

สื่อมัลติมีเดียเพื่อการพัฒนากระบวนการคิดทางเชาวน์ปัญญาระดับปฐมวัย



20

บทเรียน

100

หน้าสอน

20

กิจกรรมฝึก

22

ข้อทดสอบ

เปิดโลกการคิดกับเรื่องใกล้ตัวที่เด็กอยากค้นหา

ชวนเด็ก ๆ ออกเดินทางไปกับน้องจิงจอกและกิจกรรมชวนสงสัย ผ่านสื่อมัลติมีเดียพัฒนาการคิดที่น่าภาพ สีสัน ร่าเริง สิ่งของ และเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันมาเชื่อมโยงเป็นเรื่องราว เด็กได้สังเกต เปรียบเทียบ จดจำ และเลือกคำตอบด้วยตนเองในบรรยากาศที่เป็นมิตร ทุกหัวข้อเปิดโอกาสให้หุยมองรายละเอียด ค่อย ๆ คิด และตรวจสอบสิ่งที่เลือก จึงเหมาะสำหรับใช้เป็นสื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่กำลังทำความรู้จักโลกรอบตัว

เนื้อหาในหมวดนี้ประกอบด้วย 20 บทเรียน แบ่งเป็น 100 หน้าสอน พร้อมแบบฝึกหัด 20 กิจกรรม และแบบทดสอบ 22 ข้อ แต่ละบทนำเสนอทีละประเด็น มีภาพประกอบ คำอธิบาย เสียงบรรยาย และกิจกรรมโต้ตอบ เด็กสามารถย้อนกลับไปดูตัวอย่างหรือฟังคำบรรยายซ้ำก่อนลงมือทำได้ ทำให้เส้นทางการเรียนรู้มีทั้งช่วงทำความเข้าใจ ช่วงทดลองตอบ และช่วงทบทวนสิ่งที่ได้ค้นพบ

เนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้



สื่อมัลติมีเดียเพื่อการพัฒนากระบวนการคิดทางเชาว์ปัญญาในระดับปฐมวัย

01 ผูกสังเกตและมองเห็นรายละเอียด

บทเรียนเริ่มจากการหาภาพที่เหมือนหรือแตกต่างกัน การจับคู่สิ่งของ และการสังเกตคุณลักษณะ เช่น สี รูปร่าง ขนาด และหน้าที่ เด็กได้พิจารณาภาพหลายภาพในเวลาเดียวกัน แล้วเลือกโดยอาศัยข้อมูลที่มองเห็น เมื่อค้นเคยกับการสังเกตลักษณะเดียวแล้ว เนื้อหาจะชวนให้พิจารณาสองลักษณะพร้อมกัน รวมถึงแยกแยะว่าภาพใดไม่เข้าพวกกับสมาชิกอื่นในกลุ่ม

กิจกรรมเหล่านี้เชื่อมการมองเห็นเข้ากับการอธิบายเหตุผลอย่างง่าย เช่น ของสองชิ้นมีสีเหมือนกันแต่รูปร่างต่างกัน หรือสิ่งของหน้าตาไม่เหมือนกันอาจใช้ทำงานร่วมกันได้ การจัดกลุ่มจึงมีได้หลายวิธีตามเกณฑ์ที่กำหนด เด็กได้ฝึกมองสิ่งเดิมจากมุมใหม่ และสังเกตว่าค่าใช้หรือเงื่อนไขที่เปลี่ยนไปมีผลต่อการเลือกคำตอบอย่างไร

02 จดจำลำดับ เชื่อมโยงเหตุการณ์ และมองภาพรวม

เนื้อหาด้านความจำใช้ภาพและลำดับที่เข้าใจง่าย ชวนให้เด็กจำสิ่งที่เห็นแล้วเรียงกลับให้สอดคล้องกับตัวอย่าง พร้อมกิจกรรมตามหาภาพที่หายไปและต่อแบบรูปที่สลับกัน การฝึกแต่ละครั้งมีเป้าหมายชัดเจน จึงช่วยให้เด็กได้ลองใช้ความจำร่วมกับการสังเกต โดยไม่จำเป็นต้องอ่านคำอธิบายยาว ๆ ด้วยตนเอง

ในกลุ่มเรื่องเหตุการณ์ก่อนและหลัง เด็กได้พิจารณาว่าสิ่งใดควรเกิดขึ้นก่อน และเหตุการณ์ใดเป็นผลที่ตามมา เรื่องเล่าและภาพส่วนย่อยยังชวนให้เชื่อมข้อมูลหลายชิ้นเข้าด้วยกัน เพื่อเข้าใจภาพรวมของสถานการณ์ เมื่อคำตอบต้องอาศัยมากกว่ารายละเอียดเพียงจุดเดียว เด็กจึงมีโอกาสดูภาพรวมข้อมูลและเลือกเหตุผลที่สัมพันธ์กับคำถาม

03 เรียนรู้การวางแผนและตรวจสอบความคิด

บทเรียนช่วงต่อยอดให้เด็กทำหน้าที่คล้ายนักสืบตัวน้อย ใช้ค่าใช้ตัดตัวเลือกที่ไม่ตรงเงื่อนไข เปรียบเทียบวิธีแก้ปัญหา และเลือกสิ่งที่จำเป็นต่อภารกิจ ยังมีเรื่องการคิดแผนสำรองและการตรวจงานตนเอง ซึ่งชวนให้มองว่าการเปลี่ยนวิธีหลังพบข้อผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เด็กสามารถย้อนกลับมาพิจารณาสิ่งที่เลือกและลองใหม่ในกิจกรรมฝึกได้

ตัวอย่างเรื่องย้ายที่แต่จำนวนเท่าเดิมช่วยชวนคิดถึงความแตกต่างระหว่างตำแหน่งกับจำนวน ส่วนเรื่องสิ่งเดียวจัดกลุ่มได้หลายแบบเปิดโอกาสให้มองคุณลักษณะอย่างยืดหยุ่น เนื้อหาแต่ละส่วนจึงเชื่อมกันตั้งแต่การสังเกตพื้นฐานไปจนถึงการเลือกวิธีคิดให้เหมาะกับโจทย์ โดยใช้สถานการณ์และภาพที่เด็กคุ้นเคยเป็นจุดเริ่มต้น

04 เกมและกิจกรรมที่ชวนให้ลงมือคิด

แบบฝึกหัดมีทั้งจับคู่ภาพ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ และเลือกคำตอบ เด็กสามารถแตะหรือคลิกสิ่งที่ต้องการได้ โดยมีคำสั่งและภาพช่วยนำทาง เกมประกอบบทเรียนใช้ตัวการ์ตูนน่ารักและโจทย์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหา เช่น นักสืบผลไม้ การสังเกตสี และการแยกภาพออกเป็นกลุ่ม เมื่อเลือกแล้ว โปรแกรมแสดงผลตอบรับพร้อมคำอธิบายเพื่อเชื่อมคำตอบกลับไปสู่หลักการที่กำลังเรียน

แบบทดสอบเปิดโอกาสให้ทบทวนความเข้าใจเป็นรายข้อ พร้อมแสดงคะแนนเมื่อทำครบและมีส่วนทบทวนคำตอบเสี่ยงให้กำลังใจเมื่อทำผิดใช้ถ้อยคำเป็นมิตร ช่วยรักษาบรรยากาศที่เด็กกล้าลองและกลับมาพิจารณาใหม่ จุดเด่นของกิจกรรมจึงอยู่ที่การฝึกกระบวนการคิดผ่านการลงมือเลือก ไม่ใช่การเร่งให้จบคำถามอย่างรวดเร็ว

หัวข้อบทเรียน

สื่อมัลติมีเดียเพื่อการพัฒนากระบวนการคิดทางเชาว์ปัญญาระดับปฐมวัย

20 บทเรียน / 20 กิจกรรมฝึก / 22 ข้อทดสอบ

01 มองหาสิ่งที่ต่าง

02 หาเพื่อนที่เหมือนกัน

03 ต่อแถวสลับกัน

04 ของคู่กัน ใช้ทำอะไร

05 อะไรเกิดก่อน อะไรเกิดหลัง

06 สังเกตสองลักษณะพร้อมกัน

07 จำภาพตามลำดับ

08 ภาพไหนต่างจากกลุ่ม

09 นักสืบค่าใบ้

10 คิดหลายทางก่อนเลือก

11 ส่วนย่อยและภาพรวม

12 สิ่งเดียวจัดกลุ่มได้หลายแบบ

13 เหตุและผลในเรื่องเล่า

14 ตามหาภาพที่หายไป

15 คู่สัมพันธ์ที่คล้ายกัน

16 ตัดตัวเลือกด้วยคำใบ้

17 คิดแผนสำรอง

18 เลือกของที่จำเป็น

19 ย้ายที่แต่จำนวนเท่าเดิม

20 นักคิดตรวจงานตนเอง

คุณลักษณะของโปรแกรม

ภาพการ์ตูน สีสัน และภาพเคลื่อนไหวประกอบช่วยให้โจทย์เชิงนามธรรมมองเห็นได้ชัดเจน เมนูแบ่งบทเรียนเป็นส่วน มีปุ่มฟังเสียง ฟังซ้ำ และเปลี่ยนหน้าสอน ผู้เรียนเลือกบททวนหัวข้อที่สนใจได้ การนำเสนอรองรับการคลิกด้วยเมาส์และการแตะหน้าจอ จึงสะดวกต่อการใช้งานทั้งบนคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือ โดยยังคงลำดับกิจกรรมและสาระสำคัญของบทเรียนไว้

หมวดพัฒนาการคิดเหมาะกับการสร้างพื้นฐานการสังเกต ความจำ การจัดระบบข้อมูล และการแก้ปัญหาเบื้องต้นผ่านประสบการณ์ที่เด็กมีส่วนร่วม เนื้อหาชวนให้เด็กตั้งคำถามกับสิ่งที่เห็น มองหาความสัมพันธ์ และตรวจสอบคำตอบของตนเอง พร้อมต่อยอดความอยากรู้อยากเห็นไปสู่การเรียนรู้หมวดอื่น เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษา และโค้ดดิ้งพื้นฐานอย่างเป็นธรรมชาติ

ดูภาพประกอบ

ฟังคำบรรยาย

ลงมือเล่นเกม

ฝึกและทดสอบ