

แนวทางการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้แบบไฮสโคป
(High/Scope Approach)

แนวทางการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้แบบไฮสโคป
(High/Scope Approach)



คำนำ



ในปัจจุบันสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่มีการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นเด็กเป็น
ศูนย์กลางผ่าน “กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม” ซึ่งแท้จริงแล้วยังมี
แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
ทางเลือกอื่นที่สถานพัฒนาเด็กปฐมวัยหลายแห่งได้ปรับ
ประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็ก
ปฐมวัย มาเป็นระยะเวลานาน โดยมีความแตกต่างกันไปตาม
แนวคิด หลักการ ปรัชญา ทรรศนะ หรือความเชื่อของผู้บริหาร
ครู และผู้ปกครอง รวมถึงความต้องการในการส่งเสริม
สนับสนุนการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามความพร้อมของ
สถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแต่ละแห่ง หากแต่สามารถสะท้อน
ผลสำเร็จทางด้านพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามแนวทาง
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางเลือกนั้น ๆ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในฐานะหน่วยงาน
ดำเนินนโยบายการศึกษาของประเทศ และเป็นฝ่ายเลขานุการ
ของคณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย
ตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562
ได้ร่วมกับมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ดำเนินโครงการศึกษาวิจัย
เกี่ยวกับแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้หรือนวัตกรรม
ทางการศึกษาในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยที่หลากหลาย
ตามบริบทของแต่ละพื้นที่และเพื่อเป็นการขยายผลจากการ
ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทางคณะผู้วิจัยจึงได้จัดทำชุดหนังสือเล่มเล็ก

รวมทั้งหมด 6 เล่ม ประกอบด้วย เล่มที่ 1 แนวทางการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach)
เล่มที่ 2 แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ
(Waldorf Approach) เล่มที่ 3 แนวทางการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้แบบมอนเตสซอรี (Montessori Approach) เล่มที่ 4
แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงการ (Project
Approach) เล่มที่ 5 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ
ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางผ่าน “กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม” และ
เล่มที่ 6 แนวทางการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมอง EF
(Executive Functions)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอขอบคุณ
คณะผู้วิจัย จากมหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่ได้ดำเนินการศึกษาวิจัย
จนประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ และ
ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ได้ร่วมให้
ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อให้รายงานการศึกษาวิจัย
และชุดหนังสือเล่มเล็กมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า
พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ผู้ดูแลเด็ก และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการ
ส่งเสริมพัฒนาการเด็กสามารถนำแนวทางการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยดังกล่าวไปปรับประยุกต์ใช้
ให้สอดคล้องกับแต่ละบริบทของพื้นที่ต่อไปได้อย่างแท้จริง



(ดร.อรรณพ ลั่งขวาลี)

เลขาธิการสภาการศึกษา

สารบัญ



ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	1
หลักการของโปรแกรมไฮสโคป.....	2
วงล้อแห่งการเรียนรู้.....	3
♥ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ.....	4
♥ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก.....	8
♥ สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้.....	14
♥ กิจวัตรประจำวัน.....	24
♥ การประเมินพัฒนาการ.....	36
บรรณานุกรม.....	41





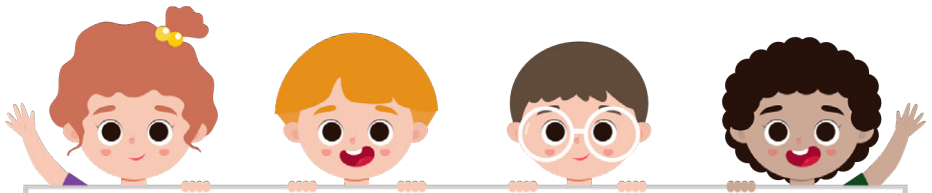
โปรแกรมไฮสโคป ใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นพื้นฐานโดยเฉพาะ การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) ระยะเวลาต่อมา มีการผสมผสานทฤษฎี และแนวคิดอื่น ๆ เช่น ทฤษฎีของ อีริกสัน (Erikson) ในเรื่องการให้โอกาสเด็กเป็นผู้ริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระ และทฤษฎีของไวทส์กอตสกี (Vygotsky) ในเรื่อง ปฏิสัมพันธ์และการใช้ภาษา



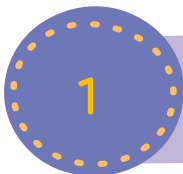
หลักการของโปรแกรมไฮสโคป

โปรแกรมไฮสโคป เน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ผ่านมุมเล่นที่หลากหลาย ด้วยสื่อ และกิจกรรมที่เหมาะสมกับ พัฒนาการของเด็กและการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น หลักการของไฮสโคปสรุปเป็นแผนภูมิภาพ “วงล้อแห่งการเรียนรู้” (High/Scope Wheel of Learning) ดังนี้

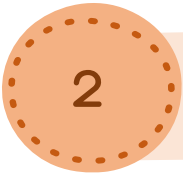




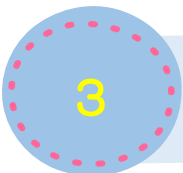
วงล้อแห่งการเรียนรู้
มี 5 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ



1 การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ



2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก



3 สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้



4 กิจกรรมประจำวัน



5 การประเมินพัฒนาการ



1

การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning)



“ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เป็นการเรียนรู้ซึ่งเด็กได้จัดกระทำกับวัตถุ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ความคิด และเหตุการณ์จนกระทั่งสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ”



“การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ”

เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก
การเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะเกิดขึ้น
อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กอย่าง
เหมาะสม ตามพัฒนาการ





องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ



1. สื่อ (Materials) การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ จะมีสื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายเพียงพอ และเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก เด็กมีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระ ในขณะที่เด็กกำลังใช้สื่อหรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ และมีโอกาสในการแก้ปัญหามากขึ้น

2. การสัมผัส (Manipulation) การเรียนรู้แบบลงมือกระทำเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัส การให้เด็กได้สำรวจ และจัดกระทำกับวัตถุโดยตรงทำให้เด็กรู้จักวัตถุ สามารถนำวัตถุต่าง ๆ มาใช้ร่วมกัน และเกิดการเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์



3. การเลือก (Choice) เด็กจะเป็นผู้เลือกกิจกรรมจากความสนใจและความตั้งใจของตนเอง เลือกวัสดุอุปกรณ์ และตัดสินใจว่าจะใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นอย่างไร การที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าได้รับการถ่ายทอดความรู้จากผู้ใหญ่ ดังนั้น ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการเลือกและการตัดสินใจได้ตลอดทั้งวัน ไม่ใช่เฉพาะในช่วงเวลาเล่นหรือทำกิจกรรมเสรีเท่านั้น





4. ภาษาและการคิด (Child language & thought) ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้อธิบายว่าตนกำลังทำอะไร และเข้าใจอย่างไร เพื่อให้เด็กมีโอกาสพูดและสื่อสาร ด้วยภาษาพูด ภาษาท่าทาง และขยายความคิดของตนเพื่อรับรู้สิ่งใหม่



5. การสนับสนุนจากผู้ใหญ่ (Adult scaffolding)

การที่ผู้ใหญ่สนับสนุนเด็กทั้งด้านการคิด ความท้าทาย การกระตุ้นให้เด็กมีความพยายาม และการช่วยเด็กขยายหรือสร้างงานของเด็กโดยการพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กกำลังทำร่วมกัน และช่วยให้เด็กเรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น





2

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก (Adult-Child Interaction)

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่ - เด็ก

- กลยุทธ์ปฏิสัมพันธ์
- การกระตุ้น ส่งเสริม
- การแก้ปัญหา

1. ปฏิสัมพันธ์ทางบวก
2. การแก้ไขข้อขัดแย้ง





การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก

1. มีปฏิสัมพันธ์ทางบวก

การเรียนรู้แบบลงมือกระทำนั้นจะประสบความสำเร็จได้เมื่อผู้ใหญ่และเด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน โปรแกรมไฮสโคปจึงเน้นให้ผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้แก่เด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก เด็กจะกล้าพูดกล้าแสดงออก และกล้าปรึกษาปัญหา ผู้ใหญ่จะต้องใส่ใจและไม่เป็นอหังการที่จะตอบคำถามของเด็ก หรือถามคำถามเพื่อให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการต่อไป

วิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางบวกกับเด็ก เช่น

- ▶ แสดงการยอมรับเด็กทุกคน
- ▶ มีความจริงใจต่อเด็ก
- ▶ ตอบสนองความสนใจของเด็กด้วยความเอาใจใส่
- ▶ ให้ข้อมูลสะท้อนกลับแก่เด็กอย่างถูกต้องและเหมาะสม
- ▶ ถามและตอบอย่างตรงไปตรงมา
- ▶ เปิดใจรับฟังความคิดเห็นของเด็ก
- ▶ รับรู้ความรู้สึกและความต้องการของเด็ก
- ▶ แสดงความรู้สึกร่วมกับเด็ก





ตัวอย่างพฤติกรรมของครูในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์ทางบวกกับเด็ก

- พูดคุยกับเด็กด้วยหน้าที่ตาที่ยิ้มแย้ม
- ★ พูดกับเด็กด้วยน้ำเสียงที่อ่อนโยนและเป็นมิตรกับเด็ก
- 👑 รับฟังเด็กอย่างตั้งใจ และตอบคำถามของเด็ก
- 🌀 ชื่นชมเด็กด้วยความจริงใจ
- 💖 ชื่นชมพฤติกรรมทางบวกของเด็ก
- ◇ ไม่ประจาน ล้อเลียน หรือตั้งฉายาให้กับเด็ก
- ▶ สัมผัสและโอบกอดเด็กทุกคนอย่างนุ่มนวล





2. การแก้ไขข้อขัดแย้ง

การแก้ไขข้อขัดแย้งของเด็ก ๆ ควรคำนึงถึงความจริง ความมั่นคง และความอดทน จะช่วยให้เด็กรู้จักความสัมพันธ์ ระหว่างเหตุและผลที่ตามมา ผู้ใหญ่สามารถช่วยเด็กในการ ประนีประนอมข้อขัดแย้งและปัญหาที่เกิดขึ้นได้โดยดำเนินการ ตามขั้นตอนต่อไปนี้

6 ขั้นตอน การแก้ไขข้อขัดแย้ง

- 1) รอให้เด็กสงบสติอารมณ์ก่อน
- 2) ยอมรับความรู้สึกของเด็ก
- 3) รวบรวมข้อมูลจากเด็ก เช่น เกิดอะไรขึ้น
อะไรคือสาเหตุให้เด็กอารมณ์เสีย
- 4) ย้อนกลับมาถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้นอีกครั้ง
- 5) ให้เด็กช่วยหาวิธีการแก้ไขปัญหา
- 6) รอคอย และสนับสนุนการตัดสินใจของเด็ก

Before

After





ปัจจัยสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์



1. ความไว้วางใจ (Trust) เด็กต้องมีความไว้วางใจทั้งต่อตนเองและผู้อื่น โดยเริ่มจากการไว้วางใจบุคคลในครอบครัว ขยายต่อไปยังโรงเรียน และวงสังคมที่กว้างขึ้น

2. การเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy)

เป็นความสามารถในการพึ่งพาตนเอง การทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ เมื่อทำสำเร็จ รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้มีความสามารถ พึ่งตนเองและนำตนเองได้



3. ความคิดริเริ่ม (Initiative)

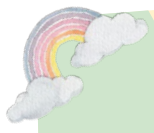
อิสระในการคิด วางแผน และริเริ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ การที่ผู้ใหญ่มีเวลาให้กับเด็ก ตอบคำถามของเด็ก จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กค้นคว้า ศึกษา และสำรวจ เด็กจะรู้สึกมั่นใจว่าตนเองเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการเลือกตัดสินใจและกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง





4. การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy)

เป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้ได้รู้จักสร้างมิตรภาพ และความรู้สึกของการมีส่วนร่วม



5. เชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence)

เป็นสิ่งที่แสดงว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จ และสามารถช่วยเหลือสังคมได้ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้เด็กต่อสู้กับอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ





3

สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้
(Learning Environment)

- 1. พื้นที่
- 2. สื่อ
- 3. การจัดเก็บ





การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) มีความสำคัญต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ตามแนวคิดของไฮสโคปถือว่า สภาพแวดล้อมเปรียบเสมือนครูคนที่ 3 และเป็นส่วนหนึ่งของวงล้อแห่งการเรียนรู้ โดยมีสาระครอบคลุม 3 เรื่อง ได้แก่ **พื้นที่ สื่อ และการจัดเก็บ** โดยแต่ละเรื่องมีรายละเอียด ดังนี้

1. พื้นที่ (Space)

การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เด็กต้องการพื้นที่ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ พื้นที่ในการใช้สื่อต่าง ๆ สำหรับทำกิจกรรม และการเคลื่อนไหว พื้นที่ส่วนตัว พื้นที่สำหรับเล่นคนเดียว และเล่นกับผู้อื่น พื้นที่เก็บของใช้ส่วนตัว พื้นที่ในการจัดแสดงผลงาน และพื้นที่สำหรับผู้ใหญ่ที่จะร่วมเล่นและสนับสนุนความสนใจของเด็ก





★ การจัดพื้นที่ภายในห้องเรียน ประกอบด้วย 5 ส่วน ดังนี้

1. พื้นที่เก็บของใช้ส่วนตัวของเด็ก

เช่น พู่กันเป็อน แปรงสีฟัน แก้วน้ำ กระเป๋า ฯลฯ อาจจะเป็นตู้ยาวแยกเป็นช่องรายบุคคล ชั้นวางของเป็นช่อง ๆ หรือราวสำหรับแขวนของใช้ของเด็ก โดยมีชื่อเด็กติดแสดงความเป็นเจ้าของ



2. พื้นที่ทำกิจกรรมกลุ่มใหญ่

เช่น กิจกรรมการอ่านนิทาน กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ สำหรับเด็กทำร่วมกันทั้งชั้นเรียน

3. พื้นที่ทำกิจกรรมกลุ่มย่อย

เช่น กิจกรรมการอ่านแบบชี้แนะ กิจกรรมการทดลอง โดยมีจำนวนสมาชิกกลุ่มที่เหมาะสม คือ 4-6 คน เพื่อให้ครูได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ และได้ใกล้ชิดเด็กอย่างทั่วถึง





4. พื้นที่สำหรับมุมเล่น

โปรแกรมไฮสโคปได้กำหนดให้มีมุมพื้นฐาน 5 มุม ประกอบด้วย **มุมหนังสือ มุมบล็อก มุมบ้าน มุมศิลปะ และมุมของเล่น** โดยมีหลักการเรียกชื่อมุมต่าง ๆ ด้วยภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย ไม่ใช่ภาษาซึ่งเป็นนามธรรม เช่น มุมบ้าน มุมของเล่น มุมหนังสือ และมุมในห้องเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความสนใจของเด็ก



5. พื้นที่เก็บของใช้ครู

เช่น หนังสือ คู่มือครู เอกสาร และสื่อการสอนต่าง ๆ



2. สื่อ (Materials)

สื่อ มีทั้งสื่อ 2 มิติ 3 มิติ สื่อสำหรับเด็กจะเริ่มต้นจากสื่อที่เป็นรูปธรรมไปสู่นามธรรม คือ เริ่มต้นจากสื่อของจริงของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง และภาพสัญลักษณ์ นอกจากนี้ การเลือกใช้สื่อต้องเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจและความต้องการของเด็ก

ตัวอย่างสื่อในมุมต่าง ๆ มีดังนี้

● **มุมบล็อก** ควรมีสื่อสำหรับก่อสร้าง สื่อที่แยกออกและประกอบได้ สื่อที่บรรจุและเทออก และสื่อสำหรับเล่นสมมุติ



● **มุมหนังสือ** มีหนังสือประเภทต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ภายในมุมควรมีบรรยากาศที่สบาย ๆ สงบอบอุ่น เชิญชวนให้เด็ก ๆ เข้ามาอ่านหนังสือ ตลอดจนควรมีอุปกรณ์สำหรับการเขียนด้วย



● **มุมศิลปะ** ควรมีกระดาษประเภทต่างๆ สำหรับวาด และมีอุปกรณ์สำหรับการระบายสี พิมพ์ภาพ และทำของจำลองต่าง ๆ



● **มุมบ้าน** มีชุดเครื่องครัว อุปกรณ์สำหรับเล่นบทบาทสมมติ สื่อที่เหมือนของใช้ในบ้านซึ่งสะท้อนชีวิตครอบครัวของเด็ก เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า อุปกรณ์ทำครัว

● **มุมของเล่น** มีอุปกรณ์เล็ก ๆ สำหรับเล่นแยกประเภทอุปกรณ์ที่แยกส่วนและประกอบใหม่ได้ อุปกรณ์สำหรับเล่นเลียนแบบ และเกมต่าง ๆ





3. การจัดเก็บ (Storage)

ไฮสโคปให้ความสำคัญกับระบบจัดเก็บสื่อด้วยวงจร "ค้นหา-ใช้-เก็บคืน" ดังนี้

ค้นหา



ใช้



เก็บคืน

ระบบจัดเก็บสื่อ ประกอบด้วย

1. สื่อ ที่เหมือนกันจัดเก็บหรือจัดวางไว้ด้วยกัน
2. ภาชนะบรรจุสื่อควรโปร่งใส เพื่อให้เด็กมองเห็นสิ่งที่อยู่ภายในได้ง่าย และควรมีมือจับเพื่อให้สะดวกในการขนย้าย
3. การใช้สัญลักษณ์ (Labels) ควรมีความหมายต่อการเรียนรู้ของเด็ก สัญลักษณ์ทำมาจากสื่ออุปกรณ์ของจริง ภาพถ่ายหรือภาพสำเนา ภาพวาด ภาพโครงร่างหรือบัตรคำติดคู่กับสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง



วงจร "ค้นหา-ใช้-เก็บคืน" สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ เพราะเด็ก ๆ ได้ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ จัดกลุ่ม ได้สั่งสมประสบการณ์ ส่งเสริมความรับผิดชอบ รู้จักมีน้ำใจ ช่วยเหลือ เป็นการเรียนรู้ทางสังคม ดังนั้น ครูจึงควรจัดเวลา "เก็บของเล่น" ทุกวันอย่างเพียงพอ มีสัญญาณเตือนก่อนเวลาจะสิ้นสุด ครูควรช่วยเด็กเก็บของเล่นเพื่อเป็นแบบอย่าง และทำให้เด็กสนุกสนาน

นอกจากนี้ สื่อจะต้องจัดวางไว้ในระดับสายตาเด็ก (Eye-level) เพื่อให้เด็กมองเห็นได้ชัดเจน สามารถหยิบใช้ และจัดเก็บได้ด้วยตนเอง ไม่ใช่อยู่สูงจนเป็นอันตรายในขณะที่เอื้อมหยิบ หรือต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ให้หยิบให้ตลอดเวลา





สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน หมายถึง พื้นที่ทำกิจกรรมกลางแจ้ง และสนามเด็กเล่น โดยทั่วไปประกอบด้วย เครื่องเล่นประเภทต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลอด ใต้ ปีน ลื่น ฯลฯ ที่เล่นน้ำ ที่เล่นทราย แปลงเพาะปลูก พื้นที่สวนครัว เล็ก ๆ





เนื่องด้วยสภาพแวดล้อม มีผลต่อพฤติกรรมทั้งของเด็ก และผู้ใหญ่ โปรแกรมไฮสโคปจึงให้ความสำคัญกับการจัดพื้นที่ การวางแผนผังการจัดห้องเรียน และการคัดเลือกสื่อที่เหมาะสม สภาพแวดล้อมการเรียนรู้อแบบลงมือกระทำ ให้โอกาสเด็กในการเลือกและตัดสินใจ ทั้งนี้ ผู้ใหญ่จะเป็นผู้จัดแบ่งพื้นที่เป็นมุมเล่นต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเล่นของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นน้ำ เล่นทราย เล่นสร้างสรรค์ เล่นเลียนแบบ วาดรูประบายสี ดังนั้น มุมต่าง ๆ ในห้องควรมีสื่อที่หลากหลาย และเพียงพอในการลงมือทำตามความตั้งใจ



4

กิจวัตรประจำวัน (Daily Routine)

1. กิจกรรมกลุ่มย่อย
2. กิจกรรมกลุ่มใหญ่
3. กระบวนการวางแผน (PDR)
 - + วางแผน [Plan]
 - + ลงมือปฏิบัติ [Do]
 - + ทบทวน [Review]



การจัดกิจกรรมของโปรแกรมไฮสโคป จะมีความสม่ำเสมอ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งทำให้เด็กสามารถ คาดเดาได้ว่าช่วงเวลาต่อไปเป็นกิจกรรมใด และทำให้เด็ก สามารถจัดการควบคุมได้ว่าต้องทำอะไรในกิจกรรมแต่ละช่วง ด้วยตนเอง กิจวัตรประจำวันสำหรับเด็กของไฮสโคปประกอบด้วย กิจกรรมกลุ่มย่อย กิจกรรมกลุ่มใหญ่ และกระบวนการวางแผนปฏิบัติ ทบทวน (Plan-Do-Review) มีรายละเอียด ดังนี้



1. กิจกรรมกลุ่มย่อย

กิจกรรมกลุ่มย่อย เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำร่วมกันของกลุ่มเด็ก ความสำคัญของกิจกรรมกลุ่มย่อย คือ เป็นประสบการณ์ที่เด็กจะได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เด็กจะได้เล่นสำรวจ ทำงานแก้ปัญหา และพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่ทำ ซึ่งครูสามารถส่งเสริมเด็กขณะทำกิจกรรมย่อยโดยการสังเกตเด็กแต่ละคนขณะทำกิจกรรม จัดกิจกรรมอย่างสมดุล วางแผนกิจกรรมไว้ล่วงหน้าตามความสนใจของเด็กแต่ละคน





2. กิจกรรมกลุ่มใหญ่

กิจกรรมกลุ่มใหญ่ เป็นช่วงเวลาที่เด็กทั้งห้อง ทำกิจกรรมร่วมกัน โดยปกติใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที ในช่วงกิจกรรมกลุ่มใหญ่เด็กได้เรียนรู้แบบลงมือกระทำ ตัวอย่างเช่น การร้องเพลง การเคลื่อนไหวและกิจกรรมเข้าจังหวะ การเล่าเรื่อง เล่านิทาน การอ่านร่วมกัน การทำงานแบบร่วมมือ การเล่นเกมเป็นกลุ่ม ความสำคัญของกิจกรรมกลุ่มใหญ่ คือ ให้เด็กได้มีประสบการณ์ร่วมกัน ได้สร้างความรู้สึกร่วมกันของความเป็นชุมชน ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำและสมาชิกของกลุ่ม และให้โอกาสเด็กแก้ปัญหาของกลุ่มร่วมกัน



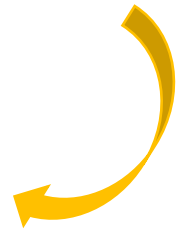
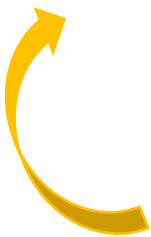


๓. กระบวนการวางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน

วางแผน
(Plan)



ปฏิบัติ
(Do)



ทบทวน
(Review)



การวางแผน (Plan)

การวางแผน คือ กระบวนการคิดของเด็กเกี่ยวกับเป้าหมายที่ต้องการจะทำ การวางแผนมีความสำคัญ เนื่องจากการสนับสนุนความคิด การเลือกและการตัดสินใจของเด็กที่ชัดเจน ทำให้เด็กมีความสนใจทำกิจกรรมที่ได้วางแผนไว้ การวางแผนของเด็กอาจมีทั้ง แผนงานที่ไม่ชัดเจน คือ เด็กสามารถบอกได้เพียงว่าจะเลือกเล่นมุมใดแต่ยังไม่ทราบแน่ชัดว่าต้องการทำอะไร และแผนงานที่มีความชัดเจน คือ เด็กสามารถวางแผนงานที่มีความซับซ้อน บอกถึงกระบวนการ หรือวัสดุอุปกรณ์ที่เป็นเป้าหมายหรือผลผลิต





ครูสามารถสนับสนุนการวางแผน
ของเด็กได้โดยการสังเกตลักษณะแผนงาน
ของเด็กแต่ละคน วางแผนกับเด็กอย่างใกล้ชิด
จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และช่วยทำให้เด็ก
มีความสนใจในการวางแผน สนทนากับเด็ก
เป็นรายบุคคลเกี่ยวกับแผนงานของเด็ก





การปฏิบัติ (Do)

การปฏิบัติเป็นช่วงเวลาที่เด็กได้ลงมือกระทำ เล่น และแก้ปัญหาอย่างมีจุดมุ่งหมาย และได้เรียนรู้ ตามประสบการณ์สำคัญ ช่วงเวลาการทำงานเป็นช่วงที่เด็ก ได้ปฏิบัติตามสิ่งที่ได้วางแผนไว้ ค้นพบความคิดใหม่ ๆ เป็นช่วงที่เด็กต้องเลือกและตัดสินใจ ใช้วัสดุอุปกรณ์ และ เรียนรู้ขั้นตอนในการเล่น ซึ่งทำให้เด็กเป็นทำงานอย่างจริงจัง เด็กได้เล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย เนื่องจากการเล่นเป็นการพัฒนา และเป็นการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นของเด็กคือความต้องการ ที่จะสำรวจ ทดลอง ประดิษฐ์ สร้างสรรค์ และเลียนแบบ





ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วงเวลาของการทำงานได้ โดยการสังเกตลักษณะการทำงานของเด็กแต่ละคน จัดเตรียมบริเวณการทำงาน ค้นหาสิ่งที่เด็กกำลังทำ เพื่ออำนวยความสะดวก มีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก สนทนาและส่งเสริมการแก้ปัญหาของเด็ก พิจารณาปฏิสัมพันธ์จากสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว บันทึกการสังเกตเด็ก





การทบทวน (Review)

การทบทวนเป็นช่วงที่เด็กได้สะท้อน พูดคุย และนำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่ทำในช่วงการทำงาน และการวางแผน ในกระบวนการทบทวนเด็กได้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับการกระทำ และประสบการณ์ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความเข้าใจ และตีความสิ่งที่ได้ปฏิบัติ ได้ตระหนักถึงความเกี่ยวเนื่องจาก การวางแผนการกระทำ และผลที่ได้รับ ได้พูดคุยกับผู้อื่นเกี่ยวกับ ประสบการณ์ของตนเอง เป็นโอกาสดีที่เด็กจะได้ฝึกการเล่าเรื่อง การอธิบาย เด็กจะได้ฝึกความสามารถในการแสดงออกให้ผู้อื่นเห็น และเข้าใจประสบการณ์ของตน





ครูสามารถส่งเสริมเด็กในช่วงของการทบทวน โดยการสังเกตการทบทวนของเด็กแต่ละคน และร่วมทบทวนกับเด็กในบรรยากาศที่สงบ อบอุ่น สนทนากับเด็กเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงานของเด็กโดยไม่เร่งรีบ เชิญชวนให้เด็กพูดคุย เช่น ให้เด็กเสนอความคิดเห็น ถามคำถาม ปลายเปิด พังเด็กอย่างตั้งใจ และครูควรบันทึกความเชื่อมโยง ในการวางแผน การปฏิบัติ และการทบทวน ของเด็ก





ตัวอย่างตารางกิจกรรมประจำวัน ของห้องเรียนอนุบาล โรงเรียนเกษมพิทยา





การวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน

(Plan Do Review)

ควรนำไปใช้ในกิจกรรมเสรีและเล่นตามมุม





5

การประเมินพัฒนาการ (Assessment)

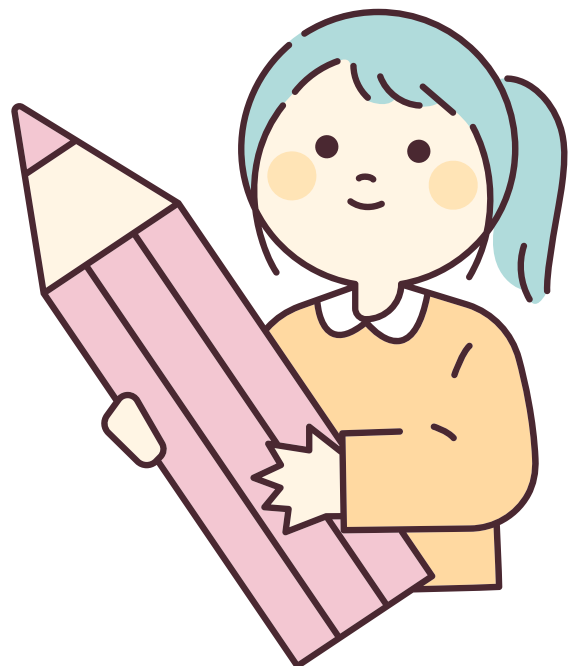
1. คณะทำงานทำบันทึกประจำวัน
2. วางแผนกิจกรรมประจำวัน
3. การประเมินพัฒนาการ



การประเมินผลของโปรแกรมไฮสโคป ถือเป็นงานโดยตรงของครูที่จะต้องปฏิบัติและเอาใจใส่อย่างเต็มที่ ครูไฮสโคปจะทำงานร่วมกันเป็นคณะ ในแต่ละวันครูทุกคนจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก ข้อมูลเหล่านี้ได้จากการสังเกต และการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กในกิจกรรมประจำวัน โดยครูจะจดบันทึกสั้น ๆ ตามสิ่งที่เห็น และได้ยินอย่างเที่ยงตรง ครูที่ร่วมกันสอนจะมีการวางแผนประจำวันร่วมกันก่อนที่เด็กจะมาถึงโรงเรียน หรือหลังจากที่เด็กกลับบ้าน หรือในขณะที่เด็กนอนพักในตอนกลางวัน ครูจะแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ได้จากการสังเกตเด็ก ทำการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านประสบการณ์สำคัญ และวางแผนสำหรับวันต่อไป



แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก High/Scope Child Observation Record หรือ COR เป็นเครื่องมือประเมินพัฒนาการเด็กที่ไฮสโคปสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้แทนแบบทดสอบที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก เครื่องมือชิ้นนี้ โปรแกรมไฮสโคปใช้กับเด็กอายุ 2 ถึง 6 ปี โดยสังเกตเด็กขณะทำกิจกรรมปกติในแต่ละวัน ผู้ที่สังเกตจะต้องผ่านการฝึกอบรมการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม เพื่อที่จะสามารถใช้แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก(COR) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้ครูที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปสามารถพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมได้สังเกตเด็ก และบันทึกพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในกิจวัตรประจำวันอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ





แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (COR) จะช่วย
ชี้ให้เห็นทักษะและศักยภาพของเด็กแต่ละคน ทำให้ครู
วางแผนการสอน และปรับสื่อการเรียนการสอน เทคนิค
วิธีการและกิจกรรมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจ
และความต้องการของเด็กเป็นรายบุคคล

รายการสังเกตใน COR มี 6 รายการ 32 ข้อย่อย
ตามประสบการณ์สำคัญในไฮสโคป คือ

1. การริเริ่ม (Initiative)
2. ความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relations)
3. การนำเสนออย่างสร้างสรรค์ (Creative Representation)
4. ดนตรีและการเคลื่อนไหว (Music and Movement)
5. ภาษาและการรู้หนังสือ (Language and Literacy)
6. ตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logic and Mathematics)



ทั้งนี้ ผู้สังเกตจะต้องสังเกตเด็กในกิจวัตรประจำวันแต่ละข้อ และเลือกข้อความแต่ละข้อย่อยที่เป็นตัวแทนลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่ถูกสังเกต แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (COR) เหมาะสำหรับใช้ประเมินเด็กที่อยู่ในโปรแกรมที่จัดขึ้นตามพัฒนาการเด็ก มีกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กได้เลือกทำตามความสนใจ และความต้องการของเด็ก ผู้สังเกตจึงจะเห็นพฤติกรรมต่าง ๆ ของเด็กได้ชัดเจน





การเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope Approach)
เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบลงมือกระทำผ่านมุมเล่นที่หลากหลายด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก ให้โอกาสเด็กในการวางแผน การทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระ ลงมือทำตามที่ได้วางแผนไว้ และทบทวนว่าตนเองได้ปฏิบัติงานตามแผนที่ได้วางไว้หรือไม่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่อบอุ่น เป็นมิตร และปลอดภัย โดยมีผู้ใหญ่คอยสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก

ดังนั้น การเรียนรู้แบบไฮสโคปจึงสามารถพัฒนา ศักยภาพของเด็กแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง การที่เด็กได้ริเริ่ม และทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ย่อมสร้างความภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ ฝึกให้เด็กเป็นคนกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก เรียนรู้การทำงานอย่างมีระบบ ขั้นตอน และเรียนรู้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง





บรรณานุกรม

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2551). *การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคป*. กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี.คอมมิวนิเคชั่น.
- วรรณาท รักษกุลไทย และคณะ. (2562). *สุดยอดเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบครูปฐมวัยมืออาชีพ*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : แสปปี เลิร์นนิ่ง.
- Holt, N. (2010). *Bringing the High/Scope Approach to your Early Years Practice*. 2nd Edition. Oxon : Routledge.
- Wiltshire, M. (2010). *Understanding the High/Scope Approach Early Years Education in Practice*. 2nd Edition. Oxon : Routledge.



คณะผู้จัดทำเอกสาร



ที่ปรึกษา

ดร. อรรถพล สังขวาสี

ดร. สวัสดิ์ ภูทอง

นางพัชราพรรณ กฤษญาจินดารุ่ง

เลขาธิการสภาการศึกษา

รองเลขาธิการสภาการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักนโยบาย

การพัฒนาระดับปฐมวัย

คณะผู้วิจัย

ดร. พรชูลี ลังกา

ผศ. นิศารัตน์ อิศระมโนรส

ผศ. พรรัถ อินทามระ

ดร. ปุณยวีร์ จิโรภาสวรพงศ์

ดร. เอื้ออารี จันทร

หัวหน้าโครงการ

นักวิจัยร่วม

นักวิจัยร่วม

นักวิจัยร่วม

นักวิจัยร่วม

ที่ปรึกษาโครงการวิจัย

รศ. ดร. จีระพันธุ์ พูลพัฒน์

ดร. วรนาท รักษกุลไทย

ที่ปรึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาระดับปฐมวัย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ผู้อำนวยการแผนกอนุบาล

โรงเรียนเกษมพิทยา



 ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางพัชราพรรณ กฤษณาจินดารุ่ง
 นางสาวจันทิมา ศุภรพงศ์
 นางสาวศนิชา ภาวโน
 นางสาวสุภาพร เข่งสมุทร
 นางสาวอโณทัย สุขเจริญโกศล
 นางสาวแหวดาว อุทิศ
 นางสาวรุ่งทิพย์ มานะกิจ
 นายพงศธร ยุติธร
 นางสาวจิตาภา กรุงแสนเมือง
 นายอนยศ ชุปวา
 นางสาววิชชุตตา ตันพรม

ผู้อำนวยการสำนักนโยบาย
 การพัฒนาเด็กปฐมวัย
 นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
 นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
 นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
 นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
 นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
 นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
 เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
 ผู้ช่วยนักวิชาการ
 ผู้ช่วยนักวิชาการ

 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สำนักนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย
 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
 โทรศัพท์ 02 668 7110-24 ต่อ 2437
 โทรสาร 02 241 5152

 ภาพประกอบและข้อมูล

โรงเรียนเกษมพิทยา แผนกอนุบาล



ออกแบบกราฟฟิก

นางสาววันวิสา พุทธิ



วาดภาพ

นางสาวพินลดาพร สนั่นก้อง



ไฮสโคป (High/Scope)



ไฮสโคป (High/Scope)



ISBN (ชุด) : 978-616-270-385-0



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
99/20 ถนนสุโขทัย แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
Tel : (+66) 0 2668 7123 Fax : (+66) 0 2243 0082
www.onec.go.th



ISBN (ชุด) : 978-616-270-385-0



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
99/20 ถนนสุขุวิทัย แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300
Tel : (+66) 0 2668 7123 Fax : (+66) 0 2243 0082
www.onec.go.th