

ทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง Early Childhood Thinking Skills by Storyline Approach

ชนิสรา ใจชัยภูมิ*

chanidsara_jai@hotmail.com

ปิยะพร ทองสิงห์**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องที่มีผลต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย และ 2) กำหนดรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยโรงเรียนอนุเทพพิสัย อายุ 4-5 ขวบ จำนวน 4 ห้องเรียน รวม 98 คน และเลือกแบบเจาะจงเพื่อเป็นกลุ่มเป้าหมาย 1 ห้องเรียน จำนวน 24 คน เครื่องมือในการวิจัย คือ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง และแบบทดสอบวัดทักษะการคิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยายด้วยค่าเฉลี่ย, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และสามารถกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็น PAR จากสัญลักษณ์ที่กำหนด สามารถอธิบายได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 P (Preparation) หมายถึง การเตรียมการดำเนินการจัดประสบการณ์ โดยการสร้างร่วมมือ (Participations) ระหว่างครู - ผู้ปกครอง โดยการระดมความคิดเห็นและจัดบันทึก และการวางแผน (Plan) เพื่อสรุปข้อมูลและวางแผนการดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ระยะที่ 2 A (Activity Based Learning) หมายถึง การเรียนรู้บนพื้นฐานการปฏิบัติ เพื่อสืบค้นข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ทั้งแบบรายบุคคล (Single Action) และแบบกลุ่ม (Group Action) ระยะที่ 3 R (Reflective Thinking) หมายถึง การสะท้อนความคิด ครูและเด็กร่วมกันนำข้อมูลมารวบรวมกันวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อสรุปองค์ความรู้ (Knowledge) โดยใช้เหตุผลทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดจากกิจกรรม และจัดเรียงข้อมูลและผลงาน (Portfolio) ที่แสดงถึงประสบการณ์การเรียนรู้ โดยนำเสนอ (Presentation)

คำสำคัญ : การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

Abstract

The objectives of this research were to 1) implement management learning experience for children and 2) to study the impaction using stories telling relevant to the children's thinking

* อาจารย์ประจำสาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

** ครู ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุเทพพิสัย

processes. The sample composed of early childhood 4-5 year old by purposive sampling. The instrument were story telling approach and pretest - posttest based and Thinking skills. The data was analyzed by mean and standard deviation. The research were 1) Thinking skill of early childhood after implementing story telling approach higher than before significant at .01. 2) The model learning process composed 3 steps as Step 1 P (Preparation) : 1) Participations and collaborations among teachers-parents on brain storming and recording information and 2) Planning : The process in which teachers complied and assimilated all the information regarding their work with children, operational learning experience. Step 2 A (Action based learning) can be defined as learning through information searching using various methods such as single action, group action in which objectives and assessment were determined by teachers. Step 3 R (Reflective thinking) means reflections of ideas in which information on knowledge sharing between teachers and children was analyzed to base on activities engaged. In addition, learning experience was incorporated into portfolios and 3 P (Presentation) was done.

Keywords : Storyline approach, thinking skills

บทนำ

ในปัจจุบันการขยายตัวของเศรษฐกิจมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเทคโนโลยีก็เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของสถาบันต่างๆ รวมทั้งสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาที่ไม่สามารถปฏิเสธการนำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย แต่ในขณะที่สังคมก็ต้องการทรัพยากรมนุษย์ที่เก่ง ดี มีสุข ซึ่งมีการวางแผนการพัฒนาในรูปแบบของหลักสูตรต่างๆ ทั้งแบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ จากทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นบุคคลที่เป็นพลเมืองดีของประเทศและของโลกต่อไป ดังนั้นการจัดการศึกษาปฐมวัยจึงดำเนินไปเพื่อวางรากฐานของอนาคตให้กับเด็ก ผ่านการปลูกพื้นฐานความร่วมมือในด้านต่างๆ ให้มีภูมิคุ้มกันที่ดี และพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น เพราะเด็กปฐมวัยเป็นวัยทองแห่งการเรียนรู้ สามารถซึมซับ เชื่อมโยงประสบการณ์ต่างๆ ของการเรียนรู้ในวัยเด็กได้เป็นอย่างดี มีความยืดหยุ่นต่อสถานการณ์ต่างๆ มีความสนใจแสวงหาคำตอบจาก

สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวผ่านการเล่น และการได้เล่นอย่างมีความสุขจะช่วยต่อยอดความรู้เดิมให้เพิ่มพูนมากขึ้น ปัจจัยที่มีความสำคัญ ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กอย่างเต็มศักยภาพ ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อกระบวนการเรียนรู้ ตอบสนองความสนใจของเด็กแต่ละบุคคล การเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกระทำกับวัตถุด้วยความอยากรู้อยากเห็น ทดลองสร้างสิ่งใหม่ๆ อย่างอิสระ การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลกับคนอื่น ผ่านการสนทนา พูดคุย แสดงความคิดเห็นช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ตรวจสอบข้อมูลหรือความคิดของตนเอง การสนับสนุนการคิดของเด็กปฐมวัยทำให้เกิดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ เช่น การสอนด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การทัศนศึกษา การเรียนรู้ผ่านสร้างโครงการที่เด็กสนใจ การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งกระบวนการต่างๆ ที่กล่าวมา ล้วนเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมอย่างมีความหมาย แต่ไม่ควรเน้นหนักหรือยึดกระบวนการจัดกิจกรรมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ควรมีการบูรณาการให้เหมาะสมกับผู้เรียน การออกแบบกิจกรรม สื่อควรมีความเหมาะสมกับ

วัยผู้เรียนและความสนใจของผู้เรียนที่มีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นในการวางแผน การเรียนรู้ ลงลงปฏิบัติค้นคว้าความรู้ ทดสอบสมมติฐาน ฝึกการใช้อุปกรณ์ต่างๆ และแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ ด้วยตนเอง จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีความมั่นใจ เห็นคุณค่าต่อสิ่งที่อยู่รอบตัวและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

แนวการจัดการประสบการณ์ และกิจกรรม สำหรับเด็กปฐมวัยที่เน้นให้เด็กมีส่วนร่วมมีหลาย รูปแบบ การจัดการเรียนรู้แบบเดินเรื่องเป็นวิธีหนึ่ง ที่เน้นการบูรณาการสาระการเรียนรู้และกระบวนการภายใต้หัวข้อเรื่องเดียวกันโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงแล้วสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง สามารถคิดสร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยแนวคิดและประสบการณ์ของตนในการแก้ปัญหาที่ได้อย่างเหมาะสม ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบเดินเรื่องเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการกำหนดเส้นทางการเดินเรื่อง โดยผูกเรื่องให้มีความต่อเนื่องประดุจเส้นเชือกมีคำถามหลักเป็นตัวเชื่อม การดำเนินเรื่องหรือ ตัวเปิดประเด็นในการดำเนินเรื่อง (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข, 2548, หน้า 19) และเป็นการสอนเน้นกิจกรรม (Activity- based approach) กิจกรรมที่ครูสามารถให้เด็กนำมาเดินเรื่องมีหลายรูปแบบ เช่น การเล่นละครการเล่นบทบาทสมมติ การเล่นเชิดหุ่น การเล่นแต่งเรื่องเป็นนิทาน เป็นต้น ข้อสำคัญกิจกรรมนำมาใช้ต้องเป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยเล่นเป็นกลุ่ม มีอิสระในการคิด โดยเชื่อมโยงประสบการณ์หรือสิ่งที่พบและคุ้นเคยในชีวิตประจำวันมาประยุกต์ในการเดินเรื่อง ซึ่งส่งผลให้เด็กปฐมวัยได้คิดจากคำถามสำคัญ มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เด็กได้ทำในการเรียนเป็นกลุ่ม ได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและพัฒนาทักษะการสื่อสารในการช่วยกันคิดตอบปัญหาที่เป็นข้อคำถามจาก

ครู ได้สร้างความรู้ด้วยตนเองจากการเดินเรื่อง ที่ออกมาจากประสบการณ์ของบริบทของชีวิตจริงที่ได้ประสบมาก่อน ได้เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวและที่สำคัญได้เรียนรู้อย่างมีความสุข (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2545, หน้า 43-46) และในการจัดการเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยทั้งในด้านการคิดเพื่อสื่อสาร การคิดเพื่อเชื่อมโยง และการคิดเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

เหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นเรื่องที่สำคัญ ซึ่งกิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นเด็กควรมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม จึงจะเกิดองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะต่างๆ การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้เนื่องจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ทั้งแบบกลุ่ม และรายบุคคล ที่เน้นการผูกเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัวเด็กผ่านนิทาน ทั้งนี้การกิจกรรมยังกระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกทางความคิดผ่านการใช้ภาษาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงตระหนักและเห็นความสำคัญที่จะศึกษาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อนำผลการวิจัยนี้เป็นอีกหนึ่งแนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยและผู้สนใจ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องที่มีต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อกำหนดรูปแบบการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

วรรณกรรมและแนวคิด

พัฒนาการและทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง จากวัยหนึ่งสู่วัยหนึ่ง ซึ่งวุฒิภาวะ อวัยวะในร่างกายของเด็กปฐมวัย มีความซับซ้อน มีระบบระเบียบวงจรประสาทในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน มีความสัมพันธ์กันและพัฒนาไปพร้อมกัน ซึ่งเป็นไปอย่างมีแบบแผนเฉพาะโดยเริ่มจากส่วนใหญ่ไปสู่ส่วนย่อย จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม ทิศทางการพัฒนาเริ่มจากศีรษะไปสู่เท้า ควบคุมการทำงานจากส่วนใกล้ตัวไปส่วนปลาย และอัตราในการพัฒนาตามขั้นตอนของแต่ละคนจะกันขึ้นอยู่กับพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย พันธุกรรมเป็นปัจจัยภายในที่กำหนดขีดความสามารถของบุคคล ทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยผ่านทางกระบวนการถ่ายทอดทางพันธุกรรม และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม การตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมในลักษณะที่กัน ส่งผลต่อการรับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้ากัน และส่งผลต่อการเรียนรู้ที่กันของเด็กอีกด้วย

นิตยา คชภักดี (2543, หน้า1) พัฒนาการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการทำหน้าที่ (function) และวุฒิภาวะ (maturation) ของอวัยวะระบบต่างๆ รวมทั้งตัวบุคคลให้ทำสิ่งต่าง ๆ ที่ยากสลับซับซ้อนมากขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดจนการเพิ่มทักษะใหม่ๆ ในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม หรือภาวะใหม่ในบริบทของครอบครัวและสังคม สอดคล้องกับ เบญจมาศ พระธานี (2554, หน้า 5-7) อธิบายถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

พัฒนาการทางด้านร่างกายเป็นวัยที่เด็กสามารถควบคุมร่างกายและอวัยวะต่าง ๆ ได้ตามความต้องการของตนเอง จึงสามารถทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างได้ด้วยตนเอง จึงชอบกระโดดโลดเต้น ปีนป่าย เพื่อฝึกควบคุมร่างกายให้เกิดความชำนาญมากขึ้น

พัฒนาการทางด้านอารมณ์ เด็กจะเริ่มเรียนรู้การแสดงพฤติกรรมตอบสนองอารมณ์จากคนในครอบครัว และคนใกล้ตัวรอบข้าง มักจะมีธรรมชาติของอารมณ์คือ แสดงออกอย่างเปิดเผยไม่ซับซ้อน แปรปรวนได้ง่าย

พัฒนาการทางด้านสังคม เป็นวัยที่ต้องมีการปรับตัว และเรียนรู้วิธีการสร้างความสัมพันธ์ กับเพื่อนบุคคลที่แวดล้อมรอบตัว เด็กจะเรียนรู้ในการแสดงพฤติกรรมที่ทำให้คนอื่นยอมรับ และปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับของสังคมใหม่ แต่เด็กยังยึดตนเป็นศูนย์กลางอยู่

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา วัยเด็กจัดอยู่ในพัฒนาการขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational) หรือขั้นก่อนมีมีโนทัศน์ ตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจท์ จะเริ่มด้วยการมีความสามารถในการใช้สัญลักษณ์ซึ่งเป็นความสามารถที่สำคัญของเด็ก ลักษณะเด่นของเด็กก็คือ อยากรู้อยากเห็น ช่างสงสัย ชอบจินตนาการ จึงมักแสดงออกด้วยการซักถาม เช่น ทำไม อะไร อย่างไร มีความเข้าใจเรื่องจำนวน ซึ่ง นิชรา เรืองดารกานนท์ และคณะ (2551, หน้า4-6) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ปัจจัยทางพันธุกรรม และปัจจัยทางสภาพแวดล้อม

1) พันธุกรรม (Heredity) คือปัจจัยภายในที่กำหนดขอบเขตลักษณะ และขีดความสามารถของบุคคล ทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยผ่านทางกระบวนการถ่ายทอดทางยีน (Genetics) ที่อยู่ในเชื้อสายของบรรพบุรุษมายังลูกหลาน ทำให้บุคคลในครอบครัวเดียวกันมีลักษณะบางประการที่คล้ายคลึงกัน และมีลักษณะบางประการที่กัน

2) สภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยภายนอกที่เป็นตัวผันแปรพัฒนาการ และการเจริญเติบโตของเด็กไปในทิศทางหนึ่ง แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทที่หนึ่ง คือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment) ได้แก่ บ้าน โรงเรียน ของเล่น อาหาร บรรยากาศ เป็นต้น ส่วนประเภทที่สอง คือ สภาพแวดล้อมทางสังคม

(Social Environment) ได้แก่ ครอบครัว ญาติ พี่น้อง ครู ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นต้น สภาพแวดล้อมประเภทเดียวกัน อาจมีผลต่อเด็กแต่ละคนไม่เท่ากัน และเด็กแต่ละคนอาจมีการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมในลักษณะที่จากคนอื่นได้ เนื่องจากระหว่างบุคคลของเด็กในการรับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ กัน

โมเสลลี และคณะ (Moselry et al, 2005. อ้างอิงจาก Milke Fleetham, Online) ทักษะการคิด เป็นกระบวนการทางจิต ที่เราใช้ทำในสิ่งที่ชอบ แก้ปัญหา ตัดสินใจ ตั้งคำถาม วางแผน หรือสร้างสิ่งใหม่ บ่อยครั้งที่เราใช้ความคิดอย่างไม่รู้ตัว มันอาจเอง โดยอัตโนมัติ แต่ถ้าเรามีเวลาพอที่จะไตร่ตรองความคิดของเราแล้ว เราจะกลายเป็นคนที่มีประสิทธิภาพ ด้วยความคิดที่มาจากจิตของเราเอง ทักษะการคิดจะประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

1. การรวบรวมข้อมูล ที่อาจจะมาจากประสาทรับสัมผัส เช่น การเห็น การได้ยิน หรืออาจจะมาจากการดึงมาจากประสบการณ์เดิม

2. ความเข้าใจพื้นฐาน ซึ่งต้องมีการจัดรวบรวมข้อมูล จัดรูปแบบความคิด และเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้กับความคิณั้น

3. ผลผลิตของความคิด จะออกมาในรูปของการใช้ข้อมูลที่ถูกต้องและความเข้าใจมีการสร้างเกณฑ์ความเข้าใจและการวิเคราะห์ประเมินผล

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2553, หน้า 36) การจัดการเรียนการสอนในการพัฒนาทักษะการคิดไว้ 3 วิธีดังนี้

1. การสอนโดยวิธีออสโมซิส วิธีการสอนแบบนี้เป็นวิธีที่นักเรียนซึมซับความเข้าใจกับสถานการณ์สิ่งแวดล้อมต่างๆ ตลอดจนการซึมซับการรู้จักคิดจากคนรอบข้าง ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้เวลานานและจะใช้ได้ดีกับผู้ที่มิสติปัญญาดี และมีความเฉลียวฉลาด เพราะจะเป็นการเรียนรู้อย่างตัวตนเองเป็นส่วนใหญ่ การเรียนรู้แบบนี้จะสามารถพัฒนาความคิดได้ดีและมี

ประโยชน์สูงสุด ถ้าหากสถานการณ์สิ่งแวดล้อมและผู้คนรอบข้าง เอื้ออำนวย ก่อให้เกิดการซึมซับในสิ่งที่ดี และเกิดการฝึกฝนทักษะกระบวนการคิดที่ดี และในทางตรงกันข้าม สิ่งแวดล้อม ก็มีอิทธิพลอย่างยิ่งที่จะทำให้นักเรียนเกิดความคิดในทางที่ไม่ดี เกิดความเสียหายต่อตนเอง และส่วนรวมได้ด้วย

2. การสอนโดยการใช้โปรแกรม สื่อการสอนแบบฝึกหัดหรือบทเรียนสำเร็จรูปเพื่อพัฒนาทักษะและกระบวนการคิดโดยตรง มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดเพื่อพัฒนาความคิดของนักเรียน โดยเฉพาะเนื้อหาของโปรแกรม หรือสื่อการสอนดังกล่าวจะเน้นเนื้อหาวิชาที่เรียนในหลักสูตร แม้ว่าบางครั้งอาจนำเนื้อหาวิชาที่เรียนมาใช้เป็นแบบฝึกหัดแต่ไม่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของวิชานั้นๆ เป็นการสอนที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่เรียน แต่จะมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและกระบวนการคิด โดยเฉพาะ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ คิดวิจารณ์ญาณ คิดแก้ปัญหา คิดตัดสินใจ เป็นต้น

3. การสอนการคิดโดยผ่านเนื้อหาวิชาในหลักสูตร สอดแทรกการฝึกคิด หรือบูรณาการการสอน การคิดกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรที่ใช้ในปัจจุบัน เช่น การสอนเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ พลศึกษา ศิลปศึกษา โดยที่ครูใช้กระบวนการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดลักษณะต่างๆ สอดแทรกเข้าไปขั้นตอนต่างๆ ของการสอนวิชาเหล่านั้น เช่น การใช้คำถาม การใช้เทคนิคหมวก 6 ใบ การใช้แผนภูมิโน้ตค้น ผู้สอนที่ควรให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะความคิดควบคู่ไปกับการเรียนในเนื้อหาวิชาได้อย่างน่าสนใจ มีชีวิตชีวา ซึ่งการรู้จักการวางแผนการสอนที่ดี และการรู้จักเลือกใช้สื่อ จะเป็นสิ่งที่ทำให้การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยผ่านเนื้อหาหลักสูตรที่เรียนประสบความสำเร็จได้ดี

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2552, หน้า 8-9) ครูมีส่วนสำคัญในการสร้างนักเรียนให้เป็นนักคิด โดย

สำคัญที่สามารถสร้างนักเรียนให้มีทักษะทางความคิด ดังนี้

1. กระตุ้นนักเรียนให้มีโอกาสแสดงออกทั้งด้านการทำกิจกรรมและการแสดงความคิดเห็นให้โอกาสนักเรียนได้ตอบ ตั้งคำถาม

2. ฝึกให้นักเรียนบูรณาการความต้องการความรู้ของตนเองจากประสบการณ์ที่หลากหลายมาเป็นองค์ความรู้ใหม่ๆ

3. ฝึกให้รู้จักรับข้อมูล ข่าวสาร รวบรวมประเด็น คัดเลือกข้อมูล จัดเข้าพวก ลำดับเหตุการณ์เปรียบเทียบ ความเหมือน และวิเคราะห์รายละเอียด เชื่อมโยงความเกี่ยวข้องและความเกี่ยวเนื่องได้

4. ฝึกให้นักเรียนสามารถใช้เหตุผลในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ลงความเห็น วิวินิจฉัยใหม่ๆ ใช้วิจารณ์ญาณในการแก้ปัญหาและตัดสินใจบนพื้นฐานของเหตุผล

5. ฝึกให้รู้จักสืบค้น รู้จักขอบเขตของข้อมูล ตั้งประเด็นปัญหา วางแผน เพื่อการวิจัยการพยากรณ์ ผลลัพธ์ คิดคะเนผลข้างเคียง สรุปและพัฒนาแนวความคิด

6. ฝึกให้รู้จักการสร้างสรรค์ ต่อยอดแนวคิด ตั้งสมมุติฐาน สร้างจินตนาการ สร้างทางเลือกใหม่ สร้างนวัตกรรมที่หลากหลาย

7. ฝึกให้รู้จักประเมินข้อมูล จากการอ่าน / ฟัง เขียน การปฏิบัติจริง สร้างแนวคิดที่หลากหลายเพื่อหาทางเลือกที่ดีที่สุด

เด็กปฐมวัยในแต่ละบุคคลมีระดับความสามารถและความถนัด ความพร้อมที่กัน ซึ่งวุฒิภาวะ สิ่งแวดล้อม ซึ่งในเด็กปฐมวัยความคิดของเด็กจะมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 และการที่เด็กได้ลงมือกระทำซ้ำๆ จะทำให้เด็กเกิดการจดจำที่ดี เกิดจากการตั้งประสบการณ์เก่ามาเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งส่งผลต่อวิธีการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล การพัฒนาทักษะกระบวนการคิด เพื่อแก้ปัญหาหรือแสวงหา

องค์ความเพิ่มเติมจนเกิดเป็นองค์ความรู้ ซึ่งในการฝึกให้เด็กคิดนั้น ควรให้เด็กเรียนรู้จากเรื่องใกล้ตัว กำหนดประเด็นในการค้นหาข้อมูลโดยการตั้งคำถาม ปลายเปิด กระตุ้นความสนใจและสนับสนุน ส่งเสริมการค้นหาคำตอบ จำแนก และวิเคราะห์ข้อมูลระดมความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนข้อมูล เชื่อมโยงและสังเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ประสบการณ์หรือจินตนาการร่วมสรุปองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับและให้แรงเสริมทางบวก ด้วยคำพูดหรือกิริยาเชิงบวก เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กให้เกิดความรู้สึกประสบความสำเร็จในการทำงาน ซึ่งกระบวนการฝึกให้ได้ใช้ทักษะการคิดนั้น ควรสอดแทรกหรือบูรณาการการจัดประสบการณ์โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ และรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง เป็นการบูรณาการเนื้อหาหลักสูตรและทักษะการเรียนรู้เข้าด้วยกัน ส่งผลให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์วิธีการเรียนรู้ด้วยความถนัดของตนเอง โดยมีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของตนเองแล้วต่อยอด สร้างองค์ความรู้ใหม่ตามจุดประสงค์ที่ผู้สอนวางแผนไว้ ทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้อย่างเต็มศักยภาพอีกด้วย

แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง

Storyline Approach เป็นวิธีการที่ได้รับ การคิดค้นและพัฒนาขึ้น โดยสตีฟ เบล (Steve Bell) และแซลลี ฮาร์กเนส (Sallie Harkness) ซึ่งได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่มีลักษณะบูรณาการเนื้อหาหลักสูตรและทักษะการเรียนรู้จากหลายสาขาวิชาเข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์เรื่องขึ้นด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่วางเส้นทางเดินเรื่องให้ การดำเนินเรื่องแบ่งเป็นตอนๆ (episode) แต่ละตอนประกอบด้วยกิจกรรมย่อยที่เชื่อมโยงกันด้วยคำถามหลัก (key question) ลักษณะของคำถามหลักที่เชื่อมโยงเรื่องราวให้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง มี 4 คำถามได้แก่ ที่ไหน

ใคร ทำอะไร/อย่างไร และมีเหตุการณ์อะไร ผู้สอนจะใช้คำถามหลักเหล่านี้เปิดประเด็นให้ผู้เรียนคิดร้อยเรียงเรื่องราวด้วยตนเอง รวมทั้งสร้างสรรค์ชิ้นงานประกอบกันไป การเรียนการสอนด้วยวิธีการดังกล่าวจึงช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์และความคิดของตนอย่างเต็มที่ และมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดกัน อภิปรายร่วมกัน และเกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และเจตคติของผู้เรียนในเรื่องที่เรียน รวมทั้งทักษะกระบวนการต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิด ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร เป็นต้น ซึ่งในกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบนี้จำเป็นต้องมีการวางแผนและจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ล่วงหน้า โดยดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเส้นทางเดินเรื่องให้เหมาะสม ผู้สอนจำเป็นต้องวิเคราะห์จุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของหลักสูตร และเลือกหัวข้อเรื่อง ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ ของหลักสูตรที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และจัดแผนการสอนในรายละเอียด เส้นทางเดินเรื่อง ประกอบด้วย 4 องค์กร (episode) หรือ 4 ตอนด้วยกัน คือ ฉาก ตัวละคร วิถีชีวิตและเหตุการณ์ ในแต่ละองค์กร ผู้สอนจะต้องกำหนดประเด็นหลักขึ้นมา แล้วตั้งเป็นคำถามนำให้ผู้เรียนศึกษาหาคำตอบ ซึ่งคำถามเหล่านี้จะโยงไปยังคำตอบที่สัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ที่ประสงค์จะบูรณาการเข้าด้วยกัน

ขั้นที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนดำเนินการตามแผนการสอนไปตามลำดับ การเรียนการสอนแบบนี้ อาจใช้เวลาเพียงไม่กี่คาบ หรือต่อเนื่องกันเป็นภาคเรียนก็ได้ แล้วแต่หัวเรื่องและ การบูรณาการว่าสามารถทำได้ครอบคลุมเพียงใด แต่ไม่ควรใช้เวลาเกิน 1 ภาคเรียน เพราะผู้เรียนอาจเกิดความเบื่อหน่าย ในการเริ่มกิจกรรมใหม่ ผู้สอนควรเชื่อมโยงกับเรื่องที่ค้างไว้เดิมให้สานต่อกันเสมอ และควรให้ผู้เรียนสรุปความคิดรวบยอดของแต่ละกิจกรรม ก่อนจะขึ้นกิจกรรมใหม่ นอกจากนี้

นั้นควรกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนชื่นชมผลงานของกันและกัน และได้ปรับปรุงพัฒนางานของตน

ขั้นที่ 3 การประเมิน ผู้สอนใช้การประเมินผลตามสภาพที่แท้จริง (Authentic assessment) คือการประเมินจากการสังเกต การบันทึก และการรวบรวมข้อมูลจากผลงานและการแสดงออกของผู้เรียน การประเมินจะไม่เน้นเฉพาะทักษะพื้นฐานเท่านั้น แต่จะรวมถึงทักษะการคิด การทำงาน การร่วมมือ การแก้ปัญหา และอื่น ๆ การประเมินให้มีความสำคัญในการประสพผลสำเร็จในการทำงานของผู้เรียนแต่ละคน มากกว่าการประเมินผล การเรียนที่มุ่งให้คะแนนผลผลิตและจัดลำดับที่เปรียบเทียบกับกลุ่ม (ศูนย์สิ่งแวดล้อมศึกษาและโลกศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542, หน้า4 อ้างอิงจากทิศนา แคมมณี, 2553, หน้า 258)

จันทร์ชลี มาพุท (2546, หน้า7) บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการเรียนรู้แบบ Storyline approach ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บอกข้อมูลเป็นผู้วางแผนการสอน และเป็นผู้แนะแนวทางการเรียนรู้แก่ผู้เรียน คำถามหลักของผู้สอนที่ให้ผู้เรียนตอบ มิได้มาจากตำรา แต่มาจากตัวผู้เรียนเอง ดังนั้น สตีฟ เบล ได้เสนอคำถามที่สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการกำหนดบทบาท ของผู้สอนไว้ดังนี้

1. เริ่มต้นการสอนจากสิ่งที่ผู้เรียนรู่มาก่อนหรือไม่
2. ถามคำถามหลักและสร้างบริบทการเรียนรู้ (Context) ของผู้เรียนตลอดการดำเนินเรื่องหรือไม่
3. จัดกิจกรรมที่หลากหลายหรือไม่
4. กระตุ้นให้ผู้เรียนได้สร้างแนวคิดของตนไว้ก่อนหรือไม่
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พิสูจน์แนวคิดหรือข้อค้นพบใหม่ๆ โดยการตั้งคำถามหรือให้มีการค้นคว้าหาหลักฐานหรือไม่
6. ให้ความสำคัญในคุณค่าของงานที่ผู้เรียนได้ทำหรือไม่

7. มีการจัดกลุ่มผู้เรียนที่เน้นการร่วมมือในการเรียน และจัดกลุ่มผู้เรียนที่เหมาะสมกับกิจกรรมหรือไม่
8. ใช้วิธีสอนหลากหลาย เพื่อช่วยเสริมประสิทธิภาพและความสำเร็จของการสอนหรือไม่
9. มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายรูปแบบหรือไม่
10. ประเมินผลงานของผู้เรียนที่เหมาะสม และเป็นไปในทางสร้างสรรค์หรือไม่
11. ให้ผู้ปกครองได้มีส่วนและรับทราบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือไม่

ทั้งนี้ผู้เรียนต้องใช้ประสบการณ์หรือความรู้เดิมที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ โดยผู้เรียนต้องตอบคำถามหลักของผู้สอน ด้วยการไปค้นหาคำตอบ (Discovery) ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการคิด การแสวงหาความรู้ เพื่อเติมเรื่องราวหรือประสบการณ์ให้เต็มและต้องพร้อมที่จะพิสูจน์ข้อค้นพบหรือรูปแบบการสร้างโมโนทัศน์

กาลเวล เจ็ฟ (1997, p124) วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเดินเรื่องนั้นคำถามเป็นในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ทั้งเป็นบททดสอบผู้เรียนในการใช้เวลาในการเดินเรื่องเพื่อศึกษาบริบทที่มีความหมาย ซึ่งผู้เรียนจะได้แนวคิด ทักษะ ซึ่งเกิดจากกระบวนการทำงานร่วมกับระหว่างครูผู้เรียน ในกระบวนการสร้างตัวละคร เนื้อหา การแก้ปัญหาที่จริง และการสอนแบบเดินเรื่องส่งผลให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในทุกด้าน ในการจัดกิจกรรม คือการประเมินตามสภาพจริง

สรุปได้ว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ต้องมีการวางแผนและออกแบบการสอนโดยดังต่อไปนี้ หลักของเรื่อง หลักของคาดการณ์ หลักของการต่อเรื่องของครูผู้สอน หลักของความเป็นเจ้าของ หลักของบริบท และหลักของโครงสร้างก่อนทำกิจกรรม ทั้งนี้เด็กควรได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการที่ครูวางแผนไว้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องที่ตนเองสนใจตามสิ่งที่ครูกำหนด โดยค้นหาคำตอบได้ทั้งนอกห้องเรียน

และในห้องเรียน ซึ่งครูมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน เน้นกระบวนการที่ได้วางแผนไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม และรับรองความรู้ที่กำหนด ทั้งนี้ยังช่วยให้เด็กได้คิดจากคำถามสำคัญของผู้สอน ซึ่งเป็นตัวนำให้เด็กได้คิดจินตนาการ และร่วมค้นหาคำตอบจากกระบวนการกลุ่มพัฒนาทักษะการสื่อสารในการช่วยกันคิดตอบปัญหาจากประสบการณ์ของเด็ก เด็กคิดวิเคราะห์ความรู้จากเหตุการณ์ที่กำหนดอย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะพร ทองสิงห์ (2552) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องที่มีต่อพฤติกรรมพื้นฐานความสามัคคีในเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กปฐมวัยเมื่อได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องโดยรวมในแต่ละสัปดาห์มีการพัฒนาพฤติกรรมพื้นฐานความสามัคคีระหว่างสัปดาห์ที่ 3 ถึงสัปดาห์ที่ 8 สูงขึ้นและอัญชลี นิยมพลี (2551) ศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบเดินเรื่อง พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบเดินเรื่องมีความเชื่อมั่นในตนเองโดยรวมก่อนการจัดกิจกรรม และระหว่างการจัดกิจกรรมกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า กระบวนการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้ และชารอน ฮาลิควิสต์ (Sharon Ahlquist, 2015) ศึกษาการสอนแบบการเดินเรื่อง : ส่งเสริมการร่วมมือห้องเรียนสองภาษา พบว่า แนวทางการจัดกิจกรรมแบบเดินเรื่องเป็นการสร้างโลกสมมุติในห้องเรียน ซึ่งผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยใช้บทบาทของตัวละครในเรื่อง การเรียนรู้ภาษาจะพัฒนาตามเนื้อหาและหลักสูตรที่กำหนด และในเด็กที่ย้ายเข้ามาเรียนใหม่ เมื่อเขาร่วมกิจกรรมบทบาทสมมุตินี้ทำให้เขาเข้าไปในบริบทผ่านกระบวนการเรียนรู้

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็น วิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง

แบบแผนการวิจัยแบบ Pretest-Posttest Design ตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการ สอน กิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย และเดินทางไปยังพื้นที่ เพื่อสำรวจและวางแผนการ ดำเนินกิจกรรมตามบริบทชุมชน 2) การออกแบบเครื่องมือการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้สำหรับเด็ก ปฐมวัย 3) สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ เดินเรื่อง 24 แผน นำเสนอเครื่องมือต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.65-1.00 และปรับปรุงตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการตั้งคำถาม และกระบวนการ ดำเนินกิจกรรมเน้นการปฏิบัติ และสร้างแบบทดสอบเชิง สถานการณ์วัดทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย มีความ ต่อเนื่องกันของแต่ละทักษะ แบ่งออกเป็น 5 สถานการณ์ โดยรวมมีค่าความเชื่อมั่น .74 และคัดเลือกสถานการณ์ละ 3 ข้อ รวม 15 ข้อ สำหรับการใช้ในการทดลองกับกลุ่ม ตัวอย่าง 4) จัดส่งเครื่องมือวิจัยและแบบประเมินแก่ผู้ทรง

คุณวุฒิเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการประเมินเครื่องมือ วิจัย และขอความอนุเคราะห์ส่งแบบประเมินตอบกลับ ถึงผู้วิจัย 5) เก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย โดยครูประจำชั้นเป็น ผู้ดำเนินการวิจัย 6) ผู้วิจัยทดสอบวัดทักษะการคิดของ เด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง 7) ดำเนินทดลองโดยการ จัด ประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง จำนวน 8 สัปดาห์ 8) ผู้วิจัยทดสอบวัดทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยหลังการ ทดลอง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน 9) นำข้อมูลที่ได้ จาการรวบรวมข้อมูลการวิจัยไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธี ทางสถิติต่อไป

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แบบเดินเรื่องเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย สามารถนำเสนอผลการวิจัยและอภิปรายผล โดยแบ่ง ออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องที่มีผลต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย สามารถ อภิปรายได้ดังตารางที่ 1 ถึง ตารางที่ 4

ตารางที่ 1 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ที่ส่งผลต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการ ทดลอง

| ทักษะการคิด | ก่อนการทดลอง | | หลังการทดลอง | | t |
|----------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | X | S | X | S | |
| สถานการณ์ที่ 1 | 1.70 | 7.49 | 4.04 | 18.29 | 2.29** |
| สถานการณ์ที่ 2 | 2.12 | 9.55 | 3.85 | 17.36 | 2.98** |
| สถานการณ์ที่ 3 | 1.83 | 7.61 | 3.78 | 16.86 | 7.50** |
| รวม | 5.65 | 24.65 | 11.67 | 52.51 | 12.77 |

จากตารางที่ 1 พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิด หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .01

ตารางที่ 2 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ที่ส่งผลต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมและรายด้าน สถานการณ์ที่ 1

| การเรียนรู้ | N | ก่อนการทดลอง | | หลังการทดลอง | | dq | ร้อยละ (%) |
|-----------------------|-----------|--------------|-------------|--------------|--------------|-------------|---------------|
| | | \bar{X} | SD | \bar{X} | SD | | |
| การเชื่อมโยงข้อมูล | | 0.25 | 0.97 | 1.00 | 4.58 | 0.75 | 32.06 |
| การบอกความต้องการ | | 0.54 | 2.87 | 0.75 | 3.38 | 0.21 | 8.97 |
| การนำข้อมูลไปใช้ | 24 | 0.33 | 1.34 | 0.75 | 3.38 | 0.42 | 17.95 |
| การสรุปข้อมูลที่ค้นพบ | | 0.25 | 0.97 | 0.79 | 3.57 | 0.54 | 23.07 |
| การนำความรู้ไปใช้ | | 0.33 | 1.34 | 0.75 | 3.38 | 0.42 | 17.95 |
| รวม | 24 | 1.70 | 7.49 | 4.04 | 18.29 | 2.34 | 100.00 |

จากตารางที่ 2 พบว่า การนำความรู้ไปใช้ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงผลทักษะการคิดด้านการเชื่อมโยงข้อมูล มากเป็นอันดับแรก (ร้อยละ 32.06) รองลงมาคือด้านการสรุปข้อมูลที่ค้นพบ (ร้อยละ 23.07) ด้านการนำข้อมูลไปใช้ และการนำความรู้ไปใช้ (ร้อยละ 17.95) และด้านการบอกความต้องการ (ร้อยละ 8.97) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ที่ส่งผลต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมและรายด้าน สถานการณ์ที่ 2

| ทักษะการคิด | N | ก่อนการทดลอง | | หลังการทดลอง | | dq | ร้อยละ (%) |
|-----------------------|-----------|--------------|-------------|--------------|--------------|-------------|---------------|
| | | \bar{X} | SD | \bar{X} | SD | | |
| การเชื่อมโยงข้อมูล | | 0.58 | 2.56 | 0.92 | 4.20 | 0.34 | 19.66 |
| การบอกความต้องการ | | 0.25 | 0.97 | 0.67 | 3.00 | 0.42 | 24.27 |
| การนำข้อมูลไปใช้ | 24 | 0.54 | 2.87 | 0.88 | 4.00 | 0.34 | 19.65 |
| การสรุปข้อมูลที่ค้นพบ | | 0.46 | 1.99 | 0.71 | 3.16 | 0.25 | 14.45 |
| การนำความรู้ไปใช้ | | 0.29 | 1.16 | 0.67 | 3.00 | 0.38 | 21.97 |
| รวม | 24 | 2.12 | 9.55 | 3.85 | 17.36 | 1.73 | 100.00 |

จากตารางที่ 3 พบว่า การนำความรู้ไปใช้ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงผลทักษะการคิดด้านการบอกความต้องการ มากเป็นอันดับแรก (ร้อยละ 24.27) รองลงมาคือด้านการนำความรู้ไปใช้ (ร้อยละ 21.97) การเชื่อมโยงข้อมูล (ร้อยละ 19.66) การนำข้อมูลไปใช้ (ร้อยละ 19.65) และด้านการสรุปข้อมูลที่ค้นพบ (ร้อยละ 14.45) ตามลำดับ

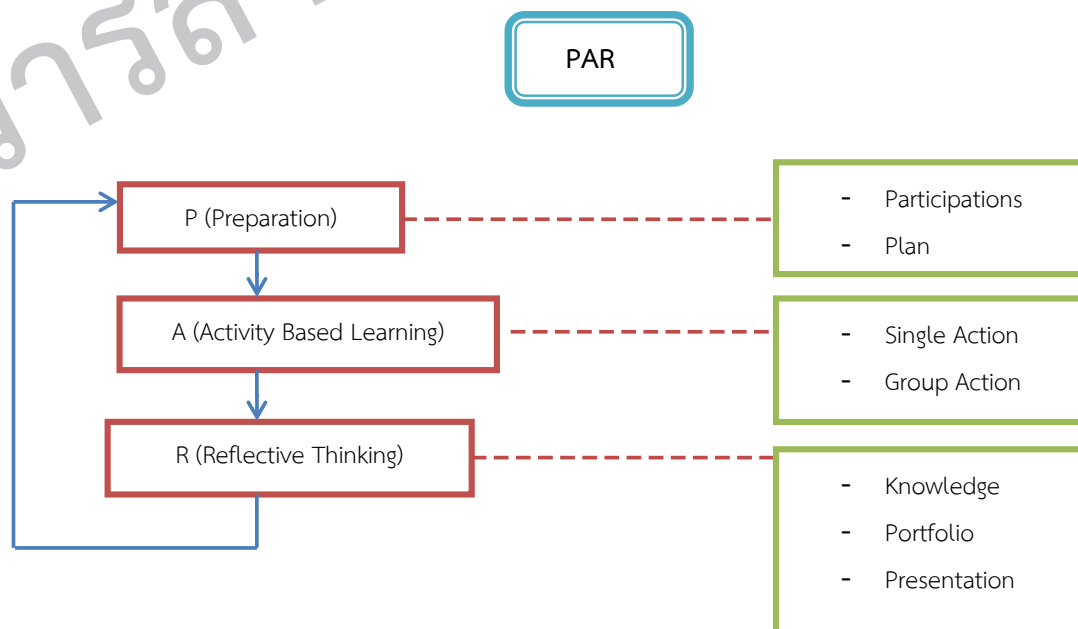
ตารางที่ 4 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ที่ส่งผลต่อทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวม และรายด้าน สถานการณ์ที่ 3

| การเรียนรู้ | N | ก่อนการทดลอง | | หลังการทดลอง | | dq | ร้อยละ (%) |
|-----------------------|-----------|--------------|-------------|--------------|--------------|-------------|---------------|
| | | \bar{X} | SD | \bar{X} | SD | | |
| การเชื่อมโยงข้อมูล | | 0.50 | 2.18 | 0.79 | 3.57 | 0.29 | 14.87 |
| การบอกความต้องการ | | 0.58 | 2.56 | 0.87 | 3.96 | 0.29 | 14.87 |
| การนำข้อมูลไปใช้ | 24 | 0.17 | 0.56 | 0.67 | 3.00 | 0.50 | 25.64 |
| การสรุปข้อมูลที่ค้นพบ | | 0.25 | 0.97 | 0.62 | 2.56 | 0.37 | 18.98 |
| การนำความรู้ไปใช้ | | 0.33 | 1.34 | 0.83 | 3.77 | 0.50 | 25.64 |
| รวม | 24 | 1.83 | 7.61 | 3.78 | 16.86 | 1.95 | 100.00 |

จากตารางที่ 4 พบว่า การนำความรู้ไปใช้ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงผลทักษะการคิดด้านการนำข้อมูลไปใช้ และด้านการนำความรู้ไปใช้ มากเป็นอันดับแรก (ร้อยละ 25.64) รองลงมาคือ ด้านการสรุปข้อมูลที่ค้นพบ (ร้อยละ 18.98) และด้านการเชื่อมโยงข้อมูล และการบอกความต้องการ (ร้อยละ 14.87) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 กำหนดรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

จากผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ผู้วิจัยสามารถกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็น PAR MODEL ดังนี้



จากภาพประกอบที่ 1 สามารถแปลผลความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้แทนความหมาย ดังนี้

PAR MODEL

P หมายถึง Preparation

A หมายถึง Activity Based Learning

R หมายถึง Reflective Thinking

จากสัญลักษณ์ที่กำหนดสามารถอธิบายเป็นกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 P (Preparation)

P (Preparation) หมายถึง การเตรียมการดำเนินการจัดประสบการณ์ ขั้นตอนนี้เป็น การสร้างร่วมมือ (Participations) ระหว่างครู-ผู้ปกครอง และครู-เด็ก เพื่อนำข้อมูลมาสู่การวางแผน (Plan) การจัดประสบการณ์สำหรับเด็ก โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การสร้างร่วมมือ (Participations)

1.1 ครู - ผู้ปกครอง เป็นกระบวนการดำเนินการกิจกรรมโดยการทำงานร่วมกันระหว่าง ครู กับผู้ปกครอง โดยการระดมความคิดเห็นและจดบันทึก เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะจัดประสบการณ์แก่เด็ก เพื่อให้ได้ข้อมูลดังต่อไปนี้ 1) พฤติกรรมที่ต้องการส่งเสริม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ครู และผู้ปกครองต้องการส่งเสริมให้เกิดแก่เด็ก ซึ่งอาจเกิดจากปัญหาพฤติกรรมที่ครูพบในชั้นเรียนหรือโรงเรียน หรือผู้ปกครองพบที่บ้าน ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าว ผู้ปกครองและครูจะร่วมกันสรุป โดยใช้ความเห็นของส่วนใหญ่ เพื่อตั้งเป็นหัวข้อหลักในการเรียนรู้แก่เด็ก 2) เรื่องที่ผู้ปกครองต้องการให้เด็กรู้ ซึ่งเป็นการแสดงความคิดเห็นจากผู้ปกครองเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการให้ครูสอดแทรกอาจเป็นหัวข้อรองหรือหัวข้อย่อยในการวางแผนการจัดประสบการณ์ 3) กำหนดแหล่งเรียนรู้ในชุมชนหรือวิทยากรสำหรับให้เด็กศึกษาค้นคว้า

1.2 ครู - เด็ก เป็นกระบวนการดำเนินการกิจกรรม โดยการทำงานร่วมกันระหว่างครูกับเด็ก และจดบันทึก เพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็กในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ตามความต้องการของครู และ

ผู้ปกครองที่ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และสามารถเรียงลำดับขั้นตอนได้ดังนี้ 1) กระตุ้นความสนใจของเด็กให้เกิดความสนใจเกี่ยวกับหัวข้อหลัก ด้วยวิธีการที่หลากหลายขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของหัวข้อนั้นๆ เช่น การเล่าเรื่อง เล่านิทาน การดูวีดิทัศน์ การสังเกตของจริง และชวนเด็กตั้งข้อสังเกตจากเนื้อหาที่ครูใช้กระตุ้นความสนใจโดยครูใช้คำถาม 2) เปิดโอกาสให้เด็กได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิมของตนเองกับเพื่อนๆ เช่น การวาดภาพ การเล่าเรื่อง หรือการชักชวนให้เด็กร่วมกันตอบคำถามที่แสดงถึงประสบการณ์เดิม และร่วมกันสรุปถึงประเด็นที่เด็กๆ มีประสบการณ์แล้ว 3) เปิดโอกาสให้เด็กได้บอกความต้องการที่อยากเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ และร่วมกันสรุปถึงประเด็นที่เด็กอยากเรียนรู้ พร้อมชักชวนเด็กให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ (แหล่งเรียนรู้)

2. การวางแผน (Plan) เป็นกระบวนการที่ครูรวบรวมข้อมูลทั้งการทำงานร่วมกับผู้ปกครอง และทำงานร่วมกับเด็ก เพื่อสรุปข้อมูลและวางแผนการดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนด 1) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้หลักที่จะเกิดกับเด็กเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการ (กำหนดโดยภาพรวม) 2) ออกแบบกิจกรรมภายใต้กิจกรรมหลักตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย กำหนด โดยช่วงวัย ความต้องการ ธรรมชาติของผู้เรียน และครอบคลุมเนื้อหาที่ผู้ปกครองและเด็กต้องการ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และกิจกรรมย่อย 3) กำหนดสื่อ แหล่งเรียนรู้ และวิทยากร ให้สอดคล้องกับกิจกรรม และบริบทชุมชน ให้หลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการ 4) กำหนดการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของเด็ก โดยเกิดจากการร่วมมือระหว่าง ครู เด็ก และผู้ปกครอง ทั้งภาพรวมของกิจกรรม และกิจกรรมในแต่ละวัน

ซึ่งหลักจากวางแผนการดำเนินการกิจกรรมเสร็จครูสื่อสารกับผู้ปกครองโดยทางตรงหรือทางอ้อม เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการดำเนินการกิจกรรมของครูและเด็ก

ขั้นตอนการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กเมื่ออยู่ที่บ้าน หรือแหล่งเรียนรู้ที่พบปะขณะดำเนินชีวิตประจำวัน ตลอดจนการติดต่อแหล่งเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจตรงกันกับแหล่งการเรียนรู้ และวิทยากร เกี่ยวกับข้อมูลที่ต้องการให้กับเด็ก กิจกรรมที่จะมีในแหล่งเรียนรู้

ระยะที่ 2 A (Activity Based Learning) หมายถึง การเรียนรู้บนพื้นฐานการปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ครูและเด็กร่วมกันดำเนินกิจกรรมเพื่อสืบค้นข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลายผ่านกิจกรรมหลักที่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนด เนื่องจากเด็กมีความถนัดและความสนใจที่ต่างกัน ดังนั้นการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการผู้เรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งการดำเนินกิจกรรมมีทั้งแบบรายบุคคล (Single Action) และแบบกลุ่ม (Group Action) ผู้สอนต้องกำหนดจุดประสงค์ของการดำเนินกิจกรรม และการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งในแต่ละวันของระยะที่ 2 ผู้สอนควรเชื่อมโยงแต่กิจกรรมให้สานต่อกับกิจกรรมต่อไป และมีการทบทวนเนื้อหาเดิมก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่เสมอ โดยจุดประสงค์หลักของการจัดกิจกรรมและจุดประสงค์ย่อยของแต่ละวัน ในการเรียนรู้แต่ละวันควรมีกิจกรรมหนัก เบาต่างกันออกไป เพื่อให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายอิริยาบถ และพัฒนาศักยภาพของตนเองตามความถนัด ดังนี้

1. กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ มุ่งเน้นให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเป็นจังหวะ เช่นการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำคล้องจอง การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำบรรยาย การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบบวสุหรืออุปกรณ์ ที่สัมพันธ์กับเนื้อหา

2. กิจกรรมเสริมประสบการณ์ มุ่งเน้นการการสอดแทรกความรู้ผ่านกิจกรรม เช่นการบรรยายประกอบสื่อของจริง บรรยายประกอบสื่อจำลอง บรรยายประกอบการสาธิต บรรยายประกอบการจำลอง

สถานการณ์ บรรยายประกอบการฝึกปฏิบัติสถานที่จริง การเล่าเรื่อง เป็นต้น

3. กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการส่งเสริมให้เด็กแสดงความคิด ความรู้สึก ผ่านผลงาน เช่น การวาดภาพ การปั้น ประติมากรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กของ ครูควรบันทึกคำพูด และสะสมผลงานต่างๆ ของเด็กเพราะช่วยให้เห็นพัฒนาการของเด็กได้ชัดเจน

4. กิจกรรมเสรี มุ่งเน้นเด็กไปเล่นอิสระ ด้วยสื่อที่หลากหลายทั้งในส่วนที่สอดคล้องกับเรื่องที่เรียน และไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เรียนตามความสนใจ

5. กิจกรรมกลางแจ้ง มุ่งเน้นให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายผ่านการเล่นนอกห้องเรียน เช่นเกมที่สอดแทรกเนื้อหา เล่นอิสระ เล่นเครื่องเล่นสนาม เป็นต้น

6. กิจกรรมเกมการศึกษา มุ่งเน้นทบทวนเนื้อหา ที่เด็กได้เรียนรู้ในแต่ละวัน และในสัปดาห์นั้น เพื่อเป็นการทบทวนความจำและกระตุ้นความสนใจให้มีต่อหัวข้อที่เรียนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งควรสอดคล้องกับเนื้อหาเรียน

ในการจัดกิจกรรมของแต่ละวันอาจทั้ง 6 กิจกรรมหรือเพียงบางกิจกรรมขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในวันนั้นๆ ซึ่งครูสามารถปรับ หรือยืดหยุ่นจากแผนที่กำหนดไว้ได้ และมีการทบทวนการดำเนินกิจกรรมกับจุดประสงค์ย่อยของการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อปรับหรือแก้ไขได้อย่างทันที่

ระยะที่ 3 R (Reflective Thinking) หมายถึง การสะท้อนความคิด เป็นขั้นตอนที่ครูและเด็ก ร่วมกันสรุปผลการจัดประสบการณ์ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกันนำข้อมูลมาร่วมกันวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อสรุปองค์ความรู้ (Knowledge) โดยใช้เหตุผลทบทวน เหตุการณ์ที่จากกิจกรรม ครูและเด็กจัดเรียงข้อมูล และผลงาน (Portfolio) ที่แสดงถึงประสบการณ์การเรียนรู้ โดยนำเสนอ (Presentation) ทั้ง 3 ระยะ คือ

ก่อนการดำเนินกิจกรรม กระบวนการดำเนินกิจกรรม และ
ดำเนินกิจกรรม ครูสรุปผลการดำเนินกิจกรรมโดย
กล่าวถึงกระบวนการและทักษะ พัฒนาการ และเจตคติ
ที่ในการดำเนินกิจกรรม ทั้งนี้ขั้นตอนนี้ไม่ใช่เพียงแค่
การนำเสนอผลงานต่อ ผู้ปกครอง โรงเรียน ชุมชน แต่
ยังเป็นการวัดและประเมินผลการดำเนินกิจกรรม โดย
เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมเข้ามาร่วมกันแสดง
ความคิดเห็น เพื่อครูประจำชั้นจัดบันทึก เก็บข้อมูล
สำหรับดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในขั้นต่อไป
รายละเอียดการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นที่ผู้วิจัยได้
เสนอนั้นสามารถปรับ หรือยืดหยุ่น กระบวนการและช่วง
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมได้ตามความเหมาะสม
เพราะบริบทของแต่ละพื้นที่เนื่องจาก ความพร้อมของ
เด็ก ครู และผู้ปกครอง ของแต่ละพื้นที่มีกัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก
ปฐมวัย ไปใช้ในบริบทท้องถิ่น วัฒนธรรมที่กัน
2. ควรนำรูปแบบการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้แบบเดินเรื่อง ไปทดลองใช้เพื่อส่งเสริมทักษะ
ของเด็กปฐมวัย เช่น ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
ทักษะทางวิทยาศาสตร์ ทักษะทางสังคม เป็นต้น
3. ควรมีการนำรูปแบบการจัดประสบการณ์การ
เรียนรู้แบบเดินเรื่องไปทดลองใช้กับเด็กหลายกลุ่ม เช่น
3-4 หรือ 5-6 ขวบ เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะการคิด

เอกสารอ้างอิง

- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2545). การสอนแบบเดินเรื่องระดับอนุบาล, *วารสารการศึกษาปฐมวัย*. (60), 40-60.
- จันทร์ชลี มาพุทธ. (2546). การเรียนรู้แบบบูรณาการ ด้วย Storyline Approach, *วารสารศึกษาศาสตร์*.2(14), 1-10.
- ทิตนา แชมมณี . (2553). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.
(พิมพ์ครั้งที่ 13).กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิชรา เรื่องดารกานนท์ และคณะ. (2551). *ตำราพัฒนาการและพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ: โอลิสติก พับลิชชิง.
- นิตยา คชภักดี. (2543). *ขั้นตอนการพัฒนาของเด็กปฐมวัย ตั้งแต่ปฏิสนธิถึง 5 ปี*. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อ
การศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- เบญจมาศ พระธานี. (2554). *ออลิสซึม : การสอนพูดและการรักษาบำบัดแบบสหสาขาวิทยาการ*.(พิมพ์ครั้งที่ 1).
ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2553). *การพัฒนาการคิด*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- ปิยะพร ทองสิงห์. (2552). *ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดินเรื่องที่มีต่อพฤติกรรมพื้นฐาน ความสามัคคี
ในเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาการศึกษาปฐมวัย, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. (2548). หน่วยการเรียนรู้สู่การสอนแบบบูรณาการเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สีนพานนท์ และคนอื่นๆ . (2552). *พัฒนาทักษะการคิด พิชิตการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4) . กรุงเทพฯ: เลียงเชียง

อัญชลี ฉิมพลี. (2551). ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบเดินเรื่อง. ปรินญา
นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาการศึกษาปฐมวัย, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.

Creswell, Jeff. (1997). *Creating Worlds, Constructing Meaning: The Scottish Storyline Method*. Teacher
to Teacher Series. ERIC. Retrieved September 25, 2017.

Milke Fleetham (2005). *Key ideas about thing skill*. Online: Thinking classroom.co.uk Retrieved
April 1, 2011.

Sharon Ahlquist. (2015). The Story approach: promoting leang through cooperain the secondnguage
classroom. *Internaional Journal of Primary, Elementary and Early years Education*. (V.43) :
(3-13). Retrieved September 25, 2017.

วารสารศึกษาศาสตร์