

การจัดการเรียนรู้เพื่อนำความสุขสู่ผู้เรียน Learning Management for Happiness of Learning

กมล โพธิ์เย็น*

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้เพื่อนำความสุขสู่ผู้เรียนเป็นประเด็นสำคัญในการเรียนการสอนที่ครูจะต้องให้ความสนใจแก่ผู้เรียนเพื่อทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ความสุขของผู้เรียนเป็นอารมณ์ หรือความรู้สึกของผู้เรียนที่เกิดความพึงพอใจ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินตลอดจนเกิดความรู้สึกลบภายในขณะเรียน พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนไม่มีความสุขในการเรียน ได้แก่ ปัจจัยจากตัวผู้เรียน ปัจจัยจากครูผู้สอนและปัจจัยจากสภาพแวดล้อม ความสุขของผู้เรียนจะประกอบด้วย 3 ด้านคือ ความสนใจใฝ่เรียนรู้ ความพึงพอใจในการเรียนและการเห็นคุณค่าในตนเอง นอกจากนี้แนวทางสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้คือ บทบาทของครูผู้สอนในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน หาวีธีการ ใช้แนวคิด หลักการ และทฤษฎีทางจิตวิทยามาประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความถนัดและความสนใจของผู้เรียน แนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ ขอบเขตแห่งการเรียนรู้ การช่วยเสริมสร้างศักยภาพแห่งการเรียนรู้ การสอนความคิดรวบยอด การเสริมแรงทางลบ การใช้เบี้ยอรรถกร การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ การวิเคราะห์งาน และการถ่ายโยงการเรียนรู้

Instruction for happiness in Learning is the important issue that teachers must interested for make students to success in Learning Goal and Curriculum objective. Happiness of students are emotional or feeling that students satisfy, enjoyable and happy when they are studying. The important factors that make students not be happy in studying are the factor from student, the factor from teacher and the factor from the environment. Three happiness of students Factors are interesting, satisfy, and self-esteem. The way to manage learning for Happiness Learning is the role of teachers for reaction, methodology, concept, principle and Psychological Theory to apply in instruction by think about attitude and interesting of students. Concept and Psychological Theory for instruction and Zone of Proximal Development, Scaffolding, Concept Teaching, Negative Reinforcement, Token Economy, Cooperative Learning, Task Analysis and Transfer of Learning.

* อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทนำ

การเรียนรู้ย่อมมีความสุข หรือ Happiness in Learning นับเป็นสภาวะการณ์ที่สำคัญอันจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถก้าวไปสู่จุดหมายปลายทางในการเรียนรู้ได้โดยง่ายและยังสามารถมองเห็นคุณค่าจากสิ่งที่เรียนรู้ว่าตนเองจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร แม้ว่าการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนจะดำเนินการโดยครูผู้สอนก็ตาม แต่มวลประสบการณ์ ตลอดจนยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะนำเสนอสู่ผู้เรียนก็ควรจะเป็นไปตามความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นหลัก เพราะหากผู้เรียนมีความพึงพอใจหรือเกิดความสุขใจต่อสิ่งที่ตนกำลังจะเรียนรู้แล้ว พฤติกรรมการตอบสนอง และผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้นตามมาโดยไม่ยากนัก เพราะการมีส่วนร่วม (Participation) ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนพยายามจัดขึ้น ก็จะทำให้เกิดอย่างเต็มใจ และเป็นธรรมชาติจากความรู้สึกที่แท้จริงของผู้เรียนเอง โดยครูผู้สอนไม่ต้องไปบังคับหรือเคี่ยวเข็ญให้เกิดขึ้นแต่อย่างใด ทุกวันนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ไม่พึงประสงค์ในตัวผู้เรียนก็ยังคงเป็นปัญหาสำคัญลำดับต้นๆ ในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน จนบางครั้งทำให้ครูผู้สอนหลายคนพากันอ่อนล้า เบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เพราะมองเห็นว่าไม่ว่าจะตั้งใจสอนให้ดีอย่างไรแต่ถ้าหากตัวผู้เรียนไม่ให้ความร่วมมือ หรือมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ไม่พึงประสงค์อยู่ในตัวเองอย่างมากมาย การจัดการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตาม ก็คงไร้ผล และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนก็จะเป็นไปตามสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ ดังนั้น ผู้เรียนจึงขอเสนอแนวคิด ตลอดจนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความสุขของผู้เรียนเป็นหลักว่า ครูผู้สอนควรจะต้องมียุทธวิธีอย่างไรที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อตอบสนอง “ความสุข” ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน อันจะทำให้ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ได้วางไว้ให้ได้อย่างมากที่สุด

มิติของความสุขของผู้เรียน

การเรียนรู้ย่อมมีความสุข (Happiness in Learning) เป็นความพยายามและความท้าทายที่นักการศึกษาพยายามค้นหาคำตอบเพื่อจะนำแนวคิดมาจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน ตลอดระยะเวลา 8-9 ชั่วโมงในแต่ละวัน และอีกหลายสิบปีที่ผ่านมาทุกคนจะต้องอยู่กับห้องเรียนและบรรดากิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนที่มีหน้าที่รับผิดชอบมานำเสนอและมอบประสบการณ์ต่าง ๆ ให้โดยมีรากฐานความเชื่อที่ต่าง ๆ ที่นำเสนอให้แก่ผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เป็นแก่นสารสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ไว้เพื่อจะได้ใช้เป็นพื้นฐานสำคัญในชีวิตภายหน้าต่อไป ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงเป็นไปในลักษณะที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับ (Passive Learner) ในขณะที่ครูผู้สอนจะเป็นฝ่ายจัดกระทำหรือเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Teacher Center) แม้ในปัจจุบันนี้ จุดมุ่งหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้จะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student Center) ก็ตาม

การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นเพียงฝ่ายตั้งรับ (Passive Learner) เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นมาเป็นเวลาช้านานตั้งแต่อดีตและยังคงเป็นไปในปัจจุบัน โดยบทบาทของผู้เรียนจะเป็นเพียง ผู้ฟัง ผู้กระทำ หรือผู้ปฏิบัติตามที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้น และผู้เรียนก็ต้องสามารถผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่ผู้สอนได้วางไว้ จึงจะถือว่า “เกิดการเรียนรู้” อันจะทำให้ฝ่ายครูผู้สอนเกิดความสุขใจว่า สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรลุวัตถุประสงค์ และเกิดความสำเร็จตามที่คาดหวังทั้งในระดับตนเอง สถานศึกษา และหลักสูตร แต่ยังไม่ได้คำนึงถึง “ความสุข” ที่จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนแต่อย่างใด

ความสุขของผู้เรียน นับเป็นอารมณ์หรือความรู้สึกที่สำคัญที่จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอันมาจากการได้รับการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนซึ่งเกิดขึ้นอย่างเป็น

ธรรมชาติ ผู้เรียนจะเกิดความพึงพอใจ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความรู้สึกสบายใจในขณะที่กำลังอยู่ในบรรยากาศและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น ในขณะที่เดียวกันหลังจากกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นลงทั้งในระยะเวลาแต่ละคาบเรียนในแต่ละวัน หรือตลอดหลักสูตร การเรียนรู้ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง มองเห็นคุณค่าในตนเอง เกิดการพัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้านตามหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา กล่าวคือในด้านศีลก็จะเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามที่สังคมและประเทศชาติคาดหวัง ในด้านสมาธิก็จะเกิดความมุ่งมั่น จดจ่อ แน่วแน่ต่อการทำสิ่งที่ตั้งเป้าหมายเป็นประโยชน์ให้ประสบความสำเร็จ ส่วนในด้านปัญญาก็จะเกิดความคิดที่เฉียบคม มีศักยภาพในตนเองสามารถนำองค์ความรู้ที่สั่งสมจากการเรียนรู้ไปสร้างสรรค์ประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมส่วนรวมให้เจริญก้าวหน้า แต่คำถามที่สำคัญในขณะนี้คือ ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อตอบสนองต่อมิตินี้ของการเรียนรู้แล้วหรือยัง ? และสามารถทำได้หรือไม่ ? ในมุมมองของผู้เรียนนับว่า มิติแห่งการเรียนรู้ดังกล่าวนี้นับเป็นประเด็นที่น่าสนใจ และสามารถตอบใจที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ต้นเหตุที่ผู้เรียนไม่มีความสุขในการเรียนรู้

เมื่อได้ทราบแล้วว่า “มิติแห่งความสุข” ที่น่าจะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอยู่ตรงจุดใดแล้ว ครูผู้สอนก็ไม่ควรจะละเลยกับประเด็นสำคัญอันเป็นต้นเหตุที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในตัวผู้เรียน เพราะเหตุใดทุกวันนี้ ผู้เรียนจึงแสดงพฤติกรรมที่ไม่ใส่ใจต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเพราะเหตุใดทุกวันนี้ ผู้เรียนยังไม่ให้ความสำคัญกับช่วงเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอน ขณะที่กำลังดำเนินอยู่ในชั้นเรียน ปัจจัยเหล่านี้เป็นสิ่งที่ลดทอนให้ศักยภาพที่ควรเกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในตัว

ผู้เรียนน้อยลง หรือไม่เกิดขึ้นเลย นอกจากนี้ยังเป็น การบั่นทอนความตั้งใจจริงของครูผู้สอนเป็นจำนวนมากให้รู้สึกท้อถอย เบื่อหน่าย และขาดความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

ต้นเหตุหรือเหตุปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนไม่มีความสุขในการเรียนรู้นั้น อาจจะมีหลายประเด็นด้วยกัน ดังที่ผู้เขียนจะขอประมวลเอาไว้ดังนี้

1. ปัจจัยจากตัวผู้เรียน

ผู้เรียนยังมองไม่เห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนว่าตนจะได้ประโยชน์อะไรจากการเรียนใน สิ่งที่ครู หรือหลักสูตรคิดสรรหาไว้ ผู้เรียนยังไม่เกิด “ฉันทะ” หรือความชอบ ความพอใจต่อสิ่งที่เรียน เนื่องจากสิ่งที่ตนต้องเรียนรู้ไม่ได้อยู่ในความถนัด หรือความสนใจของตน ผู้เรียนไม่มีโอกาสเลือก หรือร่วมกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีความรู้สึก ว่า สิ่งที่เรียนนั้นค่อนข้างยากและมีความซับซ้อนมากเกินไป ตลอดจนผู้เรียนยังมองไม่เห็นหนทาง หรือวิธีการเรียนรู้ที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้ได้ และประการสำคัญก็คือ ผู้เรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยยังไม่มีจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้ที่ชัดเจน

2. ปัจจัยจากตัวครูผู้สอน

ครูผู้สอนส่วนมากยังไม่มียุทธวิธีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาสาระ ตลอดจนความคิดรวบยอด (Concept) ของสิ่งที่เรียนได้อย่างชัดเจน สิ่งที่ผู้สอนได้ดำเนินการในชั้นเรียนยังไม่สามารถจะตอบใจพียงต่อจุดหมายปลายทางในการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ การสอบแข่งขันในระดับต่าง ๆ ได้ ครูผู้สอนยังไม่สามารถสกัดแก่นของเนื้อหาสาระที่สำคัญในแต่ละเรื่องที่เรียนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความชัดเจนได้ในขณะเดียวกัน ครูผู้สอนยังขาดกลวิธีในการจูงใจหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและมีส่วนร่วมในบทเรียนได้ตลอดเวลา

3. ปัจจัยจากสภาพแวดล้อมรอบตัว

สภาพแวดล้อมรอบตัวผู้เรียนที่อยู่นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนจากการดำเนินการของครูผู้สอนแล้วก็จะเป็นสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาที่จะเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสุขใจ สบายใจที่ไม่ควรมองข้าม ได้แก่ บรรยากาศรอบตัวที่มีพื้นที่ในการเรียนรู้ หรือพักผ่อนในยามว่างอย่างเหมาะสม ร่มรื่นเพียงพอหรือไม่ การมีมุมร่มรื่นส่วนตัวที่ผู้เรียนสามารถจะใช้เป็นพื้นที่พูดคุยกัน ทำการบ้าน อ่านหนังสือ หรือทำงานกลุ่มอย่างสุขสบาย และเพียงพอกับจำนวนผู้เรียน ความรู้สึกที่ไม่ตึงเครียดจนเกินไปจากกฎ ระเบียบ และความเข้มงวดกวดขันอย่างเหมาะสมของอาจารย์ฝ่ายปกครอง ในสถานศึกษาก็มีส่วนสำคัญอยู่ไม่น้อยที่จะช่วยสร้างความสุข ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ไม่น้อยทีเดียว

นับว่าปัจจัยทั้ง 3 ประเด็นข้างต้นนี้ เป็นสาเหตุสำคัญอันจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ได้มากหรือน้อยที่ครูผู้สอนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ควรจะมองข้ามในประเด็นเหล่านี้ เพราะเป็นปัจจัยที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมากที่สุด

องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้น ครูผู้สอนจะทราบได้อย่างไรว่า ขณะนี้ ผู้เรียนของตนมีความสุข เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ หรือไม่อย่างไร ก่อนอื่นขอทำความเข้าใจให้ครูผู้สอนได้รับรู้ตรงกันก่อนว่า การจัดการศึกษาหรือการเรียนรู้ นั้นมีเป้าหมายสำคัญคือ การพัฒนา ผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่ได้มีการตั้งเป้าหมายไว้ซึ่งโดยภาพรวมก็คือ การทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาทางร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์ที่ดีและเหมาะสมสามารถเติบโตเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าในสังคมต่อไป ดังนั้น ผู้เขียนจึงขอเสนอภาพลักษณ์

เกี่ยวกับคุณลักษณะแห่งตนของผู้เรียนที่จะสามารถสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนเกิดความสุข หรือมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ใน 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 ความสนใจใฝ่เรียนรู้

พฤติกรรมของผู้เรียนที่จะเป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้หรือเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ในขณะนั้น หรือในผลระยะยาวหรือไม่ อย่างนั้น ครูผู้สอนจะสามารถสังเกตถึงการแสดงออกของผู้เรียนในขณะกำลังเรียนรู้ได้จากพฤติกรรมดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานในการเรียน ตื่นเต้นและพร้อมให้ความร่วมมือ หรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น หรือมอบหมายด้วยความกระตือรือร้นตลอดเวลา โดยที่ครูผู้สอนไม่ต้องคอยกระตุ้นเตือน หรือคอยควบคุมอย่างเคร่งครัดจนทำให้เกิดความเครียดแต่อย่างใด

2. ผู้เรียนแสดงความเอาใจใส่ต่อวิชาที่เรียน แสดงความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างจดจ่อ และทุ่มเทความคิด ความพยายามของตนอย่างเต็มกำลังความสามารถ

3. ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนโดยไม่สนใจสิ่งอื่น ๆ ที่อยู่รอบตัวที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนแต่อย่างใด มีความมุ่งมั่น จดจ่อต่อเรื่องที่กำลังเรียนเท่านั้น

4. ผู้เรียนไม่แสดงอาการท้อถอย เบื่อหน่ายเมื่อพบอุปสรรค หรือบทเรียนที่ยาก แต่ในขณะเดียวกัน ผู้เรียนจะแสดงความพยายาม มุ่งแสวงหาคำตอบ หรือพยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนให้สำเร็จลุล่วงลงไปด้วยดี

5. ผู้เรียนจะเข้าเรียนตรงเวลา และมักจะนั่งแถวหน้า ๆ เพื่อจะได้เรียนรู้อย่างใกล้ชิดตลอดจนอยู่ใกล้ครูผู้สอนให้มากที่สุด จะพยายามตั้งใจฟังจดบันทึกสิ่งที่เรียนรู้ ชักถามหากมีข้อสงสัย และมักจะแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่กำลังเรียนรู้อย่างสนใจ

ด้านที่ 2 ความพึงพอใจในการเรียน

พฤติกรรมที่จะสามารถสะท้อนได้ว่า ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ หรือมีความพึงพอใจในการเรียนรู้อันจะกลายเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หรือภาพลักษณ์แห่งตนในตัวผู้เรียนอย่างเหมาะสมนั้น ครูผู้สอนจะสามารถสังเกตเห็นได้ในพฤติกรรมของผู้เรียนที่จะเกิดขึ้นดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อผลการเรียนของตนเอง ผู้เรียนยอมรับผลคะแนน ตลอดจนผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของตนเองว่า เกิดจากความสามารถในการเรียนรู้และความพยายามทุ่มเท เอาใจใส่ของตนเองอย่างแท้จริง พร้อมจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองเพื่อให้ผลการเรียนดีขึ้น

2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกฎระเบียบ ตลอดจนกติกาต่าง ๆ ของสถานศึกษาที่ได้กำหนดไว้ และพร้อมจะปฏิบัติตามอย่างเต็มที่ ผู้เรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่สถานศึกษาจัดขึ้น ทั้งในกิจกรรมประจำวัน กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น และมองเห็นคุณค่าและประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนจะได้รับ

3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีความรู้สึกที่ดีต่อการทำงานกลุ่มและสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนพร้อมจะให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม แสดงความสามารถของตนในการขับเคลื่อนให้งานกลุ่มของตนดำเนินไปอย่างราบรื่น และสำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเกิดทัศนคติที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ด้านที่ 3 การเห็นคุณค่าในตนเอง

ผู้เรียนที่จะมีความสุขในการเรียนนั้น จะต้องเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะ ตลอดจนพฤติกรรมประจำตนที่ครูผู้สอนสามารถจะสังเกตเห็นได้ดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนเป็นคนอารมณ์ดี ยิ้มง่าย มีความร่าเริงแจ่มใสอยู่เสมอ จะไม่มีอาการขุ่นมัว หรือหงุดหงิดง่าย สามารถเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่

อยู่รอบตัวได้เป็นอย่างดี

2. ผู้เรียนสามารถยอมรับเกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตา บุคลิกภาพของตนตามที่เป็นจริงได้ ด้วยความพอใจ และพร้อมจะปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อตนเองได้ตลอดเวลา

3. ผู้เรียนสามารถยอมรับเกี่ยวกับความสามารถของตนเองตามความเป็นจริงในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นว่าเกิดขึ้นจากความสามารถโดยแท้จริงของตนอย่างพอใจ และพร้อมจะพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้ดีขึ้น

4. ผู้เรียนรู้สึกรักและมีความภาคภูมิใจในตนเอง มองเห็นคุณค่าของตนเองเมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อน ๆ หรือบุคคลรอบข้างที่ตนรู้จัก สามารถมองเห็นจุดเด่น หรือศักยภาพของตน ที่มีอยู่ และสามารถยอมรับจุดอ่อน หรือจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขด้วยความจริงใจ และไม่มองว่าเป็นปมด้อยในชีวิตที่ต้องปิดบังซ่อนเร้นแต่อย่างใด

5. ผู้เรียนมีความรู้สึกสนุกสนาน สุขใจ พึงพอใจกับการดำเนินชีวิต และสภาพการณ์ของตนที่เป็นอยู่ในปัจจุบันโดยไม่ยึดติดกับปัญหา อุปสรรคต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นมาในชีวิตโดยไม่สามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างมีความสุข

หากครูผู้สอนหมั่นสังเกตพฤติกรรม ตลอดจนการแสดงออกของผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ครูผู้สอนก็จะมีตัวชี้วัด หรือแนวทางการประเมินพฤติกรรมเกี่ยวกับความสุขในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เพื่อจะได้ใช้เป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นเพื่อเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หรือเป็นภาพลักษณ์แห่งตนที่จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอย่างยั่งยืนตลอดไป

แนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน

การจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตามในชั้นเรียนนั้น ไม่น่าจะเกิดขึ้นจากความพอใจของครูผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แม้ในบางครั้งครูผู้สอนเองอาจ

จะได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วนถี่แล้วก็ตามว่า วิธีการที่กำลังดำเนินอยู่ หรือได้นำมาใช้กับผู้เรียนนั้นจะเหมาะสมแล้ว แต่หากว่าครูผู้สอนจะลองหันมาให้ความสำคัญกับประเด็นที่ผู้เรียนจะขอเสนอเพื่อเป็นแนวทางตลอดจนเป็นข้อควร คำนึงถึงที่ครูผู้สอนควรจะให้ความสำคัญอันจะช่วยให้การจัดการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นแก่ผู้สอนก่อให้เกิดความสุขในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยแท้จริง ดังต่อไปนี้

5.1 ครูผู้สอนจะต้องแสดงความรัก ความเมตตา ตลอดจนความเอื้ออาทรต่อผู้เรียนอย่างเหมาะสมและจริงใจ เป็นไปอย่างสมเหตุสมผล พร้อมจะชี้แนะข้อบกพร่อง ช่วยแก้ไขจุดอ่อนในตัวผู้เรียนให้ลดลงหรือหมดไปในที่สุด ครูผู้สอนต้องมีความเชื่อว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาได้ หากได้รับโอกาสหรือความช่วยเหลืออย่างเหมาะสมจากครูผู้สอน ครูผู้สอนจะต้องเต็มใจที่จะพัฒนา ผู้เรียนในทุก ๆ ด้านด้วยความเอาใจใส่และมุ่งมั่นด้วยความบริสุทธิ์ใจ

5.2 ครูผู้สอนจะต้องหาวิธีการ หรือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และน่าสนใจ ครูผู้สอนต้องมีความคิดรวบยอด (Concept) ที่ถูกต้อง ชัดเจน กับเนื้อหาสาระที่นำมาสอนก่อน และพยายามค้นหา กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ และมีความหลากหลาย อีกทั้งเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ เนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น

5.3 ครูผู้สอนจะต้องสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างเหมาะสมทั้งระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน หรือ ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสภาพแวดล้อมรอบตัว การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างเหมาะสมจะทำให้เกิดความไว้วางใจ เกิดความกล้าในการแสดงความคิดเห็น ตลอดจนการแสดงออกในการเรียนรู้อย่างสบายใจ ไม่ต้องวิตกกังวล หรือเกิดความเกร็ง หรือเกิดความกลัวว่าจะทำไม่ถูกต้องแต่อย่างใด อีกทั้งยังจะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึก

เพลิดเพลินไปกับระยะเวลาในขณะที่กำลังเรียนรู้

5.4 ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงสิทธิของผู้เรียนว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถจะเลือกเรียนรู้ได้ตามความถนัดและความสนใจของตนเอง และผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ได้หากได้รับโอกาส คำชี้แนะ ตลอดจนความช่วยเหลือจากครูผู้สอน ครูผู้สอนจะต้องเน้นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อเป็นการสร้างองค์ความรู้ขึ้นมา ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

5.5 ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ตลอดจนทฤษฎี การเรียนรู้และองค์ความรู้ด้านจิตวิทยาการศึกษาในลักษณะของการไปสู่การปฏิบัติในชั้นเรียน เพื่อเป็นการสร้างยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และเกิดคุณค่าต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง อันจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน และกับสภาพการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จะเห็นได้ว่าแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 ประการนี้ นับเป็นแนวคิดสำคัญที่จะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ และสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง

การประยุกต์หลักการ ทฤษฎี แนวคิดทางจิตวิทยาสู่การปฏิบัติของครูผู้สอน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข ตลอดจนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ได้นั้น นับว่าเป็นความต้องการของครูผู้สอนทุกคนที่จะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนของตน เครื่องมือสำคัญที่จะช่วยครูผู้สอนให้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนก็คือ ความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนความสามารถในการประยุกต์ใช้หลักการ ทฤษฎี ตลอดจนแนวคิดทาง

จิตวิทยาสู่การปฏิบัติของครูผู้สอน เพื่อจะได้เป็นตัวช่วยสำคัญอันจะทำให้ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และจะก่อให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนขึ้นได้ ผู้เขียนจึงขอเสนอหลักการ แนวคิด ตลอดจนทฤษฎีทางจิตวิทยาที่นำมาประยุกต์สู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ดังนี้

6.1 The Zone of Proximal Development

การเสริมสร้างศักยภาพแห่งการเรียนรู้ หรือ The Zone of Proximal Development เป็นแนวคิดของ Vygotsky นักจิตวิทยาชาวรัสเซียที่ให้ความสำคัญกับช่องว่างระหว่างศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่ครูตั้งไว้ โดยครูผู้สอนสามารถจะเห็นได้จากความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งวัดได้จากการทำงานที่ครูมอบหมายได้ด้วยตนเอง กับเป้าหมายในการผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ที่ครูคาดหวังไว้ โดยช่องว่างระหว่างขอบเขตทั้งสองนี้เองเป็นสิ่งที่ Vygotsky ให้ความสำคัญ และมีแนวคิดที่ว่า ครูผู้สอนหรือเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่าสามารถจะให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ผู้เรียนคนนั้นสามารถผ่านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้ตั้งเอาไว้ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสุขภาคภูมิใจในตนเอง และเกิดความสุขในการเรียนรู้ได้ในที่สุด เนื่องจากผู้เรียนสามารถผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ได้ด้วยความสามารถในการเรียนรู้และความพยายามด้วยตนเองจากความช่วยเหลือของครูผู้สอน หรือเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่า เช่น หลังจากที่ครูผู้สอนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นลงแล้วมอบหมายให้ทำแบบฝึกหัด หรือแบบฝึกทักษะในตอนท้ายเพื่อต้องการประเมินผลการเรียนรู้ว่าผู้เรียนจะสามารถผ่านเกณฑ์ที่ตั้งเอาไว้หรือไม่ จากการให้ผู้เรียนได้ทำแบบฝึกหัดนั้นในรอบแรกด้วยตนเอง ปรากฏว่าผู้เรียนสามารถทำได้ถูกต้องเพียง 30% เท่านั้น ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินขั้นต่ำที่ครูผู้สอนได้ตั้งเอาไว้ คือ

60% ดังนั้น ครูผู้สอนก็จะให้โอกาส ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อีกครั้งหนึ่งโดยครูผู้สอนอาจจะอธิบายด้วยตนเองใหม่ หรือให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจากตำรา ใบความรู้ หรืออาจจะให้เพื่อนที่เก่งกว่าช่วยอธิบายให้ฟัง จากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้ทำแบบฝึกหัดอีกครั้งหนึ่งในส่วนที่ยังไม่สามารถทำได้ในครั้งแรก จนผู้เรียนสามารถผ่านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้ตั้งไว้ได้อย่างมีความสุขในที่สุด

6.2 Scaffolding

การช่วยเหลือผู้เรียนอย่างเป็นระบบ หรือ Scaffolding เป็นแนวคิดที่ใช้หลักการของการสร้างนั่งร้านในการก่อสร้างตึกที่เป็นการคอยประคองผู้เรียนไปก่อนในระยะแรกและค่อย ๆ ถอดถอนความช่วยเหลือ หรือรื้อนั่งร้านออกทีละชั้น ๆ จนตึกนั้นเสร็จสมบูรณ์ หรือจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพในที่สุด แนวคิดของ Scaffolding เป็นการที่ครูจะให้ความช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในการเรียนครั้งแรก ครูผู้สอนจะมีกลวิธีหรือเครื่องมือที่หลากหลาย แต่ก็ค่อย ๆ ถอนเครื่องมือช่วยเหลือนั้นออกไปเรื่อย ๆ เมื่อเห็นว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้ว กล่าวคือ ความช่วยเหลือต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนจัดให้นั้น จะค่อย ๆ ลดลงไปเรื่อย ๆ ในขณะที่ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนจะเพิ่มมากขึ้นจนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในที่สุด เช่น การฝึกเขียนพยัญชนะของผู้เรียนในครั้งแรกของกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนก็จะมีตัวแบบพยัญชนะให้ดู และก็มีตัวพยัญชนะที่เป็นเส้นประให้ นอกจากนั้นก็จะมีการจับมือผู้เรียนให้เขียนตามเส้นประก่อน จากนั้นก็ค่อย ๆ ลดวิธีการช่วยเหลือเหล่านั้นทีละวิธี ๆ เมื่อเห็นว่าผู้เรียนสามารถเขียนพยัญชนะได้แล้วด้วยตนเองในที่สุด

6.3 Concept Teaching

การสอนความคิดรวบยอด หรือการสอน Concept ให้แก่ผู้เรียน นับว่าเป็นแนวคิด

สำคัญในการเรียนรู้จากเนื้อหาสาระ เพราะผู้เรียนจะต้องเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ ก่อนว่าสิ่งนั้นคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และมีความแตกต่างจากสิ่งอื่นอย่างไรบ้าง การเรียนรู้ Concept ที่ชัดเจน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างถูกต้อง แจ่มชัด จนสามารถจำแนก แยกแยะ สิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้โดยง่ายและชัดเจน ครูผู้สอนจำเป็นต้องทำอย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจกับเนื้อหาสาระที่กำลังจะสอนให้ชัดเจนก่อนว่า สิ่งนั้นคืออะไร เป็นอย่างไร มีความแตกต่างกับสิ่งอื่นอย่างไร อะไรคือ ลักษณะชัดเจนที่สามารถบ่งชี้ความเป็นสิ่งนั้น ซึ่งในหลักการของการเรียนรู้ความคิดรวบยอด หรือการสอน Concept จะเรียกว่า คุณลักษณะวิกฤต (Critical Attribute) เช่น หากจะสอนให้ผู้เรียนเข้าใจว่า “เงาะ” คืออะไรอย่างถูกต้องชัดเจน ครูผู้สอนจะต้องเข้าใจถึงคุณลักษณะวิกฤตของ “เงาะ” เสียก่อน ว่า “เงาะ” เป็นผลไม้ชนิดหนึ่ง เปลือกมีสีแดงและจะมีขนที่เปลือก แน่แน่นอนว่าเมื่อครูผู้สอนให้ข้อมูลแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับ “เงาะ” เช่นนี้ ผู้เรียนก็จะเข้าใจได้และสามารถจะแยกแยะ “เงาะ” ออกจากผลไม้อื่นที่เปลือกก็มีสีแดงได้ในทันที เพราะผลไม้อื่น เช่น สละ สตรอเบอร์รี่ แอปเปิ้ล ถึงแม้ว่าเปลือกจะมีสีแดง แต่ที่เปลือกก็จะมีขนเหมือนกับเงาะ การเรียนรู้ความคิดรวบยอด หรือการเรียนรู้ Concept นับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะจะช่วยสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนให้แก่ผู้เรียน ไม่ให้เกิดความสับสน เช่น เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องรูปทรงเรขาคณิตของรูปสามเหลี่ยมต่าง ๆ ก็จะสามารถเข้าใจอย่างชัดเจนว่า รูปทรงลักษณะอย่างใดจึงจะเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า รูปทรงลักษณะอย่างใดจึงจะเป็นรูปสามเหลี่ยมหน้าจั่ว เป็นต้น

6.4 Negative Reinforcement

การเสริมแรงทางลบหรือ Negative Reinforcement เป็นรูปแบบของการเสริมแรงประเภทหนึ่งตามแนวคิดของ Skinner โดยทั่วไปแล้ว ครูผู้สอนส่วนมากก็มักจะนำแนวคิดเกี่ยวกับการ

เสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) มาใช้ในการส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในชั้นเรียนกันอยู่แล้ว เช่น การกล่าวคำชมเชยเมื่อผู้เรียนตอบถูกหรือตั้งใจเรียน การให้รางวัลเมื่อผู้เรียนทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เป็นต้น แต่สำหรับผู้เรียนบางกลุ่มนั้นบางครั้งการใช้การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) อาจจะไม่เห็นผล ผู้เรียนหลายคนอาจจะไม่เห็นความสำคัญของการเรียน ไม่สนใจคะแนน รางวัลหรือคำชมเชยต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนจะมอบให้ เนื่องจากผู้เรียนอาจไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าที่ควร แต่ครูผู้สอนก็มักจะปล่อยให้สภาพการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นในชั้นเรียนไม่ได้ แต่เมื่อผู้สอนหันมาใช้วิธีการลงโทษ (Punishment) เพื่อต้องการระงับ ยับยั้ง หรือหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เรียนไปเสียเลย บ่อยครั้งที่บรรยากาศการเรียนรู้ในชั้นเรียนก็จะเกิดความตึงเครียด ไม่เป็นมิตรต่อกัน ดังนั้น การใช้วิธีการเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือ การถอดถอนสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ออกไปเพื่อจะได้ทำให้ผู้เรียนหันมาทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์เพิ่มมากขึ้น คือ การสนใจเรียน การร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เช่น ผู้เรียนส่วนมากมักจะชอบการบ้านหรือไม่ชอบการเรียนเต็มเวลา ครูผู้สอนอาจจะตกลงกับผู้เรียนว่า หากวันนี้ทุกคนตั้งใจเรียน ฟังครูสอนเป็นอย่างดี และร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนเป็นอย่างดี ครูจะงดการให้การบ้าน หรือครูจะใช้เวลาสอนเพียง 45 นาทีเท่านั้น โดยเวลาอีก 15 นาทีที่เหลือจะสามารถใช้เวลานี้ให้นักเรียนมีอิสระ จะทำอะไรก็ได้ พบว่า ข้อเสนอแนะเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะเกิดความพึงพอใจอย่างแน่นอน ดังนั้น ผู้เรียนก็จะหันมาตั้งใจเรียน สนใจ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อจะได้ไม่ต้องมีการบ้านหรือใช้เวลาเรียนเต็มตลอดคาบเรียน เป็นต้น

6.5 Token Economy

การสร้างความสุขในการเรียนรู้หรือการทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้

อีกวิธีหนึ่ง ก็คือ การใช้แนวคิดของการใช้เบี้ยอรรถกร หรือ Token Economy ซึ่งหลักการสำคัญของแนวคิดนี้ก็คือ การให้รางวัลอย่างมีเงื่อนไขเพื่อทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เพิ่มมากขึ้น เป็นการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนว่าชอบอะไรบ้าง หรืออะไรที่จะสามารถเป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ จากนั้นครูผู้สอนก็นำมากำหนดเป็นเงื่อนไขเพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ที่ครูผู้สอนต้องการ และพบว่า การใช้วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มพฤติกรรมที่ครูผู้สอนต้องการให้มากขึ้นได้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง แต่อย่างไรก็ตาม การใช้สิ่งของต่าง ๆ มาจูงใจผู้เรียนนั้น ครูผู้สอนจะต้องมั่นใจว่า สิ่งของเหล่านั้นสามารถจะกระตุ้นหรือเป็นแรงจูงใจสำคัญที่จะส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์นั้นได้จริง เช่น ถ้าครูต้องการให้ผู้เรียนอ่านหนังสือทุกวัน วันละหนึ่งหน้า ครูจะใช้หลักการของ Token Economy โดยแจ้งเป็นเงื่อนไขให้ผู้เรียนทราบโดยทั่วกันว่า ผู้เรียนที่อ่านหนังสือครบทุก ๆ 10 หน้า จะได้รับดาว 1 ดวง ซึ่งผู้เรียนจะสะสมดาวเอาไว้เพื่อแลกของที่นักเรียนชื่นชอบ หรืออยากได้ เช่น ตุ๊กตา รถ ตัวการ์ตูน แผ่นสติ๊กเกอร์ ขนม ฯลฯ ซึ่งของเหล่านี้ครูผู้สอนได้มีการสำรวจความชื่นชอบหรือความต้องการของผู้เรียนมาแล้ว ดังนั้น วิธีการของ Token Economy หรือการใช้เบี้ยอรรถกรจะเป็นการสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้เพิ่มมากขึ้นในตัวผู้เรียน ตามที่ครูผู้สอนคาดหวัง แต่ทั้งนี้ก็จะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เรียนที่ต้องการจะกระทำด้วยตนเอง

6.6 Cooperative Learning

การสร้างความสุขในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนที่น่าสนใจอีกวิธีหนึ่ง ก็คือ การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยการใช้กระบวนการกลุ่มอย่างมีหลักการ และมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การร่วมมือ การยอมรับซึ่งกันและกันของผู้เรียน

โดยแท้จริง หลักการสำคัญที่น่าสนใจและจะทำให้กระบวนการกลุ่มมีผลต่อการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพของผู้เรียนโดยแท้จริง ก็คือ เรียนรู้ หรือทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม แต่จะประเมินผลการเรียนรู้เป็นรายบุคคล แล้วนำผลการประเมินที่ได้มาเฉลี่ยเป็นผลของกลุ่ม ประเด็นนี้เองที่ส่งผลให้เกิดความร่วมมือในการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มอย่างแท้จริง เนื่องจากผู้เรียนทุกคนจะเป็นผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียต่อกลุ่มอย่างแท้จริง เนื่องจากหลักการของการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (Cooperative Learning) นี้จะแบ่งกลุ่มผู้เรียน โดยแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกประมาณ 4-6 คน โดยจะลดความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม โดยจะมีผู้เรียนที่เก่ง มีความสามารถปานกลาง และในระดับอ่อน เมื่อผู้เรียนได้ร่วมอยู่ในกลุ่มก็จะเกิดความร่วมมือในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เรียนที่เก่งกว่าก็จะคอยอธิบาย ชี้แจง หรือช่วยทำให้ผู้เรียนที่อ่อนเกิดการเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนที่ด้อยความสามารถก็จะพยายามชวนช่วยซักถาม ตลอดจนพยายามให้ความสำคัญ ใส่ใจต่อภาระงานที่ครูผู้สอนมอบหมายให้เข้าใจอย่างชัดเจน เพราะผู้เรียนทุกคนจะตระหนักดีว่า ผลการเรียนรู้ของตนเองจากการประเมิน จะส่งผลต่อกลุ่มด้วย ดังนั้น ความร่วมมือ ความรับผิดชอบ ความใส่ใจ ความช่วยเหลือเกื้อกูลระหว่างผู้เรียนด้วยกันในแต่ละกลุ่มจึงเกิดขึ้นอย่างแท้จริง ผู้เรียนที่อาจจะด้อยความสามารถก็จะมีกำลังใจ และรู้สึกว่ามีเพื่อนคอยช่วยเหลือให้สามารถการเรียนรู้ได้เช่นกัน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับและเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลอย่างแท้จริง

6.7 Task Analysis

การวิเคราะห์งาน หรือ Task Analysis นับเป็นหลักการสำคัญที่ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความใส่ใจ และต้องดำเนินการวิเคราะห์งานทุกครั้งก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คำถามสำคัญที่จำเป็นต้องใช้กับหลักการวิเคราะห์งาน ก็คือ อะไร

คือจุดประสงค์ปลายทางของการเรียนรู้ในครั้งนี้ และการที่ครูผู้สอนจะทำให้ผู้เรียนเดินไปสู่จุดประสงค์ปลายทางของการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีขั้นตอนอะไรบ้างที่เป็นลำดับขั้น และอะไรคือ พื้นความรู้เดิมที่ผู้เรียนสามารถทำได้ หรือมีความรู้ ความเข้าใจอยู่ก่อนหน้านั้นแล้ว แนวคิดของการวิเคราะห์งาน หรือ Task Analysis นั้นจะเป็นการช่วยให้ครูผู้สอนสามารถมองภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน และตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยการวิเคราะห์งานจะเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในขั้นตอนของการเตรียมการสอน เป็นเสมือนแผนร่างความคิด หรือพิมพ์เขียวการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนที่จะมองเห็นภาพทั้งหมดของการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นก่อนลงมือปฏิบัติการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จริงในชั้นเรียน เช่น หากครูผู้สอนจะสอนเนื้อหาเกี่ยวกับการบวกเลข 2 หลัก ครูผู้สอนจะต้องมั่นใจว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจและแม่นยำกับการบวกเลขหลักเดียวมาเป็นอย่างดีแล้ว และการบวกเลข 2 หลักจะมีการทดเกิดขึ้น จนในบางครั้งผลลัพธ์ที่ได้อาจกลายเป็นเลข 3 หลักได้ในที่สุด ดังนั้น ผู้สอนก็ต้องแน่ใจว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องค่าประจำหลักของจำนวนว่า มีหลักหน่วย หลักสิบ และหลักร้อย จะวางตำแหน่งอย่างไร และมีการทดเลขข้ามหลักอย่างไร เหล่านี้คือการวิเคราะห์งาน หรือ Task Analysis ของการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับ การบวกเลข 2 หลัก ที่ครูผู้สอนจะต้องเข้าใจ และมองเห็นภาพอย่างชัดเจน เพื่อจะได้มาดำเนินขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องนี้ให้ชัดเจน และเป็นไปตามลำดับของความเข้าใจที่ถูกต้องเหมาะสม อันจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในครั้งนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

6.8 Transfer of Learning

การถ่ายโยงการเรียนรู้ หรือ Transfer of Learning เป็นแนวคิดของการจัดการ

เรียนรู้ที่จะช่วยเอื้อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนง่ายขึ้น รวดเร็วยิ่งขึ้น เนื่องจากการถ่ายโยงการเรียนรู้จะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เคยเรียนรู้ไปแล้วในครั้งก่อน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาสาระ ความคิดรวบยอด กลวิธี แนวคิดที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปก่อนหน้านี้แล้วแล้วสามารถจะเอื้อต่อการเรียนรู้เรื่องราวที่กำลังจะเรียนรู้ในครั้งใหม่ ซึ่งสิ่งที่เคยเรียนรู้ไปแล้วก่อนหน้านี้จะเป็นพื้นฐาน หรือจะทำให้ผู้เรียนสามารถจะนำไปใช้ต่อยอดการเรียนรู้ครั้งใหม่ได้ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น และรวดเร็วยิ่งขึ้น อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข หรือเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนตั้งไว้ได้ การใช้แนวคิดของการถ่ายโยงการเรียนรู้จะช่วยให้ครูผู้สอนตระหนักถึงการลำดับของเรื่องที่จะสอนว่า ควรสอนเนื้อหาใดก่อนหลัง เนื้อหา แนวคิด วิธีการใด ที่จะมีลักษณะคล้ายคลึง หรือเอื้อต่อการเรียนรู้ในเนื้อหาใหม่ได้เป็นอย่างดี เช่น เมื่อผู้เรียนสามารถเขียนตัวพยัญชนะ บ พ ผ ได้แล้ว ครูผู้สอนก็ควรจะให้ผู้เรียนได้เขียนตัวพยัญชนะ ป ฟ ฝ ในลำดับต่อไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่า สิ่งที่ยากอยู่นั้นง่าย เกิดความภาคภูมิใจว่าตนสามารถทำได้บรรลุวัตถุประสงค์ แต่ถ้าหากครูผู้สอนจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเขียนตัวพยัญชนะไปตามลำดับของการอ่านออกเสียง คือ ก ข ค ฃ ง ก็จะทำให้เนื้อหาในการสอนแต่ละครั้งจะไม่มีคุณลักษณะใดเลยที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ให้ง่าย และรวดเร็วขึ้น และผู้เรียนก็จะเกิดความรู้สึกว่าเรื่องที่กำลังเรียนนั้นค่อนข้างยากเกินความสามารถของตน

ผลลัพธ์สำคัญที่เกิดขึ้นจากความสุขในการเรียนรู้ (Learning Outcomes)

ความสุขในการเรียนรู้ (Happiness in Learning) จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน มองเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนทำให้ผู้เรียนรับรู้ความสามารถที่แท้จริงของตนเอง

และที่สำคัญที่สุดก็คือ จะช่วยสร้างวินัยในตนเองให้แก่ผู้เรียน กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ขึ้นแล้ว ผู้เรียนก็จะสามารถควบคุมตนเองให้ปฏิบัติตนให้อยู่ในกฎเกณฑ์ ระเบียบ กติกาที่ทางโรงเรียนและในชั้นเรียนได้กำหนดไว้ ผู้เรียนจะสามารถกำกับตนเองให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการเรียนได้แก่ ความใส่ใจในขณะเรียน การจดจ่อสิ่งที่กำลังเรียน การศึกษาค้นคว้า ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี และสามารถควบคุมตลอดจนกำกับตนเองให้ประพฤติตนอยู่ในกฎระเบียบที่ทางโรงเรียนกำหนดขึ้นเป็นอย่างดี เนื่องจากมองเห็นเป้าหมายต่อการเรียนอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังจะเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนได้มองเห็นเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเองว่า การเรียนรู้ในแต่ละครั้งจะเกิดสัมฤทธิ์ผลอย่างไรบ้าง โดยการที่ผู้เรียนได้มีการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจนนั้น จะช่วยในการกำหนดทิศทางในการเรียนรู้ของตนให้เป็นไปอย่างเหมาะสมและจะก่อให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการที่จะพยายามและทุ่มเทกำลังสติปัญญาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข หรือผู้เรียนเกิดความพึงพอใจนั้นเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญและตระหนักถึงการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่ครูผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้น และทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่วางไว้ทุกประการ การที่ครูผู้สอนจะทำให้ผู้เรียนเกิด

ความสุขในขณะที่กำลังเรียนรู้ ซึ่งจะสังเกตได้จากการแสดงพฤติกรรมของผู้เรียนทั้งด้านการเรียนรู้ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในสถานศึกษา ครูผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการ แนวคิด ตลอดจนทฤษฎีทางจิตวิทยาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการเรียนรู้อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างเสริมและพัฒนาคุณลักษณะแห่งตนอันจะเกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน การที่ผู้เรียนจะมีความสุขในการเรียนรู้หรือไม่ หรือมากน้อยเพียงใดนั้นเกิดจากตัวผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ว่า สิ่งที่ตนกำลังเรียนรู้อยู่นั้นมีคุณค่า มีสาระและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในอนาคตของตน อีกทั้งเนื้อหาที่เรียนรู้เหล่านั้น สามารถเรียนรู้ได้ง่าย มีความชัดเจน ไม่เกิดความเครียดในขณะที่กำลังเรียนอยู่ นับได้ว่าครูผู้สอนเป็นผู้ที่จะสามารถเอื้ออำนวยตลอดจนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรับรู้ได้ และความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนนี้เองจะเป็นตัวชี้วัด หรือภาพสะท้อนที่สำคัญของความสำเร็จในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนแต่ละคนได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- Arends, Richard I. *Learning to Teach*. New Era Matter Plus, Von Hoffmann. United States of America.
- Santrack, John W. (2006). *Educational Psychology*. Quebecor World Dubuque, LA : United States of America.
- Woolfolk, Anita. (2001). *Educational Psychology*. A Pearson Education Company : United States of America.