

บทที่ ๒

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของ พระพุทธเจ้า เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยทำการรวบรวม จากหนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลดังกล่าวที่เกี่ยวข้อง มุ่งศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการ ดำเนินการวิจัย เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง กับ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิธีการจัดการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยมีแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

๒.๑ การเรียนรู้

๒.๒ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

๒.๓ การจัดการเรียนรู้

๒.๔ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

๒.๑ การเรียนรู้

การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่งในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้อาจเกิดจากการลองผิด ลองถูกเกิดจากการวางเงื่อนไขเป็นความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เดิมกับสิ่งใหม่ ๆ การเรียนแบบ ก็ตามถือเป็นการเรียนรู้ทั้งสิ้น หรืออาจเกิดจากความต้องการเป็นแรงผลักดันเพื่อให้เกิดความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และเมื่อเกิดความอยากรู้อยากเห็นแล้วก็มีมือกระทำการต่าง ๆ อาจเกิดปัญหาหรือ ข้อผิดพลาดต่าง ๆ ผู้เรียนก็ได้ใช้เรียนรู้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการนำไปในหนทางที่ถูกต้อง^๑ การเรียนรู้ นั้นจึงเกิดขึ้นจากกระฝึกฝนเรียนรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์จากการศึกษานับเป็นรากฐานที่ สำคัญที่สุดประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้า และแก้ไขปัญหาดังต่าง ๆ ในสังคม เนื่องจากการศึกษาเป็นกระบวนการที่ช่วยให้คนพัฒนาตนเองด้านต่าง ๆ ตลอดจนช่วยวางรากฐาน พัฒนาการของชีวิต^๒ ผ่านการศึกษาเรียนรู้ เรียกว่ากระบวนการเรียนรู้ เพื่อความเจริญของงามของ บุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การ สร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ขึ้นเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยการจัดการเรียนและการสอน^๓

การเรียนรู้และการสอน เป็นคำที่มักใช้คู่กันเรียกรวมกันว่า “การเรียนรู้การสอน” ทั้งนี้เพราะ คำทั้งสองมีความหมายสัมพันธ์กัน ทั้งการสอนและการเรียนต่างเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกันการ

^๑ จำเนียร ศิลปวานิช, **หลักและวิธีการสอน**, (นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์, มปป.), หน้า ๖๒.

^๒ พระครูสิริสุตานุยุต, **เอกสารประกอบการสอนรายวิชา ศิษศาสตร์ในพระไตรปิฎก**, (ลำพูน: ฌัฏ พลการพิมพ์, ๒๕๔๘), หน้า ๒.

^๓ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒**, (กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊ค สัปปลิเคชั่น, ๒๕๔๖), หน้า ๒.

สอนเป็นการตั้งใจกระทำให้เกิดการเรียนรู้ และการสอนที่ดีย่อมทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้สอนที่สอนอย่างมีหลักการ มีความรู้ และมีทักษะ จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความหมาย มีคุณค่า^๔ การสอนเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนเกินกว่าตัวครู การบอก (การบรรยาย) ของครูและการฟังของเด็กนักเรียนในห้อง แต่เป็นกระบวนการที่เกิดความเข้าใจในตัวผู้เรียน (ทั้งธรรมชาติและความมุ่งหวัง) เข้าใจกระบวนการ วิธีสอน ใช้สื่อการสอน การจูงใจ การใช้แรงเสริม และการใช้บุคลิกท่าทีของครู รวมทั้งการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนว่าเป็นไปตามหลักสูตรหรือไม่อีกด้วย การสอนจึงเป็นภารกิจที่จะต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์มากจึงจะสามารถ ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่มีความหมายต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน ไม่เพียงเท่านั้นผลของการสอนจะต้องเป็นเชื้อหรือชนวนที่ทำให้นักเรียนได้รู้และศึกษาความรู้ตลอดชีวิต^๕

หากพิจารณาถึงพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ข้างต้น พอสรุปได้ว่า การเรียนรู้ นั้น สามารถรวมความหมายกันแล้วจึงเรียกว่า การจัดการเรียนการสอน หรือการจัดการการเรียนรู้ เพราะเป็นกระบวนการที่มีความสัมพันธ์กันทั้งการเรียนและการสอน โดยเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ดำเนินไปโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือการฝึกหัด นำไปสู่การเรียนรู้ โดยมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีอย่างถาวร เรียกว่า การเรียนรู้

๒.๑.๑ ความหมายของการเรียนรู้

การดำรงชีพของเราในปัจจุบัน ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างประกอบเพื่อตัวเราเอง จะอยู่อย่างมีความสุขตามสภาพแวดล้อมของตน ส่วนหนึ่งของการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมนั้น ก็คือการเรียนรู้ การเรียนรู้ไม่เพียงแต่การจัดกิจกรรมในโรงเรียนหรือสถานศึกษา ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาอย่างมีระบบเท่านั้น แต่การเรียนรู้เกิดขึ้นในทุกสภาพและทุกขณะ^๖ การเรียนรู้ (Learning) เป็นคำที่ใช้ในทางศาสตร์จิตวิทยา เมื่อมาใช้คู่กับการสอนจะเรียกสั้น ๆ ว่าการเรียนรู้ คือการถ่ายทอดเนื้อหาวิชาความรู้ โดยใช้วิธีบอกให้ทำจำให้จด และนำไปท่องจำเพื่อเตรียมการสอบต่อไป แต่ในอีกแง่หนึ่งของความหมายของการเรียนรู้ คือเป็นการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมให้นักเรียนได้ประจักษ์เพื่อที่จะให้เกิดการเรียนรู้ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น เพราะการเปลี่ยนแปลงความรู้สึนึกคิด และพฤติกรรมที่เหลือของมนุษย์ล้วนแล้วแต่เป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม จนทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงความรู้สึนึกคิดและพฤติกรรมของตนเองให้สามารถดำรงอยู่ในสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ ได้ เราเรียกลักษณะการเปลี่ยนแปลงนี้ว่า **การเรียนรู้**^๗ โดยมีนักวิชาการ นักการศึกษาทั้งไทย และต่างประเทศ ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้นานาพรรณณะตามความคิดเห็นที่หลากหลายด้วยกัน ดังนี้

^๔ อารมณ์ ใจเที่ยง, **หลักการสอน**, พิมพ์ครั้งที่๒, (กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์,๒๕๔๐), หน้า ๑.

^๕ จำเนียร ศิลปวานิช, **หลักและวิธีการสอน**, (นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์, มปป.), หน้า ๓๒-๓๓.

^๖ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: บริษัทพิมพ์ดีจำกัด, ๒๕๕๑), หน้า ๒๙.

^๗ นุชลี อุปภัย, **จิตวิทยาการศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท วี.พริ้นท์ (๑๙๙๑) จำกัด , ๒๕๕๕), หน้า ๑๒๘.

กันยา สุวรรณแสง ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ คือกระบวนการที่ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์ทางอ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเนื่องมาจากเหตุอื่น ๆ เช่น วุฒิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา สารเคมี ฯลฯ^๘

สมน อมรวิวัฒน์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ คือสถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีต่อสิ่งต่อไปนี้จะเกิดขึ้น ได้แก่ ๑) มีความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับสิ่งแวดล้อม และครูกับนักเรียนกับสิ่งแวดล้อม ๒) ความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์นั้นก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ ๓) ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้^๙

จิตรา วสุวานิช ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลของปฏิกิริยาตอบสนองที่มีต่อสิ่งเร้า การเรียนรู้ยังหมายถึงการปรับปรุง และการปรับปรุงที่เกิดขึ้นนั้น อาจจะมีคุณค่าในทางที่ดีขึ้น หรือไม่ก็อาจเป็นไปได้อีก^{๑๐}

สุพิน บุญชูวงศ์ ได้ให้ความหมายของการสอนไว้ว่า การเรียนรู้ คือการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมให้นักเรียนได้ปะทะเพื่อที่จะได้เกิดการเรียนรู้ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น การสอนจึงเป็นกระบวนการสำคัญที่ก่อให้เกิดความเจริญงอกงาม การสอนจึงเป็นภารกิจที่ต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ จึงจะสามารถก่อให้เกิดประสบการณ์ที่มีความหมายต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน^{๑๑}

อาภรณ์ ใจเที่ยง ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนด ซึ่งต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน^{๑๒}

จำเนียร ศิลปะวานิช ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง การจัดสถานการณ์ สภาพการณ์หรือกิจกรรม เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ ซึ่งเป็นผลทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้นการสอนยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความงอกงามในด้านกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งความสามารถด้านอื่น ๆ ที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตไปในทางที่ดีขึ้น จนสามารถดำรงชีพได้อย่างราบรื่นเป็นประโยชน์แก่ตนเอง และสังคม ซึ่งถือว่าเป็นจุดสูงสุดของการศึกษา^{๑๓}

^๘ กันยา สุวรรณแสง, **จิตวิทยาทั่วไป**, (กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตสาส์น, ๒๕๓๒), หน้า ๑๕๕.

^๙ สมน อมรวิวัฒน์, **สมบัติพิพธ์ของการศึกษาไทย**, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓), หน้า ๔๖๐.

^{๑๐} จิตรา วสุวานิช, **จิตวิทยาการศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: แสงจันทร์การพิมพ์, ๒๕๓๑), หน้า ๗๐.

^{๑๑} สุพิน บุญชูวงศ์, **หลักการสอน**, (กรุงเทพมหานคร: แสงสุทธิการพิมพ์, ๒๕๓๑), หน้า ๓-๔.

^{๑๒} อาภรณ์ ใจเที่ยง, **หลักการสอน**, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรินต์ติ้ง เฮาส์, ๒๕๔๐), หน้า ๒.

^{๑๓} จำเนียร ศิลปะวานิช, **หลักและวิธีการสอน**, (นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์, มปป.), หน้า ๓๕.

ประดินันท์ อุปรมัย ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอันมีผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุทำให้บุคคลเผชิญสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหมายถึงทั้งประสบการณ์ทางตรงและประสบการณ์ทางอ้อม^{๑๔}

Hills ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้ คือกระบวนการให้การศึกษาแก่นักเรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน^{๑๕}

Hillgard ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้ คือกระบวนการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรม โดยแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง^{๑๖}

Huffman ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของบุคคลก่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์เมื่ออยู่กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งในการดำเนินชีวิตของบุคคลจะต้องอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อม ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความรู้สึกลึกซึ้งอาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทั้งที่บุคคลตั้งใจ และมีได้ตั้งใจก็ตาม^{๑๗}

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การพัฒนาความคิดและความสามารถ โดยอาศัยประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนในทุกด้าน เพื่อก่อให้เกิดความเจริญงอกงาม และความรู้ (ปัญญา)

๒.๑.๒ ลักษณะของการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนจะได้ผลดีนั้นผู้สอนต้องมีทักษะในการจัดการเรียนรู้ มีความเข้าใจในระบบการจัดการเรียนรู้ มีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้อง และมีความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้จิตวิทยาการจัดการเรียนรู้ด้วย การเรียนรู้ในทัศนะของนักจิตวิทยาโดยทั่วไปนั้น เป็นกระบวนการที่เป็นผลของการเปลี่ยนแปลงอย่างถาวรของพฤติกรรม เป็นกระบวนการที่จิตใจมีปฏิกิริยาต่อสิ่งเร้าภายนอก ซึ่งพิจารณาได้จากการที่แต่ละบุคคลแสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งเร้าอย่างไร การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเฉพาะของแต่ละบุคคลและเฉพาะเรื่องโดยที่ผู้เรียนต้องกระทำต่อวัตถุและปรากฏการณ์ในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้อาจอยู่ในรูปของ เจตคติ ความเชื่อ ข้อเท็จจริง มโนคติ หลักการ กฎ การแก้ปัญหา และทักษะปฏิบัติการ การเรียนรู้ในบางเรื่อง ผู้เรียนอาจเรียนรู้ได้เร็ว บางเรื่องอาจเรียนรู้ได้ช้า ต้องใช้เวลา และมีประสบการณ์ การเรียนรู้บางเรื่องจะไม่ลืมนำ แต่บางเรื่องจะ

^{๑๔} ประดินันท์ อุปรมัย, **มนุษย์กับการเรียนรู้**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๕, (นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๔๐), หน้า ๑๒๑.

^{๑๕} Hills, P.J. **A Dictionary of Education**, (London: Routledge And Kegan Paul, 1982) p.266.

^{๑๖} Hillgard, E.R., **Introduction to Psychology**, (New York: Harcourt Brace and World Inc, 1975) p.194.

^{๑๗} Huffman, K., **Psychology in action**, (New York: John Wiley and Sons Inc, 2002), p.198 .

ลืมนำง่ายถ้าไม่มีการใช้บ้าง^{๑๘} การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในลักษณะใดจึงจะเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ จะพิจารณาได้จากพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ๓ ลักษณะ ดังนี้

๑) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หมายความว่า พฤติกรรมก่อนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้จะต่างกัน เช่น เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากทำไม่เป็น ไม่เข้าใจ ไม่รู้ ทำไม่ดี กลายมาเป็น เข้าใจ รู้ ทำดีขึ้นเรื่อย ๆ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้อาจเป็นได้ทั้งด้านดีและไม่ดี ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านดีเพียงด้านเดียว^{๑๙} อาจเป็นพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น เด็กโกรธแล้วใช้คำคำเกลียดครู่แล้วหนีโรงเรียน ฯลฯ นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นได้ทั้งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกที่เรามองเห็นได้ หรืออาจเป็นพฤติกรรมทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จิตใจก็ได้ ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอาจเปลี่ยนได้ทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

๒) พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นต้องเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะถาวร เช่น การว่ายน้ำเป็น ถือเป็นพฤติกรรมที่ถาวร เพราะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงจากเดิม คือ ว่ายน้ำไม่เป็นกลายมาเป็นว่ายน้ำเป็น และเมื่อว่ายน้ำเป็นแล้วแต่ไม่มีโอกาสได้ว่ายอีกในช่วงเวลาหลายเดือน ก็ยังคงว่ายน้ำได้ เช่นเดิม พฤติกรรมที่ว่ายน้ำได้นี้เป็นพฤติกรรมที่ถาวร เรียกได้ว่าเกิดจากการเรียนรู้ แต่ฤทธิ์ยา สารเคมี แอลกอฮอล์ ซึ่งทำให้พฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนไปจากเดิมชั่วระยะหนึ่ง ไม่นับว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้

๓) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นจะต้องเนื่องมาจากประสบการณ์ ถ้าเป็นการเปลี่ยนแปลงเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น วุฒิภาวะ ความพิการ ความเคยชิน ซึ่งถึงแม้เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างถาวร ก็ไม่นับเป็นการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากวุฒิภาวะ เช่น การที่เด็กเปลี่ยนจากคลาเมาเป็นยืนได้ เดินได้ การเปลี่ยนพฤติกรรมอันเนื่องมาจากความเคยชิน เช่น ตอนแรกทนเสียงทกลั่นบางอย่างไม่ได้ นานไปก็เคยชินจนไม่รู้สึกรู้ว่ามีเสียงหรือทกลั่นนั้น ๆ หรือ ปฏิกริยาสะท้อนต่าง ๆ เช่น การไอ จาม กระพริบตา กระตุกสะดุ้งเมื่อถูกเข็มแทง ฯลฯ เหล่านี้ไม่นับเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้^{๒๐}

จากลักษณะของการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปของผู้เรียนไปจากเดิมเป็นไปในทางบวก อันเนื่องมาจากประสบการณ์การฝึกฝน และเป็นพฤติกรรมที่เป็นไปอย่างต่อเนื่องถาวร เรียกว่า เกิดการเรียนรู้

๒.๑.๓ องค์ประกอบของการเรียนรู้

การเรียนรู้ของมนุษย์อาจเกิดขึ้นจากส่วนหนึ่งของการศึกษา การพัฒนาส่วนบุคคล การเรียนการสอน หรือการฝึกฝน การเรียนรู้อาจก่อให้เกิดความตระหนักอย่างมีสำนึกหรือไม่สำนึกก็ได้

^{๑๘} สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, คู่มือการจัดการระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พรินต์ติ้ง, ๒๕๕๓), หน้า ๑๐.

^{๑๙} กันยา สุวรรณแสง, จิตวิทยาทั่วไป, (กรุงเทพมหานคร: บารุงสาส์น, ๒๕๓๒), หน้า ๑๕๘.

^{๒๐} อารมณ ใจเที่ยง, หลักการสอน, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรินต์ติ้ง เฮาส์, ๒๕๔๐), หน้า ๑๔.

การเรียนการสอน เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ โดยจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญในหลายด้าน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน และมีส่วนส่งเสริมให้การสอนประสบความสำเร็จ จัดเป็นองค์ประกอบของการเรียนการสอนทั้งสิ้น โดยมีนักการศึกษาได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับเรื่อง องค์ประกอบของการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

ไพศาล หวังพานิช ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า การสอนเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุดของการจัดการศึกษา เพราะเป็นการนำหลักสูตรไปใช้ปฏิบัติให้เกิดผลตามที่มุ่งหวังไว้ คุณภาพของการศึกษาจะดีหรือไม่เพียงใดนั้นย่อมเป็นผลโดยตรงจากการสอนเป็นประการสำคัญ ดังนั้นในการสอนแต่ละครั้งไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาวิชาใดก็ตาม ควรจะมีองค์ประกอบพื้นฐานของกระบวนการเรียนการสอนดังนี้

๑) จุดมุ่งหมายการสอน ก่อนจะเริ่มสอนครูผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตร แล้วกำหนดจุดมุ่งหมายของการสอนให้ชัดเจนว่า หลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว ครูผู้สอนประสงค์จะให้นักเรียนเรียนรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถทำอะไรได้บ้าง จุดมุ่งหมายในการสอนควรกำหนดให้อยู่ในรูปของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม(Behavioral Objectives) ซึ่งสามารถสังเกตได้และวัดได้

๒) พฤติกรรมพื้นฐานของผู้เรียน ก่อนที่ครูจะทำการสอนในเรื่องใด หากครูได้ทราบสภาพพื้นฐานของผู้เรียนก่อน ก็จะทำให้สามารถจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพได้อย่างเต็มที่

๓) การเรียนการสอน เป็นขั้นตอนที่ครูจะทำการสอนในเนื้อหาวิชาจริง ๆ ครูผู้สอนอาจเลือกใช้เทคนิควิธีสอนต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับวัย และสภาพพื้นฐานของผู้เรียน โดยคำนึงถึงลักษณะของเนื้อหาวิชาด้วยว่า จะแบ่งเนื้อหาวิชาเป็นหน่วยย่อยได้อย่างไร หน่วยย่อยใดควรสอนก่อนหรือหลัง และเนื้อหาในแต่ละหน่วยย่อยนั้นจะใช้อุปกรณ์ชนิดใดเข้าช่วย

๔) การวัดและประเมินผล เป็นการตรวจสอบผลการเรียนการสอนเพื่อจะได้ทราบว่าภายหลังจากผ่านการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ดีขึ้นเพียงไร อยู่ในเกณฑ์น่าพอใจหรือไม่โดยเทียบกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนที่ครูกำหนดไว้ก่อน การเรียนการสอน^{๒๑}

ประไพ ฉลาดคิด ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้ไว้ว่า ลองจินตนาการเป็นภาพต่อไปนี้ ในการสอนแต่ละครั้งเมื่อผู้สอนเข้ามาในชั้นเรียนน่าจะมีกิจกรรมการเรียนการสอนเกิดขึ้น นั่นหมายความว่าในห้องเรียนนั้นคงไม่ใช่ห้องเรียนที่ว่างเปล่า แต่ควรมีองค์ประกอบต่อไปนี้ในชั้นเรียน

๑) ผู้สอน ผู้สอนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งต่อการสอน เพราะต้องเป็นผู้รู้หลักสูตร และนำเนื้อหาสาระมาดำเนินการสอน มีการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ตลอดเวลาของการเรียนการสอน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในบทเรียน มีทักษะกระบวนการ และมีเจตคติที่ดีตามเจตนารมณ์ของบทเรียนและหลักสูตร นอกจากนั้นครูยังต้องมี

^{๒๑} ไพศาล หวังพานิช, การวัดผลการศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๒๖), หน้า ๖.

ความสามารถใช้สื่อประกอบการสอน และสอนให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ได้วางไว้ทำให้การสอนดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

๒) ผู้เรียน ผู้เรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสอน เพราะการสอนจะเกิดขึ้นได้ จำเป็นต้องมีผู้เรียนเป็นผู้ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนจัดให้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจุดประสงค์ของการสอนที่ตั้งไว้

๓) กิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบอีกประการหนึ่ง ที่มีความสำคัญมากต่อการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นออกแบบโดยผู้สอนและผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีการวัดผลและประเมินผลตามที่ผู้สอนได้วางแผนไว้^{๒๒}

อาภรณ์ ใจเที่ยง ได้กล่าวถึงไว้ว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้มี ๒ แบบ องค์ประกอบรวมประกอบด้วย ๑) ครู ผู้สอน หรือวิทยากร ๒) นักเรียน หรือ ผู้เรียน ๓) หลักสูตร หรือสิ่งที่จะสอน และองค์ประกอบย่อย ประกอบด้วย ๑) การตั้งจุดประสงค์การเรียนการสอน ๒) การกำหนดเนื้อหา ๓) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ๔) การใช้สื่อการสอน ๕) การวัดผลประเมินผล องค์ประกอบรวมเป็นส่วนสร้างให้เกิดการสอน ส่วนองค์ประกอบย่อยเป็นส่วนเสริมให้การสอนมีความสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพ และมีคุณค่าแก่ผู้เรียน^{๒๓}

เอกศักดิ์ บุตรลับ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้ไว้ว่า องค์ประกอบที่เป็นตัวป้อนในระบบการเรียนการสอน ได้แก่ ครู นักเรียน บุคลากรในโรงเรียนอื่น ๆ หลักสูตร และสิ่งแวดล้อมทางการเรียน

๑) ครู เป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๒) เรียน เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญและจะขาดไม่ได้ เพราะถ้าหากไม่มีผู้เรียนแล้ว การสอนก็จะไม่เกิดขึ้น

๒) หลักสูตร เนื่องจากหลักสูตรเป็นสื่อกลางที่จะนำนักเรียนไปสู่จุดหมายปลายทางที่สังคมได้คาดหวังไว้

๔) สิ่งแวดล้อมทางการเรียน ได้แก่ การจัดห้องเรียน การจัดเวลาเรียน การเลือกแหล่งวิทยาการ และการบริการสนับสนุนการเรียนการสอน^{๒๔}

มาลินี จุฑารพ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น มีคุณประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ เมื่อบุคคลได้เรียนรู้ย่อมมีการพัฒนาตนเอง พัฒนาสังคม และพัฒนาประเทศชาติอันจะนำมาซึ่งชีวิตที่มีคุณภาพ สังคมที่พัฒนา และประเทศชาติที่ได้รับการพัฒนา สำหรับองค์ประกอบของการเรียนรู้นั้น ได้มีนักวิชาการกล่าวถึง

^{๒๒} ประไพ ฉลาดคิด, **หลักการสอน**, (กรุงเทพมหานคร: เกษมศรี ซี.พี., ๒๕๔๘), หน้า ๔-๕.

^{๒๓} อาภรณ์ ใจเที่ยง, **หลักการสอน**, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์, ๒๕๔๐), หน้า ๗-๘.

^{๒๔} เอกศักดิ์ บุตรลับ, **ครูและการสอน**, (เพชรบุรี: สถาบันราชภัฏเพชรบุรี, ๒๕๓๗), หน้า ๒๑๐.

องค์ประกอบของการเรียนรู้ไว้มากมาย เช่น องค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวคิดของ ครอนบาค (Cronbach) ได้ให้แนวคิดว่าองค์ประกอบของการเรียนรู้มี ๗ ประการได้แก่

๑) จุดประสงค์ (Goal) การเรียนวิชาใด ๆ ก็ตามควรกำหนดจุดประสงค์ไว้ เช่น ตามที่หลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละวิชา และให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ครู-อาจารย์จึงได้ประเมินผลตามจุดประสงค์ดังกล่าว ถ้านักเรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ใดก็ให้เรียนซ้ำจนกว่าจะผ่านจุดประสงค์นั้น

๒) ความพร้อม (Readiness) ก่อนการเรียนวิชาใด ๆ ก็ตาม ผู้เรียนจะต้องเตรียมตัวให้พร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ อุปกรณ์การเรียนและสิ่งแวดล้อม การเตรียมตัวให้พร้อมย่อมจะช่วยให้การเรียนรู้ดำเนินไปด้วยดี ดังคำกล่าวที่ว่า“การเตรียมตัวให้ดีเท่ากับการมีชัยไปกว่าครึ่ง”

๓) สถานการณ์ (Situation) ได้แก่ บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เช่น ในห้องเรียนจะได้แก่ ครู บทเรียน สื่อการสอน สภาพอากาศ และมลพิษต่าง ๆ (ถ้ามี) สำหรับการเรียนรู้ในห้องสมุด หรือสถานที่นอกห้องเรียน บรรยากาศ ได้แก่ บทเรียน สภาพสื่อการสอน สภาพอากาศ มลพิษต่าง ๆ ทั้งทางเสียง แสง กลิ่น และภัยอันตรายต่าง ๆ ถ้าสถานการณ์เป็นบวกสำหรับผู้เรียนจะช่วยให้การเรียนรู้ได้ดี ในทางตรงข้ามถ้าสถานการณ์เป็นลบจะเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้

๔) การแปลความหมาย (Interpretation) เมื่อผู้เรียนได้พบกับสถานการณ์อาจจะในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียนก็ตาม ผู้เรียนจะต้องสัมผัส เช่น ตาหู ฟัง ใช้ลิ้น และหรือมือสัมผัส ในบรรดาสิ่งเร้า คำสั่ง หรือเนื้อหาสาระต่าง ๆ แล้วจะต้องแปลความหมายให้ถูกต้อง เป็นความเข้าใจที่ตรงกัน ได้นำไปใช้ ไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ในทางตรงข้ามถ้าผู้เรียนแปลความหมายเบี่ยงเบนไป ผลก็คือเกิดการรับรู้ที่ผิดพลาดได้ ดังนั้นถ้าผู้เรียนได้ตรวจสอบการแปลความหมายของตนให้ถูกต้องแล้ว จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

๕) การตอบสนอง (Response) เมื่อผู้เรียนได้แปลความหมายของสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะตัดสินใจแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ถ้าผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการบวก แล้วต่อไปครูได้รับมอบหมายให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด ผู้เรียนก็จะลงมือทำและทำได้ถูกต้องตามจุดประสงค์ การเรียนรู้ก็เกิดขึ้นได้

๖) ผลต่อเนื่อง (Consequence) เป็นผลต่อเนื่องจากการตอบสนอง ถ้าการตอบสนองตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้น เมื่อครู อาจารย์ประเมินผลก็ปรากฏว่านักเรียนผ่านจุดประสงค์ต่าง ๆ ตามที่กำหนดเป็นขั้นต่ำไว้ ครู อาจารย์ยอมรับว่านักเรียนมีผลต่อเนื่องดีและได้เกิดการเรียนรู้แล้ว ในทางตรงข้ามถ้าผู้เรียนตอบสนองไม่ดี หรือการประเมินผลสรุปได้ว่าผู้เรียนไม่ผ่านจุดประสงค์ ย่อมแสดงว่าผลต่อเนื่องไม่ดี ผู้เรียนยังไม่เกิดการเรียนรู้

๗) ปฏิกริยาต่อการขัดขวาง (Reaction to thwarting) เมื่อผู้เรียนได้ดำเนินการตามขั้นตอนของการเรียนรู้จากการกำหนดจุดประสงค์การเตรียมความพร้อม การพบกับสถานการณ์ การแปลความหมาย การตอบสนอง และผลต่อเนื่องที่ได้รับมา ถ้าผลต่อเนื่องเป็นที่พึงพอใจและสอดคล้องกับจุดประสงค์ข้างต้น การเรียนรู้ก็เกิดขึ้น ในทางตรงข้ามถ้าผลต่อเนื่องไม่เป็นที่น่าพึงพอใจและหรือไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของบทเรียน การเรียนย่อมไม่เกิดขึ้น แสดงว่าผู้เรียนพบกับ

ปัญหาและอุปสรรค ผู้เรียนจะต้อกลับไปเริ่มต้นนับ ใหม่ จนกว่าจะบรรลุผลสำเร็จ หรือถ้ายอมแพ้ อาจจะเปลี่ยนบทเรียนหรือขอยกยวิชาขึ้น ๆ ไป เพื่อไปเรียนวิชาใหม่ก็ได้^{๒๕}

อารี พันธมณี ได้กล่าวว่าการเรียนรู้ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

๑) แรงขับ (drive) เกิดขึ้นเมื่ออินทรีย์ ขาดสมดุล เช่น ขาดอาหาร ขาดน้ำ ขาดการพักผ่อน ฯลฯ ภาวะเหล่านี้จะกระตุ้นให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมเพื่อปรับให้อินทรีย์อยู่ในสภาพสมดุลอย่างเดิม แรงขับมีอยู่ ๒ ประเภทคือ

ก. แรงขับพื้นฐาน (Primary Drive) เกิดเนื่องจากความต้องการที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิต เป็นความต้องการทางร่างกายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น พร้อม ๆ กับการมีชีวิตของคน

ข. แรงขับที่เกิดจากการเรียนรู้ (Secondary Drive) เกิดขึ้นภายหลังเป็นความต้องการทางสังคม เช่น ความรัก ฐานะทางสังคม ความมั่นคงปลอดภัย

๒) สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้อินทรีย์แสดงกิจกรรมโต้ตอบออกมา เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมตอบสนองของร่างกาย

๓) การตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่อินทรีย์แสดงออกเมื่อมีสิ่งเร้าไปเร้าการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการทำให้สิ่งเร้าและการตอบสนองมีความสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น เช่น เมื่อนักเรียนทำเลขถูกก็เสริมแรงโดยให้รางวัล การเสริมแรงนี้จะทำให้นักเรียนอยากเรียน (ทำเลข) ในคราวต่อไป^{๒๖}

Caroll ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเรียนรู้มี ๕ ประการ คือ

๑) ความถนัดทางการเรียนของผู้เรียน, ๒) ความสามารถส่วนตัวของผู้เรียนที่จะเข้าใจการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน, ๓) ความพยายามในการเรียนของผู้เรียน, ๔) เวลาที่ใช้ในการเรียนของผู้เรียน และ ๕) คุณภาพการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน^{๒๗}

Dallard and Miller เสนอว่าการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ ๔ ประการ คือ

๑) แรงขับ (Drive) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นความพร้อมที่จะเรียนรู้ของบุคคลทั้งสอง ระบบประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ แรงขับและความพร้อมเหล่านี้จะก่อให้เกิดปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมที่จะชักนำไปสู่การเรียนรู้ต่อไป

๒) สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมตอบสนองออกมา ในสภาพการเรียนการสอน สิ่งเร้าจะหมายถึง ครู กิจกรรมการสอน และอุปกรณ์การสอนต่าง ๆ ที่ครูนำมาใช้

๓) การตอบสนอง (Response) เป็นปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกมาเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทั้งส่วนที่สังเกตเห็นได้และส่วนที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ เช่น การเคลื่อนไหว ท่าทาง คำพูด การคิด การรับรู้ ความสนใจ และความรู้สึก เป็นต้น

^{๒๕} มาลินี จุฑารพ, จิตวิทยาการเรียนการสอน, (กรุงเทพมหานคร: ทิพย์วิสุทธิ์, ๒๕๓๗), หน้า ๖๙-๗๑.

^{๒๖} อารี พันธมณี, จิตวิทยาการเรียนการสอน, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท เลิฟแอนด์ลิฟเพรส จำกัด, ๒๕๓๔), หน้า ๘๘.

^{๒๗} Carroll, John B, "A Model of School Learning" (Teacher College Record, 1963), p.723-733.

๔) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการให้สิ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอันมีผลในการเพิ่มพลังให้เกิดการเชื่อมโยง ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเพิ่มขึ้น การเสริมแรงมีทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลเป็นอันมาก^{๒๘}

โดยสรุป องค์ประกอบของการเรียนรู้ อาจหมายถึง ส่วนประกอบที่ทำให้การจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์และประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันไป และมีความสำคัญเท่า ๆ กัน ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ๑) ผู้สอน ๒) ผู้เรียน ๓) เนื้อหาวิชาที่สอน ๔) สื่อการสอน แหล่งการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมและบรรยากาศในชั้นเรียน และ ๕) การวัดและประเมินผล องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนแต่เป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้

๒.๑.๔ กระบวนการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เกิดจากคำหลัก ๒ คำ ได้แก่ กระบวนการ และการเรียนรู้ กระบวนการ หมายถึง ลำดับการของการกระทำ ซึ่งดำเนินต่อเนื่องกันจนสำเร็จลง^{๒๙} ส่วนการเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งการเปลี่ยนนี้มีสาเหตุมาจากการได้รับประสบการณ์ ดังนั้น เมื่อรวมคำว่ากระบวนการ และการเรียนรู้เข้าด้วยกัน กระบวนการเรียนรู้จะหมายถึง ลำดับขั้นตอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้มีลักษณะของการเกิดกระบวนการที่สร้างพฤติกรรมให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นได้นั้น มี ๓ ลักษณะ ดังนี้

๑) กระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นเองในชีวิตประจำวันทั่วไป ซึ่งอาจเกิดจากสภาพแวดล้อม หรือกรรมพันธุ์อาจเรียกการเรียนรู้นี้ว่า การเรียนรู้เกิดจากธรรมชาติ (Informal Learning)

๒) กระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะที่มีผู้จัด โดยไม่คำนึงถึงระบบที่แน่นอน เช่น การเรียนรู้แบบเป็นเรื่อง ๆ การเรียนรู้แบบนี้เป็นการเรียนนอกระบบ (Non-formal Learning)

๓) กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่จัดเป็นระบบระเบียบแบบแผน ต้องมีการวางแผน มีการกำหนดคุณสมบัติทั้งตัวผู้เรียนและผู้สอนตลอดจนหลักสูตรที่กำหนดไว้ให้สอดคล้องแน่นอน การเรียนโดยลักษณะนี้ผู้เรียนจะได้เป็นระบบ (formal Learning)^{๓๐}

จำเนียร ศิลปะวานิช กล่าวว่า การเรียนรู้มีขั้นตอนกระบวนการอยู่ ๔ ประการคือ

๑) ขั้นสนใจปัญหา (Motivation) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลได้รับมอบหมายให้ทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเขาสนใจทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเขาไม่เคยทำมาก่อน หรือเคยทำ

^{๒๘} Dollard J and Miller N.E., *Personality and Psychotherapy : An Analysis in Term of Learning Thinking and Culture.*, (New York: McGraw - Hill, 1950), p.156 .

^{๒๙} สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒*, (กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊ค สตีฟลิเคชั่น, ๒๕๔๖), หน้า ๓๔.

^{๓๐} จำเนียร ศิลปะวานิช, *หลักและวิธีการสอน*, (นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์, มปป.), หน้า ๖๓-๖๔.

ข้อมูลช่วงนั้นมาก่อน ขึ้นสนใจปัญหานั้นเป็นก้าวแรกในการเปิดทางเข้าสู่การเรียนรู้ในการเรียนสิ่งใหม่ ๆ การทำให้เกิดความสนใจนั้นอาจมีด้วยกันหลายประการ เช่น สนใจสิ่งนั้นโดยตรงเพราะเป็นสิ่งใหม่

๒) ขั้นศึกษาข้อมูล (Information) หลังจากผู้เรียนผ่านขั้นที่หนึ่งมาแล้วแสดงว่าสนใจพร้อมที่จะรับเนื้อหาสาระความรู้ใหม่ ๆ ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้ใหม่ ๆ ในเรื่องของวิธีการศึกษานั้น

๓) ขั้นการนำข้อมูลมาใช้ (Application) ความสำคัญอีกอย่าง ให้ทราบว่าการเรียนรู้ที่ผ่านมาได้บรรลุตามเป้าหมายจึงเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนสามารถนำข้อมูลไปใช้เพื่อแก้ไขปัญหา ในตอนแรกหรือไม่ก็นำข้อมูลนั้นมาใช้ในการทดลองการนำข้อมูลมาใช้อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าขั้นพยายาม หมายถึงนำข้อมูลการศึกษาเพื่อแก้ปัญหาที่พบ

๔) ขั้นประเมินผลสำเร็จ (Evaluation or Progress) ขั้นของการตรวจสอบผลนั้นจะทำทันทีหลังจากขั้นนำข้อมูลมาใช้ การประเมินผลนั้นก็ยึดถือตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เป็นบรรทัดฐานในการตรวจสอบนั้น หากได้ตามความมุ่งหมายก็ถือว่าการเรียนรู้สำเร็จผลและเกิดการเรียนรู้^{๓๑)}

George J. Mouly ได้กล่าวถึงลำดับขั้นในกระบวนการเรียนรู้ไว้ ๗ ขั้น ดังนี้

๑) เกิดแรงจูงใจ (Motivation) เมื่อใดก็ตามที่อินทรีย์เกิดความต้องการหรืออยู่ในภาวะที่ขาดสมดุลก็จะมีแรงขับ (Drive) หรือแรงจูงใจ (Motive) เกิดขึ้นผลักดันให้เกิดพฤติกรรมเพื่อหา สิ่งที่ขาดไปนั้นมาให้อยู่ในภาวะที่พอดี แรงจูงใจมีผลให้แต่ละคนไวต่อการสัมผัสสิ่งเร้า แตกต่างกันเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางและความเข้มของพฤติกรรมและเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้น สำหรับการเรียนรู้

๒) กำหนดเป้าประสงค์ (Goal) เมื่อมีแรงจูงใจเกิดขึ้นแต่ละบุคคลก็จะกำหนดเป้าประสงค์ที่จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ เป้าประสงค์จึงเป็น ผลบันปลายที่อินทรีย์แสวงหา ซึ่งบางครั้งอาจจะชัดเจน บางครั้งอาจจะเลือนลอย บางครั้งอาจกำหนดขึ้น เพื่อสนองความต้องการทางสรีระ หรือบางครั้งเพื่อสนองความต้องการทางสังคม

๓) เกิดความพร้อม (Readiness) คนแต่ละคนมีขีดความสามารถที่จะรับ และความต้องการพื้นฐานเพื่อที่จะแสวงหาความพอใจ หรือหาสิ่งที่สนอง ความต้องการได้จำกัดและแตกต่างกันไปตามสภาพความพร้อมของแต่ละบุคคล เช่น เด็กทารกซึ่งมีความเจริญ ทางสรีระ ยังไม่มากก็จะไม่พร้อมที่จะเรียนรู้วิธีการหาอาหารด้วยตนเองได้ เด็กที่ร่างกายอ่อนแอ หรือมีความบกพร่องของอวัยวะบางส่วน ก็จะไม่พร้อมในการเล่นกีฬาบางอย่างได้ กล่าวได้ว่าสภาพความพร้อมในการเรียนของบุคคลนั้นจะต้องอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ หลายประการ อาทิเช่น ความเจริญเติบโตของโครงสร้างทางร่างกาย การจูงใจ ประสบการณ์ด้วย เป็นต้น เรื่องของความพร้อมนี้นับว่า เป็นสิ่งจำเป็นมากที่จะต้องดีก่อนที่จะเกิดการเรียนรู้

^{๓๑)} จำเนียร ศิลปวานิช, **หลักและวิธีการสอน**, (นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์, มปป.), หน้า ๖๕.

๔) มีอุปสรรค (Obstacle) อุปสรรคจะเป็นสิ่งขวางกั้นระหว่างพฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจกับเป้าหมาย ถ้าหากไม่มีอุปสรรค หรือสิ่งกีดขวางเราก็จะไปถึงเป้าหมายได้โดยง่าย ซึ่งเราก็ถือว่าสภาพการณ์เช่นนี้ ไม่ได้ช่วยให้เกิดความต้องการที่จะแก้ปัญหาและเรียนรู้ ตรงกันข้ามการที่เราไม่สามารถไปถึงเป้าหมายได้จะก่อให้เกิดความเครียดและจะเกิดความพยายามที่จะหาวิธีการแก้ปัญหาซึ่งจะทำให้เกิด การเรียนรู้ขึ้น

๕) การตอบสนอง (Response) เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจ มีเป้าหมาย เกิดความพร้อมและเผชิญกับอุปสรรคเข้าก็จะมีพฤติกรรมต่าง ๆ เกิดขึ้น พฤติกรรมนั้นอาจเริ่มด้วยการตัดสินใจ เกิดอาการตอบสนองที่เหมาะสมทดลองทำแล้วปรับปรุงแก้ไขการตอบสนองนั้นให้แก้ปัญหาได้ดีที่สุด ซึ่งแนวทางของ การตอบสนองอาจมุ่งสู่เป้าหมายโดยตรงหรือโดยทางอ้อมอย่างใดอย่างหนึ่ง

๖) การเสริมแรง (Reinforcement) การเสริมแรงก็หมายถึง การได้รางวัลหรือให้สิ่งเร้าที่ ก่อให้เกิดความพอใจ ซึ่งปกติผู้เรียนจะได้รับ หลังจากที่ทำตอบสนองแล้ว ตัวเสริมแรงไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของหรือวัตถุที่มองเห็นได้เสมอไป เพราะความสำเร็จ ความรู้ ความก้าวหน้า ฯลฯ ก็เป็นตัวเสริมแรงได้เช่นเดียวกัน

๗) การสรุปความเหมือน (Generalization) หลังจากที่อยู่เรียนสามารถตอบสนองหรือหาวิธีการที่จะมุ่งสู่เป้าหมายได้แล้ว เขาก็อาจจะประสงค์ใช้กับปัญหา หรือสถานการณ์ที่จะพบในอนาคตได้นั้นก็แสดงว่า ผู้เรียนเกิดความสามารถที่จะสรุปความ เหมือนระหว่างสถานการณ์การเรียนรู้ที่มีมาก่อน กับปัญหาหรือสถานการณ์ที่เพิ่งจะพบใหม่ ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของพฤติกรรม^{๓๒}

Gagne ได้เสนอว่ากระบวนการเรียนรู้มี ๙ ประการดังนี้

๑) เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียนการ เร้าความสนใจผู้เรียนนี้อาจทำได้โดย การจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ เช่น การใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และ/หรือการใช้เสียงประกอบบทเรียนในส่วนบทนำ

๒) บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) การบอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการเรียนการสอนบนเว็บที่ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนเองได้ โดย การเลือกศึกษาเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้เอง ดังนั้นการที่ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนล่วงหน้าทำให้ผู้ เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาเฉพาะที่ตนยังขาดความเข้าใจที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตรงตามจุดประสงค์ของบทเรียนที่ได้กำหนดไว้

๓) ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) การทบทวนความรู้เดิมช่วย

^{๓๒} George J. Mouly., **The Science of Educational Research.**, (New York: Van Nostrand Reinhold company, 1973), p.54.

กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็ว ยิ่งขึ้นรูปแบบการทบทวนความรู้เดิมในบทเรียนบนเว็บทำได้หลายวิธี เช่น กิจกรรมการถาม-ตอบคำถาม หรือการแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนอภิปรายหรือสรุปเนื้อหาที่ได้เคยเรียนมาแล้ว เป็นต้น

๔) นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) การนำเสนอบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบด้วยกัน คือ การนำเสนอด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือแม้กระทั่ง วิดีทัศน์ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญก็คือผู้เรียน ผู้สอนควรพิจารณาลักษณะของผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้การนำเสนอบทเรียนเหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

๕) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) การชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ หมายถึง การชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ผสมผสานกับความรู้เก่า ที่เคยได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

๖) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) นักการศึกษาต่างทราบดีว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนโดยตรง ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนบนเว็บจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียน ซึ่งอาจทำได้โดยการจัดกิจกรรมการสนทนาออนไลน์รูปแบบ Synchronous หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดในรูปแบบ Asynchronous เป็นต้น

๗) ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) ลักษณะเด่นประการหนึ่งของการเรียนการสอนบนเว็บก็คือการที่ผู้สอนสามารถ ติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้โดยตรงอย่างใกล้ชิด เนื่องจากบทบาทของผู้สอนนั้นเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แต่เพียง ผู้เดียวมาเป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยกำกับการเรียนของผู้เรียนรายบุคคล และด้วยความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อ กันได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สอนสามารถติดตามก้าวหน้าและสามารถให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนแต่ละคน ได้ด้วยความสะดวก

๘) ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) การทดสอบความรู้ความสามารถผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง เพราะทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาในบทเรียนนั้น ๆ การทดสอบความรู้ในบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อสอบแบบปรนัยหรืออัตนัย การจัดทำกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย เป็นต้น ซึ่งการทดสอบนี้ผู้เรียนสามารถทำการทดสอบบนเว็บผ่านระบบเครือข่ายได้

๙) สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) การสรุปและนำไปใช้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหา เฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะที่เดียวกันบทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิง

เพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไปหรือนำไปประยุกต์ใช้ กับงานอื่นต่อไป^{๓๓}

จากกระบวนการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ พอสรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ หมายถึง ลำดับขั้นตอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ประกอบด้วย มีสิ่งเร้ามาเร้าอินทรีย์ ให้อินทรีย์เกิดการรับสัมผัส ประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ประสาทสัมผัสส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทเกิดการรับรู้ และสมองแปลผลออกมาว่าสิ่งที่สัมผัสคืออะไรเรียกว่าความคิดรวบยอด โดยลำดับขั้นตอนดังกล่าวสรุปได้ดังนี้ ขั้นสนใจปัญหา ขั้นศึกษาข้อมูล ขั้นนำข้อมูลมาใช้ และขั้นประเมินผลสำเร็จ

๒.๒ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

มนุษย์ คือผู้ที่ฝึกได้และต้องได้รับการฝึก มนุษย์ทุกคนมีพ่อแม่เป็นครูฝึกคนแรก ต่อมาจึงอาศัยกัลยาณมิตรอื่น ๆ ช่วยเหลือเกื้อกูล ทำให้มนุษย์แต่ละคนเรียนรู้ และเพิ่มพูนสติปัญญาของตนส่วนนี้เองที่ทำให้มนุษย์ประเสริฐกว่าสัตว์ มีศักยภาพในการแสวงหาความจริงต่าง ๆ นอกเหนือไปจากการแสวงหาอาหาร การหลบภัย การต่อสู้ เพื่อความอยู่รอด และการสืบพันธุ์ การเรียนรู้ให้ “รู้” นั้นเกิดขึ้นที่จิตใจ ดังนั้นการเรียนการสอนที่ไม่เข้าถึงจิตใจของผู้เรียน จึงไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าผู้สอนจะสอนดีเพียงใดก็ตาม หลักของการเรียนรู้ให้รู้จึงมีเพียงประการเดียวเท่านั้นคือต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และที่ว่ามีส่วนร่วมก็คือ จิตใจของเขาเข้าร่วม มิฉะนั้นจะไม่เกิดการเรียนรู้ได้เลย^{๓๔} เพราะเป็นการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ มีแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ โดยใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมในการเรียนมากที่สุด สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้นประเมินได้จากผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากเพียงใด^{๓๕} กล่าวได้ว่าการเปลี่ยนแปลงต่างๆในสังคมปัจจุบันที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นเนื้อหาวิชาเป็นหลักย่อมไม่เพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพได้ ผู้สอนจึงต้องสอนให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลายและยืดหยุ่น ได้เรียนรู้จากผู้สอน ผู้ปกครอง ชุมชนและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง ดังนั้นการสนับสนุนให้โรงเรียนนำวิธีการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วมมาใช้จึงมีความสำคัญมาก^{๓๖} และมีประโยชน์ดังนี้

^{๓๓} Gagne, Robert Mills., *Principles of instructional design.*, (New York: Holt Rinehart and Winston, Inc., 1974), p.87.

^{๓๔} สมณทา พรหมบุญ, บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, และคณะ, *การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/406568>, [๘ ตุลาคม ๒๕๖๐].

^{๓๕} พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, *การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธี และเทคนิคการสอน*, (กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมนเนจเม้นท์, ๒๕๔๔), หน้า ๓๔.

^{๓๖} สมณทา พรหมบุญ และคณะ, “การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม”, *วารสารสารพัฒนาหลักสูตร*, ปีที่ ๒๖, ๒๕๔๐, หน้า ๒๘-๒๙.

๑) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหาร การจัดการ การเป็นผู้นำ ผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนมากที่สุดวิธีหนึ่ง

๒) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ต่อผู้สอน และต่อสังคม

๓) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยลดปัญหาทางวินัย เพราะผู้เรียนทุกคนจะได้ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนทุกคนจะได้รับการยอมรับจากผู้สอน จากเพื่อน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อนๆ ปัญหาทางวินัยจึงลดน้อยลง และหมดไปในที่สุด

๔) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ การทำกิจกรรมของผู้เรียนสูงขึ้น การช่วยเหลือกันในกลุ่มเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น

๒.๒.๑ ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนการสอน การเรียนแบบมีส่วนร่วมนับได้ว่าเป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญในการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการจัดจัดการเรียนการสอน ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามในการทำงาน ฝึกการแก้ไขปัญหา และเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยมีผู้ให้ความหมายของ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ไว้หลายทัศนะด้วยกันดังนี้

อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่มหรือศึกษาด้วยตนเอง^{๓๓๗}

สมใจ ปราบพล ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การที่นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมโดยการเอาจิตใจเข้าร่วมทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาศัยหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ได้รับการฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และทักษะการทำงานกลุ่ม^{๓๓๘}

^{๓๓๗} อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง, สุตยอดพัฒนาการเรียนการสอน, (กรุงเทพมหานคร: เอ็กซ์เปอร์เน็ทบุคส์, ๒๕๔๕), หน้า ๔๑.

^{๓๓๘} สมใจ ปราบพล, การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในการสอนแบบทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๔), หน้า ๑๓-๑๔.

สมุณทา พรหมบุญ, อรพรรณ พรสีมา ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองได้ลงมือปฏิบัติ ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ทักษะการบริหารจัดการการเป็นผู้นำผู้ตาม^{๓๙}

แสงดาว ถิ่นหารวงษ์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการให้นักเรียน ได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ การทำกิจกรรมกลุ่ม การฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่น^{๔๐}

อุดม เขยกิจวงศ์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมเพื่อเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่อยากเรียนรู้ เกิดกระบวนการกลุ่ม เกิดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา โดยใช้การระดมพลังสมอง และใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น Mind Mapping Metaplan การทำเวทีประชาคม การอภิปราย การแสดงบทบาทสมมติ ฯลฯ เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีความสำคัญ เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้กับผู้สอนทุกขั้นตอน^{๔๑}

สุกัญญา ปุสุรินทร์คำ ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทักษะได้เป็นอย่างดี ผ่านการสังเคราะห์จากผลวิเคราะห์ของการศึกษาวิจัยรูปแบบการเรียนรู้หลายรูปแบบ (meta-analysis) จนได้โครงสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งประกอบด้วย วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม (group process) เพราะในแต่ละองค์ประกอบของวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นั้น ผู้เรียนแต่ละคนซึ่งมีประสบการณ์ติดตัวมา จะสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองให้เกิดประโยชน์สูงสุด หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนทดลองใช้ความรู้ที่เรียนมาไปสู่การปฏิบัติได้ดั่งนั้น ต้องผ่านกระบวนการกลุ่ม ฉะนั้นการให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยกันทำงานให้บรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี^{๔๒}

^{๓๙} สมุณทา พรหมบุญ, อรพรรณ พรสีมา, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ในทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม : ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๙), หน้า ๓๔-๓๕.

^{๔๐} แสงดาว ถิ่นหารวงษ์, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติในรายวิชาการคณิตศาสตร์สำหรับเด็ก, (เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, ๒๕๕๘), หน้า ๓๒.

^{๔๑} อุดม เขยกิจวงศ์, ปรัชญาการศึกษาในระบบโรงเรียน, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๔), หน้า ๑๔.

^{๔๒} สุกัญญา ปุสุรินทร์คำ, หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: http://opalnida.blogspot.com/2008/06/blog-post_13.html, [๑๒ ตุลาคม ๒๕๖๐].

Sarah Thomas ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการเรียนโดยการเรียนรู้มีส่วนร่วมของผู้เรียนร่วมกับชุมชน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนที่ก่อให้เกิดการวิเคราะห์และการเรียนรู้ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การตรวจสอบและการประเมินผล^{๔๓}

Jia Shen ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามในการทำงาน ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่น^{๔๔}

โดยสรุป ความหมายการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเอื้อประโยชน์ให้กับผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ อย่างสูงสุดในการพัฒนาด้านร่างกาย ความคิด และสติปัญญา

๒.๒.๒ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

หลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ กระบวนการสร้างความรู้ เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียน ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติและสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างถูกต้อง เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง มีการแสดงออกทั้งการเขียนและการพูด การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจึงเป็นการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทั้งองค์ความรู้ ทักษะ ทักษะ และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เรียนได้สูงสุด เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่ดึงประสบการณ์ ศักยภาพของผู้เรียนออกมาใช้อย่างเต็มที่ ดังมีหลักการดังนี้

หลักการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีพัฒนาการจากการที่นักปรัชญาการศึกษา Deweyan ได้เริ่มใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (learning by doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ดึงความสามารถของผู้เรียนออกมาในรูปของการเรียนรู้ ที่เรียกว่า active learning ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหามากขึ้น และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน ในเวลาต่อมาจึงพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยการแก้ปัญหา (problem solving) การเรียนรู้โดยร่วมมือกัน (cooperative learning) เช่น รูปแบบการสอนที่เรียกว่า problem based solving (PBL)

ในทศวรรษที่ ๘๐ ได้มีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ (learning process) รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) ซึ่ง Kolb ได้เสนอว่า ประสบการณ์เป็นแหล่งของการเรียนรู้และพัฒนา Kolb's model เป็นวงจรของการเรียนรู้ ที่การได้รับความรู้

^{๔๓} Sarah Thomas, **What is Participatory Learning and Action (PLA): An introduction**, (2015), Retrieved October 12, 2017, from <https://web.njit.edu>.

^{๔๔} Jia Shen, **Participatory learning approach: An overview**, (2004). Retrieved October 12, 2017, from <https://web.njit.edu>.

ทัศนคติ และทักษะจะอยู่ในกระบวนการ ๔ องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ ประสบการณ์เชิงรูปธรรม (concrete experience) การสังเกตอย่างไตร่ตรอง (reflective observation) มโนทัศน์เชิงนามธรรม (abstract conceptualization) และการทดลองปฏิบัติ (active experimentation) หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีองค์ประกอบ ๔ ชั้น คือ^{๔๕}

๑) ประสบการณ์ (experience) ในการฝึกอบรมเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้ หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่างๆส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่มีประสบการณ์มาก่อนแล้ว เช่น ฝึกอบรมเกี่ยวกับการประเมินโครงการให้แก่นักวิชาการ จะเห็นได้ว่าผู้เรียน คือ นักวิชาการ จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการประเมินในกิจกรรมอื่นๆมาก่อน ซึ่งนำมาใช้ในการอบรมครั้งนี้ได้ องค์ประกอบที่เป็นประสบการณ์นี้ ผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนซึ่งมีประสบการณ์ดังที่กล่าวแล้ว ได้ดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และสามารถแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองที่มีให้แก่เพื่อน ๆ ที่อาจมีประสบการณ์ที่เหมือน หรือต่างไปจากตนเองได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนได้ดึงประสบการณ์มาใช้ในการอบรมจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งผู้สอน และผู้เรียน ดังนี้

๒) การสะท้อน และอภิปราย (reflection and discussion) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเองจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น และผลของการสะท้อนความคิดเห็น หรือการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย หรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขณะทำกลุ่มผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเอง และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านความรู้ และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย การที่ผู้เรียนจะอภิปราย หรือแสดงความคิดเห็นได้มากน้อยแค่ไหน เป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่ ขึ้นอยู่กับใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียม ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นอภิปรายหรือตารางการวิเคราะห์เพื่อให้ผู้เรียนทำได้สำเร็จ

๓) ความคิดรวบยอด (concept) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา หรือเป็นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (knowledge) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายงานให้อ่านจากเอกสาร ตำรา หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็น และอภิปรายในองค์ประกอบที่ ๒ โดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปราย และการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดนี้จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

๔) การทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (experimentation/application) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตชิ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิ เล่นบทบาทสมมุติ ฯลฯ หรือเป็นการแสดงถึงผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบที่ ๑ ถึง ๓ ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ ในการ

^{๔๕} กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, คู่มือฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: วงศ์กมล โปรดักชั่น จำกัด, ๒๕๔๔), หน้า ๘-๒๑.

ประเมินผลการเรียนการสอนได้ เช่น ถ้าวัตถุประสงค์ของการอบรม ตั้งไว้ว่าให้ผู้เข้ารับการอบรม สามารถวางแผนประเมินโครงการได้ กิจกรรมในการเรียนรู้ขององค์ประกอบนี้ ผู้สอนต้องเตรียมใบงานให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ทดลองทำแผนการประเมินโครงการ ซึ่งผู้เข้ารับการอบรมจะต้องนำความรู้เกี่ยวกับการประเมินโครงการจากการเรียนรู้ในองค์ประกอบความคิดรวบยอดมาใช้

ถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นได้ว่า เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ผู้สอนจะได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ ไม่ใช่เรียนแค่รู้ แต่ควรนำไปใช้ได้จริงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือการอบรมแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง ๔ องค์ประกอบ องค์ประกอบทั้ง ๔ มีความสัมพันธ์เป็นไปอย่างมีพลวัตร (dynamic) เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ผู้สอนจะเริ่มจากจุดใดก่อนก็ได้ ส่วนใหญ่จะเริ่มจากประสบการณ์ (experience) หรือความคิดรวบยอด (concept) ซึ่งทั้ง ๒ องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้ดึงข้อมูลเก่าหรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และการประยุกต์ใช้ ระยะเวลาแต่ละองค์ประกอบ ไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ผู้สอนจัดได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ เช่น ถ้าเนื้อหาที่สำคัญมากก็อาจใช้เวลามาก หรือถ้าผู้สอนมีประเด็นในการอภิปรายที่สำคัญและมาก ก็อาจใช้เวลาในการอภิปรายมากกว่าส่วนของ องค์ประกอบความคิดรวบยอด

กรมวิชาการ ได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ๔ ประการ คือ

๑) ประสบการณ์ (Experience) วิทยากรช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมา พัฒนาเป็นองค์ความรู้

๒) การสะท้อนความคิดและถกเถียง (Reflect and Discussion) เป็นขั้นตอนที่วิทยากร จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรียนรู้กันและกัน

๓) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) เป็น ขั้นตอนการสร้างความรู้เข้าใจเพื่อนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่าย ริเริ่มและวิทยากรเป็นฝ่ายช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์

๔) การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experience) คือการที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเอา การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียน

Kolb ได้อธิบายถึงหลักการสำคัญของหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) หรือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ ๔ องค์ประกอบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ ทั้ง ๔ องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ/ถนัด หรือ มีบางองค์ประกอบมากกว่า เช่น เคยมีประสบการณ์จริง แต่ถ้าไม่ชอบแสดงความคิดเห็นหรือไม่นำประสบการณ์มาร่วมอภิปราย ผู้เรียนนั้นจะขาดการมีทักษะ ในองค์ประกอบอื่น ฉะนั้น ผู้เรียนควรมีทิศทางการเรียนรู้ทุกด้าน และควรมีพัฒนาการเรียนรู้ให้ครบ ทั้งวงจร หรือทั้ง ๔ องค์ประกอบ คือ ๑) ประสบการณ์ (experience) ๒) การสะท้อน/อภิปราย

^{๔๖} กรมวิชาการ, **วิธีใหม่แห่งการเรียนรู้แบบร่วมมือ**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา, ๒๕๔๖), หน้า ๓๐.

(reflection/discussion) ๓) การทดลอง/ประยุกต์แนวคิด (experimentation/application) ๔) ความคิดรวบยอด (concept)^{๔๗}

โดยสรุป หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทักษะได้ดีที่สุด ผ่านการสังเคราะห์ ซึ่งได้โครงสร้างพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ประกอบด้วยวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ผสมผสานกับกระบวนการกลุ่ม เพราะผู้เรียนทุกคนมีประสบการณ์ จึงสามารถทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยกันทำในสิ่งที่ยาก หรือไม่เคยทำมาก่อนด้วยความมั่นใจ โดยเฉพาะการฝึกอบรมที่อาจมีข้อจำกัดในด้านเวลาเป็นการเรียนรู้ที่ และอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติและสามารถ ประยุกต์ใช้ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างถูกต้อง เป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความสุข มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

๒.๒.๓ ลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนจะได้ผลดีนั้นผู้สอนต้องมีทักษะในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจในระบบการจัดการเรียนรู้ มีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้อง และมีความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้จิตวิทยาการจัดการเรียนรู้ด้วย การเรียนรู้ในทัศนะของนักจิตวิทยาโดยทั่วไปนั้น เป็นกระบวนการที่เป็นผลของการเปลี่ยนแปลงอย่างถาวรของพฤติกรรม เป็นกระบวนการ ที่จิตใจมีปฏิกิริยาต่อสิ่งเร้าภายนอก ซึ่งพิจารณาได้จากการที่แต่ละบุคคลแสดงปฏิกิริยา ต่อสิ่งเร้าอย่างไร การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเฉพาะของแต่ละบุคคลและเฉพาะเรื่อง

โดยที่ผู้เรียนต้องกระทำต่อวัตถุและปรากฏการณ์ในสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้อาจอยู่ในรูปของเจตคติ ความเชื่อ ข้อเท็จจริง มโนคติ หลักการ กฎ การแก้ปัญหา และทักษะปฏิบัติการการเรียนรู้ ในบางเรื่อง ผู้เรียนอาจเรียนรู้ได้เร็ว บางเรื่องอาจเรียนรู้ได้ช้า ต้องใช้เวลาและมีประสบการณ์ การเรียนรู้บางเรื่องจะไม่ลืมน่าย แต่บางเรื่องจะลืมน่ายถ้าไม่มีการใช้บ้าง

การจัดการเรียนรู้มีลักษณะที่เด่นชัดอยู่ ๓ ลักษณะ คือ ๑) การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งหมายความว่าจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ๒) การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตาม จุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรมทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย, ด้านทักษะกระบวนการ หรือด้านทักษะพิสัย, ด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย ๓) การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ก็ต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน ซึ่งหมายความว่าจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถ ของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) ทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์)

^{๔๗} Kolb,D.A., *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*, (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.,1984), p.102.

เป็นสำคัญ^{๔๘} การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นได้จะต้องมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มีจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ จะประสบผลสำเร็จได้ ผู้สอนต้องมีทั้งความรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้

๒.๒.๔ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นรูปแบบกระบวนการที่จะนำไปสู่การสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้ที่ดีและประสบผลสำเร็จนั้นต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนการสอน ดังมีผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับ องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ไว้ดังนี้

สุมนทรา พรหมบุญ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สามารถจัดทำได้ ๓ วิธี คือ

๑) กระบวนการกลุ่ม (Group process) เป็นกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มผู้เรียน ตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไปปฏิสัมพันธ์กัน มีแรงจูงใจร่วมกันทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยที่สมาชิกกลุ่มมีอิทธิพลต่อกัน หลักการสำคัญของกระบวนการกลุ่ม คือ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ผู้เรียนเรียนรู้จากกลุ่มมากที่สุด ผู้เรียนได้ค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้จัดกระบวนการให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบ กิจกรรมที่มักจะใช้ในการจัดกิจกรรมกลุ่ม คือ เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม

๒) การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ(Cooperative learning) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่จัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และความสำเร็จของกลุ่ม โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ ให้กำลังใจกันและกันและดูแลซึ่งกันและกัน หลักการจัดการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจจะคล้ายกับกระบวนการกลุ่ม แต่ต่างกันที่การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจจัดกลุ่มให้ผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านความรู้ความสามารถ ความสนใจ ความถนัด กิจกรรมที่มักใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ คือ การเล่าเรื่องรอบวง มุมสนทนา ปรินาความคิด การร่วมมือกันแข่งขันกันคิด

๓) การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้(Constructivism) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง โดยนำความรู้ที่มีเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ โดยครูจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง^{๔๙}

กฤษฎณา ศักดิ์ศรี ได้กล่าวว่าองค์ประกอบของการเรียนรู้ต้องประกอบด้วย ๔ องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

^{๔๘} สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ , คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พรินท์ติ้ง, ๒๕๕๓), หน้า ๓.

^{๔๙} สุมนทรา พรหมบุญ, ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: http://kekzo.blogspot.com/2011/06/blog-post_1503.html, [๑๓ ตุลาคม ๒๕๖๐].

๑) แรงขับ (Drive) มี ๒ ประเภท คือ แรงขับปฐมภูมิ (Primary Drive) เช่น ความหิวกระหาย แรงขับทุติยภูมิ (Secondary Drive) เป็นเรื่องของความต้องการทางจิตใจและสังคม เช่น ความวิตกกังวล ความต้องการความรัก ความปลอดภัย ฯลฯ แรงขับทั้งสองประเภท มีผลให้เกิดปฏิกิริยา อันจะนำไปสู่การเรียนรู้

๒) สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นตัวการทำให้บุคคลมีปฏิกิริยาโต้ตอบออกมา และเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมว่าจะแสดงอาการตอบสนองออกมาในลักษณะใด สิ่งเร้าอาจเป็นเหตุการณ์หรือวัตถุ และอาจเกิดภายในหรือภายนอกร่างกายก็ได้ เช่น เสียงนาฬิกาปลุกเร้าให้ตื่น กำหนดวันสอยเร้าให้เตรียมตัวสอบ

๓) อาการตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่แสดงออกออกมาเมื่อได้รับความกระตุ้นจากสิ่งเร้า หรือพูดว่า คือ ผลทางพฤติกรรมของสิ่งเร้า เป็นการกระทำของร่างกาย และอาจเป็นได้ชัดหรือไม่ชัดก็ได้ ซึ่งมักจะเกิดตามหลังสิ่งเร้าเสมอ

๔) สิ่งเสริมแรง (Reinforcement) คือ สิ่งที่มาเพิ่มกำลังให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับอาการตอบสนอง เช่น รางวัล การทำโทษ ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้มาก อาจแบ่งสิ่งเสริมแรงออกได้เป็น ๒ ประเภท คือ สิ่งเสริมแรงปฐมภูมิ เป็นสิ่งเสริมแรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และบำบัดความต้องการ หรือลดแรงขับโดยตรง เช่น อาหารเป็นสิ่งเสริมแรงแก่บุคคลที่กำลังหิว และสิ่งเสริมแรงทุติยภูมิ เช่น เงิน ชื่อเสียง

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบด้านอื่นอีก เช่น ความพร้อม ความสนใจ การจูงใจ ระดับสติปัญญา การฝึก การทำซ้ำ สุขภาพจิต สิ่งแวดล้อม ฯลฯ ซึ่งแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของนักจิตวิทยา อย่างไรก็ตาม กล่าวสรุปได้ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นต้องได้ประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง ๔ อย่างเป็นอย่างน้อย ได้แก่ แรงขับ สิ่งเร้า การตอบสนอง และสิ่งเสริมแรง^{๕๐}

Johnson D.W and Johnson R.T. ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หรือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ไว้ว่าประกอบด้วยองค์ ๕ ข้อดังนี้^{๕๑}

๑) ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในทางบวก (Positive Interdependence) หมายถึง การที่สมาชิกในกลุ่มทำงานอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน มีการทำงานร่วมกัน โดยที่สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงานนั้น มีการแบ่งปันวัสดุ อุปกรณ์ ข้อมูลต่าง ๆ ในการทำงาน ทุกคนมีบทบาท หน้าที่ และประสบความสำเร็จร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มจะมีความรู้สึกว่าตนประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จด้วย สมาชิกทุกคนจะได้รับผลประโยชน์ หรือรางวัลผลงานกลุ่มโดยเท่าเทียมกัน

๒) การมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน (Face To Face Promotive Interaction) เป็นการติดต่อสัมพันธ์กัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การอธิบายความรู้

^{๕๐} กฤษณา ศักดิ์ศรี, **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: บารุงสาส์น, ๒๕๓๐), หน้า ๔๘๑-๔๘๒.

^{๕๑} Johnson, D.W and Johnson, R.T., **Cooperation and Competition: Theory and Research**, (Edina ,MN: Interaction Book,1987) pp. 13-14.

ให้แก่เพื่อนในกลุ่มฟัง เป็นลักษณะสำคัญของการติดต่อปฏิสัมพันธ์โดยตรงของการเรียนแบบร่วมมือ ดังนั้น จึงควรมีการแลกเปลี่ยน ให้ข้อมูลย้อนกลับ เปิดโอกาสให้สมาชิกเสนอแนวความคิดใหม่ ๆ เพื่อเลือกในสิ่งที่เหมาะสมที่สุด

๓) ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล (Individual Accountability) ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคล เป็นความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละบุคคล โดยมีการช่วยเหลือส่งเสริมซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมายกลุ่ม โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความมั่นใจ และพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล

๔) การใช้ทักษะระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interdependence and Small Group Skills) ทักษะระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย นักเรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะเหล่านี้เสียก่อน เพราะเป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานกลุ่มประสบผลสำเร็จ นักเรียนควรได้รับการฝึกทักษะในการสื่อสาร การเป็นผู้นำ การไว้วางใจผู้อื่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ครูควรจัดสถานการณ์ที่จะส่งเสริมให้นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕) กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือวิธีการที่จะช่วยให้การดำเนินงานกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ นั่นคือ สมาชิกทุกคนต้องทำความเข้าใจในเป้าหมายการทำงาน วางแผนปฏิบัติงานร่วมกัน ดำเนินงานตามแผนตลอดจนประเมินผล และปรับปรุงงาน

อาภรณ์ ใจเที่ยง ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการให้ผู้เรียนทำงานกลุ่ม ดังนี้^{๕๒}

๑) มีการพึ่งพาอาศัยกัน (Positive Interdependence) หมายถึง สมาชิกในกลุ่มมีเป้าหมายร่วมกัน มีส่วนรับความสำเร็จร่วมกัน ใช้อัตนุอุปกรณ์ร่วมกัน มีบทบาทหน้าที่ทุกคนทั่วกัน ทุกคนมีความรู้สึกว่าจะสำเร็จได้ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

๒) มีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดในเชิงสร้างสรรค์ (Face to Face Promotive Interaction) หมายถึง สมาชิกกลุ่มได้ทำกิจกรรมอย่างใกล้ชิด เช่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น อธิบายความรู้แก่กัน ถามคำถาม ตอบคำถามกันและกัน ด้วยความรู้สึกที่ดีต่อกัน

๓) มีการตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability) เป็นหน้าที่ของผู้สอนที่จะต้องตรวจสอบว่า สมาชิกทุกคนมีความรับผิดชอบต่องานกลุ่มหรือไม่ มากน้อยเพียงใด เช่น การสุ่มถามสมาชิกในกลุ่ม สังเกตและบันทึกการทำงานกลุ่ม ให้ผู้เรียนอธิบายสิ่งที่ตนเรียนรู้ให้เพื่อนฟัง ทดสอบรายบุคคล เป็นต้น

๔) มีการฝึกทักษะการช่วยเหลือกันทำงานและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interdependence and Small Groups Skills) ผู้เรียนควรได้ฝึกทักษะที่จะช่วยให้งานกลุ่มประสบความสำเร็จ เช่น ทักษะการสื่อสาร การยอมรับและช่วยเหลือกัน การวิจารณ์ความคิดเห็น

^{๕๒} อาภรณ์ ใจเที่ยง, **หลักการสอน ฉบับปรับปรุง**, พิมพ์ครั้งที่ ๔ (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๐), หน้า ๑๒๒.

โดยไม่วิจารณ์บุคคล การแก้ปัญหาความขัดแย้ง การให้ความช่วยเหลือ และการเอาใจใส่ต่อทุกคน อย่างเท่าเทียมกัน การทำความรู้จักและไว้วางใจผู้อื่น เป็นต้น

๕) มีการฝึกกระบวนการกลุ่ม (Group Process) สมาชิกต้องรับผิดชอบต่อการ ทำงานของกลุ่ม ต้องสามารถประเมินการทำงานของกลุ่มได้ว่า ประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด ต้องแก้ไขปัญหาคือใด และอย่างไร เพื่อให้การทำงานกลุ่มมีประสิทธิภาพดีกว่าเดิม เป็นการฝึกกระบวนการกลุ่มอย่างเป็นกระบวนการ

โดยสรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือรูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยความร่วมมือกันระหว่างผู้สอน ผู้เรียน ในการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้เกิดการช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย และแบ่งภาระหน้าที่ในการทำงาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยการทำงานกลุ่ม และกิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น โดยผู้สอนมีหน้าที่สนับสนุนให้คำปรึกษา และดำเนินกิจกรรม

๒.๒.๕ ปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ สิ่งที่เป็นเหตุซึ่งเอื้อให้เกิดการเรียนรู้เกิดขึ้น ประกอบด้วยปัจจัยด้านผู้เรียน และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม การที่จะทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรต้องศึกษาและทำความเข้าใจในปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ให้ชัดเจนในปัจจัยด้าน ผู้เรียน ผู้สอนต้องทราบว่ามนุษย์มีความแตกต่างกัน ทั้งด้านรูปร่างหน้าตา สติปัญญา ความถนัด ความสนใจ รวมทั้งเจตคติ อันจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปด้วย

ปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีต้องอาศัยปัจจัยส่งเสริมหลายด้าน ในที่นี้ ขอเสนอ ๔ ด้าน^{๕๓} คือ ๑) ตัวผู้เรียน ๒) บทเรียน ๓) วิธีจัดการเรียนการสอน ๔) สภาพแวดล้อม ทั้ง ๔ ข้อ มีรายละเอียดดังนี้

๑) ตัวผู้เรียน ได้แก่สิ่งเหล่านี้

๑.๑) วุฒิภาวะ คือ การเจริญเติบโตเต็มที่สูงสุดในระยะใดระยะหนึ่งที่พร้อมจะ กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย เช่น เด็กที่สามารถเดินได้ในเวลาที่ควรเดิน ก็พูดได้ว่า เด็กมีวุฒิ ภาวะพร้อมจะเดิน และเมื่อสอนให้เดินท่าทางต่างๆ เด็กก็ทำได้ เรียกได้ว่า เด็กเกิดการเรียนรู้แล้ว ดังนั้น วุฒิภาวะจึงเป็นองค์ประกอบในตัวผู้เรียนอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้

๑.๒) ความพร้อม คือ สภาพของคนที่มีวุฒิภาวะ รวมทั้งความสนใจและ ประสบการณ์เดิมที่จะทำให้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดี ดังนั้น ความพร้อมจึงทำให้การเรียนรู้ได้ผลดีและ รวดเร็ว

๑.๓) ประสบการณ์เดิม ผู้มีประสบการณ์มากก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ มาก เร็ว และดีกว่าผู้ที่มีประสบการณ์น้อย

^{๕๓} อารมณ์ ใจเที่ยง, หลักการสอน, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์, ๒๕๔๐), หน้า ๑๕-๑๗.

๑.๔) อายุ นักจิตวิทยาพบว่า ยิ่งอายุมากขึ้นความสามารถในการเรียนรู้จะยิ่งลดลง นั่นคือ ความสามารถในการเรียนรู้ถึงขีดสุด เมื่ออายุ ๒๐ ถึง ๓๕ ปี หลังอายุ ๓๕ ปีไปแล้ว ความสามารถในการเรียนรู้จะลดลงเรื่อย ๆ

๑.๕) แรงจูงใจ เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมทางการเรียนรู้ได้ดี บางคนอาจจะเรียนรู้ได้ดี แต่ไม่เต็มตามความสามารถของเขา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะขาดแรงจูงใจ ดังนั้น การเรียนรู้จะได้ผลดีถ้าผู้เรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียน

๑.๖) ระดับสติปัญญา ผู้ที่มีระดับสติปัญญาสูง จะมีความสามารถในการเรียนรู้ได้ดีกว่าผู้ที่มีระดับสติปัญญาต่ำ

๑.๗) อารมณ์ ผู้ที่มีอารมณ์ปกติจะสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าผู้ที่มีอารมณ์ไม่มั่นคง หรือมีความกระวนกระวายใจ จิตกักงวล

๑.๘) สภาพร่างกาย ผู้ที่มีสภาพร่างกายปกติก็จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เช่น หูหนวก ตาบอด เป็นใบ้ มีโรคภัยไข้เจ็บต่างๆ ฯลฯ ถ้ายังมีความบกพร่องมากเท่าใด ความสามารถในการเรียนรู้ก็จะน้อยลงเท่านั้น

๒) บทเรียน ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ได้แก่

๒.๑) ความยากง่ายของบทเรียน บทเรียนที่ง่ายจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าบทเรียนที่ยาก ๆ

๒.๒) การมีความหมายของบทเรียน บทเรียนที่มีความหมายจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าบทเรียนที่ไม่มีความหมาย^{๕๔}

๓) วิธีจัดการเรียนการสอน ได้แก่

๓.๑) การจูงใจกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็ว ถ้าผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม

๓.๒) การใช้เครื่องล่อใจ (Incentive) เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน ฯลฯ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความปรารถนาที่จะเรียนและสนใจในการเรียนดีขึ้น

๓.๓) การแนะนำในการเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้ดีขึ้น ถ้าได้รับการแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสม กล่าวคือ ไม่มากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่เป็นตัวเอง และไม่น้อยเกินไป เพราะทำให้ผู้เรียนปฏิบัติไม่ถูกต้องได้

๓.๔) การส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ เช่น การโยงความสัมพันธ์ของประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ หรือการให้นำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น จะทำให้การเรียนรู้คงทนถาวรยิ่งขึ้น

๓.๕) ช่วงเวลาในการเรียน ถ้าจัดให้ผู้เรียนได้เรียนในช่วงก่อนพักกลางวัน จะช่วยให้เรียนรู้ได้ดีกว่าตอนบ่าย

๓.๖) การฝึกฝน เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้ว มีโอกาสฝึกฝนหรือกระทำซ้ำๆ อยู่เสมอ จะทำให้การเรียนรู้สิ่งนั้นมีความมั่นคงถาวรยิ่งขึ้น

^{๕๔} นราพร เล็กสุขุม, จิตวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: กรมการฝึกหัดครู, ๒๕๓๐), หน้า ๑๖-๑๗.

๔) สภาพแวดล้อมทางการเรียน ได้แก่

๔.๑) สภาพแวดล้อมทางจิตวิทยา เช่น บรรยากาศในห้องเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ฯลฯ ถ้าเป็นสภาพแวดล้อมที่ดีจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ได้ดี

๔.๒) สภาพแวดล้อมทางกายภาพ เช่น กระดานดำ โต๊ะเก้าอี้ แสงสว่าง อุณหภูมิ ความสะอาด ความเป็นระเบียบในห้องเรียน ฯลฯ สภาพแวดล้อมที่ดี ทำให้ผู้เรียนสบายกายในการเรียน การเรียนรู้จะดีขึ้นด้วย

ปัจจัยทั้ง ๔ ด้าน ดังกล่าวข้างต้น มีประโยชน์สำหรับครูผู้สอน ถ้าครูได้คำนึงถึงปัจจัยเหล่านี้ ก็จะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จได้

โดยสรุปแล้วปัจจัยที่ส่งผลต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่เป็นเหตุซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้เกิดขึ้นประกอบด้วยปัจจัยด้านผู้เรียน และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม การที่จะทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องประกอบด้วยปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ ๔ ด้าน คือ ๑) ตัวผู้เรียน ๒) บทเรียน ๓) วิธีจัดการเรียนการสอน ๔) สภาพแวดล้อม

๒.๒.๖ กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งการนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยมีขั้นตอนและกระบวนการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ๖ ขั้นตอน ดังนี้

๑) ขั้นได้รับประสบการณ์ ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดไตร่ตรอง ตรวจสอบ พิจารณา ประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต และประสบการณ์ในสถานการณ์จำลองที่จัดให้ เพื่อผู้เรียนนำประสบการณ์ดังกล่าวมาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการเสริมสร้างประสบการณ์ในชีวิตมากยิ่งขึ้น

๒) ขั้นพิจารณาประสบการณ์ ผู้เรียนจะได้อธิบายประสบการณ์ว่าเกิดอะไรขึ้น บุคคลได้กระทำอะไร พุทธอะไร คิดอย่างไร รู้สึกอย่างไรต่อประสบการณ์นั้นและต่อบุคคลที่อยู่ในประสบการณ์ เหตุการณ์นี้มีความสำคัญต่อเราอย่างไร มีอะไรบ้างที่เรายังไม่เข้าใจในเหตุการณ์นั้น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

๓) ขั้นวิเคราะห์ประสบการณ์ ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจกับประสบการณ์นั้นอย่างลึกซึ้งโดยละเอียด เพื่อก่อให้เกิดการหยั่งรู้ และเข้าใจสถานการณ์อย่างถ่องแท้

๔) ขั้นสรุปบทเรียน ผู้เรียนประมวลประสบการณ์ที่เกิดขึ้น นำไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์อื่น ๆ และสรุปเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

๕) ขั้นวางแผน ผู้เรียนนำบทเรียนที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางในการ

๖) ขั้นลงมือปฏิบัติ การนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติจริง รวมทั้งการติดตามผลของการปฏิบัติ การลงมือปฏิบัติคือประสบการณ์ใหม่ที่ผู้เรียนจะได้รับ เป็นจุดเริ่มต้นของวงจรของการเรียนรู้ขั้นต่อไป ที่สะท้อนของกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุดของกระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมพอสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning: PL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน ๔ ขั้นตอน ได้แก่

- ๑) ขั้นประสบการณ์ (Experience)
- ๒) ขั้นการสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion)
- ๓) ขั้นความคิดรวบยอด (Concept)
- ๔) ขั้นการทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application)

๒.๓ การจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนา ตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม เรียกว่า การจัดการเรียนรู้ (Learning Management)

การจัดการเรียนรู้ (Learning Management) คือ การจัดสถานการณ์ สภาพการณ์ หรือ กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ อันก่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามและพัฒนาการทั้งทางกาย ทางสมอง อารมณ์และสังคม เพราะการจัดการเรียนรู้คือกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน

๒.๓.๑ ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นเพียงการถ่ายทอดเนื้อหาวิชา โดยใช้วิธีการบอกให้จดจำ และนำไปท่องจำเพื่อการสอบเท่านั้น แต่การจัดการเรียนรู้เป็นศาสตร์อย่างหนึ่งซึ่งมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้น กล่าวคือ วิธีการใดก็ตามที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ในทัศนะต่าง ๆ ดังนี้

สมน อมรวิวัฒน์ อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้คือ สถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีสิ่งต่อไปนี้เกิดขึ้น ได้แก่

- ๑) มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม
- ๒) ความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์นั้นก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

๓) ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้^{๕๕}

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์ กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีระบบระเบียบ ครอบคลุมการดำเนินงานตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนถึงการประเมินผล^{๕๖}

Hough & Duncan อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ ว่าหมายถึง กิจกรรมของบุคคลซึ่งมีหลักและเหตุผล เป็นกิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ความรู้ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และความผาสุก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมในแง่ต่าง ๆ ๔ ด้าน คือ

๑) ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษาความเข้าใจในจุดประสงค์รายวิชาและการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจนการเลือกเนื้อหาได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น

๒) ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

๓) ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการวัดผลที่เหมาะสมและสามารถวิเคราะห์ผลได้

๔) ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluating) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้^{๕๗}

Good ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ คือ การกระทำอันเป็นการอบรมสั่งสอนผู้เรียนในสถาบันการศึกษา^{๕๘}

Hills ให้คำจำกัดความของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้คือกระบวนการให้การศึกษากับผู้เรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน^{๕๙}

^{๕๕} สุมน อมรวิวัฒน์ , อ่างใน, สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ , **คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พิมพ์ครั้งที่ ๒๕๕๓), หน้า ๑.

^{๕๖} วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์, **การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น: สานต่อที่ท้องถิ่น**, (กรุงเทพมหานครบริษัท เซ็นเตอร์ดีสคัฟเวอร์ จำกัด, ๒๕๔๒), หน้า ๒๕๕.

^{๕๗} Hough, J.B. & Duncan, J.K., **Teaching: Description and Analysis**, (Ontario: Addison Wesley Publishing company, 1970) p.144.

^{๕๘} Good, อ่างใน, สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ , **คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พิมพ์ครั้งที่ ๒๕๕๓), หน้า ๑.

^{๕๙} Hills, อ่างใน, สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ , **คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พิมพ์ครั้งที่ ๒๕๕๓), หน้า ๑.

จากความหมายข้างต้น พอสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ (Learning Management) หมายถึง การจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน และแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความสามารถในการนำความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒.๓.๒ ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ ตั้งใจเรียนและเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่เพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอน หรือผู้สอนด้วยเช่นกันหากผู้สอนรู้จักเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมีผลดีต่อการเรียนของผู้เรียนดังนี้คือ

- ๑) มีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
- ๒) เกิดทักษะหรือมีความชำนาญใน เนื้อหาวิชา หรือกิจกรรมที่เรียนรู้
- ๓) เกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน
- ๔) สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ๕) สามารถนำความรู้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อไปอีกได้

ดังนั้นการที่ผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามในทุก ๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญานั้น การส่งเสริมที่ดีที่สุดก็คือการให้การศึกษา ซึ่งจาก ที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก

๒.๓.๓ ลักษณะของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพราะเป็นการให้วางแนวทางการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ และต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ลักษณะที่เด่นชัดอยู่ ๓ ลักษณะ คือ

๑) การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งหมายความว่า การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้นทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

๒) การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรมทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่

- ๒.๑) ด้านความรู้ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย
- ๒.๒) ด้านทักษะกระบวนการ หรือด้านทักษะพิสัย
- ๒.๓) ด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย

๓) การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอนซึ่งหมายความว่า การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้หรือไม่ขึ้นต้องอาศัยความรู้ความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) ทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์) เป็นสำคัญ

จากที่กล่าวมานี้พอสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มีจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ จะ

ประสบผลสำเร็จได้ดี ผู้สอนต้องมีทั้งความรู้ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

๒.๓.๔ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ของตนและการเรียนรู้ของผู้เรียนการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าระดับใดก็ตาม ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ๓ ประการคือ

๑) ผู้เรียน

๒) บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้

๓) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน

ถ้าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ทั้ง ๓ ประการนี้ดำเนินไปได้ด้วยดีจะทำให้ผู้เรียน ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างมาก^{๖๐} องค์ประกอบดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

๑) ผู้เรียน

ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก เกี่ยวกับความสามารถ ทางสมอง ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการพื้นฐานเป็น สิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึง และจะละเลยไม่ได้

๒) บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้

ผู้สอนเป็นส่วนที่สำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นไปใน รูปแบบที่ต้องการ ความเป็นประชาธิปไตย ความเคร่งเครียด ความขื่นบานของผู้เรียน สิ่งเหล่านี้จะ เกิดขึ้นได้โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนด แต่ถึงกระนั้นก็ตามบรรยากาศในชั้นเรียนยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ อีก นอกเหนือไปจากตัวผู้สอน คือ ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนโดยไม่ได้รับประทาน อาหารเช้า หรืออาหาร กลางวัน ผู้เรียนเริ่มเรียนชั่วโมงแรกด้วยความรู้สึกริหรื่อบางครั้งผู้เรียน ได้รับสิ่งกระทบกระเทือนใจ ติดตตามมาเนื่องจากความไม่ปรองดองในครอบครัว เป็นต้น ส่วนทางด้านตัวผู้สอนนั้นอาจจะมี ความกดดันจากฝ่ายบริหารหรือจากครอบครัว เศรษฐกิจ อาหารเข้าก่อนมาสถานศึกษาของผู้สอนมีเพียงน้ำ แก้วเดียวเท่านั้น สิ่งที่น่ามาก่อนเหล่านี้ เกิดขึ้นก่อนที่ผู้สอนและผู้เรียนจะมาพบกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่บ่ง ได้ว่าบรรยากาศทางจิตวิทยา ในชั้นเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้จะปรากฏออกมาในรูปแบบใด

๓) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนจะเป็นเครื่องชี้บ่งถึงเงื่อนไขหรือสถานการณ์ว่าผู้เรียน จะประสบความสำเร็จ หรือความล้มเหลวต่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรจะคิดถึงผู้เรียนในฐานะเป็นบุคคล หนึ่ง ผู้เรียนมีสิทธิที่จะได้รับความต้องการพื้นฐาน และผู้สอนจะต้องหาวิถีที่จะตอบสนองต่อความ ต้องการพื้นฐานของผู้เรียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และผู้สอนควรจะฝึกให้มีความรู้สึกไวต่อ

^{๖๐} สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, **คู่มือการจัดระบบการ เรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พรินท์ติ้ง, ๒๕๕๓), หน้า ๔.

ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้เรียน เพื่อความสำเร็จแห่งการเรียนรู้ และการเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่สมบูรณ์ต่อไป

ที่กล่าวมาข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ สามารถแบ่งออกเป็น ๒ ด้านคือ ด้านผู้สอน และด้านผู้เรียน พอสรุปได้ดังนี้

ผู้สอน จำเป็นจะต้องศึกษาจากข้อมูลหลายประการ เพื่อนำมาช่วยเสริมสร้างการจัดการเรียนรู้ของตน และการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ไม่ว่าระดับใด จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ๓ ประการดังต่อไปนี้ ๑. ผู้เรียน ๒.บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และ ๓.ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน บรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน

ผู้เรียน ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก เกี่ยวกับความสามารถของสมอง ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการพื้นฐานหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ศักยภาพผู้เรียน

๒.๓.๕ หลักพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้

หลักการจัดการเรียนรู้เป็นความรู้พื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้ที่จะเป็นผู้สอน แม้ว่าผู้สอนแต่ละคนจะมีเทคนิคการจัดการเรียนรู้เฉพาะของตน แต่ก็ยึดหลักการพื้นฐานเดียวกันซึ่งหลักการพื้นฐานนี้มีนักการศึกษาได้แสดงทรรศนะไว้หลายท่าน ดังนี้

วิทยา พัฒนเมธาดา ได้อธิบายถึงหลักพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถหลายอย่างในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุด ดังนี้

๑) หลักการรู้จักผู้เรียน ถือเป็นสิ่งแรกที่ผู้สอนต้องสามารถวิเคราะห์ศักยภาพผู้เรียนได้ว่าเป็นอย่างไร มีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้อย่างไร มากน้อยเพียงใด ปกติสามารถแบ่งออกได้เป็น ๓ กลุ่ม ดังนี้

๑.๑) กลุ่มสติปัญญาค่อนข้างอ่อน/เรียนรู้ช้า กลุ่มนี้สามารถเรียนรู้ได้ต่อเมื่อได้รับการช่วยเหลือหรือสอนจากครูอย่างค่อยเป็นค่อยไปจึงจะเรียนรู้สำเร็จเป้าหมายการเรียนรู้เพียงช่วยเหลือตนเองได้โดยไม่ต้องเป็นภาระแก่ผู้อื่นในการดำรงชีวิต

๑.๒) กลุ่มสติปัญญปานกลาง กลุ่มนี้มีความสามารถในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แต่ต้องได้รับคำชี้แนะ รูปแบบ วิธีการ จากครูผู้สอนภายใต้การให้กำลังใจการเรียนรู้จึงจะประสบความสำเร็จ ความต้องการเรียนรู้เพื่อ ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นรอบข้างได้

๑.๓) กลุ่มสติปัญญาสูง กลุ่มนี้เป็นความหวังของสังคมประเทศชาติในการช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการและวิชาชีพในอนาคต กลุ่มนี้มีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยต่อยอดจากการเรียนรู้จากครูแต่ต้องการความเป็นอิสระในการเรียนรู้ การใช้ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ จินตนาการ ฉะนั้นจึงต้องการโอกาสและการให้ความสะดวกในการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบไม่มีขีดจำกัด กลุ่มนี้มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดประโยชน์กับตนเองแล้วยังเพื่อผู้อื่นประเทศชาติตลอดจนสิ่งแวดล้อม ใช้องค์ความรู้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม เป็นความหวังของทุกสังคม

๒) หลักการวางแผนและเตรียมจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความสามารถในการวางแผนการจัดการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนแต่ละศักยภาพ ทั้งนี้กระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องต่อการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วย

๓) หลักการใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ การจะจัดการเรียนรู้อย่างไรกับกลุ่มผู้เรียนใด ครูผู้สอนต้องมีพื้นฐานความรู้ทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการ ทฤษฎีสมอง จิตวิทยาแนะแนวและการให้คำปรึกษา เพื่อประกอบการตัดสินใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆได้อย่างเหมาะสม

๔) หลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ การที่ครูผู้สอนจะเลือกรูปแบบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบใด ต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการวัดและประเมินผลว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร เช่น

๔.๑) ต้องการวัดองค์ความรู้และทักษะปฏิบัติเบื้องต้นว่ามีเท่าใด ควรใช้รูปแบบการวัด (Test)

๔.๒) ต้องการรู้ว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้น้อยแค่ไหนจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้การประเมิน(Assessment) เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

๔.๓) ต้องการทราบว่าผู้เรียนได้พัฒนาองค์ความรู้ใหม่ด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จนเกิดประโยชน์ด้วยการประเมินแบบมีส่วนร่วมจากการยอมรับ ชื่นชมและให้รางวัล^{๒๑}

ทองคุณ หงส์พันธ์ ได้ให้หลักการจัดการเรียนรู้โดยกล่าวไว้เป็นบัญญัติ ๒๐ ประการของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- ๑) ศึกษาหลักสูตรให้กระจ่าง
- ๒) วางแผนการจัดการเรียนรู้อย่างดี
- ๓) มีกิจกรรม/ทำอุปกรณ์
- ๔) สอนจากง่ายไปหายาก
- ๕) วิธีสอนหลายหลากมากชนิด
- ๖) สอนให้คิดมากกว่าจำ
- ๗) สอนให้ทำมากกว่าท่อง
- ๘) แคล้วคล่องเรื่องสื่อสาร
- ๙) ต้องชำนาญการจูงใจ
- ๑๐) อย่าลืมนำจิตวิทยา
- ๑๑) ต้องพัฒนาอารมณ์ขัน
- ๑๒) ต้องผูกพันห่วงหาศิษย์
- ๑๓) ฝ่าตามติดพฤติกรรม
- ๑๔) อย่าทำตัวเป็นทรราช

^{๒๑} วิทยา พัฒนเมธาดา, การจัดการเรียนรู้ (Learning Management), [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.kansuksa.com/8/>, [๓ ธันวาคม ๒๕๖๐].

- ๑๕) สร้างบรรยากาศไม่น่ากลัว
- ๑๖) ประพฤติตัวตามที่สอน
- ๑๗) อย่าตบตรอนกำลังใจ
- ๑๘) ใช้เทคนิคการประเมิน
- ๑๙) ผู้เรียนเพลินมีความสุข
- ๒๐) ผู้สอนสนุกกับการเรียน^{๖๒}

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ อธิบายถึงว่า หลักการจัดการเรียนรู้พื้นฐาน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายที่วางไว้ ดังนี้

๑) สอนจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวออกไป หาสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ตามปกติผู้เรียนมักจะสนใจและคุ้นเคยกับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว บทเรียนที่ผู้สอนจะนำมาสอนนั้นควรเลือกสิ่งที่อยู่รอบตัว หรือใกล้ตัวก่อน แล้วค่อยสอนสิ่งที่อยู่ห่างจากตัวออกไปเรื่อย ๆ

๒) สอนจากสิ่งที่ย่างไปหาสิ่งที่ยาก การจัดการเรียนรู้ถ้าจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกหัวข้อเรื่องจากง่ายไปหายากอยู่แล้ว เพราะสิ่งง่าย ๆ นั้น ผู้เรียนจะเข้าใจได้ดี และเป็นพื้นฐานในการเรียนสิ่งยากต่อไป

๓) สอนจากตัวอย่างไปหากฎเกณฑ์ ในการจัดการเรียนรู้บทเรียนใด ๆ ก็ตาม ผู้สอนควรให้ตัวอย่างหลาย ๆ ตัวอย่าง หรืออาจจะให้ผู้เรียนช่วยหาตัวอย่างให้แล้วช่วยกันสรุปตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นมา

๔) สอนจากสิ่งที่รู้ไปหาสิ่งที่ไม่รู้ ทั้งนี้ เป็นเพราะว่าประสบการณ์ใหม่นั้น ย่อมต้องอาศัยบทเรียนเก่าหรือประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐาน จึงจะเรียนบทเรียนใหม่ได้เข้าใจดี

๕) สอนจากรูปธรรมไปหานามธรรม ในการจัดการเรียนรู้บทเรียนใด ๆ ก็ตาม ผู้สอนควรพยายามใช้สื่อการเรียนประกอบการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้นเพื่อเป็นวิธีการทำให้บทเรียน เป็นรูปธรรม ซึ่งจะง่ายแก่การเข้าใจของผู้เรียน

๖) สอนจากการทดลองไปหาการสรุปตั้งกฎเกณฑ์ บทเรียนใดที่สามารถให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติจริงได้ ผู้สอนก็ควรให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติหรือลงมือกระทำด้วยตนเอง เมื่อทดลองเสร็จแล้ว ผู้สอนจึงซักถามและให้ผู้เรียนคิดสรุปเป็นกฎเกณฑ์ขึ้นมา

๗) สอนโดยคำนึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ธรรมชาติของผู้เรียนในวัยต่าง ๆ นั้น จะมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความสนใจ ความถนัดพิเศษและความสามารถ ผู้สอนจะต้องเข้าใจในหลักพัฒนาการของผู้เรียนในวัยต่าง ๆ ด้วย เพื่อที่จะได้จัดเตรียมบทเรียนและกิจกรรมไว้หลาย ๆ อย่าง ให้ผู้เรียนได้เลือกทำกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ ซึ่งจะเกิดผลดีต่อการเรียนของผู้เรียนด้วย

๘) สอนโดยคำนึงถึงหลักจิตวิทยา หลักจิตวิทยาที่ผู้สอนต้องนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มากที่สุดคือ จิตวิทยาพัฒนาการ และจิตวิทยาการศึกษา เป็นต้น

^{๖๒} ทองคุณ หงส์พันธ์, **สอนดีต้องมีหลัก: บัญญัติ ๒๐ ประการของการสอน**, (กรุงเทพมหานคร: แสงสว่างการพิมพ์, ๒๕๔๒), หน้า ๙.

๙) สอนโดยยึดจุดหมายของการจัดการศึกษา จุดหมายของการจัดการศึกษาจะเป็นเป้าหมายหลักตามแนวนโยบายในการจัดดำเนินการศึกษาของชาติในระดับต่าง ๆ

๑๐) สอนโดยยึดความมุ่งหมายของหลักสูตรและบทเรียนเป็นหลัก ในการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดความมุ่งหมายหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรที่กำหนดไว้เป็นหลัก และอีกทั้งผู้สอนยังต้องกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเฉพาะของแต่ละสาระหรือหน่วยการเรียนรู้ขึ้นด้วย และในขณะสอนผู้สอนต้องพยายามจัดสถานการณ์ สภาพการณ์ และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามความมุ่งหมายเฉพาะสาระหรือหน่วยการเรียนรู้ นั้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการเรียนที่ดี^{๖๓}

จากที่กล่าวมาข้างต้นในเรื่องหลักพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ พอสรุปได้ว่า หลักการเตรียมความพร้อมพื้นฐาน ได้แก่ การเตรียมตัวผู้สอนด้านความรู้ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และด้านการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ หลักการวางแผนและเตรียมการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การเตรียมเขียนแผนการจัด การเรียนรู้ การผลิตสื่อ เตรียมแบบทดสอบและซ่อมสอน หลักการใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ เช่น หลักความแตกต่างระหว่างบุคคล หลักการเร้าความสนใจ หลักการเสริมแรง และหลักการประเมินผลและรายงานผล ซึ่งเกี่ยวกับการกำหนดจุดประสงค์การจัด การเรียนรู้ การสร้างและการใช้เครื่องมือการประเมิน การตีความหมายและการรายงานผลการประเมิน เป็นหลักการพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

๒.๓.๖ รูปแบบการจัดการเรียนรู้

หลักสำคัญของการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ข้อหนึ่งคือ การจัดสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันกับผู้สอน ดังนั้น นอกจากผู้สอนจะใช้เทคนิควิธีสอนแบบต่างๆ ดังกล่าวแล้ว ผู้สอนสามารถใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้จัดเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมอย่างมีลำดับขั้นตอนโดยมีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้น ชี้แนะให้คำปรึกษา และร่วมอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตามความมุ่งหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ^{๖๔} องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ๔ องค์ประกอบ คือ

๑) ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบนั้น

๒) มีการบรรยาย และอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ

^{๖๓} สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ , คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พรินท์ติ้ง, ๒๕๕๓), หน้า ๖-๗.

^{๖๔} สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พรินท์ติ้ง, ๒๕๕๓), หน้า ๑๖๐.

๓) มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ

๔) มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด^{๖๕}

จากการศึกษาถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้มีนักการศึกษาทั้งไทยและต่างประเทศได้แสดงทัศนะไว้ในเรื่องของความหมายรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ทิศนา ขัมมณี ให้ความหมายรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ว่าเป็นแบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบอย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี/หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือ และได้รับการพิสูจน์ ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ โดยทั่วไปแบบแผนการดำเนินการสอนดังกล่าวมักประกอบด้วย ทฤษฎีหลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือและกระบวนการสอนที่มีลักษณะเฉพาะอันจะนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนด ซึ่งผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแบบแผนหรือแบบอย่างในการจัดและดำเนินการสอนอื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเข้าเดียวกันได้^{๖๖}

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ อธิบายถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึง แผนงานหรือรูปแบบที่ออกมาเพื่อใช้จัดการเรียนรู้ในลักษณะที่ผู้เรียนและผู้สอนเผชิญหน้ากัน (Face-to-face teaching) ในห้องเรียนหรือในการจัดการเรียนรู้เสริมความรู้ และเป็นรูปแบบที่ใช้ในการจัดทำสื่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งรวมถึงหนังสือ ฟิล์ม วิดีทัศน์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ตลอดจนกำหนดการจัดการเรียนรู้ระยะยาวแต่ละรูปแบบการจัดการเรียนรู้จะให้แนวทางการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้^{๖๗}

วิทยา พัฒนเมธาดา กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำแนกตามวิธีการจัดการเรียนรู้ได้ ๓ รูปแบบดังนี้

๑) การถ่ายทอดความรู้ (Transmission Approach) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กันมานานเป้าหมายเพื่อสืบทอดความรู้ อารยธรรม วัฒนธรรมประเพณี ทักษะฝีมือเพื่อให้คงอยู่ต่อไป ประกอบกับต้องการกำลังคนในระบบอุตสาหกรรมจึงเน้นความเก่ง คนเก่ง การถ่ายทอดใช้รูปแบบวิธีสอน (Teaching) การฝึกฝน (train) การกล่อมเกล่าให้เกิดศรัทธาและเชื่อฟัง(Tame) ครูจะเป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้ (Teacher Centered Development) สำนักไหน โรงเรียนไหน

^{๖๕} ทิศนา ขัมมณี, ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๑๘, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗), หน้า ๒๒๒.

^{๖๖} ทิศนา ขัมมณี, ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๑๘, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗), หน้า ๔๗๗.

^{๖๗} สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, คู่มือการจัดการระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนา พรินท์ติ้ง, ๒๕๕๓), หน้า ๑๖๑.

หรือครูคนไหนเก่ง นักเรียนจะหลั่งไหลไปเรียน เกิดการแข่งขันการเข้าเรียนในโรงเรียนดัง เป็นค่านิยมของสังคมมานาน

๒) การสร้างองค์ความรู้(Trans formational Approach) หรือ (Constructionist) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่คาดหวังว่าจะยกระดับศักยภาพของประชาชนให้พึ่งพาตนเองได้หลังจากที่พึ่งพาผู้อื่นโดยเฉพาะเจ้าของกิจการ รัฐบาล ฯลฯ มานานจนเกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำและความยากจน การว่างงาน เกิดปัญหาสุขภาพ ฯลฯ โดยพยายามจะให้ผู้เรียนลดการเรียนรู้ที่ต้องพึ่งพาครู โรงเรียน หรือสถาบันไปสู่การพึ่งพาตนเองในการแสวงหาความรู้ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่าน สื่อ (Media) นวัตกรรม(Innovation)และเทคโนโลยี (Technology)การเรียนรู้จะเน้นการเรียนรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง ภายใต้การอำนวยความสะดวกของครูผ่านสื่อและนวัตกรรมแต่อำนาจการจัดการยังเป็นอำนาจของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทและส่วนร่วมมากขึ้น

๓) การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่สู่ปัญญาภิวัฒน์ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลาย (Transactional Approach) ผลการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์และวิถีชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นอย่างยิ่งและรวดเร็ว ศักยภาพของประชาชนต้องได้รับการพัฒนาทักษะและวิถีการดำเนินชีวิตใหม่ ในสังคมแห่งชีวะคุณธรรม (Bio-Ethic) การศึกษาถึงเวลาต้องปรับเปลี่ยน มุมมอง วิธีคิด รูปแบบการให้การศึกษาแนวใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนสู่ขีดจำกัดของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีศักยภาพสูงเพื่อเป็นที่พึงของสังคมให้มีโอกาสเรียนรู้เต็มศักยภาพ โดยรูปแบบที่พัฒนานำเน้นการใช้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสู่สังคม ๔.๐^{๖๘}

Joyce and Weil ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าเป็นแบบแผนในการจัดการเรียน การสอนที่สื่อให้เห็นถึงสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่เป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนที่มี เป้าหมายให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยได้อธิบายองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการ เรียนรู้ไว้ ๔ องค์ประกอบ ดังนี้

๑) เป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งอธิบายถึงสิ่งที่มุ่งพัฒนา หรือคุณลักษณะที่ ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน

๒) หลักการหรือแนวคิดที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบ

๓) รายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนหรือการดำเนินการสอน

๔) การประเมินผลที่จะชี้ให้เห็นถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบนั้น^{๖๙}

Enggen and Kauchak กล่าวว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กลวิธีการสอนเฉพาะที่ ได้รับการออกแบบโดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้และการจูงใจเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุ วัตถุประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ รูปแบบการสอนจะบรรยายสภาพทั่วไปของการดำเนินการที่ครูทำเพื่อ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยมีได้เป็นลักษณะของการสั่งการให้ครูต้องทำตามทุกรูปแบบการ

^{๖๘} วิทยา พัฒนเมธาดา, การจัดการเรียนรู้ (Learning Management), [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.kansuksa.com/8/>, [๓ ธันวาคม ๒๕๖๐].

^{๖๙} Joyce, B. and Weil. M., Information Processing Model of Teaching, (New Jersey: Prentice-Hall, 1972) p.13-14.

สอนเป็นแนวทางทั่วไปสำหรับชี้แนะการจัดการเรียนการสอนของครู ซึ่งไม่สามารถแทนที่ทักษะหรือความชำนาญการของผู้ที่มีความเชี่ยวชาญได้^{๗๐}

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือแบบแผนการดำเนินการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบตามทฤษฎี หลักการหรือประสบการณ์ความสำเร็จที่รูปแบบนั้นยึดถือ และได้รับการพิสูจน์ว่ามีประสิทธิภาพที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างดี ตามวิธีการจัดการเรียนรู้ ๓ รูปแบบ คือ ๑) การถ่ายทอดความรู้ ๒) การสร้างองค์ความรู้ และ ๓) การพัฒนาองค์ความรู้

๒.๔ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning หรือ PL) เป็นการเรียนให้ “รู้” นั้นเกิดขึ้นที่จิตใจ การเรียนการสอนที่ไม่เข้าถึงจิตใจของผู้เรียนจึงไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ หลักของการเรียนให้รู้จึงมีเพียงประการเดียวเท่านั้น คือ ต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และที่ว่ามีส่วนร่วมคือจิตใจเขาเข้าร่วม มิฉะนั้นจะไม่เกิดการเรียนรู้ได้เลย การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นมิติใหม่ของการเรียนการสอนที่เรียกว่า การศึกษา ๑๐๐ เปอร์เซนต์ หมายถึง การเรียนรู้เต็ม ๑๐๐ เปอร์เซนต์ ของเวลาของผู้เรียน ศูนย์กลางของการเรียนรู้จึงอยู่ที่ผู้เรียน การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ การที่ผู้เรียนแต่ละคนมีส่วนร่วม และการมีส่วนร่วม คือ การที่ผู้เรียนเอาจิตใจร่วมทำให้ตัวเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ควรได้เรียนรู้โดยตรงก็ทางอ้อม^{๗๑} เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ เก่ง ดี มีความสุข รู้จักวิเคราะห์ จุดเด่นจุดด้อยของตน เอื้ออาทร เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ร่วมแรงร่วมใจในการปฏิบัติงานจนบรรลุเป้าหมาย เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสองคล้อยตามความต้องการของสังคมด้วย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อแสวงหาความรู้ โดยสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิม ด้วยกระบวนการกลุ่ม รับฟังแสดงความคิดเห็นและสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิดอย่างมีเหตุผลในบรรยากาศที่เป็นกัลยาณมิตร สามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้ในสภาพการณ์ที่แท้จริงของผู้เรียน^{๗๒} ในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วยหลักการเรียนรู้พื้นฐาน ๒ แบบ คือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีลักษณะ ดังนี้

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมตลอดเวลาไม่ได้นั่งฟังบรรยายอย่างเดียว มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการสื่อสาร

^{๗๐} Eggen, P. and D. Kauchak., **Strategies for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills.**, (Boston: Allyn and Bacon., 1996) p.21.

^{๗๑} สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, **การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม**, (กรุงเทพมหานคร: มปป., ๒๕๔๔), หน้า ๑-๒.

^{๗๒} สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, **การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม**, (กรุงเทพมหานคร: มปป., ๒๕๔๒), หน้า ๔๒-๔๓.

ทุกรูปแบบ เช่น การพูดหรือการเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์การเรียนรู้ ส่วนองค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย ประสบการณ์ การสะท้อนและการอภิปราย ความคิดรวบยอด การทดลองและการประยุกต์แนวคิด คือ ประสบการณ์ ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนเองมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้อย่างต่อเนื่องการสะท้อนและการอภิปราย (Reflection/Discussion) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ความคิดรวบยอด (Concept) ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และนำไปสู่ความคิดรวบยอด อาจเกิดโดยผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สานต่อหรือผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้วผู้สอนช่วยเพิ่มเติมให้สมบูรณ์จนเกิดเป็นความคิดรวบยอด การทดลองและประยุกต์แนวคิด (Experimentation/ Application) ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงจนเกิดเป็นแนวปฏิบัติของผู้เรียนเอง และในการจัดการเรียนการสอน จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง ๔ องค์ประกอบ ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ผู้สอนจะเริ่มจากจุดใดก่อนก็ได้ กำหนดระยะเวลาของแต่ละองค์ประกอบ และดูความเหมาะสมของแต่ละกิจกรรม หลักการเรียนรู้ พื้นฐานแบบที่ ๒ คือ การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งเมื่อนำมาประกอบกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แล้ว กระบวนการกลุ่มจะช่วยทำให้ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูงสุด และทำให้บรรลุงานสูงสุด^{๗๓}

จากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่อาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นำไปสู่การจัดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ การจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ ๓ ประการ คือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การกำหนดแผนหรือลำดับขั้นตอนในการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ๓ ทั้งด้านคือ การสอนความรู้ การสอนเจตคติ และการสอนทักษะ ประกอบด้วยแนวคิด ๕ ประการ ได้แก่

- ๑) เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
- ๒) เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง และท้าทาย
- ๓) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

๔) ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนำไปสู่การขยายเครือข่ายความรู้ของทุกคน ทั้งผู้เรียน และผู้สอน

๕) เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ (พูด เขียน วาดภาพ การแสดงบทบาทสมมติ ฯลฯ) ที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์สังเคราะห์ที่นำไปสู่ข้อสรุป หรือองค์ความรู้ใหม่^{๗๔}

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนรู้ในลักษณะกลุ่ม หรือ

^{๗๓} กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, คู่มือฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม, พิมพ์ครั้งที่ ๔. (กรุงเทพมหานคร: วงศ์กมล โปรดักชั่น จำกัด, ๒๕๔๔), หน้า ๑๓-๑๗.

^{๗๔} วรพล หนูนุ่น, หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning หรือ PL), [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/5518>, [๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๐].

ศึกษาด้วยตนเอง ผู้เรียนจะร่วมกันจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ฝึกปฏิบัติการวางแผนการทำกิจกรรม การเรียนรู้ร่วมกัน และทำรายงานผลการเรียนรู้การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้น เพราะเป็นการให้ผู้เรียนค้นพบตนเอง เข้าใจความต้องการและทราบถึงระดับความสามารถของตนเอง ซึ่งจะเป็นส่วนกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL) ประกอบด้วยส่วนสำคัญที่มีผลในการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมให้ประสบผลสำเร็จ คือ

- ๑) ประสบการณ์ (EXPERIENCE)
- ๒) สะท้อนความคิด/ อภิปราย (REFLECTION / DISCUSSION)
- ๓) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด(CONCEPT)
- ๔) ทดลอง/ประยุกต์แนวคิด (EXPERIMENTATION/ APPLICATION)

องค์ประกอบของวิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทั้ง ๔ สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้ตามตาราง ดังนี้

ตาราง ๑.๑ แสดงองค์ประกอบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	กิจกรรมการเรียนรู้
๑) ประสบการณ์	ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้
๒) สะท้อนความคิด/ อภิปราย	ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออก เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง
๓) เข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด	ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้วผู้สอนช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์ หรือครูเป็นผู้นำทาง และผู้เรียนเป็นผู้สานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด
๔) ทดลอง/ประยุกต์แนวคิด	ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

จากตารางองค์ประกอบและกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สามารถนำมากำหนดเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนในลักษณะของการ บูรณาการ ซึ่งมี ๓ วิธี คือ

วิธีที่ ๑ กระบวนการกลุ่ม (Group Process)

เป็นการจัดสถานการณ์การเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป ได้มีปฏิสัมพันธ์กันโดยมีการแบ่งหน้าที่ช่วยเหลือกันและกัน ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม สามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ โดยการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

๑.๑) เกม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนป็นเล่น มีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อนซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนและฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

๑.๒) บทบาทสมมุติเป็นกิจกรรมกลุ่มที่ผู้เรียนจะต้องแบ่งบทบาทและหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงบทบาทตามสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น

๑.๓) กรณีตัวอย่างเป็นการเรียนจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงโดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปรายเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหา

๑.๔) การอภิปรายกลุ่มเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่ผู้สอนกำหนดหรือที่กลุ่มสนใจร่วมกัน^{๗๕}

วิธีที่ ๒ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

เป็นวิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกแต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของกลุ่มโดยมีตัวอย่างของกิจกรรมดังต่อไปนี้

๒.๑) การเล่าเรื่องรอบวง (Round Robin) เป็นเทคนิคการเรียนที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้เล่าถึงประสบการณ์ที่ผ่านมา ความรู้ สิ่งที่กำลังศึกษาหรือสิ่งที่ตนเองประทับใจให้กลุ่มฟัง

๒.๒) มุมสนทนา เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มเข้ามานั่งตามมุมหรือจุดต่าง ๆ ของห้องเรียน และช่วยกันหาคำตอบสำหรับปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้สอนยกขึ้นมาและเปิดโอกาสให้นักเรียนอธิบายเรื่องราวที่ตนศึกษาให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง

๒.๓) ผู้ตรวจสอบ (Pairs Check) เป็นกิจกรรมที่แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ ๔ หรือ ๖ คน ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำงาน คนหนึ่งทำหน้าที่เสนอแนะวิธีแก้ปัญหา อีกคนทำหน้าที่แก้ไข

๒.๔) ผู้คิด เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียน ผู้เรียนแต่ละคนจะต้องคิดคำตอบของตนเองแล้วนำคำตอบมาอภิปรายกับเพื่อนที่นั่งติดกับตน นำคำตอบมาเล่าให้เพื่อนทั้งชั้น

๒.๕) ปริศนาความคิด (Jigsaw) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนดให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มประจำจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาที่แตกต่างกันตามความเหมาะสม ผู้เรียนที่ศึกษาเนื้อหาเดียวกันจากทุกกลุ่มมารวมกันเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อร่วมกันศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้วหาวิธีอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มประจำของตนฟังแล้วกลับเข้ากลุ่มประจำเพื่อเล่าเรื่องที่ตนศึกษาให้เพื่อนฟัง

๒.๖) กลุ่มร่วมมือ เป็นกิจกรรมที่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มย่อยจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาหรือทำกิจกรรมที่ต่างกันทำ เมื่อทำเสร็จแล้วจึงนำผลงานมารวมกันเป็นงานกลุ่ม เพื่อให้

^{๗๕} ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลัก ทฤษฎี และแนวปฏิบัติ, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๐), หน้า ๔๐.

ได้ผลงานที่มีคุณภาพ สมาชิกในกลุ่มควรอ่านทบทวนและตรวจแก้ไขภาษานำก่อนการนำเสนอผลงาน กลุ่มหน้าชั้นเรียน

๒.๗) การร่วมมือกันแข่งขัน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มที่ ๑ และกลุ่มที่ ๒ เป็นกลุ่มแข่งขันสมาชิกในกลุ่มทั้งสองต้องมีจำนวนเท่ากัน กลุ่มที่ ๓ เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือกลุ่มผู้ตัดสิน ทุกกลุ่มต้องศึกษาเนื้อหาให้เข้าใจสมาชิกกลุ่มแข่งขันแต่ละคนต้องเขียนคำถามมอบให้กลุ่มผู้ตัดสินโดยไม่ต้องให้คำตอบ กลุ่มแข่งขันแต่ละกลุ่มจะเตรียมข้อสอบให้เพื่อนของตน เมื่อถึงเวลาแข่งขันผู้ตัดสินอธิบายกติกาและเรียกตัวแทนของกลุ่มแข่งขันออกมาทีละคนหรือมากกว่านั้นตามความเหมาะสมเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน กลุ่มที่ได้คะแนนสูงกว่าเป็นผู้ชนะ

๒.๘) ร่วมกันคิด กิจกรรมนี้เริ่มจากผู้สอนถามคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบ จากนั้นผู้สอนจึงเรียกให้ผู้เรียนคนใดคนหนึ่งจากกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือทุก ๆ กลุ่มตอบคำถามเป็นวิธีการที่นิยมใช้ในการทบทวนหรือตรวจสอบความเข้าใจ

วิธีที่ ๓ การเรียนรู้แบบสรสร้างความรู้ (Constructivism)

เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจขึ้นด้วยตนเอง ความแข็งแกร่ง และความเจริญงอกงามในความรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น ๆ หรือได้พบสิ่งใหม่ ๆ แล้วนำความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยง ตรวจสอบกับสิ่งใหม่ ๆ แนวคิดของการเรียนรู้แบบสรสร้างความรู้ คือ การเรียนรู้เป็นกระบวนการสรสร้างความรู้ ความรู้เดิมเป็นพื้นฐานสำคัญของการสรสร้างความรู้ใหม่ และคุณภาพของการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับบริบทที่เกิดขึ้น^{๗๖} แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบสรสร้างความรู้ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

๓.๑) การสอนของผู้สอนคือการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน สร้างความรู้ความเข้าใจให้เกิดขึ้นโดยตัวผู้เรียนเอง

๓.๒) การเรียนรู้เป็นกระบวนการสรสร้างความคิดรวบยอด ทฤษฎี และแบบจำลองขึ้นใหม่ของแต่ละบุคคล

๓.๓) ผู้สอนช่วยผู้เรียนสรสร้างความรู้ความเข้าใจใหม่ ช่วยผู้เรียนสรสร้างความรู้ความคิดรวบยอดที่ยังไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓.๔) ผู้สอนช่วยผู้เรียนตรวจสอบความเข้าใจโดยพิจารณาว่าความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นได้ประสานกันเป็นระเบียบเป็นโครงสร้างความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในบริบททางสังคมได้เพียงใด

๓.๕) ผู้สอนช่วยผู้เรียนสรสร้างแผนผังความคิดโดยให้ผู้เรียนนำความรู้ ความคิดรวบยอดที่สร้างขึ้นมาอภิปรายร่วมกันเป็นกลุ่มแล้วจึงทำเป็นแผนผังความคิด

จากการศึกษาถึงเรื่อง วิธีการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พอสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีพัฒนาการมาจากการนักปรัชญาการศึกษา คือ Dewey ที่ได้เริ่มใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (learning by doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เป็นการดึงเอา

^{๗๖} บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์, ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม:ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๐), หน้า ๔๘-๔๙.

ความสามารถของผู้เรียนออกมา ซึ่งผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาได้มากขึ้น และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้ยังเป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังที่มาตรา ๒๒ ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้กล่าวไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและตามศักยภาพ” รวมทั้งการจัดการเรียนรู้แบบนี้ยังต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism ที่ว่ามนุษย์สามารถสร้างความรู้ของตนเองได้โดยอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมของแต่ละคน ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะมีระดับแตกต่างกันไป เรียกได้ว่าสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลมากขึ้นตามลำดับ และผู้เรียนจะควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับที่ Kolb and Fry ได้กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ คือ กระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning : PL) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ และเป็นการเรียนรู้ที่มีความเชื่อว่าเป็นการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาในด้านความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการเรียนรู้แบบนี้เป็นดังประสบการณ์ ศักยภาพของผู้เรียนออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยหลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ กิจกรรมการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน การเรียนคือกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ทำทนายอย่างต่อเนื่อง เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงของผู้เรียน และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน โดยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีองค์ประกอบ ๔ ชั้นดังนี้

๑) ชั้นประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์เดิมของตนเองมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ใหม่ของตนเอง โดยการศึกษาหาความรู้จากผู้สอน จากสื่อต่าง ๆ รวมทั้งการทำงานกลุ่ม เป็นต้น

๒) ชั้นสะท้อนความคิด/ อภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสอนและสร้างบรรยากาศเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้ซึ่งกันและกัน โดยผู้เรียนและครูร่วมกันกำหนดประเด็นหัวข้อในการอภิปรายกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่เพื่อรับฟังความคิดเห็นโดยใช้ความรู้พื้นฐานจากประสบการณ์ของผู้เรียน

๓) ชั้นความคิดรวบยอด (Concept) เป็นขั้นตอนการสร้างความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเอง โดยการวิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากผลของการสะท้อนความคิดและอภิปรายเพื่อนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอดให้เป็นความรู้ของตนเอง

๔) ชั้นทดลอง/ ประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) เป็นขั้นตอนที่ต้องการให้ผู้เรียนนำผลจากชั้นความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางของตนเอง

การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น นำไปใช้ในการอภิปรายกลุ่มในรายวิชาต่าง ๆ ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมทั้งนำไปประยุกต์ใช้โดยเมื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน

เรื่องต่าง ๆ เสร็จสิ้นแล้ว ก็จะมีการสรุปความคิดต่าง ๆ ในรูปแบบของแผนผังความคิด (Mind mapping) ซึ่งเป็นขั้น Concept เพื่อเป็นการสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานอื่น ๆ ได้อีกด้วย เช่น งานพัฒนาชุมชนต่าง ๆ ซึ่งจะนำเอาหลักการของการเรียนรู้แบบนี้ไปใช้เพื่อให้ทุกคนในชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ ของชุมชน

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการเรียนรู้ในเชิงประสบการณ์และการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม ซึ่งมีข้อดี คือ ผู้เรียนได้มีการดึงเอาประสบการณ์ของตนเองที่ติดตัวออกมาใช้ในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ จากเพื่อนในกลุ่มเพิ่มมากขึ้นด้วย และช่วยกันทำงานให้บรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี ซึ่งผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในทุก กระบวนการ รวมทั้งการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้จะเป็นการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการมากกว่าเนื้อหา ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่ดี และมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เป็นองค์ความรู้ใช้ในการดำเนินชีวิต และแก้ไขปัญหาได้อย่างดี นำไปพัฒนาตน สังคม และประเทศชาติ ต่อไป