

บันไดแห่งการเรียนรู้เพื่อการตอบสนองความพึงพอใจ ของนักศึกษาต่อกิจกรรม

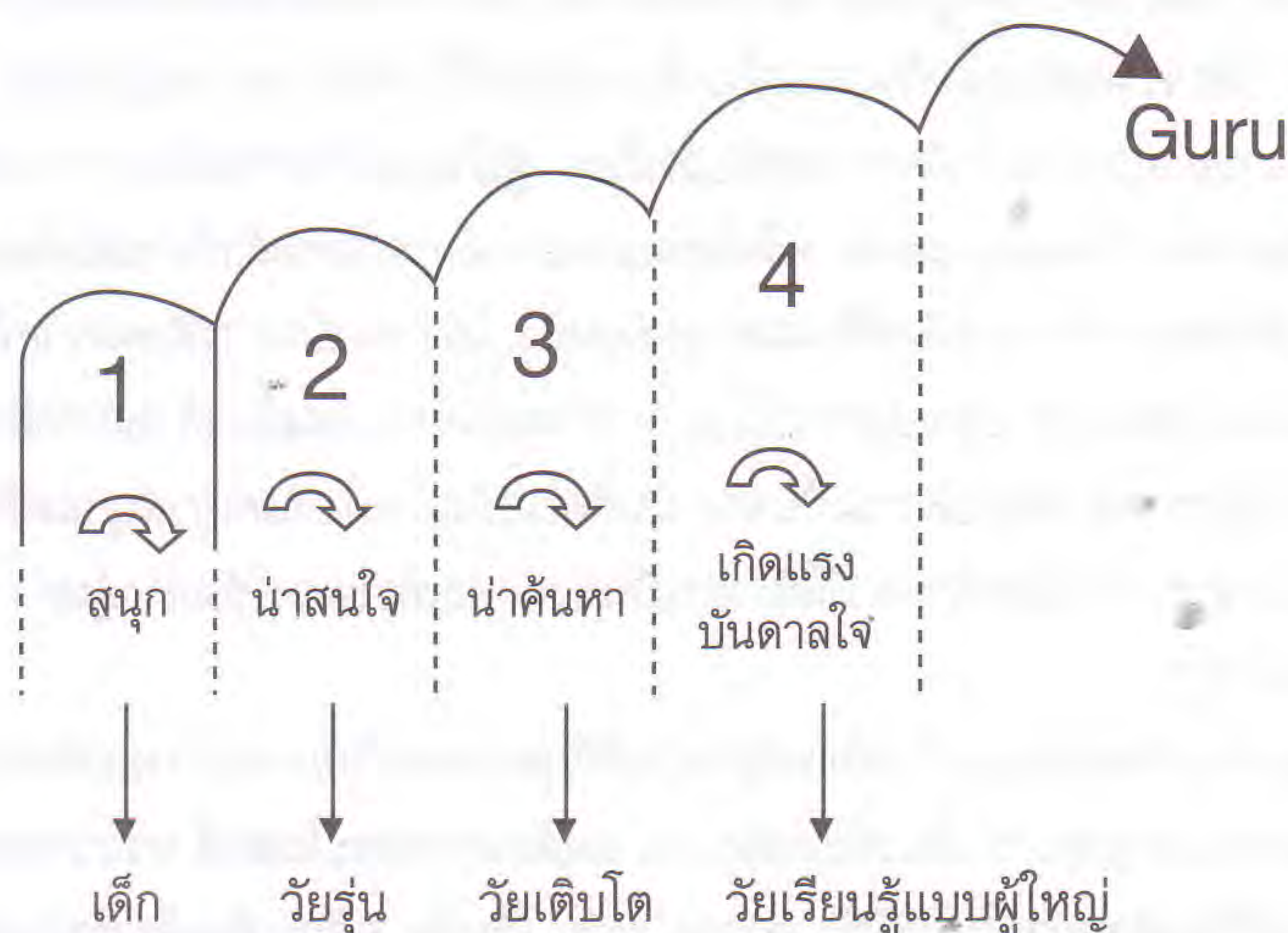
อ. กิตติพงษ์ แดงเสริมศิริ*

การผลิตกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษา ถือได้ว่าเป็นกระบวนการสำคัญหนึ่งที่เสมือนการสร้างบันไดแห่งความสำเร็จของนักศึกษา เปลี่ยนจากนักศึกษาที่ตื่นกลัว กระด้าง ไร้ทักษะที่ขาดการมองอย่างเชื่อมโยง และขาดวิถีของการรับใช้สังคมแวดล้อมที่ตนอยู่ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้เพื่อให้มีพัฒนาการต่อการนำตนเข้าสู่บรรดาแห่งการเป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์พร้อม

หลายกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไปตามวัตถุประสงค์โดยมีแผนงานที่สอดคล้องกับวิธีการพัฒนาดังกล่าว โดยเมื่อสำรวจจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ของการจัดกิจกรรม และความพึงพอใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักศึกษา มีความพึงพอใจในกิจกรรมที่เป็นผลสืบเนื่องจากการรับรู้ผ่านสื่อประจำวันในแนวนันถึงสนุกสนาน หากกิจกรรมใดที่ไม่ได้นำไปสู่ความบันเทิงเริงรมย์ ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมก็จะลดลง สวนทางกับคุณค่าของกิจกรรมที่ผู้ผลิตงานนั้นๆมีเจตนาอยากที่จะนำเสนอสิ่งสร้างสรรค์ดีๆให้ จนนำไปสู่การเหนื่อยหน่ายทอดทิ้งและเกิดช่องว่างความไม่เข้าใจของกลุ่มผู้จัดทำกิจกรรมกับนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งด้วยวัยและมุมมองของผู้จัดทำและนักศึกษาที่มีเป้าหมายต่างกันมากขึ้นๆ จนส่งผลไปถึงระดับที่นำไปสู่ การเพิกเฉยต่อการรับรู้และสัมผัสกิจกรรมที่ควรจะฝึกฝนให้สมกับวัยเพื่อเติมความพร้อมให้สมบูรณ์ก่อนนักศึกษาจะไปสู่โลกของความเป็นจริงที่ต้องชำนาญในการปรับตัวเพื่อการทำงานได้อย่างดีต่อไป

บทความนี้จะเป็นการขยายความอย่างสำคัญในวิธีการผลิตกิจกรรมเพื่อเพิ่มแนวทางการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาและผู้ผลิตกิจกรรม โดยมุ่งเน้นที่การทำความเข้าใจอย่างชัดเจนในรูประบบคิดในแบบจำลองของลักษณะบันได ซึ่งเป็นบันไดแห่งการเรียนรู้เพื่อการตอบสนองความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมอย่างมีความหมาย ก่อให้เกิดกำลังใจและแนวทางที่ชัดเจนในการผลิตกิจกรรมเพื่อตอบสนองกระบวนการเรียนรู้ที่ครบถ้วนคุณประโยชน์มากที่สุดเท่าที่ผู้ผลิตกิจกรรมจะทำได้เป็นอย่างดีต่อไป

บันไดแห่งการเรียนรู้เพื่อการตอบสนองความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรม จึงมีความหมายที่สำคัญ ดังต่อไปนี้



* หัวหน้าสำนักกิจการนักศึกษา ฝ่ายกิจการนักศึกษาและพัฒนา มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น

1. บันไดขั้นที่ 1 มองมุมแบบเด็ก " สนุกสนาน เน้นบันเทิง "

นักศึกษาจะเข้าร่วมกิจกรรม เพียงเพื่อความสนุก ความบันเทิงรื่นเริง เหมือนเสพความสุข จากสิ่งคุ้นเคยตามสื่อทีวี โดยจะเลือกเฉพาะรายการที่เน้นขบขันเบาฮา และเปลี่ยนช่องได้ตลอดเวลาหากความสนุกนั้นลดลง ซึ่งถ้าสิ่งนั้นให้ความบันเทิงมาก ก็จะชอบใจ แต่ถ้า " ไม่ " ก็จะรู้สึกเบื่อ เหมือนเด็กเล่นของเล่นหรือเหมือนกำลังนั่งดูรายการทีวี. ถ้าไม่สนุกก็เพียงเปลี่ยนช่อง ยิ่งเปลี่ยนช่องบ่อยๆตามความสนุกก็ยิ่งสะสมความเอาแต่ใจตัว ค้นชินกับการเสพความบันเทิงทุกรูปแบบเพียงแค่สนุกหรือไม่สนุกหรือน่าเบื่อเท่านั้นเอง นักศึกษาที่อยู่ในบันไดขั้นที่ 1 นี้เปรียบได้กับเด็กๆที่เปลี่ยนของเล่นไปเรื่อยๆ หรือแม้แต่คนในวัยใดๆที่คิดเพียงแค่อ่านสนุกหรือคิดว่าไม่สนุก แบบสั้นๆ ลวกๆ เมื่อหมดความบันเทิงนั้นๆแล้วก็จากไปไม่มีแง่มุมใดๆติดตัวกลับมา แล้วก็จะวิ่งแสวงหาความสนุกรูปแบบใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ ไม่อึด ไม่รู้จบ

การผลิตกิจกรรมเพื่อป้อนกลุ่มเป้าหมายลักษณะแรกนี้ ผู้จัดทำที่มุ่งเน้นคุณค่าสาระในการผลิตกิจกรรมจะรู้สึกเหนื่อยล้าและเหมือนทำตามกระแสที่ดูฉาบฉวยที่สามารถสร้างภาพลักษณ์จากกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่ที่ดูเหมือนให้ความสนใจในกิจกรรมนั้นมาก

2. บันไดขั้นที่ 2 มองมุมแบบวัยรุ่น " น่าสนใจ กระตุกคิด "

นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมในระดับถัดมา เป็นระดับที่เรียกว่า " น่าสนใจ กระตุกคิด " เป็นระดับที่สูงกว่าประเภทแรก จุดสำคัญ คือ จะเกิดภาวะ "น่าสนใจ กระตุกคิด" ซึ่งอยู่ถัดขึ้นมาจากระดับความสนุก โดยเป็นภาวะคุกรุ่นด้วยความครุ่นคิดขั้นต้น คล้ายการถูกกระตุกให้คิดหรือเหมือนเชือกป่านที่ยาว แล้วถูกดึงให้ตึงจนกระชับขึ้น ในระดับ "น่าสนใจ กระตุกคิด" นี้ เหมือนเรารู้สึกอะไรและคิดอะไรขึ้นมาบางอย่างมากกว่าดูผ่านไปเฉยๆ และไม่เพียงสนุก แต่ต้องฉกฉวย กระตุกดึงให้เบนความสนใจให้เราหันหน้ามามองจุดนั้นๆ อย่างใส่ใจมากขึ้น โดยเรื่องราวนั้นๆ จะซ้ำหรือไม่ ไม่สำคัญ แต่กำลังเจียหยู่ง สนใจมากกว่าเดิมเหมือนกับดูรายการวิเคราะห์ข่าว หรือดูรายการกบนอกกะลา หรือดูหนังที่มีฉากน่ากำลังน่าสนใจน่าติดตาม นักศึกษาที่อยู่ในบันไดขั้นนี้ เหมือนกับวัยรุ่นที่ต้องหัดกระตุกให้คิด ด้วยการตั้งคำถามว่า "กำลังทำอะไรอยู่ กำลังดูอะไร ดูแล้วเห็นอะไรบ้าง" หากกระตุกคิดให้ดีๆ ก็จะสามารถส่งต่อและเชื่อมโยงความสนใจที่จะคิด เพื่อให้เข้าสู่บันไดขั้นต่อไปได้ง่าย

การผลิตกิจกรรมเพื่อป้อนกลุ่มเป้าหมายลักษณะนี้ ผู้จัดทำที่มุ่งเน้นคุณค่าสาระในการผลิตกิจกรรม จะสามารถผลิตกิจกรรมในลักษณะที่ปลุกเร้าให้เกิดแรงบันดาลใจที่ให้นักศึกษาสนใจที่จะแสวงหาอะไรบางอย่าง เพื่อเพิ่มเสริมเติมยอดจากสิ่งที่ขาดหายไป หรือจากสิ่งที่นักศึกษานั้นเคยมองข้ามไปแบบผ่านๆ เพื่อทำให้เกิดแง่มุมหรือเกิดกระบวนการคิดขึ้น

3. บันไดขั้นที่ 3 มองแบบวัยเติบโต " น่าค้นหา "

นักศึกษาที่ร่วมกิจกรรมต่อเนื่องที่อยู่เลยขึ้นมาอีกขั้นหนึ่ง จะเป็นแบบบันไดในขั้นที่เรียกว่า "น่าค้นหา" ซึ่งเป็นระดับความครุ่นคิดที่ลึกซึ้งขึ้นกว่าเดิม โดยจะมองถึงเนื้อกิจกรรมนั้นๆในแง่มุมถึงที่ไปที่มา ความเป็นไปได้ ความพินิจคิดว่าสิ่งนั้นมีความหมายอะไรซ่อนอยู่ ไม่มองเพียงฉาบฉวยแต่มองว่ากิจกรรมหรือสิ่งนั้นๆ ผู้นำเสนอกิจกรรมต้องการบอกอะไร มีวิธีคิดอย่างไร ทำไมต้องนำเสนอสิ่งนี้ คล้ายๆกับการดูรายการ Mega clever หรือโฆษณาณรงค์การเลิกเหล้าที่น่าเสนอตอน จน-เครียด-เลิกเหล้า

การครุ่นคิดระดับนี้ ต้องอาศัยระบบคิดที่สั่งสมมาระดับหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการสั่งสมจากห้องเรียน นอกห้องเรียน ตามท้องถนน คนเก็บขยะ หรือ คนข้ามถนน โดยนำเอาปรากฏการณ์นี้ มาหาคำตอบอย่างเชื่อมโยงด้วยการเฝ้ามองและขบคิด รวมทั้งค้นหาคำตอบด้วยหลายวิธีการ จนเข้าใจธรรมชาติหรือความเป็นจริง นั่นคือไม่ได้มองเพียงแค่อ่านสนุกแต่ต้องได้ซึมซับหรือค้นพบอะไรบางอย่างที่ชัดเจนทะลุปรุโปร่งโดยถือเอาการสัมผัสเฝ้ามองที่ใช้เวลาเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องใช้อย่างคุ้มค่า เต็มที่เต็มร้อย หรือทำให้เต็มอึดเต็มใจกับคำตอบนั้นๆอย่างทะลุปรุโปร่ง

นักศึกษาที่เข้าสู่ระดับการตอบสนองนี้เหมือนกับวัยรุ่นที่มีบุคลิกและนิสัยแห่งการสะสมการครุ่นคิด เพราะต้องอาศัยการต่อยอดจากบันไดขั้นก่อน โดยมองความสนุกสนานเป็นเพียงของแถม แต่ต้องการประโยชน์ หรือรรถทอง หรือประสบการณ์สอนคิด ที่ให้ความลึกซึ้งเพื่อเข้าถึงความรู้สึกด้านภายในใจที่เป็นความเอิบอึด เต็มอึด คล้ายเติมเต็มคำถามที่รอคอยคำตอบ ซึ่งเหมือนช่องว่างที่รอคอยการให้เติมด้วยอนุภาคตัวรู้ที่จับจ้องเรียงตัวกันแน่นจนปิดช่องว่างนั้นๆ จนไร้สภาพสูญญากาศ

นักศึกษาที่มาถึงระดับนี้ จะเป็นนักศึกษาระดับคุณภาพ เพราะผ่านการตกผลึกความคิดในระดับหนึ่ง แล้วจึงแสวงหาความเป็นจริงระดับต่างๆที่สัมพันธ์กัน โดยมองสิ่งต่างๆ ที่นำเสนอผ่านกิจกรรมอย่างทะลุปรุโปร่ง จนเข้าถึงเนื้อหลักกิจกรรมนั้นๆ

เสมือนหนึ่ง มองทะลุว่ากิจกรรมเป็นเครื่องมือที่นำมาใช้เพื่อให้ถึงเป้าหมายบางอย่างเปรียบกับผู้ต่อแพ ใช้แพเป็นเครื่องมือข้ามฟาก เพื่อนำพาตนข้ามน้ำไปสู่อีกฝั่งหนึ่ง ทั้งนี้จะมองการสัมผัสกิจกรรมในระดับความสนุกเป็นเพียงของเล่น ความเพลิดเพลินต่อการแสวงหาความท้าทายต่อการค้นพบ ความอดทนต่อการเข้าใจสิ่งนั้นๆ เป็นคุณสมบัติที่สำคัญมากต่อวัยรุ่นที่เติบโตในระดับนี้

การผลิตกิจกรรมเพื่อป้อนกลุ่มเป้าหมายลักษณะที่สามนี้ ผู้จัดทำที่มุ่งเน้นคุณค่าสาระในการผลิตกิจกรรม จะรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการคิดและพฤติกรรมที่แสดงออกของนักศึกษา เนื่องจากความคิดอ่านจะผ่านระดับการขัดเกลาจนมองเห็นการแสดงออกไปทางที่เหมาะสม สร้างสรรค์ อ่อนโยนและสุขุมมากขึ้น ทั้งนี้หากส่งต่อยอดไปยังระดับบัณฑิตต่อไป ก็จะเกิดวิถีที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

4. บันไดขั้นที่ 4 มองแบบวัยเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ " เกิดแรงบันดาลใจ "

นักศึกษาที่ร่วมกิจกรรมมาจนถึงขั้นตอนนี้ จะเป็นลักษณะที่เกิดการค้นพบจนเกิด **"แรงบันดาลใจ"** เป็นขั้นระดับมหัศจรรย์ เพราะเป็นวิถีของการผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนเปลี่ยนแปลงต่อการใช้ชีวิตของนักศึกษา บันไดขั้นนี้จะเปรียบได้กับผลไม้ที่ใกล้สุกงอมส่งกลิ่นหอมให้ชวนชมชวนชิม **ทั้งนี้การเรียนรู้ทุกชนิด หากเปลี่ยนให้คนๆ นั้น ค้นพบจนเกิดแรงบันดาลใจ สิ่งนั้นจะส่งผลให้เกิดพลังแห่งการเปลี่ยนแปลง** แม้จะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ดูเหมือนเล็กน้อย แต่ก็เปรียบได้กับคำว่า **"เด็ดดอกไม้ดอกเดียว สะเทือนถึงจักรวาล"** เพราะการเปลี่ยนแปลงทุก ๆ อย่างมีรากฐานแห่งแรงบันดาลใจทั้งสิ้น

ทัศนะการมองกิจกรรมจะเปลี่ยนไปจากเดิม ตั้งแต่เริ่มจนจบกระบวนการ ซึ่งจะมองกิจกรรมเป็นไปอย่างชัดเจนเหมือนส่องผ่านกระจกละเอียดหรือผ่านเลนส์กล้องจับ แฉกเช่น พญาอินทรีบินโฉบเฉี่ยวอยู่บนท้องฟ้าใช้สายตามองพื้นดินเบื้องล่างราวกับอนุภาคทุกอาณาเขตอยู่ภายใต้สายตาตนเองก็ไม่ปาน การมองแบบ Bird Eye View เช่นนี้เป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันในทุกๆ สิ่ง คำว่า Wholeness หรือการมองแบบองค์รวม จะเป็นนิยามที่แจ่มชัดในกรณีนี้ ดังนั้นผู้มองและเข้าถึงระดับนี้ไม่เพียงแต่จะมองกิจกรรมเป็นเพียงเครื่องมือพัฒนาเพื่อนำพาไปสู่เป้าหมายบางสิ่ง แต่ยังมองทะลุไปถึง น้ำจิต น้ำใจ ความหวังดี ความเหนื่อยยาก ความลำบาก ลมหายใจของทุกคนที่เป็นส่วนประกอบสำคัญ ที่ทำให้เกิดกิจกรรมหรือเรื่องราวดีๆ ให้ตนเรียนรู้ จนสืบทอดความหมายสำคัญในการเป็นผู้จะมาส่งต่ออุดมการณ์และยีนดีส่งต่อวัฒนธรรมการตื่นรู้ มากกว่ามองเอาสนุกผิวเผินแต่เข้าใจถึงองค์ภาพในทุกส่วน และปรับตนให้กลายเป็นส่วนสำคัญ ที่จะนำพาให้ทั้งหมดไปสู่ความสำเร็จในเบื้องท้าย

นักศึกษาที่ผ่านมาถึงระดับนี้ มี 2 ประเภท ประเภทแรกคือ นักศึกษาที่นำพาตนใช้ช่วงเวลาหนึ่งในแต่ละวันของตนเพื่อทุ่มเทกายแรงใจ อยู่เบื้องหลังการผลิตงานต่าง ๆ จนเข้าถึงกระบวนการแห่งภาพรวมอย่างถ่องแท้ ดังที่ว่า **ไม่มีการลงมือใดที่ไม่ได้งาน และไม่มีการใด ๆ ที่ไม่ผ่านการลงมือ** เพราะความสนุกเพียงปลิวผ่านย้อมเสมือนสายลมที่พัดผ่าน ซึ่งผ่านมาแล้วก็จะผ่านไป ไม่เหมือนกับการทำงาน เบื้องหลังจนมองครบกระบวนการ อันจะนำไปสู่การเกิดแรงบันดาลใจ เปลี่ยนทั้งวิถีชีวิต ที่อยู่ไปวันๆ ก้าวข้ามนำพาตนไปยังชีวิตที่มีความหมาย อีกทั้งยังมีจิตกรุณาต่อการเอื้อเฟื้อ ที่จะสร้างสรรค์งานบริการผู้คน เพื่อจะนำพาพลพรรคหรือแม้เพียงเศษเสี้ยวน้อยคน ที่จะเข้าใจจนเกิดศรัทธา นำพาตนไปสู่วิถีการเรียนรู้สู่การเกิดแรงบันดาลใจที่สวยงามและมีพลังสู่การเปลี่ยนแปลงเรื่องราวรอบตัว

ส่วนนักศึกษาอีกประเภทหนึ่ง หมายความว่าถึง ความครุ่นคิดที่ติดเป็นบุคลิกเฉพาะ ชอบที่จะค้นหาความหมายของอะไรบางอย่างมาตลอดเวลา แม้ดูเหมือนจะเป็นประเภทขบถทางความคิด แต่ด้วยวิธีการมองโลกอย่างแยบยล พนวกกับการผ่านกิจกรรมที่เป็นเสมือนเป้าหมายเฉพาะพันธุ์ปัญญา ให้นำมาสู่การสัมผัส ความดีงามผ่านบรรดาแห่งความอ่อนน้อม อ่อนโยน ไม่กระด้างหักงอ แต่โน้มสู่ทุกสรรพสิ่ง เสมือนรวงข้าวที่สุกดีแล้วโน้มสู่ดิน สิ่งนี้ย่อมทำให้วัยรุ่น ผู้คล้ายมี "พรสวรรค์" นี้ เรียนรู้และเข้าถึงได้ง่าย หรือ มองกระบวนการอย่างชัดเจน

"พรสวรรค์" ย่อมเริ่มต้นก้าวแรกที่ "พรแสวง" ทั้งสิ้น นั้นเปรียบได้ว่า หากเรากระตุ้นการเรียนรู้ กระตุกคิด ตั้งแต่วัยแรกเริ่ม หรือตั้งแต่วันแรกที่นักศึกษาผู้แสวงหาความหมาย ได้ก้มกราบผู้ใหญ่ที่สูงวัยกว่าแล้ว เอ่ยปากขานรับเบื้องหน้าว่า "สวัสดีครับ คุณครู หรืออาจารย์" อันเป็นสัญญาณการเริ่มต้นชีวิตของการมีพรสวรรค์ ก็ดูจะไม่ห่างจากความจริงเท่าใดนัก

หากแต่ว่า มนุษย์ "ผู้ครุ่นคิด" ประเภทนี้ ถ้าไม่ได้ถูกต่อยอดผ่านกระบวนการโดยใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือ ก็ย่อมเหมือนการมีอาวุธแต่ไม่ได้ลับคม จนสูญเสียสภาพคุณสมบัติอันสมบูรณ์นั้นไปอย่างน่าเสียดาย

การเกิดแรงบันดาลใจ จึงเป็นวิถีแห่งคุณสมบัติอันพึงประสงค์ เหมือนการสอนวิธีจับปลาให้แล้ว เขาผู้นั้นเข้าใจจนนำไปดัดแปลงให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสู่วิถีการใหม่ อาจได้วิธีจับปลาอย่างสร้างสรรค์อีก 108 วิธี จนนำพาตนและคนรอบข้างให้

เฟลิดเฟลินกับการเรียนรู้ที่ทะลุผ่านสิ่งที่เรียกว่า "สนุก" ไปสู่ "แรงบันดาลใจ" อันเป็นวงจรเปลี่ยนใหม่ สู่ความสร้างสรรค์ต่อตัวเอง และจุดคนรอบข้างให้เห็นถึงมโนทัศน์ของการมองกิจกรรม หรือเรื่องราวของชีวิตอย่างไม่ฉาบฉวยเหมือนที่ผ่านมา จนในที่สุดเมื่อถึงปลายยอด หรือจุดสูงสุดบนยอดเขาของการเรียนรู้ทั้งหมดทั้งมวลที่เปรียบได้กับภาวะความรู้สึกซึ่งในระดับผู้รู้ นั่นคือการผ่านขั้นตอนอย่างมีความหมาย นำพาตนไปสู่ระดับผู้รู้ในเรื่องหนึ่งอย่างชำนาญ ช่ำชอง ซึ่งว่ากันว่าผู้ประสบความสำเร็จ ย่อมต้องผ่านเส้นทางนี้ไม่ว่าจะเป็นผู้นำทอล์คโชว์ฝีปากกล้าระดับประเทศไปจนถึงผู้นำทางจิตวิญญาณที่ทรงพลังและสุขุมคัมภีรภาพ

อย่างไรก็ตาม บันไดสะท้อนการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ผ่านกิจกรรมนี้ จะเกิดขึ้นอยู่ในชั้นใด ระดับใด ก็ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของนักศึกษาแต่ละคนไปสู่การมองเห็นเมล็ดพันธุ์ที่ฝังอยู่ในตัวนักศึกษานั้น ๆ หากเพิกเฉย หรือไร้การรดน้ำ หว่านปุ๋ย สัญญาณอันตรายที่อาจเกิดขึ้น คือ เราจะได้นักศึกษาที่ผ่านกิจกรรมเพียงแค่ว่าเขาสนุกผ่านไปวัน ๆ ไร้ซึ่งทิศทางการตระหนักรู้ในตนและสังคม ซึ่งในโลกความเป็นจริงมีเรื่องราวอันโหดร้ายที่รอคอยตอกย้ำ ช้ำจุดอ่อน ที่อาจทำให้เมล็ดนี้ กลายพันธุ์เป็นเมล็ดพันธุ์อันชั่วร้ายได้โดยง่ายเช่นกัน ดังนั้นการมองผ่านบันไดสะท้อนการเรียนรู้นี้ จึงมีจุดสำคัญที่ต้องตระหนักและมองให้ผ่านจนครบกระบวนการ โดยผ่านวิถีของรูปแบบกิจกรรมที่จะนำพาเมล็ดพันธุ์ต่างๆ ไปสู่การรดน้ำหว่านปุ๋ยใส่ใจอย่างดูแล และเติบโตอย่างงดงาม ไร้ซึ่งการมองแค่เปลือกหรือตอบสนองเพียง "สนุก" แล้วจบเลิกกันไป และยิ่งไปกว่านั้นควรจะเป็น **"พันธสัญญาแห่งความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้องทุกส่วนฝ่าย"** ที่จะยืนหยัดรับผิดชอบต่อการบ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ต่าง ๆ นี้ อย่างเฝ้าเพื่อ อดทน รอคอย และดูแลเอาใจใส่ ตราบเท่าที่ฟ้ายังกำหนดให้ทำหน้าที่นี้อยู่

เอกสารอ้างอิง

แมคเคิลแลนด์, เดวิด ซี. (2518). **สังคมแห่งความสำเร็จ [The achieving society]** (สุเทพ สุนทรเกสัช, ผู้แปล).

กรุงเทพฯ : แพรวพิทยา.

ลิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2548). **ทฤษฎีและการประยุกต์**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

สุกัญญา รัศมีธรรมโชติ. (2548). **แนวทางการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ด้วย Competency based learning**.

กรุงเทพฯ : ดวงกมลสมัย.

สุวิทย์ มูลคำ. (2545). **21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ : ดวงกมลสมัย.

อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2547). **สุดยอดการพัฒนาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : เอ็กซ์เปอร์เน็ท.