสอน มัลติมีเดียประกอบไปด้วยขั้นตอนดังนี้ 1.ขั้นวิเคราะห์ เนื้อหากำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และ กิจกรรมการเรียนการสอน 2.ขั้นออกแบบนำคำบัญชีพื้นฐานและรูปภาพสื่อมาวางแผนตามรูปแบบ โครงสร้างของสื่อมัลติมีเดียในโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ตกแต่งภาพเคลื่อนไหว เลือกพื้นหลังและ

ใส่รูปคำบัญชีพื้นฐานเพิ่มรูปแบบเคลื่อนไหวใส่เสียงเพลงและเสียงคำอ่าน 3.ชั้นประเมินผลต่อการสอนมัลติมีเดียนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาตรวจสอบคุณภาพผลการพิจารณาคุณภาพสื่อการสอนจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะด้านการอ่านคำบัญชีพื้นฐานโดยใช้มัลติมีเดียแบบภาพจำเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การทดสอบค่าที่ พบว่า คะแนนหลังเรียนโดยใช้สื่อการสอนมัลติมีเดียแบบภาพจำเท่ากับ 8.68 คะแนนสูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเท่ากับ 4.32 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิจิตรตา ไปะสง และ สุพัตรา พักอ่อน (2564 : 195) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อโดยใช้กิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการเป็นฐาน สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อโดยใช้กิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการเป็นฐาน สำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อที่ใช้กิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 - 2 โรงเรียนวัดบ้านอ้อ อำเภอผักไห่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา รวมทั้งหมดจำนวน 18 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษานปฐมวัย ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ นวัตกรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล จำนวน 8 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการเป็นฐานกิจกรรม จำนวน 12 กิจกรรม และแบบบันทึกพฤติกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E1/E2 และวิเคราะห์ความแตกต่างของพัฒนาการก่อนและหลังการจัดกิจกรรมฯ โดยใช้สถิติ t-test แบบ dependent ผลการวิจัย พบว่า (1) กิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการเป็นฐาน สำหรับเด็กปฐมวัย ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.29/85.55 และ (2) นักเรียนมีพัฒนาการหลังการจัดกิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการเป็นฐานสูงขึ้นจากก่อนการจัดกิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิชัย ระวังวัน (2564 : 167) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษา สำหรับเด็กปฐมวัย บนสมาร์ตโฟน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอปพลิเคชันการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยบนสมาร์ตโฟน 2) ประเมินประสิทธิภาพของสื่อแอปพลิเคชันการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยบนสมาร์ตโฟน 3) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานสื่อแอปพลิเคชันการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยบนสมาร์ตโฟน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ประเมินประสิทธิภาพจำนวน 4 คน และกลุ่มที่ประเมินความพึงพอใจ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยบนสมาร์ตโฟน แบบประเมินประสิทธิภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์

ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิจัยพบว่า (1) สื่อแอปพลิเคชันการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถนำไปใช้งานกับเด็กปฐมวัยได้จริง (2) ประสิทธิภาพของสื่อแอปพลิเคชันการเรียนรู้เสริมทักษะคำศัพท์ 3 ภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยบนสมาร์ตโฟน ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.49$ ) (3) การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ ผลประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=4.31$ )

สมจิต จันทรฉาย (2557 : 95) ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน การออกแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย ความรู้พื้นฐานการออกแบบการเรียนการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการสอน ระบบการเรียนการสอน และปัจจัยพื้นฐานในการออกแบบการเรียนการสอน กระบวนการออกแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์การเรียนการสอน การออกแบบการเรียนการสอน และการประเมินการเรียนการสอน เป็นความรู้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ประกอบด้วย นวัตกรรมการออกแบบการเรียนการสอน รูปแบบการเรียนการสอน บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และการวิจัยและพัฒนาการเรียนการสอน “การเรียนการสอน ” “ การสอน ” และ “ การเรียนรู้ ” ในความหมายเพื่อแสดงถึงการดำเนินการเพื่อสร้างผลการเรียนรู้ แต่ใช้ต่างกันบริบทของการดำเนินการ “การเรียนการสอน ” เป็นคำที่ใช้เป็นหลักเพราะเป็นคำกลาง ๆ เพื่อแสดงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน ส่วนคำว่า “ การสอน ” ใช้ในบริบทที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง และ “ การเรียนรู้ ” ใช้ในบริบทที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตำราการออกแบบ และพัฒนาการเรียนการสอนฉบับนี้ ได้นำไปใช้กับนักศึกษาสาขาวิชาหลักสูตรและการสอนครั้งแรกเมื่อภาคเรียนที่ 3/2555 และปรับปรุงจนมีความสมบูรณ์และนำมาใช้อีก ครั้งในภาคเรียนที่ 3/2556 ผู้เขียนจึงหวังว่าตำราเรื่อง การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจได้นำไปประยุกต์ใช้ทั้งในการศึกษาและการปฏิบัติงานในหน้าที่ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561 : 48) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ผ่านเกม (Games- Based Learning Objects) เพื่อเพิ่มความเข้าใจสื่อการเรียนรู้ในเรื่อง กฎระเบียบ ข้อปฏิบัติ และ สิทธิที่ได้รับ แก่เด็กและเยาวชนที่อยู่ระหว่างการเข้ารับการบำบัด เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมๆกัน ซึ่งการเรียนรู้ในรูปแบบนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ความสนุกสนานเป็นตัวดึงดูดผู้เรียนให้อยู่กับบทเรียน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ โดยงานวิจัยนี้เป็นการสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม ใช้โปรแกรม Unity แนวเกมมุมมองบุคคลที่ 3 ประเภท 2.5 มิติ จากการทดสอบผู้เล่นที่เป็นเยาวชน 30 คน เล่นเกมและตอบ

แบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกมน พบว่าในการเพิ่มทักษะเพื่อการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ เช่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมที่เกิดจากความมั่นใจในตนเองของผู้เรียนคือ ขณะที่กำลังเรียนรู้ทราบว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ มีความมั่นใจในสมรรถนะตนเอง มีการใช้สัญชาตญาณ และมีอิสระในการตัดสินใจจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น จากต้นแบบสื่อการเรียนรู้ข้างต้นจะนำไปสู่การออกแบบเกม การออกแบบบทเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในกิจกรรมเล็กๆ ที่สร้างขึ้น นำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ยั่งยืน เพราะการเรียนรู้ในจุดเล็กๆ จะเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะสั้นเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป

Marina Papastergiou (2009) ศึกษาเรื่อง การเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐานในการเรียนวิทยาการคอมพิวเตอร์ในระดับมัธยมศึกษา : ผลกระทบต่อประสิทธิภาพทางการศึกษาและแรงจูงใจของนักเรียน ซึ่งในการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเรียนรู้แนวคิดหน่วยความจำคอมพิวเตอร์ซึ่งได้รับการออกแบบตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและสาระสำคัญของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ของประเทศกรีซ เปรียบเทียบกับแอปพลิเคชันที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งรวมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในการเรียนรู้ที่เหมือนกันแต่ไม่มีการเรียนโดยการใช้เกม นอกจากนี้การศึกษาในครั้งนี้ยังได้สำรวจความแตกต่างทางเพศที่อาจเกิดขึ้นในด้านประสิทธิภาพในการเรียนโดยการใช้เกมและการสร้างแรงจูงใจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ กลุ่มที่ได้เล่นเกม คือ กลุ่ม A, N, = 47 และกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกม (กลุ่ม B, N = 41) ทดสอบความรู้เกี่ยวกับหน่วยความจำคอมพิวเตอร์ (CMKT) เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าวิธีการเล่นเกมมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องหน่วยความจำคอมพิวเตอร์และสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากกว่าวิธีการที่ไม่ใช่เกม เพศชายและเพศหญิงมีผลสำเร็จทางการเรียนโดยการใช้เกมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และว่าสร้างแรงจูงใจในเพศชายและเพศหญิงเท่ากัน ผลการวิจัยพบว่าภายในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยไม่มีตัวแปรด้านเพศ

Han-Yu Sung, Gwo-Jen Hwang, Chi-Jen Lin, & Ting-Wei Hong (2017) ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพในวรรณกรรมของขงจื้อ : การทดลองการเรียนโดยการใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและแนวคิดในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยวรรณกรรมของขงจื้อเป็นหลักสูตรที่สำคัญในหลักสูตรเอเชียศึกษาในชุมชนชาวจีนและทั่วโลก นักเรียนต้องเรียนรู้ความคิดรวบยอดของขงจื้อที่มีประวัติศาสตร์โลกและจิตวิญญาณของประเทศจีน อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรม ขณะเดียวกันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการเรียนรู้กับเกมคอมพิวเตอร์เป็นพื้นที่ที่หลังพัฒนาอย่างรวดเร็ว และเป็นเรื่องที่น่าสนใจในการวิจัยและพัฒนาทางด้าน

การศึกษา ซึ่งการศึกษาหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานเนื้อหาการเรียนรู้เข้ากับการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานอาจส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้การเรียนโดยใช้เกมจะกระตุ้นความตั้งใจในการเรียนของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงได้มีการพัฒนาเกม 2 มิติ เพื่อใช้ในการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้เรียนวิชาเกี่ยวกับวรรณกรรมของขงจื้อในโรงเรียนประถมในเมืองไทเป ดำเนินการทดลองเพื่อประเมินประสิทธิผลของวิธีการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน โดยกำหนดให้ควบคุมให้มีกลุ่มที่เรียนโดยการใช้เกมเป็นฐาน ในขณะที่กลุ่มควบคุมได้เรียนรู้ด้วยระบบการเรียนรู้แบบเดิม ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน มีกลยุทธ์การเรียนรู้ในเชิงลึก และการยอมรับเทคโนโลยีด้วยเหตุนี้จึงสรุปได้ว่า การเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดและความหมายของการเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Pinter (1977) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอน โดยใช้เกมการศึกษา และสอนโดยตำราแก่นักเรียนระดับ 3 ใน เพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการทดลอง พบว่า 1) กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา 2) นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา 3) กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำรา 4) นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลาง และต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำรา 5) เด็กผู้หญิงมีมโนภาพแห่งตนในการร่วมมือมากกว่าเด็กชาย

Kneipp et al. (2010) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลกระทบของบุคลิกภาพของครูที่มีต่อคุณภาพการศึกษาของนักเรียน ที่มหาวิทยาลัยนอร์ทเวสเทิร์น มลรัฐหลุยเซียนา ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยใช้ครูระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 63 คน เพื่อทำแบบทดสอบคุณลักษณะหลักห้าประการ (The Big Five Personality Test) และดูจากผลประเมินที่ครูได้รับจากนักเรียนที่ตนเคยสอนในเวลาสองปีที่ผ่านมา พบว่า บุคลิกภาพของครูมีผลต่อการรับรู้และการสื่อสารระหว่างครูและนักเรียน อีกทั้งยังพบว่าครูที่มี บุคลิกภาพในทางบวก กล่าวคือ มีความน่าเชื่อถือ ช่วยเหลือเกื้อกูลและเป็นห่วงเป็นใยต่อลูกศิษย์จะ สามารถเข้าถึงลูกศิษย์ได้ดีกว่าและสามารถสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนได้มากกว่าครูที่มีเพียง ความรู้ทางด้านการสอนแต่ขาดบุคลิกภาพทางบวก

Kaufhold & Johnson (2005) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ความฉลาดทางอารมณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นได้ของครูระดับประถมศึกษา จุดประสงค์ของงานวิจัยนี้เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับความฉลาดทางอารมณ์และปัญหาของครูระดับประถมที่อาจเกิดขึ้น ได้โดยศึกษากับครูประถมที่มีความแตกต่างกันในประสบการณ์การทำงานและระดับการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ครูที่

จบระดับ การศึกษาปริญญาโทเห็นว่าตนเองมีความนับถือเคารพตนเองทักษะการจัดการความเครียด และการจัดการอารมณ์โกรธสูงกว่า ในขณะที่ครูจบปริญญาตรีเห็นว่าตนเองมีทักษะการยืนยันใน ความคิดของตนเองที่สูงกว่า

Erikson H. Erikson (1968) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ได้กล่าวว่า เด็กในวัยนี้สามารถที่จะสร้าง จินตนาการของตนขึ้นมาได้และมีความคิดริเริ่มเป็นของตนเอง อยากทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เด็กใน วัยนี้ต้องการความมีอิสระโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ มีการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดตน เด็กจะชอบซักถามสิ่งต่างๆ ที่ตนเองอยากรู้ ชอบที่จะสำรวจสิ่งต่างๆ ซึ่งสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการ สร้างสรรค์กิจกรรม เป็นเรื่องที่สำคัญในการสร้างการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้แก่เด็ก เช่น การพัฒนาในเรื่องของการสื่อสาร การเข้าสังคม และรวมไปถึงในเรื่องของสติปัญญา ช่วยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก สำหรับเด็กใน ทุกช่วงวัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี