



การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคป

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

370.152 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
ส 691 ก การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคป
พัชรี ผลโยธิน และคณะ. กรุงเทพฯ : 2550.
56 หน้า.
ISBN 978-974-559-080-9
1. การเรียนรู้ - ไฮสโคป 2. เด็กปฐมวัย
3. ชื่อเรื่อง

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคป

สิ่งพิมพ์ สกศ.	อันดับที่ 92/2550
พิมพ์ครั้งที่ 2	ตุลาคม 2550
จำนวน	2,000 เล่ม
ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่	กลุ่มงานพัฒนาเด็กปฐมวัย สำนักมาตรฐานการศึกษา และพัฒนากการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ถนนสุขุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทร. 0-2668-7123 ต่อ 2512 โทรสาร. 0-2243-1129 http://www.onec.go.th
สำนักพิมพ์	ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น 32/99 ซอยรามอินทรา 65 ถนนรามอินทรา แขวงท่าแร้ง เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10220 โทรศัพท์ : 0-2509-4499 โทรสาร : 0-2509-4546

คำนำ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้ศึกษาองค์ความรู้ เรื่องการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยของกลุ่มแนวคิดทฤษฎีต่างๆ 10 แนวคิดทฤษฎี และพบว่า 5 แนวคิดทฤษฎี มีการนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทสังคมไทย ในโรงเรียนอนุบาลและประสบความสำเร็จ สามารถเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคปเป็น การถอดแนวคิดสู่การปฏิบัติในสังคมไทย ที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ ตามความต้องการของตนเองจากสิ่งแวดล้อมที่ได้เตรียมไว้ให้เด็ก ประสบความสำเร็จตามความต้องการจากการที่ได้ลงมือกระทำสิ่ง ต่างๆ ด้วยตนเองอันเป็นการพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่ภายในเด็กแต่ละคน เอกสารนี้มุ่งอธิบายให้ครู พ่อแม่ และผู้ปกครอง ได้ทราบถึง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สำหรับการพัฒนาเด็ก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู รวมทั้งให้ความรู้แก่พ่อแม่ ในการสนับสนุนเด็กให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาขอขอบคุณคณะผู้วิจัย และขอให้เอกสารฉบับนี้เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อการสร้างความรู้ความ เข้าใจกับครู พ่อแม่ และผู้ปกครอง ถึงการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียน เป็นสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป



(นายอรรุณ จันทวานิช)
เลขาธิการสภาการศึกษา

สารบัญ

	หน้า
ความเป็นมา	1
ทฤษฎีที่มีอิทธิพล	2
หลักการ	3
การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning)	4
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก (Adult-Child Interaction)	11
การจัดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)	15
กิจวัตรประจำวัน (Daily Routine)	21
กระบวนการวางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน	24
การประเมิน (Assessment)	35
คล้ายข้อสงสัย	42
ภาคผนวก	49
บรรณานุกรม	

โปรแกรมไฮสโคป (High/Scope Program)

ความเป็นมา

ดร.เดวิด ไวคาร์ท (Dr.David Weikart) ประธานมูลนิธิวิจัยการศึกษาไฮสโคป (High/Scope Educational Research Foundation) เป็นผู้ริเริ่มและร่วมกับคณะนักวิชาการและนักวิจัยอาทิ แมรี โฮแมน (Mary Hohmann) และ ดร.แลร์รี ชไวฮาร์ท (Dr.Larry Schweinhart) พัฒนาขึ้นจากโครงการเพอรี พรี สคูล (Perry Preschool Project) ตั้งแต่ พ.ศ.2505 ซึ่งเป็นหนึ่งในโครงการ Head Start เพื่อช่วยเหลือเด็กด้อยโอกาสให้มีการศึกษาที่เหมาะสม และประสบความสำเร็จในชีวิต

มูลนิธิวิจัยการศึกษาไฮสโคปได้ศึกษาเปรียบเทียบเด็ก 3 กลุ่ม ประกอบด้วยกลุ่มที่ได้รับการสอนจากครูโดยตรง (Direct Instruction) กลุ่มเนอร์สเซอรีแบบดั้งเดิม (Traditional Nursery) และกลุ่มที่ได้รับประสบการณ์โปรแกรมไฮสโคป จากการศึกษาติดตามเด็กเหล่านี้ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอายุ 29 ปี พบว่ากลุ่มที่เรียนด้วยโปรแกรมไฮสโคปมีปัญหาพฤติกรรมทางสังคมอารมณ์ เช่น การถูกจับข้อหาหลักขโมย ทำร้ายผู้อื่น บกพร่องทางอารมณ์ และล้มเหลวในชีวิตน้อยกว่าอีก 2 กลุ่ม ดังนั้นโปรแกรมนี้จึงพิสูจน์



ได้ว่าช่วยป้องกันอาชญากรรม เพิ่มพูนความสำเร็จทางการศึกษา และผลผลิตตลอดชีวิต (Weikart and others, 1978 และ Schweinhart, 1988 และ 1997)

นอกจากนี้ มูลนิธิฯ ได้พัฒนาระบบการฝึกอบรมบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ เรียนรู้ได้ง่าย เผยแพร่ในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศต่างๆ ทั่วโลก โดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกา ครูจำนวนมากกว่า 33,000 คน ได้รับการฝึกอบรมในเรื่องไฮสโคป และจากการสำรวจสมาชิกมากกว่า 200,000 คน ของสมาคมการศึกษาปฐมวัยแห่งชาติ (NAEYC) พบว่า ร้อยละ 28 ของสมาชิกได้รับการฝึกอบรมในเรื่องไฮสโคป และร้อยละ 44 ใช้โปรแกรมไฮสโคปในบางบริบทด้วย (Schweinhart, 1997)

ทฤษฎีที่มีอิทธิพล

ในระยะเริ่มต้น การพัฒนาโปรแกรมไฮสโคปใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) ของเปียเจต์ (Piaget) เป็นพื้นฐาน โดยเฉพาะการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) ระยะต่อมาได้มีการผสมผสานทฤษฎีและแนวคิดอื่นๆ เช่น ทฤษฎีของ อีริกสัน (Erikson) ในเรื่องการให้โอกาสเด็กเป็นผู้ริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่างๆ อย่างอิสระ และทฤษฎีของไวก็อตสกี (Vygotsky) ในเรื่องปฏิสัมพันธ์และการใช้ภาษา เป็นต้น



หลักการ

โปรแกรมไฮสโคปเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำผ่าน มุมเล่นที่หลากหลาย ด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนา การของเด็กและการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น หลักการของ ไฮสโคปสามารถสรุปเป็นแผนภูมิภาพ “วงล้อแห่งการเรียนรู้” (High/Scope Wheel of Learning) ดังนี้ (Hohmann and Weikart, 1995)





การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning)

หลักการที่สำคัญของไฮสโคปในระดับปฐมวัย คือ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก การเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในโปรแกรมที่พัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ หมายถึง การเรียนรู้ซึ่งเด็กได้จัดกระทำกับวัตถุ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ความคิด และเหตุการณ์จนกระทั่งสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Hohmann and Weikart, 1995) ทั้งนี้ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ได้แก่



1. สื่อ (Materials) ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะมีเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายเพียงพอและเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก เด็กต้องมีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระเมื่อเด็กใช้เครื่องมือ หรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการกระทำต่างๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ และมีโอกาสในการแก้ปัญหามากขึ้นด้วย

2. การสัมผัส (Manipulation) การเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสทั้งกายและใจ การให้เด็กได้สำรวจและจัดกระทำกับวัตถุโดยตรงทำให้เด็กรู้จักวัตถุหลังจากที่เด็กคุ้นเคยกับวัตถุแล้วเด็กจะนำวัตถุต่างๆ มาเกี่ยวข้องกัน และเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ ผู้ใหญ่มีหน้าที่จัดให้เด็กค้นพบความสัมพันธ์เหล่านี้ด้วยตนเอง

3. การเลือก (Choice) เด็กจะเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมจากความสนใจและความตั้งใจของตนเอง เด็กเป็นผู้เลือกวัสดุอุปกรณ์และตัดสินใจว่าจะใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นอย่างไร การที่เด็กมีตัวเลือกและตัดสินใจทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าได้รับการถ่ายทอดความรู้จากผู้ใหญ่ ดังนั้น ผู้ใหญ่ที่ตระหนักถึงความสำคัญเรื่องการเลือกและการตัดสินใจต้องจัดให้เด็กมีอิสระที่จะเลือกได้ตลอดทั้งวัน ขณะที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ไม่ใช่เฉพาะในช่วงเวลาเล่นเสรีเท่านั้น

4. ภาษาและการคิด (Child language & thought) เด็กได้อธิบายว่าตนกำลังทำอะไร และเข้าใจอย่างไรมีโอกาสพูด



สื่อสารและด้วยภาษาท่าทางขณะคิดเกี่ยวกับการกระทำ และขยายความคิดของตนเพื่อรับรู้สิ่งใหม่

5. การสนับสนุนจากผู้ใหญ่ (Adult scaffolding)

หมายถึงการที่ผู้ใหญ่สนับสนุนการคิดและท้าทายกระตุ้นให้เด็กพยายาม และช่วยเด็กขยายหรือสร้างงานของตนโดยการพูดกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กกำลังทำร่วมกันในการเล่นและช่วยให้เด็กเรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำเด็กจะเผชิญกับประสบการณ์สำคัญซ้ำแล้วซ้ำอีกในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ ประสบการณ์สำคัญเป็นกุญแจที่จำเป็นในการสร้างองค์ความรู้ของเด็ก เป็นเสมือนกรอบความคิดที่จะทำความเข้าใจการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เราสามารถให้คำจำกัดความได้ว่า ประสบการณ์สำคัญเป็นส่วนหนึ่งของความรู้ที่เด็กจะต้องหามาให้ได้ โดยการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ คน แนวคิด และเหตุการณ์ สำคัญต่างๆ อย่างหลากหลาย ประสบการณ์สำคัญเป็นกรอบความคิดให้กับผู้ใหญ่ในการเข้าใจการเรียนรู้ของเด็ก สามารถวางแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมและประเมินพัฒนาการของเด็กอย่างเหมาะสม

ประสบการณ์สำคัญในโปรแกรมไฮสโคป ซึ่งปรับมาใช้คำว่า “ตัวบ่งชี้พัฒนาการ” แบ่งเป็น 5 ประเภท ประกอบด้วย 58 ตัวบ่งชี้ รายละเอียดดังนี้



1. การเข้าถึงการเรียนรู้ของเด็ก

- การทำและการแสดงออกด้วยการเลือกวางแผนและตัดสินใจ
- การแก้ปัญหาที่เผชิญขณะเล่น

2. ภาษา การรู้หนังสือและการสื่อสาร

- การพูดกับบุคคลอื่น เกี่ยวกับประสบการณ์ที่มีความหมายของตน
- การอธิบายสิ่งของ เหตุการณ์และความสัมพันธ์
- การสนุกกับภาษา การฟังเรื่องราวและบทกลอน แต่งเรื่องราวและคำคล้องจอง
- การเขียนหลากหลายวิธี : การวาดเขียน การขีดเขียน การเขียนเหมือนตัวอักษร การคิดสะกดคำ การเขียนอย่างถูกต้อง
- การอ่านหลากหลายวิธี : การอ่านหนังสือเรื่องราวต่างๆ การอ่านเครื่องหมายสัญญาณ สัญลักษณ์ การอ่านสิ่งที่ตนเขียน
- การเขียนเรื่องราวต่างๆ

3. พัฒนาการด้านสังคม อารมณ์

- การดูแลความต้องการของตน
- การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
- การสร้างมนุษยสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่
- การสร้างสรรค์และประสบการณ์การเล่นร่วมกับผู้อื่น



- การแก้ไขข้อขัดแย้งทางสังคม

4. พัฒนาการด้านร่างกาย สุขภาพและความสมบูรณ์

- การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ด้วยวิธีต่างๆ (ก้ม บิด โยก แกว่งแขน)
- การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (วิ่ง กระโดด)
- การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ (ก้าวกระโดด มาร์ช ปีนป่าย)
- การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์
- การอธิบายด้วยการเคลื่อนไหว
- การแสดงโดยการเคลื่อนไหวในทิศทางต่างๆ
- ความรู้สึกและการแสดงออกตามจังหวะ
- การเคลื่อนไหวตามลำดับจังหวะที่ได้ยิน

5. ศิลปะและวิทยาศาสตร์

5.1 คณิตศาสตร์

5.1.1 การเรียงลำดับ

- การเปรียบเทียบคุณสมบัติ (ยาวกว่า / สั้นกว่า / ใหญ่กว่า / เล็กกว่า)
- การจัดสิ่งต่างๆ ตามลำดับ / ตามแบบรูปและอธิบายความสัมพันธ์ (ใหญ่ - ใหญ่กว่า ใหญ่ที่สุด แดง / น้ำเงิน)
- การจัดและเรียงกลุ่มของสิ่งของผ่านการลองผิดลองถูก (เช่น ถ้วยขนาดเล็ก - ที่วางจาน



ขนาดเล็ก / ถ้วยขนาดกลาง - ที่วางจานขนาดกลาง / ถ้วยขนาดใหญ่ - ที่วางจานขนาดใหญ่)

5.1.2 จำนวน

- การเปรียบเทียบจำนวนของสิ่งต่างๆ เช่น "มากกว่า" , "น้อยกว่า" , "เท่ากัน"
- การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง
- การนับสิ่งของ

5.1.3 พื้นที่

- การบรรจุและการเทออก
- การต่อเข้าด้วยกันและการแยกออก
- การเปลี่ยนรูปทรงและการจัดสิ่งต่างๆ (พับ บิด ทำให้ตรง ตั้งเป็นแถว ปิดกัน)
- การสังเกตคน สถานที่และสิ่งต่างๆ จากมุมมองที่แตกต่างกัน
- การมีประสบการณ์และอธิบายตำแหน่งทิศทางและระยะในพื้นที่เล่น อาคารบ้านเรือนและชุมชน
- การสื่อความหมายด้านมิติสัมพันธ์ด้วยภาพวาดและภาพถ่าย

5.2 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

5.2.1 การจำแนก

- การจำวัตถุสิ่งต่างๆด้วยการมอง การฟัง การสัมผัส การชิมรส การดมกลิ่น



- การสำรวจและอธิบายความเหมือน ความต่าง และคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ
- การแบ่งแยกและอธิบายรูปทรง
- การจัดพวกและจับคู่
- การใช้และอธิบายสิ่งต่างๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย
- การรู้จักคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ มากกว่า 1 คุณสมบัติในแต่ละครั้ง
- การแบ่งแยกระหว่างบางส่วนกับทั้งหมด
- การอธิบายคุณลักษณะสิ่งที่ไม่ได้อยู่ให้เห็นหรือจัดได้ว่าสิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในพวกใด

5.2.2 เวลา

- การเริ่มต้นและหยุดการกระทำด้วยสัญญาณ
- การมีประสบการณ์และอธิบายอัตราการเคลื่อนไหว
- การมีประสบการณ์และเปรียบเทียบช่วงเวลา
- การคาดการณ์ การจำ และการอธิบายลำดับเหตุการณ์

5.3 สังคมศึกษา

- การมีส่วนร่วมกับกลุ่มในกิจวัตรประจำวัน
- การมีความรู้สึกร่วม / สนใจและความต้องการของผู้อื่น



5.4 ศิลปะ

5.4.1 ทักษะศิลป์

- การเชื่อมโยงโมเดล ภาพและภาพถ่ายกับสถานที่จริงและสิ่งต่างๆ
- การสร้างโมเดลจากดิน บล็อก และวัสดุอื่นๆ
- การวาดและการระบายสี

5.4.2 การแสดงบทบาทสมมติ

- การเลียนแบบการกระทำและเสียง
- การเล่นบทบาทสมมติและเล่นเลียนแบบ

5.4.3 ดนตรี

- การเคลื่อนไหวตามดนตรี
- การสำรวจและระบุเสียงที่ได้ยิน
- การสำรวจเสียงเพลง
- การสร้างทำนอง
- การร้องเพลง
- การเล่นเครื่องเล่นดนตรีง่ายๆ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก (Adult-Child Interaction)

การเรียนรู้แบบลงมือกระทำนั้นจะประสบความสำเร็จได้เมื่อผู้ใหญ่และเด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ไฮสโคปจึงเน้นให้ ผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้แก่เด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก เด็กจะกล้าพูดกล้าแสดงออก และกล้าปรึกษาปัญหาผู้ใหญ่จะต้องใส่ใจแม้แต่เรื่องเล็กๆ



น้อยๆ และไม่เบื่อหน่ายที่จะตอบคำถามของเด็ก หรือป้อนคำถามให้เด็กเกิดความคิด จินตนาการ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นนับได้ว่ามีคุณค่ามากกว่าการยกย่อง ชมเชย การให้รางวัล

ปัจจัยสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์

1. ความไว้วางใจ (Trust) ความไว้วางใจทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ประสบการณ์ในช่วงนี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนา “ความไว้วางใจ” ในวัยต่อมา โดยเริ่มจากบุคคลในครอบครัวและขยายต่อไปยังโรงเรียนและวงสังคมที่กว้างขึ้น สิ่งนี้จะเป็นการสร้างสัมพันธภาพบนพื้นฐานแห่งความไว้วางใจซึ่งกันและกันต่อไป

2. การเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) การเป็นตัวของตัวเองเป็นความสามารถในการพึ่งพาตนเอง การทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ ดังนั้น ถ้าผู้ใหญ่ให้กำลังใจในสิ่งที่เด็กทำได้ตามความสามารถ และวิธีการของเด็กแต่ละคน เด็กจะพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้มีความสามารถพึ่งตนเองและนำตนเองได้

3. ความคิดริเริ่ม (Initiative) เด็กสามารถมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะไปสนับสนุนขึ้นความเป็นตัวของตัวเอง ถ้าเด็กได้รับอิสระในการคิด วางแผน และริเริ่มทำกิจกรรมต่างๆ ผู้ใหญ่มีเวลาให้กับเด็กในการตอบคำถามก็จะเป็นการ ส่งเสริมให้เด็กมีแนวโน้มที่จะค้นคว้า ศึกษา และสำรวจ เด็กจะรู้สึกมั่นใจว่าตนเองเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการเลือกตัดสินใจและ



กระทำสิ่งต่าง ๆ ได้

4. การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นเป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้ได้รู้จักสร้างมิตรภาพ และความรู้สึกของการมีส่วนร่วม ในช่วงปฐมวัยเด็กมีความสามารถในการใช้ภาษาดีขึ้น เด็กจะแสดงความรู้สึกของตนเองที่สามารถรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นได้มากขึ้น

5. เชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence) ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งที่แสดงว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จและสามารถช่วยเหลือสังคมได้ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ต่อสู้กับอุปสรรคและปัญหาต่างๆ ผู้ใหญ่สามารถพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กได้ โดยการสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสประสบความสำเร็จจากการใช้ความสามารถของตนเองอย่างเหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

กลยุทธ์ในการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการเรียนรู้

1. ผู้ใหญ่ให้โอกาสเด็กแสดงความคิดเห็นและลงมือปฏิบัติ มีส่วนร่วมกับเด็ก เปิดใจรับฟังความคิดเห็น รับรู้ความรู้สึก และความต้องการของเด็ก และเรียนรู้จากเด็ก

2. สนใจในความสามารถของเด็ก ค้นหาความสนใจของเด็ก มองสถานการณ์ในมุมมองของเด็ก ให้พ่อแม่และผู้ร่วมงานมีส่วนร่วมในสิ่งที่เด็กสนใจ วางแผนการเรียนการสอนโดยคำนึงถึง



ความสามารถและความสนใจของเด็ก

3. สร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็กอย่างแท้จริง แบ่งปันสิ่งที่ตนเองมีกับเด็ก เช่น ตอบสนองความสนใจของเด็กด้วยความเอาใจใส่ ให้ข้อมูลสะท้อนกลับแก่เด็กอย่างถูกต้องและเหมาะสม ถามและตอบอย่างตรงไปตรงมา

4. ส่งเสริมการเล่นของเด็ก สังเกตและสนใจกับกิจกรรมการเล่นของเด็ก มีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็กด้วยบรรยากาศที่สนับสนุน

5. ใช้วิธีการแก้ปัญหาความขัดแย้งขณะอยู่ร่วมกัน การแก้ปัญหาความขัดแย้งของเด็กๆ โดยคำนึงถึงความจริง ความมั่นคง และความอดทน จะช่วยให้เด็กรู้จักความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลที่ตามมา ปลุกฝังให้เด็กมีความรับผิดชอบการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ใหญ่และเด็กเพื่อช่วยแก้ปัญหาความขัดแย้ง โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้ เพื่อเป็นการประนีประนอมข้อขัดแย้งและปัญหาที่เกิดขึ้น

- 1) ให้เด็กสงบอารมณ์ก่อน
- 2) ยอมรับความรู้สึกของเด็ก
- 3) รวบรวมข้อมูลจากเด็ก เช่น เกิดอะไรขึ้น อะไรคือสาเหตุให้เด็กอารมณ์เสีย
- 4) ย้อนกลับมาถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้นอีกครั้งหนึ่ง
- 5) ให้เด็กช่วยหาวิธีแก้ไขปัญหา
- 6) คอย และสนับสนุนการตัดสินใจของเด็ก



การจัดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)

การจัดสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษาปฐมวัยมีความสำคัญต่อการพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็ก ตามหลักการของไฮสโคปถือว่าสิ่งแวดล้อมเป็นเสมือนครูคนที่ 3 และเป็นส่วนหนึ่งของวงล้อการเรียนรู้ซึ่งมีสาระครอบคลุม 3 เรื่อง ได้แก่ พื้นที่ สื่อ และการจัดเก็บ โดยแต่ละเรื่องมีรายละเอียด ดังนี้

พื้นที่ (Space)

เด็กปฐมวัยเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ เด็กจึงต้องการพื้นที่ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ พื้นที่ในการใช้สื่อต่างๆ สำรวจ เล่นก่อสร้าง และแก้ปัญหาพื้นที่ในการเคลื่อนไหว พื้นที่ส่วนตัว พื้นที่สำหรับเล่นคนเดียว และเล่นกับผู้อื่น พื้นที่เก็บของใช้ส่วนตัว และจัดแสดงผลงาน พื้นที่สำหรับผู้ใหญ่ที่จะร่วมเล่นและสนับสนุนความสนใจของเด็ก การจัดแบ่งพื้นที่ภายในห้องเรียนจะประกอบด้วย 5 ส่วน ดังนี้

- 1. พื้นที่เก็บของใช้ส่วนตัวของเด็ก** เช่น ผ้ากันเปื้อน แปรงสีฟัน แก้วน้ำ ฯลฯ อาจจะเป็นตู้ยาวแยกเป็นช่องรายบุคคล หรือชั้นวางของเป็นช่องๆ โดยมีชื่อเด็กติดแสดงความเป็นเจ้าของ
- 2. พื้นที่กิจกรรมกลุ่มใหญ่** เช่น กิจกรรมฟังนิทาน ร้องเพลง เคลื่อนไหว ฯลฯ ที่ทำร่วมกันทั้งชั้นเรียน
- 3. พื้นที่กิจกรรมกลุ่มย่อย** เช่น กิจกรรมศิลปะร่วมมือ



กิจกรรมทำหนังสือนิทานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย กิจกรรมเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ฯลฯ โดยสมาชิกกลุ่มที่เหมาะสม คือ 4-6 คน ทั้งนี้เพื่อครูจะได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ได้ใกล้ชิดและทั่วถึงมากขึ้น

4. พื้นที่สำหรับมุมเล่น ไฮสโคปได้กำหนดให้มีมุมพื้นฐาน 5 มุม ประกอบด้วย มุมหนังสือ มุมบล็อก มุมบ้าน มุมศิลปะ และมุมของเล่นซึ่งหมายถึงเครื่องเล่นสัมผัส เกม และของเล่นบนโต๊ะ ทั้งนี้ ไฮสโคปมีหลักการเรียกชื่อมุมต่างๆ ด้วย ภาษาที่เด็กเข้าใจ จะไม่ใช่ภาษาซึ่งเป็นนามธรรมมากๆ เช่น มุม บทบาทสมมติมุม เครื่องเล่นสัมผัส นอกจากนี้ไฮสโคปเชื่อว่า มุมเล่นต้องเปลี่ยนแปลงไปตามความสนใจของเด็ก เช่น เมื่อเด็ก เกิดความสนใจหลากหลาย มุมบ้านก็อาจปรับเปลี่ยนเป็นมุมร้านเสริมสวย มุมหมอ หรือมุมร้านค้าได้ตามบริบทของสิ่งที่เด็กสนใจในขณะนั้น

5. พื้นที่เก็บของใช้ครู เช่น หนังสือ คู่มือครู เอกสาร โปรแกรมสื่อการสอนส่วนรวมของชั้นเรียน เช่น วัสดุศิลปะต่างๆ เป็นต้น

ทั้งนี้ ไฮสโคปได้ระบุนโยบายละเอียดของแนวปฏิบัติเรื่องจัดพื้นที่ไว้เพิ่มเติม ดังนี้

1. พื้นที่ต้องน่าอยู่ น่าเข้าไปเล่น ทำให้รู้สึกอบอุ่น วัสดุที่ใช้มีความนุ่ม อ่อนโยน ไม่แข็งกระด้าง มีส่วนโค้งส่วนมน สีสันสบายตา สบายใจ เน้นวัสดุธรรมชาติ และแสงตามธรรมชาติ

2. มีการจัดแบ่งที่ตั้งบริเวณของมุมต่าง ๆ อย่างชัดเจน



สมเหตุสมผล บริเวณในแต่ละมุมมีพื้นที่เพียงพอ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและการบำรุงรักษาที่ดี เช่น

- มุมทรายและมุมน้ำควรรออยู่ไกลอ่างล้างมือ
- มุมบล็อกและมุมบ้านอยู่ใกล้กัน
- มุมศิลปะอยู่ไกลอ่างล้างมือหรือห้องน้ำ
- มุมของเล่นและมุมหนังสืออยู่ไกลจากมุมที่เสียงดัง

สื่อ (Materials)

สื่อ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย ทั้งประเภท 2 มิติ 3 มิติ สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น สื่อที่เอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยมีการจัดการใช้สื่อที่เริ่มต้นจากสื่อที่เป็นรูปธรรมไปสู่นามธรรม กล่าวคือ เริ่มต้นจากสื่อของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง และสัญลักษณ์ ตัวอย่างเช่น เรื่องกล้วย ให้เรียงลำดับสื่อจากกล้วยจริง กล้วยจำลอง ภาพถ่าย กล้วยภาพวาด หรือภาพโครงร่าง และคำว่า "กล้วย" อยู่ท้ายสุด ทั้งนี้ เพราะการใช้สื่อต้องเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจและความต้องการของเด็กที่หลากหลาย ตลอดจนสื่อที่สะท้อนชีวิตครอบครัวของเด็ก ไฮสโคปเน้นหลักการข้อนี้มาก ดังนั้นหนังสือนิทาน นิตยสาร ภาพถ่าย ตุ๊กตา เสื้อผ้า มุมบ้าน มุมดนตรี หรือของเล่น เช่น ภาพตัดต่อ ครอบสะท้อนภาษา บรรยากาศ อาชีพ และสิ่งก่อสร้างหรือสถาปัตยกรรมในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่ด้วย



โปรแกรมไฮสโคปได้กำหนดหลักการเรื่องสื่อที่เพียงพอไว้ด้วยคำว่า “เพียงพอ” คือ สื่อทุกอย่างควรมีอย่างน้อย 2 ชุด ตัวอย่างรายการสื่อในมุมต่างๆ มีดังนี้

มุมบล็อก ควรมีสื่อสำหรับก่อสร้าง สื่อที่แยกออกและประกอบได้ สื่อที่บรรจุและเทออก สื่อสำหรับเล่นสมมุติ และภาพถ่ายต่างๆ

มุมหนังสือ มีชั้นวางหนังสือประเภทต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ภายในมุมควรมีบรรยากาศที่สบายๆ สงบ อบอุ่น เชิญชวนให้เด็กๆ เข้ามาอ่านหนังสือ ตลอดจนควรมีอุปกรณ์สำหรับการเขียนด้วย

มุมศิลปะ ควรมีกระดาษประเภทต่างๆ สำหรับวาดและตัด อุปกรณ์สำหรับการระบายสี พิมพ์ภาพ และทำของจำลองต่างๆ

มุมบ้าน มีชุดเครื่องครัว อุปกรณ์สำหรับเล่นบทบาทสมมติ สื่อที่เหมือนของใช้ในบ้านซึ่งสะท้อนชีวิตครอบครัวของเด็ก อุปกรณ์ประกอบอาหารจริง (ภายใต้การดูแลของผู้ใหญ่) ภาพถ่ายและเมนูอาหาร

มุมของเล่น มีอุปกรณ์เล็กๆ สำหรับเล่นแยกประเภท อุปกรณ์ที่แยกส่วนและประกอบใหม่ได้ อุปกรณ์สำหรับเล่นเลียนแบบ และเกมต่างๆ

การจัดเก็บ (Storage)

ไฮสโคปให้ความสำคัญกับระบบจัดเก็บสื่อด้วยวงจร “ค้นหา-ใช้-เก็บคืน” (Find-Use-Return Cycle) ตามกรอบแนวคิด ดังนี้



1. สื่อที่เหมือนกันจัดเก็บหรือจัดวางไว้ด้วยกัน
2. ภาชนะบรรจุสื่อควรโปร่งใสเพื่อให้เด็กมองเห็นสิ่งที่อยู่ภายในได้ง่าย และควรมีมือจับเพื่อให้สะดวกในการขนย้าย
3. การใช้สัญลักษณ์ (Labels) ควรมีความหมายต่อการเรียนรู้ของเด็ก สัญลักษณ์ทำมาจากสื่ออุปกรณ์ของจริง ภาพถ่ายหรือภาพสำเนา ภาพวาด ภาพโครงร่างหรือภาพประจุด หรือบัตรคำติดคู่กับสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

ไฮสโคปเชื่อว่าวงจร “ค้นหา-ใช้-เก็บคืน” ส่งเสริมการเรียนรู้ เพราะเด็ก ๆ ได้ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ จัดกลุ่มเด็กได้สั่งสมประสบการณ์ ส่งเสริมความรับผิดชอบ รู้จักมีน้ำใจ ช่วยเหลือเป็นการเรียนรู้ทางสังคม ดังนั้น ครูจึงควรจัดเวลา “เก็บของเล่น” ทุกวัน อย่างเพียงพอ มีสัญญาณเตือนก่อนเวลาจะสิ้นสุด ครูควรช่วยเด็กเก็บของเล่นเพื่อเป็นแบบอย่าง และทำให้เด็กสนุกสนาน ครูต้องไม่ใช้การเก็บของเล่นเข้าที่เป็นการลงโทษเด็ก

นอกจากนี้สื่อจะต้องจัดวางไว้ในระดับสายตาเด็ก (Eye-level) เพื่อให้เด็กมองเห็นได้ชัดเจน สามารถหยิบใช้และจัดเก็บได้ด้วยตนเอง ไม่ใช้อยู่สูงจนเป็นอันตรายเวลาเอื้อมหยิบ หรือต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ให้หยิบให้ตลอดเวลา

สิ่งแวดล้อมภายนอกห้องเรียน หมายถึง พื้นที่ทำกิจกรรมกลางแจ้ง และสนามเด็กเล่น โดยทั่วไปจะประกอบด้วยเครื่องเล่นประเภทต่างๆ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลอด ใต้ ปีน ลื่น ฯลฯ ที่เล่นน้ำ ที่เล่นทราย รถจักรยานขนาดเล็กและใหญ่ บางแห่งจะมีขาหยั่ง



วาดรูปทั้งชนิดไม้และกระจก บ้านตุ๊กตาใหญ่ๆ และเสื้อผ้า ไว้เล่นบทบาทสมมติ แปลงเพาะปลูก พื้นที่สวนครัวเล็ก ๆ ดังนั้น ลักษณะของกิจกรรม จึงไม่จำกัดเพียงการออกไปเล่นเครื่องเล่นสนามเพื่อพัฒนาด้านร่างกายและกล้ามเนื้อใหญ่เท่านั้น

ครูในฐานะผู้จัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับพัฒนาการเด็กควรมีบทบาท ดังนี้

- ครูต้องตรวจสอบความเชื่อของตนเอง ในเรื่องการเรียนรู้ด้วยสิ่งแวดล้อม
- ครูต้องช่วยเด็กค้นหาสื่อที่เด็กต้องการ
- ครูต้องสนทนากับเด็ก และตอบสนองความต้องการของเด็ก
- ครูต้องส่งเสริมให้เด็กแก้ปัญหาเอง มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเด็ก
- ครูต้องนำกิจกรรมสู่บทสรุป โดยอาจกล่าวว่า “อีก 5 นาทีต้องเก็บของเล่น เราจะได้ไปเล่นที่สนามกันค่ะ”
- ครูต้องช่วยเด็กเก็บของเล่น และทำให้บรรยากาศเพลิดเพลินมากที่สุด

ฯลฯ

เนื่องด้วยสิ่งแวดล้อมด้านกายภาพมีผลต่อพฤติกรรมทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ ไฮสโคปจึงให้ความสำคัญกับการวางแผนการจัดพื้นที่ การวางแผนผังการจัดห้องเรียน และการคัดเลือกสื่อที่เหมาะสม สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบลงมือกระทำทำให้โอกาสเด็ก



ในการเลือกและตัดสินใจ ทั้งนี้ ผู้ใหญ่จะเป็นผู้จัดแบ่งพื้นที่เป็นมุมเล่นต่างๆ เพื่อสนับสนุนการเล่นของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นน้ำ เล่นทราย เล่นสร้างสรรค์ เล่นเลียนแบบ วาดรูประบายสี อ่าน เขียน นับ จัดกลุ่ม ปั้น ไม้ คลาน ลอด ร้องเพลง หรือเต้นรำ มุมต่าง ๆ ประกอบด้วยสื่อที่หลากหลายและเพียงพอในการลงมือทำตามความตั้งใจและความคิดในการเล่นวัสดุธรรมชาติ วัสดุที่ต้องหาซื้อมา และวัสดุพื้นบ้าน แต่ละวันผู้ใหญ่ต้องให้โอกาสเด็กเชื่อมโยงประสบการณ์สำคัญกับกิจกรรมที่สร้างสรรค์อย่างมีจุดมุ่งหมาย ผู้ใหญ่จัดเก็บสื่อโดยใช้ชั้นวางของเตี้ย ๆ ไซ้กล่องใส และติดภาพสัญลักษณ์ให้เด็ก “อ่าน” เพื่อให้เด็กทุกคนสามารถค้นหาสื่อ ใช้สื่อ และเก็บเข้าที่ได้ด้วยตนเอง

กิจวัตรประจำวัน (Daily Routine)

การวางแผนกิจวัตรประจำวันของไฮสโคปมีความสม่ำเสมอ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งทำให้เด็กสามารถคาดได้ว่าช่วงเวลาต่อไปเป็นกิจกรรมใดและทำให้เด็กสามารถจัดการควบคุมได้ว่าต้องทำอะไรในกิจกรรมแต่ละช่วงด้วยตนเอง กิจวัตรประจำวันสำหรับเด็กของไฮสโคป รวมถึงกระบวนการวางแผน ปฏิบัติ ทบทวน (Plan-do-review process) กิจกรรมกลุ่มย่อย กิจกรรมกลุ่มใหญ่ กิจกรรมกลางแจ้ง ตลอดจนการดำเนินกิจวัตรประจำวันค้ำึงถึงช่วงต่อระหว่างกิจกรรม และเน้นโอกาสของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เด็กและครูได้สร้างความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน



ตัวอย่างตารางกิจวัตรประจำวันของไฮสโคป

	โปรแกรมครึ่งวัน	โปรแกรมเต็มวัน
ลักษณะ ตาราง กิจวัตร ประจำวัน แบบที่ 1	<ul style="list-style-type: none">■ การรวมกลุ่มแบบไม่เป็นทางการ■ กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน■ รับประทานอาหารว่าง■ กิจกรรมกลุ่มใหญ่■ กิจกรรมกลุ่มย่อย■ กิจกรรมกลางแจ้งและช่วงส่งเด็ก	<ul style="list-style-type: none">■ รับประทานอาหารเช้า■ กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน■ กิจกรรมกลุ่มใหญ่■ กิจกรรมกลุ่มย่อย■ กิจกรรมกลางแจ้ง■ รับประทานอาหารกลางวัน■ อ่านหนังสือและนอนกลางวัน■ รับประทานอาหารว่าง■ กิจกรรมกลางแจ้งและช่วงส่งเด็ก



ตัวอย่างตารางกิจวัตรประจำวันของไฮสโคป (ต่อ)		
	โปรแกรมครึ่งวัน	โปรแกรมเต็มวัน
<p>ลักษณะ ตาราง กิจวัตร ประจำวัน แบบที่ 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ กิจกรรมกลุ่มย่อย สำหรับเด็กที่มาก่อน ■ การรวมกลุ่มแบบ ไม่เป็นทางการ ■ กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน ■ รับประทานอาหารว่าง ■ กิจกรรมกลางแจ้ง ■ กิจกรรมกลุ่มใหญ่ ■ กิจกรรมกลุ่มย่อย สำหรับเด็กที่กลับช้า 	<ul style="list-style-type: none"> ■ รับประทานอาหารเช้า และเล่นอิสระหรือเล่น กลางแจ้ง เมื่อเด็ก แต่ละคนมาถึง ■ การรวมกลุ่มแบบ ไม่เป็นทางการ ■ กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน ■ กิจกรรมกลางแจ้งและ รับประทานอาหารว่าง ■ กิจกรรมกลุ่มย่อย ■ กิจกรรมกลุ่มใหญ่ ■ รับประทานอาหาร กลางวัน ■ ร้องเพลงและนอนกลางวัน ■ กิจกรรมกลางแจ้ง และของว่าง ■ กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวนกับผู้ปกครอง



กระบวนการวางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน

การวางแผน (Plan)

การวางแผน คือ กระบวนการคิดของเด็กเกี่ยวกับเป้าหมายที่จะกำหนดการกระทำที่คาดหวัง การวางแผนของเด็กขึ้นอยู่กับอายุ ความสามารถทางการสื่อสารและการใช้ภาษา เด็กอาจวางแผนโดยการกระทำท่าทางหรือคำพูด การวางแผนมีความสำคัญเนื่องจากการสนับสนุนความคิด การเลือกและการตัดสินใจของเด็กที่ชัดเจน ส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเองของเด็กและความรู้สึกในการควบคุมตนเอง ทำให้เด็กมีความสนใจการเล่นที่ได้วางแผนไว้ ส่งเสริมพัฒนาการการเล่นที่มีความซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น

ในช่วงการวางแผนเด็กจะได้พัฒนาความสามารถในการสื่อถึงความตั้งใจ การวางแผนของเด็กอาจมีทั้ง *แผนงานที่ไม่ชัดเจน* คือ เด็กสามารถบอกได้เพียงว่าจะเลือกมุมใดแต่ยังไม่มีภาพในใจว่าต้องการทำอะไร *แผนงานที่เป็นกิจวัตร* คือ เด็กบอกได้ว่าจะเลือกเล่นมุมใด และมีภาพในใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับประสบการณ์ หรือควรใช้วัสดุอุปกรณ์ในแต่ละมุมอย่างไร *แผนงานที่มีความละเอียดชัดเจน* คือ เด็กสามารถวางแผนงานที่มีความซับซ้อน ซึ่งจะกล่าวถึงกิจกรรมกระบวนการ หรือวัสดุอุปกรณ์ที่เป็นเป้าหมายหรือผลผลิตเด็กจะได้วางแผนที่หลากหลายตลอดเวลาได้สร้างแผนงานจริงๆ ซึ่งเกิดขึ้นในขณะทำงาน

ครูสามารถสนับสนุนการวางแผนของเด็กได้โดยการสังเกตลักษณะแผนงานของเด็กแต่ละคน วางแผนกับเด็กอย่างใกล้ชิด



จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และประสบการณ์ที่ช่วยทำให้เด็กมีความสนใจในการวางแผน สนทนากับเด็กเป็นรายบุคคล เกี่ยวกับแผนงานของเด็ก ทั้งนี้ วิธีที่เด็กใช้วางแผนอาจมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

การปฏิบัติ / การทำงาน (Do / Work time)

การทำงานเป็นช่วงเวลาที่เด็กได้ลงมือกระทำ เล่น และแก้ปัญหาอย่างมีจุดมุ่งหมาย ตั้งอกตั้งใจ และได้เรียนรู้ตามประสบการณ์สำคัญ

ช่วงเวลากการทำงานเป็นช่วงที่เด็กได้ปฏิบัติตามสิ่งที่ตั้งใจไว้ ค้นพบความคิดใหม่ๆ เป็นช่วงที่เด็กต้องเลือกและตัดสินใจ



ในช่วงกิจกรรมการปฏิบัติเด็กจะได้ทำตามแผนที่บอกไว้ เด็กได้เล่นในรูปแบบต่างๆ เช่น การสำรวจ (ภาพซ้าย) เด็กนำแว่นขยายมาส่องตัวสัตว์ภายในมุมวิทย์ (ภาพขวา) เด็กกำลังเล่นต่อบล็อกเป็นสะพานร่วมกัน



ใช้วัสดุอุปกรณ์ บริเวณและขั้นตอนในการเล่น ซึ่งทำให้เด็กเป็นทำงานอย่างจริงจัง เด็กได้เล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย การเล่นเป็นการพัฒนา และเป็นการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นของเด็กคือความต้องการที่จะสำรวจ ทดลอง ประดิษฐ์ สร้างสรรค์ และเลียนแบบ ดังนั้นเมื่อเด็กได้วางแผน กิจกรรมจึงมีลักษณะทั้งการทำงานที่จริงจังและการเล่นที่มีความสนุกสนานและสร้างสรรค์อย่างเป็นธรรมชาติ

ช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่เด็กได้มีส่วนร่วมในสังคมจากการวางแผนเล่นเป็นคู่หรือกลุ่ม หรือทำงานคนเดียวแต่ตระหนักถึงผู้อื่น และได้แก้ปัญหาจากการทำงานที่เด็กจะพบว่า มีทั้งสิ่งที่เป็นไปตามที่เขาคาดหวังและปัญหา เขาจะค้นพบความรู้ใหม่ที่ทำให้เข้าใจความจริงเกี่ยวกับลักษณะกายภาพและสังคม การลงมือกระทำจากสิ่งที่เด็กริเริ่มและประสบการณ์ตรงทำให้เด็กได้สรรค์สร้างความรู้ด้วยตนเอง

ครูสังเกต เรียนรู้ และสนับสนุนการเล่นของเด็ก ในช่วงการทำงาน ครูสามารถค้นพบได้ว่าเด็กแต่ละคนมีวิธีการคิดและใช้เหตุผลอย่างไร มักจะเล่นกับใครเสมอๆ เด็กได้ใช้ความรู้อย่างไรในการแก้ปัญหาซึ่งเป็นแนวทางให้ครูมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กตลอดวัน

สิ่งที่เด็กปฏิบัติในช่วงเวลาของการทำงาน คือ การทำตามแผนงาน ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และทำให้แผนงานสมบูรณ์ เด็กได้เล่นในบริบททางสังคมที่มีความหลากหลาย ในรูปแบบต่างๆ



ทั้งการเล่นแบบสำรวจ สร้างสรรค์ บทบาทสมมติ และเกม เด็กได้
สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนและครูอย่างเป็นธรรมชาติ

ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วงเวลาของการทำงานได้
โดยการสังเกตลักษณะการทำงานของเด็กแต่ละคน จัดเตรียม
บริเวณการทำงาน ค้นหาสิ่งที่เด็กกำลังทำ ได้แก่ สถานภาพ
ของการเล่น (เริ่ม กำลังทำ เปลี่ยนแปลงหรือเสร็จสมบูรณ์ตาม แผน
งาน) บริบททางสังคม (เล่นคนเดียว เป็นคู่ กลุ่ม) รูปแบบ การเล่น
(สำรวจ สร้างสรรค์ บทบาทสมมติ เกม) และ ประสพการณ์สำคัญ
ครูสังเกตเด็กเพื่ออำนวยความสะดวก มีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก
สนทนาและส่งเสริมการแก้ปัญหาของเด็ก พิจารณาปฏิสัมพันธ์
จากสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วบันทึกการสังเกตเด็ก

การทบทวน (Recall time)

ช่วงของการทบทวนเป็นช่วงที่เด็กได้สะท้อน พูดคุยและนำ
เสนอเกี่ยวกับสิ่งที่ทำในช่วงการทำงาน ในกระบวนการวางแผนเด็ก
ได้ตั้งเป้าหมายและคาดเดาการกระทำล่วงหน้า ในกระบวนการ
ทบทวนเด็กได้ทำความเข้าใจโดยการใช้ภาษา การอภิปราย และ
การวิเคราะห์เชื่อมโยง สะท้อนความคิดเกี่ยวกับการกระทำและ
ประสพการณ์ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความเข้าใจ และตีความ
สิ่งที่ได้ปฏิบัติ ได้ตระหนักถึงความเกี่ยวเนื่องจากการวางแผน
การกระทำ และผลที่ได้รับได้พูดคุยกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสพการณ์
ของตนเอง เป็นโอกาสดีที่เด็กจะได้ฝึกการเล่าเรื่องการบรรยาย



เด็กจะได้ฝึกความสามารถในการแสดงให้ผู้อื่นเห็น และเข้าใจประสบการณ์ของตน ได้ตระหนักถึงสิ่งที่เป็นอดีต การทบทวนทำให้เด็กสะท้อนกลับไปยังเป้าหมายเดิมที่ตั้งไว้การกระทำซึ่งได้สำรวจหรือการปรับปรุงแผนงานที่วางไว้ และผลผลิตที่ได้รับในปัจจุบัน ทำให้เขาได้พิจารณาตั้งแต่อดีตซึ่งเป็นตัวชี้นำปัจจุบันและอนาคต นับเป็นทักษะที่นำไปใช้ได้ในชีวิต

ครูสามารถส่งเสริมเด็กในช่วงของการทบทวนโดยการสังเกตการทบทวนของเด็กแต่ละคน ทบทวนกับเด็กในบรรยากาศที่สงบ อบอุ่น เช่น ทบทวนในกลุ่มอย่างใกล้ชิดในการทบทวนครูควรช่วยกระตุ้นการระลึกประสบการณ์ของเด็ก จัดหาวัสดุอุปกรณ์ หรือประสบการณ์ที่ทำให้เด็กสนใจ เช่น การเยี่ยมชมตามมุมที่เด็กสร้างไว้ ไข่เกม เช่น แก้อัปเดตนตรี โดยให้เด็กที่ได้นั่งได้ทบทวนก่อน เป็นต้น ใช้เพื่อนร่วมงาน หรืออุปกรณ์ร่วมด้วย หรืออาจใช้สัญลักษณ์ เช่น ละครใบ้ แผนภูมิ การวาดรูป เป็นต้น

ครูควรสนทนากับเด็กเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงานของเด็กโดยไม่เร่งรีบ เชิญชวนให้เด็กพูดคุย เช่น ให้เด็กเสนอความคิดเห็น ถามคำถามปลายเปิด ฟังเด็กอย่างตั้งใจ ครูสามารถเสนอความคิดเห็นเพื่อให้การทบทวนดำเนินต่อไปได้ ใช้คำถามอย่างรอบคอบ สนับสนุนการบรรยายร่วมกันและมุมมองที่ขัดแย้งกัน ครูปรับทักความเชื่อมโยงระหว่างการทบทวน และการวางแผนของเด็ก ทั้งนี้วิธีที่เด็กใช้ทบทวนอาจมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อเวลาผ่านไป



กิจกรรมกลุ่มย่อย

กิจกรรมกลุ่มย่อย เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำร่วมกันของกลุ่มเด็กและครูที่สมาชิกของกลุ่มไม่เปลี่ยนแปลง ครูเป็นผู้ริเริ่มประสบการณ์โดยอยู่บนพื้นฐานของพัฒนาการและความสนใจของเด็ก

ความสำคัญของกิจกรรมกลุ่มย่อย คือ โอกาสที่จะสร้างจุดเด่นของเด็กแต่ละคน โอกาสที่จะได้เตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ เป็นประสบการณ์ที่เด็กจะได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน โอกาสที่ครูจะได้สังเกตและมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กกลุ่มเดิมเป็นโอกาสสำหรับครูที่จะฝึกยุทธวิธีของการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก เด็กจะได้เล่นสำรวจ ทำงาน แก้ปัญหา และพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่ทำ ซึ่งครูสามารถส่งเสริมเด็กขณะทำกิจกรรมย่อยโดยการสังเกตเด็กแต่ละคนขณะทำกิจกรรม จัดกิจกรรมอย่างสมดุลวางแผนกิจกรรมไว้ล่วงหน้าตามความสนใจของเด็กแต่ละคน ใช้สื่ออุปกรณ์ใหม่ๆ ใช้ประสบการณ์สำคัญและประเพณีท้องถิ่นเป็นแนวทางในการวางแผน เตรียม กิจกรรมและสื่อต่างๆ ให้เรียบร้อยก่อนที่เด็กจะมาถึง

ช่วงเริ่มต้นกิจกรรมครูควรแนะนำอุปกรณ์ต่างๆ โดยย่อระหว่งการดำเนินกิจกรรมครูควรสนับสนุนความคิดของเด็ก การใช้อุปกรณ์ครูควรดูว่าเด็กใช้อุปกรณ์ทำอะไร ฟังว่าเด็กพูดอะไร สนทนากับเด็กโดยให้เด็กเป็นผู้นำ กระตุ้นให้เด็กได้ทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เสนอความคิดเห็นและช่วยเหลือผู้อื่น ครูถาม คำถาม



ที่ละน้อย ช่วงท้ายของกิจกรรมครูต้องตระหนักถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคนต่อช่วงเวลาที่สามารถทำงานเสร็จ มีการเตือนเมื่อใกล้หมดเวลา และให้เด็กช่วยเก็บของเข้าที่



ช่วงกิจกรรมกลุ่มย่อย (ภาพซ้าย) เด็กกลุ่มนี้กำลังอ่านหนังสือนิทานเพื่อนรักร่วมกันกับคุณครู เป็นลักษณะการอ่านร่วมกัน รู้จักการอ่านจากซ้ายไปขวา บนลงล่าง และการหยิบจับหนังสือที่ถูกต้องวิธี (ภาพขวา) เด็กกลุ่มนี้กำลังเล่นสนุกภายในมุมวิทย์ด้วยการวัดความสูงของเพื่อนจากสายวัด

กิจกรรมกลุ่มใหญ่

กิจกรรมกลุ่มใหญ่เป็นช่วงเวลาที่รวมเด็กทั้งหมดและครูเพื่อแบ่งปันข้อมูลที่สำคัญและร่วมทำกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มใหญ่ โดยปกติใช้เวลาประมาณ 10 นาที ในช่วงกิจกรรมกลุ่มใหญ่เด็กได้เรียนรู้แบบลงมือกระทำ ตัวอย่างเช่น การร้องเพลงและการแต่งเพลง การเคลื่อนไหวและกิจกรรมเข้าจังหวะ การเล่าเรื่อง เล่านิทาน การอ่านร่วมกัน การทำงานแบบร่วมมือ ในกิจกรรมการเล่นเกมนเป็นกลุ่ม และการทำโครงการร่วมกัน



ความสำคัญของกิจกรรมกลุ่มใหญ่ คือ ให้เด็กได้มีประสบการณ์ร่วมกัน ได้สร้างความรู้สึกร่วมกันของความเป็นชุมชน ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำและสมาชิกของกลุ่ม ให้โอกาสเด็กแก้ปัญหาของกลุ่มร่วมกัน ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วง กิจกรรมกลุ่มใหญ่ โดยการสังเกตเด็ก วางแผนกิจกรรมไว้ล่วงหน้า โดยพิจารณาตามความสนใจของเด็กเตรียมการต่างๆ ไว้ก่อน เด็กมาถึงลองซ้อมการทำกิจกรรมล่วงหน้า เตรียมวัสดุอุปกรณ์ไว้เรียบร้อย

ขณะเริ่มกิจกรรมครูควรจัดให้เด็กได้อยู่ในกลุ่มเพื่อร่วมกิจกรรมได้โดยง่าย และเริ่มต้นเมื่อเด็กจับกลุ่มแล้ว ในระหว่างการทำกิจกรรมครูแนะนำกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต่อไปโดยย่อ ให้เด็กผลัดเปลี่ยนกันใช้สื่อครูควรดูและฟังเด็กทำตามคำแนะนำของเด็ก ให้เด็กได้เป็นผู้นำ ในช่วงท้ายของกิจกรรมกลุ่มใหญ่ ครู เตรียมเด็กในการเปลี่ยนกิจกรรมต่อไป และให้เด็กช่วยกันเก็บสื่อ



ในช่วงกิจกรรมศิลปะและเล่นตามมุม เด็กๆ ได้ทำสิ่งต่างๆ ที่ตนเอง ได้เลือกและวางแผนไว้ (ภาพซ้าย) เด็กๆ กำลังทำกิจกรรมศิลปะประเภทต่างๆ เช่น การปั้น แป้งโดว์ การพิมพ์ภาพ ฯลฯ (ภาพขวา) เด็กๆ กำลังเล่นผักผลไม้จำลองภายในมุมบ้าน



กิจกรรมกลางแจ้ง

กิจกรรมกลางแจ้งเป็นโอกาสที่เด็กจะได้เล่นอย่างกระฉับกระเฉงได้ปีนป่าย วิ่ง กระโดด ขุด ฯลฯ อย่างเต็มที่ การเล่นกลางแจ้งเป็นโอกาสได้พัฒนาทางสังคมเนื่องจากอุปกรณ์บางอย่างต้องเล่นด้วยกัน มีการแลกเปลี่ยนการสนทนาระหว่างการเล่น เมื่อเด็กเล่นกลางแจ้งเด็กจะเรียนรู้และสำรวจตามประสบการณ์สำคัญได้เป็นอย่างดี

ความสำคัญของกิจกรรมกลางแจ้ง คือ ส่งเสริมสุขภาพที่ดี ได้สูดอากาศบริสุทธิ์ ได้รับวิตามินจากแสงแดด บริหารหัวใจ ปอด และกล้ามเนื้อ เห็นทัศนียภาพ ไม่จำกัดการเล่น เนื่องจากเด็กสามารถพูดคุยได้อย่างเต็มที่ ใช้เสียงดังมากกว่าในห้องเรียนได้ เด็กได้สัมผัสกับธรรมชาติ เก็บใบไม้ ดอกไม้ ได้มองดูท้องฟ้า ได้สังเกตการณ์เคลื่อนไหวของแมลง นก เป็นต้น เป็นโอกาสที่ครู จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเด็กมากขึ้น

ครูสามารถส่งเสริมเด็กในช่วงกิจกรรมกลางแจ้งโดยพิจารณาจากการสังเกตเด็กขณะเล่นกลางแจ้งเป็นรายบุคคล จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ใช้ยุทธวิธีต่างๆ ในการสนับสนุน เช่น สังเกตการเล่นของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ ร่วมเล่นหรือให้คำแนะนำซึ่งขึ้นกับความเหมาะสม สนทนากับเด็ก และสนับสนุนการแก้ไขปัญหา



ช่วงต่อระหว่างกิจกรรม

ตลอดทั้งวันมีช่วงที่ต้องเปลี่ยนจากกิจกรรมหนึ่งไปสู่ช่วงต่อไปตามตารางกิจวัตรหลายช่วง เช่น เมื่อพ่อแม่มาส่งเด็ก ช่วงเช้า ขณะเดินจากห้องเรียนไปสนามเด็กเล่น เมื่อเสร็จจากกิจกรรม ทบทวนในกลุ่มย่อยและเริ่มรับประทานอาหารว่าง เป็นต้น ซึ่งเป็นช่วงที่ยากลำบากสำหรับเด็ก

ครูจึงต้องมีแผนการที่ดีที่จะทำให้ช่วงต่อระหว่างกิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วงต่อระหว่างกิจกรรม โดยปรับปรุงและจัดตารางกิจวัตรประจำวันให้มีความเหมาะสมกับความต้องการ และพัฒนาการของเด็กดำเนินกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ คงจำนวนของช่วงการเปลี่ยนระหว่างกิจกรรมไว้ เริ่มกิจกรรมต่อไปด้วยวิธีที่เหมาะสม ถ้าเด็กต้องรอคอยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ครูควรวางแผนวิธีที่让孩子มีส่วนร่วม อย่างกระตือรือร้น วางแผนเทคนิคที่สนุกสนานที่จะเคลื่อนย้ายกลุ่มเด็กจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง วางแผนสำหรับช่วงเปลี่ยนกิจกรรม เสนอทางเลือกที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน ก่อนจะถึงช่วงของการเปลี่ยนกิจกรรม เตือนให้เด็กทราบก่อนการเปลี่ยนกิจกรรมวางแผนสำหรับการทำความสะอาด มีป้ายบอกเพื่อให้เด็กช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ได้เอง ถ้าเป็นไปได้ควรมีการทำความสะอาดและเก็บของให้เข้าที่ตลอดช่วงของการทำงาน ทำตามความสนใจของเด็กและมีความยืดหยุ่น



การประเมิน (Assessment)

ในโปรแกรมไฮสโคป การประเมินถือเป็นงานโดยตรงของครูที่จะต้องตั้งใจปฏิบัติและเอาใจใส่อย่างเต็มที่ ครูไฮสโคปจะทำงานร่วมกันเป็นคณะ ในแต่ละวันครูทุกคนจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก ข้อมูลนี้ได้จากการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กในกิจวัตรประจำวัน โดยครูจะจดบันทึกสั้นตามสิ่งที่เห็น และได้ยินอย่างเที่ยงตรง สมาชิกครูที่ร่วมกันสอนจะมีการวางแผนประจำวันร่วมกัน ก่อนที่เด็กจะมาถึงโรงเรียน หรือหลังจากที่เด็กกลับบ้าน หรือในขณะที่เด็กนอนพักผ่อนตอนกลางวัน ครูจะแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ได้จากการสังเกตเด็ก ทำการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านประสบการณ์สำคัญ และวางแผนสำหรับวันต่อไป

จุดมุ่งหมายหลักของการประเมิน คือ การประเมินคุณภาพของโปรแกรม และพัฒนาการเด็กซึ่งไฮสโคปได้สร้างแบบประเมินคุณภาพโปรแกรม (High/Scope Program Quality Assessment หรือ PQA) และแบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (High/Scope Child Observation Record หรือ COR) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แบบประเมินคุณภาพโปรแกรม (PQA)

ไฮสโคป ได้จัดทำแบบประเมินคุณภาพโปรแกรม (PQA) ประกอบด้วยมาตรฐานคุณภาพด้านต่างๆ คือ การประเมินคุณภาพโปรแกรมประกอบด้วย

- สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้



- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก
- กิจวัตรประจำวัน
- การวางแผนหลักสูตรและการวัดประเมิน
- การมีส่วนร่วมของพ่อแม่ ผู้ปกครอง
- การบริการครอบครัว
- คุณสมบัติของบุคลากรและการพัฒนาบุคลากร

ในแต่ละด้านจะแยกออกเป็นข้อย่อย แต่ละข้อย่อยกำหนดเป็นระดับ 1-5 มีขั้นตอนการให้คะแนน PQA ดังนี้

ขั้นที่ 1 บันทึกข้อมูลสนับสนุน รวมทั้งรายการสื่อ วัสดุ เหตุการณ์สั้นๆ ที่ได้จากการสังเกต รวมทั้งจดบันทึกคำพูดของเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งการจดบันทึกนี้จะต้องสั้น ตรง กระชับ เฉพาะเจาะจง เป็นจริงตามที่ครูและเด็กพูดหรือปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 ชีตเส้นใต้ประโยค พยางค์ ข้อมูลที่สะท้อนให้เห็นคุณภาพโปรแกรม

ขั้นที่ 3 วงกลมระดับที่เหมาะสม ในแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมปฐมวัย (PQA) ว่าอยู่ในระดับ 1, 2, 3, 4 หรือ 5





ตัวอย่างแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมปฐมวัย

1F สื่อวัสดุอุปกรณ์ในห้องเรียนหลากหลาย มีลักษณะเปิดกว้าง (open-ended) เด็กมีโอกาสใช้สื่อเหล่านั้นโดยตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<p>ห้องเรียนไม่ได้จัดวัสดุอุปกรณ์ที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติ วัสดุอุปกรณ์ส่วนใหญ่จัดทำสำเร็จรูป (เช่น กระดาษฝัก สมุดภาพระบายสี) ของเล่นส่วนใหญ่จำลองคล้ายของจริงถูกจัดรวมกับของจริง วัสดุอุปกรณ์ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง 5</p>		<p>ห้องเรียนมีวัสดุอุปกรณ์ที่让孩子ลงมือปฏิบัติบางส่วน วัสดุอุปกรณ์ที่มีลักษณะเปิดกว้างมีอยู่บ้าง แต่ไม่ทุกพื้นที่เล่นของห้อง ของเล่นที่จำลองคล้ายของจริงบางรายการถูกจัดไว้ จำนวนวัสดุอุปกรณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 มีอยู่ในจำนวนที่จำกัด</p>		<p>ห้องเรียนจัดวัสดุอุปกรณ์ที่让孩子ลงมือปฏิบัติ และ สื่อมีลักษณะเปิดกว้าง (เช่น บล็อก หนังสือ ทRAY น้ำ) ของจริงมีมากกว่า ของจำลอง (เช่น รองเท้า กระเป๋า จาน ชาม หม้อ โทรศัพท์) สื่อ วัสดุที่เห็น ส่งเสริมให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 รวมทั้งสื่อที่เป็นธรรมชาติและวัสดุที่ผลิตจากเครื่องจักร(เช่น ของที่ทำจากไม้ โลหะ กระดาษผ้า ฯลฯ)</p>

บันทึกสันทสนุน

พื้นที่ศิลปะ

กระดาษ

สีเทียน กาว

ดินน้ำมัน

ที่เย็บกระดาษ

เทปกระดาษ

พื้นที่ของเล่น

เกมภาพ-ตัดต่อ

เกมลอดโด

พื้นที่บล็อก

บล็อกไม้

คน/สัตว์

จำลอง

พื้นที่บ้าน

จาน ชาม

ตุ๊กตา เสื้อผ้า

อาหาร-พลาสติก

โทรศัพท์จำลอง



2. แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (COR)

COR เป็นเครื่องมือประเมินพัฒนาการเด็กที่ไฮสโคปสร้างขึ้น เพื่อนำมาใช้แทนแบบทดสอบซึ่งถือว่าไม่เหมาะสมกับเด็ก เครื่องมือชิ้นนี้ไฮสโคปใช้กับเด็กอายุ 2 $\frac{1}{2}$ ถึง 6 ปี โดยสังเกตเด็ก ขณะทำกิจกรรมปกติในแต่ละวัน ผู้ที่สังเกตจะต้องผ่านการฝึกอบรมการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเพื่อที่จะสามารถใช้ COR ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (COR) ช่วยให้ครูที่ทำงาน อยู่ในโปรแกรมที่พัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ ได้สังเกตเด็ก และบันทึกพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในกิจวัตร ประจำวันอย่างต่อเนื่อง สม่าเสมอ COR จะช่วยชี้ให้เห็นทักษะและ ศักยภาพของเด็กแต่ละคน ทำให้ครูวางแผนการสอน และปรับสื่อ การเรียนการสอน เทคนิควิธีการและกิจกรรมให้เหมาะสมและสอดคล้อง กับความสนใจ และความต้องการของเด็กเป็นรายบุคคล

รายการสังเกตใน COR มี 6 รายการ 32 ข้อย่อยตาม ประสพการณ์สำคัญในไฮสโคป คือ

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



แต่ละข้อรายการจะประกอบด้วยข้อย่อย 3-8 ข้อย่อย รวม
ทั้งสิ้น 32 ข้อย่อย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. การริเริ่ม

- A. การเลือก
- B. การแก้ปัญหา
- C. การร่วมเล่นที่ซับซ้อน
- D. การร่วมมือในการทำกิจวัตรประจำวัน

คำอธิบาย A - D คือ ข้อย่อยในข้อรายการ “การริเริ่ม” แต่ละ
ข้อย่อยของ A - D จะมีการอธิบายพฤติกรรมแยกเป็น
ระดับ 1-5 ดังตัวอย่าง ข้อย่อย D ดังนี้





D. การร่วมมือในการทำกิจวัตรประจำวัน

	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3
เด็กไม่ได้ทำตามกิจวัตรประจำวัน	(1).....
บางครั้งเด็กทำตามกิจวัตรประจำวัน	(2).....
เด็กเข้าร่วมทำกิจวัตรประจำวันเมื่อครูสั่ง/บอก	(3).....
เด็กเข้าร่วมทำกิจวัตรประจำวันโดยไม่ต้องบอก	(4).....
เด็กทำกิจวัตรประจำวันอย่างต่อเนื่องแม้ไม่มีผู้ใหญ่อยู่ใกล้	(5).....

จากแบบ COR ผู้สังเกตจะต้องสังเกตเด็กในกิจวัตรประจำวัน และเลือกข้อความแต่ละข้อย่อยที่เป็นตัวแทนลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่ถูกสังเกต COR จะเหมาะสำหรับใช้ประเมินเด็กที่อยู่ในโปรแกรมที่จัดขึ้นตามพัฒนาการเด็ก มีกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กได้เลือกทำตามความสนใจและความต้องการของเด็ก ผู้สังเกตจึงจะเห็นพฤติกรรมต่างๆ ของเด็กได้ชัดเจน



คลายข้อสงสัย

ในห้องเรียนจำเป็นต้องมีป้ายชื่อมุมติดตามมุมเล่นต่าง ๆ หรือไม่

การติดป้ายชื่อมุมจะเกิดประโยชน์หากมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมทางภาษา เพราะสภาพแวดล้อมมีส่วนช่วยให้เด็กพัฒนาภาษาได้มาก เด็กเรียนรู้ภาษาจากสิ่งแวดล้อม สิ่งใดคุ้นเคยจะจำได้ดี การจัดสภาพแวดล้อมทางภาษาภายในห้องเรียนจะบังเกิดผลถ้าภาษาเหล่านั้นมีความหมายต่อเด็ก ๆ ทั้งนี้การติดป้ายชื่อมุมอาจมีเทคนิค เช่น ชื่อมุมควรมาจากการตั้งชื่อของเด็กหรือครูและเด็กร่วมกันตั้งชื่อ ครูไม่ควรเป็นผู้ตั้งชื่อมุมเพียงคนเดียว วิทยากรณ์ที่ใช้สำหรับชื่อมุมหากเป็นประโยชน์จะมีความหมายในการสื่อสารมากกว่าเป็นคำๆ ป้ายชื่อมุมควรติดในระดับสายตาของเด็ก เป็นตัวหนังสือที่โต และชัดเจนพอที่เด็กจะมองเห็นได้โดยเฉพาะควรตระหนักถึงลำดับของการใช้สัญลักษณ์ (Labeling) ให้ใช้ของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง สัญลักษณ์ ภาษาใช้เป็นลำดับสุดท้าย และเมื่อเด็กต้องแสดงความสนใจด้วย



ห้องเรียนที่มีพื้นที่ไม่มากจะจัดสภาพแวดล้อมตามโปรแกรมไฮสโคปได้หรือไม่

“ได้” การจัดห้องเรียนต้องคำนึงถึงการจัดพื้นที่ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และพื้นที่สำหรับสื่อที่หลากหลายเพื่อให้เด็กมีโอกาสจัดกระทำกับสื่อวัสดุ และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ห้องเรียนจะเสมือนห้องฝึกงาน เพราะเด็กจะมีการทำกิจกรรมตลอดเวลา ขณะเดียวกันในห้องเรียนจะมีพื้นที่ให้เด็กพักผ่อน หรือทำงานเงียบๆ เด็กจะมีโอกาสทำงานตามลำพัง ทำงานเป็นกลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่

ถ้าเด็กวางแผนจะเข้าไปเล่นในมุมบล็อกทุกคน จะมีแนวทางอย่างไร

ครูที่เพิ่งเริ่มกระบวนการวางแผนมักจะกังวลว่าการอนุญาตให้เด็กเป็นผู้เลือกและตัดสินใจว่าจะทำอะไรบ้างในช่วงของการปฏิบัติ เด็กอาจจะเลือกเข้ามุมที่ได้รับคามนิยมนมากที่สุดทุกคน แล้วอาจจะทำให้เกิดความวุ่นวายตามมา อันดับแรกคือ ครูต้องมั่นใจว่าเมื่อมีการเลือกและการตัดสินใจ เด็กส่วนใหญ่มักจะเลือกตามความสนใจของเขา เด็กจะวางแผนที่จะทำงานกับสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายไม่ใช่มุมเดียว เมื่อมุมที่น่าสนใจมีสำรองไว้เป็นอย่างดีสำหรับประเด็นเรื่องจำนวนของเด็กที่วางแผนเข้าไปเล่นในมุมบล็อก และจะทำให้มุมนี้แน่นเกินไปนั้น นับเป็นโอกาสอันดีที่เด็กๆ จะได้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับเพื่อนๆ หรือ จากการสนับสนุนของครู



หากเขาต้องการ เด็กอาจจะแสดงให้เห็นถึงการแบ่งปันการใช้พื้นที่ และสื่อวัสดุอุปกรณ์ร่วมกัน หรือแก้ปัญหาโดยการย้ายบล็อกไปเล่น ตรงที่ที่ไมแน่นมากนัก ครูสามารถลดความกังวลเกี่ยวกับปัญหา จำนวนเด็กที่มากเกินไป ในแต่ละมุมโดยเชื่อมั่นและวางใจได้ว่า ความสนใจของเด็กนั้นกว้าง และเชื่อในความสามารถของเด็กที่จะ แก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง

ครูต้องแน่ใจว่ามุมทุกมุมน่าสนใจ มีระเบียบ และเตรียมวัสดุ อุปกรณ์เพื่อสนองความต้องการทำสิ่งต่าง ๆ ของเด็ก ถ้ามุมบล็อก เต็มไปด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจ แต่มุมบ้านมีเพียงเตียงหนึ่ง เตียงและตุ๊กตาหนึ่งตัว เด็กอาจจะเลือกเล่นมุมบล็อก โดยนำไปเล่น ในมุมบ้านได้ และไม่ควรรใช้กลยุทธ์การจัดสภาพแวดล้อมที่จำกัด จำนวนเด็กที่อนุญาตให้เล่นในแต่ละมุม ซึ่งเป็นวิธีที่จะทำให้จำนวน เด็กในมุมไม่แน่นเกินไปก็จริง แต่เด็ก ๆ จะขาดโอกาสที่สำคัญในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงเกี่ยวกับปัญหาเรื่องพื้นที่และวัสดุอุปกรณ์ และทำให้ครูไม่คำนึงถึงประเด็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการจัด พื้นที่สำหรับการเล่นในแต่ละมุมด้วย

ถ้าเด็กบางคนไม่เคยคิดที่จะวางแผนทำงานกับสื่อหรือ อุปกรณ์บางอย่างเลยจะมีแนวทางอย่างไร

เมื่อครูให้เด็กเป็นผู้เลือกและตัดสินใจ เด็กบางคนอาจจะ พยายามทำและทดลองกับสื่อ วัสดุอุปกรณ์ทุกอย่างที่จัดเตรียมไว้ ในขณะที่เด็กบางคนยังคงชอบที่จะเล่นหรือทำกิจกรรมอย่างเดิม



ทุกๆ วัน ตัวอย่างเช่น ครูสังเกตเห็นว่าน้องต้อมชอบเล่นต่อบล็อก ต่อกล่อง ต่อเลโก้ และเล่นมุมทราย ซึ่งการเล่นของน้องต้อมจะมีลักษณะเป็นบทบาทสมมติ แต่ไม่เคยวางแผนที่จะระบายสี วาดรูป ตัดกระดาษ ตัดกาวยเลย

ในขณะที่ครูก็ต้องการให้เด็กได้ทำงานกับสื่ออุปกรณ์ที่หลากหลาย รวมทั้งสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับศิลปะด้วย ในช่วงของการวางแผนไม่ใช่เวลาที่จะบังคับการเลือกและการตัดสินใจของเด็ก หรือจัดกระทำให้เขาวางแผนตามความคาดหวังของครู ตัวอย่างเช่น ครูไม่ควรพูดกับน้องต้อมว่า “ต้อม วันนี้หนูต้องวางแผนทำสีน้ำ และตัดกระดาษทากาวทำเป็นรูปต่าง ๆ ก่อนที่หนูจะไปเล่นในมุมบล็อกนะจ๊ะ” เพราะการเลือกและการตัดสินใจ ในช่วงวางแผนหมายถึง การเคารพในความคิดและความสนใจของเด็ก

อย่างไรก็ตาม ครูสามารถให้ต้อมได้ทำงานกับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ศิลปะ โดยการจัดเตรียมสื่อเหล่านั้นในช่วงกิจกรรมกลุ่มย่อย และกิจกรรมกลางแจ้ง การใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ศิลปะในช่วงอื่นๆ เป็นการให้เด็กมีโอกาสดูที่จะเห็นศักยภาพของตนในการทำงานในแง่อื่นๆ และเขาจะค่อยๆ คิดถึงสื่อในมุมศิลปะในช่วงการวางแผนมากขึ้น ตัวอย่างเช่น เขาอาจจะเริ่มใช้กระดาษ เทป และดินน้ำมัน ในการสร้างสัญลักษณ์ร่วมกับการต่อบล็อกเป็นถนน

ถ้าเด็กวางแผนเหมือนเดิมทุกวันจะมีแนวทางอย่างไร

เมื่อเด็กพูดในสิ่งเดิมๆ ในช่วงของการวางแผน อาจจะยังไม่



เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนงานและการกระทำในช่วงปฏิบัติของเขา ครูจะต้องสังเกตอย่างละเอียดเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในการเล่นของเขา ถึงแม้ว่าเขาจะพูดเหมือนเดิม ตัวอย่างเช่น น้องก๊ีบวางแผนจะเล่นเกี่ยวกับสุนัขกับน้องเมย์ แต่ครูสังเกตว่า ในแต่ละวันที่ผ่านมา การเล่นเกมบทบาทสมมติของเด็กทั้งสองคน ขยายการเล่นออกไปเรื่อยๆ มีการทำซามใส่ข้าวให้สุนัข ทำอาหารสุนัข อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับสุนัข ใช้ผ้าสักหลาดที่มีขนมาทำเป็นขนสุนัข ทำของเล่นให้สุนัข ทำสร้อยคล้องคอสุนัข ทำบ้านให้สุนัขด้วยกล่องใหญ่ๆ ตกแต่งผนังห้องด้วยรูปภาพ และอื่นๆ แม้ว่าการวางแผนของเด็กๆ จะบอกในสิ่งเดิมๆ แบบสั้นๆว่าจะเล่นเกี่ยวกับสุนัขแต่ในช่วงของการทบทวน น้องก๊ีบจะพูดถึงสิ่งใหม่ๆ ที่เธอทำในแต่ละวัน

สำหรับเด็กอื่นๆ เช่น น้องพล มักจะวางแผนเล่นในมุมทรายและมุมน้ำเป็นประจำ แต่อย่างไรก็ตาม วันหนึ่งน้องพลใช้ภาชนะที่หลากหลายและกระบวยในการตวงและเติมน้ำและทราย และมีการเล่นเกมบทบาทสมมติกับเพื่อนที่เล่นด้วยกันในมุมนั้น บางวันน้องพลก็สนใจอยู่กับการใช้พิมพ์แบบต่าง ๆ ประกอบการเล่นอีกวันหนึ่งน้องพลพยายามทดลองที่จะเก็บกักน้ำไว้ในหลุมทราย บางวันก็นำตุ๊กตาสัตว์ที่เป็นพลาสติกตัวเล็กๆ มาว่ายในน้ำ ทำเป็นป่าและฟาร์ม ในขณะที่เด็ก ๆ อาจจะพูดถึงแผนงานของเขาแบบย่อๆ และเหมือนเดิม แต่เป็นหน้าที่ของครูที่ต้องสังเกต ชื่นชม และยอมรับการวางแผนของเขาเนื่องจากมีความหลากหลายในการเล่นจริงในช่วงการปฏิบัติ



เหตุใดไฮสโคปจึงเลือกประเมินเด็กด้วยการสังเกต แทนการทดสอบ

การประเมินในระดับปฐมวัย ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม
เด็กขณะที่เด็กทำกิจกรรมปกติในชั้นเรียน โดยไฮสโคปได้กล่าวถึง
การประเมินด้วยการสังเกตว่า มีข้อได้เปรียบมากกว่าการทดสอบ
ดังนี้

“สถานการณ์ที่จำลองและกำหนดการสอบไม่สามารถวัด
พัฒนาการเด็กได้แม่นยำ แต่การสังเกตเด็กระยะยาวในแต่ละช่วงที่
เด็กทำกิจกรรมต่างๆ ในกิจวัตรประจำวัน จะให้ภาพแต่ละด้านของ
เด็กได้อย่างชัดเจน แม่นยำ เด็กส่วนมากจะไม่สามารถแสดงออกได้
ดีในสถานการณ์ที่ต้องการให้ตอบคำถามที่กำหนดตายตัว หรือให้
ทำงานที่กำหนดให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีเหตุผลอีกหลายประการ
เช่น เด็กอาจเกิดความอายในสถานการณ์แปลกใหม่ อาจเบื่อ ไม่
เต็มใจ ไม่ร่วมมือในการดำเนินการ หรืออาจเหนื่อย เศร้าเสียใจ หรือ
อาจป่วยในวันที่สอบ และอาจไม่คุ้นเคยหรือไม่เป็นกันเองกับผู้
ดำเนินการสอบ เมื่อเด็กทำข้อสอบไม่ได้ดีเนื่องจากเหตุผลข้างต้น
ผลการสอบที่ไม่แม่นยำพอย่อมทำให้ครูวางแผนการสอนที่ไม่
เหมาะสม”

ผู้ที่ทำงานในโปรแกรมการศึกษาปฐมวัยจะทราบกันดีว่า เด็ก
ที่มาอยู่กับครูนั้นมีความสามารถ มีประสบการณ์ และพื้นฐาน
อารมณ์ที่แตกต่างกัน สภาพแวดล้อมที่เด็กได้รับการเลี้ยงดูในรูป



แบบที่มีคุณภาพจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ตามศักยภาพ การศึกษาปฐมวัยไม่ได้ทำให้เด็กเกิดผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ แต่เป็นการวางรากฐานที่มั่นคงให้กับเด็กมากกว่า ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องวัดทักษะวิชาการโดยการใช้แบบทดสอบก่อนเด็กเข้าเรียนชั้นประถมศึกษา





ภาคผนวก





การพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดไฮสโคป โดยใช้วิธีการไตร่ตรองสารนิทัศน์

ผศ.ดร. พัชรี ผลโยธิน และคณะ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดไฮสโคป โดยใช้วิธีการไตร่ตรองสารนิทัศน์ ระยะเวลาการวิจัย 10 เดือน แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 สร้างแผนการอบรมและเอกสารประกอบการอบรม เรื่อง การพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดไฮสโคป โดยผ่านการไตร่ตรองสารนิทัศน์ ระยะที่ 2 ดำเนินการทดลองพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดไฮสโคป โดยผ่านการไตร่ตรองสารนิทัศน์ ระยะที่ 3 เก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูปฐมวัย จำนวน 15 คน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ที่มีพื้นฐานการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบความรู้เรื่องไฮสโคป ใช้สำหรับทดสอบครูก่อนและหลังเข้าอบรม (2) แผนการอบรมเรื่อง การพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดไฮสโคป โดยผ่านการไตร่ตรองสารนิทัศน์ (3) เอกสารประกอบการใช้แผน



การอบรมเรื่อง การพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดไฮสโคป โดยผ่านการไตร่ตรองสารนิทัศน์ (4) แบบประเมินความก้าวหน้าในการจัดการเรียนการสอนของครูตามแนวคิดไฮสโคป และ (5) แบบสอบถามความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการอบรมเชิงปฏิบัติการ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

(1) การพัฒนาผู้นำครูปฐมวัย ตามแนวคิดของไฮสโคป โดยผ่านการไตร่ตรองสารนิทัศน์ พบว่า หลังการทดลองผู้นำครูปฐมวัยมีความรู้เรื่อง โปรแกรมไฮสโคป สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 และ

(2) การพัฒนาผู้นำครูปฐมวัยตามแนวคิดของไฮสโคป โดยผ่านการไตร่ตรองสารนิทัศน์ ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการสอนที่สะท้อนแนวคิดไฮสโคปของผู้นำครูปฐมวัย ตลอดการเข้าร่วมการทดลอง ได้แก่ ก) ให้โอกาสเด็กเป็นผู้ริเริ่ม กิจกรรมจากความสนใจและตั้งเป้าหมายของตนเอง โดยครูที่เข้าร่วม โครงการทุกคนให้อิสระกับเด็กในการเลือกกิจกรรม ตลอดจน การตัดสินใจใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ โดยเห็นได้ชัดเจนในช่วงการวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน ข) จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์ เพื่อให้เด็กได้ใช้อย่าง หลากหลายมากขึ้น เด็กได้มีเวลาที่จะใช้สื่ออุปกรณ์อย่างอิสระ และอย่างเพียงพอทุกวัน ค) ให้โอกาสเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการสำรวจ และให้โอกาสเด็กค้นพบความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ



ผ่านประสบการณ์ตรง **ง)** จัดโอกาสให้เด็กได้พูดคุยสะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ของเด็ก และให้เด็กได้พูดเพื่อสื่อความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่จะทำอย่างอิสระ **จ)** ผู้นำครูปฐมวัยตระหนักในบทบาทเป็นผู้ร่วมเรียนรู้กับเด็กมากกว่าเป็นผู้สั่งสอน จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของครูทุกคนที่เข้าร่วมโครงการนำมาไตร่ตรองนั้นพบว่า สิ่งสำคัญที่ครูสะท้อนความคิด คือ การนั่งในระดับสายตาฟังความคิดของเด็กอย่างตั้งใจ สังเกตและค้นหาความสนใจและเป้าหมายของเด็ก ยอมรับการเลือกและการกระทำของเด็ก **ฉ)** ผู้นำครูปฐมวัยตระหนักถึงความสมดุลในบทบาทของครูและเด็ก ด้านการผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม การผลัดกันเป็นผู้สอนและผู้เรียนรู้ ซึ่งครูจะเรียนรู้จากเด็ก อาศัยคำพูด สิ่งที่เด็กสนใจให้เด็กได้เป็นทั้งผู้พูดและผู้ฟังอย่างสมดุล การใช้เทคนิคที่หลากหลายในการสื่อสารกับเด็ก เทคนิคที่ครูใช้ เช่น ใช้วิธีการสังเกต การใช้คำถามปลายเปิด การพูดทวนซ้ำ และการขยายความในการสื่อสาร **ช)** ผู้นำครูปฐมวัยสังเกตความสนใจของเด็ก มองสถานการณ์ในมุมมองของเด็ก วางแผนการสอนบนพื้นฐานความสนใจและความสามารถของเด็ก **ซ)** ผู้นำครูปฐมวัยมีความตระหนักว่าต้องรับรู้ ดูแลเด็กโดยรวมทั้งห้องทุกคนเท่าๆ กัน ดูแลว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างในมุมต่าง ๆ ของห้องเรียนตลอดเวลา ถึงแม้บางช่วงเวลาที่ครูต้องทำกิจกรรมกับเด็กรายบุคคล หรือกลุ่มย่อยก็ตาม ครูก็จะนั่งในที่ที่จะสังเกตได้โดยรวม และการสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันของกลุ่มเด็ก ครูสนับสนุนให้เด็กได้คิดวิธีที่จะทำงานร่วมกันในกลุ่ม **ญ)** ผู้นำครูปฐมวัยร่วมเล่นและสนทนากับเด็กในจังหวะที่เหมาะสม มีส่วนร่วมในการเล่นตาม



บทบาทที่เด็กเล่นอย่างกระตือรือร้น และสนับสนุนให้เด็กแก้ปัญหา และลงมือกระทำด้วยตนเอง ได้รับผลจากการกระทำนั้นด้วยตนเอง โดยไม่กังวลว่าเด็กจะใช้เวลา นานหรือเด็กยังไม่สามารถทำได้ อย่างสมบูรณ์ **ค)** ผู้นำครูปฐมวัยมีการจัดแบ่งพื้นที่โดยคำนึง ถึงองค์ประกอบ 5 ส่วน คือ พื้นที่เก็บของใช้ส่วนตัวของเด็ก พื้นที่กิจกรรมกลุ่มใหญ่ พื้นที่กิจกรรมกลุ่มย่อย พื้นที่สำหรับมุมเล่น พื้นที่เก็บของใช้ครู ส่วนการจัดเก็บพฤติกรรมที่สะท้อนหลักการ การจัดเก็บของครูระหว่างเข้าร่วมโครงการ ได้แก่ ผู้นำครูปฐมวัย เริ่มใช้ระบบจัดเก็บสื่อด้วยวงจร "ค้นหา-ใช้-เก็บคืน" โดยใช้ เทคนิคต่าง ๆ ในการทำสัญลักษณ์เพื่อช่วยการจัดเก็บ โดยเริ่มจาก สัญลักษณ์ของจริง ภาพถ่าย หรือภาพสำเนา ภาพวาด ภาพโครงร่าง **ด)** กิจวัตรประจำวัน มีการดำเนินกิจกรรมประจำวัน โดยเน้นการวางแผน ปฏิบัติ ทบทวนในช่วงเช้าทุกวัน มีกิจกรรม ทั้งกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ **ธ)** การประเมินผลพฤติกรรมผู้นำครูปฐมวัย ในการประเมินจะใช้การสังเกตเด็กเป็นรายบุคคลในกิจกรรมปกติ แต่ละวัน และบันทึกพฤติกรรมตามประสบการณ์สำคัญ





บรรณานุกรม

- วรรณาท รักสกุลไทย "นวัตกรรมการและเทคโนโลยีทางการปฐมวัยศึกษา" ประมวลสาระชุดวิชาหลักการและแนวคิดทางการปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11 บัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2537.
- Gordon, A.M. and Williams-Browne, K. **Beginning and Beyond.** 4th Edition New York : Delmar Publisherss, 1995.
- Hohmann, M. and Weikart, D.P. **Education Young Children.** Ypsilanti : High/Scope Press, 1995.
- Schweinhart, L.J. **A School Administrator's Guide to Early Childhood Program.** Ypsilanti : High/Scope Press, 1998.
- High/Scope Curriculum Paper.** Presented in NAEYC Annual Conference 1997 in Dallas Texas, U.S.A., 1997.
- Weikart, D.P., Ann S. Epstein, Larry J. Schweinhart, and J. Terry Bond. **The Ypsilanti Preschool Curriculum Demonstration Project : Preschool Years and Longitudinal Results.** Ypsilanti : High/Scope Press, 1978.



ที่ปรึกษา

1. ดร. อ่างรุ้ง จันทวานิช เลขานุการสภาการศึกษา
2. นางสาวสุทธาสินี วัชรบูล ที่ปรึกษาด้านระบบการศึกษา
3. ดร. จิรพรรณ ปุณเกษม ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษา และพัฒนาการเรียนรู้

คณะผู้เขียน

1. ผศ.ดร. พัชรี ผลโยธิน
2. ดร. วรนาท รักสกุลไทย
3. นางกาญจนา คงสวัสดิ์
4. นางภาวิณี แสนทวีสุข
5. ดร. นฤมล เนียมหอม
6. ดร. ศิรประภา พงศ์ไทย

ผู้พิจารณารายงาน

1. ดร. วรนาท รักสกุลไทย
2. นางทิพย์สุดา สุขเมธเสนีย์

หน่วยงานที่รับพิตชอบ

กลุ่มงานพัฒนาเด็กปฐมวัย

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

1. นางทิพย์สุดา สุขเมธเสนีย์ หัวหน้ากลุ่มงานพัฒนาเด็กปฐมวัย
2. นางวนิดา วรณศิริ นักวิชาการศึกษา 7 ว.
3. นางสาวสมพร พรมดี นักวิชาการศึกษา 6 ว.
4. นางสาวกรกมล จึงสำราญ นักวิชาการศึกษา 5