

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

Problem-Based Learning Experience Provision through Story Telling for Young Children

ชลาริป สมาหิโต
Chalatip Samahito

ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University

ติดต่อผู้เขียน satchs@ku.ac.th

ส่งบทความ 4 สิงหาคม 2559 | แก้ไข 5 พฤศจิกายน 2559 | ตอรับ 9 พฤศจิกายน 2559 | เผยแพร่ 16 พฤศจิกายน 2560

บทคัดย่อ

ช่วงทศวรรษที่ผ่านมานวัตกรรมและการพัฒนาทางเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีแนวโน้มที่จะพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนการสอนเพื่อเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่เด็กในระดับปฐมวัย ซึ่งทักษะเหล่านั้น ได้แก่ ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ทักษะการสืบค้นข้อมูล ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการสอนวิธีหนึ่งซึ่งช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะดังกล่าว ซึ่งในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นควรจัดให้มีความเหมาะสมกับพัฒนาการการเรียนรู้และความสนใจของเด็ก

ธรรมชาติของเด็กปฐมวัยสนใจนิทาน เมื่อใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะมีขั้นตอนเริ่มต้นจากกำหนดประเด็นปัญหาจากนิทานให้เด็กร่วมกันอภิปราย วิเคราะห์ปัญหา ประมวลความรู้และประสบการณ์เดิม เพื่อวิเคราะห์หาข้อมูลเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องใช้ในการแก้ปัญหา แล้วทำการสืบค้นข้อมูลและเลือกวิธีการแก้ปัญหา ขั้นตอนสุดท้ายเป็นขั้นที่เด็กอธิบายและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาโดยการเล่าให้เพื่อนฟังหรือวาดภาพหรือประดิษฐ์ชิ้นงานเพื่อแสดงถึงวิธีการแก้ปัญหา

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, เล่านิทาน, เด็กปฐมวัย

Abstract

For the past generation, technological inventions and improvements seem to be introduced rapidly. The trend continues. Therefore, the teachers must provide learning experiences to prepare the students to possess the essential skills for learning in the 21st century skills including: teamwork, research gathering, strong communication, and problem solving. The problem-based learning experience provision is one of the teaching methods that support those skills. The problem-based learning experience provision for young children should be based on their learning developments and interests.

Young children are interested in stories. When stories are used as tools in problem-based learning experience, a problem is addressed. The children define the problem and determine what they know about the problem, background knowledge and experience, and what they need to learn more to solve the problem. Then search information and choose the best solutions. The last step is explaining and presenting the solutions to their classmates, or drawing pictures, or creating art work.

Keywords: Problem-Based Learning, story telling, young children

บทนำ

เป็นที่ทราบกันดีว่าในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมาก ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ชีวิตความเป็นอยู่หรือแม้แต่การจัดการเรียนการสอนในสถาบัน

การศึกษาที่ต้องเตรียมเด็กให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills, 2013) ซึ่งในการจะพัฒนาให้เด็กมีทักษะดังกล่าวไม่ได้หมายความว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบเดิมๆ ในชั้นเรียนที่

มีครูเป็นผู้บรรยายเนื้อหาความรู้โดยการเขียนจดบันทึกข้อมูลบนกระดานแล้วให้เด็กนักเรียนคัดลอกข้อมูลลงบนสมุดจะหายไป แต่ครูผู้สอนจะต้องปรับวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะในการสืบค้นข้อมูลและนำความรู้ที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เพราะจะเห็นว่าข้อมูลข่าวสารที่เป็นความรู้ในโลกนั้นมีมากมายที่ครูผู้สอนอาจจะไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ทั้งหมดมาให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ ดังนั้นเด็กนักเรียนควรจะได้รับพัฒนาทักษะกระบวนการคิด ซึ่งรวมถึงการคิดแก้ปัญหาและทักษะการสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในอนาคต แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการประจำปีงบประมาณ 2558 ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนอย่างยั่งยืน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การวิเคราะห์ มีเวลาทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถ และ ประสบการณ์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2557) เช่นเดียวกันกับองค์การยูเนสโกที่แนะนำว่าผู้เรียนควรจะมีทักษะที่ครอบคลุมทักษะ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ทักษะพื้นฐาน คือ ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น การอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น 2) ทักษะเพื่อการทำงาน คือ ทักษะพื้นฐานในการทำงานทุกอาชีพ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นหมู่คณะ 3) การสื่อสารและทักษะเฉพาะอาชีพ คือ ทักษะเบื้องต้นของอาชีพที่สนใจ ซึ่งจะเห็นว่าทักษะดังกล่าวยังเป็นทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะการสื่อสาร และมีทักษะกระบวนการคิดอีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2555)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดเป็นสิ่งที่นักการศึกษาให้ความสนใจและต้องการจะพัฒนาให้เกิดขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนที่จะเป็นอนาคตของชาติต่อไป ในประเทศไทยมีนวัตกรรมทางการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเลือกที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจได้คิดทบทวนในประสบการณ์เดิมที่ตนเองเคยประสบเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อีกทั้งยังได้ตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การหาคำตอบและสืบค้นข้อมูลความรู้จนทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอย่างลุ่มลึกในเรื่องนั้นๆ หรือแม้แต่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวไฮสโคป (High-Scope Approach) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรม เลือกและตัดสินใจใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่หลากหลายที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งกับครูและเพื่อนๆ ในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนได้วางแผน ลงมือปฏิบัติ และทบทวน จนทำให้ผู้เรียนสร้าง

องค์ความรู้ของตนเอง ซึ่งทั้งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวไฮสโคปจะเน้นการตั้งคำถามและการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเป็นสำคัญ นอกจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวไฮสโคปแล้ว การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อีกวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิด

■ แนวคิดและทฤษฎีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบหนึ่งซึ่งได้แนวคิดมาจาก John Dewey ซึ่งเป็นผู้คิดค้นการสอนแก้ปัญหามาและเสนอแนวคิดการเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มนักทฤษฎีการเรียนรู้ทฤษฎีปัญญานิยม ซึ่งมี Piaget เป็นนักการศึกษาในกลุ่มนักทฤษฎีนี้ที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งต่างๆ รอบตัว โดยการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นระหว่างโครงสร้างที่มีลักษณะเฉพาะกับสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยาของผู้เรียนแต่ละคน โดยการเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ (Qayumi, 2001)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีการดำเนินการโดยกำหนดปัญหาหรือสถานการณ์ที่เป็นปัญหาโดยมีกระบวนการกลุ่มในการร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เดิม สืบค้นข้อมูลที่จำเป็นเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา ทาวิธีการแก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหอย่างเหมาะสม และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นได้รับทราบ จุดโดดเด่นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานคือเน้นที่การกำหนดสิ่งที่จะเรียนรู้และกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ เพื่ออธิบายปัญหาที่พบ

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจัดว่าเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยแบ่งเด็กเป็นกลุ่มย่อยๆ อาจจะมีกลุ่มละประมาณ 5-8 คน โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามลักษณะของคำถามหรือสถานการณ์ปัญหาอาจจะมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ข่าว นิทาน สถานการณ์จำลองกรณีศึกษา รวมถึงสถานการณ์ปัญหาที่ครูกำหนดขึ้นโดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้หรือโครงงานที่เด็กๆ สนใจ เพื่อกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิด ลงมือปฏิบัติ หาเหตุผลมาอธิบายความคิด และหาวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ความรู้หรือประสบการณ์

ที่เด็ก ๆ ได้ร่วมกันตั้งเป็นสมมติฐานและหาคำตอบ การสืบค้นข้อมูลอาจจะสอบถามจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ผู้ปกครอง ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ หนังสือภาพ อินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่ลงมือทำการทดลองเพื่อพิสูจน์สมมติฐานแล้วมาร่วมกันสรุปสมมติฐานที่ตั้งไว้เพื่อดำเนินการแก้ปัญหาต่อไป ประเด็นคำถามที่ตั้งขึ้นเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นจะมีลักษณะที่ต่างจากคำถามในแบบฝึกหัดทั่วไป กล่าวคือ ประเด็นคำถามจะไม่ใช้คำถามที่ชัดเจน มีความคลุมเครือ มีข้อมูลไม่สมบูรณ์ ทำให้ต้องการคำอธิบายเพิ่มเติมในการทำความเข้าใจและต้องมีการอภิปรายเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นหรือทำให้เกิดการคาดคะเนสมมติฐานอันนำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2558)

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงานมีความคล้ายคลึงกันตรงที่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งสองแบบดำเนินการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้สืบเสาะหาความรู้ หรือ inquiry แต่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเน้นกระบวนการแก้ปัญหา มีการกำหนดสถานการณ์ปัญหา ซึ่งสถานการณ์ปัญหานั้นมักจะกำหนดโดยครูผู้สอน การดำเนินกิจกรรมจะเป็นกระบวนการที่เด็กได้ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา ตั้งสมมติฐาน โดยพิจารณาว่าในการจะแก้ปัญหาให้ได้นั้นเด็กต้องมีความรู้อะไรบ้าง จะไปสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลใด ที่สุดท้ายที่สุดเด็กจะได้รับคำตอบซึ่งเป็นวิธีการแก้ปัญหา ซึ่งอาจจะมียุทธวิธีแก้ปัญหาหลายวิธีซึ่งเด็ก ๆ ก็ต้องช่วยกันพิจารณาเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมและนำเสนอวิธีดังกล่าวให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนได้ทราบ ในขณะที่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงงานจะพัฒนามาจากความสนใจของเด็กในเรื่องนั้นๆ ข้อสงสัยหรือข้อคำถามของเด็กจะนำไปสู่การค้นหาคำตอบทำให้เด็กได้ข้อมูลอย่างลุ่มลึกในเรื่องที่ตนสนใจ ที่สุดท้ายที่สุดเด็กจะนำเสนอข้อมูลที่ได้เรียนรู้ให้ผู้อื่นได้ทราบ ซึ่งจะเห็นว่าทั้งในการจัดประสบการณ์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดประสบการณ์แบบโครงงานจะส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด การทำงานกลุ่ม ทักษะการสืบค้นข้อมูล ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจะสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง (Partnership for 21st Century Skills, 2008)

■ รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีนักการศึกษาที่ให้แนวทางการออกแบบขั้นตอนที่แตกต่างกันไปบ้าง ดังที่ไพศาล สุวรรณน้อย (2558) ได้กล่าวว่ามีหลายรูปแบบ เช่น รูปแบบที่มี 7 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจกับการใช้ภาษาในประเด็นปัญหาให้ตรงกัน

ขั้นตอนที่ 2 ผู้เรียนช่วยกันระบุปัญหาจากโจทย์ที่กำหนดโดยสมาชิกกลุ่มต้องเข้าใจปัญหาตรงกัน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้เรียนจะต้องช่วยกันวิเคราะห์ปัญหาและเหตุผลมาอธิบาย โดยอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมของสมาชิกมาช่วยกันคิดอย่างมีเหตุมีผล โดยความคิดทุกความคิดมีความสำคัญ ดังนั้นจะต้องยอมรับฟังซึ่งกันและกัน

ขั้นตอนที่ 4 ผู้เรียนตั้งสมมติฐานและจัดลำดับสมมติฐาน กล่าวคือ หลังจากวิเคราะห์ปัญหาแล้ว สมาชิกกลุ่มจะช่วยกันตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกับปัญหาและจัดเรียงลำดับความสำคัญสรุปเป็นความรู้และแนวคิดของกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 5 ผู้เรียนประเมินความรู้เดิม ความรู้ใดที่จะต้องหาเพิ่มเติมเพื่อนำมาอธิบายปัญหาหรือนำไปแก้ปัญหาได้

ขั้นตอนที่ 6 ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ห้องสมุด อินเทอร์เน็ต ผู้รู้ เป็นต้น เพื่อค้นหาคำตอบให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 7 ผู้เรียนนำข้อมูลมาสังเคราะห์ อธิบาย พิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหาพร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือองค์ความรู้

นอกจากรูปแบบขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบ 7 ขั้นตอนนี้ยังมีรูปแบบ 9 ขั้นตอน 10 ขั้นตอน ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนขอกล่าวถึงรูปแบบ 10 ขั้นตอนว่ามีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนได้รับโจทย์ปัญหา ซึ่งเป็นปมประเด็นที่จะนำไปสู่การศึกษาหาคำตอบ

ขั้นตอนที่ 2 ผู้เรียนถามคำถามในสิ่งที่สนใจจากสถานการณ์

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการค้นหาคำตอบโดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นโดยใช้คำถาม

ขั้นตอนที่ 4 เขียนแผนผังการค้นปัญหาและจัดลำดับความสำคัญ

ขั้นตอนที่ 5 สืบเสาะหาข้อมูล สืบเสาะ ครูทำหน้าที่ช่วยวางแผน ว่าสมาชิกคนใดในกลุ่มจะรับผิดชอบอะไร

ขั้นตอนที่ 6 ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการวิเคราะห์ผล

ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหา

ขั้นตอนที่ 8 สร้างแนวคำตอบและให้คำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 9 สื่อความหมายของผลที่ได้

ขั้นตอนที่ 10 ผู้เรียนร่วมกับครูและเพื่อนประเมินผล

ในขณะที่ Savery (2006) ได้นำเสนอขั้นตอนกระบวนการจัดประสบการณ์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานดังนี้

1. กำหนดปัญหาเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมของผู้เรียน
2. ผู้เรียนอภิปราย นำเสนอแนวคิดหรือลงมือแก้ปัญหาที่ได้รับหรือแก้ปัญหาในกลุ่มย่อยเพื่อจัดหรือเลือกข้อมูลข้อเท็จจริง ลงความเห็นเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหา
3. ผู้เรียนเปรียบเทียบและรวบรวมข้อค้นพบ หรืออภิปรายหาข้อสรุป หากมีปัญหามากๆ จากการอภิปราย
4. ผู้เรียนกลับไปแก้ปัญหาหรือลงมือทำกิจกรรมใหม่ที่เกิดขึ้น กลายเป็นวงจรการแก้ปัญหาใหม่

แม้ว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะมีหลายรูปแบบ แต่ส่วนใหญ่รูปแบบที่เป็นที่นิยมใช้ คือรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบ 7 ขั้นตอน ซึ่งแต่ละขั้นตอนได้ออกแบบให้สอดคล้องกับการทำงานของสมองตามทฤษฎีการเรียนรู้ของสมองและหลักการเรียนรู้ด้านการรู้คิด (Camp, 2002)

■ แนวคิดและรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่นนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัยเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงที่ส่งผลให้เด็กเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพในวันข้างหน้า การจะมีคุณภาพดังกล่าวจะต้องได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็น ได้แก่ ทักษะการคิด การทำงานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารและการสืบค้นข้อมูล ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าการจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะดังกล่าวครูสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้

การจะจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นจะต้องจัดให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการ การเรียนรู้และความสนใจของเด็กในช่วงวัยนี้ ซึ่งธรรมชาติของเด็กปฐมวัยนี้มีความสนใจฟังนิทานที่มีตัวละครเป็นตัวเดินเรื่อง มีการผูกเรื่องราวให้มีเหตุการณ์ดำเนินไป ดังนั้นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นครูสามารถใช้นิทานมาเป็นเครื่องมือในการดำเนินเรื่องเพื่อกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในประเด็นปัญหาและร่วมกันคิดสืบค้นข้อมูลเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาได้ (Lam, 2005)

ในการเลือกนิทานที่จะนำมาเล่าและตั้งประเด็นปัญหาที่จะนำไปสู่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในระดับเด็กปฐมวัย ครูควรพิจารณาถึงอายุและความสนใจของเด็กแต่ละคน ซึ่ง เกริก ยूनพันธ์ (2543) ได้กล่าวถึงความสนใจนิทานของเด็กแต่ละช่วงวัยว่า เด็กในช่วงวัยแรกเกิด-2 ขวบ เป็นช่วงวัยที่สนใจเรื่องสั้น ช่วงวัย 2-4 ขวบ จะสนใจคำคล้องจอง

ดังนั้นนิทานที่เหมาะสมกับช่วงวัยนี้จะเน้นการเล่นเสียงของคำ ในขณะที่เด็กในช่วงวัย 4-6 ปี ก็ยังมีความชอบนิทานเล่นคำ นิทานที่มีคำคล้องจอง มีคำซ้ำๆ ที่น่าฟัง นิทานกระตุ้นจินตนาการ รวมถึงนิทานที่มีคำทายให้คิดแก้ปัญหา นอกจากนี้ครูควรพิจารณาเลือกนิทานที่มีเนื้อหาการดำเนินเรื่องราวไม่ซับซ้อน มีปมประเด็นที่สามารถนำมาตั้งเป็นคำถามให้เด็กๆ ได้ร่วมกันคิดหาวิธีการแก้ไข ซึ่งโดยส่วนใหญ่นิทานที่มีปมประเด็นให้ตัวละครในนิทานได้แก้ปัญหา นั้นจะมีการดำเนินเรื่องโดยตัวละครจะหาวิธีแก้ปัญหานั้นจนปมประเด็นปัญหาคลี่คลาย ประเด็นปัญหานั้นควรเป็นประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน ในบริบทของการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย

ในขั้นดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่นนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ผู้เขียนขอเสนอรูปแบบขั้นดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน 7 ขั้นตอน โดยเมื่อครูได้พิจารณาจุดประสงค์การเรียนรู้แล้ว จะทำให้ครูสามารถคัดเลือกนิทานที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ โดยครูดำเนินการเล่นนิทาน เมื่อครูเล่นนิทานมาถึงช่วงที่เนื้อหาเกิดปมประเด็นปัญหาขึ้น ครูควรหยุดการเล่านิทานช่วงนั้น แล้วดำเนินขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-8 คน แล้วให้เด็กๆ แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายทำความเข้าใจคำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาในนิทาน

ขั้นตอนที่ 2 เด็กๆ ช่วยกันระบุปัญหาที่เกิดขึ้นจากนิทาน

ขั้นตอนที่ 3 เด็กๆ ต้องช่วยกันวิเคราะห์ปัญหาและเหตุผลมาอธิบาย โดยอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมของเด็กๆ สมาชิกในกลุ่มมาช่วยกันคิดอย่างมีเหตุมีผล ในขั้นตอนนี้หากเด็กยังไม่สามารถวิเคราะห์ปัญหาเองได้ ครูต้องเป็นผู้กระตุ้น ชี้แนะให้เด็กได้สังเกต สืบค้น เปรียบเทียบกับข้อมูลความรู้ที่มีอยู่

ขั้นตอนที่ 4 เด็กๆ ร่วมกันตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกับปัญหาโดยมีครูเป็นผู้กระตุ้น ชี้แนะ

ขั้นตอนที่ 5 เด็กๆ ร่วมกันประเมินความรู้และประสบการณ์เดิม อภิปรายความรู้ต้องหาเพิ่มเติมเพื่อนำมาอธิบายปัญหาหรือนำไปแก้ปัญหาได้

ขั้นตอนที่ 6 ครูกับเด็กช่วยกันคิดวิธีสืบค้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติม โดยครูอาจจะเตรียมหนังสือภาพ วีดิทัศน์ หรืออาจจะติดต่อเชิญผู้เชี่ยวชาญมาเป็นวิทยากรให้ความรู้กับเด็กๆ ในชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 7 เด็กๆ ได้รวบรวมข้อมูลมาอธิบายข้อค้นพบใหม่ พิสูจน์สมมติฐานอาจจะด้วยวิธีการทดลองแล้วสรุปเป็นแนวคิดหรือองค์ความรู้ที่ได้รับโดยมีครูกระตุ้นให้เด็กนำเสนอด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เช่น เล่า วาดภาพ หรือประดิษฐ์ชิ้นงานเพื่อแสดงความรู้ที่ได้

เมื่อเด็กๆ แต่ละกลุ่มได้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาแล้ว ครูจึงค่อยกลับมาเล่านิทานต่อถึงวิธีการแก้ปัญหของตัวละครในนิทาน ซึ่งเมื่อครูเล่านิทานจบแล้วก็อาจชวนเด็กๆ ร่วมกันอภิปรายเปรียบเทียบวิธีการแก้ปัญหของเด็กๆ กับวิธีการแก้ปัญหของตัวละครในนิทานว่ามีวิธีการที่เหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร หากนิทานที่นำมาเล่าเป็นนิทานเล่าไม่จบเรื่องหรือเป็นนิทานที่ไม่ได้กล่าวถึงการแก้ปัญหของตัวละคร ครูควรจะสรุปการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการให้เด็กๆ ช่วยกันนำเสนอความรู้ที่ได้จากการเล่านิทานที่มีประเด็นปัญหาให้เด็กๆ ได้ฝึกคิดวิเคราะห์และร่วมกันหาวิธีแก้ปัญห

ลูกหมูสามตัว: กรณีศึกษาที่ 1 ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

ดังได้กล่าวไปแล้วว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น การเลือกนิทานมีความสำคัญเพราะเป็นเครื่องมือที่มุ่งให้เด็กได้รับความรู้จากประเด็นปัญหาที่นอกเหนือจากความเพลิดเพลินที่เด็กจะได้รับ ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในหน่วยบ้าน โดยสาระที่ควรรู้คือ บ้านแต่ละหลังมีลักษณะและส่วนประกอบของบ้านที่แตกต่างกันไป แต่บ้านทุกหลังจะต้องสร้างด้วยวัสดุที่มีความคงทนแข็งแรงเพื่อให้มีความเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศ ภัยธรรมชาติ และภัยต่างๆ โดยจุดประสงค์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้เด็กบอกลักษณะของวัสดุที่เหมาะสมจะนำมาสร้างบ้าน และให้เด็กสามารถเลือกใช้วัสดุที่ครูเตรียมมาใช้ในการสร้างบ้านจำลองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจากการกำหนดจุดประสงค์ดังกล่าว ทำให้ครูเลือกนิทานเรื่อง “ลูกหมูสามตัว” (อนุวัช อุทัยวงศ์ศักดิ์, 2554) ซึ่งเป็นนิทานที่เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จากเนื้อเรื่องย่อของนิทานว่า “ลูกหมูสามตัวเป็นพี่น้องกัน ลูกหมูแต่ละตัวออกจากบ้านไปสร้างบ้านของตัวเอง ลูกหมูตัวแรกสร้างบ้านที่ทำจากฟาง ซึ่งใช้เวลาในการสร้างไม่นาน ส่วนลูกหมูตัวที่สองเลือกที่จะสร้างบ้านที่ทำด้วยไม้ โดยให้เหตุผลว่า บ้านที่ทำจากฟาง ไม่แข็งแรง ลมพัดก็จะปลิว ไม่สามารถต้านทานแรงลมได้ ในขณะที่ลูกหมูตัวที่สามเลือกที่จะสร้างบ้านที่ทำด้วยอิฐ โดยให้เหตุผลว่าแข็งแรงกว่าฟางและไม้ วันหนึ่งมีหมาป่าเจ้าเล่ห์ตัวหนึ่งต้องการจะกินลูกหมูทั้ง 3 ตัวเป็นอาหาร โดยหมาป่าไปบ้านลูกหมูตัวที่ 1 ก่อนหมาป่าเป่าลมออกจากปากทำให้บ้านที่ทำจากฟางของลูกหมูตัวที่ 1 พังลง ลูกหมูตัวที่ 1 วิ่งมาหลบภัยที่บ้านลูกหมูตัวที่ 2 หมาป่าก็ตามมาที่บ้านลูกหมูตัวที่ 2 และกระแทกจนบ้านลูกหมูตัวที่ 2 ที่ทำจากไม้พังลง ทำให้ลูกหมูตัวที่ 1 และลูกหมูตัวที่ 2

วิ่งหนีไปบ้านลูกหมูตัวที่ 3 หมาป่าพยายามเป่าและกระแทกบ้านของลูกหมูตัวที่ 3 แต่บ้านของลูกหมูตัวที่ 3 ก็ไม่พังลง โดยลูกหมูทั้ง 3 ตัว ได้วางแผนต้อนน้ำไหลล่อให้หมาป่าปีนปล่องไฟลงมา เมื่อหมาป่าลงมาจากปล่องไฟ หมาป่าโดนน้ำร้อนลวกได้รับบาดเจ็บสาหัสจนหนีจากไป”

จากนิทานเรื่องดังกล่าว ครูกระตุ้นชวนให้เด็กคิดจากนิทานที่ครูเล่าไปเด็กๆ คิดว่าถ้าเด็กๆ เป็นลูกหมูเด็กๆ จะสร้างบ้านด้วยวัสดุที่มีลักษณะอย่างไร เพราะอะไร โดยดำเนินขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-8 คน แล้วให้เด็กๆ แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในการสร้างบ้านของลูกหมูทั้งสามตัว

ขั้นตอนที่ 2 ระบุปัญหาให้ได้ว่าสิ่งที่เด็กๆ ต้องร่วมกันหาคำตอบคือวัสดุที่จะนำมาสร้างบ้านควรมีลักษณะอย่างไร

ขั้นตอนที่ 3 ครูนำเศษฟาง เศษไม้ ก้อนอิฐมาให้เด็กๆ สังเกตและกระตุ้นให้เด็กๆ ช่วยกันบอกลักษณะของฟาง ไม้ อิฐที่เป็นวัสดุที่ใช้ในการสร้างบ้านของลูกหมูสามตัวและอภิปรายถึงเหตุผลที่ทำให้บ้านของลูกหมูตัวที่ 3 ยังแข็งแรง ไม่ล้มพังลงมาเมื่อโดนหมาป่าเป่า

ขั้นตอนที่ 4 ครูกระตุ้นให้เด็กๆ ร่วมกันตั้งสมมติฐาน วัสดุรอบตัวที่มีความแข็งแรงนอกเหนือจากอิฐที่เด็กๆ รู้จักอะไรบ้างที่สามารถนำมาสร้างบ้านได้

ขั้นตอนที่ 5 เด็กๆ ร่วมกันประเมินความรู้และประสบการณ์เดิม อภิปรายความรู้ต้องหาเพิ่มเติมเพื่อจะนำมาอธิบายปัญหาหรือนำไปแก้ปัญหได้

ขั้นตอนที่ 6 ครูกับเด็กร่วมกันคิดวิธีสืบค้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติม โดยครูอาจจะเตรียมหาวัสดุชนิดนั้นมาให้เด็กสังเกตและทดลองโดยการให้เด็กๆ ร่วมกันวางเรียงต่อวัสดุชนิดนั้นให้เป็นทรงสูงขึ้นไปแล้วทดสอบโดยการใช้พัดลมเป่า หรือเตรียมหนังสือภาพ วิดีทัศน์ที่มีภาพบ้านที่สร้างจากวัสดุชนิดนั้นมาให้เด็กๆ ได้ชม หรืออาจเชิญวิศวกร ช่างก่อสร้างหรือผู้รู้มาเป็นวิทยากรให้ความรู้กับเด็กๆ ในชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 7 เด็กๆ นำเสนอความรู้ที่ได้เกี่ยวกับวัสดุที่จะนำมาใช้ในการสร้างบ้านโดยบอกได้ว่าบ้านจะต้องสร้างด้วยวัสดุที่มีความแข็งแรง คงทน และเด็กๆ ก็ได้ยกตัวอย่างวัสดุที่มีความแข็งแรงจากที่ได้รับความรู้ไป เช่น หิน ไม้ ที่มีความแข็งแรงคงทน เป็นต้น

ความรู้ที่เด็กได้จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานเรื่องลูกหมูสามตัวเป็นความรู้ที่จัดว่าอยู่ในสาระ “สิ่งต่างๆ รอบตัว” ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา,

2546) และจัดว่าอยู่ในสาระ “สารและสมบัติของสาร” ตามกรอบมาตรฐานวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2554) สำหรับในด้านทักษะที่เด็กจะได้พัฒนาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านนิทานเรื่องลูกหมูสามตัว ได้แก่ ทักษะกระบวนการกลุ่มที่ผ่านการมีส่วนร่วมในการนำเสนอความรู้ ประสบการณ์เดิม ร่วมกันคิดแก้ปัญหา แสดงความคิดเห็น ลงความเห็นเลือกวิธีการแก้ปัญหา และทักษะการสืบค้นข้อมูล

กุงกิ้งท้องผูก: กรณีศึกษาที่ 2 ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หน่วย อาหารดีมีประโยชน์ ครูวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กบอกได้ว่าผักผลไม้มีประโยชน์ช่วยในการขับถ่าย ครูได้เลือกนิทานเรื่อง กุงกิ้งท้องผูก (มนฤดี ทองกลอย, 2553) ซึ่งเป็นเรื่องราวของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ชอบกินขนมและอาหารเกือบทุกอย่าง แต่ไม่ชอบกินผักกับผลไม้ วันหนึ่งกุงกิ้งปวดท้อง ถ่ายไม่ออก คุณแม่จึงอธิบายถึงประโยชน์ของผักกับผลไม้พร้อมแนะวิธีดูแลสุขภาพอนามัย จากนั้นมา กุงกิ้งก็ปรับเปลี่ยนนิสัยมากินผักกับผลไม้ กุงกิ้งก็เลยไม่ท้องผูกอีกเลยจากนิทานเรื่องนี้ครูเล่านิทานให้เด็กๆ ฟังถึงตอนที่ กุงกิ้งปวดท้อง ถ่ายไม่ออก แล้วครูก็หยุดเล่าและตั้งคำถามถามเด็กๆ ว่า “เด็กๆ คิดว่า กุงกิ้งปวดท้องเพราะอะไร และเด็กๆ จะแนะนำ กุงกิ้งเกี่ยวกับพฤติกรรมกรกินอย่างไรเพื่อไม่ให้กุงกิ้งปวดท้อง” ครูได้ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานตามลำดับขั้นดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-8 คน แล้วให้เด็กๆ แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับกุงกิ้ง

ขั้นตอนที่ 2 ระบุปัญหาให้ได้ว่าสิ่งที่เด็กๆ ต้องร่วมกันหาคำตอบคืออะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้กุงกิ้งปวดท้อง ถ่ายไม่ออก และจะทำอย่างไรเพื่อให้กุงกิ้งไม่ปวดท้อง ถ่ายออก

ขั้นตอนที่ 3 เด็กๆ ร่วมกันนำเสนอเหตุผลที่คิดว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้กุงกิ้งถ่ายไม่ออก

ขั้นตอนที่ 4 ครูกระตุ้นให้เด็กๆ ร่วมกันตั้งสมมติฐาน โดยร่วมกันคิดถึงสาเหตุอื่นที่อาจทำให้กุงกิ้งถ่ายไม่ออก

ขั้นตอนที่ 5 เด็กๆ ร่วมกันประเมินความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ถ่ายไม่ออก เช่น ไม่กินผักผลไม้ ดื่มน้ำน้อย ไม่ออกกำลังกาย เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 6 ครูกับเด็กร่วมกันคิดวิธีสืบค้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติม โดยครูอาจจะจัดหาหนังสือภาพ วิดีทัศน์เพื่อให้เด็ก

สืบค้นความรู้ หรืออาจเชิญแพทย์มาเป็นวิทยากรให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับสาเหตุของการถ่ายไม่ออก วิธีการปรับแก้พฤติกรรมเพื่อให้ขับถ่ายสะดวก ผักผลไม้ที่มีกากอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อระบบขับถ่าย เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 7 เด็กๆ นำเสนอความรู้ที่ได้เกี่ยวกับสาเหตุและวิธีการที่ทำให้ขับถ่ายสะดวก

หลังจากที่ครูเด็กๆ ได้นำเสนอความรู้ที่เด็กได้เรียนรู้ไปแล้ว ครูกระตุ้นให้เด็กๆ ได้ช่วยกันนำเสนอรายการอาหารที่มีผักเป็นส่วนประกอบที่เด็กๆ สนใจจะประกอบอาหารร่วมกัน และประกอบอาหารในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในวันถัดไป

ความรู้ที่เด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านนิทานเรื่องกุงกิ้งท้องผูกเป็นความรู้ที่อยู่ใน “สาระเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก” ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2546) และ ในสาระ “สิ่งมีชีวิตกับกระบวนการดำรงชีวิต” ตามกรอบมาตรฐานวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2554) สำหรับในด้านทักษะที่เด็กได้พัฒนาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านนิทานเรื่องกุงกิ้งท้องผูก ได้แก่ ทักษะกระบวนการกลุ่มที่ผ่านการมีส่วนร่วมในการนำเสนอความรู้ ประสบการณ์เดิม ร่วมกันคิดแก้ปัญหา แสดงความคิดเห็น ลงความเห็น เลือกวิธีการแก้ปัญหา และทักษะการสืบค้นข้อมูล

■ บทบาทของครูในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

ครูมีบทบาทสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยดังนี้

1. คัดเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับสาระที่ต้องการจะให้เด็กได้เรียนรู้เพื่อนำมาเป็นปมประเด็นปัญหาที่สามารถนำมากำหนดเพื่อให้เด็กๆ ร่วมกันอภิปรายได้
2. เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายให้ความรู้กับเด็กๆ เป็นผู้สร้างประเด็นปัญหาเราให้เด็กเกิดความสนใจเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ร่วมกันคิดหาวิธีการแก้ปัญหา
3. ในขณะที่ครูเล่านิทานกระตุ้นให้เด็กระบุปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด โดยการสัมภาษณ์ใช้คำถามที่เด็กคุ้นเคยแล้วอภิปรายเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าว
4. กระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดว่าจากปัญหาดังกล่าว จะไปหาคำตอบซึ่งเป็นวิธีการแก้ปัญหาได้จากแหล่งข้อมูล
5. ช่วยกระตุ้นให้เด็กช่วยกันลงความเห็นเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และแสดงความคิดเห็นต่อวิธีการแก้ปัญหาที่เด็กๆ เลือก
6. กระตุ้นให้เด็กทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

7. สร้างบรรยากาศไม่ให้เกิดความกลัวหรือคับข้องใจ ในการนำเสนอความคิดเห็นหรือลงความเห็นการเลือกวิธีการแก้ปัญหา

8. อำนวยความสะดวก จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็น ที่ให้เด็กได้สืบค้นข้อมูล เช่น หนังสือภาพ หนังสือสารคดี วีดิทัศน์ แวนชยาย กล้องจุลทรรศน์ เป็นต้น

9. ประเมินเด็กด้วยการสังเกตพฤติกรรมของเด็กในขณะ ทำกิจกรรมเป็นระยะๆ หากเด็กต้องการความช่วยเหลือ ครูจะเป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยกระตุ้นให้เด็กทำกิจกรรมกลุ่ม

■ ประโยชน์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

เมื่อพิจารณาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยในแต่ละขั้นตอนจะเห็นว่าเด็กๆ จะได้รับประโยชน์ดังนี้

1. เด็กได้รับความรู้จากประสบการณ์ตรงที่ได้ร่วมกันหาคำตอบเพื่อแก้ปัญหาที่กำหนดจากนิทาน

2. เด็กได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆ ประกอบด้วยทักษะการทำงานร่วมกัน ตั้งแต่การร่วมกันคิดกำหนดประเด็นปัญหา ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวกับประเด็นปัญหาเพื่อร่วมกันหาวิธีการแก้ปัญหา แบ่งงานกันในการช่วยสืบค้นข้อมูล ซึ่งการปลูกฝังให้เด็กได้เรียนรู้ในการทำงานร่วมกันนั้นจะทำให้เด็กเรียนรู้บทบาทการเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

3. เด็กได้พัฒนาทักษะการสืบค้นข้อมูล ตั้งแต่ร่วมกันคิดว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจะไปหาคำตอบได้จากแหล่งข้อมูลใดหรือบุคคลใด

4. เด็กได้พัฒนาทักษะการคิด ซึ่งประกอบด้วยการคิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบข้อดีข้อจำกัดของวิธีการแก้ปัญหา ประเมินและลงความคิดเห็นเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

5. เด็กได้ใช้ภาษาในการสื่อสารแสดงความคิดเห็นและการนำเสนอข้อมูล

6. เด็กได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการฟังนิทาน และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งความรู้และทักษะต่างๆ เหล่านี้จะทำให้เด็กได้พัฒนาสู่การเรียนรู้ที่มีศักยภาพ และเป็นการเรียนรู้ที่จะทำให้จดจำอย่างยาวนาน

■ สรุป

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการจัดประสบการณ์

การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการกลุ่มเพื่อนำความรู้มาแก้ปัญหา ครูสามารถตั้งประเด็นปัญหาจากนิทาน เมื่อเด็กได้รับประเด็นปัญหา ครูจะเป็นผู้ช่วยกระตุ้นสอบถามความรู้และประสบการณ์เดิมของเด็กๆ และร่วมกันคิด พิจารณาความรู้ที่เด็กๆ จำเป็นต้องรู้เพื่อให้ได้คำตอบ ครูจะเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่กระตุ้นให้เด็กช่วยกันหาคำตอบ และนำความรู้มาอภิปรายและลงความเห็นเพื่อให้ได้วิธีการแก้ปัญหา เด็กๆ นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการเล่านิทานช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา ทักษะกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัย ทักษะกระบวนการกลุ่ม ทักษะการสืบค้นข้อมูลและทักษะการสื่อสาร ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

■ เอกสารอ้างอิง

- เกริก ยूनพันธ์. (2543). *การเล่านิทาน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2558). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning). สืบค้นจาก <http://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>
- มลฤดี ทองกลอย. (2553). *กุงกึ่งท้องผูก*. กรุงเทพฯ: แอปบีคิดส์.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2554). *แนวทางการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2546). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็ก 3-5 ปี)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2557). นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ 2558. สืบค้นจาก http://www.bic.moe.go.th/newth/images/stories/pdf/policymoe58_18-9-2557.pdf
- อนวัช อุทัยวงศ์ศักดิ์. (2554). *ลูกหมูสามตัว*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- Camp, G. (2002). *PBL: Step by step: A guide for students and tutors*. Rotterdam: Psychology Department, Erasmus University.
- Lam, T. (2005). *Developing creativity and problem solving through story telling for preschool children* (Master Thesis). University of Hong Kong, Pokfulam.

- Partnership for 21st Century Skills. (2008). 21st century skills, education, & competitiveness: A resource and policy guide. Retrieved from http://www.p21.org/storage/documents/21st_century_skills_education_and_competitiveness_guide.pdf
- _____. (2013). Reimagining citizenship for the 21st century: A call to action for policymakers and educators. Retrieved from www.p21.org/storage/documents/Reimagining_Citizenship_for_21st_Century_web_version.pdf
- Qayumi, S. (2001). Piaget and his role in problem based learning. *Journal of Investigative Surgery*. 14, 63-65.
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definition and distinctions. *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*. 1(1), 9-20.