

## แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนเชิงรุก

### Guidelines for active learning management for students

พระมหาศวัสกร อีรปญโญ (เห็บใส)

นิสิตดุขฎฐิบัณฑิต สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Phra Maha Sawatkorn Theerapanyo (Heeb Sai)

Ph.d Student for Buddhist Educational Administration, Faculty of Education

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

E-mail : Surachaihongtrakoo1@gmail.com

#### บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำแนวทางการพัฒนาตนเองของนักเรียนในการเรียนรู้ให้ทันการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ปัจจุบัน โดยอาศัยการวิเคราะห์เอกสารและแนวคิดของนักวิชาการด้วยการสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนเชิงรุกพบว่า ศาสตราจารย์ นายแพทย์วิจารณ์ พานิชเสนอว่านักเรียนทุกคนต้องมีหลัก ASK (Attitude Skill Knowledge) ซึ่งมีการกำหนดเป้าหมาย มีคำแนะนำ และหาวิธีการปฏิบัติได้หลากหลาย ทั้งหมดไม่ได้อยู่บนฐานของการถ่ายทอดความรู้ แต่อยู่บนฐานของ active learning เรียนโดยการปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับชัยวัฒน์ วรรณพงษ์ และสิริยุพา ศกุนตะเสถียร ว่าการจัดการเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนของผู้เรียนเองตามทฤษฎีการเรียนรู้จากชุมชนและสภาพแวดล้อมอย่างมีกัลยาณมิตรฯ

**คำสำคัญ:** การพัฒนาตนเอง , การเรียนรู้ของนักเรียน, การเรียนบนพื้นฐาน active learning

#### Abstract

This article aims to propose guidelines for students' self-development in learning to keep pace with changes in the current situation. Based on document analysis and scholars' concepts through the synthesis of active learning management approaches for students, it was found that Professor Dr. Vicharn Panich suggests that every student must possess the ASK principle (Attitude, Skill, Knowledge), which involves setting goals, having recommendations, and finding diverse methods of practice. All of this is not based on the transmission of knowledge but on active learning through practice, which aligns with Chaiwat Wannapong and

Siriyupa Sakuntasein's view that learning should enable learners to gain direct experience from learning resources in their own communities, according to the theory of learning from the community and environment with supportive peers (Kalyanamitra).

**Keywords:** Self-development, Student learning, Active learning-based learning

## 1. บทนำ

การพัฒนาให้นักเรียนให้มีความรู้ก้าวหน้าในยุคปัจจุบัน เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งมีประเด็นเดียวที่จะรองรับความรวดเร็วและทันการเปลี่ยนแปลงได้ คือ หลักความต้องการในใจนักเรียนเป็นพื้นฐานเริ่มต้น เมื่อใจรัก ความตั้งใจ ความเพียรพยายามจะตามมาและเริ่มคิดหาวิธีการจะไปหาความรู้ นั้น ๆ เมื่อกระตุ้นความรักชอบได้แล้ว กระบวนการอยากทำให้สำเร็จจะขึ้นโดยอัตโนมัติ ด้วยการเริ่มวางแผน อย่างมีเป้าหมาย ถือเป็นหลักการที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สำคัญ มีบทบาทในการปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณภาพชีวิตที่ดี และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ การนำหลักอิทธิบาท 4 มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในยุคใหม่ การเรียนให้ดีที่สุดหรือให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดนั้นเป็นเรื่องที่มีการอภิปรายกันอย่างกว้างขวาง บางคนเห็นว่าการที่จะเรียนได้ดีนั้น ผู้เรียนต้องมีสติปัญญาดี แต่บางคนก็แย้งว่า การเรียนได้ดีหรือเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องมีวิธีการและกลวิธีในการเรียนเป็นสิ่งสำคัญ สติปัญญานั้นสำคัญก็จริงแต่เป็นเรื่องรองลงมา ต่อให้มีสติปัญญาดีเลิศอย่างไร แต่ถ้าขาดวิธีการเรียนที่ถูกต้อง เกิดคุณภาพและประสิทธิภาพก็ย่อมเกิดไม่ได้ (ออนไลน์) เรื่องนี้มีนักวิชาการได้แสดงความคิดเห็นเพื่อหาทางพัฒนาให้นักเรียนให้รู้จักเป้าหมายในการพัฒนาตนเองหลากหลายวิธี

เมื่อศาสตราจารย์ นายแพทย์วิจารณ์ พานิช (ออนไลน์) ได้ตั้งคำถามว่า ทำอย่างไร ไม่ให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงแค่ 1 ใน 100 แต่ให้การเรียนรู้แบบนี้ไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับนโยบาย นำองค์ความรู้พวกนี้เข้าห้องเรียนจริง อาจจะต้องเปลี่ยนที่กระทรวงศึกษา กระทรวงศึกษาในปัจจุบัน เป็นการทำงานแบบสั่งการ หรือ top to down จะมีหลักสูตรมาตรฐาน ซึ่งที่จริงเขาก็บอกนะว่าหลักสูตรมาตรฐานไม่ได้มีไว้ทำตามแต่มีไว้เป็นข้อเสนอแนะหรือแนะนำต้องดูหลักสูตรมาตรฐานและทำตามให้ได้ สิ่งที่กระทรวงศึกษาควรทำคือการกำหนดว่าเด็กชั้นไหน จะต้อง มี ASK (Attitude Skill Knowledge) อย่างไรบ้าง คือกำหนดเป้าหมายมีคำแนะนำ และหาวิธีการปฏิบัติได้หลากหลาย ทั้งหมดไม่ได้อยู่บนฐานของการถ่ายทอดความรู้ แต่อยู่บนฐานของ active learning เรียนโดยการปฏิบัติ ที่เปลี่ยนแปลงจากเดิมให้ชัด ดังนั้นตัวแปรที่สำคัญในการสร้างคุณภาพการเรียนรู้แบบใหม่คือ ครู เพราะมนุษย์เราจะมีคุณสมบัติอย่างหนึ่งที่เรียกว่า empathy เห็นอกเห็น

ใจคนอื่น แต่ในบรรยากาศบางบรรยากาศ การเลี้ยงดู การปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนต้องอาศัยหลักพุทธศาสนา โดยเฉพาะหลักอิทธิบาท 4 คือหลักการสร้างเป้าหมายในการพัฒนาการเรียนรู้ที่ดีที่สุดในปัจจุบัน

ปัญหาสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนเชื่อมโยงถึงปัญหาโรงเรียนที่ส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนเผชิญปัญหาหลายอย่างทุกวันซึ่งส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ผู้บริหารและครูทำงานหนักเพื่อเอาชนะความท้าทายเหล่านี้ แต่ก็มักจะเป็นเรื่องยาก โดยไม่คำนึงถึงกลยุทธ์ที่โรงเรียนนำไปใช้ มีปัจจัยบางอย่างที่ไม่น่าจะถูกกำจัดออกไป อย่างไรก็ตาม โรงเรียนต้องพยายามอย่างเต็มที่เพื่อลดผลกระทบจากปัญหาเหล่านี้ในขณะที่เพิ่มการเรียนรู้ของนักเรียนให้สูงสุด การให้ความรู้แก่นักเรียนเป็นความท้าทายที่ยากเพราะมีอุปสรรคทางธรรมชาติมากมายที่ขัดขวางการเรียนรู้ ไม่ใช่ทุกโรงเรียนจะต้องเผชิญกับความท้าทายทั้งหมดที่กล่าวถึง แม้ว่าโรงเรียนส่วนใหญ่ทั่วประเทศจะต้องเผชิญกับปัญหาเหล่านี้มากกว่าหนึ่งประเด็น ภาพลักษณ์โดยรวมของชุมชนรอบๆ โรงเรียนมีผลกระทบอย่างมากต่อตัวโรงเรียนเอง โรงเรียนที่ประสบปัญหาเหล่านี้ส่วนใหญ่จะไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงภายในที่มีนัยสำคัญ จนกว่าจะมีการแก้ไขและเปลี่ยนแปลงปัญหาภายนอกภายในชุมชน อย่างไรก็ตาม ปัญหาเหล่านี้จำนวนมากถือเป็นปัญหาทางสังคมซึ่งแทบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่โรงเรียนจะเอาชนะได้

ดังนั้น ปัจจัยตัวหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่สำคัญยิ่งก็คือครู เพราะครูส่วนใหญ่ไม่มีประสิทธิภาพในการทำงานเฉพาะตนจึงมีทั้งครูที่ดี และครูที่ไม่ดีพอ แม้ว่าครูที่ไม่ดีจะเป็นตัวแทนของนักเรียนเพียงเล็กน้อย แต่พวกเขาก็มักจะเป็นคนที่สร้างชื่อเสียงได้มากที่สุด สำหรับครูส่วนใหญ่ สิ่งนี้น่าผิดหวังเพราะครูส่วนใหญ่ทำงานหนักทุกวันเพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนจะได้รับการศึกษาคุณภาพสูง ครูที่ไม่ดีสามารถกำหนดนักเรียนหรือกลุ่มนักเรียนได้มาก พวกเขาสามารถสร้างช่องว่างการเรียนรู้ที่สำคัญ ทำให้งานของครูคนต่อไปยากขึ้นมาก ครูที่ไม่ดีสามารถสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยปัญหาเรื่องระเบียบวินัยและความโกลาหล ทำให้เกิดรูปแบบที่ยากจะทำลาย ในที่สุด และอาจทำลายล้างที่สุด พวกเขาสามารถทำลายความมั่นใจของนักเรียนส่งผลให้การเรียนการสอนขาดประสิทธิภาพได้ในภาพรวม (ออนไลน์)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวได้ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีดังต่อไปนี้ ผลการ ศึกษาสภาพปัญหาในการพัฒนารูปแบบการเรียน การสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่าโดยรวมสภาพปัญหาอยู่ที่ระดับปานและยังพบว่า โดยรวมความต้องการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จริงในชีวิตประจำวันของนักเรียน สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมากจากการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ยังเป็นเรื่องใหม่และ มีความท้าทาย ในการเตรียมตัวของ ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียนให้พร้อมกับการเรียน รู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญของการปรับ เปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผล ต่อชีวิตและสังคม ผู้สอนจึงต้องมีความตื่นตัวและ เตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะสำหรับการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ (ขวัญชัย ช้วนา และคณะ, 2561 : 67)

## 2. การจัดการเรียนรู้ให้เป็นสภาพจริงหรือเสมือนสภาพจริง

การจัดการเรียนรู้ได้มีนักวิชาการทั้งหลายได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการจัดเรียนรู้ไว้ ดังนี้

**ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์ (2541 : 8)** ได้กล่าวว่า การจัดเรียนรู้เพื่อให้การเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนมีความเข้มข้นคงทนประการที่สำคัญ คือ ต้องจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีความหลากหลายโดยคำนึงถึงความสำเร็จของผู้เรียนเป็นสำคัญพบว่า ผู้เรียนจะบรรลุเป้าหมายได้ดีถ้าลงมือปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้และวิธีการหลากหลายจำเป็นต้องอาศัยแหล่งเรียนรู้ประกอบกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระที่ต้องการและได้เรียนรู้ตามสภาพจริงเป็นสำคัญข้อควรคำนึงในการจัดแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมี ดังนี้

1. บรรยากาศในแหล่งเรียนรู้ให้เป็นสภาพจริงหรือเสมือนสภาพจริง
2. จัดทรัพยากรในแหล่งเรียนรู้ให้เพียงพอ
3. ปรับสภาพของสถานที่เรียนให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองมากที่สุด
4. จัดบริเวณโรงเรียนให้เกิดแหล่งเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้
5. จัดศูนย์วิทยากรให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
6. จัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
7. มีความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในการดูแลสภาพแวดล้อมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและนอกโรงเรียน

**สิริยุพา ศกุนตะเสถียร (2542 : 131-132)** ได้กล่าวถึงการจัดเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนของผู้เรียนเองตามทฤษฎีการเรียนรู้จากชุมชนมีแนวคิดว่า

1. การเรียนรู้โดยพื้นฐานเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมโดยทั่วไปเราจัดระบบการเรียนรู้ตามสภาพสังคมที่เราอยู่ ดังนั้นโรงเรียนจึงเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่อยู่ในชุมชนที่โรงเรียนตั้งอยู่
2. ความรู้ต้องบูรณาการกับชีวิตในชุมชนความรู้ที่แท้จริงต้องมีการบูรณาการทั้งการปฏิบัติความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสังคมและรอบรู้ในชุมชนที่ตนอาศัย
3. กระบวนการเรียนรู้และการเป็นสมาชิกชุมชนเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้ชุมชนกำหนดสิ่งที่จะให้เราเรียนรู้และสิ่งที่เราเรียนรู้ก็กลับคืนสู่ชุมชนด้วย
4. ความรู้และการปฏิบัติแยกจากกันไม่ได้เป็นไปไม่ได้ที่เราจะรู้อะไรโดยไม่เคยลงมือทำในขณะที่เราทำอะไรได้เพราะเราได้เรียนรู้แล้ว
5. การมีส่วนร่วมในชุมชนเป็นการเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้การได้ร่วมลงมือปฏิบัติจริงในกิจกรรมต่างๆ ในชุมชนมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเองและทำให้ชุมชนกลายเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้

### 3. ประเภทของแหล่งเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน

กรมวิชาการ ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ได้ 6 ประเภท ดังนี้

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้มีประสบการณ์ประสบความสำเร็จในงานอาชีพที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น

2. แหล่งวิทยาการได้แก่สถาบันองค์กรหน่วยงานห้องสมุดซึ่งให้บริการความรู้ในเรื่องต่าง ๆ

3. สถานประกอบการซึ่งให้บริการความรู้ฝึกอบรมเกี่ยวกับงานและวิชาชีพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น

4. ทรัพยากรธรรมชาติแวดล้อม เช่น อุทยานแห่งชาติ สวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์

5. สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น แผ่นพับ วารสาร หนังสืออ้างอิง หนังสือพิมพ์

6. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต วีดิทัศน์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน

นอกจากนั้นประจักษ์ บุญอารีย์ ได้กล่าวถึงประเภทของแหล่งการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. แหล่งการเรียนรู้ธรรมชาติได้แก่แหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น ดิน หิน น้ำ สัตว์ พืช อากาศ หรือสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

2. แหล่งการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจากองค์กรภาครัฐและเอกชนมี ดังนี้

1) หอสมุดของท้องถิ่น และห้องสมุดเอกชน ทั้งที่อยู่ในและนอกสถานศึกษาขององค์กรเอกชนหรือของส่วนบุคคล

2) สถาบันการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นในท้องถิ่น เช่น ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมหอศิลป์พิพิธภัณฑ์เมือง พิพิธภัณฑ์ปลาน้ำจืด สวนสัตว์ สวนสมุนไพร สวนหิน สวนพฤกษศาสตร์ สวนรุกขชาติ และศูนย์วิทยาศาสตร์ฯลฯ

3) แหล่งประวัติศาสตร์และโบราณคดี เป็นสถานที่อันมีร่องรอยความเป็นมาในอดีต เช่น ซากปรักหักพังของชุมชนเก่า วัดเก่า ภาพเขียนสีผนังถ้ำ เต่าเผา เครื่องปั้นดินเผา ปราสาทขอม ฯลฯ

4) สถานที่ราชการให้ประชาชนได้สามารถเรียนรู้และเข้าใจในภารกิจต่าง ๆ

5) สถานประกอบการของเอกชนสามารถให้ผู้ต้องการเรียนรู้เข้าไปเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ได้

6) สถานที่สาธารณะ เช่น สวนสาธารณะ อนุสาวรีย์ สนามกีฬา วนอุทยาน ป่าชุมชน ค่ายลูกเสือ ฯลฯ

7) แดนเคารพและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์เป็นสถานที่สร้างขึ้นให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือจิตวิญญาณของความเชื่อของแต่ละชุมชน

3. วัดวาอารามและสถานที่สำคัญทางศาสนา เช่น วัดของชุมชนชาวพุทธ โบสถ์ในชุมชนคริสต์ มัสยิดในชุมชนอิสลาม ฯลฯ

4. ภูมิปัญญาและแหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น มีแหล่งภูมิปัญญาที่เป็นบุคคลหรือที่เรียกกันว่าภูมิปัญญาชาวบ้าน (ตัวคน) และมีสถานที่ที่เก็บรวบรวมผลผลิตหรือผลงานอันเกิดจากการกระทำของภูมิปัญญาบุคคล

5. กิจกรรมในวิถีชีวิตและตามประเพณีท้องถิ่นมีการละเล่นและประเพณีวัฒนธรรมมากมายที่คนในแต่ละสังคมต้องเรียนรู้และถือปฏิบัติ เช่น ประเพณี 12 เดือน ประเพณีภาคอีสานตอนใต้ 12 ครอง 14 ซึ่งมีความรู้และการปฏิบัติแตกต่างกันไป

6. วัตถุเครื่องมือ เครื่องใช้ในท้องถิ่นอันเป็นผลผลิตจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น

7. แหล่งท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยวเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านภาษาและวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน

8. แหล่งการเรียนรู้จากสื่อสารมวลชนและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ความเจริญก้าวหน้าด้านการสื่อสารและโทรคมนาคมในทุกท้องถิ่น สามารถมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งสามารถจัดได้ทั้งในสถาบันการศึกษาและธุรกิจ

คำริ บุญชู ได้จำแนกประเภทของแหล่งการเรียนรู้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งการเรียนรู้ประเภทบุคคลได้แก่บุคคลทั่วไปที่อยู่ในชุมชนซึ่งสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนได้ เช่น ชาวนา ชาวสวน ชาวไร่ ช่างฝีมือ พ่อค้า นักธุรกิจ พนักงานบริษัทข้าราชการ ภูมิปัญญา ศิลปิน นักกีฬา

2. แหล่งการเรียนรู้ประเภทสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเช่นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์โบราณสถาน สถานที่ราชการ สถาบันทางศาสนา พิพิธภัณฑ์ ตลาด ร้านค้า ห้างร้าน บริษัท ธนาคารโรงแรมสรรพ โรงงานอุตสาหกรรม หอสมุด ถนน สะพาน เขื่อน ฝ่ายทดน้ำ สวนสาธารณะ สนามกีฬาสนามบิน

3. แหล่งการเรียนรู้ประเภททรัพยากรธรรมชาติ เช่น ภูเขา ป่าไม้ พืช ดิน หิน แร่ ทะเลเกาะ แม่น้ำ ห้วย หนอง คลอง บึง น้ำตก หุ่นา สัตว์ป่า สัตว์น้ำ

4. แหล่งการเรียนรู้ประเภทกิจกรรมทางสังคมประเพณีและความเชื่อ ได้แก่ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม การละเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน วรรณกรรมท้องถิ่น ศิลปะพื้นบ้านดนตรีพื้นบ้าน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ประจำวัน

เกษม คำบุตดา ได้จำแนกแหล่งการเรียนรู้ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นบุคคล เช่น ครู เพื่อนในห้องเรียน เพื่อนต่างห้องเรียน เพื่อนต่างระดับ บุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครอง คนในชุมชน เป็นต้น

2. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นแหล่งวิชาการได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนและชุมชนเช่น หอสมุด วัด ตลาด ร้านค้า สถานีตำรวจ สถานีอนามัย โบราณสถาน สวนสัตว์ เป็นต้น

3. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นแหล่งธรรมชาติ ได้แก่ ห้วย หนอง คลอง สวนสาธารณะ ป่าต้นไม้ ไร่ไผ่ อุทยานธรรมชาติ รวมทั้งสัตว์ต่าง ๆ เช่น สัตว์เลี้ยง สัตว์ป่า เป็นต้น

4. แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น หนังสือตำราวิทยาสารวารสารสิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์แผ่นปลิวป้ายโฆษณาต่าง ๆ รายการวิทยุรายการโทรทัศน์เสียงตามสายเกมคอมพิวเตอร์และ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ เป็นต้น

#### 4. แนวทางปฏิบัติในการเรียนรู้แบบใหม่

นักทฤษฎีที่ถูกนิยมเลือกมาประยุกต์มากคนหนึ่งคือ สกินเนอร์ (Skinner) (2542 : 107-129) เป็นนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยมได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเสริมแรงโดยนำหนูที่หิวจัดใส่กล่อง ภายในมีคานบังคับให้อาหารตกลงไปในกล่องได้ ตอนแรกหนูจะวิ่งชนตามจุดต่าง ๆ ในกล่อง เมื่อชนลูกคานจะมีอาหารตกลงมาให้กิน ทำหลาย ๆ ครั้ง พบว่าหนูจะกดคานทำให้อาหารตกลงไปได้เร็วขึ้น

จากแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (Skinner) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ดังนี้

1. ต้องศึกษาเรื่องพฤติกรรมหรือการกระทำใด ถ้าได้ระบบการเสริมแรงจะมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก ส่วนการกระทำที่ไม่มีการเสริมแรง แนวโน้มความถี่ของการกระทำนั้นจะลดลงและหายไป
2. การเสริมแรงที่แปรเปลี่ยนทำให้เกิดการตอบสนองคงทนกว่าการเสริมแรงที่ตายตัว (จากการทดลองโดยเปรียบเทียบหนูที่หิวจัด 2 ตัว ตัวหนึ่งกดคานจะได้อาหารทุกครั้ง อีกตัวหนึ่งเมื่อกดคานบางทีก็ได้อาหาร บางทีก็ไม่ได้อาหารแล้วหยุดให้อาหารตัวแรกจะเลิกกดคานทันที ตัวที่ 2 จะยังกดต่อไปอีกนานกว่าตัวแรก)
3. การลงโทษทำให้เรียนรู้ได้เร็วและลึบเร็ว (จากการทดลองโดยนำหนูที่หิวจัดใส่กรงแล้วใช้ไฟฟ้าช็อต หนูจะวิ่งพลาจนวนออกมาได้ เมื่อจับหนูใส่เข้าไปใหม่มันจะวิ่งพลาจนวนอีก จำไม่ได้ว่าทางไหนคือทางออก)
4. การให้แรงเสริมหรือให้รางวัลเมื่ออินทรีย์กระทำพฤติกรรมที่ต้องการ สามารถช่วยปรับปรือปลุกฝังนิสัยที่ต้องการได้ (จากการทดลองโดยสอนให้หนูเล่นบาสเกตบอลเริ่มจากการให้อาหารเมื่อหนูจับลูกบาสเกตบอล จากนั้นเมื่อมันโยนจึงให้อาหาร ต่อมาเมื่อโยนสูงขึ้นจึงให้อาหารในที่สุดต้องโยนเข้าห่วงจึงให้อาหาร การทดลองนี้เป็นการกำหนดให้หนูแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการ ก่อนจึงให้แรงเสริมวิธีนี้สามารถดัดนิสัยหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้)

หลักการจัดการการเรียนรู้ตามแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์ (Skinner)

1. ในการจัดการการเรียนรู้การให้การเสริมแรงภายหลังการตอบสนองที่เหมาะสมของผู้เรียนจะช่วยเพิ่มอัตราการตอบสนองที่เหมาะสมนั้น
2. การเว้นระยะการเสริมแรงอย่างไม่เป็นระบบ หรือเปลี่ยนรูปแบบการเสริมแรงจะช่วยให้การตอบสนองของผู้เรียนคงทนถาวร เช่น ถ้าผู้สอนชมว่า “ดีมาก” ทุกครั้งที่ผู้เรียนตอบถูกต้องอย่างสม่ำเสมอ ผู้เรียนจะเห็นความสำคัญของแรงเสริมน้อยลง ผู้สอนควรเปลี่ยนเป็นแรงเสริมแบบอื่นบ้าง เช่น ยิ้ม พยักหน้า หรือบางครั้งอาจไม่ให้แรงเสริม

3. การลงโทษที่รุนแรงเกินไปผลเสียมาก ผู้เรียนอาจไม่ได้เรียนรู้หรือจำสิ่งที่เรียนได้เลยควรใช้วิธีการจัดการเสริมแรงเมื่อผู้เรียนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ เช่น การใช้ถ้อยคำไม่สุภาพของผู้เรียน แม้ได้บอกและตักเตือนแล้วก็ยังใช้อีก ผู้สอนควรจัดการตอบสนองต่อพฤติกรรมนั้นเมื่อไม่มีใครตอบสนอง ผู้เรียนจะหยุดพฤติกรรมนั้นไปในที่สุดวิธีการจัดการการเรียนรู้ ในเรื่องนี้ อภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า

- 1) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็ว
- 2) การใช้เครื่องล่อใจ (Incentive) เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน เป็นต้น จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความปรารถนาที่จะเรียนและสนใจในการเรียนดีขึ้น
- 3) การแนะนำในการเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้ดีขึ้น ถ้าได้รับการแนะนำที่ถูกต้องเหมาะสมไม่มากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่เป็นตัวของตัวเอง และไม่ถอยเกินไปเพราะจะทำให้ผู้เรียนปฏิบัติไม่ถูกต้องได้
- 4) การส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ เช่น การโยงความสัมพันธ์ของประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ หรือการให้นำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น จะทำให้การเรียนรู้คงทนถาวรยิ่งขึ้น
- 5) ช่วงเวลาในการเรียน ถ้าจัดให้ผู้เรียนได้เรียนในช่วงก่อนพักกลางวัน จะช่วยให้เรียนรู้ได้ดีกว่าเรียกในตอนบ่าย
- 6) การฝึกฝน เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้ว มีโอกาสฝึกฝนหรือกระทำซ้ำ ๆ อยู่เสมอจะทำให้การเรียนรู้สิ่งนั้นมีความมั่นคงถาวรขึ้น

## 5. แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ครูนิยมใช้ในโรงเรียนเชิงรุก

### การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานแบบ PBL ( Problem-Based Learning )

- 1) ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา โดยเริ่มจากปัญหาจริงในชีวิต หรือสถานการณ์จำลอง ที่ท้าทายความคิด
- 2) กระตุ้นให้ผู้เรียน ค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อหาทางออก ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์
- 3) ตัวอย่าง: การนำเสนอกรณีศึกษา การจำลองสถานการณ์ โครงการงาน

### การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning)

- 1) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างผลงาน หรือนำเสนอโครงการ ตามความสนใจ โดยมีเป้าหมายที่ชัดเจน
- 2) ส่งเสริมการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม การวางแผน การจัดการ และการแก้ปัญหา
- 3) ตัวอย่าง: การสร้างชิ้นงาน การจัดกิจกรรม การพัฒนาแอปพลิเคชัน

### การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

- 1) ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันความรู้ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในกลุ่มเล็กๆ
- 2) ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ และการเรียนรู้จากกันและกัน
- 3) ตัวอย่าง: การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง การสอนเพื่อน

### การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)

- 1) เชื่อมโยงความรู้จากศาสตร์ต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เห็นภาพรวม และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
- 2) ส่งเสริมการคิดแบบองค์รวม การเชื่อมโยง และการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ
- 3) ตัวอย่าง: การจัดการเรียนรู้แบบสตีม (STEAM) ที่บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี

วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์

### การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning)

- 1) ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสุข ความน่าสนใจ และแรงจูงใจ
- 2) ส่งเสริมการเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะ การแก้ปัญหา และการคิดเชิงกลยุทธ์
- 3) ตัวอย่าง: เกมจำลองสถานการณ์ เกมฝึกทักษะ เกมตอบคำถาม

### การเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning)

- 1) ใช้เทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เข้าถึงแหล่งข้อมูล และผู้สอน ได้ทุกที่ทุกเวลา
- 2) มีความยืดหยุ่น สามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการ และความสะดวกของผู้เรียน
- 3) ตัวอย่าง: ระบบ วิดีโอ ออนไลน์

### การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

- 1) ผสมผสานการเรียนรู้แบบดั้งเดิม เข้ากับการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- 2) ตัวอย่าง: การเรียนในห้องเรียน ควบคู่กับการเรียนออนไลน์ การใช้สื่อออนไลน์เสริม การทำแบบฝึกหัดออนไลน์

### การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning)

- 1) ออกแบบการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับความต้องการ ความสนใจ รูปแบบการเรียนรู้ และระดับความสามารถ ของผู้เรียนแต่ละคน
- 2) ใช้เทคโนโลยี และข้อมูล เพื่อวิเคราะห์ และปรับแต่ง เนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผล
- 3) ตัวอย่าง: ระบบแนะนำเนื้อหา การเรียนรู้แบบปรับระดับ

## 6. การประยุกต์การเรียนรู้แบบใหม่เชิงพุทธ

**พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต)** (2543 : 79) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของอิทธิบาท 4 ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดีดังนี้

1. ฉันทะ แปลว่า ความพอใจ ได้แก่ ความมีใจรักในสิ่งที่ทำ และพอใจใฝ่รักในจุดหมาย ของสิ่งที่ทำนั้น  
อยากทำสิ่งนั้น ให้สำเร็จอยากให้งานนั้นหรือสิ่งนั้นบรรลุ

2. วิริยะ แปลว่า ความอดทนอดกลั้น บากบั่น ก้าวไป ใจสู้ไม่ย่อท้อไม่หวั่นกลัวต่อ อุปสรรคและความยากลำบาก เมื่อคนรู้ว่าสิ่งใดมีคุณค่าควรแก่การบรรลุถึง ถ้าวิริยะเกิดขึ้นแก่เข้าแล้ว แม้ได้ยิวว่าจุดหมายจะบรรลุถึงได้ยากนัก มีอุปสรรคมาก หรืออาจใช้เวลายาวนานเท่านี้ปีเท่านี้เดือน เขาก็ไม่ท้อถอยกลับเห็นเป็นสิ่งที่ท้าทายที่เขาจะเอาชนะให้ได้ให้สำเร็จ

3. จิตตะ แปลว่า ความคิดจดจ่อ หรือเอาใจฝักใฝ่ ได้แก่ ความมีจิตผูกพัน

4. วิมังสา แปลว่า ความสอบสวนไตร่ตรอง ได้แก่ การใช้ปัญญาพิจารณาหมั่นใคร่ครวญ ตรวจสอบเหตุผล และตรวจสอบข้อยิ่งหย่อน เกินเลย บกพร่องหรือขัดข้อง เป็นต้นในกิจที่ทำ และจะแก้ไขจุดไหน เป็นเหตุให้จิตแน่ว แน่แล่นดิ่งไปกับเรื่องที่พิจารณา ไม่ฟุ้งซ่านไม่ออกแวก เรียกว่าเป็นวิมังสาสมาธิ

จากหลักการดังกล่าวสามารถนำหลักอิทธิบาท 4 มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้ดังนี้ 1) สร้างแรงบันดาลใจ (ฉันทะ) เริ่มต้นด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ กระตุ้นความสงสัย หรือเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของนักเรียน เพื่อให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ 2) ส่งเสริมความมุ่งมั่น (วิริยะ) ออกแบบกิจกรรมที่ต้องใช้ความพยายามและความต่อเนื่อง สนับสนุนและให้กำลังใจนักเรียนเมื่อเผชิญกับความท้าทาย 3) กระตุ้นการมีส่วนร่วม (จิตตะ) โดยการจัดกิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ 4) สนับสนุนการคิดวิเคราะห์ (วิมังสา) เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามหลักอิทธิบาท 4 มุ่งเน้นการสร้างผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีความพยายาม มีสมาธิจดจ่อ และสามารถไตร่ตรองเพื่อพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นซึ่งสอดคล้องกับแนวทางปฏิบัติในการเรียนรู้แบบใหม่ซึ่งต้องเปรียบเทียบกับการเรียนรู้แบบเก่าที่เป็นเรื่องภายในของแต่ละคน เป็นวิถีคิด เป็นทฤษฎี เพราะฉะนั้นห้องเรียนต้องเจียบๆ เด็กๆ ต้องคิดอยู่กับตัวเอง ซึ่งมีทั้งถูกและผิด แต่การเรียนรู้สมัยใหม่ที่ว่าเปลี่ยนการเรียนรู้หรือดีกว่า คือการเรียนเป็นกลุ่ม เรียนโดยการฟังคนอื่นด้วย ฟังข้อคิดเห็นที่เราเองไม่ได้คิดเหมือนกัน คือเรียนความแตกต่าง เรียนให้รู้ว่าไปเจอประสบการณ์เรื่องหนึ่ง ทำกิจกรรมร่วมกัน เราตีความอย่างนี้ แต่เพื่อนตีความต่างกัน บางทีตรงกันข้าม บางทีคล้ายๆ กันแต่มีบางมุมที่ไม่เหมือน พอเรียนแบบนี้เข้า เด็กหรือผู้เรียนรวมด้วยกัน ก็จะเข้าใจว่าเรื่องแบบนี้มันไม่ใช่มีวิธีเดียว มันมีหลายมิติ มิติความรู้สึก มิติความเชื่อมโยง (ออนไลน์) กล่าวได้ว่าหลักคุณภาพการเรียนรู้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ในยุทธศาสตร์ที่ 3 ที่ว่า การพัฒนา

ศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้โดยมุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพทั้งความรู้ ทักษะชีวิตและการทำงานตลอดถึงการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีคุณภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560 : 108)

## 7. สรุป

สรุปการเรียนรู้แบบใหม่ของผู้เรียนแบบเชิงรุก มีประเด็นดังต่อไปนี้ 1) ต้องเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและปรับจากการสอนที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แต่เพียงผู้เดียว ไปเป็นการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมโดยการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกัน 3) ใช้กิจกรรมหลากหลาย และนำวิธีการสอนที่หลากหลายมาใช้ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning), การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning), การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning), การสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning) เป็นต้น 4) พัฒนาทักษะที่จำเป็นและมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และ จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น ความมั่นใจ และการเรียนรู้ร่วมกัน 5) ประเมินผลเพื่อพัฒนาโดยใช้การประเมินผลที่หลากหลาย ไม่ใช่แค่การสอบปลายภาค แต่รวมถึงการสังเกตพฤติกรรม การประเมินผลงาน และการประเมินตนเอง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงการเรียนการสอนโดยรวมคือ การเปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอน (Teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่คอยสนับสนุนและชี้แนะให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อประสิทธิภาพจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนต่อไปในอนาคตต่อไป

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ขวัญชัย ช้วนา และคณะ. (2561). *การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ปีที่ 37 ฉบับที่ 2 มีนาคม - เมษายน พ.ศ. 2561.
- ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์ (2541). *ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางคืออะไร*. วารสารปฏิรูปการศึกษา. ปีที่ 1 ฉบับที่ 5.2541.
- นพ.วิจารณ์ พานิช. (2568). *ปัญหาโรงเรียนที่ส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของนักเรียน*. สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2568. จาก <https://thepotential.org/knowledge/prof-vicharn-panich/>.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). (2543). *ธรรมะกับการทำงาน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มูลนิธิพุทธธรรม.
- สกินเนอร์ (Skinner). *อ้างอิงใน มธุรส สว่างบำรุง*. (2542). *จิตวิทยาทั่วไป*. เชียงใหม่: ภาววิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.

สิริยุพา ศกุนตะเสถียร. อ่างใน นาดยา ปิรันธนานนท์ และคณะ. (2542). *การศึกษาลู่มาตรฐาน: แนวคิดสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แม็ค.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.