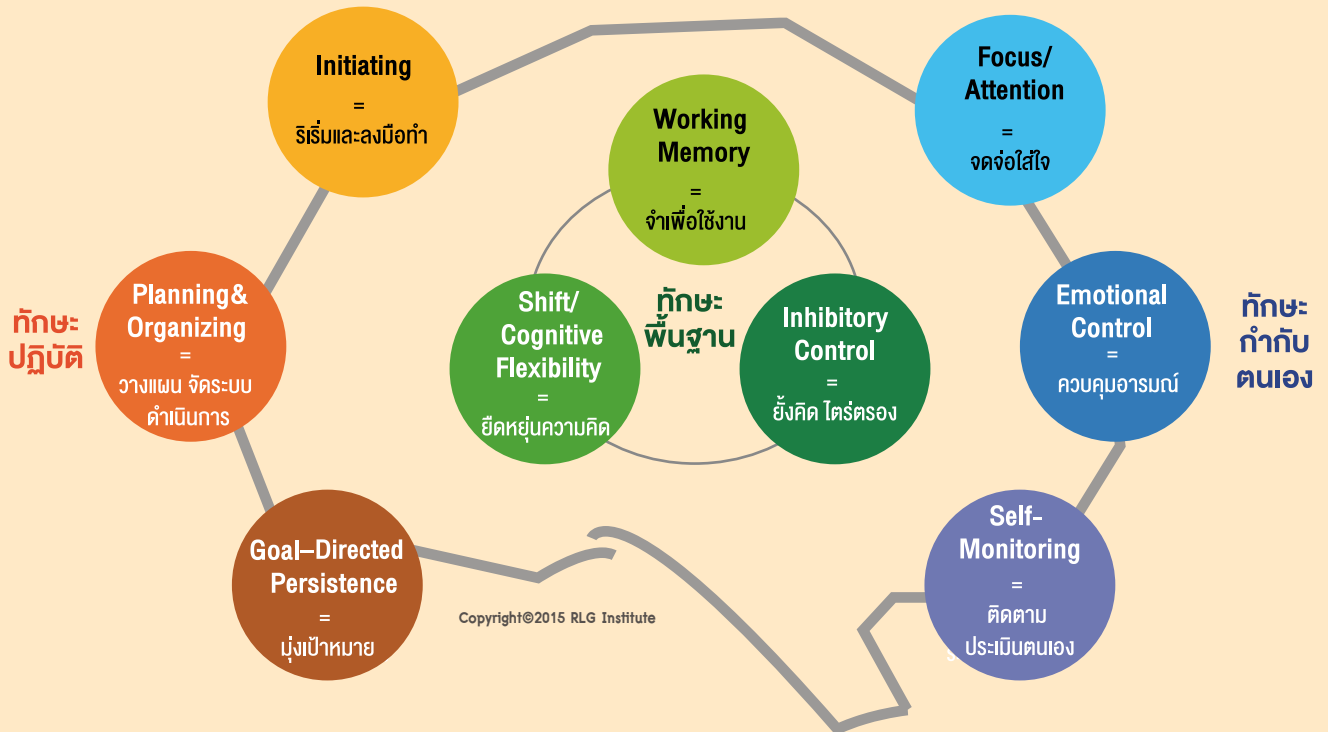


# EF Guideline

เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบ

“การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF”

สำหรับครูปฐมวัย



## Executive Functions (EF)

ทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ

คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น

#### คณะทำงาน

**วิชาการ** • ผศ.ดร.ปนัดดา เศรษฐบุตร • อ.ธิดา พิทักษ์สินสุข • อ.กรรทอง บุญประคอง • ดร.ปิยวลี เศรษฐบุตร • สุภาวดี หาญเมธี • ผศ.วิยาภรณ์ อุดมระติ  
**ที่ปรึกษา** • รศ.ดร.พัชรี ผลโยธิน • ดร.วรรณาท รักสกุลไทย **คณะทำงาน** • ธนรร หาดวารโยธิน • ภาวนา อร่ามฤทธิ **ออกแบบศิลปกรรม** • ฉัตรทิพย์ โล่ห์จรัสศิริ • สุธินันท์ เขยโต

#### ขอขอบคุณ

**ผู้บริหารพื้นที่วิจัย** • ดร. ศิริโชค พิพัฒน์เสถียรกุล • อาจารย์วรรณชัย เหล่าทรัพย์ • นพ. สมบูรณ์ จิระวัฒนาสมบูรณ์ • อาจารย์ยุพิน ศรีชาติ  
• นายกอบค.กะไหล วิชัย ไตรรัตน์ • ดร.อัญจลา จารุมิลินท • อาจารย์ภูวฤทธิ์ ภูวภิรมย์ขวัญ • อาจารย์เกศินี วัฒนสมบัติ **ทีมนักวิจัย** • ดร. พิชชาดา สุทธิแป้น  
• อภิรักษ์ ตามแก้ง • ฉันทนัน อาซัน • ปุณณาสา อิ่มตะคุ • สุทธิรัตน์ เพิ่มทรัพย์หิรัญ • ไพลิน วิญญูกุล • วราลัญช์ โพธยานุกุล • เมธาวิ เมฆบวร

สงวนลิขสิทธิ์ Copyright©2018 RLG Institute :

กรณีนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ต้องได้รับอนุญาตอย่างเป็นทางการจากเจ้าของลิขสิทธิ์  
ไม่อนุญาตให้ลอกเลียนแบบส่วนใดส่วนหนึ่งของ EF Guideline นี้ รวมทั้งการจัดเก็บ ถ่ายทอด ไม่ว่า รูปแบบหรือวิธีการใดๆ  
ในกระบวนการทางอิเล็กทรอนิกส์ การถ่ายภาพ การบันทึก หรือวิธีการใดๆ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

# EF Guideline

## เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบ

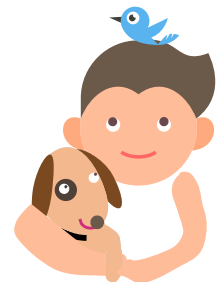
### “การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF” สำหรับครูปฐมวัย

การจัดการเรียนรู้ในเอกสารชุดนี้จะช่วยให้ครูนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก โดยครอบคลุมการวางเป้าหมาย การจัดกิจกรรม และการจัดสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะสมอง EF ให้เป็นไปอย่างราบรื่น บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

การออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF ต้องคำนึงถึงหลัก 3 ประการ ดังนี้

#### 1. เด็กต้องมีความสุข และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง บุคคล และสิ่งรอบตัว

การที่เด็กมีความสุข รู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย ได้รับความรัก และได้รับการตอบสนอง ความต้องการอย่างเหมาะสม จะเป็นฐานสำคัญที่จะทำให้เด็กมีจิตใจมั่นคง มีแรงจูงใจ ภายใน และมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ความสุขและทัศนคติที่ดีนี้ เริ่มต้นจากบ้าน และโรงเรียนก็ทำหน้าที่เชื่อมต่อ นำพาเด็กจากบ้านสู่สังคมที่กว้างขึ้น โรงเรียนจึงต้องทำให้เด็กเชื่อว่าโลกนี้น่าอยู่ มีจิตใจที่มั่นคง รู้สึกดีต่อตนเอง พร้อมทั้งจะมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น สิ่งเหล่านี้จะเอื้อต่อการพัฒนาทักษะสมอง EF ทำให้เด็กมีความสุขกับการเรียนรู้และเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ



## 2. การจัดการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก

การจัดการเรียนรู้ต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาอย่างรอบด้าน สมดุล เต็มตามศักยภาพ แต่หากครูตั้งเป้าหมายต่ำกว่าพัฒนาการของเด็ก จะทำให้เด็กพัฒนาได้น้อย ขาดความกระตือรือร้นและแรงจูงใจ ในทางตรงข้าม หากตั้งเป้าหมายสูงกว่าพัฒนาการของเด็ก เด็กจะเครียด ไม่ประสบความสำเร็จ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกท้อถอย มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อตนเองและการเรียนรู้

การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

- เด็กได้เรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาทสัมผัส Sensory Integration ทั้ง 7 (มองเห็น/ได้ยิน/ สัมผัส/ ตมกลิ่น/ ลิ้มรส + การใช้กล้ามเนื้อ เอ็น ข้อต่อ / การทรงตัว)
- เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการเล่นและลงมือทำ
- เด็กได้เรียนรู้จากการเห็นแบบอย่าง
- เด็กได้เรียนรู้จากรูปธรรมสู่นามธรรม
- เด็กได้เรียนรู้จากการทำซ้ำ เรียนรู้จากง่ายไปยาก
- เด็กได้เรียนรู้จากครู เพื่อน และสภาพแวดล้อม
- เด็กได้เรียนรู้จากการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ในอดีตกับประสบการณ์ใหม่
- เด็กเรียนรู้ได้ดีในสถานการณ์ที่เด็กรู้สึกมีความสุข สนุก ทำหาย ต้องการ คำตอบ ต้องการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง
- การเรียนรู้ของเด็กในลักษณะแบบบูรณาการ จะทำให้เด็กสามารถเข้าใจ จดจำ เห็นความสัมพันธ์ การเชื่อมโยงเหตุและผลได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบแยกส่วน



### 3. การจัดการเรียนรู้ต้องมีความหมายและมีคุณค่าต่อตัวเด็ก

การเรียนรู้สำหรับเด็กนั้น ควรมุ่งให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่มีความหมายและมีคุณค่าต่อตัวเด็ก เพราะเด็กจะสามารถคิดเชื่อมโยง นำไปใช้ และต่อยอดสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างแท้จริง ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ล้วนมาจากแรงจูงใจภายใน ไม่ใช่เป็นการเรียนเพื่อจำอย่างไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิต ไม่ใช่การเรียนเพื่อสอบหรือทำแบบฝึก แบบทดสอบ หากเป็นเช่นนั้นก็จะทำให้เวลาอันมีค่าของช่วงปฐมวัยผ่านพ้นไปอย่างน่าเสียดาย ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้ ครูต้องเอาเด็กเป็นตัวตั้ง สังเกต พูดคุย ชวนกันตั้งคำถาม เพื่อหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย ในสิ่งที่อยากรู้ ในสิ่งที่ต้องการนำไปแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่ การออกแบบการเรียนรู้จึงเริ่มจากผู้เรียนมากกว่าอะไรคือสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว และสิ่งที่เด็กอยากเรียนรู้

เป็นการเชื่อมโยงจากสิ่งที่ได้รู้แล้วจากประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงสู่สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ใหม่ จากนั้นจึงถึงส่วนสุดท้ายคือ อะไรคือสิ่งที่ครูคิดว่าเด็กควรเรียนรู้



## องค์ประกอบของการออกแบบการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ส่วน  
ด้วยกัน คือ



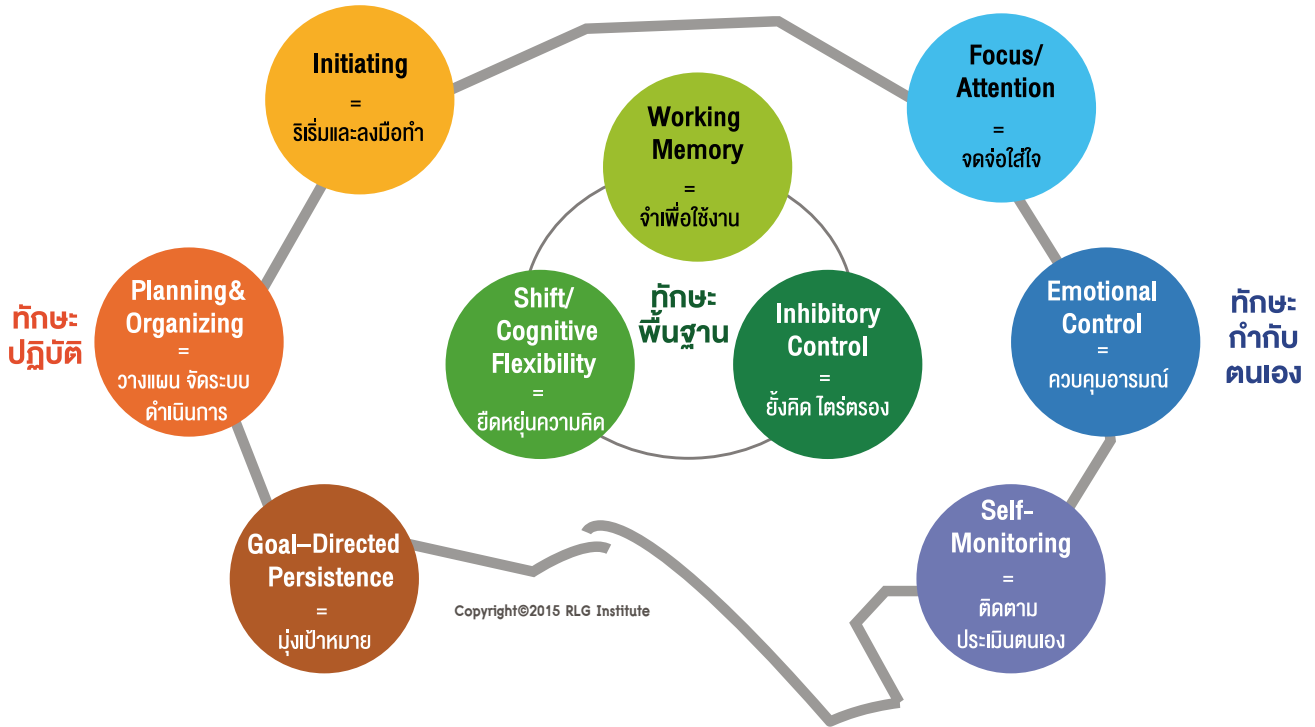
ทั้งสามส่วนนี้ได้นำเสนอไว้ใน EF Guideline ในหน้าถัดไป ทั้งนี้เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้ของครูมีความครบถ้วน และครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้การออกแบบการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์

EF Guideline ชุดนี้ เป็นเพียงแนวทางให้ครูนำไปใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF โดยครูอาจจะนำ EF Guideline มาจัดทำแผนการจัดการประสบการณ์โดยตรง หรือนำไปใช้เป็นประโยชน์ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการเข้ากับแผนการจัดการประสบการณ์ที่เคยใช้อยู่เดิมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นก็ได้

# EF Guideline

เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบ

“การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF”  
สำหรับครูปฐมวัย



## Executive Functions (EF)

ทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ

คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น

กิจกรรม .....

ระดับชั้น / ช่วงวัย ..... เวลา (นาที) .....

# ส่วนที่ 1 : เป้าหมาย (เลือกได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)

1

## จุดมุ่งหมาย

(เลือกเฉพาะ  
ที่ครูตั้งใจที่จะให้เกิดขึ้น  
ในเด็ก)

- เพื่อสร้างเจตคติ (Attitude) \_\_\_\_\_
  - ต่อตนเอง
  - ต่อผู้อื่น
  - ต่อสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ
  - ต่อการเรียนรู้
- เพื่อให้ได้เนื้อหาความรู้ (Knowledge) \_\_\_\_\_
- เพื่อให้ได้ทักษะ (Skill) \_\_\_\_\_
- เพื่อให้นำไปปฏิบัติได้ (Action) \_\_\_\_\_
- เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) \_\_\_\_\_

2

## ความคิดหลักในการออกแบบ (ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ระบุ)

- ให้เด็กเรียนรู้ \_\_\_\_\_
- ผ่านกิจกรรม \_\_\_\_\_

3

## มุ่งสร้างเสริม EF ในด้าน



โดยให้เด็กได้รับการพัฒนา EF ผ่านโอกาสต่างๆ ดังนี้

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="radio"/> ได้คิด ได้สงสัย ได้สังเกต      | <input type="radio"/> ได้เรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน                        | <input type="radio"/> ได้ฝึกการจดจ่อใส่ใจ    |
| <input type="radio"/> ได้เลือก ตัดสินใจ วางแผน       | <input type="radio"/> ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ                   | <input type="radio"/> ได้ลองฝึกลองดู         |
| <input type="radio"/> ได้ลงมือทำ                     | <input type="radio"/> ได้เรียนรู้ผ่านการบูรณาการประสาทสัมผัสทั้งห้า         | <input type="radio"/> ได้เรียนรู้ผ่านการเล่น |
| <input type="radio"/> ได้แสดงความคิดเห็น             | <input type="radio"/> รวมทั้งระบบเอ็นเอชซีและระบบการทรงตัว                  | <input type="radio"/> ได้แก้ปัญหา            |
| <input type="radio"/> และวิเคราะห์ผลการทำงานของตนเอง | <input type="radio"/> ได้ฝึกทักษะด้านอารมณ์และสังคม ; เข้าใจตนเองและผู้อื่น | <input type="radio"/> ได้รับแรงบันดาลใจ      |
|  | <input type="radio"/> จัดการอารมณ์ตนเองและความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้         | <input type="radio"/> อื่นๆ (ถ้ามี)          |

4

## พัฒนาการ 4 ด้าน

- ร่างกาย
- อารมณ์-จิตใจ
- สังคม
- สติปัญญา



5

## พฤติกรรมเด็กที่คาดหวัง (Expected Behavior)

---



---



---



---





## ส่วนที่ 2 : กิจกรรม

**6** ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เดิมของเด็กที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในเรื่องนี้เป็นอย่างไรบ้าง

---

---

---

---

**7** ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ใหม่/ ความท้าทายที่ต้องการให้เกิดในกิจกรรม เป็นอย่างไร

---

---

---

---

**8** ขั้นตอน /กระบวนการ

1.

แต่ละขั้นตอน/กระบวนการได้จุดเน้น EF ด้านใด

2.

แต่ละขั้นตอน/กระบวนการได้จุดเน้น EF ด้านใด

3.

แต่ละขั้นตอน/กระบวนการได้จุดเน้น EF ด้านใด

4.

แต่ละขั้นตอน/กระบวนการได้จุดเน้น EF ด้านใด

**9** วัตถุประสงค์ของแต่ละขั้นตอน /กระบวนการ

**10** สื่อ/อุปกรณ์

สำหรับครู

สำหรับเด็ก

---

---

---

11

การจัด  
สภาพแวดล้อม  
ที่ส่งผลต่อ  
การพัฒนา  
ทักษะสมอง EF

11.1 การจัดสภาพแวดล้อมทางกาย

- การบูรณาการประสาทความรู้สึกล-SI / ความปลอดภัย / ความเสี่ยง / ความสะอาดถูกสุขอนามัย / ความมีระเบียบ / เอื้อต่อการช่วยตัวเองและการใช้งาน

---

---

---

---

---

---

11.2 การจัดสภาพแวดล้อมทางความคิด

- กระตุ้นความสนใจใฝ่รู้ / การสำรวจ / เอื้อต่อการสะท้อนความคิด

---

---

---

---

---

---

11.3 การจัดสภาพแวดล้อมทางจิตใจ อารมณ์และสังคม

- ความอบอุ่นปลอดภัยด้านจิตใจ \_\_\_\_\_
- บรรยากาศสงบ-ผ่อนคลาย \_\_\_\_\_
- ความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม \_\_\_\_\_

### ส่วนที่ 3 : บันทึกหลังการจัดประสบการณ์

12 การจัดประสบการณ์ของครูตามขั้นตอน/ กระบวนการในข้อ 8 เป็นอย่างไร ได้ผลตามเป้าหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด \_\_\_\_\_

---

13 การจัดประสบการณ์ของครูตามขั้นตอน/ กระบวนการในข้อ 8 มีอุปสรรคหรือไม่ อย่างไร เพราะเหตุใด \_\_\_\_\_

---

14 จะดีกว่านี้ถ้า \_\_\_\_\_

---

15 คุณครูได้เรียนรู้อะไรบ้างในการจัดประสบการณ์ครั้งนี้ \_\_\_\_\_

---

16 แผนการจัดประสบการณ์ครั้งต่อไปควรเป็นเช่นไร เพื่อให้เด็กๆ ได้ต่อยอดพัฒนาการจากครั้งนี้ \_\_\_\_\_

---

ข้อเสนอแนะ : การจัดประสบการณ์นี้จะได้ผลดียิ่งขึ้นถ้าอยู่ในกระบวนการ PLC

# คำอธิบายเครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบ “การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF” สำหรับครูปฐมวัย (EF Guideline)

เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF (EF Guideline) มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยครูปฐมวัยที่ตระหนักถึงความสำคัญของบทบาทครูต่อการส่งเสริมพัฒนาการทักษะสมอง EF ในการวางแผนการจัดกิจกรรม สื่อ วิธีการ สิ่งแวดล้อม และบรรยากาศ ที่สร้างเสริมประสบการณ์การใช้ทักษะสมอง EF ในการเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมและการดำเนินชีวิตประจำวัน

EF Guideline แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ เป้าหมาย กิจกรรม และบันทึกหลังการจัดประสบการณ์ ซึ่งจะได้อธิบายเพื่อทำความเข้าใจไปที่ละส่วนดังนี้

## ส่วนที่ 1 : เป้าหมาย

เป้าหมาย มีส่วนสำคัญมาก เพราะเป็นจุดประสงค์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับเด็ก หลังจากที่ได้ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กตามขั้นตอนจนจบแผนการจัดประสบการณ์ ในที่นี้ได้ระบุเป้าหมายไว้ 5 ข้อด้วยกัน (ดู EF Guideline ประกอบ)

### ข้อ 1 จุดมุ่งหมายที่ครูตั้งใจจะให้เกิดขึ้นในเด็ก

ครูต้องชัดเจนว่าในแผนการจัดประสบการณ์นั้น ต้องการให้การเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างไร อาจมีมากกว่าหนึ่งจุดมุ่งหมายในแผนการสอนแต่ละแผน จุดมุ่งหมายได้แก่

- เพื่อสร้างเจตคติ (Attitude) นิสัย ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมที่ดี ที่ต้องการปลูกฝังให้เด็กแสดงออกต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ และต่อการเรียนรู้ เช่น นิสัยการรักความสะอาด รักสุขภาพตนเอง

- เพื่อให้ได้เนื้อหาความรู้ (Knowledge) เนื้อหาจำเป็น/สำคัญที่ต้องการให้เด็กได้เรียนรู้โดยการนำความรู้เดิมหรือประสบการณ์ในอดีตมาใช้เพื่อทำความเข้าใจ เช่น เชื้อโรคและความสกปรกส่งผลเสียต่อร่างกาย ผักและผลไม้เป็นอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกาย ควรรับประทานทุกวัน ขั้นตอนการล้างมือที่ถูกต้อง
- เพื่อให้ได้ทักษะ (Skill) ความสามารถที่เด็กจำเป็นต้องมีเพื่อความสำเร็จในการเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาตนเอง และการดำรงชีวิต เช่น ทักษะการล้างมือตามขั้นตอนจนสะอาด ทักษะในการร้อยลูกปัด เพื่อให้มีมือ-ตาทำงานสัมพันธ์กัน
- เพื่อให้นำไปปฏิบัติได้ (Action) พฤติกรรมที่ต้องการให้เด็กปฏิบัติด้วยความเข้าใจอย่างถูกต้อง/เป็นไปตามลำดับขั้นตอน สามารถสาธิตหรือปฏิบัติได้จากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาจากความรู้ความคิดรวบยอด ทักษะและทัศนคติ เช่น สอนให้ล้างมือตามขั้นตอนจนสะอาดทุกครั้งก่อนรับประทานอาหาร
- เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) แนวความคิดสำคัญในแต่ละสาระหรือจากประสบการณ์ที่ต้องการให้เด็กสำรวจเรียนรู้ เพื่อหาความสัมพันธ์และทำความเข้าใจ เช่น ความสะอาด สุขภาพ สิ่งมีชีวิตต่างพึ่งพาอาศัยกัน การเปลี่ยนแปลง

การกำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนจะทำให้ครูสามารถจัดกิจกรรมและประเมินผลได้ตรงกับจุดมุ่งหมาย เช่น หากกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะและลงมือทำ นั้นย่อมนัยความว่าในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ ครูจะต้องมีกระบวนการที่นำเด็กไปสู่การลงมือทำ มีขั้นตอนการทำ และให้เด็กทำซ้ำเพื่อฝึกฝนให้เกิดเป็นทักษะ

## ข้อที่ 2 ความคิดหลักในการออกแบบ (ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ระบุ)

แนวคิดหลักในการออกแบบกิจกรรม หมายถึง หลักคิดที่ใช้ในการออกแบบในการจัดประสบการณ์ครั้งนี้ให้กับเด็ก เช่น “เด็กเรียนรู้เรื่องการกำกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว รัก ผ่านการปั้นดินเหนียว” หรือ “เด็กเรียนรู้ทักษะสมอง EF ด้านการมุ่งเป้าหมายพากเพียรจนสำเร็จ ผ่านกิจกรรมสร้างบ้าน” เป็นต้น



### ข้อ 3 สร้างเสริม EF

ในการทำแผนการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF จำเป็นต้องระบุองค์ประกอบของทักษะสมอง EF ทั้ง 9 ด้านไว้ เพื่อให้ครูได้จัดกิจกรรมให้ลงลึกหรือครอบคลุมยิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้เด็กได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะสมอง EF ในด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้านให้ได้มากที่สุดและมีประสิทธิภาพ ในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้งอาจจะครอบคลุมทักษะสมอง EF เพียงบางด้าน แต่ที่น่าสนใจคือ เมื่อครูทำความเข้าใจกับทักษะสมอง EF มากขึ้น ครูจะพบว่าในกิจกรรมที่จัดขึ้นนั้น หากครูปรับบทบาทของตนเองและเพิ่มความลุ่มลึกของกิจกรรมจากกิจกรรมพื้นฐานที่เคยจัดจะกลายเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF ให้กับเด็กได้หลายด้านอย่างไม่น่าเชื่อ (EF ทั้ง 9 ด้าน ได้แก่ การจำเพื่อใช้งาน การยั้งคิดไตร่ตรอง การยืดหยุ่นความคิด การจดจ่อใส่ใจ การควบคุมอารมณ์ การดูแลกำกับตนเอง การริเริ่มและลงมือทำ การวางแผน-จัดระบบ-ดำเนินการ การมุ่งเป้าหมาย)

ทั้งนี้เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะสมอง EF โดยผ่านโอกาสต่างๆ

### ข้อ 4 พัฒนาการ 4 ด้าน (ด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา)

ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ ครูต้องระบุได้ว่า การออกแบบนั้นเน้นการส่งเสริมพัฒนาการด้านใดเป็นหลัก เช่น การใช้กรรไกรตัดกระดาษตามรอย เน้นพัฒนาการด้านร่างกายในส่วนของกล้ามเนื้อเล็กเป็นหลัก การต่อบล็อกกับเพื่อนเป็นกลุ่มเล็ก ได้พัฒนาการพร้อมกันหลายด้าน ได้แก่ ด้านสติปัญญา อารมณ์-จิตใจ สังคม และร่างกาย กิจกรรมนี้ก็เน้นไปที่พัฒนาการทุกด้านไปพร้อมๆ กัน

### ข้อที่ 5 พฤติกรรมเด็กที่คาดหวัง(Expected Behavior)

ครูต้องระบุผลเป็นพฤติกรรมที่คาดหวังว่าจะให้เกิดขึ้นกับเด็ก เพื่อนำไปสู่การประเมินผล เช่น เด็กเล่าถึงผลงานของตนและเชื่อมโยงถึงประสบการณ์ด้านอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเองได้ หรือ เด็กรู้จักวางแผนและแก้ปัญหาในการสร้างบ้านร่วมกับเพื่อนๆ จนผลงานสำเร็จ

## ส่วนที่ 2 : กิจกรรรม

คือส่วนที่ครูลงรายละเอียดถึงเนื้อหา กระบวนการและขั้นตอนการทำกิจกรรมที่จะ  
ทำให้การจัดการเรียนการสอนส่งผลให้เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุด

### ข้อที่ 6 ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เดิมของเด็กที่เกี่ยวข้องกับการ เรียนรู้ในเรื่องนี้เป็นอย่างไรบ้าง

หมายถึง การสำรวจ อาจด้วยการใช้คำถาม หรือให้เด็กบอกเล่า เพื่อให้ครูทราบว่า  
เด็กมีความรู้ หรือประสบการณ์อะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในครั้งนี้ และยังช่วย  
ให้เด็กได้ทบทวนความรู้ความเข้าใจเดิมของตน เช่น เด็กมีประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับ  
การทดลองและสังเกตการงอกของเมล็ดพืช หรือครูบันทึกประสบการณ์เดิมของเด็ก

### ข้อที่ 7 ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ใหม่ / ความท้าทายที่ต้องการให้เกิด ในกิจกรรมนี้เป็นอย่างไร

การออกแบบการจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่เพิ่มพูนขึ้นจากการต่อยอด  
จากความรู้เดิมเกิดการเรียนรู้ใหม่หรือเกิดมุมมองใหม่ เช่น จากความรู้เดิมในข้อ 6 ครู  
อาจจะต่อยอดการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อให้เด็กเห็นปัจจัยที่เอื้อต่อการเจริญเติบโตของพืช  
และสามารถเทียบเคียงกับการเจริญเติบโตของตัวเด็ก ความเหมือน ความต่าง

### ข้อที่ 8 ขั้นตอน/ กระบวนการ

ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมตั้งแต่เริ่มจนถึงสิ้นสุดกิจกรรม ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่  
บทเรียน การดำเนินกิจกรรม สรุป และประเมินผล

### ข้อที่ 9 วัตถุประสงค์ของแต่ละขั้นตอน/ กระบวนการ

วัตถุประสงค์ย่อยของแต่ละลำดับขั้นของกระบวนการ การเขียนระบุวัตถุประสงค์  
ไว้จะช่วยให้ครูมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเลือกกิจกรรม และดำเนินกิจกรรมอย่างมี  
ประสิทธิภาพในทุกขั้นตอน



## ข้อที่ 10 สื่อ / อุปกรณ์

หมายถึง สื่อ อุปกรณ์ต่างๆ ที่ต้องใช้ในการทำกิจกรรมทั้งของครูและของเด็ก

## ข้อที่ 11 การจัดสภาพแวดล้อม

หมายถึง ส่วนที่ชวนครุคาดหวังว่า ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ ควรมีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศอย่างไรที่เด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด

### ข้อที่ 11.1 การจัดสภาพแวดล้อมทางกาย

หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทางกาย เช่น การจัดสื่อ อุปกรณ์ เพื่อให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก การจัดอุปกรณ์ให้เด็กเดินทรงตัว เพื่อให้เด็กได้พัฒนาการบูรณาการประสาทความรู้สึก (SI) ด้านระบบการทรงตัว เป็นต้น

### ข้อที่ 11.2 การจัดสภาพแวดล้อมทางความคิด

หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เด็กคิด แก้ปัญหา เชิญชวนให้เด็กอยากค้นคว้า สำรวจ ทดลอง เพื่อตอบสนองความสนใจ หรือหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย

### ข้อที่ 11.3 การจัดสภาพแวดล้อมทางจิตใจ อารมณ์และสังคม

หมายถึง การสร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว ดังนั้นครูจึงควรคาดหวังว่า พฤติกรรมใดของเด็กที่อาจเกิดขึ้น และเป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรม และหาวิธีการป้องกัน หรือเตรียมตัวรับมือหากเกิดขึ้น เช่น การใช้วินัยเชิงบวกในการสื่อสาร และปรับพฤติกรรม

## ส่วนที่ 3 : บันทึกหลังการจัดประสบการณ์

หมายถึง การบันทึกเพื่อทบทวนว่าการจัดประสบการณ์ของครูนั้นบรรลุเป้าหมายหรือไม่ มีความราบรื่น หรือมีอุปสรรคอะไรบ้าง เกิดจากสาเหตุใด ครูได้เรียนรู้อะไรบ้างในการจัดประสบการณ์ครั้งนี้ และแผนการจัดประสบการณ์ครั้งต่อไปควรเป็นเช่นไร เพื่อให้เด็กๆ ได้ต่อยอดพัฒนาการ



สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว (สำนัก 4)

อาคารศูนย์การเรียนรู้สุขภาวะ 99/8 ซอยงามดูพลี แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120

สถาบันอาร์แอลจี (รักลูก เลิร์นนิ่ง กรุ๊ป)

932 ถ.ประชาชื่น แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กรุงเทพฯ 10800 โทร. 0 2913 7555

เว็บไซต์ : [www.rlg-ef.com](http://www.rlg-ef.com) เฟซบุ๊ก : [www.facebook.com/พัฒนาทักษะสมอง EF](https://www.facebook.com/พัฒนาทักษะสมอง_EF)

ร่วมสร้างสรรค์โดย

