การใช้ “วินัยเชิงบวก” ในเด็กมีความต้องการพิเศษ











กบ.อภิรักษ์ ตาแม่ก๋ง



แล้ว....ครูแซมทำอะไรถึงทำให้เด็กเป็นแบบนี้

ครูเคยจับกด ตี ดุ ด่า ว่า ขู่ ขัง กดดัน ทำร้ายร่างกาย ทำร้ายจิตใจ หรือ ทำร้ายด้วยคำพูดเหรอเปล่า ?

“ ทั้งหมดนี้ ผมเคยทำมาทั้งหมด”



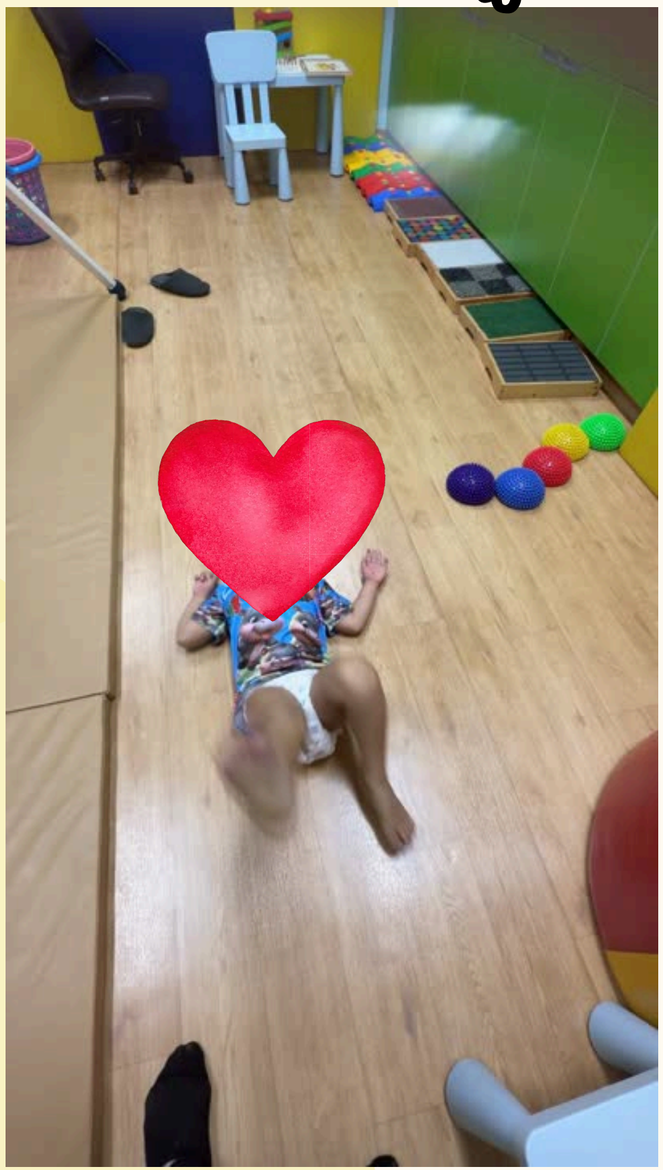
ผลคือ เด็กทำตามเพราะกลัว
มีระเบียบวินัยตอนอยู่กับผม
ฟังเราแต่ไม่ฟังพ่อแม่
ที่บ้านไม่เปลี่ยนแต่ที่ครูเปลี่ยน
เด็กกลัวที่จะมาเรียน
เก่งเท่าเดิม ไม่เก่งขึ้น

เรียนรู้ร่วมกัน...

- แนวทางส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกในเด็กที่มีความต้องการพิเศษ
- การประยุกต์ใช้แนวทาง EF-Guideline ในการบำบัดเด็กที่มีความพิเศษ
- ปัญหาที่เจอบ่อยและตัวอย่างกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์



“ทดลองดู PDPA”



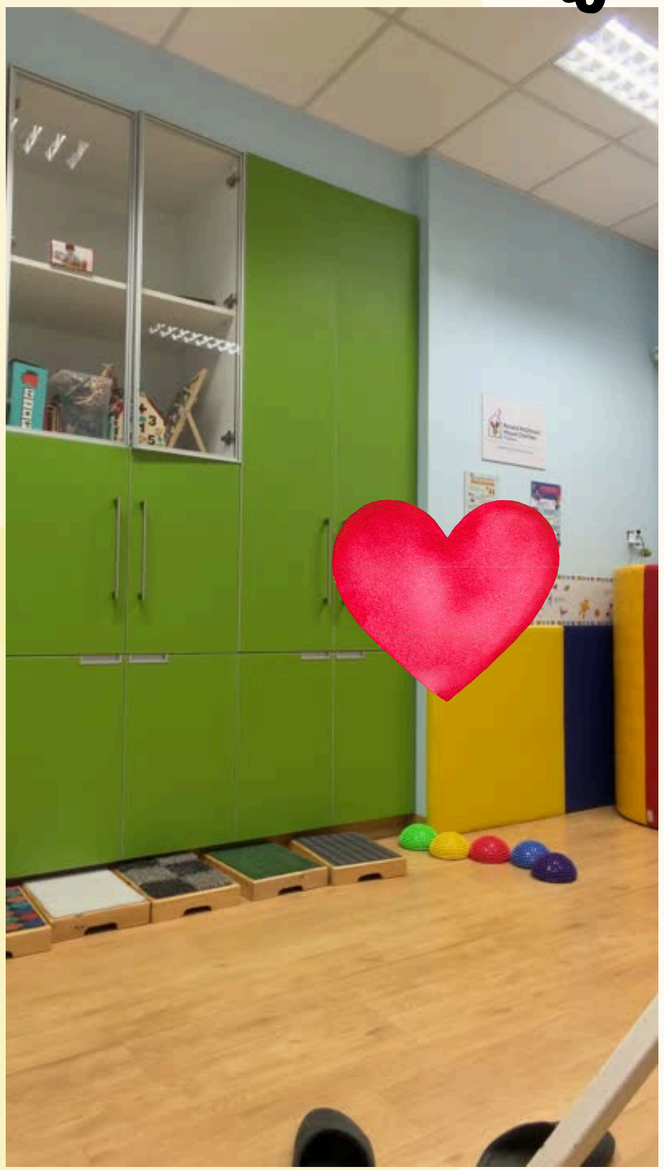
เมื่อเด็กโวยวาย

พื้นที่ :ให้เวลาในการปรับสิ่งเร้า
จัดพื้นที่โล่ง ปลอดภัย ไม่อันตราย

เด็ก: ให้เวลาเขาพร้อม เขาจะเดิน
เข้าหาเราเอง

ครู: สงบ และ ใจเย็น ไม่ดุ ด่า

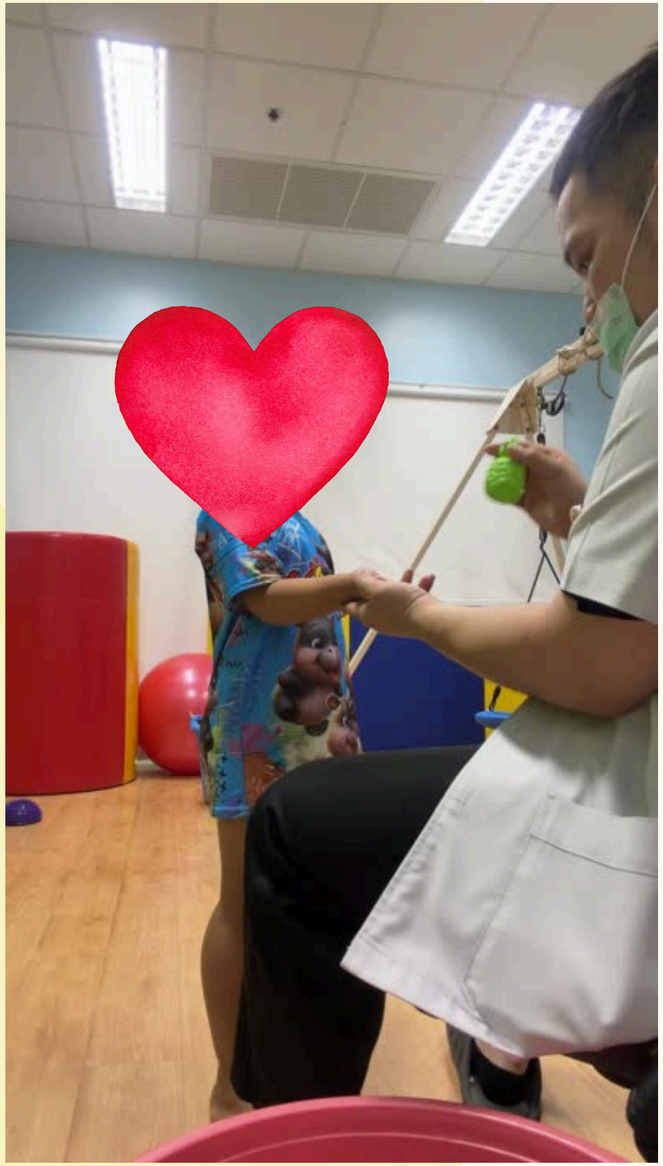
“ทดลองดู PDPA”



ปลอบโยนเพื่อให้สงบ

หาสิ่งเร้าที่เขาชอบ น้องคนนี้ชอบการสัมผัส เลยให้ตุ๊กตา และระหว่างทางเราก็จะปลอบ และสะท้อนความรู้สึก

“ทดลองดู PDPA”



สอนและให้ความไว้วางใจ

ให้ความไว้วางใจ

“ ครูแซมเห็นหนูร้องไห้ ครูเข้าใจเลยว่าหนูอยากกลับบ้าน เมื่อหนูทำเสร็จ กลับบ้านได้เลยลูก“

และพยายามทำให้เด็กรู้ว่าเรา ช่วยเขา ไม่ได้สั่งเขา
และชมพฤติกรรมที่เรา อยากเห็น

ทำไมเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ถึงเป็นแบบนี้?

1. เด็กโดนขัดใจ
2. เด็กกังวลหรือกลัว
3. ปรับสิ่งเร้าที่เข้ามาไม่ได้
4. เด็กไม่สามารถสื่อสารได้
5. เด็กไม่อยากเรียน ไม่อยากทำกิจกรรม



ลองตั้งสมมุติฐานและดูว่าทำแบบไหนเด็กสงบ....







ตั้งเป็นสมมุติฐาน และลองปรับใช้ในการรักษา

เด็กโดนขัดใจ → ให้เลือกของเล่นก่อน

เด็กกังวลหรือกลัว → สะท้อนความรู้สึกให้ความต้องการพื้นฐาน

ปรับสิ่งเร้าที่เข้ามาไม่ได้ → ให้เวลาปรับสิ่งเร้า และให้สิ่งเร้าที่ชอบ

เด็กไม่สามารถสื่อสารได้ → สะท้อนความรู้สึก และ คาดคะเนและพูดให้สิ่งที่เค้าต้องการ

เด็กไม่อยากเรียน
ไม่อยากทำกิจกรรม → ได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบ หรือ สิ่งที่อยากทำเมื่อไร

ลองทำอันไหน “Work” ก็ทำต่อ “ไม่work” ก็ปรับเปลี่ยน

จุดเปลี่ยนสำคัญของผม





หลังจากทำงาน มา เกือบ 9 ปี
“สิ่งที่เราทำมา ถูกต้องใช่ไหม ?”
“และทำอย่างไรเด็กถึงกำกับตนเองได้ เมื่อไม่อยู่กับเรา ?

มหาวิทยาลัยมหิดล

เทคนิค101 วินัยเชิงบวก

มหาวิทยาลัยมหิดล



ผศ.ดร.ปนัดดา

ทักษะสมองEF

เรียนรู้ร่วมกัน...



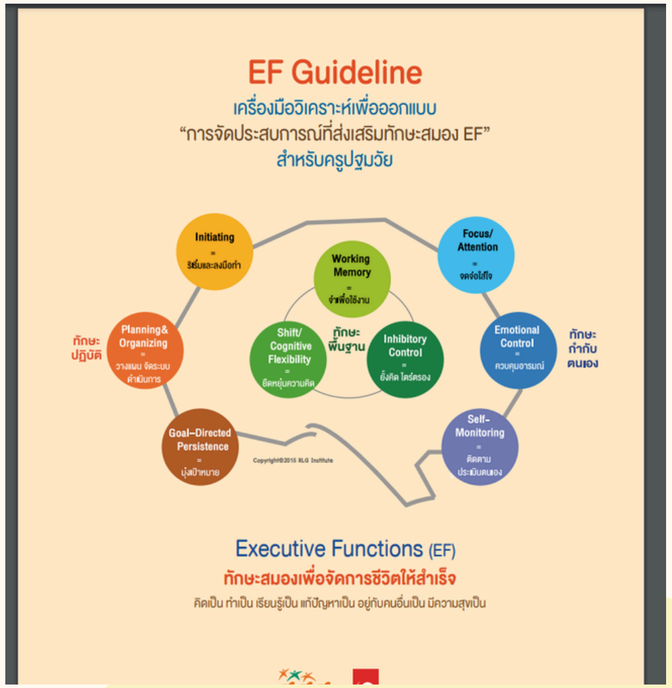
- การประยุกต์ใช้แนวทาง EF-Guideline ในการบำบัดเด็กที่มีความพิเศษ









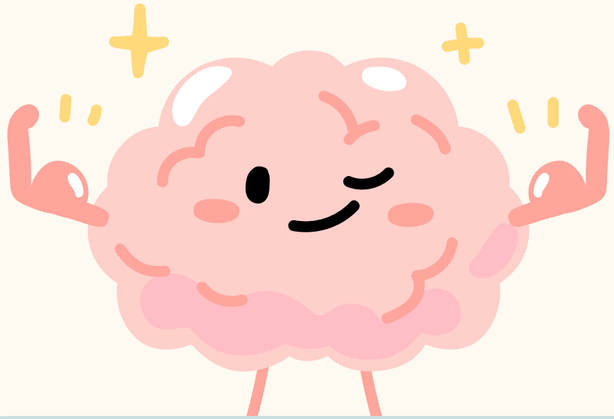

EF Guideline
เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อออกแบบ
“การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF”
สำหรับครูปฐมวัย
Initiating
=
ริเริ่มและลงมือทำ
Working Memory
=
ช่วยให้ใช้งาน
Focus/ Attention
=
จดจ่อได้ใจ
ทักษะปฏิบัติ
Planning& Organizing
=
วางแผน จัดระบบ ลำดับการ
Shift/ Cognitive Flexibility
=
ยืดหยุ่นความคิด
ทักษะพื้นฐาน
Inhibitory Control
=
ยั้งคิด โต้รตอบ
Emotional Control
=
ควบคุมอารมณ์
ทักษะกำกับตนเอง
Goal–Directed Persistence
=
มุ่งเป้าหมาย
Self-Monitoring
=
ติดตามประเมินตนเอง
Copyright©2015 BLG Institute
Executive Functions (EF)
ทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ
คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น



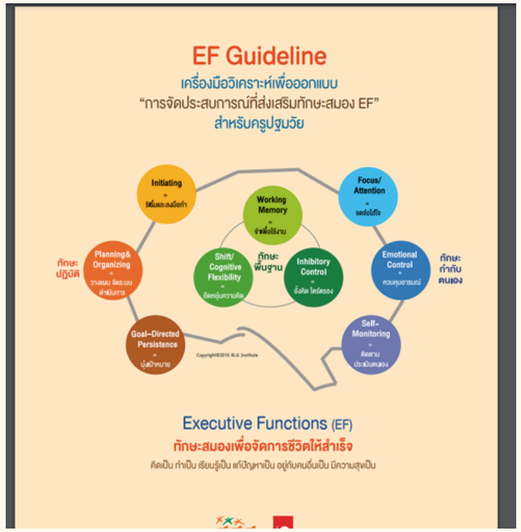
หลังจากทำงาน มา เกือบ 9 ปี
“ทำไมเด็กที่ฝึกกับเราถึงไม่สามารถนำทักษะที่สอนไปใช้ชีวิตประจำของตนเองได้ แต่ถ้ามีครูอยู่เด็กจะสามารถทำได้ ?”

เราเป็นคนกำกับเด็ก แต่
“เด็กไม่ได้กำกับตนเองเลย”

เด็กกำกับตนเองได้



EF skills ต้องแข็งแรง



ผลของโปรแกรม I AM TAP ต่อทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย

อภิรักษ์ ตาแม่กง่



PDF

How to Cite

ตาแม่กง่ อ. (2019). ผลของโปรแกรม I AM TAP ต่อทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 14*(1). Retrieved from https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/11832

More Citation Formats

Issue

Vol. 14 No. 1 (2019): ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - มิถุนายน 2562

Section

บทความวิจัย (Research Articles)

Abstract

บทคัดย่อ การคิดเชิงบริหาร (Executive Function) หรือทักษะสมอง EF คือ กระบวนการทำงานของสมองระดับสูง ที่ควบคุมความรู้สึก การรู้คิดและพฤติกรรม ให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิมมาช่วยในการตัดสินใจ ทักษะพื้นฐานของการคิดเชิงบริหารที่สำคัญคือ การยับยั้งชั่งใจ ความจำเพื่อใช้งาน และการยืดหยุ่นความคิด งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรม ไอ แอมแท็ป ต่อทักษะพื้นฐานของการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย โปรแกรม ไอแอมแท็ป เป็นโปรแกรมการใช้กิจกรรมกลุ่ม จำนวน 10 กิจกรรม สำหรับใช้ร่วมกับแผนการเรียนการสอนในห้องเรียนเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานของทักษะสมอง EF ในเด็กปฐมวัย แต่ละกิจกรรมถูกพัฒนาขึ้นตามแนวทางการจัดกิจกรรมตามแนวทาง EF Guideline ซึ่งเป็นหลักการวางแผนจัดประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นตามหลักการทำงานของสมองและทักษะมอง EF งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบมีกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบก่อน และหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด คือเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 4–6 ปี จำนวน 68 คน ที่เรียนอยู่ในโรงเรียนอนุบาลสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 31 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 37 คนเด็กในกลุ่มทดลอง จะได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในโปรแกรมไอแอมแท็ป จำนวน 18 ครั้ง ครั้งละ 20–30 นาที 2 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นระยะเวลา 9 สัปดาห์ ส่วนเด็กในกลุ่มควบคุม เข้าร่วมกิจกรรมตามแผนการเรียนการสอนตามปกติ เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (MU.EF–101) และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มไม่อิสระ(paired sample t-test) และการทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่มีความเป็นอิสระต่อกัน(independent sample t-test) ตามลำดับ ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดเชิงบริหารหลังเข้าร่วมโปรแกรม I AM TAP สูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และ 2) เด็กกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารสูงกว่าเด็กในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 คำสำคัญ: การคิดเชิงบริหาร โปรแกรมส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหาร เด็กปฐมวัย ABSTRACT Executive function (EF) is a set of higher - orderofmental processes for regulating emotions, cognition and behaviors to achieve goal–directedbehaviorsby accomodating previous experience. The basic skills of EF include inhibitory control, working memory and shifting. The purpose of this research was to investigate the I AM TAP program on





EF Guideline

แนวทางการวิเคราะห์เพื่อออกแบบ
"การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF"
สำหรับครูในระดับปฐมวัย

Executive Functions (EF)

ทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ

คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น



Copyright 2015© RLG Institute

กิจกรรม : Running Tap

ระดับชั้น/ ช่วงวัย : 5-6ปี **เวลา (นาที) : 15-20**

ส่วนที่ 1 เป้าหมาย (แต่ละข้อ เลือกได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)

1) พัฒนาการ 4 ด้าน

☒ ร่างกาย	☐ อารมณ์ - จิตใจ	☐ สังคม	☐ สติปัญญา
- Sensory Integration - กล้ามเนื้อใหญ่ - กล้ามเนื้อเล็ก	- รู้จักตัวเอง - จัดการอารมณ์ตนเองได้	- เข้าใจผู้อื่น - จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น	- คิดวิเคราะห์ - คิดสร้างสรรค์

2) จุดมุ่งหมาย (เลือกเฉพาะที่ครูตั้งใจที่จะให้เกิดขึ้นในเด็ก)

☐ เพื่อให้ได้เนื้อหาความรู้ (Knowledge) Click here to enter text.

☐ เพื่อสร้างทัศนคติ (Attitude) Click here to enter text.

☒ เพื่อให้ได้ทักษะ (Skill) การเคลื่อนไหว และ การยั้งคิดไตร่ตรอง

☐ เพื่อให้นำไปปฏิบัติ (Action) Click here to enter text.

☐ เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) Click here to enter text.

3) สร้างเสริม EF ในด้าน :

ทักษะพื้นฐาน	ทักษะกำกับตนเอง	ทักษะปฏิบัติ
☐ ตั้งเป้าใช้งาน	☐ จดจ่อใส่ใจ	☐ ริเริ่มลงมือทำ
☐ ยั้งคิดไตร่ตรอง	☐ ควบคุมอารมณ์	☐ วางแผน จัดระบบ ดำเนินการ
☐ ยืดหยุ่นความคิด	☐ คิดตามประเมินตนเอง	☐ มุ่งเป้าหมาย

---

4) จากข้อ 1+2+3 เกิดเป็นความคิดหลักในการออกแบบกิจกรรมของครู (Main Idea) คือ

○ ให้เด็กเรียนรู้ การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง

○ ฝ่านกิจกรรม RUNNING TAP

5) พฤติกรรมเด็กที่คาดหวัง (Expected Behavior)

เด็กสามารถเคลื่อนไหวตามคำสั่งได้

เด็กเคลื่อนไหวต่อเนื่องและไม่ล้ม

เด็กสามารถทำตามกติกาที่ครูกำหนดได้

Click here to enter text.
Click here to enter text.

ส่วนที่ 2 กิจกรรม

6) ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เดิมของเด็กที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในเรื่องนี้เป็นอย่างไร

เด็กมีกิจกรรมการเคลื่อนไหว เช่นวิ่งไล่จับ

Click here to enter text.
Click here to enter text.
Click here to enter text.

7) ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ใหม่/ ความท้าทายที่ต้องการให้เกิดในกิจกรรม เป็นอย่างไร

การวิ่งตามกฎกติกา I AM TAP

Click here to enter text.
Click here to enter text.
Click here to enter text.

8) ขั้นตอน / กระบวนการ	9) วัตถุประสงค์ของแต่ละขั้นตอน / กระบวนการ แต่ละขั้นตอน/ กระบวนการให้ผู้ตอบเน้น EF ด้านใด
8.1 ครูจัดวาง TAP ตามภาพ 1.1	-
8.2 ให้ผู้เล่นทุกคนยืนอยู่ที่จุด START	Inhibitory Control:สามารถหยุดตัวเองให้ยืนอยู่ตรงจุด START ได้
8.3 กฎกติกาคือ 1. เด็กสามารถวิ่งสลับที่กัน ห้ามยืนอยู่ที่จุดเดิม 2. ผู้เล่นยืนได้ 1 TAP ต่อ 1คน	Working Memory :เข้าใจว่าเรายืนอยู่ที่ไหนและจะวิ่งไปที่ไหน, Inhibitory Control : หยุดตัวเองให้ทำตามกติกาที่Tap ที่ตัวเองคิดไว้โดยไม่วอกแวกไปที่ TAP อื่น
8.4 ครูตั้งว่า "ARE YOU REARY ?" ผู้เล่นต้องตอบว่า "YES" ครูเริ่มนับ 1-2-3 Go หลังจาก Go ให้ผู้เล่นวิ่งไปที่ TAP คนละ 1 ที่	Inhibitory Control : หยุดตัวเองให้ยืนอยู่บน TAP ของตนเองไม่ไปที่อื่น
8.5 ถ้าครูพูดว่า "CHANGE" ให้ผู้เล่นเปลี่ยนที่ไม่ให้ยืนอยู่ที่จุดเดิม โดยทำถูกได้ 1 คะแนน ต่อ 1 รอบ โดยเริ่มนะคะแนนจนครางครบแนนที่เตรียมไว้	Working Memory :เข้าใจว่าเรายืนอยู่ที่ไหนและจะวิ่งไปที่ไหน, Inhibitory Control : หยุดตัวเองให้ทำตามคำสั่งและวิ่งไปที่Tap ที่ตัวเองคิดไว้โดยไม่วอกแวกไปที่ TAP อื่น
8.6 ทำตามกระบวนการข้อ 8.5 ทั้งหมด 3รอบ (นับคะนการทำซ้ำ)	Working Memory :เข้าใจว่าเรายืนอยู่ที่ไหนและจะวิ่งไปที่ไหน, Inhibitory Control : หยุดตัวเองให้ทำตามคำสั่ง และวิ่งไปที่Tap ที่ตัวเองคิดไว้โดยไม่วอกแวกไปที่ TAP อื่น
8.7 หลังจบรอบที่ 10 ให้เด็กนั่งลงบน TAP ของตัวเอง สรุปคะแนน	Working Memory : จำว่าตัวเองได้ที่คะแนนได้, Inhibitory Control: หยุดตัวเองให้รอครู TAP ของตนเองได้

10) สื่อ/ อุปกรณ์

สำหรับครู	สำหรับเด็ก
ตารางคะแนน Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text.	TAP PAD 9 ชิ้น Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text. Click here to enter text.

11) แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะสมอง EF

11.1 การจัดสภาพแวดล้อมทางกาย

(การจัดการประสบการณ์ที่ส่งเสริมความรู้สึก-ร่าง/ ความปลอดภัยเสี่ยง/ ความสะอาดสุขลักษณะ/ ความเรียบร้อย เอื้อต่อการช่วยตัวเองและการใช้งาน)

ห้องโล่ง ไม่มีสิ่งของขวางทางในการวิ่ง

Click here to enter text.
Click here to enter text.
Click here to enter text.
Click here to enter text.

11.2 การจัดสภาพแวดล้อมทางจิตใจ อารมณ์และสังคม

(ระบุมุมปลอดภัยด้านจิตใจ/บรรยากาศสบายๆ/ความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม)

ครูจะใช้เทคนิคการให้ กำลังใจและเข้าใจความรู้สึกกับเด็ก โดยอ้างอิงจาก 101 Positive discipline

1. เทคนิคเข้าใจความรู้สึก เมื่อเด็กทำผิดไม่ได้ตะแบน ครูจะบอกว่า ครูรู้ว่าหนูเสียใจ เพราะหนูไม่ได้ตะแบนในรอบนี้แต่รอบหน้าเราเริ่มใหม่นะ
2. เทคนิคทำเป็นเรื่องใหญ่ ให้หมดเด็กที่ทำได้ตามกติกา โดยใช้คำชมว่า เก่งมาก หนูสามารถวิ่งสลับที่ได้แสดงว่าหนูรู้กฎกฎกติกา
3. เทคนิคพร้อมคอยทำ เราจะมีเก้าอี้นั่งพักให้เด็กเสมอ เด็กคนใดไม่พังกติกา ไม่พร้อมเล่น หรือวิ่งไม่รอคำสั่งจนดูเหมือนว่าเด็กนาจะไม่พร้อม ให้นอกเด็กว่า ตอนนี้หนูยังไม่พร้อมเล่นให้หนูไปนั่งพักที่เก้าอี้ก่อน

Click here to enter text.

11.3 การจัดสภาพแวดล้อมทางความคิด

(กระตุ้นความสนใจใคร่รู้/ ท้าทาย/ เชื่อมต่อการสอดคล้องความคิด)

TAP PAD

Click here to enter text.
Click here to enter text.
Click here to enter text.
Click here to enter text.

ส่วนที่ 3 การประเมิน

1. พบว่าเด็กได้รับการพัฒนา EF ผ่านโอกาสต่าง ๆ ดังนี้

☐ ได้คิด ได้ลงมือ ได้ลองเกต
☐ ได้ลองผิดลองถูก
☐ ได้เลือก ตัดสินใจ วางแผน
☐ ได้ลงมือทำ
☐ ได้เรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน
☐ ได้เรียนรู้ผ่านการบูรณาการประสานสัมพันธ์ทั้งด้าน รวมทั้งระบบเอื้นร้อต่อ และระบบการทรงตัว
☐ ได้ฝึกทักษะด้านอารมณ์และสังคม : เข้าใจตนเองและผู้อื่น จัดการอารมณ์ตนเองและความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้
☐ ได้เรียนรู้ผ่านการเล่น











เด็กปกติทำไม? เขาดูมีอาการเหมือนเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

Table 4.2 The impact of I AM TAP program to Executive function in experimental group

	Pretest			Posttest			T	p-value
	Max	Min	Mean	Max	Min	Mean		
Experimental Group								
Inhibitory control	57	28	40.19±7.68	68	46	52.96±5.32	13.30	0.000
Working memory	44	26	34.77±5.12	60	42	48.58±5.03	13.02	0.000
Shifting	57	33	40.32±6.77	66	48	53.64±4.02	15.14	0.000

ผมเลยนำ Core หลัก ของ EF Guideline มาให้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ



"เป้าหมาย ชัดเจน"

"กิจกรรมการบำบัด สอดคล้อง กับเป้าหมาย "

"สิ่งแวดล้อมปลอดภัย ทั้งกาย และใจ"

“สิ่งแวดล้อมปลอดภัย”

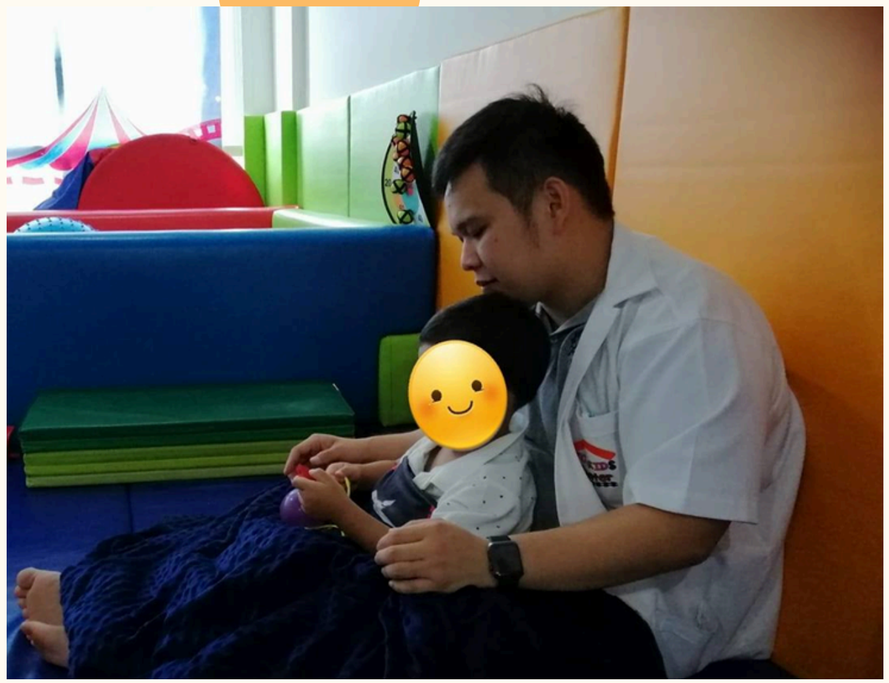
11.2 การจัดสภาพแวดล้อมทางจิตใจ อารมณ์และสังคม

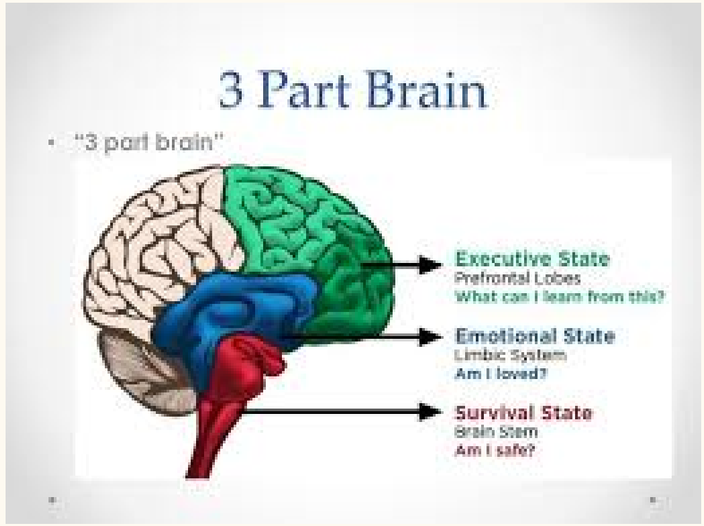
(อบอุ่นปลอดภัยด้านจิตใจ/บรรยากาศสงบ-ผ่อนคลาย/ ความรู้สึกเป็นสมาชิกของกลุ่ม)

ครูจะใช้เทคนิคการให้ กำลังใจและเข้าใจความรู้สึกกับเด็ก โดยอ้างอิงจาก 101 Positive discipline

1. เทคนิคเข้าใจความรู้สึก เมื่อเด็กทำผิดไม่ได้คะแนน ครูจะบอกว่า ครูรู้ว่าหนูเสียใจ เพราะหนูไม่ได้คะแนนในรอบนี้แต่รอบหน้าเราเริ่มใหม่นะ
2. เทคนิคทำเป็นเรื่องใหญ่ ให้ชมเด็กที่ทำได้ตามกติกา โดยใช้คำชมว่า เก่งมาก หนูสามารถวิ่งสลับที่ได้ แสดงว่าหนูรู้จักกฎกติกา
3. เทคนิคพร้อมค่อยทำ เราจะมีเก้าอี้นั่งพักให้เด็กเสมอ เด็กคนใดไม่ฟังกติกา ไม่พร้อมเล่น หรือวิ่งไม่รอคำสั่ง จนครูเห็นว่าเด็กน่าจะไม่พร้อม ให้บอกเด็กว่า ตอนนี้หนูยังไม่พร้อมเล่นให้หนูไปนั่งพักที่เก้าอี้ก่อน

Click here to enter text.







สรุป

สร้างความสัมพันธ์

สร้างตัวตน

ฝึกทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะ EF