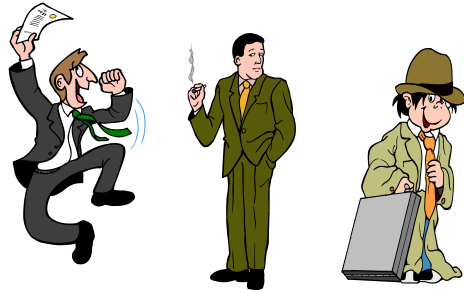
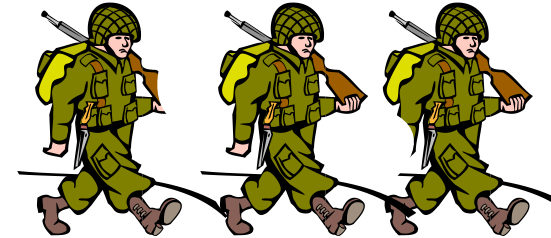


พฤติกรรมที่พึงปรารถนา
EXPECTATION BEHAVIOR



กระบวนการเรียนรู้
LEARNING PROCESS



ความรู้ความสามารถ
ที่มีอยู่ก่อนของผู้เรียน
PREREQUISITE

ลักษณะการเรียนรู้

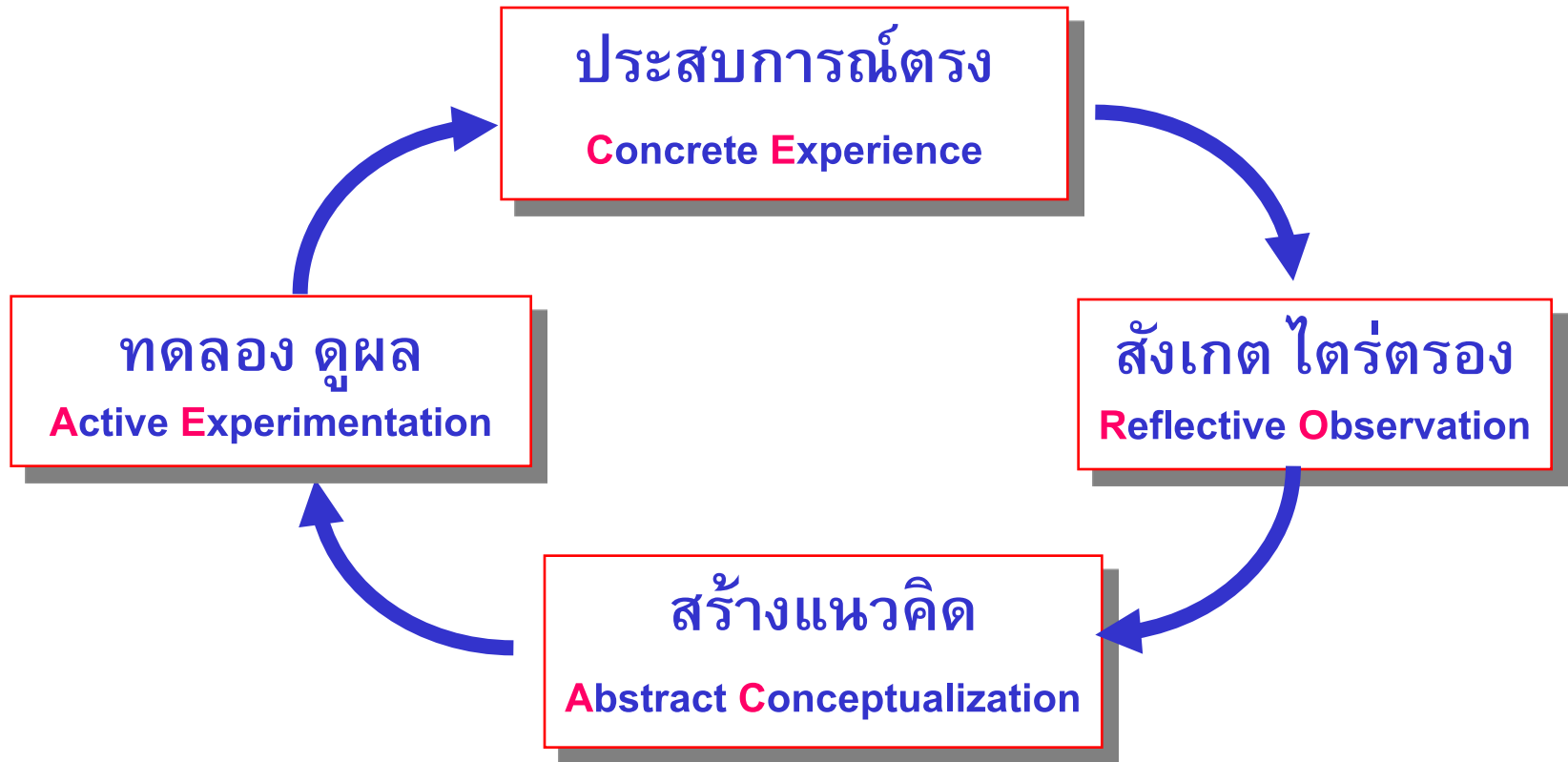
1. SELF LEARNING

2. TEAM LEARNING

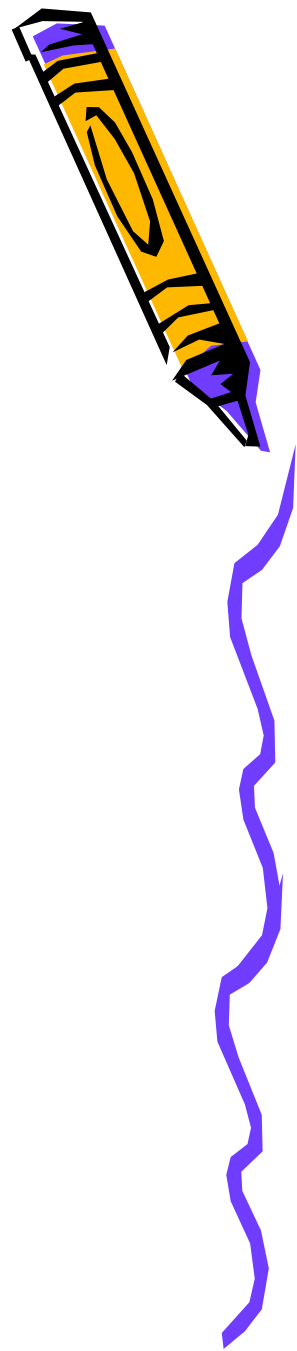
SELF LEARNING

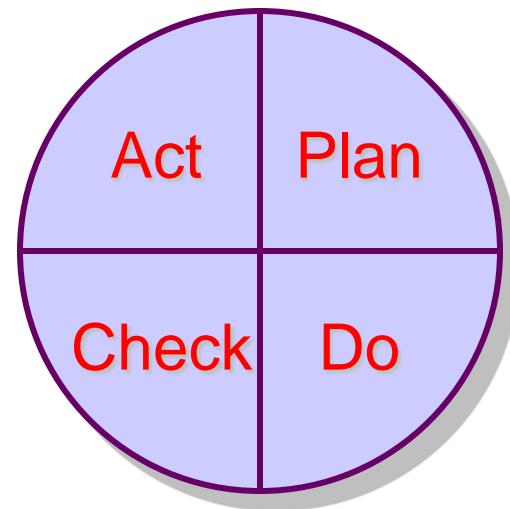
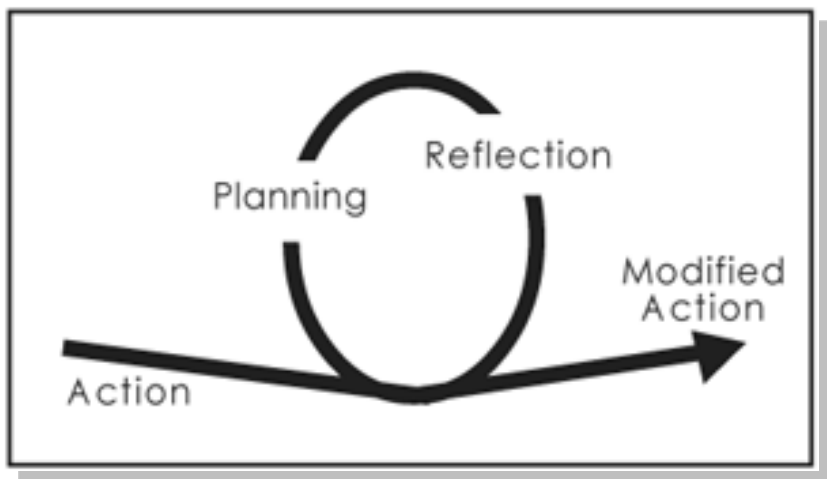
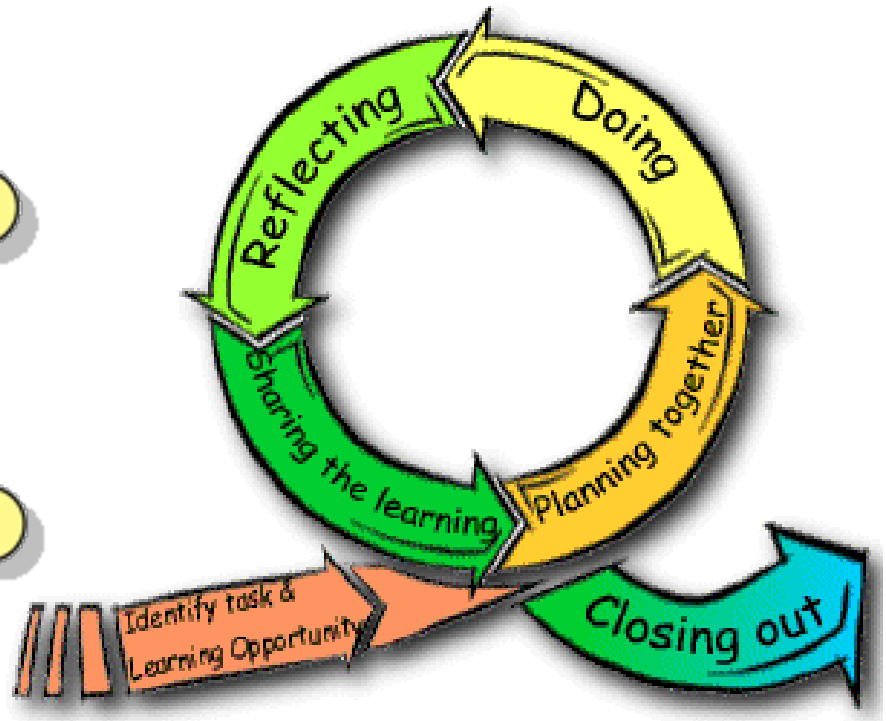
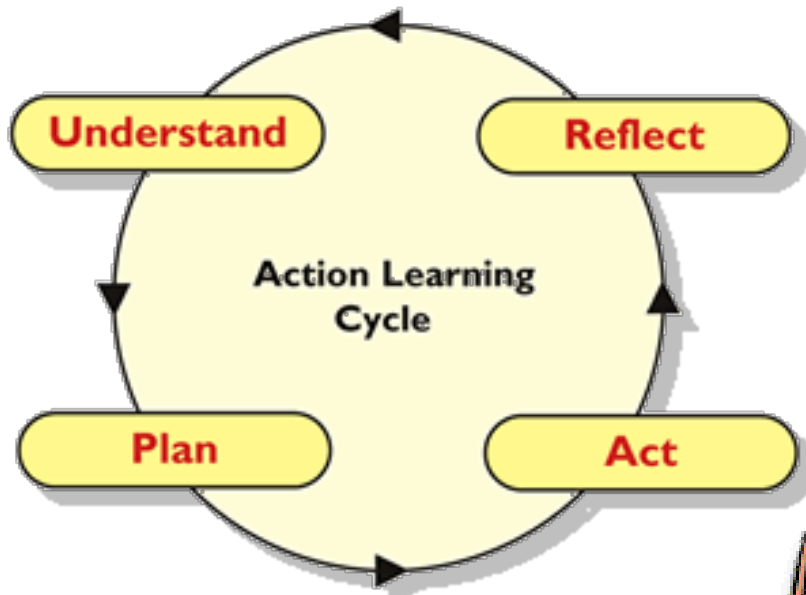


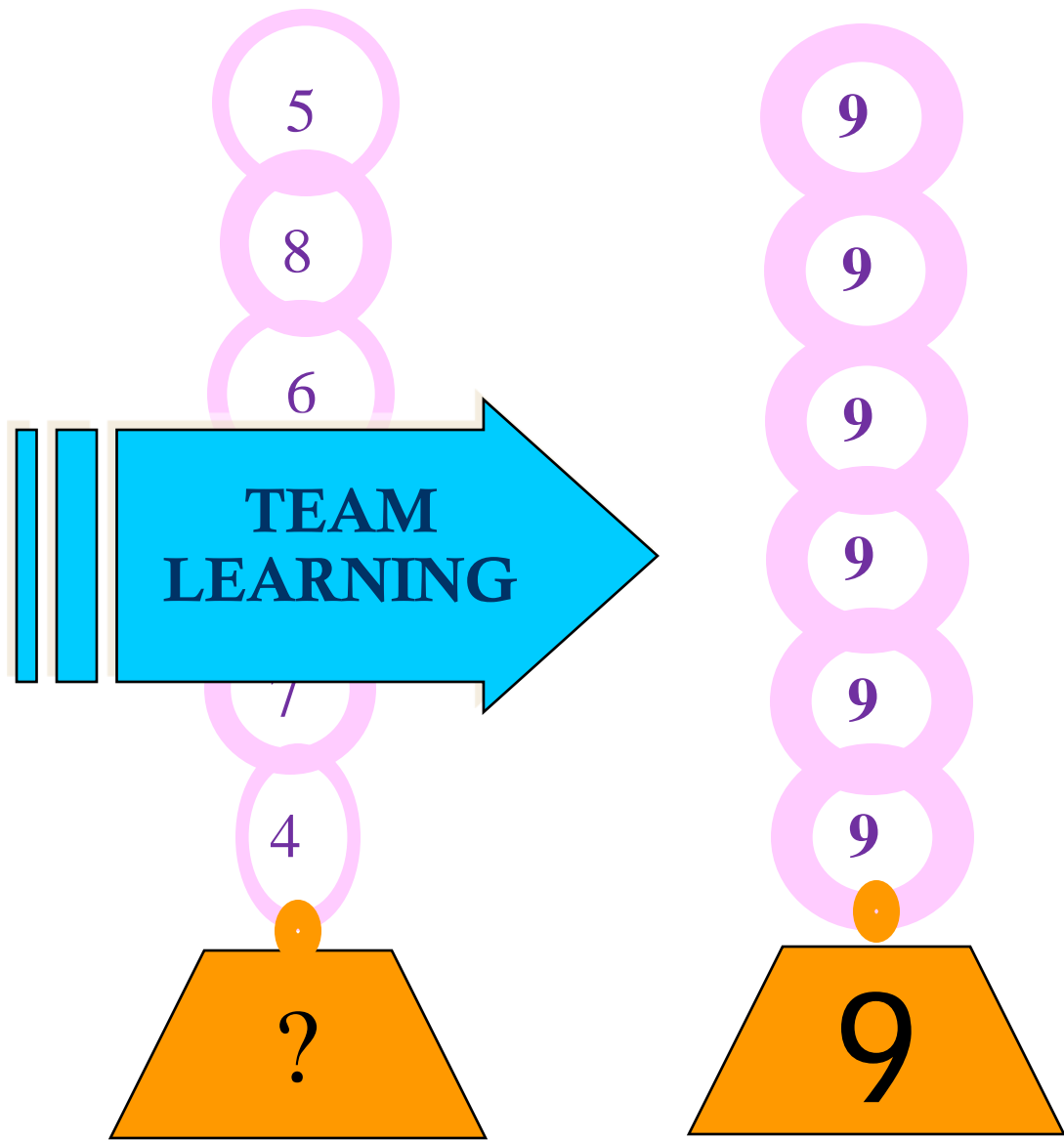
Learning Loop



TEAM LEARNING









ทีมแก้ปัญหาที่กำหนดให้
โดยที่ทุกคนในทีมสามารถแสดงวิธีคิด
คำตอบได้อย่างถูกต้อง
ในเวลาไม่เกิน 5 นาที



วิชิตแก่กว่าวิชัย 4 ปี

วิชัยแก่กว่า

วิเชียร 4 ปี

และวิเชียรแก่กว่าวิชา

4 ปี

ปรากฏว่าวิชาที่มีอายุเพียง

ครึ่งหนึ่งของวิชิต แต่ละคนมีอายุเท่าไร

?





รูปปั้นประกอบสถาปัตยกรรมนี้เป็น
ประติมากรรมศิลปะยุคใด ?

มุขด้านตะวันออกของวิหาร **Chartres
Cathedral** (ราว ค.ศ. 1145)

รูปปั้นประกอบสถาปัตยกรรมนี้เป็น
ประติมากรรมศิลปะกอทิกตอนต้น



องค์ประกอบการเรียนรู้

1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้
(Objective)
2. กิจกรรมการเรียนรู้
(Learning activity)
3. ประเมินผล
(Evaluation)

องค์ประกอบของ วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียน
- พฤติกรรม
- สภาพการณ์
- ขีดความสามารถ

ตัวอย่าง

ผู้ประสานงานคุณภาพสามารถสร้าง
กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการ
พัฒนาคุณภาพได้ทุกหน่วยงานของ
โรงพยาบาล

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. เจตคติ/ทัศนคติ
2. ความรู้
3. ทักษะการปฏิบัติ

พฤติกรรมที่พึงปรารถนาระดับบุคคล
พฤติกรรมที่พึงปรารถนาระดับองค์กร

วัฒนธรรมองค์กร

ระดับการเรียนรู้ด้านความรู้

- ความจำ(RECALL)
- ความเข้าใจ(COMPREHENSION)
- การแก้ปัญหา(PROBLEM SOLVING)

ระดับการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติ

- เลียนแบบ(IMITATION)
- ทำได้ด้วยตนเอง(CONTROL)
- ชำนาญ(AUTOMATISM)

ระดับการเรียนรู้ด้านเจตคติ

- ตระหนักรับรู้(RECEIVING)
- ตอบสนอง(RESPONDING)
- คำนึงคุณค่า(VALUING)

Learning Activity

- ชุมชนนักปฏิบัติ
- การใช้ที่ปรึกษาหรือพี่เลี้ยง
- การทบทวนหลังการปฏิบัติ
- การเสวนา
- เวทีถามตอบ

- แหล่งผู้รู้ในองค์กร
- การเล่าเรื่อง
- เพื่อนช่วยเพื่อน
- ฐานความรู้บทเรียนและความสำเร็จ
- สภากาแฟ
- ๑

Participatory Learning

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

[*Participatory Learning*]

การเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์



กระบวนการกลุ่ม

LEARNING
BY DOING

TEAM
LEARNING

หลักสูตรไม่มีเงิน...แค่ครึ่งวัน



ชื่อหลักสูตร "ลองใช้ชีวิตในเมืองใหญ่โดยไม่มีเงิน และไม่มีมือถือ" ระยะเวลา ๘ ชั่วโมง ระหว่าง ๐๙.๐๐-๑๗.๐๐ น. ในวันเสาร์ต้นเดือน

ผู้เข้าร่วมประกอบด้วยคนทำงานออฟฟิศ หรือมนุษย์เงินเดือน ๒๐ คน ซึ่งถูกกำหนดเงื่อนไขให้ได้เรียนรู้แบบแสบๆ คันๆ หัวเราะไม่ออก

ขอทุกคนโปรดงดอาหารเช้าแล้วมาพบกันที่หน้าห้างใหญ่ย่านสยามสแควร์ เงินทอง บัตรเอทีเอ็ม มือถือ ที่พกมาโปรดฝากไว้กับที่อาจารย์ ตอนเย็นจะคืนให้ แต่ทุกคนต้องหาวิธีไปถึงจุดนัดพบ ที่หน้าห้างใหญ่ตรงแยกลาดพร้าวในเวลา ๑๗.๐๐ น. และต้องโทรศัพท์กลับมา รายงานตัวเวลา ๑๕.๐๐ น. ทุกคนปฏิบัติการด้วยท้องที่หิว ต่างนำพาตนเองสู่จุดนัดหมาย ด้วยประสบการณ์เฉพาะตนที่ยากจะลืมเลือน

แดง เล่าว่าเธอพยายามรวบรวมความกล้าไปขอเงินค่ารถเมล์ แต่ใจไม่กล้าพอเพราะรูปร่างหน้าตาแบบเธอนี้ ใครเขาจะเชื่อว่าไม่มีเงินเลยสักบาท แต่ด้วยความมุ่งมั่น แแดงเดินจากสยาม

ถึงแยกลาดพร้าว โดยไม่มีอาหารและน้ำ ตกถึงท้อง แแดงสรุปกิจกรรมของเธอว่าเป็นเรื่อง "ตลกดีศรี" ล้วนๆ เพื่อนจึงแถมด้วยว่า "ไม่ฉลาด" เพราะไม่รู้จักขึ้นรถเมล์ฟรีสำหรับประชาชน

ต้อย แก้วใจทย์แรกทำอะไรจริงจังหายใจหิว ต้อยเล็งแม่ค้าหมูบั้งท่าทางมีเมตตา ต้อยเริ่มบรรยายว่าเธอไม่ได้กินข้าวเช้า กำลังจะเป็นลมแล้ว แม่ค้าสงสารยื่นหมูบั้งให้สองไม้แถมข้าวเหนียวอีกห่อ ณ นาทีนั้น ต้อยสัญญากับตัวเองว่า ทันทีที่ภารกิจเสร็จ ได้กระเป๋าสตางค์ของตนคืน จะมาเหมาหมูบั้งหมดเลย แต่พอถึงตอนเดินไปขอใช้โทรศัพท์มือถือ จากผู้ที่เดินผ่านไปมา สายตาที่มองต้อยหัวจรดเท้า หรือทำทีละอะไรไม่เข้าใจของคนเหล่านี้ ต้อยสรุปว่าน้ำใจแห้งแล้งกว่าแม่ค้าหมูบั้งยิ่งนัก ต้อยมากหน้าขอยืมมือถือกว่าสิบราย แต่สุดท้ายมีหญิงวัยกลางคนให้เธอยืมมือถือมาโทรฯ ได้สำเร็จ ต้อยสัญญากับตัวเองคำรบสองว่าต่อจากนี้ไปใครมาขอยืมใช้โทรศัพท์มือถือ เธอจะเต็มใจให้ใช้ โดยไม่เกี่ยงงอนใดๆ เลย นี่คือนิยามคำสัญญาจากต้อย

เอก พยายามทดสอบน้ำใจผู้คนแต่ไม่มีใครเชื่อว่าขายครบสามสิบสองไม่พิกลพิการจะมีหน้ามาแบมือขอเงิน เอกต้องทนหิว ถึงป้ายแก่ๆ ไปขอเงินจากนักศึกษาสาวที่มองเอกอย่างพิลึกพิลึกระหือหืออยู่ครู่หนึ่งแล้วเดินจากไป ราวสิบนาทิต่อมาเธอยืนดูจากร้านสะดวกซื้อให้เอกโดยไม่พูดสักคำ เอกรับมาเปิดดูมีเครื่องดื่มเย็นๆ สองขวด แซนวิช และธนบัตรหนึ่งร้อยบาทในถุงนั้น เอกเล่าว่าอยากจะวิ่งไปขอบคุณนักศึกษาสาวผู้นั้น แต่เธอเดินหยาบกลับไปในฝูงชน บุญคุณครั้งนี้เอกจะไม่ลืม เงินร้อยบาทที่ได้มาเป็นเงินที่มีค่ากว่าเงินเดือนหลายหมื่นที่ฝ่ายการเงิน โอนเข้าบัญชีธนาคารของเอกทุกเดือนซะอีก เอกกำลังคิดว่าตนจะตอบแทนสังคมที่มีผู้มีน้ำใจได้อย่างไร

วิทยา เป็นวิทยากรกระบวนการหลักสูตรนี้ แต่ต้องใช้ชีวิตโดยไม่มีเงินและมือถือเช่นเดียวกับคนอื่น วิทยาปล่อยวางและเล่น "เกม" นี้อย่างไม่กดดันตนเอง แต่พยายามเข้าใจปฏิกิริยาของคนที่เขาไปขอเงิน และพยายามเชื่อมโยงหาเหตุผลที่ทำให้บางคน "มีน้ำใจ" กว่าคนอื่น วิทยาได้รับความช่วยเหลือจากคน

ที่ใส่ใจรับฟัง หรือจ้องมองดวงตาของวิทยา แต่ผู้คนที่เร่งรีบไม่มีเวลาแม้แต่หยุดฟัง มักขีดหน้าผ่านไปพร้อมส่งสัญญาณอำมหิต แปลความได้ว่า...ชีวิตใคร ชีวิตมัน อย่ายามุ่งกับข้า...

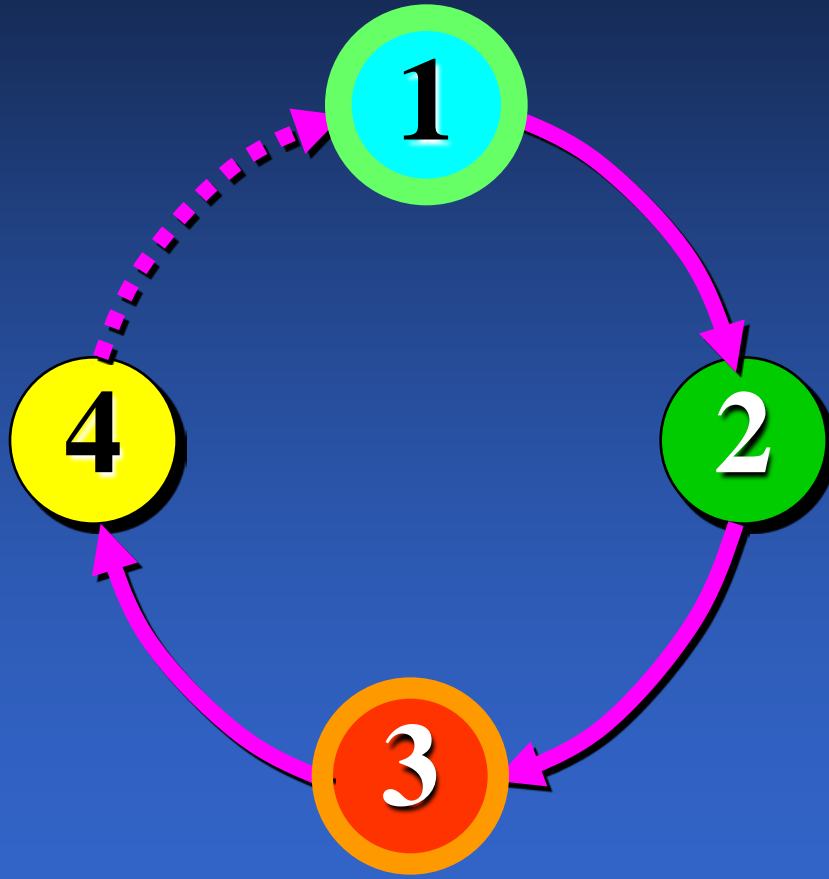
ผู้เข้าร่วมทั้ง ๒๐ คนมาถึงจุดนัดหมายด้วย "ตัวช่วย" ต่างกัน แต่ทุกคนสรุปตรงกันว่าต่อไปตนจะทำหน้าที่เป็น "ผู้ให้" อย่างเต็มใจเมื่อมีผู้ร้องขอ เพราะถ้าเราไม่ให้ ไม่ช่วยคนในสังคมแล้ว สังคมที่เราอยู่ร่วมกันก็คงไม่มีการให้ มีแต่ความเป็นตัวใครตัวมัน

หลักสูตรครึ่งวันนี้ได้ชี้ทางว่า เราควรจะใช้ชีวิตส่วนที่เหลืออย่างไร ☺

องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

1. ประสบการณ์
2. แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
3. ความคิดรวบยอด
4. ประยุกต์ความคิด/ทดลองปฏิบัติ




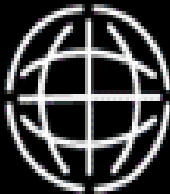

ตัวอย่างการออกแบบงาน



- *ความรู้*

- *เจตคติ*

Ways to represent an object

pictorial symbols		graphic symbols			verbal symbols	
					The third planet from the sun	Earth
photograph	illustration/ drawing	image-related graphic	concept-related graphic	arbitrary graphic	verbal description	noun/ label

concrete

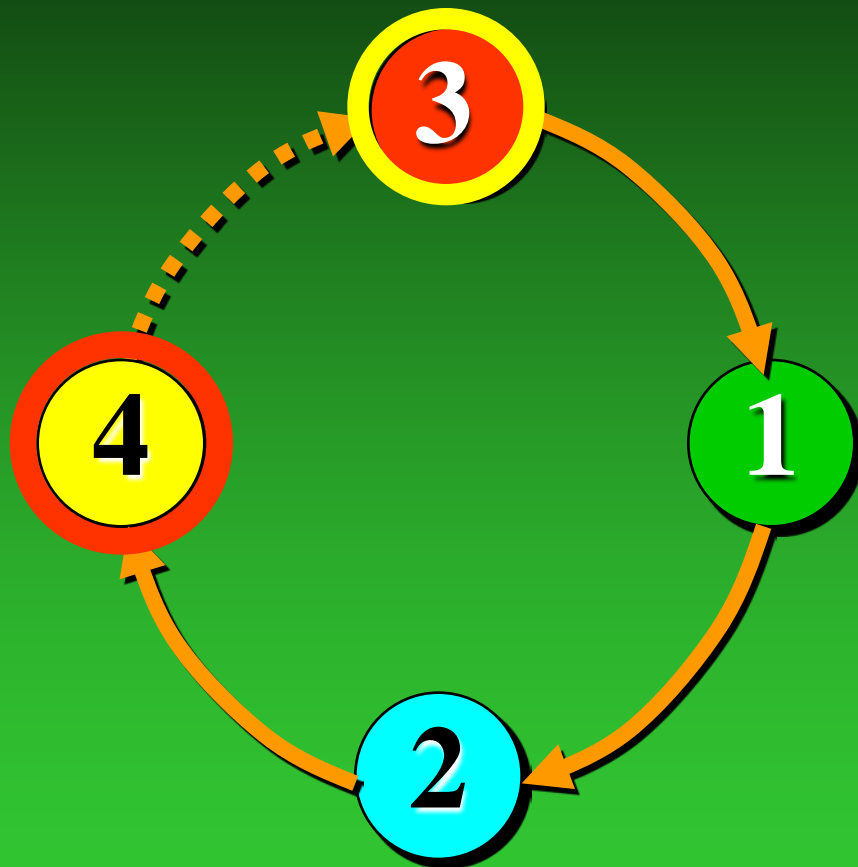


abstract



Cone of experience, Edgar Dale (1949)
In “Audiovisual method of teaching”

ตัวอย่างการออกแบบงาน



- ความรู้
- ทักษะ

กระบวนการกลุ่ม



+

มีส่วนร่วมสูงสุด



ออกแบบกลุ่ม

บรรลุวัตถุประสงค์สูงสุด



ออกแบบงาน

การออกแบบกลุ่ม

- Pair group
- Triad group
- Buzz group
- Small group
- Big group

การออกแบบงานที่ดี

1. ชัดเจน

2. ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้

3. เหมาะสมกับผู้เรียน

แผนการสอน

- องค์กรประกอบPL/กลุ่ม/เวลา
- กิจกรรมการเรียนรู้การสอน
- เนื้อหา/สื่อ

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้เชิง
ประสบการณ์

1. ประสบการณ์

2. แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. ความคิดรวบยอด

4. ประยุกต์ความคิด/
ทดลองปฏิบัติ

+

กระบวนการกลุ่ม

มีส่วนร่วมสูงสุด

ออกแบบกลุ่ม

- Pair group
- Triad group
- Buzz group
- Small group
- Big group

+

ผลงานสูงสุด

ออกแบบงาน

1. ชัดเจน

2. ตอบสนองต่อ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

3. เหมาะสมกับผู้เรียน

การฝึกปฏิบัติการออกแบบการสอน

การวางแผนการสอน

- กำหนดวัตถุประสงค์
- กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน
- การประเมินผล

รูปแบบแผนการสอน

บทเรียน.....

วัตถุประสงค์.....

องค์ประกอบPL/กลุ่ม/เวลา	กิจกรรมการเรียนรู้การสอน	เนื้อหา/สื่อ

การฝึกปฏิบัติการออกแบบการสอน

- แบ่งกลุ่มย่อย ๓-๕ คน
- ออกแบบการสอนตามบทเรียนที่ได้รับมอบหมาย ๔๕ นาที
- กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นพนักงานใหม่
- สอนจริงตามแผน ๓๐ นาที
- สะท้อนกลับ ๕ นาทีโดยตัวแทนผู้ฟัง

บทเรียนที่จะฝึกสอน

1/7 กิจกรรมพัฒนาคุณภาพ **A**

2/8 กิจกรรมพัฒนาคุณภาพ **K**

3/9 กิจกรรมพัฒนาคุณภาพ **S**

4/10 การบริหารความเสี่ยง **A**

5/11 การบริหารความเสี่ยง **K**

6/12 การบริหารความเสี่ยง **S**

ข้อเสียของ PL

1. ใช้เวลานานกว่า
2. เตรียมการ/ออกแบบการสอนยุ่งยาก
3. ผู้สอนต้องมีความรู้มาก
4. ผู้เรียนต้องใช้สมองมาก

เทคนิคการใช้เวลาให้น้อยลง

- คงไว้แต่สาระสำคัญ
- ใช้กลุ่มใหญ่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ยกตัวอย่างแทนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- ออกแบบงานให้เรียบง่าย

การวางแผนการเรียนรู้

- **Training need**
- กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
- กลุ่มเป้าหมาย
- ออกแบบกลุ่ม
- ออกแบบงาน
- ระยะเวลา