

การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษ
เพื่อเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย

APPLYING DESIGN THINKING THEORY IN ENGLISH LANGUAGE CLASS
TO ENHANCE COMMUNICATION SKILLS IN CHILDHOOD LEARNERS

เบญจพร รัตน์*

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Benjaporn Rattana*

Faculty of Management Science, Phranakhon Rajabhat University, Bangkok, Thailand.

*E-mail: benjaporn.r@pnru.ac.th

Received: 25-04-2022

Revised: 28-04-2022

Accepted: 13-03-2023

บทคัดย่อ

บทความนี้เกี่ยวกับการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มทักษะและประสบการณ์ทางศิลปะด้วยการลงมือทำ การนำเสนอศิลปะ ดนตรี และธรรมชาติมาเป็นส่วนผสมที่ปรับใช้ในห้องเรียนภาษาอังกฤษระดับปฐมวัย การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมสร้างสรรค์นั้นช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยความสนุก เพื่อสามารถนำความรู้มาปรับใช้ตามความถนัดของตน การนำความคิดเชิงออกแบบและความรู้ด้านภาษาผสมผสานด้วยเทคโนโลยีจากสื่อสร้างสรรค์ให้เป็นประโยชน์ในการเปลี่ยนความรู้เป็นกิจกรรมฉบับย่อส่วน การเรียนรู้รูปแบบใหม่ในมุมมองใหม่ ผู้สนใจสามารถนำกรณีศึกษาไปปรับในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับปฐมวัยเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการสื่อสารกับผู้คนต่างภาษาและวัฒนธรรม ทั้งนี้ภาษาอังกฤษยังเป็นสื่อกลางที่จะเปิดโลกอันมีมิติสัมพันธ์หลายด้านให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลจากภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างจากเดิม

คำสำคัญ: ภาษาภาพ การคิดเชิงออกแบบ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ABSTRACT

The article concerned the development of English learning experience by applying Design Thinking method approach into English Classroom to enhance English communication skills in childhood learners using hands-on learning activity for developing skills and artistic experience through art creation. The integration of art, music, and nature was brought into the English class in childhood level. With these creative activities, the students could learn with enjoyment and be able to apply knowledge in accordance with their aptitude. By integrating Design Thinking and language knowledge with technology from creative media, it helped in transforming knowledge into a concise learning activity which was a new learning perspective. Interested parties could use this case study to develop communication skills in childhood learners of English as a preparatory step towards effective communication with people of different languages and cultures. Consequently, English remains a medium to explore various dimensions of the world and inspire learners to discover new learning resources from different languages and cultures.

Keywords: Visual Language, Design Thinking, English Communication Skill

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 จัดการศึกษาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 กำหนดหลักการ ข้อ 3 ซึ่งกำหนดไว้ให้ “ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Lifelong learning) แนวทางในการจัดการศึกษามุ่งเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วยสมอง ด้วยกาย และด้วยใจเพื่อสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง” อย่างไรก็ตามพบว่าการจัดการเรียนรู้ของไทย ประสบปัญหา อาทิเช่น การสอนที่เน้นการท่องจำ การสอนแบบแผนผังตารางเวลาแบบดั้งเดิม การสอนเน้นเนื้อหาตามหนังสือเรียนและบทเรียน ที่อาจไม่สามารถตอบสนอง

ความต้องการของนักเรียนในอนาคตได้อย่างเหมาะสม เมื่อเจาะลึกลงมาถึงการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทย พบว่า การเรียนภาษาอังกฤษได้เผชิญหน้ากับปัญหาสำคัญคือ การเน้นความจำแทนการเรียนรู้จริง ทำให้นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้จริง การสอนอย่างเดียวอาจทำให้นักเรียนไม่มีความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ ปัญหาขาดความเข้าใจในการอ่าน Wutthisingchai and Stopps (2011) กล่าวว่า นักเรียนไม่ทราบทักษะการอ่านด้านใดที่พวกเขาจำเป็นต้องปรับปรุง ในขณะที่การอ่านถือเป็นตัวแปรที่สำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อความสนใจของนักเรียน Kriangchaiporn & Sirivianos (2019)กล่าวถึงสาเหตุของโรคกลัวภาษาอังกฤษ (English Language Anxiety) ในโรงเรียน ซึ่งเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับความกังวล

หรือความเครียดที่เกิดขึ้นกับบุคคลที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การสนทนา การเขียน หรือการอ่าน เป็นต้น โดยสาเหตุหลัก คือ การเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนที่เน้นการฟัง พูด อ่านและเขียน การสอบแบบฝึกหัดที่มุ่งเน้น การเตรียมสอบ TOEFL หรือ TOEIC โดยไม่สนใจ ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ทักษะที่ไม่สมดุล การขาดอุปกรณ์ ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ การขาดแคลนครู สอนภาษาอังกฤษที่มีคุณสมบัติเหมาะสม การขาด โปรแกรมการสอนในบริการที่เพียงพอ การขาด สิ่งจูงใจที่เหมาะสมสำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ และความกลัวโดยธรรมชาติ เป็นต้น โดยระดับ ความรุนแรงของปัญหาแตกต่างกันไป ตามระดับ การศึกษา ที่ตั้งของโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา และสังกัด

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ยังมี ความซับซ้อนมากขึ้นเมื่อผู้เรียน เป็นกลุ่ม เด็กแรกเกิด หรือเด็กปฐมวัย ซึ่งใช้ภาษาในฐานะ การแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกเข้าใจผู้อื่น ความต้องการซึ่งมีคลังคำศัพท์ไม่มาก การเรียนรู้ ของเด็กปฐมวัยด้านภาษาอังกฤษจะมีประสิทธิภาพ เพิ่มขึ้นเมื่อมีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่มีความหมาย ซึ่งสร้างความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโลกใบนี้ นอกจากนี้ ยังรวมถึงการสื่อสารด้วยวัตถุประสงค์ทางสังคม ในรูปแบบที่เหมาะสม อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณา จากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของไทย ที่เน้นการท่องจำและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ตามทฤษฎีแบบดั้งเดิม คือ ครูเป็นผู้ออกแบบ ทั้งหลักสูตรและเนื้อหา โดยมีรูปแบบการสอนที่ครู เป็นศูนย์กลาง จึงส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีแนวโน้ม เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ยากขึ้น

การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ เป็นแนวทางที่สามารถลดข้อจำกัด ของการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทย ได้ด้วยการลดเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิด โรคกลัว ภาษาอังกฤษ เนื่องจาก ความคิดเชิงออกแบบ ตั้งอยู่บนฐานคติของการออกแบบให้มนุษย์เป็น ศูนย์กลาง สร้างบรรยายการศของความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งกันและกัน ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกัน การสร้างชุดของความเชื่อแบบความคิดเติบโต (Growth mindset) ที่เชื่อว่าความผิดพลาด หรือความบกพร่องเป็นเรื่องปกติ และเป็นส่วนหนึ่ง ของเส้นทางในการพัฒนาเอง กล่าวคือ บุคคล เก่งขึ้นได้ย่อมต้องผิดพลาดก่อนเสมอ นอกจากนั้น ความคิดเชิงออกแบบ ยังสนับสนุนให้เกิดการทดลอง ลงมือปฏิบัติ ซึ่งสามารถสร้างการเรียนรู้จากภายใน เป็นความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นเอง ทำให้ความรู้ทักษะ เหล่านั้น ฝังลึกในตนอย่างมีความหมาย และสามารถ ประยุกต์ไปสู่ทักษะอื่น ๆ ในชีวิตได้ตามแนวคิด กลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism)

อย่างไรก็ตาม แม้โดยหลักการของ กระบวนการความคิดเชิงออกแบบจะสามารถ ยกย่องทักษะความสามารถในทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษได้ก่อนนุบาลได้ แต่การจัดการเรียนรู้ ก็ยังคงต้องมีแผนการเรียนการสอนที่มีความชัดเจน โจทย์ที่ท้าทาย คือ แผนการเรียนการสอนตามแนวทาง ความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็ก ปฐมวัยควรเป็นอย่างไร

บทความวิชาการนี้จึงมุ่งนำเสนอตัวอย่าง แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประยุกต์ใช้ความคิด เชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเสริม

ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย อันจะเกิดประโยชน์ต่อคุณครูที่จัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษให้แก่เด็กปฐมวัย สามารถใช้เป็น แนวทาง มีแนวปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

กรอบในการวิเคราะห์

ผู้เขียนทำการศึกษาแนวคิดเชิงออกแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) และ การเรียนรู้ ผ่านการเล่นที่แสดงเป็นภาพศิลปะ (Playful Visualizations arts) โดยรวบรวมข้อมูลจาก งานวิจัยออนไลน์จากฐานข้อมูลของกลุ่มงานวิจัย ด้านการศึกษาและการพัฒนา Education Research Complete (ERC) ฐานข้อมูล วิทยาศาสตร์ชั้นนำที่มีบทความวิจัยเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทย รวมถึง ฐานข้อมูลอื่น ๆ เช่น Google Scholar, Scopus และ Web of Science บทความวิจัยเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษรวบรวมมาวิเคราะห์ และ สังเคราะห์เป็นตัวอย่าง แผนการเรียนการสอน แผนการเรียนการสอนตามแนวทางความคิด เชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเสริม ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย โดยใช้กรอบการนำเสนอหลักตามกระบวนการ แนวคิดเชิงออกแบบ

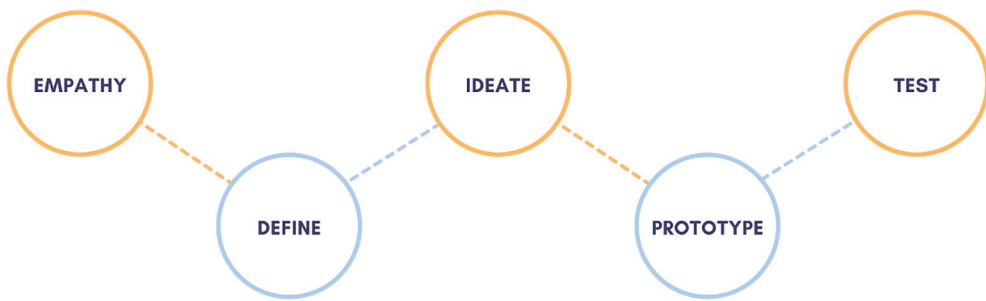
เนื้อหา

ความคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) DT

หมายถึงกระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์สำหรับบุคคลในการสร้างโอกาส ทดลองและผลิตโมเดลต้นแบบ Henriksen (2017)

ได้กล่าวไว้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกรอบความคิด ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนใน “ยุคแห่งแนวคิด” ซึ่งความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมได้กลายเป็น หลักที่มีส่วนสนับสนุนในการเพิ่มผลผลิตเป็นตัว กระตุ้นไปสู่การคิดเชิงวิเคราะห์ และการคิดด้วย สัญชาตญาณ เดวิด เคลลี ทิม บราวน์ และ โรเจอร์ มาร์ ดีพิมพีใน Harvard Business Review เมื่อปี 2008 เพื่อรวบอธิบายเรื่องการออกแบบที่มีมนุษย์ เป็นศูนย์กลางซึ่งได้รับการพัฒนาให้องค์กรและผู้ที่ไม่ มีพื้นฐานในการออกแบบให้เข้าใจในกระบวนการ ได้ง่าย เพื่อเป็นเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้คิด แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในวงกว้างและนิตยสาร ออนไลน์คอลัม (Life & Culture) Phuriwikrai (2019) เผยแพร่คำกล่าวของ บิล เบิร์นเน็ตต์ (Bill Burnett) และ เดฟ อีวานส์ (Dave Evans) สองนักออกแบบผลิตภัณฑ์ชั้นนำผู้นำกระบวนการ คิดเชิงออกแบบมาใช้ในการออกแบบชีวิต กล่าวว่า โลกนี้มีการคิดหลายแบบซึ่งการคิดแต่ละแบบ ก็เหมาะกับปัญหาที่แตกต่างกัน เช่น การคิดแบบ วิศวกร (Engineering thinking) จะใช้แก้ปัญหา เวลาที่เรามีข้อมูลเยอะมีคำตอบเดียว แต่การคิด เชิงออกแบบจะต้องสร้างแบบความคิดก่อนแล้วจึง จะระบุปัญหาที่แน่ชัดได้มากขึ้น

Institute of Design Stanford (2019) สถาบันการออกแบบสแตนฟอร์ดได้ให้ความหมาย กับความคิดเชิงออกแบบไว้ว่า ประกอบไปด้วย การทำงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจ กลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) การตั้ง กรอบโจทย์ (Define) การสร้างความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ การทดสอบ (Test)



ภาพที่ 1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) DT
(ที่มา: Institute of Design Stanford, 2019)

คำจำกัดความของความคิดเชิงออกแบบ ในมุมของการใช้งานคือ การหาแนวทางที่แตกต่างกัน ในการแก้ปัญหาเกี่ยวข้องกับกระบวนการที่เป็น ระบบให้ได้ผลลัพธ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการ ของผู้ใช้ ด้วยวิธีการคิดและนวัตกรรม สามารถ เกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ เช่น บริการ ผลิตภัณฑ์ พฤติกรรม และสาขาวัฒนธรรมองค์กรผ่านแนว ปฏิบัติ การใช้ความคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือ ในการคิดเชิงนวัตกรรมและออกแบบผลิตภัณฑ์หรือ บริการที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานและมีคุณค่าสูงสุด

ความคิดเชิงออกแบบ มีส่วนประกอบหลัก 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. เห็นภาพรวมและเข้าใจ (Empathize) การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้งาน เพื่อทำความเข้าใจ ในปัญหาหรือความต้องการอย่างลึกซึ้งในรายละเอียด
2. กำหนดปัญหาหรือความต้องการ (Define) การนำข้อมูลที่ได้รวบรวมมา กำหนด ปัญหาหรือความต้องการอย่างชัดเจน
3. สร้างไอเดีย (Ideate) แนวคิดโดยใช้ เทคนิคต่าง ๆ เช่น การสร้าง Mind map, Brainstorming เพื่อหาวิธีการแก้ไข ปัญหา เลือกทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ไขปัญหา หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์

4. สร้างต้นแบบ (Prototype) การสร้าง ต้นแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อทดสอบและปรับปรุง แนวคิด ซึ่งอาจเป็นการสร้างแบบจำลองหรือ การทำงานจริงเบื้องต้น

5. ทดสอบ (Test) คือการทดสอบ ผลิตภัณฑ์หรือบริการกับผู้ใช้งานเพื่อให้มั่นใจว่า ทำงานจริง

การประยุกต์ความคิดเชิงออกแบบในภาค การศึกษา (Design Thinking in education)

นำเสนอการประยุกต์ใช้ ความคิด เชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเสริม ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เสริมทักษะการสื่อสารของเด็กระดับปฐมวัย เป็นแผนการเรียนการสอนบนฐานความคิดสร้างสรรค์ เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถสร้างสรรค์ ชิ้นงานและมีทักษะในการออกแบบและคิดหา วิธีการแก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง ผ่านประสบการณ์ ในกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เป็นกิจกรรมเพื่อเสริม ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษปฐมวัย กรณีศึกษา เรื่องความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษ ในประเทศไทย ยกตัวอย่างเช่น “โครงการสอน

ภาษาอังกฤษผ่านเกมคำศัพท์ โดยใช้เทคนิคความคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) Achariyakul, Chidpitak and Chansawang (2017) นำเทคนิคความคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมคำศัพท์เพื่อช่วยในการสอนภาษาอังกฤษให้เด็ก ๆ ในระดับปฐมวัย เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน โดยเกมคำศัพท์นี้ได้รับการทดสอบกับเด็ก ๆ ในระดับปฐมวัย และ หลักสูตรการคิดเชิงออกแบบ TCDC (Design Thinking Curriculum) กล่าวถึงการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human centered Design) ว่าไม่ใช่เรื่องใหม่ในศาสตร์ การออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางเป็นหนึ่งแนวทาง (Approach) ในการทำงานออกแบบ การเริ่มต้นโจทย์จากความเข้าใจมนุษย์อย่างลึกซึ้ง การเก็บข้อมูลผู้ใช้เพื่อปรับพัฒนางานออกแบบตลอด กระบวนการเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด การออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางนั้นได้รับการพัฒนาทั้งในแง่กระบวนการและเทคนิควิธีการทำงานอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลานานแล้วโดยโรงเรียนสอนออกแบบและบริษัทออกแบบชั้นนำของโลกอย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษในการศึกษายังเป็นเรื่องใหม่ที่ต้องใช้ความเข้าใจในความหมายและขั้นตอนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนหรือในชีวิตประจำวัน

Carroll (2010) ได้นำการคิดเชิงออกแบบมาประยุกต์จัดการเรียนรู้ โดยใช้กลยุทธ์ในการสร้างความเห็นอกเห็นใจ การแก้ปัญหา การสร้างต้นแบบการประมวลผลและแนวทางการทำงานร่วมกันแบบสหสาขาวิชาชีพในการสอนความคิดสร้างสรรค์ และเน้นว่า “Design Thinking”

มีบทบาทสำคัญในการเป็นสะพานเชื่อมภายใน (Watson, 2015) มีส่วนช่วยให้เกิดการแชร์แนวคิด และเทคนิคในการส่งเสริมการสอน (Douglass, 2016) ตลอดจนเป็นแนวทางให้นักเรียนปรับตัวเข้ากับความต้องการใหม่ ๆ (Charosky, 2018)

Rauth et al. (2010) กล่าวว่า ความคิดเชิงออกแบบเป็นแนวคิดรากฐานการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยกระบวนการจำเป็นต้องประกอบไปด้วยชุดทักษะดังต่อไปนี้ประกอบกันจึงจะสัมฤทธิ์ผล

1. ทักษะ (Mindset) หมายถึง กลุ่มความคิดมุมมอง การรับรู้ ความเชื่อ แนวทางการคิด สู่การตีความ การทำความเข้าใจ ในการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ผลหรือเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม การตัดสินใจกระทำชุดทักษะเป็นสิ่งสำคัญ
2. เครื่องมือ (Toolset) หมายถึง กลุ่มการทำงานหรือกรอบ (Framework) โมเดล (Model) ที่ได้รับการยอมรับว่ามีประโยชน์เอื้อให้สามารถทำงานได้ตามเป้าหมายมีเครื่องมือมากมายที่สามารถเลือกใช้และสามารถปรับเปลี่ยนพัฒนาเครื่องมือเหมาะสมกับงาน

3. ทักษะ (Skillset) หมายถึง กลุ่มความรู้ความสามารถการเชี่ยวชาญในทักษะเฉพาะบางประเภท ส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในงานการฝึกฝนและการลงมือทำหลาย ๆ ครั้งเพื่อเรียนรู้พัฒนาความสามารถ

ออกแบบเชิงความคิด มีความหมายโดยรวม คือ กิจกรรมสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการความคิดเชิงออกแบบในการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ (Innovation education) เพื่อยกระดับทักษะความสามารถในการเรียนของนักเรียน การประยุกต์ใช้ที่ประสบความสำเร็จในการศึกษา จำเป็นต้องมีโปรแกรมที่เป็นระบบและหลักสูตร

สารสนเทศแบบบูรณาการการใช้แนวทางการสอน และทรัพยากรสนับสนุนการฝึกอบรมครู การมีส่วนร่วมของครูในรูปแบบการจัดการความรู้ผ่านกระบวนการ ออกแบบแผนการเรียนรู้การสอน

Suhaila & Abdul (2021) กล่าวว่าความคิดเชิงออกแบบเป็นการส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา

ให้กับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การทำงานร่วมกัน ความเห็นอกเห็นใจ ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาสร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ โดยการบูรณาการจากหลักสูตรเดิม

ตารางที่ 1 เจ็ดมิติของความคิดเชิงออกแบบทัศนคติในภาคการศึกษา

มิติ (Dimention)	ความคิดเชิงออกแบบทัศนคติในภาคการศึกษา (DT) Mindset in education field
1. มนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-centredness)	Carroll, (2010) ปรัชญาของการออกแบบเริ่มต้นด้วยความเข้าใจที่ชัดเจน และการเอาใจใส่ต่อความต้องการและจุดยืนนักเรียนจุดมุ่งหมาย คือการส่งเสริมและชี้นำผู้คนให้แก้ปัญหาความท้าทายในการออกแบบการออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา ใช้ทั่วไปในกรอบการออกแบบและการจัดการที่พัฒนาวิธีแก้ไขปัญหโดยนำมุมมองของมนุษย์ไปเกี่ยวข้องในทุกขั้นตอนของกระบวนการแก้ปัญหา
2. การเอาใจใส่ (Empathy)	การเข้าหาจัดการปัญหาที่คนอื่นไม่ต้องการทำเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจ ด้วยวิธีการ “แสวงหา” ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ความต้องการเฉพาะโดยปริยายของผู้คน จินตนาการถึงอนาคตในรายละเอียดเฉพาะจากมุมมองที่แตกต่างของ “คนอื่นเริ่มแรก” ในแนวทางที่เหมาะสม
3. การทำงานร่วมกัน (Collaboration)	การผสมผสานของจิตใจที่ดีในหมู่เพื่อนนักเรียนเพื่อสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นความพยายามที่จะเพิ่มนวัตกรรมในการแก้ปัญหา ร่วมมือด้วยความกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกันให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. มองในแง่ดี (Optimism)	สร้างวัฒนธรรมในความเชื่อมั่นที่นักเรียนทุกคนควรสร้างขึ้น การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไม่ว่าปัญหาจะใหญ่แค่ไหน เร็วแค่ไหนระยะเวลาที่ต้องการหรืองบประมาณจะมีจำกัดก็สามารถจัดการได้โดยไม่คำนึงถึงความซับซ้อนของปัญหาสามารถทางออกที่ดีกว่าวิธีหนึ่งเป็นต้น
5. การทดลองปฏิบัติ (Experimentalism)	การฝึกการทดลองกับนักเรียนหรือศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่สร้างแนวคิดใหม่จากความล้มเหลวของนักเรียนในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 1 (ต่อ)

มิติ (Dimention)	ความคิดเชิงออกแบบทัศนคติในภาคการศึกษา (DT) Mindset in education field
6. วัฒนธรรมของการสร้างต้นแบบ (Culture of prototyping)	หลักการสำคัญ คือการพัฒนาทักษะของนักเรียนในวงจรการประดิษฐ์ต้นแบบ ปรัชญาการสร้างต้นแบบวัฒนธรรมที่ดีและการสร้างสิ่งประดิษฐ์นั้นมุ่งมั่นทดลอง สร้างสิ่งที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาทักษะของนักเรียน เกิดเป็นต้นแบบที่สามารถ นำมาปรับใช้
7. สติของกระบวนการ (Mindfulness of process)	การมีสติสัมปชัญญะเป็นแนวความคิดที่จะขยายไปสู่นักเรียนเพื่อให้แน่ใจว่างาน หรือโครงการใด ๆ ถูกขึ้นำโดยขั้นตอนของวงจรการออกแบบและระยะเวลา โดยประมาณที่ถูกต้องในการปฏิบัติตามงานที่มอบหมายหรืองาน

(ที่มา: Suhaila, 2021)

ผู้เขียนสังเคราะห์ ความคิดเชิงการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1) เข้าใจในปัญหา (Empathize) 2) ความคิด (Define & Ideate) 3) สร้างต้นแบบ (Prototype) 4) ทดสอบ (Test) ซึ่งในขั้นนี้ ได้ประยุกต์ กิจกรรม 3 ลักษณะ ได้แก่ Playful Visualizations arts, Things around us และ Wisdom begins in wonder และ 5) การวิพากษ์ และสะท้อนคิด(Critical & Reflection) จากนั้น จึงพัฒนา เป็นแผนการเรียนรู้ภาษาด้านภาษา โดยอาศัยสำหรับแนวทางการสอนภาษาเพื่อการ สื่อสารของดักกลาส บราวน์ (Brown, 1993)

ซึ่งเสนอไว้ว่าต้องคำนึงถึง 4 ลักษณะที่เชื่อมโยง สัมพันธ์กัน คือ 1) เป้าหมายของการสอนที่เน้น องค์ประกอบของการสื่อสารไม่จำกัดอยู่ภายใน กรอบไวยากรณ์ 2) เทคนิคทางภาษานำผู้เรียน ไปสู่การใช้ภาษาอย่างแท้จริง รูปแบบโครงสร้าง ไม่ใช่เป้าหมายหลักแต่รูปแบบเฉพาะของภาษา จะทำให้ผู้เรียนสื่อสารตามเป้าหมายจนสำเร็จ 3) ความถูกต้องเป็นตัวหลักการเสริมด้วยเทคนิค ทางการสื่อสารทำให้ผู้เรียนสื่อสารคล่องแคล่ว 4) ผู้เรียนต้องเข้าใจภาษาและสร้างสรรค์ภายใน บริบทที่ไม่เคยฝึกมาก่อน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบตาม	การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เสริมทักษะการสื่อสาร	แนวทางในการดำเนินกิจกรรม
1. เข้าใจในปัญหา (Empathize) ระบุความต้องการ	บนฐานความคิดสร้างสรรค์เน้นการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนสร้างสรรค์ ชิ้นงาน ประสบการณ์ในกิจกรรม	สำรวจปัญหา ความต้องการด้วยการ สัมภาษณ์พูดคุยกับนักเรียนก่อนสอน มาปรับใช้ในการสร้างแผนการสอน
2. ความคิด (Define & Ideate)	การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)	- แบบวัดทักษะการใช้ทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษชั้นอนุบาล (ก่อน-หลัง)
3. สร้างต้นแบบ (Prototype)	แผนการสอน Playful Visualizations arts Things around us Wisdom begin in wonder	จัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเน้นความคิด สร้างสรรค์เชิงออกแบบตามแผน
4. ทดสอบ (Test) Playful Visualizations arts Things around us Wisdom begins in wonder	ทดสอบการสอน - การลองปฏิบัติ (practice)	- เกณฑ์การวัดผลด้วยแบบประเมิน ความสอดคล้อง
5. การวิพากษ์และสะท้อนคิด (Critical & Reflection)	- การสังเกตปฏิบัติการ (Feedback) - การสอบถาม	- สรุปกิจกรรม - ผลงานของนักเรียน (Portfolio)

การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์จาก
การเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมทั้ง นำศิลปะ ดนตรี
และ ธรรมชาติในการเพิ่มสมรรถนะการเรียนรู้ทักษะ
การสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มเติมในแผนการเรียนรู้
เพื่อมุ่งเน้นให้เด็กเกิดความสุขไปกับการเรียน
สร้างห้องเรียนแบบ (Flip classroom) นักเรียน
สามารถเรียนรู้ตามความต้องการของนักเรียน
เกิดเป็นห้องเรียนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ผ่านกระบวนการความคิดเชิงออกแบบนำเสนอ
แผนการสอนภาษาอังกฤษเน้นความคิดเชิงออกแบบ
ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารซึ่งประกอบไปด้วย
จุดประสงค์ในการเรียน 3 กิจกรรม พร้อมเครื่องมือ
ที่ใช้ในแต่ละบทเรียน รวมถึงเกณฑ์การวัดผล

กิจกรรมที่ 1 สนุกไปกับศิลปะ (Playful Visualizations arts)

จุดประสงค์ของบทเรียนนี้เพื่อสร้าง
ความสนุกสนานเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มใจ ใช้วิชา
ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อลด
ปัญหาการกลัวการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยการใช้
ภาพในลักษณะของภาษาภาพ Visual language
ยกตัวอย่างเช่น อักษร A (Ant) ด้วยการวาดภาพมด B
(Ball) ด้วยการวาดรูปลูกบอล การค้นหาสิ่งที่สนใจ
และสิ่งที่ปัญหาในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษา
อังกฤษ อาทิเช่น การใช้เสียงเพลงช่วยเมื่อนักเรียน
ไม่สามารถท่องอักษรได้ทั้งหมด พร้อมทั้งช่วย
ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการตีความ (Interpretation)

การนำความรู้ตัวอักษร ภาษาอังกฤษ A-Z เต็ม ที่เป็นคนของตนเองเพื่อการเรียนรู้ในแบบที่ตนเอง
ข้อมูลมาตีความหมายจากการร้องเพลง หรือ วาดรูป โดยจำแนกจุดประสงค์การเรียนรู้ออกเป็น ด้านความรู้
และปฏิบัติได้ด้วยความในคำจำกัดความและนิยาม ด้านทักษะ และคุณลักษณะ

ตารางที่ 3 กิจกรรมที่ 1 สนุกไปกับศิลปะ (Playful Visualizations arts)

บทเรียน	จุดประสงค์ในการเรียนรู้	เครื่องมือ
บทเรียน 1. สนุกไปกับศิลปะ การแสดง (Playful Visualizations arts)	Knowledge: การเรียนรู้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z จากการร้องเพลงและวาดรูป Skill: สามารถเขียนและออกเสียง และ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z Characteristics: สามารถท่องได้ด้วย การร้องเพลงหรือวาดรูปได้อย่างใดอย่างหนึ่ง	- บทเรียนเพลงประกอบอักษร ภาษาอังกฤษ - แบบวาดรูปตามตัวอักษร โดยการเรียนรู้จากสัญลักษณ์ ภาพ (Infographic)
เกณฑ์การวัดผล	Start: เกิดความสนใจในการเรียนรู้ตัวอักษร ภาษาอังกฤษ A-Z จากการร้องเพลง หรือ วาดรูปได้เกือบสมบูรณ์ตามลำดับตัวอักษร Develop: การเรียนรู้ตัวอักษร ภาษาอังกฤษ A-Z จากการร้องเพลง หรือ วาดรูปและปฏิบัติ ได้ เกือบสมบูรณ์ตามลำดับด้วยความเต็มใจ Standard: สามารถจดจำตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z ได้ครบ ตามลำดับตัวอักษร จากการร้องเพลง หรือ วาดรูปอย่างใดอย่างหนึ่ง ครบถ้วน Excellence: สามารถจดจำตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z ได้ครบ ตามลำดับตัวอักษร จากการร้องเพลง หรือ วาดรูปอย่างใดอย่างหนึ่ง ครบถ้วน ออกเสียงได้ถูกต้องจากการร้อง เพลงครบถ้วนแม่นยำตามจังหวะอย่าเชี่ยวชาญ และ สามารถวาดรูปประกอบตัวอักษรได้	- การสังเกตปฏิกิริยา (Feedback) - การลองปฏิบัติ (Practice) - แฟ้มสะสมผลงานของนักเรียน (Portfolio)

กิจกรรมที่ 2 สิ่งรอบตัวของเรา (Things around us)

การเรียนรู้จากธรรมชาติรอบตัว เรียนรู้เรื่อง รูปทรง รูปร่าง สร้างรูปแบบ (Pattern) ด้วยการใช้วิชาศิลปะเป็นเครื่องมือในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อลดปัญหาการกลัวการเรียนภาษาอังกฤษ เพิ่มคำศัพท์จากการสังเกตการณ์ และสัมผัสวัตถุและสิ่งรอบตัวรูปแบบ (Pattern)

จากธรรมชาติรอบตัวเพิ่มคำศัพท์ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเองพร้อมกับการอธิบายความหมายเหล่านั้นด้วยภาพสัญลักษณ์ ยกตัวอย่างเช่นเป็นวงกลม ดังนั้น จากคำว่า พระอาทิตย์ (Sun) มีรูปร่างเป็นทรงกลมนักเรียนวาดรูปวงกลมและเป็นการเพิ่มคำศัพท์คำว่าวงกลม (Circle) หรือพระอาทิตย์ทำให้เกิดความร้อนเป็นการเพิ่มคำศัพท์คำว่าร้อน (Hot) เป็นต้น

ตารางที่ 4 กิจกรรมที่ 2 สิ่งรอบตัวของเรา (Things around us)

บทเรียน	จุดประสงค์ในการเรียนรู้	เครื่องมือ
บทเรียนที่ 2: สิ่งรอบตัวของเรา (Things around us)	Knowledge: การเรียนรู้เรื่อง รูปทรง รูปร่าง สร้างรูปแบบ (Pattern) จากธรรมชาติรอบตัว เพิ่มคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ Skill: สามารถเพิ่มคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเองพร้อมกับการอธิบายความหมายเหล่านั้นด้วยภาพสัญลักษณ์ Characteristics: นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ความคิดจากการสังเกตการณ์รอบตัว	- เพลงประกอบบทเรียนภาษาอังกฤษ - แบบวาดรูปตามการสังเกต เรียนรู้ รูปทรง รูปร่าง สร้างรูปแบบ (Pattern) คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในจากธรรมชาติ
เกณฑ์การวัดผล	Start: สนใจเรียนเรื่อง รูปทรง รูปร่าง สร้างรูปแบบ (Pattern) จากธรรมชาติรอบตัว เพิ่มคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ Develop: การเรียนรู้การเพิ่มคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวันได้พร้อมกับการอธิบายความหมายเหล่านั้นด้วยภาพสัญลักษณ์ได้บ้าง Standard: เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวันได้พร้อมกับการอธิบายความหมายเหล่านั้นด้วยภาพสัญลักษณ์ได้ 3 คำ Excellence: เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง พร้อมกับการอธิบายความหมายเหล่านั้นด้วยภาพสัญลักษณ์ได้มากกว่า 3 คำ พร้อมทั้งสามารถจดจำตัวอักษรได้ครบ ตามลำดับตัวอักษร จากการพูด วาดรูป หรือ เขียน อย่างใดอย่างหนึ่งครบถ้วน	- การสังเกตปฏิกิริยา (Feedback) - การลองปฏิบัติ (Practice) - แฟ้มสะสมผลงานของนักเรียน (Portfolio)

กิจกรรมที่ 3 ปัญญาเริ่มต้นด้วยความพิศวง (Wisdom begins in wonder)

จุดประสงค์ในการเรียนรู้ถึงความแตกต่าง การรวมผลงานมีผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะตามหัวข้อ และ อธิบายได้ดี ด้วยการถ่ายภาพ และการเล่าเรื่องอย่างถูกต้องเหมาะสมสร้างเป็น

ผลงาน (Portfolio) และแลกเปลี่ยนกันชมผลงาน พร้อมทั้งให้นักเรียนได้พูดถึงผลงานของตนเอง “นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการเรียนจากประสบการณ์ตรงมีผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะตามหัวข้อด้วยการใช้ภาพและการเล่าเรื่องในรูปแบบที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 กิจกรรมที่ 3 ปัญญาเริ่มต้นด้วยความพิศวง (Wisdom begins in wonder)

บทเรียน	จุดประสงค์ในการเรียนรู้	เครื่องมือ
Unit 3 : ปัญญาเริ่มต้นด้วยความพิศวง (Wisdom begins in wonder)	Knowledge: นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากความแตกต่าง การสร้างต้นแบบจากความคิดจากผลงานเป็นเล่มผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะ Skill: รู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเพื่อที่จะได้พัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง “การเรียนรู้สู่การพัฒนาตนเอง” Characteristics: นักเรียนเกิดการเรียนรู้ความคิดจากการสังเกตการณ์รอบตัว และนักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของตนและรับคำติชม	- เพลงประกอบบทเรียนภาษาอังกฤษ - เล่มผลงานวาดรูปตามการสังเกต เรียนรู้ที่ผ่านมา
เกณฑ์การวัดผล	Start: สนใจการสร้างต้นแบบจากความคิดจากผลงานเป็นเล่ม (Portfolio) ผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะ Develop: สร้างผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะตามหัวข้อได้เกือบสมบูรณ์ Standard: มีผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะตามหัวข้อได้เกือบสมบูรณ์	- การสังเกตปฏิบัติการ (Feedback) - การลองปฏิบัติ (practice) - แฟ้มสะสมผลงานของนักเรียน (Portfolio)

ตารางที่ 5 (ต่อ)

บทเรียน	จุดประสงค์ในการเรียนรู้	เครื่องมือ
	Excellence: มีผลงานของตนเองที่ประกอบไปด้วยความรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของผลงานศิลปะตามหัวข้อได้สมบูรณ์ ไม่มีข้อผิดพลาดในการสะกด และ อธิบายได้ดี ด้วยการใช้ภาพและการเล่าเรื่องอย่างถูกต้องเหมาะสม	

กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้เป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วย สมอ ด้วยกาย และด้วยใจ เป็นการสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนและเน้นการปฏิบัติจริง ห้องเรียนแห่งการเรียนรู้จากที่เกิดจากการบูรณาการแบบผสมผสานทั้งศาสตร์ด้านภาษาและศิลป์ เกิดเป็นรูปแบบใหม่เพื่อยกระดับทักษะความสามารถในการเรียนของนักเรียนในครั้งนี้พัฒนาจากแนวความคิดบูรณาการเชื่อมโยงภาคการศึกษาผ่านกระบวนการออกแบบเป็นแผนการเรียนการสอนและนวัตกรรมทางการศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์

การใช้ความคิดเชิงออกแบบในการวางแผนการสอนไม่ได้เป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมกับทุกสาระการเรียนรู้ แต่จะเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันในทีมสิ่งสำคัญในการประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบในการสอนดังต่อไปนี้

1. การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ควรกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เน้นการเรียนรู้ที่เป็นปัญหาจริงและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน และเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน

3. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิดสร้างสรรค์ และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมโดยการให้นักเรียนฝึกการคิดและวางแผนการแก้ไขปัญหา

4. การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน

การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยควรมีขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน และต้องมีการส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้เองสามารถดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน ความคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ การตรวจสอบความเข้าใจ การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบและพัฒนา การทดสอบและประเมินผลด้วยการประยุกต์ใช้ความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนได้ดังนี้

ความเห็นอกเห็นใจ (Empathize) หรือเรียกได้ว่าเป็นขั้นตอนแรกในการเข้าใจนักเรียน อาทิเช่น สำรวจความต้องการของนักเรียนเพื่อเข้าใจความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษสำรวจความยากลำบากและอุปสรรคในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนจัดกิจกรรมเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับความต้องการและความยากลำบากของนักเรียน เช่น สัมมนาเรื่องการเรียนภาษาอังกฤษ หรือ การสำรวจข้อมูลด้านภาษาอังกฤษจากนักเรียน เป็นต้น

กำหนดประเด็นปัญหา (Define) รวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมจากการ เพื่อกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข สร้างประโยคปัญหาที่ชัดเจน ในกรณีศึกษา “นักเรียนมีกั้วต่อการเรียนภาษาอังกฤษ” เป็นต้น

ความคิด (Ideate) การสร้างแนวคิด และการแสดงแนวคิดในหลายรูปแบบที่จะนำมาซึ่งการแก้ไขปัญหา โดยเน้นการเปิดรับความคิดสร้างสรรค์จากนักเรียน จัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น การออกแบบแผนการเรียน และสื่อการสอน ภาษาอังกฤษ หรือเพิ่มเติมการใช้เทคโนโลยีร่วมในการสอน

ต้นแบบ (Phototype) สร้างต้นแบบ ไม่ว่าจะเป็นแผนการเรียน อุปกรณ์ หรือ สื่อการสอน จากพื้นฐานของความคิดเชิงออกแบบเพื่อมาแก้ปัญหาในการเรียนการสอนโดยต้นแบบนั้น จะจงแก้ไขปัญหาใดปัญหาหนึ่ง

ทดสอบ (Test) ทำการทดสอบต้นแบบ เพื่อให้เข้าใจถึงผลตอบรับหรือนำมาทดสอบในการแก้ปัญหาที่ได้กำหนดไว้แต่แรกโดยตรวจสอบประสิทธิภาพจากเกณฑ์วัดผลที่กำหนดไว้

การสร้างประสบการณ์ตรงนั้นช่วยเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษมีกลวิธีและลักษณะของการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองจากการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านประสบการณ์การเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดพร้อมกับการสร้างผลงานศิลปะ เพื่อให้เกิดการผสมผสานการสร้างอารมณ์และการสร้างความหมายผ่านศิลปะ ศิลปะนั้นผ่อนคลายและสนุกสนาน สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงตามวิถีธรรมชาติ (Mindful) รูปแบบการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะในการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมทางการศึกษานี้ อ้างอิงจากทฤษฎีและนำไปปฏิบัติจากแนวความคิดแบบบูรณาการ ระหว่าง ศิลปะ ดนตรี ภาษา การเรียนรู้โดยธรรมชาติจากกิจกรรมนอกชั้นเรียนเป็นการเสริมฐานในการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างยั่งยืน ด้วยรูปแบบของการเรียนรู้ ศิลปะ ดนตรี ภาษา ธรรมชาติ และเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่จะช่วยเสริมสร้างสมรรถนะในการเรียนรู้ สำหรับการสร้างมิติใหม่ของการเรียนรู้

สรุป

ความคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิด ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหา และ การใช้ความคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้โดยการออกแบบการเรียนที่มีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย ผู้ศึกษาคือ จุดศูนย์กลางเน้นการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เด็กสามารถเกิดการเรียนรู้จากสัมผัสประสบการณ์เอง โดยยกระดับทักษะความสามารถในการเรียนของนักเรียนระดับปฐมวัย จากทักษะที่ไม่สมดุล การขาดอุปกรณ์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ การขาด

สิ่งจูงใจที่เหมาะสมและความกลัวโดยธรรมชาติ ปัญหา อาการกลัวภาษาอังกฤษและความยากลำบากในการแสดงออก สู่การออกแบบแผนการเรียนการสอนตามแนวทางความคิดเชิงออกแบบในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยที่มีความเป็นมิตร ปลอดภัยและช่วยกระตุ้น

ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางภาษาไปควบคู่กับการเติบโตทางด้านอารมณ์ สังคมและร่างกาย ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ 3 กิจกรรม แสดงให้เห็นถึงขั้นตอน ตัวอย่างกิจกรรมและการวัดผล ในการประยุกต์กับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจเพื่อนำไปต่อยอดหรือพัฒนาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Acharyyakul, K., Chidpitak, N., & Chansawang, R. (2017). English vocabulary learning through game design using Design Thinking techniques. **Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)**, 10(1), 77-89. (In Thai)
- Brown, H. D. (1993). **Georgetown University Roundtable on Languages and Linguistics 1993**. After Method: Toward a Principled Strategic Approach to Language Teaching. San Francisco State University.
- Carroll, M. (2010). "Stretch, dream, and do-a 21st century design thinking & STEM journey," **Journal of Research in STEM Education**, 1(1), 59-70.
- Charosky, G., L. Leveratto, L. Hassi, K. Papageorgiou, J. Ramos-Castro, and R. Bragós. (2018). "Challenge-Based Education: An Approach to Innovation through Multidisciplinary Teams of Students Using Design Thinking." Paper presented at the Technologies Applied to Electronics Teaching Conference (TAEE), Tenerife, Spain, June 20–22.
- Douglass, H. (2016). Science and Children. **Washington**, 53, (9), 69-75.
- Henriksen, D. (2017). Creating STEAM with design thinking: Beyond STEM and arts integration. **The STEAM Journal**, 3(1), 11.
- Institute of Design Stanford. (2019). **An Introduction to Design Thinking (PROCESS GUIDE)**. Retrieved from <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>. [2022, 12 Oct.]
- Kriangchaiporn, N., & Sirivianos, M. (2019). Factors influencing English language anxiety in Thai high school students. **International Journal of Advanced and Applied Sciences**, 6(1), 43-48. (In Thai)
- Phuriwikrai, K. (2019). **We are all designers of our own lives**. Retrieved from <https://www.the101.world/designing-your-life-workshop/> [2018, 25 Oct.]

- Rauth, E. Köppen, B. Jobst and Meinel. C. (2010). **Design Thinking: An Educational Model towards Creative Confidence**. Retrieved from file:///C:/Users/Nicky/Downloads/DesignThinkingAnEducationalModeltowardsCreativeConfidence.pdf
- Suhaila, C. N, and Abdul M. A. K. (2021). Design thinking mindset to enhance education 4.0. competitiveness in Malaysia. **International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)**, 10 (2), 494~501.
- Watson, J., & Hill, A. (2015). **Dictionary of media and communication studies**. Bloomsbury Publishing: USA.
- Wutthisinchai, S. & Stopps, P.J. (2011). **An analysis of factors affecting the English reading comprehension of Mattayomsuksa 5 Students in Amphur Mueang, Lampang Province**. Bangkok: Institute for English Language Education Assumption University. (In Thai)
-