

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด โดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน Development of Learning Management for Teachers to Encourage Thinking Skills Using Folk Toys

ทัศนีย์ บุญแรง^{1*}
Tatsanee Boonraeng^{1*}

¹คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
เลขที่ 202 ถนนโชตนา ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300
Education Faculty, Rajabhat Chiang Mai University
202 Chotana Road, Changphuak Sub-district, Muang District, Chiang Mai 50300

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู จัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้และศึกษาผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูในการส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน กลุ่มเป้าหมายคือ ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนในเขตจังหวัดเชียงใหม่ กระบวนการวิจัยเป็นแบบเชิงทดลอง มีขั้นตอนการวิจัย 4 ระยะ คือ การสำรวจข้อมูลของเล่นพื้นบ้านเพื่อนำมาวิเคราะห์ จัดทำแผนกิจกรรม เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองแผนกิจกรรม และสรุปผล เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน แบบวัดทักษะการคิด แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็นของครูและนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลผลการจัดกิจกรรม จากการสังเกตของครู นำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ซึ่งมีครูสนใจเข้าร่วมกิจกรรมวิจัย จำนวน 13 คน จากโรงเรียนบ้านหนองไคร้ และโรงเรียน ชุมชนบ้านบวกครกน้อย จังหวัดเชียงใหม่

ผลการวิจัยพบว่า ของเล่นพื้นบ้านทุกชนิดที่ประดิษฐ์โดยภูมิปัญญาในท้องถิ่น สามารถใช้เป็นสื่อในการส่งเสริมทักษะการคิดให้กับนักเรียนได้ ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในส่วนของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับงานวิจัยนี้ ได้คัดเลือกชนิดที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน โดยมีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 34 ชนิด ทำให้คณะครูซึ่งเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยสามารถทำแผนการจัดการเรียนรู้

*ผู้เขียนหลัก
อีเมล: dountawan@hotmail.com

เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดให้กับนักเรียนได้ทั้งสิ้น 50 แผน เมื่อนำแผนดังกล่าวไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 4 จำนวน 259 คน พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ร้อยละ 72.65 เมื่อเทียบกับก่อนเข้าร่วมกิจกรรม นักเรียนมีทักษะการคิดในระดับดีเพียงร้อยละ 29.30 นอกจากนี้พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดีมาก ร้อยละ 74.90 ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนพบว่าอยู่ในระดับดี และผลการประเมินจากแบบบันทึกหลังการสอนพบว่า นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ ใช้วิจารณญาณในการแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ มีการเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองไปในทางที่ดีขึ้น เป็นไปตามจุดมุ่งหมายและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความสนใจในการเรียนและมีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีเพิ่มขึ้น

คำสำคัญ

ทักษะการคิด ของเล่นพื้นบ้าน แผนกิจกรรมการเรียนรู้

Abstract

The objective of this research is to develop learning management of teachers, to plan learning activities and study result of develop learning teachers to encourage the thinking skills for students using folk toys. The target group is the primary school teachers who are teachings in Chiangmai Educational Service Area. The research process is using an experimental design. There are four stages of the research process is to explore folk toys. To analyze, plan activities, collect data and draw conclusions from the trial plan. The tools employed in this research are the indigenous survey on folk toys, the evaluation form on thinking skills, the activity arrangement plan for learners' development, the students' evaluation form and the questionnaires to collect teachers' and students' opinion. Quantitative analysis of the percentage, average and standard deviations. Results of the activities of the teachers were content analysis. Some 13 interested teachers have participated in the research activity. They are teachers from Ban Nong Krai School and Ban Buakkrognoi Community School, Chiangmai Province.

The research findings reveal that all folk toys which are created through indigenous knowledge can be used as media that enhance the thinking skills for students. In addition, the instructional activity arrangement within the part of activity to develop learners in this research will select the activities that are appropriate and responsive to the nature of the learners. Some 34 folk toys are used. The teachers team who participate in the research activity can make some 50 plan learning activities to enhance the thinking skills for students. After the trial use of such plan to around 259 students who are studying in the Prathom Suksa 1 to 4. The findings reveal that some 72.65 percent

of students have the thinking skills in a “High” to “Highest” level. When compared with these levels before participating in this activity, only some 29.30 percent of the students reach the thinking skill in “High” level earlier. In addition, the findings reveal that the students have the positive behavior after participating in the activity in the “Highest” level at 74.90 percent. The results of evaluating student’s opinion toward the activity arrangement to develop learners show a “High” level. And the evaluation results of the record form after the instruction session reveal that students can think analytically to solve problems by themselves. They change their behavior to better ways and respond properly to the objectives, and they have desirable characters which are enthusiasm, interests in learning, and better social behavior.

Keywords

Thinking Skills, Folk Toys, Plan Learning Activities

บทนำ

สภาพและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ของครูในปัจจุบันนั้นพบว่า ครูมีกิจกรรมด้านการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนไม่มากพอ ไม่ต่อเนื่อง ไม่มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ทั้งนี้อาจเกี่ยวข้องกับสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างไม่เหมาะสมและมีจำนวนจำกัด ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความเป็นเลิศทางวิชาการ สามารถแข่งขันกับผู้อื่นได้ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดมาตรฐาน การจัดการศึกษาเท่านั้น ครูไม่สามารถสอดแทรกหรือฝึกทักษะการคิดให้กับนักเรียนได้เต็มที่ นักเรียนจึงมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมมากขึ้น นอกจากนี้ครูยังขาดความรู้ความเข้าใจ ขาดทักษะและความมั่นใจในเรื่องการจัดการเรียนรู้ด้านการคิดแก้ปัญหาของนักเรียน ประกอบกับสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการคิดค่อนข้างมีจำกัด ทั้งๆ ที่เป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์และมีคุณภาพสูง ซึ่งกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553 (สำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2555) หมวด 4 มาตรา 24 และ 28 ระบุให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีแนวการจัดการศึกษา โดยเน้นฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน อีกทั้งยังกำหนดให้จัดสาระหลักสูตรทั้งที่เป็นวิชาการและวิชาชีพโดยมุ่งพัฒนาคนให้มีความสมดุลทั้งความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดีงาม ความรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อให้การจัดการศึกษามีคุณภาพ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดให้กับผู้เรียนด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ จึงถือว่าเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษา ยกกระตือรือร้นการศึกษาให้ดีขึ้น ครูจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการอบรมสั่งสอนให้ความรู้และประสบการณ์

ที่จำเป็นสำหรับนักเรียน ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาและส่งเสริมทักษะการคิดนั้นสามารถทำได้หลากหลายวิธีการ อาทิเช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การใช้เกม การใช้ของเล่น ซึ่งพิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ได้ทดลองใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย พบว่าหลังการใช้เกมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดีทั้งโดยรวมและรายบุคคล นอกจากนี้ พวงพยอม ชิดทอง (2551) ได้ทดลองใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกการทักษะการคิดโดยใช้สถานการณ์ปัจจุบันพบว่า พฤติกรรมการคิดของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ จะเห็นได้ว่าถึงแม้ว่าการฝึกทักษะการคิดนั้นจะสามารถกระทำได้หลายเทคนิควิธีการก็ตาม แต่บางครั้งสื่อหรือเครื่องมือที่ครูนำมาใช้นั้นก็มีความเหมาะสมเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเท่านั้น ซึ่งในการส่งเสริมทักษะการคิดเพื่อให้เกิดประโยชน์ระยะสั้นและระยะยาวควรมุ่งเสริมสร้างนักเรียนตั้งแต่ระดับปฐมวัย และระดับประถมศึกษา ของเล่นพื้นบ้านถือได้ว่าเป็นสื่อที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น ที่ครูสามารถนำมาเชื่อมโยงเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการที่ดี สามารถคิดวิเคราะห์ คิดรวบยอด คิดสร้างสรรค์ คิดเชื่อมโยงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นอีกด้วย ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดให้แก่นักเรียนโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านได้เพื่อสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนได้อย่างเหมาะสมกับนักเรียนต่อไป

ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการที่ครูมีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และความสามารถจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน วิชาในกลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นวิชาที่อยู่นอกเหนือจากวิชาใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดซึ่งจะช่วยพัฒนานักเรียน ให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้อีกทางหนึ่ง อีกทั้งยังช่วยยกระดับความสามารถของครูในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ส่งผลให้คุณภาพการศึกษาดีขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน
2. เพื่อจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน
3. เพื่อศึกษาผลพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูในการส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนที่ใช้

ของเล่นพื้นบ้าน

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยแบบเชิงทดลอง โดยมีวิธีการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้เป็นครูหรือผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา (รายวิชาแนะแนว กิจกรรม

พัฒนาผู้เรียนหรือทำหน้าที่ครูประจำชั้น) ของโรงเรียนในเขตจังหวัดเชียงใหม่ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัย จำนวน 13 คน ประกอบด้วยครูโรงเรียนบ้านหนองไคร้ ตำบลหนองจ่อม อำเภอสันทราย จำนวน 7 คน และครูโรงเรียนชุมชนบ้านบวกรกน้อย ตำบลหนองป่าครั่ง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 6 คน และนักเรียนที่ครูนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการสอน จำนวน 259 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) แบบสำรวจของเล่นพื้นบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ส่งเสริมทักษะการคิด (2) แนวคำถามระดมสมอง (3) แบบวัดทักษะการคิด (4) แบบสอบถามความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่นักวิจัยสร้างขึ้น และ (6) แผนกิจกรรมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านที่ครูจัดทำขึ้นร่วมกับนักวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะๆ ดังนี้

3.1 ระยะที่ 1 ศึกษาสำรวจข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน จากการสัมภาษณ์เชิงลึกชาวบ้านในเขตจังหวัดเชียงใหม่มีอายุ 50 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน ซึ่งถือเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยการประชุมเชิงปฏิบัติการวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเล่นพื้นบ้านในการนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิด

3.2 ระยะที่ 2 การจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือต่างๆ ในการวิจัย โดยประชุมเชิงปฏิบัติการให้กับครูในโรงเรียนและสร้างเครื่องมือในการวิจัย คือ แบบวัดทักษะการคิด และแบบสอบถามความคิดเห็นของครูและนักเรียน

3.3 ระยะที่ 3 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบวัดทักษะการคิดของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และใช้แบบสำรวจความคิดเห็นเก็บข้อมูลความคิดเห็นของครูและนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

3.4 ระยะที่ 4 สรุปผลการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการวิจัย ประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ

4.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสำรวจ แบบประเมินพฤติกรรม แบบวัดทักษะการคิด และ แบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลจากผลการจัดการเรียนรู้ของครู การสังเกต ความคิดเห็นของครูโดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัย

1. การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยครูส่วนใหญ่ยึดหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยพยายามให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม มีเพียงบางครั้งที่ยึดครูเป็นหลักเนื่องจากครูต้องการให้เกิดผลสัมฤทธิ์กับผู้เรียนทั้งทางด้านวิชาที่สอนและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ครูส่วนใหญ่ประสบปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียน และปัญหาด้านทักษะการคิด โดยครูเห็นว่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถช่วยให้นักเรียนมีลักษณะดีขึ้น และประสบปัญหาการจัดกิจกรรม คือไม่สามารถจัดเวลาที่แน่นอน เวลาที่มีก็ไม่เพียงพอ ไม่มีแผนการจัดกิจกรรมที่แน่นอนชัดเจน ขาดความรู้เกี่ยวกับการเขียนแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ การใช้ภาษาในการเขียน การจัดกิจกรรม การวัดผลประเมินผล และไม่มีเวลาในการเขียนแผน แต่หลังจากเข้าร่วมโครงการวิจัยและได้รับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูมีความรู้ความเข้าใจในการเขียนแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ที่นำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดและพฤติกรรมของนักเรียนโดยนำเอาของเล่นพื้นบ้านมาใช้ในการจัดกิจกรรม

2. การจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ในการส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน นักวิจัยได้สำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น ครู และผู้ปกครอง เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านและพฤติกรรมของเด็กไทยในปัจจุบัน และวิเคราะห์สถานการณ์ร่วมกับครู พบว่า ของเล่นพื้นบ้านทุกชนิดสามารถนำมาใช้ในการส่งเสริมทักษะการคิดให้กับเด็กได้ โดยได้พิจารณาคัดเลือกของเล่นพื้นบ้านที่มีความเหมาะสมในการนำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนและมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนได้จำนวนทั้งสิ้น 34 ชนิด ส่วนการวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กไทยในปัจจุบัน พบว่าส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเด็กมีพฤติกรรมไม่ดี ติดคอมพิวเตอร์ เกมส์ ทีวี มือถือ มีความก้าวร้าว ไม่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เห็นแก่ตัว ไม่นับใจ อารมณ์และพฤติกรรมรุนแรง ไม่มีสัมมาคารวะ ไม่มีมารยาท ไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ ไม่มีจิตสาธารณะ การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง สมาธิสั้น แก้ปัญหาไม่ได้ คิดไม่ค่อยเป็น ไม่ยอมทำเวร ไม่มีจิตสาธารณะ ไม่กล้าแสดงออก ไม่ส่งการบ้าน เป็นต้น และพฤติกรรมที่ดีของเด็กปัจจุบัน เช่น ฉลาด เรียนรู้ไว โดยเฉพาะเรื่องเทคโนโลยี เมื่อนำเอาข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประกอบการจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา จึงได้กำหนดชื่อเรื่องและของเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมในการนำมาให้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดให้กับนักเรียนและพฤติกรรมที่คาดหวังหรือพฤติกรรมของนักเรียนที่พึงประสงค์ ก่อนจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้โดยแผนที่ใช้ในวิชากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นแผนแบบบูรณาการที่ผู้วิจัยกำหนดให้มีการระบุมาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และ คำถามส่งเสริมกระบวนการคิด และรายละเอียดของเล่นพื้นบ้านที่ใช้ประจำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ทุกแผนการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบในการเขียนแผนการเรียนรู้อื่นๆ ก็เหมือนกับที่ครูเคยเขียนมาก่อนแล้ว ซึ่งทำให้ได้แผนที่ดีขึ้น มีความชัดเจนเป็นไปตามมาตรฐานและตัวชี้วัด และมีความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดกิจกรรมแบบเรียนปนเล่น สอนแบบไม่สอน ให้เด็กได้เล่นของเล่น แล้วครูใช้ของเล่นเป็นสื่อโยงกับการสอนพฤติกรรม อีกทั้งในแต่ละแผนจะให้ระบุและมีการใช้คำถามส่งเสริมการคิดอย่างน้อย 1-2 ข้อ ก่อนนำเข้าสูบทเรียนเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้คิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ทำให้สามารถพัฒนาทักษะ

การคิดและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนได้ตามหลักสูตรแกนกลางกำหนด จำนวนทั้งสิ้น 50 แผน โดยจัดทำเป็นรูปเล่มที่สมบูรณ์ สะดวกต่อการนำไปใช้

3. ผลจากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูในการส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนโดยใช้ของเล่นที่บ้าน พบว่าเมื่อครูนำแผนที่ได้จัดทำขึ้นไปใช้ เกิดผลในทิศทางที่ดี ดังนี้

3.1 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนส่วนใหญ่มีทักษะการคิดที่ดีขึ้นกว่าเดิม จากก่อนเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี และหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ส่วนใหญ่มีทักษะการคิดอยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 39.84) รองลงมา คือ ระดับดี (ร้อยละ 32.81) ระดับพอใช้ (ร้อยละ 17.97) และระดับน้อย (ร้อยละ 9.38) ตามลำดับ และนักเรียนมีพฤติกรรมทั้งพฤติกรรมที่มีส่วนร่วม การตอบคำถาม ความสามัคคี การคิดวิเคราะห์ และการคิดแก้ปัญหา ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 74.90) โดยนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมของครูโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.21$) โดยมีความเห็นว่ากิจกรรมที่ครูนำมาใช้แต่ละกิจกรรมมีความสนุกสนานและได้รับความรู้ ($\mu = 4.5$) นอกจากนี้นักเรียนยังคิดว่าตนเองได้รับผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.36$) เช่นกัน จากการที่ครูสังเกตพฤติกรรมอื่นๆ ของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการแสดงออกที่สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถคิด วิเคราะห์ ใช้วิจารณญาณในการแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ โดยมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองไปในทางที่ดีขึ้น ทั้งนักเรียนปกติและนักเรียนที่เป็นเด็กพิเศษ เช่น มีความกระตือรือร้นในการเรียน อยากเรียน ใฝ่รู้ มีจิตอาสา รู้จักช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักแบ่งปันมีน้ำใจ รับผิดชอบมากขึ้น มีสมาธิเพิ่มขึ้น กล้าที่จะเข้ามาพูดคุยและปรึกษาคูมากขึ้น เด็กพิเศษจากไม่ยอมทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนๆ ก็เปลี่ยนแปลงตนเองหันมาสนใจและให้ความร่วมมือทำกิจกรรมกลุ่มและเป็นผู้นำกลุ่ม

3.2 ครูที่นำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ พบว่าผู้เรียนมีความสุข สนุกกับการเรียน มีการตอบสนองที่ดีต่อกิจกรรม มีพฤติกรรมและทักษะการคิดเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี ซึ่งครูทุกคนมีความรู้สึกดีต่อการทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกับนักเรียน และครูรู้สึกดีและชื่นชอบ โครงการวิจัยครั้งนี้ และมีความเห็นว่าเป็นโครงการที่ดีมาก มีประโยชน์ทำให้ตนเองมีความรู้เพิ่มขึ้น ได้พัฒนาตนเอง และเห็นว่าของเล่นที่บ้านแต่ละอย่างมีคุณค่าสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ได้ด้วย แต่ต้องมีการจัดเตรียมสื่อของเล่นให้พร้อม และควรมีการจัดกิจกรรมและโครงการต่อเนื่องต่อไปรวมทั้งควรขยายผลไปยังโรงเรียนหรือหน่วยงานอื่นๆ ต่อไป และให้รวบรวมแผนทั้งหมดเป็นรูปเล่มที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อจะได้นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนตลอดปีการศึกษา

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่าครูที่เข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยส่วนใหญ่ ก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยพยายามใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการบูรณาการและสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในสาระการเรียนรู้ที่ตนเองสอนแต่ก็ไม่สามารถทำได้ดีเท่าที่ควร บางครั้งต้องยึดตัวเองเป็นหลัก ทั้งนี้อาจ



เนื่องจากพฤติกรรมของนักเรียนที่ไม่ค่อยสนใจ ไม่มีสมาธิและไม่ให้ความร่วมมือเท่าที่ควร นักเรียนบางคนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ช้ากว่าคนอื่น แต่ครูก็มุ่งที่จะจัดการเรียนการสอนให้ดีที่สุดสอดคล้องตามวิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่กล่าวไว้ว่า “หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐาน ความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยปัญหาที่ครูส่วนใหญ่พบในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนในปัจจุบันคือ ปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมและทักษะการคิด ซึ่งครูมีความเห็นที่สอดคล้องกับของภูมิปัญญาท้องถิ่นและชาวบ้านที่ได้จากการสำรวจ ที่บอกว่าพฤติกรรมของเด็กส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมทางลบ ไม่ค่อยเชื่อฟังผู้ใหญ่ ติดคอมพิวเตอร์ เกมส์ ทีวี มือถือ ก้าวร้าว สมาธิสั้น เป็นต้น ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากปัจจัยทางด้านสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป พ่อแม่ผู้ปกครองมีเวลาให้บุตรหลานน้อยลง ค่านิยมและพฤติกรรมการเลี้ยงดูลูกเปลี่ยนไป เด็กพึ่งเทคโนโลยีมากขึ้น และใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมส์ ดูทีวี เล่นคอมพิวเตอร์โดยส่วนใหญ่พฤติกรรมทางสังคมกับคนรอบข้างลดลง เลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อเทคโนโลยีมาก ทำให้เกิดปัญหาพฤติกรรมทางสังคมและพฤติกรรมทางการเรียนได้ ซึ่ง พนม เกตุมาน (2558) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ได้กล่าวว่า ปัญหาการเรียน เป็น ปัญหาพฤติกรรมหนึ่งที่พบบ่อยในนักเรียนระดับประถมศึกษา (อายุ 6-12 ปี) มีสาเหตุมาจากการที่นักเรียนขาดแรงจูงใจ สติปัญญาต่ำ ซึมเศร้า สมาธิสั้น (LD) ซึ่งสามารถช่วยเหลือได้โดยการสร้างแรงจูงใจในการเรียน โดยให้เด็กรู้สึกว่าเป็นที่รักของเพื่อน ให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จัดประสบการณ์การเรียนรู้และบรรยากาศในการเรียนที่สนุก เรียนแบบบูรณาการ สร้างความรู้สึกอยากเรียนอยากรู้อะไรต่อไป สิ่งที่เราจะเอาไปใช้ในชีวิตจริงอย่างไร นำปัญหาและสถานการณ์ในชีวิตจริงที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้มาสู่บทเรียน ลดความเครียดในการเรียนที่ไม่จำเป็น เช่น ครูต้องเป็นกันเอง ไม่ดุ บ่น ทำโทษ

แม้ว่าพฤติกรรมของกับนักเรียนในปัจจุบันจะเป็นพฤติกรรมในทางลบ เพราะการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคม แต่ข้อดีของการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นก็ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และมีแหล่งสืบค้นข้อมูลที่รวดเร็ว ผู้ใหญ่หลายคนมองว่าเด็กฉลาดขึ้น ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูและผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องต้องใส่ใจและทำความเข้าใจกับความจริงในปัจจุบันให้มาก แล้วหาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ทำให้เด็กต้องอยู่แต่ในห้องเรียน เช่น จัดการเรียนการสอนแบบ Project Base Learning จัดการสอนแบบ Problem Base Learning หรือรูปแบบอื่นๆ เพื่อให้เขาสามารถเรียนรู้และมีพฤติกรรมดีขึ้น ซึ่ง วิจารย์ พานิช (2555) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21 ว่า “การเรียนรู้ที่แท้จริง อยู่ในโลกจริงหรือชีวิตจริง การเรียนในห้องเรียนยังเป็นการเรียนแบบสมมติ ดังนั้นครูเพื่อศิษย์จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์ ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด และ

กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่า หัวใจสำคัญคือ เน้น “สอนคน” ไม่ใช่ “สอนวิชา” และในการสอนคนนั้นเน้น “สอนแบบไม่สอน” คือ เน้นที่การเรียนรู้ของผู้เรียนเองจึงจัดบรรยากาศสถานที่และความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนด้วยกันเองให้กระตุ้นการเรียนรู้ และการเรียนรู้ก็เลยจากการเรียนรู้วิชาการเพื่อสติปัญญาไปสู่การเรียนรู้ทักษะด้านจิตใจ ด้านสุนทรียภาพและด้านการคิดและจินตนาการ” ซึ่งแนวความคิดของวิจารณ์ พานิช ดังกล่าวสอดคล้องกับแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและการจัดกิจกรรมจริงของครูที่เข้าร่วมโครงการวิจัยครั้งนี้

2. แผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูได้จัดขึ้นให้กับนักเรียนที่ตนเองรับผิดชอบ ในฐานะครูประจำชั้น หรือครูที่รับผิดชอบสอนในวิชากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งแต่เดิมนั้นในโรงเรียนไม่มีแผนที่ใช้สำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาดังกล่าวมาก่อน ส่งผลให้ครูมีแผนใช้ในการจัดกิจกรรมให้นักเรียน และการที่มีแผนกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 50 แผนที่มีความชัดเจน มีมาตรฐานและตัวชี้วัด ให้เลือกใช้ตามความเหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน ทำให้เกิดความหลากหลายในการเลือกมากขึ้น ทำให้ครูไม่ต้องกังวลกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าในการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใดๆ ก็ตาม ครูจำเป็นต้องวิเคราะห์พัฒนาการ และธรรมชาติของผู้เรียนเสมอ จึงจะทำให้สามารถนำมาจัดทำแผนการสอนให้สอดคล้องกับที่หลักสูตรกำหนดได้ง่ายขึ้น

3. จากผลพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูหลังจากได้จัดกิจกรรมให้กับนักเรียนแล้ว มีประเด็นในการอภิปรายผลดังนี้

3.1 ประเด็นที่ 1 จากการวิจัยที่พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมหลายอย่างดีขึ้นทั้งพฤติกรรมทั่วไป พฤติกรรมการคิด พฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรม เช่น ความกระตือรือร้นในการเรียน สนุกกับการเรียน การกล้าแสดงออก ความรับผิดชอบ การมีน้ำใจที่ดีขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมที่เกิดจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 74.90) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้นครูประจำชั้น หรือครูที่ดูแลนักเรียนมีโอกาสใกล้ชิดกับนักเรียนมากขึ้น ประกอบกับบรรยากาศในการจัดกิจกรรมที่ใช้ของเล่น พื้นบ้านมาเป็นสื่อการสอนอาจจะส่งผลทำให้เด็กรู้สึกว่าการเรียนมีความเป็นกันเอง เข้าใจธรรมชาติของนักเรียนมากขึ้น เห็นว่านักเรียนชอบเล่น ครูก็อนุญาตให้เล่น และใช้การเล่นในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจและมีความรู้สึกที่ดีต่อครูมากขึ้น ทำให้เวลาสอนเรื่องใดนักเรียนก็จะตั้งใจฟังและยอมปฏิบัติตาม ซึ่งสัมพันธ์กับความเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านการจัดกิจกรรมของครูที่นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ครูนำมาใช้แต่ละกิจกรรมมีความสนุกสนานและได้ความรู้ ($\mu = 4.55$) ดังนั้น การที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยนำของเล่นพื้นบ้านมาใช้นั้น แสดงให้เห็นว่าการสอนแบบเรียนปนเล่น ย่อมเกิดประสิทธิผลต่อการพัฒนาผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยการสอนหรือการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน (Play & learn) นี้ ธนพร ปันวารี (2558) กล่าวว่า เป็น วิธีการจัดกิจกรรมโดยยึดหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของเด็กที่ชอบเล่นอยู่แล้ว ด้วยการให้เทคนิคบูรณาการสาระความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับเด็กและการเล่นให้เข้าด้วยกัน ทำให้นักเรียนได้เล่น ได้แสดงออก ได้ร้องเพลง ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน อยากเรียนรู้อย่างมากขึ้น การเรียนปนเรียนเป็นการเล่นที่มี

จุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ภายใต้การอำนวยความสะดวก สนับสนุน ชี้นำ ช่วยเหลือของครูในด้านต่างๆ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนมากที่สุด โดยการเล่นปนเรียนมีประโยชน์คือ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้รู้สึกผ่อนคลาย ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลองผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมเชาวน์ปัญญา ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีทักษะทางสังคม ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ในสิ่งที่เป็นามธรรมง่ายขึ้น ส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ พัฒนาให้นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรมและส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับนักเรียน ซึ่งประโยชน์ดังกล่าวข้างต้นมีสอดคล้องกับความคิดเห็นของครูที่เข้าร่วมโครงการวิจัยครั้งนี้ ว่านักเรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปจากเดิมในทางที่ดีหลังจากที่จัดกิจกรรมให้กับนักเรียน อาจเป็นเพราะในการพัฒนานักเรียนให้เป็นไปตามความคาดหวังนั้นหากสอดแทรกในวิชาที่เน้นเนื้อหาสาระอาจจะทำได้ยาก แต่การสอนผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนซึ่งเป็นวิชาที่ไม่ได้เคร่งเครียด จึงสามารถช่วยพัฒนานักเรียนได้ไม่ยาก แต่ต้องใช้สื่อที่สามารถจับต้องได้ มีลักษณะเป็นรูปธรรม และมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียน ซึ่งนักเรียนในระดับประถมศึกษา อายุ 7-11 ปี นั้นเป็นระยะของการเล่นชน สนุกสนาน มีความสามารถในการเรียนรู้ได้ดีและนานขึ้น และเรียนรู้ในสิ่งที่เป็รูปธรรม สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget) (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2554) ในชั้นที่ 3 คือ ขั้นของการปฏิบัติการคิดในเชิงรูปธรรม

3.2 ประเด็นที่ 2 จากผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ครูสามารถเขียนแผนการจัดกิจกรรมได้ดีขึ้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมากขึ้น สามารถที่จะเขียนแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดและความเหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียนในปัจจุบัน ทำให้ได้แผนการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 50 แผน ซึ่งมีความหลากหลาย เป็นแผนที่ดี สามารถนำไปพิจารณาใช้ตามความเหมาะสม ทำให้ครูและนักเรียนเห็นคุณค่าของโฮมรูมมากขึ้น และมองว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ และไม่ยากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพียงแต่ระบบโรงเรียนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมเหล่านี้มากขึ้น เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญทำให้ครูสามารถเข้าไปดูแลช่วยเหลือนักเรียนได้ทั่วถึง และเกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ มากยิ่งขึ้นด้วย ถึงแม้ครูเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยส่วนใหญ่ก็ยังประสบปัญหาในการจัดกิจกรรม คือ เวลาในการทำกิจกรรมให้กับนักเรียนค่อนข้างมีจำกัด บางครั้งเวลาในการทำกิจกรรมไม่เอื้ออำนวย ทั้งๆ ที่นักเรียนมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมและเห็นคุณค่าของกิจกรรมที่ครูจัดให้ ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติหรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้จริงซึ่งส่งผลให้ครูเกิดความรู้สึกที่ดีและเห็นคุณค่าของสิ่งที่ตนเองได้ลงมือทำเอง อีกทั้งอยากให้ขยายผลต่อไปยังโรงเรียน หน่วยงาน และนักเรียนกลุ่มอื่นๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งอาจจะเป็นเพราะว่า กลไกในการจัดการเรียนการสอนของครูที่ผ่านมา ครูมีโอกาสนในการวิเคราะห์ผู้เรียนก่อนที่จะดำเนินการวางแผน เตรียมการ กำหนดขอบข่ายของการจัดการเรียนการสอนด้วยตนเองค่อนข้างน้อย เนื่องจากต้องจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักสูตรและแนวทางที่สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดให้ การได้ส่งเสริมให้บุคคลทำหน้าที่ของเขาด้วยตนเอง ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลมีอิสระในการคิด มีความปลอดภัย

ทางจิต สอดคล้องกับหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ Roger (1965 อ้างถึงใน ทศนีย์ บุญแรง, 2557) ที่กล่าวว่า สภาวะที่ส่งเสริมให้คนมีความกล้าคิดอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วย สภาวะที่มีความรู้สึกปลอดภัยทางจิต และสภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออกหรือความเป็นอิสระทางจิต สามารถคิดและทำโดยที่ไม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือประเมินค่า คิดและลงมือทำในสิ่งต่างๆ ด้วยความเข้าใจและยอมรับ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ดียิ่งยิ่ง ทำให้ครูมีความรู้สึกภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนเองได้ลงมือทำ สร้างสรรค์ด้วยตนเอง อีกทั้งยังก่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนและวิชาชีพของตนเอง จึงเป็นสาเหตุทำให้อยากจะทำให้ครูคนอื่นๆ โรงเรียนอื่น หรือหน่วยงานอื่นๆ เห็นคุณค่าและนำสิ่งที่ตนเองได้พัฒนามานี้ไปใช้ประโยชน์ต่อไป

3.3 ประเด็นที่ 3 พบว่าทักษะการคิดของนักเรียนหลังจากครูใช้แผนกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 39.84) มากที่สุด รองลงมาคือ ระดับดี (ร้อยละ 32.81) ระดับพอใช้ (ร้อยละ 17.97) และระดับน้อย (ร้อยละ 9.38) แสดงให้เห็นว่า เมื่อนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมที่ครูจัดให้แล้ว นักเรียนมีทักษะการคิดที่ดีขึ้น และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จัดทำขึ้นนั้นเป็นแผนที่สามารถช่วยส่งเสริมทักษะการคิดให้กับนักเรียนได้ ซึ่งจุดเด่นของการเขียนแผนการสอนแต่ละแผนที่นักวิจัยได้พัฒนาให้กับครูที่เข้าร่วมโครงการวิจัยคือ ให้ระบุและมีการใช้คำถามส่งเสริมการคิดอย่างน้อย 1-2 ข้อ โดยมีเหตุผลว่าหากสมองของบุคคลได้รับการกระตุ้นให้คิดจะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยบริหารสมอง และช่วยพัฒนาความคิดได้ดีขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดได้ดี ซึ่งการใช้คำถามถือเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการบริหารสมอง (ทศนีย์ บุญแรง, 2557) เมื่อพิจารณาทักษะการคิดของนักเรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมที่พบว่า ส่วนใหญ่มีทักษะการคิดอยู่ในระดับดีนั้นอาจจะเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูที่มุ่งเน้นจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางกำหนด และพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่เมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการคิดเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากหลักสูตรกำหนดด้วยจึงส่งผลให้ทักษะการคิดของนักเรียนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามต้องการนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดกิจกรรมทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตรให้ผู้เรียนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3.4 ประเด็นที่ 4 จากผลการสังเกตและบันทึกหลังการสอนของครูที่พบว่านอกจากนักเรียนปกติ แล้วยังมีนักเรียนที่เป็นเด็กพิเศษที่เรียนรวมในห้องเรียนปกติ มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทิศทางที่ดีขึ้น จากเดิมที่เข้ากับเพื่อนไม่ได้ ไม่ยอมทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนก็เริ่มที่จะเข้ากับเพื่อนได้สามารถทำกิจกรรมกลุ่มและเป็นผู้นำของกลุ่มได้ดีที่สุด แสดงให้เห็นว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดทำให้นักเรียนนั้นสามารถช่วยพัฒนาเด็กพิเศษได้ และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ทั้งเด็กนักเรียนปกติและเด็กพิเศษ และแสดงให้เห็นว่าของเล่นพื้นบ้านสามารถนำมาใช้และเล่นได้กับทุกคนโดยไม่จำแนกว่าเป็นเด็กประเภทใด ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดและทักษะอื่นๆ ได้เป็นอย่างดีและยังสามารถนำมาปรับใช้เป็นสื่อการสอนในสาระอื่นๆ ให้กับเด็กพิเศษและเด็กปกติได้ เพราะของเล่นพื้นบ้าน

ทุกชิ้นสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการคิดและทักษะอื่นๆ ให้กับนักเรียนได้ เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหา แสดงให้เห็นว่าของเล่นพื้นบ้านซึ่งถือเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมาอย่างยาวนานนั้น เป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กไทย เนื่องจากปู่ย่า ตายาย และพ่อแม่ ในสมัยก่อนนิยมนำมาใช้เป็นสื่อเชื่อมโยงระหว่างคนต่างวัยให้สามารถเล่นด้วยกันได้ เพื่อจะได้มีโอกาสในการสื่อสารกับบุตรหลานตนเอง และสามารถที่จะสอนในเรื่องต่างๆ ให้กับคนรุ่นหลังได้ง่ายขึ้น ซึ่งในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมได้ใช้ของเล่นพื้นบ้านแต่ละอย่างนำมาเป็นสื่อเพื่อสอนนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมจะให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ และมีส่วนร่วมในการเล่นเพื่อให้ได้คิดและแก้ปัญหา รวมทั้งสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางอ้อม ส่งผลให้เข้าใจและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งถือว่าการเรียนรู้ที่ดี ถือเป็นการจัดการเรียนรู้ทางอ้อม ที่ใช้เทคนิคการสอนแบบบูรณาการ และแบบเน้นประสบการณ์สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ของคณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543) การวิจัยครั้งนี้จึงทำให้ครูและนักเรียนรู้จักของเล่นพื้นบ้าน เห็นคุณค่าและประโยชน์ของของเล่นพื้นบ้านมากขึ้น โดยภายหลังจากการจัดกิจกรรมของครูครบทุกกิจกรรม มีนักเรียนกลุ่มหนึ่งได้เรียนวิชาสังคมผ่านโทรทัศน์ครู และนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของการเล่นของเด็กสมัยก่อน เด็กนักเรียนกลุ่มนั้นบอกครูว่า “หนูดีใจจังเลยคะที่ของเล่นเหล่านั้นหนูเคยเล่นแล้ว เพราะครูนำมาสอนและให้หนูได้เล่น” คำพูดดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนเห็นคุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน และดีใจที่ตนเองได้มีโอกาสเล่นสิ่งเหล่านั้น ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนานักเรียน ครูควรสอนจากสิ่งที่ใกล้ตัวไปหาสิ่งที่ไกลตัว และครูควรพิจารณาเลือกสิ่งง่ายๆ ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่น โดยอาจจะเป็นสิ่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพราะจะทำให้ให้นักเรียนให้ความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน และเห็นคุณค่าในสิ่งที่ครูสอนมากยิ่งขึ้น ทำให้ครูที่เข้าร่วมโครงการวิจัยขยายผลการวิจัยนำไปใช้ในภาคเรียนต่อไป รวมทั้งในโรงเรียนหรือหน่วยงานอื่นๆ ด้วย การคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้าน ตลอดปีการศึกษาและทุกระดับชั้น

สรุป

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านทำให้ครูสามารถจัดทำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับวิชากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้ด้วยตนเอง โดยเป็นแผนกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตามจากการใช้คำถามส่งเสริมกระบวนการคิด ซึ่งเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านด้วยตนเอง โดยครูสามารถเลือกของเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้จัดกิจกรรมให้กับนักเรียน มีการวิเคราะห์ธรรมชาติของผู้เรียน และกำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนก่อนการจัดทำแผน ทำให้ทราบว่าของเล่นพื้นบ้านทุกอย่างสามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะการคิดได้ทั้งเด็กปกติและเด็กพิเศษ และทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่ดีขึ้นเป็นไปตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่กำหนด ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะแนวทางในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. ควรมีการบูรณาการโดยนำของเล่น หรือภูมิปัญญาพื้นบ้านมาใช้จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น เพื่อจะได้เกิดความรู้และพฤติกรรมที่ตั้งมอย่างยั่งยืน
2. ควรมีการนำเอาของเล่นพื้นบ้านมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมและพัฒนาคุณลักษณะต่างๆ สำหรับเด็กพิเศษ
3. ควรมีการนำเอาของเล่นพื้นบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ มาปรับใช้เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มากขึ้นเพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่า เป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มีสืบไป โดยสามารถนำมาใช้ได้กับวิชาต่างๆ ที่นอกเหนือจากกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). **การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ทัศนีย์ บุญแรง. (2557). **เอกสารประกอบการเรียนการสอนการคิดและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (PG 3204)**. เชียงใหม่ : ส. การพิมพ์.
- ธนพร บัณวาริ. (2558). **เล่นปนเรียน**. สืบค้นเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2558, จาก <http://www.mcpswis.mcp.ac.th>.
- พนม เกตุมาน. (2558). **คู่มือครู (ปัญหาพฤติกรรมที่พบบ่อยในนักเรียนและแนวทางแก้ไข)**. สืบค้นเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2558, จาก http://www.psyclin.co.th/new_page_53.htm.
- พวงพยอม ชิดทอง. (2551). **การพัฒนานักกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). **การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่**. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2554). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2555). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553**. สืบค้นเมื่อ 27 กันยายน 2555, จาก <http://www.onesqa.or.th/th/contentdownload/972/>.
- Bureau of Standards and Quality Assessment of Education. (2012). **National Education Act, BE. 1999, Amendments (No. 2), 2002, and No. 3, 2010**. Retrieved on September 27, 2012, from <http://www.onesqa.Or.th/en/contentdownload/972/>.