



การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริม
ทักษะการคิดแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย
Learning Experience Provision Based on STEAM Education Approach with
Digital Media to Promote Problem-Solving Thinking Skill
and Media Literacy of Early Childhood Students

เกวลี สุวรรณชานัน^{1*} สมเกียรติ อินทสิงห์² และคณะณยะ อ่อนนาง³
Kewalee Suwanchatan^{1*}, Somkiart Intasingh², and Kaneya Oonnang³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

¹Graduate Student in Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

²รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

²Associate Professor Dr. of Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

³อาจารย์ ดร. สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

³Lecturer Dr. of Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Chiang Mai University

*Corresponding author: kewalee_suw@cmu.ac.th

(Received: August 1, 2025; Revised: September 2, 2025; Accepted: September 3, 2025)

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล และ 2) เพื่อเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล ตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3/11 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล จำนวน 15 แผน รวม 15 ชั่วโมง 2) แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย และ 3) แบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที ผลการศึกษาพบว่า 1) ทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: สเต็มศึกษา, สื่อดิจิทัล, ทักษะการคิดแก้ปัญหา, การรู้เท่าทันสื่อ

Abstract

This independent study aimed to 1) compare the problem-solving skill of early childhood students before and after participating in learning experience provision based on the STEAM education approach with digital media, and 2) compare their levels of media literacy before and after the same intervention. The sample consisted of 40 Kindergarten 3/11 students in the second semester of the 2024 academic year at The Prince Royal's College, Mueang Chiang Mai District, Chiang Mai Province. They were chosen by cluster



random sampling. The research instruments included 1) 15 lesson plans designed under the STEAM education approach with digital media, totaling 15 hours, 2) a problem-solving skills assessment form of early childhood children, and 3) a media literacy scale of early childhood children. The data were analyzed using means, standard deviations, and t-test. The results showed that: 1) The problem-solving skill of early childhood students after participating in learning experience provision based on STEAM education approach with digital media were significantly higher than before the provision at the .05 level of significance. 2) The media literacy levels of early childhood students after participating in learning experience provision based on STEAM education approach with digital media were significantly higher than before at the .05 level of significance.

Keywords: STEAM education, Digital media, Problem-solving skill, Media literacy

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กปฐมวัยที่สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งในบ้านและโรงเรียน เด็กปฐมวัยยังขาดทักษะการกลั่นกรองเนื้อหา วิเคราะห์เจตนาของสื่อ และแยกแยะข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หากไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างถูกต้อง (UNESCO, 2011) การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะสำคัญในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นวัยรากฐานของพัฒนาการด้านต่าง ๆ การพัฒนาให้สามารถตั้งคำถาม วิเคราะห์สื่อ และประเมินเนื้อหาอย่างมีวิจารณญาณ จะช่วยให้ใช้สื่อดิจิทัลได้เหมาะสมปลอดภัย และสร้างสรรค์ สอดคล้องเป้าหมายของแผนการศึกษาแห่งชาติที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) พร้อมกันนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มาตรฐานที่ 10 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสามารถด้านการคิดของเด็ก อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ โดยมีตัวบ่งชี้ที่ 10.3.2 ระบุว่า เด็กสามารถระบุปัญหา สร้างทางเลือก และเลือกวิธีแก้ปัญหาได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) สะท้อนให้เห็นว่า ทักษะการคิดแก้ปัญหาเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญที่ต้องส่งเสริมอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยดังกล่าว

เด็กปฐมวัยมีลักษณะทางพัฒนาการในด้านการช่างสังเกต ช่างซักถาม กล้าแสดงความคิดเห็น และมีความสนใจในการแก้ไขปัญหาอุปสรรค ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดเชิงเหตุผล การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดอย่างหลากหลายจึงมีความสำคัญยิ่ง โดยเฉพาะการสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงชีวิตจริง เปิดโอกาสให้เด็กฝึกคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจด้วยตนเอง สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) เน้นย้ำความสำคัญของการพัฒนาเด็กให้มีทักษะพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์ ที่มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และปฏิบัติจริง การเรียนรู้ในปัจจุบันยังต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนา การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลข่าวสารที่พบในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะข้อมูลจากสื่อดิจิทัลที่แพร่กระจายรวดเร็ว เด็กปฐมวัยจึงควรได้รับการส่งเสริมให้สามารถเรียนรู้ผ่านสื่ออย่างเหมาะสม รู้เท่าทันและใช้สื่ออย่างเหมาะสม กุลยา ตันติผลาชีวะ (2549) การเรียนรู้ของเด็กโดยธรรมชาติมักเกิดจากการเล่น เห็น ทำ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ร่วมกับการบอก ชี้แนะ หรือคำอธิบายการสอนที่เข้าใจพัฒนาการ มองเด็กในฐานะผู้เรียนรู้ที่ต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม การสอนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เด็กจะสามารถเรียนรู้ได้หากได้รับประสบการณ์ที่มีความหมาย

โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย เป็นโรงเรียนเอกชนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน การประกันคุณภาพภายในระดับปฐมวัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 (โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย, 2567)



สถานศึกษาได้กำหนดเกณฑ์คุณภาพไว้ที่ร้อยละ 80 ผลการประเมินพบว่า จำนวนเด็กยังไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษา กำหนด ทั้งนี้ เด็กปฐมวัยยังขาดทักษะการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ การคิดแก้ปัญหาและสามารถตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ โดยใช้ เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และเด็กไม่สามารถเข้าใจ เข้าถึง รู้เท่าทันสื่อ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมตามวัย ดังนั้น สภาพปัญหานี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยควรมุ่งเน้นการ ส่งเสริมทักษะความฉลาดทางดิจิทัลอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งพัฒนาให้เด็กมีทักษะการคิดแก้ปัญหา การวิเคราะห์ และการ เรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีเป้าหมายและอยู่บนพื้นฐานของความปลอดภัย

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดประสบการณ์แก่เด็กปฐมวัยซึ่งแนวคิด สติศึกษา เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการ วิชาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และ คณิตศาสตร์ เข้าด้วยกัน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ ไปพัฒนาจนเกิดทักษะในการ แก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในการดำเนินชีวิต (สุภัค โอฬารพิริยกุล, 2562) จากการศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ตามแนวคิดสติศึกษาของ Yakman (2013) กล่าวว่า สติศึกษา คือ รูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะของการบูรณาการการเรียนรู้ 5 ศาสตร์ไว้ด้วยกัน ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ โดยนำจุดเด่นของธรรมชาติตลอดจนวิธีการสอนของแต่ละ ศาสตร์ผสมผสานกันอย่างลงตัว ซึ่งทั้ง 5 ศาสตร์ ที่กล่าวมานั้นได้มีการส่งเสริมสาระและทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ให้กับเด็กปฐมวัย อยู่แล้ว แต่ที่แปลกใหม่และน่าสนใจว่าจะสามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้มุ่งไปที่ วิศวกรรมศาสตร์ และศิลปะ คือ การออกแบบและการวางแผนจะต้องใช้ศิลปะบูรณาการ ร่วมกับศาสตร์อื่นๆ ในการจัดกิจกรรม ตามแนวคิดสติศึกษา มีกระบวนการ 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ (Presentation Situation) เป็นการ นำเสนอบริบทที่เชื่อมโยงกับชีวิตหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหาในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในปัญหา และให้มีข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการคิดในขั้นต่อไปขั้นที่ 2 การออกแบบอย่างสร้างสรรค์ (Creative Design) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างอิสระ โดยเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารผ่านกิจกรรม โดยก่อนที่ผู้เรียนจะออกแบบได้นั้น ต้องทำความเข้าใจและเห็นคุณค่าในสถานการณ์ดังกล่าว และค้นหาการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ขั้นที่ 3 การสร้างความจับใจ (Emotional Touch) เป็นการขยายขอบเขตของสิ่งที่ค้นพบและเน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการแก้ไขปัญหา สร้างแรงจูงใจเมื่อ แก้ไขปัญหาได้สำเร็จ (Yakman , 2013) การนำแนวคิดสติศึกษา มาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ส่งผลให้ เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการเรียนรู้ที่จะวิเคราะห์สถานการณ์ แยกแยะ ปัญหา และกำหนดแนวทางในการหาคำตอบที่เหมาะสม และเด็กมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น เนื่องจากได้ลงมือออกแบบ ทดลอง และประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ สามารถแก้ไขปัญหาหรือสร้างผลงานได้สำเร็จ สิ่งนี้ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความมั่นใจ กล้าที่จะ ลองผิดลองถูก และพร้อมที่จะเรียนรู้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

นอกจากนั้น หลังจากโลกก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทอย่างลึกซึ้ง ในแทบทุกมิติของสังคม เทคโนโลยีดิจิทัลกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตสมัยใหม่ เรียกได้ว่าเป็นชีวิตดิจิทัล สิ่งที่น่าสังเกตคือ ไม่เพียงแต่ผู้ใหญ่ที่ดำรงชีวิตอยู่กับสื่อดิจิทัล เด็กปฐมวัยเองก็ได้รับผลกระทบจากการเข้าถึงเทคโนโลยีเร็วเกินวัย แม้องค์กร อนามัยโลก (UNESCO, 2011) เด็กปฐมวัยในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ ไม่ว่าจะบนโทรศัพท์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ แม้ว่าสื่อเหล่านี้จะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ก็แฝงด้วยข้อมูลที่ไมเหมาะสม หากขาด การกลั่นกรองและการชี้แนะ เด็กอาจเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ สถาบันสื่อและเยาวชน (2560) ระบุว่า แนวโน้มการใช้สื่อดิจิทัลในเด็กเล็กเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง ในขณะที่พัฒนาการหลายด้านกลับถดถอย โดยเฉพาะด้าน การควบคุมตนเอง การสื่อสาร และทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล การรู้เท่าทันสื่อจากการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ เข้าใจสื่อ ประเมินค่า ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพของเด็กปฐมวัย (สำนักงาน กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2560) และการคิดแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่ระดับปฐมวัย อย่างเหมาะสมวัย สอดคล้องกับ สุภัค โอฬารพิริยกุล (2563). ได้ศึกษาการพัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้คณิตมีเดีย เรื่อง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นเด็กเล็ก พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดการเรียนรู้



มัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดการเรียนรู้มัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก การพัฒนาชุดการเรียนรู้มัลติมีเดีย เรื่อง ปราบกฏการณ์ทางธรรมชาติทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาสาระ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียน ช่วยในการพัฒนาความสามารถในการใช้สื่อ เทคโนโลยี ให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาของ Yakman (2013) มีกระบวนการ 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ (Presentation Situation) ขั้นที่ 2 การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Design) ขั้นที่ 3 การสร้างความจับใจ (Emotional Touch) เป็นขั้นตอนที่เด็กนำเสนอผลงานจากประสบการณ์ เชื่อมโยงสถานการณ์ของตนเอง และสามารถแก้ปัญหา กล้าเผชิญความท้าทายใหม่ สอดคล้องกับ ทฤษฎีบท ไกรวรรณ และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล (2560) ที่เด็กสามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสติศึกษา สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ และ มัลลิกา ตั้งความพียร และปัทมาวดี เล่ห์มงคล (2565) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรม STEAM จากวัสดุธรรมชาติของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม STEAM จากวัสดุธรรมชาติ สามารถคิดแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ผลจากการสังเกตพฤติกรรมพบว่า เด็กปฐมวัยสามารถคิดแก้ปัญหาได้ดีขึ้น และสื่อดิจิทัล ในกลุ่มคลิปีดิโอแอนิเมชันสั้นที่สอดแทรกเนื้อหาสาระเกี่ยวกับทักษะการคิดแก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อ ระดับการตอบสนองในการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์สื่อ ตีเนื้อความสื่อ ประเมินค่า เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพของเด็กปฐมวัย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2560) ทั้งนี้ พณิตนาฏ เพชรสวัสดิ์ และชลธิศ สมานิติ (2565) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์ผ่านกิจกรรมมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อดีขึ้น สามารถแยกแยะเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นได้ เข้าใจความหมายของสื่อ อธิบายความหมายของข้อมูลในสื่อ ตัดสินและบอกความน่าเชื่อถือของเนื้อหาจากสื่อได้ดีขึ้น และสามารถใช้อ้างอิงจากสื่อมาออกแบบผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างมีเหตุผลมากขึ้น จึงเห็นควรนำสื่อดิจิทัลมาใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจในการนำเอาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา หมายถึง แนวทางการดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ที่เน้นให้เด็กลงมือกระทำ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว เชื่อมโยงกับประสบการณ์ เกิดทักษะกระบวนการคิด การตั้งคำถาม การหาเหตุผลในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยผ่านการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาโดยตั้งอยู่บน 5 ศาสตร์ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) ศิลปะ (Arts) และคณิตศาสตร์ (Mathematics) ไปเชื่อมโยงในการใช้ชีวิตจริงการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กควบคู่ไปกับพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การจัดกิจกรรมตามแนวคิดสติศึกษามีกระบวนการ 3 ขั้นตอน Yakman (2013) ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การนำเสนอ



สถานการณ์ (Presentation Situation) ขั้นที่ 2 การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Design) ขั้นที่ 3 การสร้างความจับใจ (Emotional Touch) เป็นขั้นตอนที่เด็กนำเสนอผลงานจากประสบการณ์ เชื่อมโยงกับสถานการณ์ของตนเอง และมีความสามารถในการแก้ปัญหาและความกล้าที่จะเผชิญความท้าทายใหม่ ๆ เมื่อจบกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอนแล้ว สามารถย้อนกลับมายังขั้นตอนที่ 1 ได้อีกครั้งเมื่อมีประเด็นหรือข้อคำถามที่ท้าทายให้ผู้เรียนได้ค้นพบหาคำตอบใหม่

2. สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อในกลุ่มคลิปวิดีโอสั้นที่เป็นแอนิเมชันที่สอดแทรกเนื้อหาสาระเกี่ยวกับทักษะการคิดแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อ เกี่ยวกับเรื่อง PM 2.5 ชะง่อน้ำรู้ และกลางวัน กลางคืน ซึ่งผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นและนำมาแทรกอยู่ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา

3. การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสติศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้แนวคิดสติศึกษาร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบคลิปวิดีโอแอนิเมชันสั้น เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้นตอนของ Yakman (2013) ร่วมกับสื่อดิจิทัล ได้แก่

ขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล (Presentation Situation with Digital Media) เป็นขั้นตอนการนำเสนอเหตุการณ์จะแสดงให้เห็นถึงปัญหาที่ต้องแก้ไขโดยเชื่อมโยงกับชีวิตจริงผ่านสื่อดิจิทัลเป็นสื่อในกลุ่มคลิปวิดีโอสั้นที่เป็นแอนิเมชัน เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนทราบปัญหาที่เกี่ยวเนื่องกับตนเอง

ขั้นที่ 2 การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Design) เป็นขั้นตอนที่เด็กสร้างกระบวนการคิดเพื่อค้นพบวิธีแก้ปัญหาด้วยตัวเอง และพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้เด็กสะท้อนความคิดของตนเองที่พัฒนาผ่านความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนและกิจกรรมที่เลือกเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 การสร้างความจับใจ (Emotional Touch) เป็นขั้นตอนที่เด็กนำเสนอผลงานจากประสบการณ์ เชื่อมโยงกับสถานการณ์ของตนเอง และมีความสามารถในการแก้ปัญหาและความกล้าที่จะเผชิญความท้าทายใหม่ ๆ

เมื่อจบกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอนแล้ว สามารถย้อนกลับมายังขั้นตอนที่ 1 ได้อีกครั้งเมื่อมีประเด็นหรือข้อคำถามที่ท้าทายให้ผู้เรียนได้ค้นพบหาคำตอบใหม่

4. ทักษะการคิดแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการใช้ความรู้ ประสบการณ์เดิม และสิ่งที่เด็กได้สังเกตเห็น มาช่วยในการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยมีเหตุผลและสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย ซึ่งกระบวนการคิดแก้ปัญหาประกอบด้วย 4 ด้าน ตามแนวทางของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551) ดังนี้

1) การทำความเข้าใจปัญหา หมายถึง การรับรู้และเข้าใจสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้น รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นและต้องทำอะไรต่อ

2) การวางแผนแก้ปัญหา หมายถึง การคิดหาวิธีแก้ไข วิธีการที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมร่วมด้วย

3) การลงมือแก้ปัญหาและประเมินผล หมายถึง การลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ และสามารถสังเกตผลที่เกิดขึ้น

4) การตรวจสอบผลลัพธ์ หมายถึง การย้อนกลับมาทบทวนสิ่งที่ทำไป สามารถนำแนวคิดหรือวิธีที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ที่คล้ายกันได้

สามารถวัดได้โดยใช้แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ผู้ศึกษาร่างขึ้น

5. การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ระดับการตอบสนองในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่า เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพของเด็กปฐมวัย โดยผู้ศึกษาอ้างอิงจากกรอบของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสุขภาพ (2560) มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1) การเปิดรับสื่อ หมายถึง การเปิดรับสื่อด้วยประสาทสัมผัส เพื่อบอกว่า ใครเป็นผู้สร้างสื่อ และอะไรเป็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้น

2) การวิเคราะห์สื่อ หมายถึง การแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อว่ามีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร

3) การเข้าใจสื่อ หมายถึง การตีความสื่อหลังจากเปิดรับสื่อไปแล้ว เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ



4) การประเมินค่า หมายถึง การประเมินค่าสิ่งทีื่อนำเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงใด การทำให้หลงเชื่อไปโดยขาดวิเคราะห์

5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ หมายถึง การนำสิ่งที่วิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์ เลือกรับสื่อเป็นและสามารถส่งสารต่อได้ สามารถวัดได้โดยใช้แบบประเมินการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวมเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาเด็กปฐมวัย
2. ครูผู้สอนได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อสามารถต่อยอดนำไปพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงต่อไป
3. โรงเรียนได้แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้หรือแผนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ที่ และเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาในยุคใหม่ของเด็กปฐมวัย

วิธีดำเนินการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลสวิทยาลัย อำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 39 - 40 คน รวมจำนวน 472 คน โดยนักเรียนแต่ละห้องมีความสามารถในการเรียนรู้ใกล้เคียงกัน

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3/11 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 40 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พัฒนาการด้านสติปัญญา มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ที่ 10.3 ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดหน่วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จำนวน 3 หน่วย ได้แก่ 1) หน่วย PM 2.5 2) หน่วยขะนะน่ารู้ และ 3) หน่วยกลางวัน กลางคืน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรจัดกระทำ คือ การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสติศึกษาพร้อมกับสื่อดิจิทัล

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาพร้อมกับสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย ได้จัดทำแผนการจัดประสบการณ์จำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 5 แผน รวม 15 แผน แผนละ 60 นาที เวลาที่ใช้รวม 15 ชั่วโมง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยรายการประเมิน 4 ด้าน คือ 1) ส่วนนำ 2) กระบวนการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) สื่อการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 หมายถึงมีคุณภาพด้านความเหมาะสมระดับมากที่สุด

2. แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นสถานการณ์ตัวอย่าง ให้เด็กตอบคำถามและมีรูปภักส์ในการให้คะแนน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งกระบวนการคิดแก้ปัญหาประกอบด้วย 4 ด้าน ตามแนวทางของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551) ดังนี้ 1) การทำความเข้าใจปัญหา 2) การวางแผนแก้ปัญหา 3) การลงมือ



แก้ปัญหาและประเมินผล และ 4) การตรวจสอบผลลัพธ์ โดยมีมาตรฐานประมาณค่า หากคุณภาพโดยการหาค่า IOC โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ พบว่า มีค่า IOC รายข้ออยู่ในช่วง 0.80 - 1.00 ถือว่าสามารถนำไปใช้ได้

3. แบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเปิดรับสื่อ จำนวน 2 ข้อ 2) ด้านการวิเคราะห์สื่อ จำนวน 2 ข้อ 3) ด้านการเข้าใจสื่อจำนวน 2 ข้อ 4) ด้านการประเมินค่าสื่อ จำนวน 2 ข้อ และ 5) ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์จำนวน 2 ข้อ หากคุณภาพโดยการหาค่า IOC โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ พบว่า มีค่า IOC รายข้ออยู่ในช่วง 0.80 - 1.00 ถือว่าสามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาจะเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวม ดังนี้

1. นำหนังสือจาก สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อขออนุญาตทำการศึกษาและเก็บข้อมูลเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลล์-วิทยาลัย อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน

2. ประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้แบบประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาของปฐมวัยและประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย โดยใช้แบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย ก่อนเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น และเก็บข้อมูลเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับหลังเรียน

3. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย โดยแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล ซึ่งมีขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 3 ขั้นตอน การจัดกิจกรรมตามแนวคิดสเต็มศึกษามีกระบวนการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ใช้เวลาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 10 นาที ขั้นที่ 2 การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ใช้เวลาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 30 นาที และขั้นที่ 3 การสร้างความจับใจ ใช้เวลาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 20 นาที

4. ประเมินผลหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้แบบประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหาของปฐมวัย และประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย โดยใช้แบบวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย

5. นำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ เพื่อแปลผล นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางและบรรยายพรรณนา

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล ผู้ศึกษาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบ t แบบ Dependent แล้วเทียบเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 จากระดับพัฒนาการ 4 ด้านของเด็กปฐมวัย ตามแนวปฏิบัติการวัดตามหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยปรับเกณฑ์การแปลผลจากกระทรวงศึกษาธิการ (2565) ดังนี้

ร้อยละ 80-100	หมายถึง มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับพอใช้
ร้อยละ 0-49	หมายถึง มีความสามารถในการแก้ปัญหาในระดับต้องปรับปรุง

2. การวิเคราะห์ระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัย โดยการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสเต็มศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล ผู้ศึกษาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ



ค่าสถิติทดสอบ t แบบ Dependent แล้วเทียบเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 จากระดับพัฒนาการ 4 ด้านของเด็กปฐมวัย ตามแนวปฏิบัติการวัดตามหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยปรับเกณฑ์การแปลผลจาก กระทรวงศึกษาธิการ (2565) ดังนี้

ร้อยละ 80-100	หมายถึง มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับดีมาก
ร้อยละ 70-79	หมายถึง มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับดี
ร้อยละ 60-69	หมายถึง มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับปานกลาง
ร้อยละ 50-59	หมายถึง มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับพอใช้
ร้อยละ 0-49	หมายถึง มีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับต้องปรับปรุง

ผลการศึกษา

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล (n= 40)

ทักษะการคิด แก้ปัญหา	ก่อนการจัดประสบการณ์				หลังการจัดประสบการณ์				df	t-test	p
	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	แปลผล	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	แปลผล			
1.การทำความเข้าใจปัญหา	17.40	2.41	58.00	พอใช้	28.93	2.28	96.67	ดีมาก	39	39.62*	.00
2.การวางแผนแก้ปัญหา	17.53	2.36	58.42	พอใช้	28.78	2.14	95.92	ดีมาก	39	45.95*	.00
3.การลงมือแก้ปัญหาและประเมินผล	17.33	2.51	57.75	พอใช้	26.63	2.82	95.42	ดีมาก	39	43.27*	.00
4.การตรวจสอบผลลัพธ์	16.75	2.85	55.83	พอใช้	27.70	2.84	92.33	ดีมาก	39	34.64*	.00
เฉลี่ยรวม	17.25	2.53	57.50	พอใช้	28.01	2.52	95.09	ดีมาก	39	40.87*	.00

*p < .05

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ก่อนการจัดประสบการณ์โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดแก้ปัญหาอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.53 คิดเป็นร้อยละ 57.50) และหลังเรียนมีทักษะการคิดแก้ปัญหาอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 28.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.52 คิดเป็นร้อยละ 95.09) โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การทำความเข้าใจปัญหา ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 58.00 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 96.67 อยู่ในระดับดีมาก การวางแผนแก้ปัญหา ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 58.42 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 95.92 อยู่ในระดับดีมาก การลงมือแก้ปัญหาและประเมินผล ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 57.75 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 95.42 อยู่ในระดับดีมาก และการตรวจสอบผลลัพธ์ ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 55.83 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 92.33 อยู่ในระดับดีมาก



2. ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิด สติมศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบเปรียบเทียบระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ตามแนวคิด สติมศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล (n= 40)

ระดับการรู้เท่าทันสื่อ	ก่อนการจัดประสบการณ์				หลังการจัดประสบการณ์				df	t-test	p
	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	แปลผล	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	แปลผล			
1. การเปิดรับสื่อ	3.38	0.63	56.25	พอใช้	5.90	0.30	98.33	ดีมาก	39	26.68*	.00
2. การวิเคราะห์สื่อ	3.58	0.64	59.58	พอใช้	5.88	0.33	97.92	ดีมาก	39	28.17*	.00
3. การเข้าใจสื่อ	2.88	1.04	47.92	ต้องปรับปรุง	5.83	0.45	97.08	ดีมาก	39	18.93*	.00
4. การประเมินค่า	3.90	0.38	65.00	ปานกลาง	5.80	0.46	96.67	ดีมาก	39	27.22*	.00
5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์	3.75	0.59	62.50	ปานกลาง	5.75	0.63	95.83	ดีมาก	39	16.12*	.00
เฉลี่ยรวม	3.50	0.66	58.25	พอใช้	5.83	0.43	97.17	ดีมาก	39	23.42*	.00

*p < .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ก่อนการจัดประสบการณ์โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิด สติมศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล เด็กปฐมวัยมีระดับการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 คิดเป็นร้อยละ 58.25) และหลังเรียนมีระดับการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 คิดเป็นร้อยละ 97.17) โดยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การเปิดรับสื่อ ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 56.25 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 98.33 อยู่ในระดับดีมาก การวิเคราะห์สื่อ ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 59.58 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 97.92 อยู่ในระดับดีมาก การเข้าใจสื่อ ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 47.92 อยู่ในระดับต้องปรับปรุง และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 97.08 อยู่ในระดับดีมาก การประเมินค่า ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 65.00 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 96.67 อยู่ในระดับดีมาก และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ก่อนเรียนมีค่าร้อยละ 62.50 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังเรียนมีค่าร้อยละ 95.83 อยู่ในระดับดีมาก



อภิปรายผล

ผู้ศึกษาขอเสนอการอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ทักษะการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้ศึกษาขอแบ่งประเด็นอภิปรายตามองค์ประกอบ ดังนี้

1.1 ด้านการทำความเข้าใจปัญหา ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยมีคะแนนเฉลี่ยด้านการทำความเข้าใจปัญหาหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างชัดเจน โดยผลต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 17.40 อยู่ในระดับพอใช้เป็น 28.93 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่าการจัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจปัญหาจากสถานการณ์จริงหรือบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน มีส่วนช่วยส่งเสริมให้เด็กสามารถระบุปัญหา ตั้งคำถาม และเข้าใจองค์ประกอบของปัญหา ซึ่งในขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ครูนำเสนอเหตุการณ์ที่สะท้อนปัญหาที่ต้องการให้เด็กแก้ปัญหา ผ่านสื่อดิจิทัลในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นหรือแอนิเมชันที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตจริงของเด็ก เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักว่าปัญหาดังกล่าวเกี่ยวข้องกับตนเองโดยตรง และกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถาม ดังตัวอย่างในหน่วย PM 2.5 แผนที่ 2 ฉันทมาจากไหน ผ่านการนำเสนอสถานการณ์ การเผาไหม้จะทำให้เกิดค่าฝุ่น และในแต่ละค่าของฝุ่น PM 2.5 อันตรายต่อสุขภาพอย่างไร เด็กสังเกตวิเคราะห์ และตั้งคำถาม การคิดแก้ปัญหาในระดับปฐมวัยควรเริ่มต้นจากการฝึกให้เด็กสามารถระบุสิ่งที่ปัญหาโดยอาศัยการสังเกต การสนทนา และการตั้งคำถามอย่างมีเหตุผล ตามแนวคิดของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551) รวมถึงสนับสนุนโดยผลการวิจัยของ พาชุดา เบญจพิชญ์ และ ปริญญา บริพุด (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษา ซึ่งพบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมตามแนวคิดสติมศึกษาอยู่ในระดับสูง และมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น

1.2 ด้านวางแผนการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยด้านการวางแผนการแก้ปัญหาหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัล สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างชัดเจน โดยผลต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 17.53 อยู่ในระดับพอใช้ เป็น 28.78 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก สะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้คิดลำดับขั้นตอน พิจารณาทางเลือก และวางแผนแนวทางการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาความสามารถในด้านนี้โดยเฉพาะใน ขั้นที่ 2 การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาได้ระบุ ด้านวางแผนการแก้ปัญหา ดังตัวอย่างในหน่วย PM 2.5 แผนที่ 5 เธอจะปลอดภัยจากฉันได้อย่างไร ผ่านกิจกรรมให้เด็กออกแบบหน้ากากป้องกันฝุ่น PM 2.5 ซึ่งสอดคล้องกับ Yakman (2013) อธิบายว่า เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการคิดของตนเอง เพื่อค้นพบแนวทางการแก้ปัญหาอย่างอิสระ ผ่านการออกแบบที่สร้างสรรค์ เด็กปฐมวัยสามารถสะท้อนความคิดของตนเองผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทของตนเองแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551) ที่ระบุว่า เด็กปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริมให้คิดวิเคราะห์ถึงวิธีการต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา โดยสามารถออกแบบแนวทางหรือทดลองจัดลำดับขั้นตอนด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ การทดลอง หรือการใช้สื่อดิจิทัลที่กระตุ้นจินตนาการและการคิดสร้างสรรค์

1.3 ด้านการลงมือแก้ปัญหาและประเมินผล มีคะแนนเฉลี่ยด้านการลงมือแก้ปัญหาและประเมินผลของการแก้ปัญหาหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 17.33 อยู่ในระดับพอใช้เป็น 28.63 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก สะท้อนให้เห็นว่าเด็กสามารถสะท้อนผลจากสิ่งที่ได้ลงมือทำ วิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย และปรับปรุงแนวทางการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบการพัฒนาทักษะในด้านนี้สอดคล้องกับ ขั้นที่ 2 การออกแบบเชิง



สร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนที่ได้ก่อสร้างกระบวนการคิดเพื่อค้นพบวิธีแก้ปัญหาด้วยตัวเอง และพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้าน การลงมือแก้ปัญหาและประเมินผล ดังตัวอย่างในหน่วยกลางวันและกลางคืน แผนที่ 4 แสงและเงา เด็กได้ลงมือแก้ปัญหาการ ทดลองแสงและเงา คาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้น และมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล สร้างผลงานจากการใช้ แสงและเงา ในกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือแก้ปัญหาและประเมินผล สอดคล้องกับแนวทางของสถาบันส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2551) กล่าวว่า การให้เด็กได้มีโอกาสประเมินผลลัพท์ของตนเองผ่านการสนทนา การนำเสนอ หรือการสะท้อนคิด เป็นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวิทยาศาสตร์ที่เน้นความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งผล การศึกษานี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ หทัยภัทร ไกรวรรณ และปัทมาวดี เล่ห์มงคล (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัด ประสบการณ์การเรียนรู้แบบเต็มศึกษาที่มุ่งต่อความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กมี ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์

1.4 ด้านตรวจสอบการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยด้านการตรวจสอบผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาหลังการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษาพร้อมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 16.75 อยู่ในระดับพอใช้เป็น 27.70 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่า เด็ก สามารถสะท้อนผลจากสิ่งที่เด็กได้ลงมือทำ วิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย และปรับปรุงแนวทางการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการ เสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบการพัฒนาทักษะในด้านนี้เกี่ยวข้องกับขั้นที่ 3 การสร้างความจับใจ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้เด็กได้นำเสนอผลงานหรือวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กได้คิดและลงมือปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงกับ สถานการณ์หรือประสบการณ์ของตนเอง ผู้ศึกษาได้ระบุ ด้านตรวจสอบการแก้ปัญหา ดังตัวอย่างในหน่วย PM 2.5 แผนที่ 5 เธอจะปลอดภัยจากฉัน เด็กนำเสนอผลงานของตนเอง การออกแบบหน้ากากในอนาคตที่มีลักษณะป้องกันตนเองจากฝุ่น PM 2.5 สอดคล้องกับ กาญจนา กิตติยศ (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมตามแนวคิดสติศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด แก้ปัญหาและทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กมีทักษะการคิดแก้ปัญหาและทักษะการทำงานเป็นทีม หลังการจัดกิจกรรมสูงขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง สติศึกษา ซึ่งเน้นการบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ มีส่วนช่วย ส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดอย่างมีระบบ การทำงานร่วมกัน และการลงมือปฏิบัติจริงของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อนำกิจกรรมเหล่านี้ไปจัดในรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์

2. จากผลการศึกษาพบว่าระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติ สติศึกษาพร้อมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.1 การเปิดรับสื่อ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการเปิดรับสื่อหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3.38 อยู่ใน ระดับพอใช้เป็น 5.90 อยู่ในระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่าเด็กมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เหมาะสมยิ่งขึ้น สามารถเข้าถึงและ เลือกใช้สื่อที่เกี่ยวข้องกับตนเองได้อย่างมีจุดมุ่งหมายขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ซึ่งใช้คลิปวิดีโอ แอนิเมชันสั้น ผู้ศึกษาได้ระบุ การเปิดรับสื่อ ดังตัวอย่างในหน่วย PM 2.5 แผนที่ 1 ตัวฉันคือใคร สื่อดิจิทัลป็นวิดีโอแอนิเมชัน PM 2.5 จากสื่อที่ดูมีประโยชน์หรือไม่ สื่อมีเนื้อหาเป็นอย่างไร และจากสื่อที่ดูน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะอะไร ซึ่งสะท้อน สถานการณ์ใกล้ตัวของเด็กปฐมวัย เพื่อเชื่อมโยงปัญหากับประสบการณ์จริงของผู้เรียน เด็กจึงสามารถระบุได้ว่าสื่อที่รับชมมี ความเกี่ยวข้องกับตนเอง เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และตระหนักว่าสื่อมีบทบาทในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลให้เด็กเกิด พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออย่างมีเป้าหมาย แนวทางการจัดประสบการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ สำนักงาน กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) ซึ่งระบุว่า การเปิดรับสื่อ เป็นองค์ประกอบแรกของการรู้เท่าทันสื่อ และ หมายถึงความสามารถในการเข้าถึง เลือกใช้ และแยกแยะว่าสื่อใดควรเปิดรับหรือหลีกเลี่ยงได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ แนวทางของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ได้ชี้ให้เห็นว่า การเปิดรับสื่อ ในเด็กปฐมวัยควรเกิดขึ้นบนพื้นฐานของการ



ชี้แนะและการมีส่วนร่วม เด็กจะสามารถเปิดรับสื่ออย่างเข้าใจบริบท และตระหนักว่าสื่อบางประเภทส่งผลดีหรือผลเสียได้ตามลักษณะการใช้งาน

2.2 การวิเคราะห์หัตถ์ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการวิเคราะห์สื่อหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างชัดเจน โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 3.58 อยู่ในระดับพอใช้ เป็น 5.88 อยู่ในระดับดีมาก และผลต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า เด็กมีพัฒนาการด้านความสามารถในการแยกแยะข้อมูล แสดงความเห็น และตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อได้อย่างมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นผลจากการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกวิเคราะห์สื่อในบริบทใกล้ตัว ในขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยอาศัยคลิปวิดีโอแอนิเมชันที่จำลองสถานการณ์จากชีวิตจริง เป็นสื่อในการส่งเสริมให้เด็กเชื่อมโยงข้อมูลกับประสบการณ์เดิมของเด็ก นำไปสู่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ส่งเสริมให้เด็กเกิดการตั้งคำถาม วิเคราะห์เจตนา และพิจารณาเนื้อหาภายในสื่ออย่างเป็นระบบ ดังตัวอย่างใน หน่วยขยเข่นรู้ แผนที่ 1 ประเภทของขยเข่นโดยครูได้เลือกใช้คลิปวิดีโอแอนิเมชันเรื่อง ประเภทของขยเข่น ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิดวิเคราะห์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก และเด็กสามารถนำความรู้จากสื่อไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร มีการนำเสนอสถานการณ์สมมติ กระตุ้นให้เด็กตระหนักถึงผลลัพธ์ที่เกิดจากการไม่ปฏิบัติจริง ส่งผลให้เด็กสามารถวิเคราะห์สื่อได้อย่างเป็นระบบ เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ คิดเชิงเปรียบเทียบ และถ่ายทอดความเข้าใจด้วยภาษาของตนเอง ซึ่งเป็นรากฐานของการรู้เท่าทันสื่อในระดับปฐมวัยสอดคล้องกับ ผลการศึกษานี้ยังได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ พนิดนาฏ เพชรสวัสดิ์ และชลาธิป สมานโต (2565) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งพบว่า เด็กสามารถบอกเนื้อหาของสื่อและแหล่งข้อมูลของสื่อ สามารถบอกและแยกแยะเนื้อหาสาระที่เป็นข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นอย่างเป็นเหตุและผลได้ดีขึ้น เด็กสามารถเข้าใจภาษาอธิบายความหมายของข้อมูลในสื่อ ตัดสินและบอกความน่าเชื่อถือของเนื้อหาจากสื่อได้ดีขึ้น และยังสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดของตนเองเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นได้ดี

2.3 การเข้าใจสื่อ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการเข้าใจสื่อหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 2.88 อยู่ในระดับต้องปรับปรุง เป็น 5.83 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็กในการตีความและทำความเข้าใจเนื้อหาที่ได้รับจากสื่อได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น การเข้าใจสื่อ ความสามารถในการตีความเนื้อหา ข้อความ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญภายหลังจากการเปิดรับ เด็กจะต้องแยกแยะเจตนา รูปแบบการนำเสนอ และบริบทของเนื้อหาเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจที่ถูกต้อง ซึ่งสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) เช่นเดียวกับที่สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) กล่าวว่า การเข้าใจสื่อควรเริ่มจากการฝึกให้เด็กสามารถจับใจความสำคัญ แยกแยะเนื้อหาหลักจากส่วนขยาย และตีความความหมายของสื่อโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง ในกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติมศึกษา โดยเฉพาะใน ขั้นที่ 1 การนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ที่ใช้คลิปวิดีโอแอนิเมชันซึ่งจำลองเหตุการณ์จากชีวิตจริงของเด็ก ช่วยให้เด็กสามารถตีความเจตนาและสาระสำคัญของเนื้อหา สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นในสื่อเข้ากับชีวิตประจำวันของตนเอง ดังตัวอย่างในหน่วยกลางวันและกลางคืน แผนที่ 4 แสงและเงา ใช้วิดีโอแอนิเมชันเรื่องแสงและเงา เด็กได้ชมคลิปวิดีโอแอนิเมชันที่จำลองเหตุการณ์จากชีวิตจริง เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ของแสงและเงา การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ กิจกรรมดังกล่าวส่งเสริมให้เด็กสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาที่ได้รับจากสื่อกับโลกแห่งความจริงผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ช่วยให้เด็กเกิดทักษะในการตีความสาระสำคัญและเจตนาของสื่อได้อย่างเหมาะสม Krstić Radojković (2023) ได้ศึกษา ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเด็กปฐมวัยผ่านการบูรณาการแนวทาสติมศึกษา โดยมุ่งเน้นการบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในระดับปฐมวัยผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติจริง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบการเล่น ในกลุ่มเด็กปฐมวัย อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพ



ของแนวทศตมศึกษาในการส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านในช่วงปฐมวัย ตลอดจนช่วยเพิ่มพูนความเข้าใจของเด็ท ผ่านการฝึกทักษะการสังเกต วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหา ตลอดจนการเรียนรู้การใช้สื่ออย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

2.4 การประเมินค่า มีคะแนนเฉลี่ยด้านการประเมินค่าสื่อหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสตีมศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลเพิ่มขึ้นจาก 3.90 อยู่ในระดับปานกลาง เป็น 5.80 อยู่ในระดับดีมาก และผลต่างที่พบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า เด็ทมีพัฒนาการในการใช้วิจารณ์ญาณเพื่อตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง ความเหมาะสม และผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่เป็ดรับได้อย่างมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น การประเมินค่าสื่อเป็นกระบวนการทางความคิดที่สำคัญในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) การประเมินค่า เป็นหนึ่งใน 5 องค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อ การตัดสินว่าเนื้อหานั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เป็นประโยชน์หรือเป็นโทษ และควรเป็ดรับหรือปฏิเสธเนื้อหาในันั้นอย่างไร การจัดการเรียนรู้ที่เป็ดโอกาสให้เด็กได้เปรียบเทียบความคิด เหตุผล และผลกระทบของเนื้อหาสื่อในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียง ตัวอย่างในหน่วย ขยะน่ารู้ แผนที่ 4 เรื่อง รีไซเคิลขยะ โดยใช้ ชั้นที่ 1 ชั้นการนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ขั้นตอนนี้ฝึกกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิดวิเคราะห์ ประเมินค่า สื่อวิดีโอมีประโยชน์หรือไม่ การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตออกแบบชิ้นงานการรีไซเคิลขยะ ฝึกให้เด็กใช้วิจารณ์ญาณในการประเมินสื่ออย่างเป็นระบบ กระบวนการเรียนรู้ลักษณะนี้เป็ดโอกาสให้เด็กได้เชื่อมโยงเนื้อหาที่รับจากสื่อดิจิทัลกับประสบการณ์ชีวิตของเด็ก สอดคล้อง Mihailidis (2018) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อพลเมืองการเงินธนาคารใหม่ของการมีส่วนร่วมเพื่อความตั้งใจพลเมือง การรู้เท่าทันสื่อในยุคปัจจุบันต้องถูกออกแบบใหม่ให้มีความมุ่งหมายทางพลเมือง เพื่อรับมือกับความไม่ไว้วางใจที่เพิ่มขึ้นในสังคม การประเมินค่าของสื่อ โดยเสนอว่าการรู้เท่าทันสื่อต้องมุ่งสร้างและถ่ายทอดความหมายของการดำรงอยู่ร่วมกับผู้อื่นเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ผ่านชุดแนวคิดสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้การรู้เท่าทันสื่อสอดคล้องกับความเป็นจริงทางสังคม การเมือง และเทคโนโลยีร่วมสมัย

2.5 การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสตีมศึกษาร่วมกับสื่อดิจิทัลเพิ่มขึ้นจาก 3.75 อยู่ในระดับปานกลาง เป็น 5.75 อยู่ในระดับดีมาก โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถนำข้อมูลหรือแรงบันดาลใจจากสื่อไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการดำเนินชีวิตได้ดีขึ้น องค์ประกอบของ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ตามแนวคิดของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) การฝึกให้เด็กรู้จักใช้สื่อในเชิงสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น เป็นการวางรากฐานของการรู้เท่าทันสื่ออย่างรอบด้านการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสตีมศึกษาในครั้งนี้ ใน ชั้นที่ 1 ชั้นการนำเสนอสถานการณ์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ช่วยให้เด็กได้เห็นแบบอย่างจากสื่อที่มีคุณภาพคลิปวิดีโอแอนิเมชันที่สะท้อนคุณค่าของการช่วยเหลือผู้อื่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม หรือการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เด็กจึงสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้จากสื่อไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม ดังตัวอย่างในหน่วย PM 2.5 แผนที่ 5 เธอจะปลอดภัยจากฉันได้อย่างไร เด็กเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอแอนิเมชันอธิบายผลกระทบของฝุ่น PM 2.5 และแนวทางป้องกันร่วมกับกิจกรรมสนทนา เป็ดโอกาสให้เด็กแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และคำถามชวนคิดจากสื่อ มีประโยชน์หรือไม่ สามารถนำความรู้จากสื่อไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร พร้อมทั้งการจำลองสถานการณ์เพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมเสนอวิธีป้องกันฝุ่น PM 2.5 กิจกรรมเป็ดโอกาสให้เด็กได้เชื่อมโยงเนื้อหาที่ได้รับจากสื่อกับบริบทชีวิตของเด็ก และฝึกใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่เหมาะสม สอดคล้องกับ สอดคล้องกับ Anagnostidou, Psoma & Theodosiadou (2025) ได้ศึกษา การรู้เท่าทันทางภาพในระดับอนุบาลผ่านการเล่นสื่อ การศึกษาหลายกรณีของวิดีโอแอนิเมชันแบบสต๊อปโมชัน ผลการศึกษาพบว่า เด็กสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารทางภาพและทักษะการคิดสร้างสรรค์ ได้ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการเรียนรู้การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมดังกล่าวยังช่วยปลูกฝังทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และการเล่าเรื่องดิจิทัล ทำให้เด็กไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสื่อ แต่สามารถก้าวสู่การเป็นผู้ผลิตสื่อ ที่มีความสามารถในการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการของตนเองผ่านสื่อดิจิทัล



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1. จากผลการประเมินทักษะการคิดแก้ปัญหา หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล พบว่า ด้านการตรวจสอบผลลัพธ์ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด (27.70 คะแนน) เมื่อเทียบกับ 3 ด้านที่เหลือ ดังนั้นผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกตรวจสอบและประเมินผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ รวมถึงฝึกการทบทวนสิ่งที่ได้ปฏิบัติ เพื่อสรุปทบทวน และเชื่อมโยงความรู้หรือวิธีการที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่มีลักษณะคล้ายกัน

2. จากผลการประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล พบว่า ด้านการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด (5.75 คะแนน) เมื่อเทียบกับ 4 ด้านที่เหลือ ดังนั้นผู้สอนควรเพิ่มกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้นำความรู้จากสื่อไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สืบค้นข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมตามวัย ฝึกเลือกใช้สื่อที่มีประโยชน์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหา หรือวางแผนพฤติกรรมที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้เด็กปฐมวัยมีระดับการรู้เท่าทันสื่อได้

3. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา ร่วมกับสื่อดิจิทัล 1 แผนการจัดประสบการณ์ใช้เวลา 60 นาที เนื่องจากการจัดกิจกรรมในลักษณะที่มีการเปลี่ยนกิจกรรมเป็นช่วง ๆ มีการสลับระหว่างการรับชมสื่อดิจิทัล การลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนความรู้สึกร่วมกัน การใช้เวลา 60 นาที แบ่งเป็นช่วงย่อยตามลักษณะของกิจกรรม ช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสถานการณ์ที่กำหนด ฝึกกระบวนการคิดและสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง และสะท้อนผลที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นระบบตามแนวทางการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาคั้งต่อไป

1. ควรขยายช่วงระยะเวลาของการจัดประสบการณ์ออกไปอย่างต่อเนื่องในระยะยาว เพื่อศึกษาผลการพัฒนาอย่างยั่งยืนของเด็กปฐมวัย

2. ควรติดตามผลการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของเด็กนอกเหนือจากห้องเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้จากกิจกรรมตามแนวคิดสติศึกษาได้ดียิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาตัวแปรหรือทักษะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ร่วมด้วย เช่น ทักษะความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน หรือความสามารถในการสื่อสาร ผ่านการออกแบบกิจกรรมแบบ โครงการเป็นฐานหรือ การเรียนรู้แบบสืบเสาะที่เน้นการมีส่วนร่วมของเด็กและการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริงอย่างลึกซึ้ง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (ฉบับปรับปรุง)*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กาญจนา กิตยศ. (2566). *การจัดกิจกรรมตามแนวคิดสติศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาและทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับเด็กปฐมวัย*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กุลยา ตันตผลาชีวะ. (2549). *คุยปัญหาลูกปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: เพื่อนอักษร.
- พนิตนาฏ เพชรสวัสดิ์ และ ชลาธิป สมาหิโต. (2565). ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานที่มีต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, 10(2), 139–148.



- พาชูด้า เบญจพิชญ์ และปริญญ์ ปรีพุฒ. (2562). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสติศึกษา. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 14(2), 87–95.
- มัลลิกา ตั้งความพียร และ ปัทมาวดี เล่ห์มิ่งคณ. (2565). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรม STEAM จากวัสดุธรรมชาติของเด็กปฐมวัย. *วารสารจันทร์เกษมสาร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, 28(1), 30–45.
- โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย. (2567). *รายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับปฐมวัย ปีการศึกษา 2567*. เชียงใหม่: โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2560). *ชุดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *กรอบแนวทางการจัดประสบการณ์เรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2551). *การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา.
- สุภัค โอฬารพิริยกุล. (2562). STEAM Education: นวัตกรรมการศึกษาบูรณาการสู่การจัดการเรียนรู้. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 9(1), 1–16.
- สุภัค โอฬารพิริยกุล. (2563). การพัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดีย เรื่องปรากฏการณ์ทางธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นเด็กเล็ก โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 12(23), 1–6.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). *5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ*. สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2567, จาก <https://www.thaihealth.or.th/5-องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิก.
- หทัยภัทร ไกรวรรณ และ ปัทมาวดี เล่ห์มิ่งคณ. (2560). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสติศึกษาที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(1), 123-133.
- Anagnostidou, M. A., Psoma, A., & Theodosiadou, S. (2025). Visual literacy in kindergarten as media play: a multi case study of stop motion animation videos. *Journal of Visual Literacy*, 44(2), 141–161.
- Krstić Radojković, M. Z. (2023). *The importance of early digital literacy of preschool children through the integration of the STEAM approach*. In *STEM/STEAM/STREAM Approach in Theory and Practice of Contemporary Education* (pp. 71–80).
- Mihailidis, P. (2018). Civic media literacies: Re-imagining engagement for civic intentionality. *Learning, Media and Technology*, 43(2), 152–164.
- UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Yakman, G. (2013). STEAM Education Program Description. Retrieved March 5, 2024, from www.steamedu.com