ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

ครูปฐมวัยกับการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

Kindergarten Teachers and the Development of Decision-making Intelligence in Early Childhood

อนงค์นารถ ยิ้มช้าง*
Anongnat Yimchang
สุชานาฏ ไชยวรรณะ*
Suchanad chaiwanna
บัณฑิตา อินสมบัติ**
Bantita Insombat

Received : January 23, 2022
Revised : June 15, 2022
Accepted : July 8, 2022

บทคัดย่อ

ความฉลาดในการตัดสินใจ เป็นหนึ่งในพื้นฐานของทักษะการคิดที่เด็กปฐมวัยทุกคนควรมี เนื่องจากเป็นความสามารถในการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดและเป็นประโยชน์มากที่สุด เพื่อกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหาโดยเฉพาะสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างคับขันหรือเกิดอุบัติเหตุ หรืออุบัติภัย การที่จะเลือกกระทำการได้อย่างรวดเร็วต้องมีความฉลาดในการตัดสินใจ ซึ่งความฉลาดในการตัดสินใจต้องอาศัยการพัฒนาร่วมกับการทำงานของสมองหรือสมองส่วนหน้าที่เรียกกันว่า Executive Function (EF) ซึ่งเปรียบเสมือน CEO ของสมอง การส่งเสริมทักษะสมองจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการเสริมสร้างความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยตามแนวคิดทักษะสมอง EF เนื่องจากไม่สามารถเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนและส่งเสริมอย่างถูกวิธี ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจึงเป็นส่วนสำคัญในการเสริมสร้างความฉลาดในการตัดสินใจของเด็ก โดยการเน้นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย เน้นการให้เด็กได้เรียนผ่านประสบการณ์ตรง การลงมือทำ และเหตุการณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ Phenomenon based learning หรือที่เรียกว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน จึงเป็นแนวทางที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดีผ่าน

*อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
Lecturer of Early Childhood Education, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University
e-mail: E-mauy7925@hotmail.co.th
**อาจารย์ประจำสาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
Lecturer in Educational Measurement and Evaluation Department, Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

รูปแบบสื่อและนวัตกรรมเทคโนโลยีที่เหมาะกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน คำนึงถึงหลักการ การบูรณาการที่ไม่เน้นเนื้อหาหรือการท่องจำเพื่อให้เด็กปฐมวัยมีความฉลาดในการตัดสินใจที่เน้นการพัฒนาจิตสำนึก ได้แก่ การรับรู้ การยอมรับ และการปฏิบัติด้วยความเต็มใจ รวมไปถึงสามารถประยุกต์ใช้ในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ : ความฉลาด / การตัดสินใจ / เด็กปฐมวัย / สื่อและนวัตกรรม / ทักษะสมอง EF

ABSTRACT

Decision-making intelligence is one of the foundations of thinking skills every preschool child should possess. This is because it is the ability to choose the best and most beneficial option to take an action in the face of a particularly problematic situation, an emergency or an accident. To choose to act quickly requires decision-making intelligence. The decision-making intelligence must be developed in conjunction with the work of the brain or the frontal brain, known as the Executive Function (EF), which also refers as CEO of the brain. Enhancing brain skills is therefore essential in enhancing the decision-making intelligence of early childhood children under the EF Brain Skills concept, as it cannot occur naturally but depends on proper training and enhancing. Therefore, the management of learning experiences for early childhood is an important part in enhancing children's decision-making intelligence by emphasizing a variety of learning experiences which emphasizing on allowing children to learn through direct experience, take action, and events encountered in daily life. Thus, the Phenomenon-based learning experience is a method that can be used to develop the decision-making intelligence of early childhood through media and innovative technologies that are adapted to the changing todays' World. It takes into account the principles and integration that do not focus on content or memorization to enable early childhood making smart decisions which focus on the development of consciousness, awareness, acceptance, and willingness to act, including being able to apply appropriately used in each situation.

Keywords : Intelligence / Decision / Early Childhood / Media and Innovation / EF Brain Skills

บทนำ

ในปัจจุบันเด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงสังคมที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และเป็นยุคที่มีการขับเคลื่อนสังคมด้วยเทคโนโลยี Digital ที่พัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง ทำให้สื่อเทคโนโลยีการเรียนรู้ มีเข้ามาอย่างหลากหลายช่องทางหลายมิติ ดังนั้นเพื่อให้เด็กเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อภายใต้มิติแห่งความหลากหลาย

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

ด้านสื่อเทคโนโลยี และพัฒนาให้เด็กเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 มาตรฐานที่ 10 ตัวบ่งชี้ที่ 10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ เด็กวัยนี้จึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาในเรื่องของทักษะการคิด หรือทักษะในการตัดสินใจ โดยมีครูและ ผู้ปกครองเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพ ผ่านการประสานความร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ความฉลาดในการตัดสินใจ เป็นความสามารถในการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด เป็นประโยชน์มากที่สุด และเกิดความเสียหายน้อยที่สุด เพื่อกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยเฉพาะสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างคับขันหรือในสถานการณ์ที่เป็นอุบัติเหตุ หรืออุบัติภัย การที่จะเลือกกระทำการได้อย่างรวดเร็วต้องมีความฉลาดในการตัดสินใจ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับทักษะทางสมอง ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่สมองพัฒนาสูงสุด โดยเฉพาะสมองส่วนหน้าหรือที่เรียกกันว่า Executive Function (EF) ซึ่งเปรียบเสมือน CEO ของสมอง การส่งเสริมทักษะสมองจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง การเสริมสร้างความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยตามแนวคิดทักษะสมอง EF จึงมีความสำคัญที่จะสร้างเกราะป้องภัยอุบัติต่างๆ ของเด็กปฐมวัย ไม่ใช่เพียงอุบัติภัยบนท้องถนน แต่ครอบคลุมถึงอุบัติภัยต่างๆ ที่เกิดรอบตัวเด็ก ทั้งการถูกทิ้งในรถตู้ การถูกเพื่อนหรือรุ่นพี่กลั่นแกล้ง อุบัติเหตุทางน้ำ หรืออุบัติภัยเมื่อต้องถูกทิ้งให้อยู่ตามลำพังในบ้าน ในสวนสาธารณะ ในโรงเรียน หรือในห้างสรรพสินค้า ฉะนั้นสถานศึกษาควรจัดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อฝึกทักษะกระบวนการคิด การตัดสินใจ โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น การคิดเป็นความสามารถของสมองที่ประมวลข้อมูลที่ได้จากการรับรู้มาสร้างเป็นองค์ความรู้ในตน ซึ่งสามารถพัฒนาขึ้นได้ตั้งแต่วัยเรียน “กระบวนการคิด” จึงเป็นสิ่งที่โรงเรียนต้องจัดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้น เช่นเดียวกับการศึกษาปฐมวัยซึ่งปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดใน “หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560” การสอนให้คิดเป็นวิธีแห่งปัญญา เป็นกระบวนการแก้ปัญหาเพื่อหาสาเหตุของปัญหา ซึ่งการเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัยคือการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ Learning by Doing รวมถึงต้องอาศัยสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เด็กต้องพบเจอในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กสามารถซึมซับได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon based learning เป็นอีกหนึ่งวิธีการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับการพัฒนาทักษะสมอง EF เพื่อพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

ความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

การตัดสินใจ (Decision-making) ของเด็กปฐมวัยเป็นความสามารถในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดระหว่างทางเลือกที่เป็นไปได้ (Serpil Pekdogan, 2016; Simons, 1997) ทั้งในสถานการณ์ปัญหาหรือสถานการณ์ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย การตัดสินใจมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาเป็นความสามารถทางสมองที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงเหตุผล Howard Gardner (2013) ได้อธิบายว่ามนุษย์มีสติปัญญาหรือความฉลาด (Intelligence) หลายด้านและแต่ละด้านมีความสำคัญอย่างเท่าเทียมกัน จึงกล่าวได้ว่าความสามารถในการตัดสินใจ (Decision-making Ability) เป็นความฉลาดหรือความสามารถทางสถิติปัญญาในการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด เป็นประโยชน์มากที่สุด และเกิดความเสียหายน้อยที่สุด เพื่อกระทำการสิ่ง

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

ใดสิ่งหนึ่งเมื่อเผชิญสถานการณ์ปัญหา ซึ่งมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับโครงสร้างการทำงานของสมองตามแนวคิดทักษะทางสมอง ประกอบด้วยลักษณะการตัดสินใจ 3 ประเภท ได้แก่ 1) การตัดสินใจอย่างรวดเร็วเป็นธรรมชาติเป็น ความสามารถในการเลือกที่จะพูดหรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างเหมาะสมจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับจนสามารถแสดงพฤติกรรมอย่างรวดเร็วเป็นธรรมชาติ (Raymond, L.C. & Sally J. Zepeda, 1999) 2) การตัดสินใจจากการวิเคราะห์ เป็นความสามารถในการตัดสินใจลงข้อสรุปจากข้อมูลหรือสภาพแวดล้อม (Janis E. Jacobs & Paul A. Klaczynski, 2002) รวมถึงการคาดการณ์เหตุการณ์โดยสามารถระบุเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้จากสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ในขณะนั้น และ 3) การตัดสินใจหลีกเลี่ยงสถานการณ์ เป็นความสามารถในการตัดสินใจที่จะหลีกเลี่ยงในสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย (Miltenberger, G.R. 2008; Himle, et al. 2004) โดยการหยุดการกระทำแก้ไขเปลี่ยนแปลงการกระทำ หรือบอกผู้อื่นไม่ให้กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อาจมีอันตรายเกิดขึ้นได้

สอดคล้องกับหลักการพัฒนาสมอง EF ของ Harnmethee, et al. (2018, Pp.42-48) ที่ได้จัดการความรู้และแยกแยะ Executive Function (EF) เป็น 9 ด้านโดยจัดเป็น 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่

กลุ่มทักษะพื้นฐาน

1. ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) คือ ความสามารถของสมองที่ใช้ในการจำข้อมูล จัดระบบและหยิบใช้ข้อมูลต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ต่างๆ ที่หลากหลายจะถูกเก็บรักษาอยู่ในสมอง working memory จะปลุกให้ข้อมูลเคลื่อนไหว แล้วเลือกข้อมูลชิ้นที่เหมาะสมนำออกมาใช้ ช่วยให้เราจำข้อมูลได้หลายต่อหลายเรื่องในเวลาเดียวกัน

2. การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ความสามารถที่เราใช้ในการควบคุมกลั่นกรองความคิดและแรงอยากต่าง ๆ จนเราสามารถต้านหรือขับยั้งสิ่งยั่วยุ ความว้าวุ่น หรือนิสัยความเคยชินต่างๆ แล้วหยุดคิดก่อนที่จะทำ Inhibitory Control ทำให้เราสามารถคัดเลือก มีความจดจ่อรักษาระดับความใส่ใจ จัดลำดับความสำคัญ และกำกับการกระทำ

3. การยืดหยุ่นความคิด (Shifting Cognitive Flexibility) คือ ความสามารถที่จะ "เปลี่ยนเกียร์" ให้อยู่ในจังหวะที่เหมาะสม ปรับตัวเข้ากับข้อเรียกร้องของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นเวลาเปลี่ยนลำดับความสำคัญเปลี่ยน หรือเป้าหมายเปลี่ยน ช่วยให้เราสามารถปรับประยุกต์กติกาเดิมหรือที่คุ้นเคยไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่าง

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

4. การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) คือ ความสามารถในรักษาความตื่นตัว รักษาความสนใจให้อยู่ทิศทางที่ควร เพื่อให้ตนเองบรรลุสิ่งที่ต้องการจะทำให้สำเร็จด้วยความจดจ่อ มีสติรู้ตัวต่อเนื่องในระยะเวลาที่เหมาะสม ตามสมควรของวัยและความยากง่ายต่อภารกิจนั้น ๆ

5. การควบคุมคารมณ์ (Emotional Control) คือ ความสามารถในการจัดการอารมณ์ของตนเอง ตระหนักรู้ว่าตนเองกำลังอยู่ในภาวะอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรมได้เหมาะสม

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

6. การติดตามประเมินตนเอง (Self-Monitoring) คือ ความสามารถในการตรวจสอบความรู้สึก ความคิด หรือการกระทำของตนเองทั้งในระหว่างการทำงาน หรือหลังจากทำงานเสร็จเพื่อให้มั่นใจว่าจะนำไปสู่ผลดีต่อเป้าหมายที่วางไว้

กลุ่มทักษะปฏิบัติ

7. การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามาถในการคิดไตร่ตรอง ตัดสินใจ ทำสิ่งต่าง ๆ และนำไปสู่การลงมือปฏิบัติให้เกิดผล

8. การวางแผนและจัดการทำงานให้สำเร็จ (Planning and Organizing) คือ ความสามารถในปฏิบัติที่เริ่มตั้งแต่ การวางแผนที่จะต้องนำส่วนประกอบสำคัญต่าง ๆ มาเชื่อมต่อกัน เช่น การตั้งเป้าหมาย การเห็นภาพรวมทั้งหมดของงาน การกำหนดกิจกรรม ฯลฯ เป็นการนำความคาดหวังที่มีต่อเหตุการณ์ในอนาคตมาทำให้เป็นรูปธรรม วางเป้าหมายแล้วก็จัดวางขั้นตอนไว้ล่วงหน้ามีการจินตนาการ แล้วจัดทำเป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายต่อไป

9. การมุ่งเป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) คือ ความพากเพียรเพื่อบรรลุเป้าหมายและจดจำข้อมูลนี้ไว้ในใจตลอดเวลาที่ทำงานตามแผนนั้นจนกว่าจะบรรลุ ซึ่งรวมถึงความใส่ใจในเรื่องเวลา (Sense of Time) กับความสามารถในการสร้างแจงจูงใจให้ตนเอง และติดตามความก้าวหน้าของเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง นั่นคือ เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว จะมุ่งมั่น อดทนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ไม่ว่าจะมีอุปสรรคใดๆ ก็พร้อมจะฝ่าฟันจนสำเร็จ

จากการศึกษาองค์ประกอบของทักษะสมอง EF ผู้เขียนได้สังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะสมอง EF ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความฉลาดในการคิดตัดสินใจของเด็ก ดังนี้ 1) ความจำเพื่อใช้งาน 2) การยั้งคิดไตร่ตรอง 3) การยืดหยุ่นความคิด 4) การติดตามประเมินตนเอง และ 5) การริเริ่มและลงมือทำ

โดยผู้เขียนได้สังเคราะห์ทักษะสมอง EF และยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย เพื่อเชื่อมโยงไปที่ความฉลาดในการคิดตัดสินใจ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลำดับขั้นของการคิดและทักษะสมอง EF

ทักษะสมอง EF	เหตุการณ์	ความฉลาดในการตัดสินใจ
1) ความจำเพื่อใช้งาน	น้องต่อกำลังนั่งซ้อนมอเตอร์ไซค์กลับบ้าน แต่นึกถึงสิ่งที่คุณครูสอนเกี่ยวกับการสวมหมวกนิรภัย อย่างถูกวิธีและปลอดภัย น้องต่อจึงนำหมวกนิรภัยมาสวมให้เรียบร้อยและจึงนั่งซ้อนมอเตอร์ไซด์กลับไป	- การตัดสินใจอย่างรวดเร็วเป็นธรรมชาติ
2) การยั้งคิดไตร่ตรอง	น้องต้นข้าวติดอยู่ในห้องน้ำ เปิดประตูไม่ออก จึงคิดหาวิธี โดยตะโกนเรียกคนที่อยู่ภายนอกให้มาช่วยเปิดประตูให้	- การตัดสินใจจากการวิเคราะห์

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ทักษะสมอง EF	เหตุการณ์	ความฉลาดในการตัดสินใจ
3) การยืดหยุ่นความคิด	น้องวิทย์กำลังเดินกลับบ้านกับผู้ปกครองแต่สะพานลอยที่ข้ามหน้าโรงเรียนชำรุด ทำให้เดินข้ามไม่ได้ จึงคิดหาวิธีด้วยการเดินข้ามทาง ม้าลายตามกฎจราจร	- การตัดสินใจจากการวิเคราะห์
4) การติดตามประเมินตนเอง	น้องแต้มกำลังเดินเข้าซอยเพื่อกลับบ้าน แต่ข้างหน้ามีสุนัขตัวใหญ่ 3 ตัวยืนขวาง เด็กจึงตัดสินใจว่าหากเราเดินไปอาจจะถูกสุนัขกัดได้ ควรเลี่ยงไปเดินเส้นทางอื่นจะดีกว่า	- การตัดสินใจหลีกเลี่ยงสถานการณ์
5) การริเริ่มและลงมือทำ	น้องไนท์นั่งคาร์ซีททุกครั้งเมื่อเดินทางด้วยรถยนต์ เพราะคุณครูสอนมาว่าหากไม่นั่งบนคาร์ซีท เมื่อเกิดอุบัติเหตุอาจจะกระเด็นออกนอกรถได้	- การตัดสินใจหลีกเลี่ยงสถานการณ์

หลักการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ช่างคิด ช่างถาม ช่างสงสัย ช่างจดจำ และเป็นช่วงที่สติปัญญากำลังพัฒนาสูงสุด เด็กวัย 0-6 ปี ถือว่าเป็นวัยวิกฤต (critical age) ที่เซลล์สมองจะมีการขยายตัวและเจริญเติบโตมากที่สุด จึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมฝึกคิดเพื่อเป็นการกระตุ้นทางสติปัญญา การเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรงและส่งเสริมประสบการณ์ด้วยการใช้สื่อที่เป็นรูปธรรม สอดคล้องกับทฤษฎีวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984, pp.27-49) เรียกว่ากระบวนการเรียนรู้และการปรับตัวของบุคคล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนที่เป็นวงจรต่อเนื่องกัน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ปรากฏการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมและรับรู้ประสบการณ์ต่างๆ เน้นการใช้ความรู้สึก และยึดถือสิ่งที่เกิดขึ้นจริงตามที่ตนเคยประสบในขณะนั้น

ขั้นที่ 2 การไตร่ตรอง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนมุ่งที่จะสร้างความเข้าใจความหมายของประสบการณ์ที่ได้รับโดยการสังเกตอย่างรอบคอบเพื่อการไตร่ตรองพิจารณา

ขั้นที่ 3 การสรุปเป็นหลักการนามธรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนใช้เหตุผลและใช้ความคิดในการสรุปรวบยอดเป็นหลักการต่างๆ

ขั้นที่ 4 การทดลองปฏิบัติจริง เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเอาความเข้าใจที่สรุปได้ในขั้นที่ 3 ไปทดลองปฏิบัติจริง เพื่อทดสอบว่าถูกต้องหรือขั้นตอนนี้เน้นที่การประยุกต์ใช้

จากทฤษฎี Kolb ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนแต่ละคนจะเน้นในขั้นต่าง ๆ แตกต่างกัน ทำให้มีการใช้ขั้นต่างๆ ในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน บางคนเน้นที่ขั้นที่ 1 บางคนเน้นขั้นที่ 2 บางคนเน้นขั้นที่ 3 และบางคนเน้นขั้นที่ 4 แนวความคิดจากทฤษฎีดังกล่าว Kolb ได้นำมาจำแนกผู้เรียนเป็น 4 แบบดังนี้

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

1. แบบคิดอเนกนัย หรือ Divergers หมายถึง รูปแบบการเรียนที่เน้นการเรียนรู้ขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 เป็นแบบที่ผู้เรียนมีความสามารถในการรับรู้ และการสร้างจินตนาการต่าง ๆ ขึ้นเอง สามารถไตร่ตรองจนมองเห็นภาพโดยรวม ผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนแบบนี้จะทำงานได้ดีในสถานการณ์ที่ต้องการความคิดหลากหลาย เช่น การระดมสมอง

2. แบบดูดซึม หรือ Assimilators หมายถึง รูปแบบการเรียนที่เน้นความรู้ขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 เป็นรูปแบบที่ผู้เรียนมีความสามารถในการสรุปหลักการหรือกฎเกณฑ์ ผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนแบบนี้มักสนใจในหลักการที่เป็นนามธรรมมากกว่าแต่ไม่ชอบการลงมือปฏิบัติและมักไม่คำนึงถึงการนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้

3. แบบคิดเอกนัย หรือ Convergers หมายถึง รูปแบบการเรียนที่เน้นขั้นตอนการเรียนรู้ขั้นที่ 3 และการเรียนรู้ขั้นที่ 4 เป็นรูปแบบการเรียนที่ผู้เรียนมีความสามารถในการนำแนวคิดที่เป็นนามธรรมไปใช้ในการปฏิบัติ ผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนแบบนี้สามารถสรุปวิธีที่ถูกต้องที่สุดเพียงวิธีเดียวที่จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้ ไม่ชอบใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหาแต่ใช้เหตุผล ชอบทำงานกับวัตถุมากกว่าทำงานกับคน มักมีความสนใจเฉพาะเจาะจงในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และมีความเชี่ยวชาญในสิ่งนั้น

4. แบบปรับปรุง หรือ Accommodators หมายถึง รูปแบบการเรียนที่เน้นขั้นตอนการเรียนรู้ขั้นที่ 4 และขั้นที่ 1 ผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนแบบนี้จะชอบลงมือปฏิบัติ ชอบทดลอง และจะทำงานได้ดีในสถานการณ์ที่จะต้องใช้การปรับตัว มีแนวโน้มจะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการที่ตนนึกคิดขึ้นเองในลักษณะที่ชอบลองผิดลองถูก และทำงานร่วมกับผู้อื่น

สรุปการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย ควรสนับสนุนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับความแตกต่างของบุคคล มีทั้งการร่วมระดมสมองในการคิด การทดลอง การลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เด็กสามารถค้นพบวิธีคิด ตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และทันท่วงที ครูจึงต้องมีกระบวนการในการพัฒนาที่ตอบสนองการเรียนรู้ของเด็กได้ดี อาทิเช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการเป็นฐาน เป็นต้น

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

ความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็วในช่วงที่เด็กอายุ 3-6 ปี โดยสามารถพัฒนาได้ด้วยกระบวนการเรียนรู้หลายรูปแบบ ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน (Phenomenon based learning) เป็นอีกหนึ่งวิธีการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

Silander (2015) ให้ความหมายของ "ปรากฏการณ์" ว่าเป็นสิ่งที่เป็นสภาพจริงของการสังเกต เป็นกรอบแนวคิดที่เป็นระบบของสิ่งที่ได้เรียนรู้ เป็นกรอบการเปรียบเทียบของสิ่งที่เรียนรู้ และเป็นแรงจูงใจสำหรับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งที่เรียนรู้ ฉะนั้นการนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงแบบองค์รวมถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ โดยปรากฏการณ์ที่นำมาศึกษาจะต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในบริบทที่แท้จริงของ

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

ผู้เรียน ซึ่งข้อมูลและทักษะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจะได้รับจากการศึกษาโดยข้ามพรมแดนระหว่างวิชาต่าง ๆ ภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกัน

Symeonidis & Schwarz (2016) กล่าวว่า แนวคิดการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่นำมาใช้ในการสอนและการเรียนรู้ เป็นการทำให้ขอบเขตของการสอนแบบรายวิชาหายไปและนำไปสู่การสำรวจในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษา ซึ่งการข้ามศาสตร์สามารถช่วยให้เห็นความเกี่ยวข้องและความเข้าใจของธรรมชาติของปรากฏการณ์จากมุมมองที่หลากหลาย เป็นไปไม่ได้ที่จะเข้าใจปรากฏการณ์โดยตรงได้อย่างครบถ้วนในทันที โดยการเข้าใจปรากฏการณ์นั้นใช้ความรู้สึกสัมผัสเป็นความซับซ้อนของกระบวนการเรียนรู้

Mahawijit (2560) กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้ในกลุ่มพหุวิทยาแบบ Topical learning (Topic-based Learning) และ Thematic Learning (Theme-based Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาหัวข้อหรือหัวเรื่องแบบองค์รวมมากกว่าแบ่งแยกเป็นรายวิชาเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และสร้างทักษะการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ประกอบด้วย มิติที่เกี่ยวข้องกัน 5 ประการ (Silander, 2015) ที่แสดงลักษณะสำคัญการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดนี้ ประกอบด้วย

1. ความเป็นองค์รวม (Holisticity) การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multi Disciplinarity) ของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยไม่แบ่งเป็นรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาโดยทั่วไป ให้ความสำคัญกับการสำรวจผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นระบบด้วยความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง

2. สภาพจริง (Authenticity) การใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุที่จำเป็นในสถานการณ์ของโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของผู้เรียนและที่มีความสำคัญกับชุมชน ทฤษฎีและข้อมูลมีคุณค่าโดยทันทีเมื่อได้ใช้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาชีพจากหลากหลายสาขาวิชาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งการเรียนรู้ และผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการปฏิบัติด้วยความเชี่ยวชาญอย่างแท้จริง สภาพแวดล้อม
ที่แท้จริงเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงว่าเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แท้จริงมากกว่าในชั้นเรียนปกติ

3. บริบท (Contextuality) การเรียนรู้ปรากฏการณ์จากสิ่งที่เป็นระบบ ซึ่งมีความหมายในบริบทและฉากอย่างเป็นธรรมชาติ โดยปรากฏการณ์ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ แต่ค่อนข้างไม่ชัดเจนและคลุมเครือเมื่อผู้เรียนได้สังเกตในบริบทที่กว้างขึ้นกว่าบริบทของตนเอง

4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Inquiry learning) ในการเรียนรู้นั้นผู้เรียนตั้งคำถามของแต่ละคนด้วยตนเองและร่วมกันสร้างความรู้ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้

5. กระบวนการเรียนรู้ (learning Process) เป็นกระบวนการที่มุ่งมั่นในการพัฒนาสมมติฐานและทฤษฎีที่ใช้ในการเรียนรู้ ภาระงานการเรียนรู้ การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และให้แนวทางแก่ผู้เรียนส่งผลให้ผู้เรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ จนไปถึงการที่ผู้เรียนสามารถวางแผนกระบวนการ

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

เรียนรู้ โดยการสร้างภาระงานการเรียนรู้ของตนเองและใช้เครื่องมือต่างๆ ในการคิด ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างทันท่วงที

จะเห็นได้ว่ามิติทั้ง 5 ที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม นำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเพื่อสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงได้ โดยขั้นตอน/กระบวนการสอน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน (เหตุการณ์จากประสบการเดิม / สถานการณ์จำลอง)

ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดปัญหา/การตั้งคำถามกับเหตุการณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นการค้นหาคำตอบ/เรียนรู้ร่วมกัน

-วางแผนกับเหตุการณ์

-สืบค้นข้อมูล/แลกเปลี่ยนประสบการณ์ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือบุคคลอื่นๆ

-เสนอวิธีการแก้ปัญหา ปัญหาเดียวอาจได้หลากหลายวิธี

ขั้นที่ 4 ขั้นการนำเสนอ

-นำเสนอวิธีการหรือคำตอบในรูปแบบของตนเอง

-ทดลองหรือลงมือปฏิบัติในคำตอบของตนเอง

-แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อดูความเป็นไปได้ของคำตอบ

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินผล

- นำเสนอบทสรุปหรือวิธีการที่ตนเองคิดขึ้นจากสถานการณ์
- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและดูความเป็นไปได้หรือแนวทางการตัดสินใจที่หลากหลาย

ตัวอย่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
เพื่อพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย

กระบวนการ		
ขั้นตอน	**รายละเอียด / คำแนะนำ**	**สื่อที่ใช้**
ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเหตุการณ์ ดูภาพบุคคลที่ขับขี่ (สวมหมวกนิรภัย/ ไม่สวมหมวกนิรภัย)	1. เด็กสังเกตภาพ 2 ภาพ ระหว่างคนขับขี่สวมหมวกนิรภัย กับคนขับขี่ที่ไม่สวมหมวกนิรภัย 2. เด็กสังเกตภาพอุบัติเหตุที่เกิดจากการไม่สวมหมวกนิรภัย	1. ภาพ คนขับขี่สวมหมวกนิรภัย 2. ภาพ คนขับขี่ไม่สวมหมวกนิรภัย 3. ภาพอุบัติเหตุ

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

กระบวนการ		
ขั้นตอน	**รายละเอียด / คำแนะนำ**	**สื่อที่ใช้**
ขั้นที่ 2 ตั้งคำถามเพื่อกำหนดปัญหา/คำถาม และร่วมกันสนทนา	- ขั้นตอนการสวมหมวกนิรภัยที่ถูกต้องมีอะไรบ้าง ใครสามารถออกมาสาธิตขั้นตอนการสวมหมวกนิรภัยหน้าชั้นเรียนบ้างคะ (ขออาสาสมัครเพื่อสาธิต) โดยให้เด็กสังเกตการสวมหมวกนิรภัยของเพื่อนว่าเป็นการสวมหมวกนิรภัยที่ถูกต้องหรือไม่ และชมเชยเพื่อนด้วยการปรบมือ จากนั้นให้เด็กที่อยากลองสวมหมวกนิรภัย ออกมาลองใส่ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้เด็กๆ เกิดความชื่นชอบในการสวมหมวกนิรภัย	1. หมวกนิรภัยของจริง
	2. เด็กและครูร่วมกันกำหนดปัญหาหรือข้อสรุปที่อยากรู้ โดยครูเป็นผู้จดบันทึกในประเด็น ดังนี้ - เด็กๆ สนใจอยากศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการสวมหมวกนิรภัย และอุบัติเหตุที่เกิดจากการไม่สวมหมวกนิรภัยในเรื่องใดบ้างคะ(เช่น หมวกนิรภัยมีประโยชน์อย่างไร) การเลือกหมวกนิรภัยที่ถูกต้องมีอะไรบ้าง 3. วิธีการสวมหมวกนิรภัยที่ถูกต้อง 4. ก่อนจะนั่งรถมอเตอร์ไซด์ เราควรมีวิธีคิดและตัดสินใจอย่างไรบ้าง เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ	
ขั้นที่ 3 ขั้นค้นหาคำตอบ ใช้กิจกรรมระดมความคิดเพื่อใช้ในการหาข้อมูล	กิจกรรมการทดลอง “ปล่อยรถตกเขา” 1. เด็กสังเกตอุปกรณ์ในการทดลอง ได้แก่ หุ่นจำลองคนสวมหมวกนิรภัย และคนไม่สวมหมวกนิรภัย , ภูเขาจำลอง , ถาดรองน้ำ , สีผสมอาหารสีแดง , น้ำ 2. แบ่งกลุ่ม 5-6 คน ต่อกลุ่ม เพื่อทดลอง การขี่มอเตอร์ไซค์ลงจากภูเขา 3. เทสีผสมอาหาร ลงในน้ำ คนให้เข้ากัน จากนั้นเทน้ำสีแดงลงถาด และวางภูเขาตรงกลางถาด 4. เริ่มการทดลอง โดยให้เด็กแต่ละกลุ่มลองปล่อยหุ่นจำลองคนสวมหมวกนิรภัย และคนไม่สวมหมวกนิรภัยลงจากเขา แล้วสังเกตความแตกต่าง ซึ่งเด็กๆ จะเห็นว่าหุ่นที่สวมหมวกนิรภัยเมื่อตกลงจากเขาสีแดงจะ เลอะที่หมวกเท่านั้น ส่วนหุ่นที่ไม่สวมหมวกนิรภัยจะเลอะสีแดงทั้งศีรษะ	อุปกรณ์การทดลอง “ปล่อยรถตกเขา” ได้แก่ - หุ่นจำลองคนสวมหมวกนิรภัย และคนไม่สวมหมวกนิรภัย - ภูเขาจำลอง - ถาดรองน้ำ - สีผสมอาหารสีแดง - น้ำ

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

กระบวนการ		
ขั้นตอน	**รายละเอียด / คำแนะนำ**	**สื่อที่ใช้**
	5. เด็กแต่ละกลุ่มสนทนาและสรุปการทดลอง โดยคุณครูช่วยอธิบายผลการทดลอง เพื่อเปรียบเทียบคนที่เกิดอุบัติเหตุว่า คนที่สวมหมวกนิรภัยจะเกิดอันตรายได้น้อยกว่าคนที่ไม่สวมหมวกนิรภัย	
ขั้นที่ 4 ขั้นการนำเสนอจากการสืบค้น	1. ครูให้แต่ละเด็กแต่ละคน/กลุ่ม บันทึกข้อมูล คำตอบที่ตนเองได้ไปทำกิจกรรม หรือสืบค้นมา ได้แก่ - วาดภาพผลสรุปจากการทดลอง“ปล่อยรถตกเขา” ระหว่างหุ่นจำลองคนสวมหมวกนิรภัย และคนไม่สวมหมวกนิรภัยลงจากเขา ว่ามีลักษณ์เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 2. เด็กแต่ละคน หรือแต่ละกลุ่มนำเสนอกิจกรรมที่ได้สืบค้น โดยการเล่าเรื่องเกี่ยวกับแหล่งข้อมูล/กิจกรรมที่ได้ไปสืบค้น วิธีการบันทึก และผลที่ได้จากการสืบค้น	
ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป สรุปจากคำถามที่ตั้งไว้ และทำแผนภาพสรุปความรู้ร่วมกัน	1. เด็กและครูร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับในรูปแบบแผนภูมิภาพ (Mind Mapping) - ความสำคัญและประโยชน์ของการสวมหมวกนิรภัยมีอะไรบ้าง - วิธีการสวมหมวกนิรภัยอย่างถูกต้องมีกี่วิธี 2. เด็กเล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับขั้นตอนการสวมหมวกนิรภัย และตรวจสอบความถูกต้อง	- กระดาษบรู๊ฟ สำหรับเขียนแผนภูมิภาพ - เกมเรียงลำดับภาพ

เห็นได้ว่าบทบาทของครูปฐมวัยในชั้นเรียน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเริ่มต้นด้วยการเลือกเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน จากนั้นเด็กและครูร่วมกันกำหนดปัญหา/การตั้งคำถามกับเหตุการณ์ เริ่มการค้นหาคำตอบ/เรียนรู้ร่วมกัน แล้วนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ ขั้นสุดท้ายคือ ร่วมกันสรุปและประเมินผล การประเมินเปรียบเสมือนกับเครื่องมือในการวิเคราะห์ตนเองของผู้เรียน ซึ่งคุณครูสามารถสังเกต รับฟัง การนำเสนอ และการประเมินของเด็กๆ เพื่อดูว่าเด็กสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองหรือไม่ รวมถึงสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้หรือไม่ เป็นการตัดสินใจที่ดีไหม จากนั้นคุณครูสามารถแนะนำ และเชื่อมโยงให้เด็กเข้าใจในปราฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้ โดยอาจจะให้เด็กเรียนรู้เพิ่มเติมจากกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นบทบาทสมมติตามสถานการณ์ การใช้สถานการณ์จำลอง หรือการใช้สื่อเทคโนโลยีมาเชื่อมโยงกับความเป็นจริงของแต่ละสถานการณ์ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ อาทิ อุบัติเหตุที่เกิดขึ้นจากการไม่นั่งคาร์ซีทของเด็กปฐมวัย เป็นต้น

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)



ภาพที่ 1 การจำลองเมื่อเด็กติดอยู่ในรถ ควรทำอย่างไร
https://www.khaosod.co.th/ monitor-news/news_1542014



ภาพที่ 2 วิทยากรมาให้ความรู้เรื่องการหนีไฟ ในโรงเรียนอนุบาล พร้อมให้เด็กทดลองวิธีการดับไฟอย่างถูกวิธี
https://www.facebook.com/bankunnu/photos/pcb.4397980173608483/4397969433609557

นอกจากนี้ สิ่งที่ควรคำนึงถึงในเรื่อง บทบาทของครูปฐมวัยกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ประสบการ์เป็นฐานนั้น ไม่ใช่แค่การถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่เด็ก แต่เป็นการช่วยพาเด็กนักเรียนให้มุ่งไปสู่เป้าหมาย ครูปฐมวัยจำเป็นต้องเข้าใจและศึกษาปรากฏการณ์ต่างๆ ร่วมกับเด็กนักเรียน สอนถึงวิธีตั้งคำถาม ซึ่งจะนำไปสู่ความน่าสนใจและเป็นโอกาสในการค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ

สรุป

ความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และดำเนินชีวิต ซึ่งการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยนั้น เด็กต้องมีทักษะสมอง EF ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ความจำเพื่อใช้งาน การยั้งคิดไตร่ตรอง การยืดหยุ่นความคิด การติดตามประเมินตนเอง การริเริ่มและลงมือทำ โดยครูปฐมวัย

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัย ได้แก่ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นเลือกเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดปัญหา/การตั้งคำถามกับเหตุการณ์ ขั้นที่ 3 ขั้นการค้นหาคำตอบ/เรียนรู้ร่วมกัน ขั้นที่ 4 ขั้นการนำเสนอ และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินผล

ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยผ่านกระบวนการการจัดประสบการณ์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีส่วนพัฒนาทักษะสมอง EF ของเด็กและส่งผลให้เด็กเกิดความฉลาดในการตัดสินใจทั้งสามด้าน ได้แก่ การตัดสินใจอย่างรวดเร็วเป็นธรรมชาติ เด็กจะแสดงออกโดยการเลือกที่จะพูดหรือทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างเหมาะสมจากการเรียนรู้ การตัดสินใจจากการวิเคราะห์ เด็กจะแสดงออกโดยการตัดสินใจลงข้อสรุปจากข้อมูลหรือสภาพแวดล้อมรวมถึงการคาดเดาเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสมและ สุดท้ายการตัดสินใจหลีกเลี่ยงสถานการณ์ เด็กจะแสดงออกถึงการตัดสินใจหลีกเลี่ยงสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัยโดยการหยุดกระทำแก้ไขเปลี่ยนแปลงการกระทำที่ก่อให้เกิดอันตรายได้อย่างเหมาะสม การสร้างความฉลาดในการตัดสินใจของเด็กปฐมวัยจะส่งผลในระยะยาวทำให้เด็กสามารถ เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ และนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างปลอดภัยและทันต่อสถานการณ์ทั้งสถานการณ์ฉุกเฉินที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้ รวมถึงส่งผลให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

References

Barth, R.P. (1992). Child sexual abuse prevention: Research review and recommendations. **Social Work Research and Abstracts, 28**(4), 6-15.

Center on the Developing Child. (2015). **Activities Guide : Enhancing and Practicing ExecutiveFunction Skills with Children from Infancy to Adolescence**. [Online]. Available : https://developingchild.harvard.edu [2022, Mach 1].

Gardner, H. (2013). **Frequently asked questions—Multiple intelligences and related educational topics**. [Online]. Available : https://www.wtc.ie/images/pdf/Multiple_Intelligence/mi15.pdf [2022, Mach 22].

Himle, M.B. Miltenberger, R.G., Flessner, C. & Gatheridge, B. (2004). Teaching Safety Skills to Children to prevent gun Play. **Journal of Applied Behavior Analysis, 37**(1), 1-9.

Jackson, K. & Caffarela, R.S. (1994). **Experiential learning: a new approach**. San Francisco: Jossy-Bass.

Janis E. Jacobs & Paul A. Klaczynski. (2002). The development of judgment and Decision-making During Childhood and Adolescence. **Current Directions in Psychological Science, 11**(4), 145-149.

Kolb, D.A. (1984). **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development**. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.

Vol.29 No.3 July - September 2023 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

Kolb, D.A., Rubin, I.M. & Osland, J. (1991). **Individual and organizational learning** Organizational Behavior: an experiential approach, New Jersey, Prentice Hall, 58-60.

Worapipat, K. (2012). **Problem-based learning**. [Online]. Available : https://www.mediathailand.org/2012/05/blog-post_9778.html [2022, Mach 22]. [In Thai]

Mattila, P. & Silander, P. (2015). **How to create the school of the future: revolutionary thinking and design from Finland**. Finland : Multprint, Oulu.

Miltenberger, G.R. (2008). Teaching Safety Skills to Children: Prevention of Firearm Injury as an Exemplar of Best Practice in Assessment, Training, and Generalization of Safety Skill. **Teaching Safety Skills to Children, 1**(1), 30-36.

Ministry of Education, Royal Thai Government. (2017). **Early Childhood Curriculum B.E. 2560 (A.D.2017)**. The Federation of Savings and Credit Cooperatives of Bangkok Limited Printing Press, Bangkok. [In Thai]

Newby, Northridge, Rooney, Norrie, Dargiel. (1999). **Comparison of the short-term effects of candoxatril, an orally activeneutral endopeptidase inhibitor, and frusemide in the treatment of patients with chronic heart failure**. NCBINational Center for Biotechnology.

Mahawijit, P. (2017). **Phenomena Learning from Finland**. Bangkok : Bookscape. [In Thai]

Chaichaowarat, R. (2022). **Phenomenon-Based Learning**. [Online]. Available : https://thepotential.org/knowledge/phenomenon-based-learning/ [2022, April 11]. [In Thai]

Raymond, L.C. & Sally J. Zepeda. (1999). Decision-making Assessment : Improving Principal Performance. **International Journal Management, 13**(1), 6-13. [In Thai]

Silander, P. (2015). **Phenomenon-based learning**. [Online]. Available : http://www.phenomenaleducation.info/phenomenon-based-learning.html [2022, April 5].

Harnmethee, S., Pitaksinsuk, T. & Aramritthi, P. (2018). **Handbook for Developing Brain Skills (EF Executive Functions) for Early Childhood Teachers**. Bangkok : Ek Pimthai Co., Ltd. [In Thai]

Symeonidis, V. & Schwarz, J.F. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenology: The recent curriculum reform in Finland. **Forum OSwiatowe, 28**(2), 31-47. [In Thai]

ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม - กันยายน 2566 ISSN 2408-0845 (Print) ISSN 2651-1487 (Online)

Tissington, S. (2019). **Learning with and through phenomena: An explainer on phenomenon-based learning**. http://www.explainer on phenomenon-based learning.info.html [2022, April 17]. [In Thai]