

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย
ตามแนวคิดไฮสโคป

สถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

370.152 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
ส 691 ก การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคป
พัชรี ผลโยธิน และคณะ. กรุงเทพฯ : 2543
หน้า.
ISBN
1. การเรียนรู้ 2. การเรียนรู้ - ไฮสโคป
3. พัชรี ผลโยธิน 4. ชื่อเรื่อง

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคป

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัชรี ผลโยธิน และคณะ

พิมพ์ครั้งที่ 1 สิงหาคม 2543

จำนวน 3,000 เล่ม

จัดพิมพ์เผยแพร่ สถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

ถนนสุขุขทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทร. 668-7123 ต่อ 2415, 2417 โทรสาร 243-2787

<http://www.onec.go.th>

สำนักพิมพ์ บริษัท อัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชซิ่ง จำกัด (มหาชน)

คำนำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้ศึกษาองค์ความรู้ เรื่องการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยของกลุ่มแนวคิดทฤษฎีต่างๆ 10 แนวคิด ทฤษฎี และพบว่า 5 แนวคิดทฤษฎี มีการนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทสังคม ไทย ในโรงเรียนอนุบาลและประสบความสำเร็จ สามารถเป็นผู้นำการ เปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย : ตามแนวคิดไฮสโคปเป็นการถอด แนวคิดสู่การปฏิบัติในสังคมไทย ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้แบบลงกระทำ คือ ได้จัดกระทำกับวัตถุ มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ความคิด และเหตุการณ์จน สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เอกสารนี้มุ่งจะอธิบายให้ ครู พ่อแม่ และผู้ปกครอง ได้ทราบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เด็กจะ ได้รับการพัฒนาอย่างไร ในแต่ละวันครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอน อย่างไร พ่อแม่จะสนับสนุนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้อย่างไร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติขอขอบคุณคณะผู้วิจัย และขอให้เอกสารนี้เป็นสื่อในการสร้างความเข้าใจกับครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ถึงการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย

(นายรุ่ง แก้วแดง)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

สิงหาคม 2543

สารบัญ

	หน้า
ความเป็นมา	1
ทฤษฎีที่มีอิทธิพล	2
หลักการ	2
การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ	3
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก	11
การจัดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้	14
กิจวัตรประจำวัน	20
กระบวนการวางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน	23
การประเมิน	32
คลายข้อสงสัย	39
บรรณานุกรม	45

โปรแกรมไฮสโคป (High/Scope Program)

ความเป็นมา

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

มูลนิธิวิจัยการศึกษาไฮสโคปได้ศึกษาเปรียบเทียบเด็ก 3 กลุ่ม ประกอบด้วยกลุ่มที่ได้รับการสอนจากครูโดยตรง (Direct Instruction) กลุ่มเนอร์สเซอรี่แบบดั้งเดิม (Traditional Nursery) และกลุ่มที่ได้รับการประสบการณ์โปรแกรมไฮสโคป จากการศึกษาติดตามเด็กเหล่านี้ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอายุ 29 ปี พบว่ากลุ่มที่เรียนด้วยโปรแกรมไฮสโคปมีปัญหาพฤติกรรมทางสังคม-อารมณ์ เช่น การถูกจับข้อหาหลักขโมย ทำร้ายผู้อื่น บกพร่องทางอารมณ์ และล้มเหลวในชีวิตน้อยกว่าอีก 2 กลุ่ม ดังนั้นโปรแกรมนี้จึงพิสูจน์ได้ว่าช่วยป้องกันอาชญากรรม เพิ่มพูนความสำเร็จ

ทางการศึกษาและผลผลิตตลอดชีวิต (Weikart and others, 1978 และ Schweinhart, 1988 และ 1997)

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

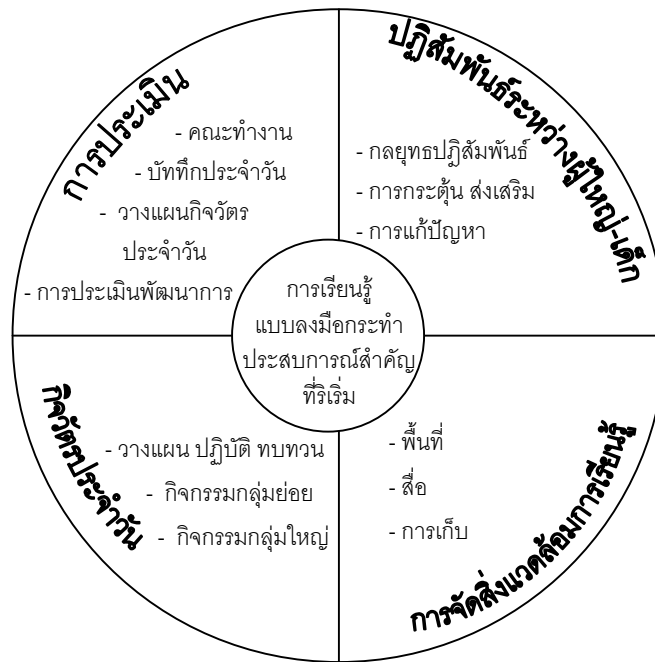
ทฤษฎีที่มีอิทธิพล

ในระยะเริ่มต้น การพัฒนาโปรแกรมไฮสโคปใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) ของเปียเจต์ (Piaget) เป็นพื้นฐาน โดยเฉพาะการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) ระยะต่อมามีการผสมผสานทฤษฎีและแนวคิดอื่นๆ เช่น ทฤษฎีของอีริกสัน (Erikson) ในเรื่องการทำให้อีกาสเด็กเป็นผู้ริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่างๆอย่างอิสระ และทฤษฎีของไวทสกี (Vygotsky) ในเรื่อง ปฏิสัมพันธ์และการใช้ภาษา เป็นต้น

หลักการ

โปรแกรมไฮสโคปเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำผ่านมุมเล่นที่หลากหลาย ด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและการ

แก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น หลักการของไฮสโคปสามารถสรุปเป็นแผนภูมิภาพ “วงล้อแห่งการเรียนรู้” (High/Scope Wheel of Learning) ดังนี้ (Hohmann and Weikart, 1995)



การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning)

หลักการที่สำคัญของไฮสโคปในระดับปฐมวัย คือ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก การเรียนรู้แบบ

ลงมือกระทำจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดโปรแกรมที่พัฒนา
เด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ หมายถึง
การเรียนรู้ซึ่งเด็กได้จัดกระทำกับวัตถุ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ความคิด
และเหตุการณ์ จนกระทั่งสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Hohmann
and Weikart,1995) ทั้งนี้ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ
ได้แก่

1. **การเลือกและตัดสินใจ** เด็กจะเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมจากความ
สนใจและความตั้งใจของตนเอง เด็กเป็นผู้เลือกวัสดุอุปกรณ์และตัดสินใจ
ใจว่าจะใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นอย่างไร การที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจทำ
ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าได้รับการถ่ายทอดความรู้จากผู้
ใหญ่ ดังนั้น ผู้ใหญ่ที่ตระหนักถึงความสำคัญเรื่องของการเลือกและการตัดสินใจ
ต้องจัดให้เด็กมีอิสระที่จะเลือกได้ตลอดทั้งวันขณะที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน
ไม่ใช่เฉพาะในช่วงเวลาเล่นเสรีเท่านั้น

2. **สื่อ** ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะมีเครื่องมือ และ
วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย เพียงพอ และเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก
เด็กต้องมีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระ
เมื่อเด็กใช้เครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการ
กระทำต่างๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ และมีโอกาสในการแก้
ปัญหามากขึ้นด้วย

3. **การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5** การเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ
เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสทั้ง 5 การให้เด็กได้สำรวจและจัด

กระทำกับวัตถุโดยตรงทำให้เด็กรู้จักวัตถุ หลังจากที่เด็กคุ้นเคยกับวัตถุแล้วเด็กจะนำวัตถุต่างๆมาเกี่ยวข้องกันและเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ ผู้ใหญ่มีหน้าที่จัดให้เด็กค้นพบความสัมพันธ์เหล่านี้ด้วยตนเอง

4. **ภาษาจากเด็ก** สิ่งที่เด็กพูดจะสะท้อนประสบการณ์และความเข้าใจของเด็ก ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำเด็กมักจะเล่าว่าตนกำลังทำอะไร หรือทำอะไรไปแล้วในแต่ละวัน เมื่อเด็กมีอิสระในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความคิดและรู้จักฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เด็กจะเรียนรู้วิธีการพูดที่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ได้พัฒนาการคิดควบคู่ไปกับการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองด้วย

5. **การสนับสนุนจากผู้ใหญ่** ผู้ใหญ่ในห้องเรียนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำต้องสร้างความสัมพันธ์กับเด็ก สังเกตและค้นหาความตั้งใจ ความสนใจของเด็ก ผู้ใหญ่ควรรับฟังเด็ก ส่งเสริมให้เด็กคิดและ ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เด็กจะเผชิญกับประสบการณ์สำคัญซ้ำแล้วซ้ำอีกในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ ประสบการณ์สำคัญเป็นกุญแจที่จำเป็นในการสร้างองค์ความรู้ของเด็ก เป็นเสมือนกรอบความคิดที่จะทำความเข้าใจการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เราสามารถให้คำจำกัดความได้ว่า ประสบการณ์สำคัญเป็นส่วนหนึ่งของความรู้ที่เด็กจะต้องหาให้ได้โดยการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ คน แนวคิด และเหตุการณ์สำคัญต่างๆ อย่างหลากหลาย ประสบการณ์สำคัญเป็นกรอบ

ความคิดให้กับผู้ใหญ่ในการเข้าใจการเรียนรู้ของเด็ก สามารถวางแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมและประเมินพัฒนาการของเด็กอย่างเหมาะสม

ประสบการณ์สำคัญในโปรแกรมไฮสโคป ประกอบด้วย การนำเสนออย่างสร้างสรรค์ ภาษาและการรู้หนังสือ การริเริ่มและความสัมพันธ์ทางสังคม การเคลื่อนไหว ดนตรี การจำแนก การเรียงลำดับ จำนวน พื้นที่ และเวลา รายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ประสบการณ์สำคัญในโปรแกรมไฮสโคป

1. การนำเสนออย่างสร้างสรรค์

- การรู้จักสิ่งต่าง ๆ ด้วยการมอง ฟัง สัมผัส ชิมรส และดมกลิ่น
- การเลียนแบบการกระทำและเสียงต่างๆ
- การเชื่อมโยงแบบจำลอง รูปภาพ และภาพถ่ายกับของจริงหรือสถานที่จริง ๆ
- การสร้างแบบจำลองต่าง ๆ ด้วยการปั้น การต่อบล็อก และการใช้วัสดุอื่นๆ
- การเล่นบทบาทสมมติ
- การวาดภาพและระบายสีอิสระ

2. ภาษาและการรู้หนังสือ

- การเล่าประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นฟัง
- การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ
- สนุกกับการใช้ภาษา ได้แก่ ฟังนิทาน กลอน หรือแต่งเรื่อง/คำคล้องจอง
- สนุกกับการเขียนด้วยวิธีการต่างๆ ได้แก่ การวาด การขีดเขียน เขียนคล้ายตัวหนังสือ คิดสะกดคำเพื่อการเขียน
- สนุกกับการอ่านหลายรูปแบบ เช่น อ่านนิทาน บ้ายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ
- การเขียนบันทึกเรื่องราวตามคำบอกของเด็ก

3. การริเริ่ม และความสัมพันธ์ทางสังคม

- การเลือก วางแผน และตัดสินใจ
- การแก้ปัญหาในการเล่น
- การดูแลเอาใจใส่ความต้องการของตนเองหรือคนอื่น
- การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
- การรับรู้ที่ไวต่อความรู้สึก ความสนใจ และความต้องการของผู้อื่น
- การสร้างความสัมพันธ์กับเด็กและผู้ใหญ่
- การริเริ่มและมีประสบการณ์ในการเล่นแบบร่วมมือ

- การมีประสบการณ์เรื่องข้อขัดแย้งต่างๆ (social conflict)

4. การเคลื่อนไหว

- การเคลื่อนไหวร่างกายอยู่กับที่
- การเคลื่อนที่ไปมา
- การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์
- การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเคลื่อนไหว
- การเคลื่อนไหวตามคำบรรยาย
- การแสดงท่าทางตามคำบอกในการเคลื่อนไหว
- การรับรู้และแสดงความรู้สึกด้วยการเคลื่อนไหวกับจังหวะ
- การเคลื่อนไหวเป็นลำดับตามจังหวะง่ายๆ

5. ดนตรี

- การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
- การสำรวจและระบุเสียงที่ได้ยิน
- การมีปฏิกิริยาต่อเสียงเพลง
- การสร้างทำนองเพลง
- การร้องเพลง
- การเล่นเครื่องดนตรีง่าย ๆ

6. การจำแนก

- การสำรวจและอธิบายความเหมือน ความต่าง และคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ
- การแบ่งแยกและอธิบายรูปร่าง
- การแยกประเภทและจับคู่
- การอธิบายสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย
- การรู้จักคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ มากกว่า 1 คุณสมบัติ
- การแบ่งแยกกระหว่างบางส่วนกับทั้งหมด
- การอธิบายลักษณะสิ่งที่ไม่ได้อยู่ให้เห็นหรือจัดได้ว่าสิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในพวกใด

7. การเรียงลำดับ

- การเปรียบเทียบคุณสมบัติ (ยาวกว่า/สั้นกว่า , ใหญ่กว่า/เล็กกว่า)
- การเรียงลำดับสิ่งต่าง ๆ และการอธิบายความสัมพันธ์ (ใหญ่/ใหญ่กว่า ใหญ่ที่สุด , แดง/น้ำเงิน/แดง/น้ำเงิน)
- การจับคู่สิ่งที่เหมาะสมกันด้วยการลองผิดลองถูก (ถ้วยขนาดเล็กกับจานรองขนาดเล็ก , ถ้วยขนาดกลางกับจานรองขนาดกลาง ถ้วยขนาดใหญ่กับจานรองขนาดใหญ่)

8. จำนวน

- การเปรียบเทียบจำนวน 2 จำนวน ว่ามากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากัน
- การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง
- การนับปากเปล่า

9. พื้นที่

- การบรรจุและการเทออก
- การต่อเข้าด้วยกันและการแยกออก
- การเปลี่ยนแปลงรูปร่าง และการจัดสิ่งต่างๆ
- การสังเกตผู้คน สถานที่ และสิ่งของจากมุมมองที่แตกต่างกัน
- การมีประสบการณ์และการอธิบายตำแหน่ง ทิศทาง และ ระยะทาง
- การสื่อความหมายเรื่องมิติด้วยภาพวาด รูปภาพ และภาพถ่าย

10. เวลา

- การเริ่มและการหยุดการกระทำโดยใช้สัญญาณ
- การมีประสบการณ์และการอธิบายอัตราการเคลื่อนไหว
- การมีประสบการณ์และการเปรียบเทียบช่วงเวลาต่างๆ
- การคาดการณ์ การจำ และการอธิบายลำดับเหตุการณ์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก (Adult-Child Interaction)

การเรียนรู้แบบลงมือกระทำนั้นจะประสบความสำเร็จได้ เมื่อผู้ใหญ่และเด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ไฮสโคปจึงเน้นให้ผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้แก่เด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก เด็กจะกล้าพูด กล้าแสดงออก และกล้าปรึกษาปัญหา ผู้ใหญ่จะต้องใส่ใจแม้แต่เรื่องเล็กๆ น้อยๆ และไม่เบียดเบียนที่จะตอบคำถามของเด็ก หรือบ่อนคำถามให้เด็กเกิดความคิด จินตนาการ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นนับได้ว่ามีคุณค่ามากกว่าการยกย่อง ชมเชย การให้รางวัล

ปัจจัยสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์

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

2. การเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) การเป็นตัวของตัวเอง เป็นความสามารถในการพึ่งพาตนเอง การทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ ดังนั้น ถ้าผู้ใหญ่ให้กำลังใจในสิ่งที่เด็กทำได้ตามความสามารถและวิธีการของเด็กแต่ละคน เด็กจะ

พัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้มีความสามารถพึ่งตนเองและนำตนเองได้

3. ความคิดริเริ่ม (Initiative) เด็กสามารถมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะไปสนับสนุนชั้นความเป็นตัวของตัวเอง ถ้าเด็กได้รับอิสระในการคิด วางแผน และริเริ่มทำกิจกรรมต่างๆ ผู้ใหญ่มีเวลาให้กับเด็กในการตอบคำถามก็จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมี แนวโน้มที่จะค้นคว้าศึกษา และสำรวจ เด็กจะรู้สึกมั่นใจว่าตนเองเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการเลือก ตัดสินใจ และกระทำการต่าง ๆ ได้

4. การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) การร่วมรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นเป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้จักสร้างมิตรภาพและความรู้สึกของการมีส่วนร่วม ในช่วงปฐมวัยเด็กมีความสามารถในการใช้ภาษาดีขึ้น เด็กจะแสดงความรู้สึกของตนเองที่สามารถรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นได้มากขึ้น

5. เชื้อมั่นในตนเอง (Self-confidence) ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งที่แสดงว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จ และสามารถช่วยเหลือสังคมได้ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ต่อสู้กับอุปสรรคและปัญหาต่างๆ ผู้ใหญ่สามารถพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กได้โดยการสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสประสบความสำเร็จจากการใช้ความสามารถของตนเองอย่างเหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

กลยุทธ์ในการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการเรียนรู้

1. ผู้ใหญ่ให้โอกาสเด็กแสดงความคิดเห็นและลงมือปฏิบัติ มีส่วนร่วมกับเด็ก เปิดใจรับฟังความคิดเห็น รับรู้ความรู้สึก และความต้องการของเด็ก และเรียนรู้จากเด็ก
2. สนใจในความสามารถของเด็ก ค้นหาความสนใจของเด็ก มองสถานการณ์ในมุมมองของเด็ก ให้พ่อแม่และผู้ร่วมงานมีส่วนร่วมในสิ่งที่เด็กสนใจ วางแผนการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความสามารถและความสนใจของเด็ก
3. สร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็กอย่างแท้จริง แบ่งปันสิ่งที่ตนเองมีกับเด็ก เช่น ตอบสนองความสนใจของเด็กด้วยความเอาใจใส่ ให้ข้อมูลสะท้อนกลับแก่เด็กอย่างถูกต้องและเหมาะสม ถามและตอบอย่างตรงไปตรงมา
4. ส่งเสริมการเล่นของเด็ก สังเกตและสนใจกับกิจกรรมการเล่นของเด็ก มีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็กด้วยบรรยากาศที่สนับสนุน
5. ใช้วิธีการแก้ปัญหาความขัดแย้งขณะอยู่ร่วมกัน การแก้ปัญหาความขัดแย้งของเด็กๆ โดยคำนึงถึงความจริง ความมั่นคง และความอดทน จะช่วยให้เด็กรู้จักความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลที่ตามมา ปลุกฝังให้เด็กมีความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกันระหว่างผู้ใหญ่และเด็กเพื่อช่วยแก้ปัญหาความขัดแย้ง โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้ เพื่อเป็นการประนีประนอมข้อขัดแย้งและปัญหาที่เกิดขึ้น

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

การจัดสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)

การจัดสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษาปฐมวัยมีความสำคัญต่อการพัฒนาและการเรียนรู้ของเด็ก ตามหลักการของไฮสโคปถือว่าสิ่งแวดล้อมเป็นเสมือนครูคนที่ 3 และเป็นส่วนหนึ่งของวงล้อการเรียนรู้ ซึ่งมีสาระครอบคลุม 3 เรื่อง ได้แก่ พื้นที่ สื่อ และการจัดเก็บ โดยแต่ละเรื่องมีรายละเอียด ดังนี้

พื้นที่ (Space)

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

1. **พื้นที่เก็บของใช้ส่วนตัวของเด็ก** เช่น ผ้ากันเปื้อน แปรงสีฟัน แก้วน้ำ ฯลฯ อาจจะเป็นตุ๊กตาแยกเป็นช่องรายบุคคล หรือชั้นวางของเป็นช่องๆ โดยมีชื่อเด็กติดแสดงความเป็นเจ้าของ

2. **พื้นที่กิจกรรมกลุ่มใหญ่** เช่น กิจกรรมฟังนิทาน ร้องเพลง เคลื่อนไหว ฯลฯ ที่ทำร่วมกันทั้งชั้นเรียน

3. **พื้นที่กิจกรรมกลุ่มย่อย** เช่น กิจกรรมศิลปะร่วมมือ กิจกรรมทำหนังสือนิทานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย กิจกรรมเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ฯลฯ โดยสมาชิกกลุ่มที่เหมาะสมคือ 4-6 คน ทั้งนี้เพื่อครูจะได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ได้ใกล้ชิดและทั่วถึงมากขึ้น

4. **พื้นที่สำหรับมุมเล่น** ไฮสโคปได้กำหนดให้มีมุมพื้นฐาน 5 มุม ประกอบด้วย มุมหนังสือ มุมบล็อก มุมบ้าน มุมศิลปะ และมุมของเล่น ซึ่งหมายถึงเครื่องเล่นสัมผัส เกมและของเล่นบนโต๊ะ ทั้งนี้ ไฮสโคปมีหลักการเรียกชื่อมุมต่างๆ ด้วยภาษาที่เด็กเข้าใจ จะไม่ใช่ภาษาซึ่งเป็นนามธรรมมากๆ เช่น มุมบทบาทสมมติ มุมเครื่องเล่นสัมผัส นอกจากนี้ ไฮสโคปเชื่อว่ามุมเล่นต้องเปลี่ยนแปลงไปตามความสนใจของเด็ก เช่น เมื่อเด็กเกิดความสนใจหลากหลายมุมบ้านก็อาจปรับเปลี่ยนเป็นมุมร้านเสริมสวย มุมหมอ หรือมุมร้านค้าได้ตามบริบทของสิ่งที่เด็กสนใจในขณะนั้น

5. **พื้นที่เก็บของใช้ครู** เช่น หนังสือ คู่มือครู เอกสารโปรแกรม สื่อการสอนส่วนรวมของชั้นเรียน เช่น วัสดุศิลปะต่าง ๆ เป็นต้น

ทั้งนี้ ไฮสโคปได้ระบรายละเอียดของแนวปฏิบัติเรื่องจัดพื้นที่ไว้เพิ่มเติม ดังนี้

1. พื้นที่ต้องน่าอยู่ น่าเข้าไปเล่น ทำให้รู้สึกอบอุ่น วัสดุที่ใช้มีความนุ่ม อ่อนโยน ไม่แข็งกระด้าง มีส่วนโค้งส่วนมน ลี้นสบายตา สบายใจ เน้นวัสดุธรรมชาติ และแสงตามธรรมชาติ
2. มีการจัดแบ่งที่ตั้งบริเวณของมุมต่าง ๆ อย่างชัดเจน สมเหตุสมผล บริเวณในแต่ละมุมมีพื้นที่เพียงพอ โดยคำนึงถึงความปลอดภัย และการบำรุงรักษาที่ดี เช่น
 - มุมทรายและมุมน้ำควรวางอยู่ใกล้อ่างล้างมือ
 - มุมบล็อกและมุมบ้านอยู่ใกล้กัน
 - มุมศิลปะอยู่ใกล้อ่างล้างมือหรือห้องน้ำ
 - มุมของเล่นและมุมหนังสืออยู่ไกลจากมุมที่เสียงดัง

สื่อ (Materials)

สื่อ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย ทั้งประเภท 2 มิติ 3 มิติ สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น สื่อที่เอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยมีการจัดการใช้สื่อที่เริ่มต้นจากสื่อที่เป็นรูปธรรมไปสู่นามธรรม กล่าวคือ เริ่มต้นจากสื่อของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง และสัญลักษณ์ ตัวอย่างเช่นเรื่องกล้วย ให้เรียงลำดับสื่อจากกล้วยจริง กล้วยจำลอง ภาพถ่ายกล้วย ภาพวาด หรือภาพโครงร่าง และคำว่า "กล้วย" อยู่ท้ายสุด ทั้งนี้เพราะการใช้สื่อต้องเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่าง

บุคคล ความสนใจและความต้องการของเด็กที่หลากหลาย ตลอดจนสื่อที่สะท้อนชีวิตครอบครัวของเด็ก ไฮสโคปเน้นหลักการข้อนี้มาก ดังนั้นหนังสือนิทาน นิตยสาร ภาพถ่าย ตุ๊กตา เสื้อผ้า มุมบ้าน มุมดนตรี หรือของเล่น เช่น ภาพตัดต่อ วรรณคดีภาษา บรรยากาศ อาชีพ และสิ่งก่อสร้างหรือสถาปัตยกรรมในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่ด้วย

โปรแกรมไฮสโคปได้กำหนดหลักการเรื่องสื่อที่เพียงพอไว้ด้วย คำว่า “เพียงพอ” คือ สื่อทุกอย่างควรมีอย่างน้อย 2 ชุด ตัวอย่างรายการสื่อในมุมต่างๆ มีดังนี้

มุมบล็อก ควรมีสื่อสำหรับก่อสร้าง สื่อที่แยกออกและประกอบได้ สื่อที่บรรจุและเทออก สื่อสำหรับเล่นสมมุติ และภาพถ่ายต่างๆ

มุมหนังสือ มีชั้นวางหนังสือประเภทต่างๆที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ภายในมุมควรมีบรรยากาศที่สวยงาม สงบ อบอุ่น เชิญชวนให้เด็กๆ เข้ามาอ่านหนังสือ ตลอดจนควรมีอุปกรณ์สำหรับการเขียนด้วย

มุมศิลปะ ควรมีกระดาษประเภทต่างๆ สำหรับวาดและตัด อุปกรณ์สำหรับการระบายสี พิมพ์ภาพ และทำของจำลองต่างๆ

มุมบ้าน มีชุดเครื่องครัว อุปกรณ์สำหรับเล่นบทบาทสมมติ สื่อที่เหมือนของใช้ในบ้านซึ่งสะท้อนชีวิตครอบครัวของเด็ก อุปกรณ์ประกอบอาหารจริง (ภายใต้การดูแลของผู้ใหญ่) ภาพถ่ายและเมนูอาหาร

มุมของเล่น มีอุปกรณ์เล็กๆสำหรับเล่นแยกประเภท 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 ภาพถ่ายหรือภาพลำเนา ภาพวาด ภาพโครงสร้างหรือภาพประจูด หรือบัตรคำติดคู่กับสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

ไฮสโคปเชื่อว่าวงจร “ค้นหา-ใช้-เก็บคืน” ส่งเสริมการเรียนรู้ เพราะเด็กๆ ได้ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ จัดกลุ่ม เด็กได้สัมผัสประสบการณ์ ส่งเสริมความรับผิดชอบ รู้จักมีน้ำใจช่วยเหลือ เป็นการเรียนรู้ทางสังคม ดังนั้น ครูจึงควรจัดเวลา “เก็บของเล่น” ทุกวันอย่างเพียงพอ มีสัญญาณเตือนก่อนเวลาจะสิ้นสุด ครูควรช่วยเด็กเก็บของเล่นเพื่อเป็นแบบอย่าง และทำให้เด็กสนุกสนาน ครูต้องไม่ใช้การเก็บของเล่นเข้าที่เป็นการลงโทษเด็ก

นอกจากนี้สื่อจะต้องจัดวางไว้ในระดับสายตาเด็ก (Eye-level) เพื่อให้เด็กมองเห็นได้ชัดเจน สามารถหยิบใช้และจัดเก็บได้ด้วยตนเอง ไม่ใช่อ้อยู่สูงจนเป็นอันตรายเวลาเอื้อมหยิบ หรือต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ให้หยิบให้ตลอดเวลา

สิ่งแวดลอมภายนอกห้องเรียน หมายถึง พื้นที่ทำกิจกรรม กลางแจ้ง และสนามเด็กเล่น โดยทั่วไปจะประกอบด้วยเครื่องเล่นประเภท ต่างๆ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลอด ใต้ ปีน ลื่น ฯลฯ ที่เล่นน้ำ ที่เล่นทราย รถจักรยานขนาดเล็กและใหญ่ บางแห่งจะมีขาหยั่งวาดรูปทั้งชนิดไม้และ กระดาษ บ้านตุ๊กตาใหญ่ๆ และเสื้อผ้าไว้เล่นบทบาทสมมติ แปลงเพาะปลูก พื้นที่สวนครัวเล็กๆ ดังนั้นลักษณะของกิจกรรม จึงไม่จำกัดเพียงการออกไปเล่นเครื่องเล่นสนามเพื่อพัฒนาด้านร่างกายและกล้ามเนื้อใหญ่เท่านั้น

ครูในฐานะผู้จัดสิ่งแวดลอมให้เหมาะสมกับพัฒนาการเด็กควรมี บทบาท ดังนี้

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

ฯลฯ

เนื่องด้วยสิ่งแวดล้อมด้านกายภาพมีผลต่อพฤติกรรมทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ ไฮสโคปจึงให้ความสำคัญกับการวางแผนการจัดพื้นที่ การวางแผนผังการจัดห้องเรียน และการคัดเลือกสื่อที่เหมาะสม สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบลงมือกระทำทำให้ออกาสเด็กในการเลือกและตัดสินใจ ทั้งนี้ผู้ใหญ่จะเป็นผู้จัดแบ่งพื้นที่เป็นมุมเล่นต่างๆ เพื่อสนับสนุนการเล่นของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นน้ำ เล่นทราย เล่นสร้างสรรค์ เล่นเลียนแบบ วาดรูประบายสี อ่าน เขียน นับ จัดกลุ่ม ปั้น ไม้ ไม้ คลาน ลอด ร้องเพลง หรือเต้นรำ มุมต่าง ๆ ประกอบด้วยสื่อที่หลากหลายและเพียงพอในการลงมือทำตามความตั้งใจและความคิดในการเล่น วัสดุธรรมชาติ วัสดุที่จัดหาซื้อมา และวัสดุพื้นบ้าน แต่ละวันผู้ใหญ่ต้องให้ออกาสเด็กเชื่อมโยงประสบการณ์สำคัญกับกิจกรรมที่สร้างสรรค์อย่างมีจุดมุ่งหมาย ผู้ใหญ่จัดเก็บสื่อโดยใช้ชั้นวางของเตี้ย ๆ ใช้กล่องใส่ และติดภาพสัญลักษณ์ให้เด็ก “อ่าน” เพื่อให้เด็กทุกคนสามารถค้นหาสื่อ ใช้สื่อ และเก็บเข้าที่ได้ด้วยตนเอง

กิจวัตรประจำวัน (Daily Routine)

การวางแผนกิจวัตรประจำวันของไฮสโคปมีความสม่ำเสมอ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งทำให้เด็กสามารถคาดได้ว่าช่วงเวลาต่อไปเป็นกิจกรรมใดและทำให้เด็กสามารถจัดการควบคุมได้ว่าต้องทำอะไรในกิจกรรมแต่ละช่วงด้วยตนเอง กิจวัตรประจำวันสำหรับเด็กของไฮสโคป รวมถึงกระบวนการวางแผน ปฏิบัติ ทบทวน (Plan-do-review

process) กิจกรรมกลุ่มย่อย กิจกรรมกลุ่มใหญ่ กิจกรรมกลางแจ้ง
 ตลอดจนการดำเนินกิจกรรมประจำวันค้ำถึงช่วงต่อระหว่างกิจกรรม และ
 เน้นโอกาสของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เด็กและครูได้สร้างความรู้สึ
 ว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

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 • กิจกรรมกลุ่มใหญ่ • กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน • กิจกรรมกลุ่มย่อย • กิจกรรมกลางแจ้ง • รับประทานอาหารกลางวัน • อ่านหนังสือและนอนกลางวัน • รับประทานอาหารว่าง • กิจกรรมกลางแจ้งและช่วงส่งเด็ก

ตัวอย่างตารางกิจวัตรประจำวันของไฮสโคป (ต่อ)

	โปรแกรมครึ่งวัน	โปรแกรมเต็มวัน
ลักษณะ ตาราง กิจวัตร ประจำวัน แบบที่ 2	<ul style="list-style-type: none"> • กิจกรรมกลุ่มย่อยสำหรับเด็กที่มาก่อน • การรวมกลุ่มแบบไม่เป็นทางการ • กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน • รับประทานอาหารว่าง • กิจกรรมกลางแจ้ง • กิจกรรมกลุ่มใหญ่ • กิจกรรมกลุ่มย่อยสำหรับเด็กที่กลับช้า 	<ul style="list-style-type: none"> • รับประทานอาหารเช้า และเล่นอิสระหรือเล่นกลางแจ้งเมื่อเด็กแต่ละคนมาถึง • การรวมกลุ่มแบบไม่เป็นทางการ • กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน • กิจกรรมกลางแจ้งและ รับประทานอาหารว่าง • กิจกรรมกลุ่มย่อย • กิจกรรมกลุ่มใหญ่ • รับประทานอาหารกลางวัน • ร้องเพลงและนอนกลางวัน • กิจกรรมกลางแจ้งและของว่าง • กิจกรรมวางแผน ปฏิบัติ และทบทวนกับผู้ปกครอง

กระบวนการวางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน

การวางแผน (Plan)

การวางแผน คือ กระบวนการคิดของเด็กเกี่ยวกับเป้าหมายที่จะกำหนดการกระทำที่คาดหวัง การวางแผนของเด็กขึ้นอยู่กับอายุ ความสามารถทางการสื่อสารและการใช้ภาษา เด็กอาจวางแผนโดยการกระทำทางหรือคำพูด การวางแผนมีความสำคัญเนื่องจากการสนับสนุนความคิด การเลือกและการตัดสินใจของเด็กที่ชัดเจน ส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเองของเด็กและความรู้สึกในการควบคุมตนเอง ทำให้เด็กมีความสนใจในการเล่นที่ได้วางแผนไว้ ส่งเสริมพัฒนาการการเล่นที่มีความซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น

ในช่วงการวางแผนเด็กจะได้พัฒนาความสามารถในการสื่อถึง ความตั้งใจ การวางแผนของเด็กอาจมีทั้ง แผนงานที่ไม่ชัดเจน คือ เด็กสามารถบอกได้เพียงว่าจะเลือกมุมใดแต่ยังไม่มีภาพในใจว่าต้องการทำอะไร แผนงานที่เป็นกิจวัตร คือ เด็กบอกได้ว่าจะเลือกเล่นมุมใด และมีภาพในใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับประสบการณ์หรือควรใช้วัสดุอุปกรณ์ในแต่ละมุมอย่างไร แผนงานที่มีความละเอียดชัดเจน คือ เด็กสามารถวางแผนงานที่มีความซับซ้อนซึ่งจะกล่าวถึงกิจกรรม กระบวนการ หรือวัสดุอุปกรณ์ที่เป็นเป้าหมายหรือผลผลิต เด็กจะได้วางแผนที่หลากหลายตลอดเวลา ได้สร้างแผนงานจริงๆ ซึ่งเกิดขึ้นในขณะที่ทำงาน

ครูสามารถสนับสนุนการวางแผนของเด็กได้โดยการสังเกต ลักษณะแผนงานของเด็กแต่ละคน วางแผนกับเด็กอย่างใกล้ชิด จัดเตรียม วัสดุอุปกรณ์ และประสบการณ์ที่ช่วยทำให้เด็กมีความสนใจในการวางแผน สันทนาการกับเด็กเป็นรายบุคคลเกี่ยวกับแผนงานของเด็ก ทั้งนี้ วิธีที่เด็กใช้ วางแผนอาจมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

การปฏิบัติ / การทำงาน (Do / Work time)

การทำงานเป็นช่วงเวลาที่เด็กได้ลงมือกระทำ เล่น และแก้ปัญหา อย่างมีจุดมุ่งหมาย ตั้งอกตั้งใจ และได้เรียนรู้ตามประสบการณ์สำคัญ



ในช่วงกิจกรรมการปฏิบัติเด็กจะได้ทำตามแผนที่บอกไว้ เด็กได้เล่นในแบบ ต่างๆ เช่น การสำรวจ (ภาพซ้าย) เด็กต้องการใช้แว่นขยายสำรวจสิ่งของในมุม วิทยาศาสตร์และบันทึก (ภาพขวา) เป็นการเล่นอีกลักษณะหนึ่ง คือ บทบาท สมมติ เด็กอาจจะเล่นด้วยกันในขณะที่เขาวางแผนร่วมกัน

ช่วงเวลาการทำงานเป็นช่วงที่เด็กได้ปฏิบัติตามสิ่งที่ตั้งใจไว้ ค้นพบความคิดใหม่ๆ เป็นช่วงที่เด็กต้องเลือกและตัดสินใจใช้วัสดุอุปกรณ์ บริเวณและขั้นตอนในการเล่น ซึ่งทำให้เด็กเป็นพนักงานอย่างจริงจัง เด็กได้

เล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย การเล่นเป็นการพัฒนา และเป็นการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นของเด็กคือความต้องการที่จะสำรวจ ทดลอง ประดิษฐ์ สร้างสรรค์ และเลียนแบบ ดังนั้น เมื่อเด็กได้วางแผน กิจกรรมจึงมีลักษณะทั้งการทำงานที่จริงจังและการเล่นที่มีความสนุกสนานและสร้างสรรค์อย่างเป็นธรรมชาติ

ช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่เด็กได้มีส่วนร่วมในสังคมจากการวางแผน เล่นเป็นคู่หรือกลุ่ม หรือทำงานคนเดียวแต่ตระหนักถึงผู้อื่น และได้แก้ปัญหาจากการทำงานที่เด็กจะพบว่าสิ่งที่เป็นไปตามที่เขาคาดหวังและปัญหา เขาจะค้นพบความรู้ใหม่ที่ทำให้เข้าใจความจริงเกี่ยวกับลักษณะ ภายนอกและสังคม การลงมือกระทำจากสิ่งที่เด็กริเริ่มและประสบการณ์ตรงทำให้เด็กได้สร้างสรรค์สร้างความรู้ด้วยตนเอง

ครูสังเกต เรียนรู้ และสนับสนุนการเล่นของเด็ก ในช่วงการทำงาน ครูสามารถค้นพบได้ว่าเด็กแต่ละคนมีวิธีการคิดและใช้เหตุผลอย่างไร มักจะเล่นกับใครเสมอๆ เด็กได้ใช้ความรู้อย่างไรในการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นแนวทางให้ครูมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กตลอดวัน

สิ่งที่เด็กปฏิบัติในช่วงเวลาของการทำงาน คือ การทำตามแผนงาน ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และทำให้แผนงานสมบูรณ์ เด็กได้เล่นในบริบททางสังคมที่มีความหลากหลาย ในรูปแบบต่างๆ ทั้งการเล่นแบบสำรวจ สร้างสรรค์ บทบาทสมมติ และเกม เด็กได้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนและครูอย่างเป็นธรรมชาติ

ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วงเวลาของการทำงานได้โดยการสังเกตลักษณะการทำงานของเด็กแต่ละคน จัดเตรียมบริเวณการทำงาน ค้นหาสิ่งที่เด็กกำลังทำ ได้แก่ สถานภาพของการเล่น (เริ่ม กำลังทำ เปลี่ยนแปลงหรือเสร็จสมบูรณ์ตามแผนงาน) บริบททางสังคม (เล่นคนเดียว เป็นคู่ กลุ่ม) รูปแบบการเล่น (สำรวจ สร้างสรรค์ บทบาทสมมติ เกม) และประสบการณ์สำคัญ ครูสังเกตเด็กเพื่ออำนวยความสะดวก มีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก สนทนาและส่งเสริมการแก้ปัญหาของเด็ก พิจารณาปฏิสัมพันธ์จากสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว บันทึกการสังเกตเด็ก

การทบทวน (Recall time)

ช่วงของการทบทวนเป็นช่วงที่เด็กได้สะท้อน พูดคุย และนำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่ทำในช่วงการทำงาน ในกระบวนการวางแผนเด็กได้ตั้งเป้าหมายและคาดเดาการกระทำล่วงหน้า ในกระบวนการทบทวนเด็กได้ทำความเข้าใจโดยใช้ภาษา การอภิปราย และการวิเคราะห์เชื่อมโยงสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการกระทำและประสบการณ์ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความเข้าใจและตีความสิ่งที่ได้ปฏิบัติ ได้ตระหนักถึงความเกี่ยวเนื่องจากการวางแผน การกระทำ และผลที่ได้รับ ได้พูดคุยกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง เป็นโอกาสดีที่เด็กจะได้ฝึกการเล่าเรื่อง การบรรยาย เด็กจะได้ฝึกความสามารถในการแสดงให้ผู้อื่นเห็น และเข้าใจประสบการณ์ของตน ได้ตระหนักถึงสิ่งที่เป็นอดีต การทบทวนทำให้เด็กสะท้อนกลับไปยังเป้าหมายเดิมที่ตั้งไว้ การกระทำซึ่งได้สำรวจหรือการปรับปรุงแผนงานที่วางไว้ และผลผลิตที่ได้รับในปัจจุบัน ทำให้เขาได้

พิจารณาตั้งแต่อดีตซึ่งเป็นตัวชี้นำปัจจุบันและอนาคต นับเป็นทักษะที่นำไปใช้ได้ในชีวิต

ครูสามารถส่งเสริมเด็กในช่วงของการทบทวนโดยการสังเกตการทบทวนของเด็กแต่ละคน ทบทวนกับเด็กในบรรยากาศที่สงบ อ่อนโยน เช่น ทบทวนในกลุ่มอย่างใกล้ชิด ในการทบทวนครูควรช่วยกระตุ้นการระลึกประสบการณ์ของเด็ก จัดหาวัสดุอุปกรณ์ หรือประสบการณ์ที่ทำให้เด็กสนใจ เช่น การเยี่ยมชมตามมุมที่เด็กสร้างไว้ ใช้เกม เช่น แก้อัปเดตรี โดยให้เด็กที่ได้นั่งได้ทบทวนก่อน เป็นต้น ใช้เพื่อนร่วมงานหรืออุปกรณ์ร่วมด้วย หรืออาจใช้สัญลักษณ์ เช่น ละครใบ้ แผนภูมิ การวาดรูป เป็นต้น

ครูควรสนทนากับเด็กเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงานของเด็ก โดยไม่เร่งรีบ เชิญชวนให้เด็กพูดคุย เช่น ให้เด็กเสนอความคิดเห็น ถามคำถามปลายเปิด ฟังเด็กอย่างตั้งใจ ครูสามารถเสนอความคิดเห็นเพื่อให้การทบทวนดำเนินต่อไปได้ ใช้คำถามอย่างรอบคอบ สนับสนุนการบรรยายร่วมกันและมุมมองที่ขัดแย้งกัน ครูบันทึกความเชื่อมโยงระหว่างการทบทวนและการวางแผนของเด็ก ทั้งนี้วิธีที่เด็กใช้ทบทวนอาจมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อเวลาผ่านไป

กิจกรรมกลุ่มย่อย

กิจกรรมกลุ่มย่อย เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำร่วมกันของกลุ่มเด็กและครูที่สมาชิกของกลุ่มไม่เปลี่ยนแปลง ครู

เป็นผู้ริเริ่มประสบการณ์โดยอยู่บนพื้นฐานของพัฒนาการและความสนใจ
ของเด็ก

ความสำคัญของกิจกรรมกลุ่มย่อย คือ โอกาสที่จะสร้างจุดเด่น
ของเด็กแต่ละคน โอกาสที่ได้เตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่
เป็นประสบการณ์ที่เด็กจะได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน โอกาสที่ครูจะได้
สังเกตและมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กกลุ่มเดิม เป็นโอกาสสำหรับครูที่จะฝึก
ยุทธวิธีของการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก เด็กจะได้เล่นสำรวจ
ทำงานแก้ปัญหา และพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่ทำ ซึ่งครูสามารถส่งเสริมเด็กขณะ
ทำกิจกรรมย่อยโดยการสังเกตเด็กแต่ละคนขณะทำกิจกรรม จัดกิจกรรม
อย่างสมดุล วางแผนกิจกรรมไว้ล่วงหน้าตามความสนใจของเด็กแต่ละคน
ใช้สื่ออุปกรณ์ใหม่ๆ ใช้ประสบการณ์สำคัญและประเพณีท้องถิ่นเป็นแนว
ทางการวางแผน เตรียมกิจกรรมและสื่อต่างๆ ให้เรียบร้อยก่อนที่เด็ก
จะมาถึง

ช่วงเริ่มต้นกิจกรรมครูควรแนะนำอุปกรณ์ต่างๆ โดยย่อ ระหว่าง
การดำเนินกิจกรรมครูควรสนับสนุนความคิดของเด็ก การใช้อุปกรณ์ครู
ควรดูว่าเด็กใช้อุปกรณ์ทำอะไร ฟังว่าเด็กพูดอะไร สนทนากับเด็กโดยให้
เด็กเป็นผู้นำ กระตุ้นให้เด็กได้ทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เสนอความคิดเห็น
และช่วยเหลือผู้อื่น ครูถามคำถามที่ละน้อย ช่วงท้ายของกิจกรรมครูต้อง
ตระหนักถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคนต่อช่วงเวลาที่สามารถทำงาน
เสร็จ มีการเตือนเมื่อใกล้หมดเวลา และให้เด็กช่วยเก็บของเข้าที่



ช่วงกิจกรรมกลุ่มย่อย (ภาพซ้าย) เด็กกำลังจะแต่งงานกัน เนื่องจากครูสังเกตเห็นว่าเด็กสนใจที่จะทำนิทานร่วมกันในสิ่งที่เขากำลังสนใจซึ่งต่อเนื่องมาจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลในช่วงกลุ่มใหญ่ ครูให้เด็กคิดว่าจะทำอะไรบ้าง (ภาพขวา) เด็กกำลังสนุกกับการเล่นและทดลองกับน้ำ โดยใช้อุปกรณ์ที่ได้รับในการตัก ตวง ลอย จม โดยครูสนับสนุนประสบการณ์สำคัญอยู่ด้วย

กิจกรรมกลุ่มใหญ่

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

ความสำคัญของกิจกรรมกลุ่มใหญ่ คือ ให้เด็กได้มีประสบการณ์ร่วมกัน ได้สร้างความรู้สึกของความเป็นชุมชน ส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำ

และสมาชิกของกลุ่ม ให้โอกาสเด็กแก้ปัญหาของกลุ่มร่วมกัน ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วงกิจกรรมกลุ่มใหญ่โดยการสังเกตเด็ก วางแผนกิจกรรมไว้ล่วงหน้าโดยพิจารณาตามความสนใจของเด็ก เตรียมการต่างๆ ไว้ก่อนเด็กมาถึง ลองซ้อมการทำกิจกรรมล่วงหน้า เตรียมวัสดุอุปกรณ์ไว้อย่างเรียบร้อย

ขณะเริ่มกิจกรรมครูควรจัดให้เด็กได้อยู่ในกลุ่มเพื่อร่วมกิจกรรมได้โดยง่ายและเริ่มต้นเมื่อเด็กจับกลุ่มแล้ว ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมครูแนะนำกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต่อไปโดยย่อ ให้เด็กผลัดเปลี่ยนกันใช้สื่อครูควรดูและฟังเด็ก ทำตามคำแนะนำของเด็ก ให้เด็กได้เป็นผู้นำ ในช่วงท้ายของกิจกรรมกลุ่มใหญ่ ครูเตรียมเด็กในการเปลี่ยนกิจกรรมต่อไป และให้เด็กช่วยกันเก็บสื่อ



ในช่วงกิจกรรมกลุ่มใหญ่เด็กและครูได้ทำสิ่งต่างๆ แลกเปลี่ยนข้อมูลในกลุ่มร่วมกัน เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันของการเป็นชุมชน (ภาพซ้าย) เด็กและครูเล่นเกมแม่จูงร่วมกัน ได้ปฏิบัติตามกติกา ทำท่า และท่องคำคล้องจองที่ใช้ในการเล่นร่วมกัน (ภาพขวา) เด็กและครูได้ร่วมกันคิดและทำกิจกรรมร่วมกันตามโครงการที่เด็กๆ สนใจ

กิจกรรมกลางแจ้ง

กิจกรรมกลางแจ้งเป็นโอกาสที่เด็กจะได้เล่นอย่างกระฉับกระเฉง ได้ปีนป่าย วิ่ง กระโดด ชูต ฯลฯ อย่างเต็มที่ การเล่นกลางแจ้งเป็นโอกาสที่ได้พัฒนาทางสังคมเนื่องจากอุปกรณ์บางอย่างต้องเล่นด้วยกัน มีการแลกเปลี่ยนการสนทนาระหว่างการเล่น เมื่อเด็กเล่นกลางแจ้งเด็กจะเรียนรู้และสำรวจตามประสบการณ์สำคัญได้เป็นอย่างดี

ความสำคัญของกิจกรรมกลางแจ้ง คือ ส่งเสริมสุขภาพที่ดี ได้สูดอากาศบริสุทธิ์ ได้รับวิตามินจากแสงแดด บริหารหัวใจ ปอด และกล้ามเนื้อ เห็นทัศนียภาพ ไม่จำกัดการเล่นเนื่องจากเด็กสามารถพูดคุยได้อย่างเต็มที่ ใช้เสียงดังมากกว่าในห้องเรียนได้ เด็กได้สัมผัสกับธรรมชาติ เก็บใบไม้ ดอกไม้ ได้มองดูท้องฟ้า ได้สังเกตการเคลื่อนไหวของแมลงนก เป็นต้น เป็นโอกาสที่ครูจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเด็กมากขึ้น

ครูสามารถส่งเสริมเด็กในช่วงกิจกรรมกลางแจ้งโดยพิจารณาจากการสังเกตเด็กขณะเล่นกลางแจ้งเป็นรายบุคคล จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ใช้ยุทธวิธีต่างๆ ในการสนับสนุน เช่น สังเกตการเล่นของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ ร่วมเล่นหรือให้คำแนะนำซึ่งขึ้นกับความเหมาะสม สันทนาการกับเด็ก และสนับสนุนการแก้ไขปัญหา

ช่วงต่อระหว่างกิจกรรม

ตลอดทั้งวันมีช่วงที่ต้องเปลี่ยนจากกิจกรรมหนึ่งไปสู่ช่วงต่อไปตามตารางกิจวัตรหลายช่วง เช่น เมื่อพ่อแม่มาส่งเด็กช่วงเช้า ขณะเดินจาก

ห้องเรียนไปสนามเด็กเล่น เมื่อเสร็จจากกิจกรรมทบทวนในกลุ่มย่อยและเริ่มรับประทานอาหารว่าง เป็นต้น ซึ่งเป็นช่วงที่ยากลำบากสำหรับเด็ก

ครูจึงต้องมีแผนการที่ดีที่จะทำให้ช่วงต่อระหว่างกิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น ครูสามารถสนับสนุนเด็กในช่วงต่อระหว่างกิจกรรมโดยปรับปรุงและจัดตารางกิจวัตรประจำวันให้มีความเหมาะสมกับความ ต้องการและพัฒนาการของเด็ก ดำเนินกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ คงจำนวนของช่วงการเปลี่ยนระหว่างกิจกรรมไว้ เริ่มกิจกรรมต่อไปด้วยวิธีที่เหมาะสม ถ้าเด็กต้องรอคอยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ครูควรวางแผนวิธี ที่ให้เขามีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น วางแผนเทคนิคที่สนุกสนานที่จะ เคลื่อนย้ายกลุ่มเด็กจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง วางแผนสำหรับช่วงเปลี่ยน กิจกรรม เสนอทางเลือกที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละคนก่อนจะถึงช่วงของการ เปลี่ยนกิจกรรม เตือนให้เด็กทราบก่อนการเปลี่ยนกิจกรรม วางแผน สำหรับการทำความสะอาด มีป้ายบอกเพื่อเด็กช่วยเก็บวัสดุอุปกรณ์ได้เอง ถ้าเป็นไปได้ควรมีการทำความสะอาดและเก็บของให้เข้าที่ตลอดช่วงของ การทำงาน ทำตามความสนใจของเด็กและมีความยืดหยุ่น

การประเมิน (Assessment)

ในโปรแกรมไฮสโคป การประเมินถือเป็นงานโดยตรงของครูที่จะต้องตั้งใจปฏิบัติและเอาใจใส่อย่างเต็มที่ ครูไฮสโคปจะทำงานร่วมกันเป็น คณะ ในแต่ละวันครูทุกคนจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก ข้อมูลนี้ได้จากการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กในกิจวัตรประจำวัน โดยครูจะจด

บันทึกสั้นตามสิ่งที่เห็นและได้ยินอย่างเที่ยงตรง สมาชิกครูที่ร่วมกันสอนจะมีการวางแผนประจำวันร่วมกันก่อนที่เด็กจะมาถึงโรงเรียน หรือหลังจากที่เด็กกลับบ้าน หรือในขณะที่เด็กนอนพักผ่อนตอนกลางวัน ครูจะแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ได้จากการสังเกตเด็ก ทำการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านประสบการณ์สำคัญ และวางแผนสำหรับวันต่อไป

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

1. แบบประเมินคุณภาพโปรแกรม (POA)

ไฮสโคป ได้จัดทำแบบประเมินคุณภาพโปรแกรม (POA) ประกอบด้วยมาตรฐานคุณภาพด้านต่างๆ เช่น ด้านการจัดห้องเรียน สื่อวัสดุ ครุภัณฑ์ กิจกรรมประจำวัน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก การวางแผน และการประเมินเป็นคณะ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ผู้ปกครอง การฝึกอบรมครูระหว่างประจำการและการนิเทศ ในแต่ละด้านจะแยกออกเป็นข้อย่อย แต่ละข้อย่อยกำหนดเป็นระดับ 1-5 มีขั้นตอนการให้คะแนน POA ดังนี้

ขั้นที่ 1 บันทึกข้อมูลสนับสนุน รวมทั้งรายการสื่อ วัสดุ เหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้จากการสังเกต รวมทั้งจดบันทึกคำพูดของเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งการจดบันทึกนี้ จะต้องสั้น ตรง กระชับ เฉพาะเจาะจง เป็นจริงตามที่ครูและเด็กพูดหรือปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 ชีดเส้นใต้ประโยค พยางค์ ข้อมูลที่สะท้อนให้เห็นคุณภาพโปรแกรม

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

ตัวอย่างแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมปฐมวัย

1-F สื่อวัสดุอุปกรณ์ในห้องเรียนหลากหลาย มีลักษณะเปิดกว้าง (open-ended) เด็กมีโอกาสใช้สื่อเหล่านั้นโดยตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
ห้องเรียนไม่ได้จัดวัสดุอุปกรณ์ที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติ วัสดุอุปกรณ์ส่วนใหญ่จัดทำสำเร็จรูป (เช่น กระดาษฝึก สมุด ภาพระบายสี) ของเล่นส่วนใหญ่จำลองคล้ายของจริงถูกจัดรวมกับของจริง วัสดุอุปกรณ์ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5		ห้องเรียนมีวัสดุอุปกรณ์ที่让孩子ลงมือปฏิบัติบางส่วน วัสดุอุปกรณ์ที่มีลักษณะเปิดกว้างมีอยู่บ้าง แต่ไม่ทุกพื้นที่ เล่นของห้อง ของเล่นที่จำลองคล้ายของจริง บางรายการถูกจัดไว้จำนวนวัสดุอุปกรณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีอยู่ในจำนวนที่จำกัด		ห้องเรียนจัดวัสดุอุปกรณ์ที่让孩子ลงมือปฏิบัติ และสื่อมีลักษณะเปิดกว้าง (เช่น บล็อก หนังสือทราย น้ำ) ของจริงมีมากกว่าของจำลอง (เช่น รองเท้า กระเป๋า งาน ชาม หม้อ โทรศัพท์) สื่อ วัสดุที่เห็นส่งเสริมให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 รวมทั้งสื่อที่เป็นธรรมชาติและวัสดุที่ผลิตจากเครื่องจักร (เช่น ของที่ทำจากไม้ โลหะ กระดาษ ผ้า ฯลฯ)
บันทึกสนับสนุน				
<u>พื้นที่ศิลปะ</u> กระดาษ สีเทียน กาว ดินน้ำมัน ที่เย็บกระดาษ เทปกระดาษ	<u>พื้นที่ของเล่น</u> เกมภาพ- ตัดต่อ เกมลอตโต	<u>พื้นที่บล็อก</u> บล็อกไม้ คน/สัตว์ จำลอง	<u>พื้นที่บ้าน</u> งาน ชาม ตุ๊กตา เสื้อผ้า อาหาร- พลาสติก โทรศัพท์จำลอง	

2. แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (COR)

COR เป็นเครื่องมือประเมินพัฒนาการเด็กที่ไฮสโคปสร้างขึ้น เพื่อนำมาใช้แทนแบบทดสอบซึ่งถือว่าไม่เหมาะสมกับเด็ก เครื่องมือชิ้นนี้ ไฮสโคปใช้กับเด็กอายุ 2 - 6 ปี โดยสังเกตเด็กขณะทำกิจกรรมปกติในแต่ละวัน ผู้ที่สังเกตจะต้องผ่านการฝึกอบรมการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเพื่อที่จะสามารถใช้ COR ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบสังเกตบันทึกพฤติกรรมเด็ก (COR) ช่วยให้ครูที่ทำงานอยู่ในโปรแกรมที่พัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ ได้สังเกตเด็ก และบันทึกพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ COR จะช่วยชี้ให้เห็นทักษะ และศักยภาพของเด็กแต่ละคน ทำให้ครูวางแผนการสอน และปรับสื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการและกิจกรรมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของเด็กเป็นรายบุคคล

รายการสังเกตใน COR มี 6 รายการ ตามประสบการณ์สำคัญในไฮสโคป 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 รวมทั้งสิ้น 30 ข้อย่อย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. การริเริ่ม	
	A. การเลือก
	B. การแก้ปัญหา
	C. การร่วมเล่นที่ซับซ้อน
	D. การร่วมมือในการทำกิจวัตรประจำวัน

คำอธิบาย A - D คือ ข้อย่อยในข้อรายการ “การริเริ่ม” แต่ละข้อย่อยของ A - D จะมีการอธิบายพฤติกรรมแยกเป็นระดับ 1-5 ดังตัวอย่าง ข้อย่อย D ดังนี้

D. การร่วมมือในการทำกิจวัตรประจำวัน			
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3
เด็กไม่ได้ทำตามกิจวัตรประจำวัน	(1) _____	_____	_____
บางครั้งเด็กทำตามกิจวัตรประจำวัน	(2) _____	_____	_____
เด็กเข้าร่วมในกิจวัตรประจำวันเมื่อครูสั่ง/บอก	(3) _____	_____	_____
เด็กเข้าร่วมทำกิจวัตรประจำวันโดยไม่ต้องบอก	(4) _____	_____	_____
เด็กทำกิจวัตรประจำวันอย่างต่อเนื่องแม้ไม่มีผู้ใหญ่อยู่ใกล้	(5) _____	_____	_____

จากแบบ COR ผู้สังเกตจะต้องสังเกตเด็กในกิจวัตรประจำวัน และเลือกข้อความแต่ละข้อย่อยที่เป็นตัวแทนลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่ถูกสังเกต COR จะเหมาะสำหรับใช้ประเมินเด็กที่อยู่ในโปรแกรมที่จัดขึ้นตามพัฒนาการเด็ก มีกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กได้เลือกทำตามความสนใจและความต้องการของเด็ก ผู้สังเกตจึงจะเห็นพฤติกรรมต่างๆ ของเด็กได้ชัดเจน

คลายข้อสงสัย

ในห้องเรียนจำเป็นต้องมีป้ายชื่อมุมติดตามมุมเล่นต่างๆ หรือไม่

การติดป้ายชื่อมุมจะเกิดประโยชน์หากมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมทางภาษา เพราะสภาพแวดล้อมมีส่วนช่วยให้เด็กพัฒนาภาษาได้มาก เด็กเรียนรู้ภาษาจากสิ่งแวดล้อม สิ่งใดคุ้นเคยจะจำได้ดี การจัดสภาพแวดล้อมทางภาษาภายในห้องเรียนจะบังเกิดผลถ้าภาษาเหล่านั้นมีความหมายต่อเด็กๆ ทั้งนี้การติดป้ายชื่อมุมอาจมีเทคนิค เช่น ชื่อมุมควรมาจากการตั้งชื่อของเด็ก หรือครูและเด็กร่วมกันตั้งชื่อ ครูไม่ควรเป็นผู้ตั้งชื่อมุมเพียงคนเดียว วัตถุประสงค์ที่ใช้สำหรับชื่อมุมหากเป็นประโยชน์จะมีความหมายในการสื่อสารมากกว่าเป็นคำๆ ป้ายชื่อมุมควรติดในระดับสายตาของเด็ก เป็นตัวหนังสือที่โต และชัดเจนพอที่เด็กจะมองเห็นได้ โดยเฉพาะควรตระหนักถึงลำดับของการใช้สัญลักษณ์ (Labeling) ให้ใช้ของจริง ของจำลอง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง สัญลักษณ์ภาษาใช้เป็นลำดับสุดท้ายและเมื่อเด็กต้องแสดงความสนใจด้วย

ห้องเรียนที่มีพื้นที่ไม่มากจะจัดสภาพแวดล้อมตามโปรแกรมไฮสโคปได้หรือไม่

“ได้” การจัดห้องเรียนต้องคำนึงถึงการจัดพื้นที่ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และพื้นที่สำหรับสื่อที่หลากหลายเพื่อให้เด็กมีโอกาสจัดกระทำกับสื่อวัสดุ และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ห้องเรียนจะเสมือนห้องฝึกงาน

เพราะเด็กจะมีการทำกิจกรรมตลอดเวลา ขณะเดียวกันในห้องเรียนจะมีพื้นที่ให้เด็กพักผ่อน หรือทำงานเงียบๆ เด็กจะมีโอกาสทำงานตามลำพัง ทำงานเป็นกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่

ถ้าเด็กวางแผนจะเข้าไปเล่นในมุมบล็อกทุกคน จะมีแนวทางอย่างไร

ครูที่เพิ่งเริ่มกระบวนการวางแผนมักจะกังวลว่าการอนุญาตให้เด็กเป็นผู้เลือกและตัดสินใจว่าจะทำอะไรบ้างในช่วงของการปฏิบัติ เด็กอาจจะเลือกเข้ามุมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทุกคน แล้วอาจจะทำให้เกิดความวุ่นวายตามมา อันดับแรกคือครูต้องมั่นใจว่าเมื่อมีการเลือกและการตัดสินใจเด็กส่วนใหญ่มักจะเลือกตามความสนใจของเขา เด็กจะวางแผนที่จะทำงานกับสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายไม่ใช่ในมุมเดียว เมื่อมุมที่น่าสนใจมีสำรองไว้เป็นอย่างดี สำหรับประเด็นเรื่องจำนวนของเด็กที่วางแผนเข้าไปเล่นในมุมบล็อกและจะทำให้มุมนี้แน่นเกินไปนั้น นับเป็นโอกาสอันดีที่เด็กๆ จะได้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง กับเพื่อนๆ หรือจากการสนับสนุนของครูหากเขาต้องการ เด็กอาจจะแสดงให้เห็นถึงการแบ่งปันการใช้พื้นที่และสื่อวัสดุอุปกรณ์ร่วมกันหรือแก้ปัญหาโดยการย้ายบล็อกไปเล่นตรงที่ที่ไม่แน่นมากนัก ครูสามารถลดความกังวลเกี่ยวกับปัญหาจำนวนเด็กที่มากเกินไปในแต่ละมุมโดยเชื่อมั่นและวางใจได้ว่าความสนใจของเด็กนั้นกว้าง และเชื่อในความสามารถของเด็กที่จะแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง

ครูต้องแน่ใจว่ามุ่มทุกมุ่มน่าสนใจ มีระเบียบ และเตรียมวัสดุอุปกรณ์เพื่อสนองความต้องการทำสิ่งต่าง ๆ ของเด็ก ถ้ามุ่มบล็อกเต็มไปด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่น่าสนใจ แต่มุ่มบ้านมีเพียงเตียงหนึ่งเตียงและตุ๊กตาหนึ่งตัว เด็กอาจจะเลือกเล่นมุ่มบล็อกโดยนำไปเล่นในมุ่มบ้านได้ และไม่ควรรู้ใช้กลยุทธ์การจัดสภาพแวดล้อมที่จำกัดจำนวนเด็กที่อนุญาตให้เล่นในแต่ละมุ่ม ซึ่งเป็นวิธีที่จะทำให้จำนวนเด็กในมุ่มไม่แน่นเกินไปก็จริง แต่เด็ก ๆ จะขาดโอกาสที่สำคัญในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงเกี่ยวกับปัญหาเรื่องพื้นที่และวัสดุอุปกรณ์ และทำให้ครูไม่คำนึงถึงประเด็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการจัดพื้นที่สำหรับการเล่นในแต่ละมุ่มด้วย

ถ้าเด็กบางคนไม่เคยคิดที่จะวางแผนทำงานกับสื่อหรืออุปกรณ์บางอย่างเลยจะมีแนวทางอย่างไร

เมื่อครูให้เด็กเป็นผู้เลือกและตัดสินใจ เด็กบางคนอาจจะพยายามทำและทดลองกับสื่อวัสดุอุปกรณ์ทุกอย่างที่จัดเตรียมไว้ ในขณะที่เด็กบางคนยังคงชอบที่จะเล่นหรือทำกิจกรรมอย่างเดิมทุกๆ วัน ตัวอย่างเช่น ครูสังเกตว่าห้องต่อมชอบเล่นต่อบล็อก ต่อกลอง ต่อเลโก้ และเล่นมุ่มทราย ซึ่งการเล่นของห้องต่อมจะมีลักษณะเป็นบทบาทสมมติ แต่ไม่เคยวางแผนที่จะระบายสี วาดรูป ตัดกระดาษ ตัดกระดาษเลย

ในขณะที่ครูก็ต้องการให้เด็กได้ทำงานกับสื่ออุปกรณ์ที่หลากหลายรวมทั้งสื่อ วัสดุอุปกรณ์ ที่เกี่ยวกับศิลปะด้วย ในช่วงของการวางแผนไม่ใช้เวลาที่บังคับกับการเลือกและการตัดสินใจของเด็กหรือจัดกระทำให้เขา

วางแผนตามความคาดหวังของครู ตัวอย่างเช่น ครูไม่ควรพูดกับน้องต้อมว่า “ต้อม วันนี้หนูต้องวางแผนทำสีน้ำ และตัดกระดาษทากาวทำเป็นรูปต่างๆ ก่อนที่หนูจะไปเล่นในมุมบล็อกนะจ๊ะ” เพราะการเลือกและการตัดสินใจในช่วงวางแผน หมายถึง การเคารพในความคิดและความสนใจของเด็ก

อย่างไรก็ตามครูสามารถให้ต้อมได้ทำงานกับสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ศิลปะ โดยการจัดเตรียมสื่อเหล่านั้นในช่วงกิจกรรมกลุ่มย่อย และกิจกรรมกลางแจ้ง การใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ศิลปะในช่วงอื่นๆ เป็นการให้เด็กมีโอกาสที่จะเห็นศักยภาพของตนในการทำงานในแง่อื่นๆ และเขาจะค่อยๆ คิดถึงสื่อในมุมศิลปะในช่วงการวางแผนมากขึ้น ตัวอย่างเช่น เขาอาจจะเริ่มใช้กระดาษ เทป และดินน้ำมันในการสร้างสัญลักษณ์ร่วมกับการต่อบล็อกเป็นถนน

ถ้าเด็กวางแผนเหมือนเดิมทุกวันจะมีแนวทางอย่างไร

เมื่อเด็กพูดในสิ่งเดิมๆ ในช่วงของการวางแผน อาจจะไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนงานและการกระทำในช่วงปฏิบัติของเขา ครูจะต้องสังเกตอย่างละเอียดเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในการเล่นของเขา ถึงแม้ว่าเขาจะพูดเหมือนเดิม ตัวอย่างเช่น น้องก็วางแผนจะเล่นเกี่ยวกับสุนัขกับน้องเมย์ แต่ครูสังเกตว่าในแต่ละวันที่ผ่านมา การเล่นบทบาทสมมติของเด็กทั้งสองคนขยายการเล่นออกไปเรื่อยๆ มีการทำซามิใส่ข้าวให้สุนัข ทำอาหารสุนัข อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับสุนัข ใช้ผ้าสักหลาดที่มีขนมาทำเป็นขนสุนัข ทำของเล่นให้สุนัข ทำสร้อยคอลล้อมคอสุนัข ทำบ้านให้สุนัขด้วย

กล่องใหญ่ๆ ตกแต่งผนังห้องด้วยรูปภาพและอื่นๆ แม้ว่าการวางแผนของเด็กๆ จะบอกในสิ่งเดิมๆ แบบลึ้นๆ ว่าจะเล่นเกี่ยวกับสุนัข แต่ในช่วงของการทบทวน น้องก็อาจจะพูดถึงสิ่งใหม่ๆ ที่เธอทำในแต่ละวัน

สำหรับเด็กอื่นๆ เช่น น้องพลมก็จะวางแผนเล่นในหมุมทรายและหมุมน้ำเป็นประจำ แต่อย่างไรก็ตาม วันหนึ่งน้องพลมใช้ภาชนะที่หลากหลายและกระบวยในการตวงและเติมน้ำและทรายและมีการเล่นบทบาทสมมติกับเพื่อนที่เล่นด้วยกันในหมุมนั้น บางวันน้องพลมก็สนใจอยู่กับการใช้พิมพ์แบบต่าง ๆ ประกอบการเล่น อีกวันหนึ่งน้องพลมพยายามทดลองที่จะเก็บกักน้ำไว้ในหลุมทราย บางวันก็นำตุ๊กตาสัตว์ที่เป็นพลาสติกตัวเล็กๆ มาวางในน้ำทำเป็นป่าและฟาร์ม ในขณะที่เด็กๆ อาจจะพูดถึงแผนงานของเขาแบบย่อๆ และเหมือนเดิม แต่เป็นหน้าที่ของครูที่ต้องสังเกต ชื่นชมและยอมรับการวางแผนของเขาเนื่องจากมีความหลากหลายในการเล่นจริงในช่วงการปฏิบัติ

เหตุใดไฮสโคปจึงเลือกประเมินเด็กด้วยการสังเกตแทนการทดสอบ

การประเมินในระดับปฐมวัยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมเด็กขณะที่เด็กทำกิจกรรมปกติในชั้นเรียน โดยไฮสโคปได้กล่าวถึงการประเมินด้วยการสังเกตว่ามีข้อได้เปรียบมากกว่าการทดสอบ ดังนี้

“สถานการณ์ที่จำลองและกำหนดการสอบไม่สามารถวัดพัฒนาการเด็กได้แม่นยำ แต่การสังเกตเด็กระยะยาวในแต่ละช่วงที่เด็กทำกิจกรรมต่างๆ ในกิจวัตรประจำวัน จะให้ภาพแต่ละด้านของเด็กได้อย่าง

ชัดเจน แม่นยำ เด็กส่วนมากจะไม่สามารถแสดงออกได้ดีในสถานการณ์ที่ต้องการให้ตอบคำถามที่กำหนดตายตัว หรือให้ทำงานที่กำหนดให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีเหตุผลอีกหลายประการ เช่น เด็กอาจเกิดความอายในสถานการณ์แปลกใหม่ อาจเบื่อ ไม่เต็มใจ ไม่ร่วมมือในการดำเนินการ หรืออาจเหนื่อย เศร้าเสียใจ หรืออาจป่วยในวันที่สอบ และอาจไม่คุ้นเคยหรือไม่เป็นกันเองกับผู้ดำเนินการสอบ เมื่อเด็กทำข้อสอบไม่ได้ดีเนื่องจากเหตุผลข้างต้น ผลการสอบที่ไม่แม่นยำพอย่อมทำให้ครูวางแผนการสอนที่ไม่เหมาะสม”

ผู้ที่ทำงานในโปรแกรมการศึกษาปฐมวัยจะทราบกันดีว่าเด็กที่มาอยู่กับครูนั้นมีความสามารถ มีประสบการณ์ และพื้นฐานอารมณ์ที่แตกต่างกัน สภาพแวดล้อมที่เด็กได้รับการเลี้ยงดูในรูปแบบที่มีคุณภาพจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ตามศักยภาพ การศึกษาปฐมวัยไม่ได้ทำให้เด็กเกิดผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ แต่เป็นการวางรากฐานที่มั่นคงให้กับเด็กมากกว่า ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องวัดทักษะวิชาการโดยการใช้แบบทดสอบก่อนเด็กเข้าเรียนชั้นประถมศึกษา

บรรณานุกรม

วรรณาท รักสกุลไทย “นวัตกรรมการและเทคโนโลยีทางการปฐมวัยศึกษา”
ประมวลสาระชุดวิชาหลักการและแนวคิดทางการปฐมวัยศึกษา
หน่วยที่ 11 บัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช, 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. **High/Scope Curriculum Paper** .Presented in
NAEYC Annual Conference 1997 in Dallas Texas,
U.S.A., 1997.

Schweinhart, L.J. **A School Administrator’s Guide to Early Childhood Program** . Ypsilanti: High/Scope Press, 1998.

Weikart, D.P., Ann S. Epstein, Larry J. Schweinhart, and J.
Terry Bond. **The Ypsilanti PreschoolCurriculum
Demonstrationn Project : Preschool Years and
Longitudinal Results**. Ypsilanti : High/Scope Press, 1978

โครงการวิจัยและพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย (3-5 ปี)

สถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย (สศป.)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

ที่ปรึกษา ดร. รุ่ง แก้วแดง
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
ดร. สายสุรี จุติกุล
ที่ปรึกษาสถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
รศ.ดร.ภรณ์ คุรุรัตน์
ที่ปรึกษาโครงการวิจัยและพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย (3-5 ปี)

คณะผู้เขียน 1. ผศ.ดร. พัชรี ผลโยธิน
2. ดร. วรนาท รักสกุลไทย
3. นางกาญจนา คงสวัสดิ์
4. นางภาวิณี แสนทวีสุข
5. นางสาวนฤมล เนียมหอม
6. นางสาวศิริประภา พงศ์ไทย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ สถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

นางทิพย์สุดา สุเมธเสนีย์	ผู้อำนวยการสถาบันฯ
นางอรุณศรี ละอองแก้ว	นักวิชาการศึกษา
นางจันทิมา พงษ์สมาน	นักวิชาการศึกษา
นางสาวสมพร พรหมดี	นักวิชาการศึกษา
นางสาวจิรา วงศ์เหลือง	เจ้าหน้าที่