การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สาหรับเด็กปฐมวัย ตามแนว EF (Executive Functions)

จัดทำโดย

นางสุธารัตน์ เอ้กัณหา รหัส 403
นางสาวเพ็ญพักตร์ ขันติกุล รหัส 406
นางวิไลพร ชานันโท รหัส 407
นางรัชนีวัลย์ ชิณโชติ รหัส 409

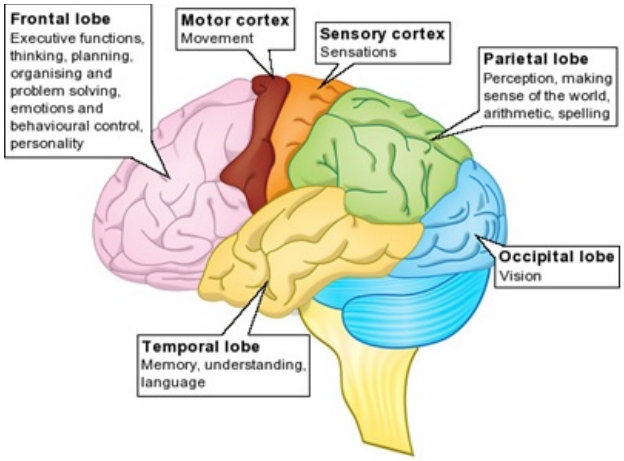
เสนอ

ดร. รุ่งลาวัลย์ ละอำคา

รายงาน นี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชากระบวนการทัศนะใหม่ทางการศึกษาปฐมวัย หลักสูตรศึกษาศาสตร์บัณฑิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาประปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปีการศึกษา 2/2560

Executive Functions (EFs)

คือกระบวนการทางความคิด (mental process) ที่ช่วยให้เราวางแผน มุ่งใจจดจ่อ จำคำสั่ง และจัดการกับงานหลายๆอย่างให้ลุล่วงเรียบร้อยได้ สามารถจัดลำดับความสำคัญของงาน วางเป้าหมายและทำไปเป็นขั้นตอนจนสำเร็จ รวมทั้งควบคุมแรงอยาก แรงกระตุ้นทั้งหลาย ไม่ให้สนใจไปนอกลู่นอกทาง เหมือนกับระบบควบคุมการบินทางอากาศในสนามบินที่ต้องจัดการกับเที่ยวบินเข้า-บินออกจำนวนหลายสิบเที่ยวในเวลาเดียวกัน1 คือ ทักษะที่เราใช้ในการจัดการกับการเรียนรู้ของเราเอง เป็นทักษะที่มีความสำคัญยิ่งยวด ทั้งต่อความสำเร็จในการเรียน การทำงานอาชีพ และการสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ
อาจสรุปได้ว่า Executive Functions(EF) คือความสามารถของสมองในการบริหารจัดการชีวิต คือ ศักยภาพของสมองมนุษย์ที่สามารถพัฒนาเป็นทักษะ ที่ทำให้ มนุษย์เป็น “มนุษย์” แตกต่างจากสัตว์ทั้งปวง



Executive Functions (EF)

ภาพจาก www.headway.org.uk
สมองส่วนหน้าของเราเปรียบเสมือน CEO ที่ควบคุมความคิด การตัดสินใจ อารมณ์การแสดงออก และการกระทำของมนุษย์เราโดยสมองส่วนหน้าทำหน้าที่เป็นหลัก แต่ไม่ใช่สมองส่วนหน้าควบคุมทั้งหมดเพียงอย่างเดียว หากแต่ทำงานร่วมกับสมองส่วนอื่นๆ ตามทฤษฎี Integrative Theory (Miller and Cohen, 2001) โดยมีวงจรเส้นใยประสาทที่เชื่อมต่อถึงกัน ทั้งนี้จะต้องใช้สมองและเส้นประสาทต่างๆ ร่วมกันจึงจะเกิดทักษะความสามารถ EF ได้

สำหรับกลุ่มทักษะ EF ที่สำคัญมีทั้งหมด 9 ด้าน

1.ทักษะความจำที่นำมาใช้งาน (Working Memory) คือทักษะจำหรือเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา และดึงมาใช้ประโยชน์ตามสถานการณ์ที่พบเจอ เด็กที่มีเวิร์กกิ้ง เมมโมรีดี ไอคิวก็จะดีด้วย

2.ทักษะการยับยั้งชั่งใจ-คิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือความสามารถในการควบคุมความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม เด็กที่ขาดความยับยั้งชั่งใจจะเหมือน "รถที่ขาดเบรก" อาจทำสิ่งใดโดยไม่คิด มีปฏิกิริยาในทางที่ก่อให้เกิดปัญหาได้

3.ทักษะการยืดหยุ่นความคิด (Shift Cognitive Flexibility) คือความสามารถในการยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ไม่ยึดตายตัว

4.ทักษะการใส่ใจจดจ่อ (Focus) คือความสามารถในการใส่ใจจดจ่อ มุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่าง ต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง

5.การควบคุมอารมณ์ (Emotion Control) คือ ความสามารถในการควบคุมแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม เด็กที่ควบคุมอารมณ์ตัวเอง ไม่ได้ มักเป็นคนโกรธเกรี้ยว ฉุนเฉียว และอาจมีอาการซึมเศร้า

6.การประเมินตัวเอง (Self-Monitoring) คือการสะท้อนการกระทำของตนเอง รู้จักตนเอง รวมถึงการประเมินการงานเพื่อหาข้อบกพร่อง

7.การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำตามที่คิด ไม่กลัวความล้มเหลว ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง

8.การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ (Planning and Organizing) คือทักษะการทำงาน ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การมองเห็นภาพรวม ซึ่งเด็กที่ขาดทักษะนี้จะวางแผนไม่เป็น ทำให้งานมีปัญหา

9.การมุ่งเป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) คือ ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มีความมุ่งมั่นอดทน ไม่ว่าจะมีอุปสรรคใดๆ ก็พร้อมฝ่าฟันให้สำเร็จ

การนำ EFมาใช้กับแผนการจัดประสบการณ์

หน่วยกิจกรรม EF ล้อมรัก **หน่วยย่อย“ เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”**

.....

กิจกรรม เกม **การศึกษา**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถจดจำเงื่อนไขและกติการเล่นได้
2. เด็กสามารถคิดไตร่ตรองขณะเล่นได้
3. เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

* เกม “ เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”

ประสบการณ์สำคัญ

1.ด้านร่างกาย. เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก

2.ด้านอารมณ์–จิตใจ เด็กมีความสนุกสนานในการเล่นเกมกับเพื่อน

3. ด้านสังคม เด็กได้รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามในการเล่นเกม

4.ด้านสติปัญญา เด็กบอกชื่อเกมที่เล่นได้

วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม

1. เด็กร่วมกันทายชื่อเกม โดยครูให้นักเรียนดูภาพเกม
2. เด็กและครูช่วยกันแบ่งกลุ่มเป็น 3กลุ่ม ละไม่เกิน 4คน
3. ตัวแทนอาสาสมัครและครูสาธิตการเล่นเกม “เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”
4. ตัวแทนอาสาสมัครและครูแจกเกม“เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”

ให้แต่ละกลุ่มขณะที่เด็กเล่นครูคอยแนะนำ วิธีการเล่นเกม“เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ” และตือน ให้ผู้อื่นเล่นเกมบ้าง ไม่เล่นหรือทำอะไรคนเดียวและช่วยเหลือเพื่อน

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมได้อะไรบ้างจากการเล่นเกม

สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้

เกม “เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”

1.กระดานเกม 1 แผ่น

2.ตัวละครลูกแมว 3 ตัว

3.การ์ดสี่เหลี่ยมจัตุรัสรูปกล่องจำนวน 14 ชิ้น สำหรับวางบนกระดาน

4.เหรียญ 6 เหรียญ สีละ5 เหรียญ รวมจำนวน 30 เหรียญ

5.เหรียญกล่องขาดจำนวน 14 เหรียญ

6.อุปกรณ์ใส่เหรียญ

การประเมินผล

สิ่งที่ต้องประเมิน

1. สังเกตเด็กจดจำกติการและเงื่อนไขในการเล่นเกม
2. สังเกตการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองในการเล่นเกม
3. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น

เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการประเมินพัฒนาการของกิจกรรม
2. แบบสังเกตพฤติกรรมของเด็กเป็นรายบุคคล
3. แบบสังเกตและประเมินการพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

เกณฑ์การประเมิน

ระดับ 3 ดี มีพฤติกรรมตามรายการประเมินบ่อยครั้งด้วยตนเอง

ระดับ 2 ปานกลาง มีพฤติกรรมตามรายการประเมินเป็นบางครั้ง หรือมีผู้ชี้นำ

ระดับ 1 ปรับปรุง ต้องกระตุ้นชี้นำจะเกิดพฤติกรรมตามรายการประเมิน

สรุปผลการประเมิน ระดับ 3 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

ระดับ 2 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

ระดับ 1 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

บันทึกคุณภาพ ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ตามเกณฑ์ที่ได้รับ

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดี (2.80 – 3.00)

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง (1.80 – 2.79)

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปรับปรุง (1.00 – 1.79)

ภาพกิจกรรมการใช้ EF
ชุดพัฒนาเพื่อนสร้างภูมิคุ้มกันในเด็กปฐมวัย กิจกรรมล้อมรัก

เกม “ เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”

คุณค่าในการส่งเสริม EF เกม “ เมี้ยว เมี้ยว มา มา จะพาไปหาแม่ ”

1. เด็กได้จดจำเงื่อนไขและกฎกติกาของเกม แม้แต่ละครั้งที่เล่นจะประสบผลสำเร็จบ้างหรืออาจล้มเหลวบ้างแต่เด็กก็สามารถคิดปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาวิธีการเล่นในครั้งต่อๆไป(จำเพื่อใช้งาน)
2. เด็กเกิดการคิดไตร่ตรองขณะ เล่นเพราะต้องตัดสินใจว่าจะพาลูกแมวตัวไหนไปก่อนเด็กจะเรียนรู้ว่าจะต้องทำอย่างไรจึงจะพาลูกแมวไปหาแม่แมวได้ครบทุกตัว(ยั้งคิดต่ตอง)
3. ในการเล่นรวมกับผู้อื่นเด็กจะได้เรียนรู้ยอมรับและเคารพการตัดสินใจของเพื่อนในขณะเดียวกันเมื่อเด็กเป็นผู้เล่นเองเด็กก็จะรู้จักยืดหยุ่นความคิดและรับฟังคำแนะนำจากเพื่อนร่วมเล่นก่อนตัดสินใจ(ยืดยุนความคิด)
4. เด็กมีสมาธิจดจ่อในการเล่นและจดจ่อกับวิธีการที่จะนำไปสู่ความสำเร็จร่วมกัน**(ด้านจดจอใส่ใจ)**
5. การเล่นร่วมกันจะช่วยให้เด็กรู้จักจัดการอารมณ์ของตัวเองได้อย่างเหมาะสม(ควบคุมอารมณ์)
6. เด็กจะประเมินและบอกตนเองได้ว่าครั้งนี้ทำไมไม่สำเร็จเพราะอะไรและครั้งต่อไปต้องทำอย่างไรเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้(ติดตามประเมินตนเอง)
7. เด็กจะเกิดความคิดริเริ่มเมื่อมองเห็นโอกาสที่จะสามารถพาลูกแมวไปได้ไกลที่สุดและจึงลงมือทำ(ริเริ่มและลงมือทำ)
8. เด็กเกิดการวางแผนร่วมกันกับเพื่อนเพื่อนระหว่างเล่นเกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันเพื่อพาลูกแมวไปพบแม่แมวให้สำเร็จ(วางแผนจัดระบบดำเนินการ)
9. เด็กเด็กจะมีเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนในการทำภารกิจให้สำเร็จและมีเป้าหมายต่อตัวเองในการช่วยทีมให้ประสบความสำเร็จ(มุ่งเป้าหมาย)

การนำ EFมาใช้กับแผนการจัดประสบการณ์

หน่วยกิจกรรม EF ล้อมรัก **หน่วยย่อย :จำฉันได้ไหมเอ่ย**

.....

กิจกรรม เกม **การศึกษา**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถจดจำเงื่อนไขและกติการเล่นได้
2. เด็กสามารถคิดไตร่ตรองขณะเล่นได้
3. เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

* เกม :จำฉันได้ไหมเอ่ย

ประสบการณ์สำคัญ

1.ด้านร่างกาย เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก
2.ด้านอารมณ์–จิตใจ เด็กมีความสนุกสนานในการเล่นเกมกับเพื่อน
3. ด้านสังคม เด็กได้รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามในการเล่นเกม
4.ด้านสติปัญญา เด็กบอกชื่อเกมที่ตนเองเล่นได้

วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม

1. เด็กร่วมกันทายชื่อเกม โดยครูให้นักเรียนดูภาพเกม
2. เด็กและครูช่วยกันแบ่งกลุ่มเป็น 3กลุ่ม ละไม่เกิน 4คน
3. ตัวแทนอาสาสมัครและครูสาธิตการเล่นเกม : จำฉันได้ไหมเอ่ย โดยมีตัวเลขระบุจากง่ายไปหายาก
4. ตัวแทนอาสาสมัครแจกเกม :จำฉันได้ไหมเอ่ย ให้แต่ละกลุ่มขณะที่เด็กเล่นครูคอยแนะนำ วิธีการเล่นเกม:จำฉันได้ไหมเอ่ย’ และตือน ให้ผู้อื่นเล่นเกมบ้างคนไม่เล่นหรือทำอะไรคนเดียวและช่วยเหลือเพื่อน
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมได้อะไรบ้างจากการเล่นเกม

สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้

เกม “จำฉันได้ไหมเอ่ย”

1. การ์ดเกม. 50 ใบ
2. อุปกรณ์สำหรับปิดการ์ด

การประเมินผล

สิ่งที่ต้องประเมิน

1. สังเกตเด็กจดจำกติการและเงื่อนไขในการเล่นเกม
2. สังเกตการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองในการเล่นเกม
3. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. สังเกตการควบคุมอารมณ์ของเด็กขณะที่เล่นเกม

เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการประเมินพัฒนาการของกิจกรรม
2. แบบสังเกตพฤติกรรมของเด็กเป็นรายบุคคล
3. แบบสังเกตและประเมินการพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

เกณฑ์การประเมิน

ระดับ 3 ดี มีพฤติกรรมตามรายการประเมินบ่อยครั้งด้วยตนเอง
ระดับ 2 ปานกลาง มีพฤติกรรมตามรายการประเมินเป็นบางครั้ง หรือมีผู้ชี้นำ
ระดับ 1 ปรับปรุง ต้องกระตุ้นชี้นำจะเกิดพฤติกรรมตามรายการประเมิน

สรุปผลการประเมิน ระดับ 3 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....
ระดับ 2 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....
ระดับ 1 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

บันทึกคุณภาพ ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ตามเกณฑ์ที่ได้รับ

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดี (2.80 – 3.00)
☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง (1.80 – 2.79)
☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปรับปรุง (1.00 – 1.79)

ภาพกิจกรรมการใช้ EF
ชุดพัฒนาเพื่อนสร้างภูมิคุ้มกันในเด็กปฐมวัย กิจกรรมล้อมรัก

เกม :จำฉันได้ไหมเอ่ย

คุณค่าในการส่งเสริม EF เกม:จำฉันได้ไหมเอ่ย

1. เด็กได้ใช้ความจำจากการสังเกตภาพเพื่อต้องการที่จะตอบให้ได้ว่าภาพไหนที่เปลี่ยนไป **(จำเพื่อใช้งาน)**
2. เด็กได้ใช้ความความยับยั้งชั่งใจและคิดไตร่ตรองเพื่อให้เกิดความมั่นใจก่อนการตัดสินจัยตอบ เพราะเด็กรู้ว่าถ้าตอบผิดจะต้องคืนการ์ดที่มีอยู่ในมือให้ครูทันที **(ยั้งคิดต่ตอง)**
3. ช่วยให้เด็กรู้จักการยอมรับเมื่อผลจากการเล่นเป็นไปดังจะตามใจไม่ยึดติดว่าต้องชนะเสมอไป **(ยืดยุนความคิด)**
4. เด็กจะมีสมาธิจดจ่อกับการเล่นเกมส์เพราะถ้าไม่จดจอก็จะตอบไม่ได้ **(จดจ่อใส่ใจ)**
5. การเล่นร่วมกันจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักจัดการอารมณ์ของตนเองเพราะถ้าแสดงอาการโกรธไม่พอใจ หรือหงุดหงิดต่อไปก็จะไม่มีใครอยากเล่นด้วย **(ควบคุมอารมณ์)**
6. เด็กจะรู้จักประเมินตนเองว่าถ้ามั่นใจก็สามารถตอบได้ **(ติดตามประเมินตนเอง)**
7. เด็กจะมีความคิดริเริ่มกับวิธีเล่นของตนเองและลงมือทำ **(ริเริ่มและลงมือทำ)**
8. เด็กจะวางแผนวิธีคิดวิธีสังเกตเพื่อตอบให้ได้ว่าภาพไหนที่เปลี่ยนไป **(วางแผนจัดระบบดำเนินการ)**
9. เด็กรู้จักวางเป้าหมายเพื่อทดสอบตนเองว่าเขาสามารถสังเกตได้ถูกต้องมากน้อยแค่ไหนผลคือจำนวนการ์ดที่ได้รับ **(มุ่งเป้าหมาย)**

การนำ EFมาใช้กับแผนการจัดประสบการณ์

หน่วยกิจกรรม EF ล้อมรัก **หน่วยย่อย : ต้นกล้าผู้กล้าหาญ**

.....

กิจกรรม เกม **การศึกษา**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถจดจำเงื่อนไขและกติการเล่นได้
2. เด็กสามารถคิดไตร่ตรองขณะเล่นได้
3. เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

* เกม :ต้นกล้าผู้กล้าหาญ

ประสบการณ์สำคัญ

1.ด้านร่างกาย เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก

2.ด้านอารมณ์–จิตใจ เด็กมีความสนุกสนานในการเล่นเกมกับเพื่อน

3. ด้านสังคม เด็กได้รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามในการเล่นเกม

4.ด้านสติปัญญา เด็กบอกชื่อเกมที่ตนเองเล่นได้

วิธีดำเนินการจัดกิจกรรม

1. เด็กร่วมกันทายชื่อเกม โดยครูให้นักเรียนดูภาพเกมแล้วให้นักเรียนทายชื่อเกม
2. เด็กและครูช่วยกันแบ่งกลุ่มเป็น 3กลุ่ม ละไม่เกิน 4คน
3. ตัวแทนอาสาสมัครและครูสาธิตการเล่นเกมและกติกาในการเล่นเล่ม : ต้นกล้าผู้กล้าหาญ
4. ตัวแทนอาสาสมัครแจกเกม :ต้นกล้าผู้กล้าหาญให้แต่ละกลุ่มขณะที่เด็กเล่นครูคอยแนะนำ วิธีการเล่นเกม:ต้นกล้าผู้กล้าหาญ และตือน ให้ผู้อื่นเล่นเกมบ้างคนไม่เล่นหรือทำอะไรคนเดียวและช่วยเหลือเพื่อน
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมได้อะไรบ้างจากการเล่นเกม

สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้

เกม “ต้นกล้าผู้กล้าหาญ

1. กระดานเกม 1 แผ่น
2. เหรียญเพื่อนต้นกล้าจำนวน 49 เหรียญ (ควรมีครบทั้ง 7 ลาย ลายละ 7 เหรียญ)
3. การ์ดสี่เหลี่ยมจตุรัสรูปต้นกล้า 24 ชิ้น

การประเมินผล

สิ่งที่ต้องประเมิน

1. สังเกตเด็กจดจำกติการและเงื่อนไขในการเล่นเกม
2. สังเกตการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองในการเล่นเกม
3. สังเกตการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. สังเกตการควบคุมอารมณ์ของเด็กขณะที่เล่นเกม

เครื่องมือการประเมิน

1. แบบสังเกตการประเมินพัฒนาการของกิจกรรม
2. แบบสังเกตพฤติกรรมของเด็กเป็นรายบุคคล
3. แบบสังเกตและประเมินการพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

เกณฑ์การประเมิน

ระดับ 3 ดี มีพฤติกรรมตามรายการประเมินบ่อยครั้งด้วยตนเอง

ระดับ 2 ปานกลาง มีพฤติกรรมตามรายการประเมินเป็นบางครั้ง หรือมีผู้ชี้นำ

ระดับ 1 ปรับปรุง ต้องกระตุ้นชี้นำจะเกิดพฤติกรรมตามรายการประเมิน

สรุปผลการประเมิน ระดับ 3 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

ระดับ 2 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

ระดับ 1 ได้จำนวน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

บันทึกคุณภาพ ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ตามเกณฑ์ที่ได้รับ

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดี (2.80 – 3.00)

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปานกลาง (1.80 – 2.79)

☐ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับ ปรับปรุง (1.00 – 1.79)

ภาพกิจกรรมการใช้ EF
ชุดพัฒนาเพื่อนสร้างภูมิคุ้มกันในเด็กปฐมวัย กิจกรรมล้อมรัก

เกม “ต้นกล้า ผู้กล้าหาญ”

คุณค่าในการส่งเสริม EF เกม “ต้นกล้าผู้กล้าหาญ”

1. เด็กได้จดจำวิธีการเล่นแม้แต่ละครั้งที่เล่นจะประสบความสำเร็จบ้างหรืออาจล้มเหลวบ้างแต่เด็กเด็กก็สามารถคิดปรับปรุงแก้ไขเพื่อใช้พัฒนาวิธีการเล่นในครั้งต่อไปนอกจากนี้ยังสามารถจดจำเรื่องราวที่ต้องระมัดระวังตัวเองจากคนแปลกหน้าที่ถูกสอดแทรกไว้ในเกมเพื่อเตือนตัวเองและเพื่อนเพื่อนได้อีกด้วย**(จำเพื่อใช้งาน)**
2. เด็กจะเกิดการคิดต่ตองขณะเรียนและเกิดการคิดร่วมกันกับเพื่อนว่าจะต้องทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ **(ยั้งคิดต่ตอง)**
3. เด็กจะเกิดการยืดหยุ่นความคิดขณะเล่นเช่นตัดสินใจเลือกหยิบชิ้นที่ได้น้อยกว่าเพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนคนถัดไป 20ได้มากกว่าเพราะต้องการใช้จำนวนครั้งในการเล่นอย่างคุ้มค่าที่สุดเป็นต้น **(ยืดยุนความคิด)**
4. เด็กจะเกิดการจดจ่อและมีสมาธิกับการเล่นเกมส์เพื่อเป้าหมายร่วมกัน **(จดจ่อใส่ใจ)**
5. เด็กจะเรียนรู้การควบคุมอารมณ์ในขณะเล่นไม่ว่าผลที่ออกมาจะเป็นอย่างไรเพราะการเล่นร่วมกันจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักจัดการอารมณ์ของตนเองให้แสดงออกอย่างเหมาะสม **(การควบคุมอารมณ์)**
6. เด็กจะประเมินตนเองในการเล่นแต่ละครั้งเพื่อเปรียบเทียบกับประสบการณ์เดิมและปรับปรุงในการเล่นครั้งต่อไป **(ติดตามประเมินตนเอง)**
7. เด็กจะเกิดความคิดริเริ่มขณะที่เล่นมองเห็นโอกาสและรีบลงมือทำ **(ริเริ่มและลงมือทำ)**
8. เด็กจะเกิดการวางแผนร่วมกันกับเพื่อนเพื่อนขณะเล่นมีการสื่อสารกันปรึกษาหารือกันเพื่อเป้าหมายที่จะประสบความสำเร็จร่วมกัน **(วางแผนจัดระบบดำเนินการ)**
9. เด็กจะมีเป้าหมายของตัวเองกับการมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างเต็มที่และเด็กทุกคนก็จะมีเป้าหมายร่วมกันที่จะทำภารกิจให้สำเร็จ **(มุ่งเป้าหมาย)**