

Dataset Chat BOT Education Psychology for Teacher

บทที่ 1

จิตวิทยาการศึกษา

1.1 ความเป็นมาของจิตวิทยา

ในอดีตกาล มนุษย์มีความสงสัยและพยายามศึกษาหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับธรรมชาติและการทำงานของมนุษย์เอง การกระทำหลายอย่างของมนุษย์ในสังคมนั้น บางครั้งผู้กระทำเองก็ไม่สามารถอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจน เพราะตนเองก็ยังไม่เข้าใจเองแท้

ในสมัยโบราณ เชื่อว่าการกระทำของมนุษย์เกิดจากสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ต่อมาเมื่อนักปราชญ์หลายท่านได้ช่วยกันค้นหาคำตอบและสรุปเป็นหลักการ แต่คำตอบส่วนใหญ่มาจากการเทียบเคียงความคิดและเหตุผลส่วนตัวของนักปราชญ์ ซึ่งทำให้หาคำตอบที่ชัดเจนได้ยาก เนื่องจากแต่ละคนมีเหตุผลตามประสบการณ์ของตนเอง

ระยะต่อมา สังคมเริ่มต้องการการพิสูจน์และหาหลักฐานยืนยันที่แน่นอน จึงนำไปสู่การยึดแนวทางปฏิบัติแบบวิทยาศาสตร์ การศึกษาการกระทำของมนุษย์ยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่องและพัฒนาตามความก้าวหน้าของการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ ดังนั้น การศึกษาหาคำตอบในการกระทำของมนุษย์ในระยะหลังจึงเป็นไปในรูปแบบทางวิทยาศาสตร์ และคำว่า "พฤติกรรม" ได้ถูกนำมาใช้แทนแนวคิดของจิตวิทยาในระยะแรก ซึ่งเดิมที่เกี่ยวข้องกับ "วิญญาณ" (Soul)

การศึกษาจิตวิทยานับว่ามีความสำคัญต่อวงการศึกษามาก โดยมีวิวัฒนาการมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ผ่านกระบวนการคิดของนักปราชญ์จากยุคหนึ่งไปสู่อีกยุคหนึ่ง โดยใช้หลักการคิดเชิงเหตุผล การสังเกต และการทดลอง จนกระทั่งแนวคิดทางจิตวิทยาได้รับการยอมรับในยุควิทยาศาสตร์ เนื่องจากมีกระบวนการศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์คือการทดลอง แม้ในช่วงแรกจิตวิทยาจะเน้นด้านจิตใจหรือวิญญาณ แต่ปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับสิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้มากขึ้น นั่นคือ "พฤติกรรม"

1.2 ความหมายของจิตวิทยา

ความหมายดั้งเดิมและรากศัพท์: คำว่า "Psychology" มีรากศัพท์มาจาก Psyche มีความหมายว่า จิตหรือวิญญาณ และ Logos มีความหมายว่า ศาสตร์หรือการศึกษา. ดังนั้น ในอดีตจิตวิทยาจึงหมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับจิตและวิญญาณมีสัญลักษณ์เป็นตัวอักษรกรีก Ψ ในช่วงแรกนักปรัชญาพยายามหาคำตอบเกี่ยวกับ "จิต" โดยอาศัยการไตร่ตรองและเหตุผลส่วนตัว ซึ่งผลที่ได้ยังไม่มี ความชัดเจนและไม่สามารถพิสูจน์ได้ ทำให้ผู้สนใจหันมาศึกษา พฤติกรรม ของมนุษย์แทน เพราะเป็นสิ่งที่สามารถสังเกตและทดลองได้ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1879 เมื่อ วิลเฮล์ม แมกซ์ วุนด์ท (Wilhem Max Wundt) ได้ก่อตั้งห้องปฏิบัติการทางจิตวิทยาแห่งแรกขึ้นที่ประเทศเยอรมนี ถือเป็น

จุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้จิตวิทยาเข้าสู่ยุคของการศึกษาเชิงวิทยาศาสตร์และทำให้เขาได้รับการยกย่องให้เป็น บิดาแห่งจิตวิทยา

1.3 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) คือ กิจกรรมหรือปฏิกิริยาที่แสดงออกของสิ่งมีชีวิตทั้งหมด ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ซึ่งสามารถสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัสหรือใช้อุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ช่วยวัดผล รวมถึงการตอบสนองทางกล้ามเนื้อและการทำงานของต่อมต่าง ๆ ในร่างกายด้วย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.3.1 พฤติกรรมภายใน คือ การกระทำหรือการแสดงออกที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของบุคคล ซึ่งผู้อื่นไม่สามารถมองเห็นหรือสังเกตได้โดยตรง ตัวอย่างเช่น ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือ การรับรู้ เราจะรับรู้พฤติกรรมเหล่านี้ได้ก็ต่อเมื่อเจ้าตัวเป็นผู้บอกเล่าหรือแสดงออกให้เราเห็น

1.3.2 พฤติกรรมภายนอก คือ การแสดงออกที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นหรือสังเกตได้ ตัวอย่างของพฤติกรรมประเภทนี้ได้แก่ การเดิน การหัวเราะ หรือ การพูด ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนและเปิดเผยต่อสาธารณะ

1.4 จุดประสงค์ในการศึกษาจิตวิทยาของนักจิตวิทยา

1.4.1 การบรรยาย (Describing) เพื่ออธิบายลักษณะพื้นฐานของพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตโดยใช้การสังเกตอย่างเป็นระบบ

1.4.2 การอธิบาย (Explaining) เพื่ออธิบายว่าทำไมพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตจึงเกิดขึ้นได้

1.4.3 การทำนาย (Predicting) เพื่อทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตบนพื้นฐานของเหตุการณ์ในอดีตที่ผ่านมา

1.4.4 การเปลี่ยนแปลง (Changing) เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตให้มีลักษณะที่เหมาะสมยิ่งขึ้น

1.5 ความสำคัญของจิตวิทยา

1.5.1 ช่วยให้เข้าใจตนเองและผู้อื่น จิตวิทยาช่วยให้เราตระหนักถึงความคิด ความรู้สึก และแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังพฤติกรรมของเราเอง ทำให้เราสามารถจัดการอารมณ์และพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น ในขณะเดียวกันก็ช่วยให้เราเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้นด้วย การเข้าใจว่าทำไมคนอื่นถึงแสดงพฤติกรรมบางอย่าง ทำให้เราสามารถปรับตัวและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคมได้

1.5.2 เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เหตุการณ์และข่าวสาร ในโลกที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร จิตวิทยาช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีวิจารณญาณ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่มีองค์ประกอบทางจิตวิทยา เช่น กลยุทธ์ทางการตลาด, การโฆษณาชวนเชื่อ, หรือข่าวการเมืองที่เล่นกับอารมณ์ของผู้คน การมีความรู้ด้านจิตวิทยาจะช่วยให้เรามองเห็นถึงแรงจูงใจที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังข้อมูลเหล่านั้น

1.5.3 ช่วยในการตัดสินใจและประเมินข้อมูล เมื่อเรารู้ว่าสื่อต่าง ๆ ใช้หลักการทางจิตวิทยาในการนำเสนอข้อมูลอย่างไร เราก็จะสามารถ วิเคราะห์ ได้ว่าควรเชื่อหรือไม่อย่างไร การรู้เท่าทันเทคนิคการโน้มน้าวใจ (เช่น การใช้การอ้างอิงจากผู้มีอิทธิพล หรือการสร้างความรู้สึกเร่งด่วน) จะช่วยให้เราสามารถ แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น และตัดสินใจได้อย่างรอบคอบมากขึ้นในฐานะผู้บริโภคข้อมูลที่ชาญฉลาด

1.6 กลุ่มของจิตวิทยา

1.6.1 กลุ่มจิตวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism) กลุ่มนี้มุ่งเน้นการศึกษา โครงสร้างพื้นฐานของจิตสำนึก โดยมีแนวคิดที่ว่าจิตใจของมนุษย์สามารถแยกออกเป็นส่วนย่อย ๆ ได้ เช่น ความรู้สึก, จินตภาพ และอารมณ์ กลุ่มนี้ถูกริเริ่มโดย วิลเฮล์ม วุนท์ และ เอ็ดเวิร์ด ทิตเชเนอร์ พวกเขาใช้วิธีที่เรียกว่า "การพิจารณาตนเอง (Introspection)" ซึ่งเป็นการให้ผู้ถูกทดลองรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจของตนเองอย่างละเอียดและเป็นระบบเมื่อได้รับการกระตุ้น เพื่อทำความเข้าใจองค์ประกอบที่เล็กที่สุดของจิตสำนึก

1.6.2 กลุ่มจิตวิทยาหน้าที่นิยม (Functionalism) แตกต่างจากโครงสร้างนิยมที่สนใจส่วนประกอบของจิตใจ กลุ่มนี้มุ่งเน้นการศึกษา หน้าที่หรือจุดประสงค์ของจิตสำนึกและพฤติกรรม ว่ามีบทบาทอย่างไรในการช่วยให้มนุษย์ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น ผู้บุกเบิกคือ วิลเลียม เจมส์ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีวิวัฒนาการของดาร์วิน พวกเขาเชื่อว่าพฤติกรรมบางอย่างเกิดขึ้นเพราะมีประโยชน์ต่อการอยู่รอดของมนุษย์ และใช้วิธีการศึกษาที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การสังเกตการณ์ในสถานการณ์จริง

1.6.3 กลุ่มจิตวิทยาจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) กลุ่มนี้มีแนวคิดที่โดดเด่นและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ริเริ่มโดย ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่เชื่อว่า จิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) และประสบการณ์ในวัยเด็กมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพของบุคคลในปัจจุบัน จิตวิทยาจิตวิเคราะห์ไม่ได้เน้นการสังเกตพฤติกรรมภายนอก แต่พยายามเข้าถึงจิตไร้สำนึกผ่านเทคนิคต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ความฝันและการเชื่อมโยงเสรี เพื่อทำความเข้าใจแรงขับและปมในใจที่ซ่อนอยู่

1.6.4 กลุ่มจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) กลุ่มนี้ปฏิวัติวงการจิตวิทยาโดยปฏิเสธการศึกษาเรื่องจิตสำนึกและจิตไร้สำนึกทั้งหมด เพราะมองว่าเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้และไม่สามารถพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ได้ จอห์น บี. วัตสัน, อีวาน พาฟลอฟ และ บี.เอฟ. สกินเนอร์ เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นผลมาจากการเรียนรู้ผ่านสิ่งแวดล้อม และเน้นการศึกษาเฉพาะ พฤติกรรมที่สามารถสังเกตและวัดผลได้ เท่านั้น ทำให้เกิดการทดลองในห้องปฏิบัติการเพื่อศึกษาการเรียนรู้แบบมีเงื่อนไขต่าง ๆ

1.6.5 กลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) กลุ่มนี้มีแนวคิดสำคัญว่า "ส่วนรวมย่อมยิ่งใหญ่กว่าผลรวมของส่วนย่อย" โดยเชื่อว่ามนุษย์ไม่ได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ แยกส่วน แต่จะรับรู้ในภาพรวมหรือเป็นรูปแบบทั้งหมด แมกซ์ เวอร์ทไฮเมอร์ เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดนี้ ซึ่งนำไปสู่การทำความเข้าใจกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ว่าสมองจะจัดระเบียบข้อมูลที่ได้รับให้เป็นภาพรวมที่มีความหมายเสมอ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือภาพลวงตาต่าง ๆ ที่เราจะเห็นภาพรวมก่อนจะแยกแยะส่วนประกอบย่อย ๆ ได้

1.7 สาขาของจิตวิทยา

1.7.1 จิตวิทยาการทดลองและจิตวิทยาสรีระ มุ่งเน้นการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์เพื่อศึกษาพื้นฐานของกระบวนการทางจิต พฤติกรรม และ สรีรวิทยาของร่างกาย

1.7.2 จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของมนุษย์ในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ทารกจนถึงวัยสูงอายุ ทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เพื่อทำความเข้าใจว่าปัจจัยต่าง ๆ เช่น พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมมีผลต่อการพัฒนาอย่างไร

1.7.3 จิตวิทยาสังคม (Social Psychology) ศึกษาว่าความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคลได้รับอิทธิพลจากผู้อื่นอย่างไร รวมถึงการศึกษาเกี่ยวกับความเชื่อ ทศนคติ การโน้มน้าวใจ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในกลุ่ม

1.7.4 จิตวิทยาคลินิก (Clinical Psychology) มุ่งเน้นการวินิจฉัยและบำบัดปัญหาทางจิต พฤติกรรม และอารมณ์ที่รุนแรง เช่น ภาวะซึมเศร้า, โรควิตกกังวล หรือโรคจิตเภท นักจิตวิทยาคลินิกทำงานร่วมกับแพทย์และผู้เชี่ยวชาญอื่น ๆ เพื่อให้การบำบัดรักษาที่เหมาะสม

1.7.5 จิตวิทยาการศึกษา (Educational Psychology) ศึกษาหลักการทางจิตวิทยาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทของการศึกษาและการเรียนรู้ เช่น การออกแบบหลักสูตร การสอนที่มีประสิทธิภาพ การประเมินผลการเรียนรู้ และการทำความเข้าใจความแตกต่างระหว่างนักเรียนแต่ละคน

1.7.6 จิตวิทยาการให้คำปรึกษา (Counseling Psychology) คล้ายกับจิตวิทยาคลินิก แต่เน้นการช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาในชีวิตประจำวันที่ไม่รุนแรงมากนัก เช่น ปัญหาความสัมพันธ์, ความเครียดในการทำงาน, หรือการตัดสินใจในอาชีพ

1.7.7 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology) เป็นสาขาที่ครอบคลุมเนื้อหาพื้นฐานของจิตวิทยาโดยรวม เช่น ประวัติศาสตร์ แนวคิดหลัก และวิธีการวิจัยในแขนงต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานให้กับผู้ที่สนใจศึกษาจิตวิทยาในสาขาที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น

1.7.8 จิตวิทยาเปรียบเทียบ (Comparative Psychology) สาขานี้ศึกษาพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ (เช่น สัตว์) เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของมนุษย์ เพื่อทำความเข้าใจวิวัฒนาการและกลไกของพฤติกรรมที่ซับซ้อน

1.7.9 จิตวิทยาอุตสาหกรรม (Industrial Psychology) สาขานี้เป็นการประยุกต์ใช้หลักการทางจิตวิทยาในสถานที่ทำงาน เช่น การคัดเลือกบุคลากร, การพัฒนาพนักงาน, การเพิ่มแรงจูงใจในการทำงาน, และการปรับปรุงสภาพแวดล้อมการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

1.7.10 จิตวิทยาประยุกต์ (Applied Psychology) เป็นคำเรียกโดยรวมของสาขาจิตวิทยาที่นำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เช่น จิตวิทยาคลินิก, จิตวิทยาการศึกษา และจิตวิทยาอุตสาหกรรม ซึ่งแตกต่างจากจิตวิทยาบริสุทธิ์ (Pure Psychology) ที่เน้นการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่เท่านั้น

1.8 วิธีการศึกษาทางจิตวิทยา

1.8.1 1. การตรวจสอบตนเอง (Introspection) เป็นวิธีการที่เก่าแก่ที่สุดในจิตวิทยา โดยให้บุคคลพิจารณาและรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจของตนเอง เช่น ความคิด ความรู้สึก หรือความทรงจำที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งเร้าบางอย่าง วิธีนี้ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ภายใน แต่มีข้อจำกัดที่ข้อมูลไม่สามารถตรวจสอบได้จากบุคคลอื่น ทำให้ขาดความเป็นปรนัย

1.8.2 การสังเกต (Observation) นักจิตวิทยาใช้วิธีการสังเกตเพื่อเก็บข้อมูลพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มในสถานการณ์จริงตามธรรมชาติ วิธีนี้ให้ข้อมูลที่เป็นจริงและเป็นธรรมชาติ แต่ผู้ถูกสังเกตอาจแสดงพฤติกรรมที่ผิดไปจากปกติหากรู้ตัวว่าถูกสังเกต

1.8.3 การทดลอง (Experiment) เป็นการศึกษาหาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างตัวแปรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป นักวิจัยจะทำการควบคุมตัวแปรต่าง ๆ ในห้องปฏิบัติการเพื่อดูว่าการเปลี่ยนแปลงตัวแปรหนึ่งส่งผลต่ออีกตัวแปรหนึ่งอย่างไร วิธีนี้มีความน่าเชื่อถือทางวิทยาศาสตร์สูง แต่บางครั้งอาจไม่สามารถนำไปใช้กับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้

1.8.4 การสำรวจ (Survey) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่โดยใช้แบบสอบถามหรือแบบสำรวจเพื่อทำความเข้าใจความคิดเห็น ทศนคติ หรือความเชื่อของคนจำนวนมาก วิธีนี้สะดวก รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย แต่ข้อมูลที่ได้อาจไม่ลึกซึ้ง และอาจมีความคลาดเคลื่อนหากผู้ตอบไม่ให้ข้อมูลที่แท้จริง

1.8.5 วิธีคลินิก (Clinical Method) เป็นการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคลที่มีปัญหาทางอารมณ์หรือจิตใจ โดยนักจิตวิทยาคลินิกจะใช้เครื่องมือวินิจฉัยและสัมภาษณ์เพื่อทำความเข้าใจสาเหตุของปัญหาและให้การบำบัดรักษา วิธีนี้เน้นการนำไปใช้จริงเพื่อช่วยเหลือบุคคล และให้ข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุม

1.8.6 การศึกษาชีวประวัติของบุคคล (Case Study) เป็นการศึกษาบุคคลใดบุคคลหนึ่งอย่างละเอียดและลึกซึ้ง เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมที่ซับซ้อนหรือหายาก เช่น กรณีของผู้ที่มีความสามารถพิเศษ หรือผู้ที่มีความผิดปกติทางจิตที่เกิดขึ้นไม่บ่อยนัก วิธีนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกที่ไม่อาจหาได้จากวิธีอื่น ๆ แต่มีข้อจำกัดในการสรุปผลเพื่อนำไปใช้กับบุคคลอื่น ๆ เนื่องจากแต่ละกรณีมีปัจจัยเฉพาะที่แตกต่างกัน

1.8.7 การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการพูดคุยเพื่อเก็บข้อมูลโดยตรงจากบุคคลเพื่อทำความเข้าใจความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของเขาย่างลึกซึ้ง การสัมภาษณ์อาจมีโครงสร้างที่กำหนดไว้ล่วงหน้าหรือไม่ก็ได้ ข้อดีคือสามารถปรับเปลี่ยนคำถามให้เข้ากับสถานการณ์ได้ แต่ต้องอาศัยทักษะในการสื่อสารของนักวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

1.9 จิตวิทยาการศึกษา

จิตวิทยาการศึกษา (Educational Psychology) คือสาขาของจิตวิทยาที่ประยุกต์ใช้หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาเพื่อทำความเข้าใจและพัฒนาการเรียนรู้และการสอนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนตั้งแต่การคิด, การรับรู้, ความจำ, แรงจูงใจ, รวมถึงปัจจัยทางสังคมและอารมณ์ที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้

1.9.1 ความสำคัญของจิตวิทยาการศึกษาต่ออาชีพครู

1.9.1.1 ช่วยให้ครูเข้าใจนักเรียนแต่ละคนอย่างแท้จริง: ครูจะเข้าใจถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย, สติปัญญา, อารมณ์, และสังคมในแต่ละช่วงวัยของนักเรียน ทำให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการและตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันของนักเรียนแต่ละคน

1.9.1.2 ช่วยให้ครูรู้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ: ความรู้ด้านจิตวิทยาช่วยให้ครูเลือกและประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม เช่น การใช้การเสริมแรง (Reinforcement) เพื่อกระตุ้นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ หรือการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคม

1.9.1.3 ช่วยให้ครูสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้: ครูจะเข้าใจถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจของนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นแรงจูงใจภายใน (เช่น ความสนใจและความพึงพอใจ) หรือแรงจูงใจภายนอก (เช่น รางวัลหรือคำชม) ทำให้สามารถสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

1.9.1.4 ช่วยให้ครูวินิจฉัยและแก้ปัญหาพฤติกรรมของนักเรียน: ความรู้ด้านจิตวิทยาการศึกษาช่วยให้ครูวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนได้ เช่น การขาดสมาธิ, ความก้าวร้าว หรือความวิตกกังวล และสามารถให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือที่เหมาะสมได้อย่างตรงจุด

1.9.2 หน้าที่ของครูในมุมมองจิตวิทยาการศึกษา

1.9.2.1 เป็นผู้จัดการการเรียนรู้ (Learning Manager): ครูต้องออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ รวมถึงการเลือกวิธีการสอน, สื่อ, และกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

1.9.2.2 เป็นนักจิตวิทยาภาคปฏิบัติ (Practitioner of Psychology): ครูต้องนำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ในห้องเรียนทุกวัน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน, การเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของนักเรียน, หรือการรับมือกับพฤติกรรมที่ทำลาย

1.9.2.3 เป็นที่ปรึกษา (Counselor): ครูมีบทบาทในการให้คำปรึกษาเบื้องต้นแก่นักเรียนเมื่อมีปัญหาทางอารมณ์หรือสังคม โดยเป็นที่พึ่งพาและให้คำแนะนำที่เหมาะสมแก่นักเรียน

1.9.2.4

1.9.2.5 เป็นนักวิจัย (Researcher): ครูต้องประเมินผลการสอนของตนเองและหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้นอยู่เสมอ โดยอาศัยการสังเกตและวิเคราะห์พฤติกรรมของนักเรียนเพื่อพัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.9.2.6 เป็นผู้สร้างแรงจูงใจ (Motivator): ครูมีหน้าที่สำคัญในการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และช่วยให้นักเรียนค้นพบความสนใจของตนเอง เพื่อให้พวกเขามีแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 2

พัฒนาการมนุษย์

2.1 ความหมายของพัฒนาการ

พัฒนาการ (Development) หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในตัวบุคคล ซึ่งครอบคลุมทุกด้าน ทั้งทางด้าน ร่างกาย จิตใจและอารมณ์ และ สังคม โดยการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นผลมาจากอิทธิพลของทั้งปัจจัยทาง พันธุกรรม และ สิ่งแวดล้อม ที่ทำงานร่วมกัน

2.2 พัฒนาการของบุคคล

พัฒนาการของบุคคล (Development) เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในด้านต่าง ๆ ของสิ่งมีชีวิต ตั้งแต่การปฏิสนธิจนถึงวัยชราและการตาย การเปลี่ยนแปลงนี้รวมถึง 4 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยทุกด้านมีความสัมพันธ์และดำเนินไปพร้อมกันอย่างเป็นระเบียบแบบแผน ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ละด้านมีการอธิบายดังนี้

2.2.1 ด้านร่างกาย (Physical): หมายถึง ความเจริญเติบโตทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย พัฒนาการด้านนี้เริ่มต้นตั้งแต่การปฏิสนธิจนถึงวัยชราและการเสียชีวิต โดยเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด ตัวอย่าง

2.2.1.1 วัยเด็กแรกเกิดถึงวัยเด็กตอนต้น เด็กจะเริ่มบังคับการเคลื่อนไหวได้มากขึ้น เช่น การนั่ง การนอน การยืน และการเดิน

2.2.1.2 วัยอนุบาล (อายุ 2-6 ปี) เด็กจะสูงขึ้นเฉลี่ยปีละ 3 นิ้ว และน้ำหนักเพิ่ม 3-5 ปอนด์ต่อปี ฟันน้ำนมจะเริ่มหลุดและฟันแท้ขึ้นมาแทนที่ ซึ่งช่วยให้การพูดดีขึ้น เด็กสามารถใช้มือทำกิจกรรมต่างๆ ได้คล่องแคล่วขึ้น เช่น ป้อนอาหารเอง แต่งตัว หวีผม อาบน้ำ หรือใช้ค้อนตอกตะปูได้ รวมถึงการใช้ช้อนได้คล่องขึ้น เช่น กระโดด วิ่ง ปีนป่าย หรือถีบจักรยานสามล้อ

2.2.1.3 วัยรุ่น จะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการผลิตฮอร์โมนเพื่อช่วยในการเจริญเติบโตและเตรียมพร้อมเรื่องทางเพศ เด็กหญิงจะมีสโปกขยายออก ทรวงอกเพิ่มขึ้น และมีประจำเดือน ส่วนเด็กชายกล้ามเนื้อจะใหญ่และกว้างขึ้น

2.2.1.4 วัยอุดมศึกษา ร่างกายส่วนใหญ่จะพัฒนาเต็มที่ กล้ามเนื้อต่างๆ ทำงานได้มีประสิทธิภาพสูงสุด

2.2.2 ด้านอารมณ์ (Emotional): หมายถึง ความเจริญเติบโตที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการควบคุมอารมณ์ อารมณ์จะพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยชรา และจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลตามประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่ได้รับ ตัวอย่าง

2.2.2.1 วัยเด็กตอนต้น (อนุบาล) เด็กอาจเจ้าอารมณ์ โมโหร้าย อิจฉาริษยา ความโกรธ อาจเกิดจากการขัดแย้งในการเล่น หรือถูกขัดขวางกิจกรรม แสดงออกด้วยการร้องกรี๊ด กระแทกเท้า หรือขว้างสิ่งของ ความกลัว ในวัยนี้จะมากขึ้น กลัวสิ่งไม่มีเหตุผลมากกว่ามีเหตุผล และแสดงออกด้วยการวิ่งหนีหรือหลบซ่อน ความอิจฉาริษยา มักเกิดเมื่อเด็กมีน้องใหม่ อาจแสดงออกด้วยการตีน้องหรือย้อนกลับไปทำพฤติกรรมแบบเด็กเล็ก เช่น ดุนิ้ว แต่ในวัยนี้ก็มีความ อายากรู้อยากเห็น ทุกสิ่งรอบตัว และมีความ ร่าเริง สนุกสนาน แสดงออกด้วยการยิ้ม หัวเราะ หรือกอดรัด และมีความ รัก ทั้งต่อบุคคล สัตว์ หรือสิ่งของ

2.2.2.2 วัยรุ่น มีความกังวลเรื่องสุขภาพ ครอบครัวยุ วัยรุ่นมีความวิตกกังวลในการเรียน และกลัวเสียหน้าในหมู่เพื่อน

2.2.2.3 วัยอุดมศึกษา อารมณ์จะผสมปนเปกันทั้งความกลัว กังวลใจ โกรธ อิจฉาริษยา ไปจนถึงความพอใจ ร่าเริง รัก และอายากรู้อยากเห็น บุคคลจะอยู่ในช่วงเรียนรู้เพื่อควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเอง

2.2.3 ด้านสังคม (Social): หมายถึง ความเจริญเติบโตที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับบุคคลอื่น รวมถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในสังคม มนุษย์แต่ละคนมีพฤติกรรมทางสังคมที่แตกต่างกัน เพราะมาจากครอบครัวและสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน การปรับตัวจะเริ่มตั้งแต่ความสัมพันธ์ในครอบครัวไปจนถึงโรงเรียนและสังคมภายนอก ตัวอย่าง

2.2.3.1 วัยทารกและเด็กตอนต้น จะมีการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) และมีวงสังคมที่แคบ เด็กจะเริ่มเบื่อหน่ายผู้ใหญ่ และพยายามเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน เริ่มเล่นเป็นกลุ่มในช่วงอายุ 3-6 ปี พฤติกรรมการเลียนแบบจากบุคคลใกล้ชิดก็เป็นสิ่งสำคัญ การทะเลาะวิวาทเกิดขึ้นบ่อย โดยเฉพาะช่วง 3 ขวบ แต่ก็ เป็นวิธีที่สอนให้เด็กรู้จักปรับตัวในสังคม

2.2.3.2 วัยประถมศึกษา เด็กจะมีความสัมพันธ์กับบุคคลหลากหลายมากขึ้นในโรงเรียน เริ่มเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เพื่อนยอมรับ ยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และชอบเล่นเป็นทีมหรือกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์มากขึ้น

2.2.3.3 วัยรุ่น เด็กหญิงและชายจะเล่นด้วยกันน้อยลง แต่เริ่มสนใจกันและกัน มีความสัมพันธ์ระหว่างเพศเกิดขึ้น วัยนี้จะให้ความสำคัญกับการรวมกลุ่ม และต้องการให้กลุ่มยอมรับ เด็กชายอาจคบกันเป็นแก๊ง ชอบกิจกรรมผจญภัยหรือขัดขืนคำห้ามของผู้ใหญ่

2.2.4 ด้านสติปัญญา (Intellectual): หมายถึง ความเจริญเติบโตที่เกี่ยวข้องกับความคิดของบุคคล ทั้งในด้านการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น และการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ สติปัญญาเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์และแตกต่างจากมนุษย์ด้วยกันเอง ตัวอย่าง

2.2.4.1 วัยแรกเกิดถึงวัยพูดได้ เป็นขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมโดยการรับรู้และการเคลื่อนไหว เริ่มสร้างสัญลักษณ์ของวัตถุ

2.2.4.2 วัยเด็กตอนต้น (2-7 ปี) เป็นขั้นที่เริ่มเข้าใจสัญลักษณ์แทนวัตถุจริง คิดจากการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจมีจินตนาการบ้าง แต่ยังคิดไม่ลึกซึ้งนัก เด็กเริ่มจำศัพท์และใช้ภาษาได้กว้างขวางขึ้น แม้บางคนอาจมีปัญหาพูดไม่ชัดหรือพูดติดอ่าง

2.2.4.3 วัยประถมศึกษา (7-11 ปี) เป็นขั้นปฏิบัติการทางความคิดโดยใช้วัตถุหรือสิ่งที่มีตัวตน เด็กเข้าใจความคงที่ของปริมาณ ขนาด น้ำหนัก และสามารถเปรียบเทียบปริมาณน้ำในภาชนะที่ต่างกันได้อย่างถูกต้อง มีจินตนาการและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

2.2.4.4 วัยรุ่น (12 ปีขึ้นไป) เป็นขั้นปฏิบัติการทางความคิดนามธรรม เด็กมีอิสระทางความคิด ใช้เหตุผลได้ดี คิดแบบอนุมาน ตั้งสมมติฐานและพิสูจน์ได้ พัฒนาการทางสมองจะเจริญถึงขีดสูงสุด มีความจำและสมาธิดีขึ้น รวมถึงมีจินตนาการมากขึ้น (เช่น การฝันกลางวัน)

2.2.4.5 วัยอุดมศึกษา ความเจริญทางสมองสมบูรณ์ถึงขั้นวุฒิภาวะ (Mental maturity) สนใจความรู้อย่างใหม่ ๆ และเริ่มคำนึงถึงปรัชญาชีวิต เช่น ศีลธรรม จริยธรรม ศาสนา การเมือง รวมถึงเรื่องอาชีพและความก้าวหน้าในอนาคต

2.3 หลักการพัฒนาการของมนุษย์

2.3.1 การพัฒนาการจะเกิดขึ้นจากส่วนรวมไปหาส่วนย่อย เช่น เด็กจะเคลื่อนไหวแขนทั้งสองข้างอย่างไรทิศทางก่อนที่จะสามารถหยิบจับสิ่งของด้วยมือข้างใดข้างหนึ่ง.

2.3.2 พัฒนาการจะดำเนินไปพร้อมกันทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ กาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และทุกด้านต้องมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน.

2.3.3 พัฒนาการโดยปกติจะผ่านไปตามลำดับขั้นด้วยอัตราที่ไม่เท่ากัน บางคนเจริญเติบโตเร็วในขั้นหนึ่ง แต่บางคนก็ช้ากว่า.

2.3.4 การพัฒนาการมีลักษณะต่อเนื่องกัน ไม่ได้เกิดขึ้นในทันทีทันใด แต่ต้องอาศัยเวลาในการพัฒนา.

2.3.5 ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมีอัตราการพัฒนาการที่แตกต่างกัน เช่น สมองจะเจริญเติบโตเร็วในช่วงอายุ 6-8 ปี ส่วนร่างกายจะเต็มที่ในวัยรุ่น และสติปัญญาจะสูงสุดเมื่ออายุ 16-18 ปี.

2.3.6 พัฒนาการสามารถคาดการณ์ได้ แม้จะไม่สามารถวัดอัตราการพัฒนาการได้อย่างแม่นยำ แต่พัฒนาการในระยะแรกสามารถบ่งชี้แนวโน้มในระยะต่อไปได้

2.3.7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์

2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์

2.4.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของเพียเจต์ (Piaget): แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาเป็น 4 ขั้น (ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว, ขั้นเกิดสัจกับและความคิดแบบใช้การหยั่งรู้, ขั้นปฏิบัติการทางความคิดโดยใช้วัตถุหรือสิ่งที่มีตัวตน, ขั้นปฏิบัติการทางความคิดนามธรรม) และพัฒนาการทางสังคม 3 ระยะ (ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง, พยายามเข้าสังคม, ยึดกลุ่มเป็นศูนย์กลาง) รวมถึงพัฒนาการทางจริยธรรม

2.4.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดของบรูเนอร์ (Bruner): แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิดเป็น 3 ขั้น (ขั้นการกระทำ, ขั้นจินตนาการ, ขั้นสัญลักษณ์) โดยเน้นว่าสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมและภาษาเป็นสิ่งสำคัญในการเร่งความเจริญงอกงามทางสติปัญญา

2.4.3 ทฤษฎีพัฒนาการของ فروยด์ (Freud): เชื่อว่าจิตมีลักษณะเป็นพลังงานเรียกว่าพลังจิต ซึ่งควบคุมกิจกรรมของร่างกายทั้งหมด และแบ่งพัฒนาการทางความคิดของบุคคลออกเป็น 3 ระดับกว้าง ๆ โดยมีจิตได้สำนึกเป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรมส่วนใหญ่. เขายังกล่าวถึงความปรารถนาทางเพศเป็นมูลเหตุจูงใจ และขั้นพัฒนาการทางเพศ เช่น ขั้น Oral stage

2.4.4 ทฤษฎีพัฒนาการของอีริกสัน (Erikson): เน้นพัฒนาการทางจิตสังคม แบ่งเป็น 8 ขั้น แต่ละขั้นมีความขัดแย้งที่ต้องแก้ไขเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ (เช่น ขั้นสร้างความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง - ความไม่มั่นใจในตนเอง)

2.4.5 ทฤษฎีพัฒนาการของโคลเบอร์ก (Kohlberg): แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมเป็น 3 ระดับ (ระดับก่อนกฎเกณฑ์, ระดับตามกฎเกณฑ์, ระดับเหนือกฎเกณฑ์)

2.5 คุณลักษณะของผู้เรียนในวัยต่าง ๆ

2.5.1 ระดับอนุบาลศึกษา (วัยเด็กตอนต้น/ก่อนเข้าโรงเรียน) (อายุ 2-6 ปี): มีความสามารถในการช่วยเหลือตนเองได้ดีขึ้น, เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับสังคม, อัตรากาเริญเติบโตทางร่างกายเพิ่มขึ้น (ส่วนสูง, น้ำหนัก), พัฒนาการทางภาษา (พูดไม่ชัด, พูดติดอ่าง), อารมณ์หลากหลาย (โกรธ, กลัว, อิจฉาริษยา, อยากรู้ อยากเห็น, ร่าเริง, รัก), เริ่มเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกันเป็นกลุ่ม.

2.5.2 • ระดับประถมศึกษา (วัยเด็กตอนกลาง) (อายุ 6-10 ปี): มีความพร้อมและสนใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น, ปรับตัวเข้ากับสังคมนอกบ้าน (โรงเรียน), เข้าใจภาษาที่ผู้อื่นพูดและใช้คำใหม่ได้มากขึ้น, พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคมเติบโตขึ้น, มีพลังงานมาก ชอบกิจกรรม, ต้องการความรัก ความอบอุ่น ความมั่นคงปลอดภัย, เริ่มเรียนรู้การควบคุมอารมณ์, เล่นรวมกลุ่มกับเพื่อนแต่ยังต่างคนต่างเล่น, พัฒนาการทางสติปัญญาดีขึ้น มีจินตนาการและคิดสร้างสรรค์.

2.5.3 • ระดับมัธยมศึกษา (วัยรุ่น) (อายุ 10-18 ปี): ร่างกายยังคงสูงขึ้นและน้ำหนักเพิ่มขึ้น (เข้าสู่วัยหนุ่มสาว), แสดงวุฒิภาวะทางเพศ (เด็กหญิงสละโปกขยาย ทรวงอกเพิ่ม มีระดู; เด็กชายกล้ามเนื้อใหญ่ขึ้น), ชอบการผจญภัย, มีความกังวลเรื่องสุขภาพ ครอบครัว การเรียน และการเสียหน้า, ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน, พัฒนาการทางสมองเจริญอย่างรวดเร็ว (ความจำ, สมาธิ, จินตนาการ, เหตุผล, ความคิดนามธรรม).

2.5.4 • ระดับอุดมศึกษา (อายุ 17-25 ปี): ร่างกายพัฒนาเต็มที่, ควบคุมและใช้อวัยวะต่าง ๆ ได้คล่องแคล่ว, มีความวิตกกังวลด้านประสาทและสังคม, มีอารมณ์หลากหลาย (น่าพึงประสงค์และไม่ น่าพึงประสงค์), ความเจริญทางด้านสมองสมบูรณ์ถึงขั้นวุฒิภาวะ, สนใจความรู้ใหม่ ๆ, คำนึงถึงปรัชญาชีวิต ศีลธรรม จริยธรรม ศาสนา การเมือง ความรัก ความสำเร็จ ความปลอดภัย และอาชีพในอนาคต

2.6 พัฒนาการของมนุษย์ในวัยต่าง ๆ

2.6.1 1. วัยก่อนคลอด (Prenatal stage)

2.6.1.1 ช่วงอายุ ตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิจนถึงระยะคลอด หรือประมาณ 280 วันในครรภ์

2.6.1.2 ลักษณะ เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาการของมนุษย์ การศึกษาช่วงนี้จะรวมถึงผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เช่น การกินยา การได้รับบาดเจ็บ การขาดอาหาร หรือโรคภัยต่าง ๆ ของมารดาขณะตั้งครรภ์ ซึ่งอาจมีผลต่อพัฒนาการของเด็กได้

2.6.2 วัยทารก

2.6.2.1 ช่วงอายุ ตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 2 ปี

2.6.2.2 ลักษณะ ในช่วง 1-2 ปีแรก เด็กยังพึ่งตนเองไม่ได้ และจะได้รับความสุขจากการกิน การดูด การกอด หากได้รับการเลี้ยงดูที่เหมาะสม จะช่วยให้เด็กเติบโตตามพัฒนาการได้ดี การร้องของทารกเป็นการแสดงออกถึงความต้องการความช่วยเหลือ และการตอบสนองที่ทันท่วงทีมีความสำคัญต่อพัฒนาการบุคลิกภาพ

2.6.3 วัยเด็กตอนต้น (ระดับอนุบาล)

2.6.3.1 ช่วงอายุ: 2 - 5 ปี แหล่งข้อมูลยังระบุว่าผู้เรียนระดับอนุบาลศึกษาเป็นวัยเด็กตอนต้น หรือวัยเด็กก่อนเข้าโรงเรียน มีอายุระหว่าง 2-6 ปี

2.6.3.2 ลักษณะสำคัญ:

ก) ด้านร่างกาย เด็กหญิงและเด็กชายจะมีอัตราการเติบโตทางความสูงเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยปีละประมาณ 3 นิ้ว และน้ำหนักเพิ่มขึ้น 3-5 ปอนด์ สัดส่วนใบหน้าเล็กลง ออกกว้างขึ้น เอวชัดเจนขึ้น ฟันน้ำนมเริ่มหลุดและฟันแท้ขึ้นมาแทนที่ เด็กสามารถใช้มือทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้คล่องแคล่ว เช่น ป้อนอาหาร แต่งตัว ใช้ค้อนตอกตะปู ปั้นดินน้ำมัน และใช้ช้อนได้อย่างคล่องแคล่วในการกระโดด วิ่ง ปีนป่าย

ข) ด้านสติปัญญา เด็กจะมีความสามารถในการสื่อสารและเข้าใจภาษาเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว สามารถจำคำศัพท์ได้มากขึ้นและใช้ภาษาได้กว้างขวางขึ้น โดยแรกเริ่มจะใช้ประโยคสั้น ๆ และยาวขึ้นเมื่ออายุประมาณ 4 ขวบ อาจมีปัญหาคัดลอกคำพูดหรือพูดติดอ่างในช่วงแรก ซึ่งพ่อแม่ควรให้โอกาสเด็กฝึกพูดและไม่วิตกกังวลมากเกินไป วัยนี้เป็น วัยเจ้าปัญหา (Questioning age) เพราะเด็กจะตั้งคำถามมากมายตั้งแต่ 2-6 ปี หากได้รับคำอธิบายที่เพียงพอจะพอใจ แต่หากไม่ได้รับจะทำให้ความอยากรู้อยากเห็นลดลง

ค) ด้านอารมณ์ วัยนี้มักแสดงออกถึงความอยากรู้อยากเห็นในทุกสิ่ง และเป็นช่วงเวลาของการเกิดปัญหา เช่น ไม่เชื่อฟัง งอแง เจ้าอารมณ์ หวาดกลัว ริษยา และต่อต้านความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ อาจแสดงอาการโกรธแบบลงมือลงเท้า เช่น ร้องไห้ กรีดร้อง ทบตี ความอิจฉาริษยาอาจเกิดขึ้นเมื่อเด็กมีน้องใหม่หรืออยู่ในช่วง 2-5 ปี

ง) ด้านสังคม เด็กวัยนี้อาจแสดงความรู้สึกอึดรัง ไม่โต้ตอบ หรือทำตรงข้ามกับสิ่งที่ต้องการให้ทำ มีพฤติกรรมก้าวร้าวเมื่อคับข้องใจ และมีการทะเลาะวิวาทกับเพื่อนบ่อยครั้งเนื่องจากขาดประสบการณ์ในการเล่นร่วมกัน

2.6.4 วัยเด็กตอนกลาง (ระดับประถมศึกษา)

2.6.4.1 ช่วงอายุ 5 - 12 ปี แหล่งข้อมูลยังระบุว่าเด็กเมื่ออายุครบ 6 ปีขึ้นไปอัตราการเจริญเติบโตจะลดลง และช่วงที่ร่างกายเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างช้า ๆ

2.6.4.2 ลักษณะสำคัญ

ก) ด้านร่างกาย ร่างกายจะขยายทางส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้าง แขนขา ยาวออก กล้ามเนื้อทำงานประสานกันได้ดีขึ้น รูปร่างเปลี่ยนแปลงเข้าลักษณะผู้ใหญ่มากขึ้น อวัยวะ ภายในและระบบหมุนเวียนโลหิตเติบโตเต็มที่ ยกเว้นหัวใจ และฟันแท้ขึ้นแทนที่ฟันน้ำนม สมอหนัก เกือบเต็มที่

ข) ด้านสังคม มีพัฒนาการทางสังคมดีขึ้น ให้ความร่วมมือกับหมู่คณะดีขึ้น ชอบเลียนแบบกัน และทำอะไรเหมือน ๆ กัน

ค) ด้านสติปัญญา มีความสามารถในการทำกิจกรรมทางสมองให้บรรลุผล ตามเป้าหมาย มีเชาวน์ปัญญาสูง สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ และวางโครงการงานต่าง ๆ ได้ดี การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากการอ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์และโทรทัศน์ ช่วยให้เด็กพึ่งตนเองได้มาก ขึ้น มีจินตนาการสูงขึ้น และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2.6.5 วัยรุ่น (ระดับมัธยมศึกษา)

2.6.5.1 ช่วงอายุ 12 - 20 ปี แบ่งเป็นมัธยมศึกษาตอนต้น (อายุประมาณ 10-14 ปี) และมัธยมศึกษาตอนปลาย (อายุประมาณ 14-18 ปี)

2.6.5.2 ลักษณะสำคัญ

ก) ด้านร่างกาย แสดงวุฒิภาวะทางเพศ เด็กหญิงสะโพกและทรวงอก ขยาย มีขนขึ้นที่อวัยวะเพศ และมีระดู เด็กชายกล้ามเนื้อใหญ่ขึ้น เสียงห้าวขึ้น และมีน้ำอสุจิ เคลื่อนไหวในเวลามองหลับ ความสูงและน้ำหนักจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเด็กชายสูงเพิ่ม 6-8 ซม./ปี น้ำหนักเพิ่ม 5-6 กก./ปี เด็กหญิงสูงเพิ่ม 5-6 ซม./ปี น้ำหนักเพิ่ม 4-5 กก./ปี กล้ามเนื้อมี น้ำหนักประมาณ 40% ของน้ำหนักตัว เด็กชายจะมีกล้ามเนื้อใหญ่และแข็งแรงกว่าเด็กหญิง วัยนี้มี สุขภาพดีที่สุด ชอบกีฬาและการผจญภัย

ข) ด้านอารมณ์ มีความกังวลเรื่องสุขภาพและครอบครัว กลัวความผิดหวัง ในการเรียนและเสียหน้าในหมู่เพื่อนฝูง มีความต้องการมากขึ้น เช่น ต้องการเล่นกีฬา อาหารที่มี คุณค่า การพักผ่อน การแนะนำให้เข้าใจสภาวะทางเพศ การยอมรับในความสามารถ การเข้ากลุ่ม ความรัก ความอบอุ่น และอิสระในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์

ค) ด้านสังคม เด็กหญิงและเด็กชายจะเล่นด้วยกันน้อยลง แต่มีความสนใจ ซึ่งกันและกัน มีความสัมพันธ์ระหว่างเพศเกิดขึ้น มีความรักกลุ่มและต้องการให้กลุ่มยอมรับ

ง) ด้านสติปัญญา ความจำและสมาธิดีขึ้น มีความคิดและจินตนาการ กว้างไกลขึ้น สามารถใช้เหตุผลและคำพูดที่เป็นนามธรรมได้ดี

2.6.6 วัยผู้ใหญ่ตอนต้น: 20 - 40 ปี แหล่งข้อมูลระบุว่าผู้เรียนระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงอายุ 17-18 ถึง 21-25 ปี ซึ่งยังคงอยู่ระหว่างวัยรุ่นตอนปลายและวัยผู้ใหญ่ตอนต้น เป็นระยะที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกายและการทำงานของอวัยวะทุกส่วนมีประสิทธิภาพสูงสุด

2.6.7 วัยกลางคน: 40 - 60 ปี

2.6.7.1 ลักษณะสำคัญ (วัยผู้ใหญ่ตอนต้น/อุดมศึกษา):

ก) ด้านร่างกาย: เป็นวัยที่มีความสมบูรณ์ทางร่างกายสูงสุด

ข) ด้านอารมณ์: มีความวิตกกังวลด้านประสาทจากการรู้สึกไม่เท่าเทียมกับผู้อื่น (อาจเกิดกลไกการปรับตัวเช่น การฝึกกลางวัน) มีความกังวลด้านสังคม เช่น เรื่องหน้าตา การแต่งกาย ทรัพย์สิน วัยนี้มีทั้งอารมณ์ที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ปะปนกัน และเป็นช่วงที่กำลังเรียนรู้เพื่อควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเอง

ค) ด้านสติปัญญา: สมองเจริญถึงขั้นวุฒิภาวะ (Mental maturity) สนใจความรู้แปลกใหม่ตามความถนัด คำนึงถึงปรัชญาชีวิต เช่น ศีลธรรม จริยธรรม ศาสนา การเมือง ความรัก ความสำเร็จ ความปลอดภัย และที่สำคัญที่สุดคืออาชีพและความก้าวหน้าในอนาคต

2.6.8 วัยสูงอายุ / วัยชรา

2.6.8.1 ช่วงอายุ: 60 ปี เป็นต้นไป

2.6.8.2 ลักษณะ: เป็นวัยที่ต้องการความมั่นคงสมบูรณ์ในชีวิต หากประสบความสำเร็จจะภาคภูมิใจ แต่หากผิดหวังจะรู้สึกถึงความล้มเหลวในชีวิตและสิ้นหวัง

บทที่ 3

ความแตกต่างระหว่างบุคคล

3.1 ความแตกต่างระหว่างบุคคล

ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) คือลักษณะเฉพาะที่ทำให้มนุษย์แต่ละคนไม่เหมือนกัน ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3.2 ปัจจัยที่มีผลต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล

3.2.1 พันธุกรรม (Heredity) หมายถึง การถ่ายทอดลักษณะต่างๆ จากบรรพบุรุษไปสู่รุ่นลูกหลาน โดยผ่านกระบวนการทางชีววิทยา ซึ่งลักษณะเหล่านี้กำหนดโดยสารพันธุกรรมที่เรียกว่า ยีนส์ (genes) ที่อยู่ใน โครโมโซม (Chromosome)

3.2.1.1 โครโมโซม (Chromosome) เป็นโครงสร้างคล้ายเส้นด้ายเล็กๆ ที่อยู่ในนิวเคลียสของเซลล์ทุกเซลล์และจับกันเป็นคู่ สิ่งมีชีวิตแต่ละชนิดมีจำนวนโครโมโซมไม่เท่ากัน ในมนุษย์มีโครโมโซม 23 คู่ (รวม 46 เส้น) ในทุกเซลล์ ยกเว้นเซลล์สืบพันธุ์

3.2.1.2 •ยีนส์ (Genes) เป็นหน่วยพื้นฐานของการถ่ายทอดทางพันธุกรรมที่อยู่ในโครโมโซม แต่ละยีนส์ประกอบด้วยสารพันธุกรรมที่เรียกว่า ดีเอ็นเอ (DNA = deoxyribonucleic acid) ยีนส์นี้ทำหน้าที่ควบคุมและถ่ายทอดลักษณะต่างๆ ไปสู่ลูกหลาน ซึ่งสามารถสังเกตเห็นได้ง่าย เช่น รูปร่างหน้าตา

3.2.2 สิ่งแวดล้อม หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวเรา เป็นสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวที่มีผลต่อความแตกต่างของมนุษย์ สิ่งแวดล้อมมีทั้งสภาพที่ดีและไม่ดี กล่าวคือเป็นได้ทั้งคุณและโทษต่อบุคคล สิ่งแวดล้อมยังหมายถึงสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตรอบตัวเรา เช่น สภาพดินฟ้าอากาศ พลังงาน มนุษย์ สัตว์ พืช สิ่งของวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ สิ่งแวดล้อมเป็นปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมแต่ละบุคคลที่มาปฏิสัมพันธ์ด้วย

3.2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล สิ่งแวดล้อมเป็นหนึ่งในสององค์ประกอบหลักที่ทำให้บุคคลมีความแตกต่างกัน โดยอีกหนึ่งปัจจัยคือ พันธุกรรม (Heredity) สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อความแตกต่างของอินทรีย์นอกเหนือไปจากอิทธิพลของพันธุกรรม ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ สภาพภูมิศาสตร์, ระบบสังคม, สถานภาพและบทบาท, การอบรมเลี้ยงดู, ฐานะทางเศรษฐกิจ, อาหารการกิน, การศึกษาเล่าเรียน, ประสบการณ์เฉพาะบุคคล, อุบัติเหตุ, ระดับสติปัญญา, ความสามารถพิเศษ, ความถนัด และเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล

3.2.4 ประเภทของสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อบุคคล สิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อบุคคลสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่

3.2.4.1 สิ่งแวดล้อมก่อนคลอด หมายถึง สภาพแวดล้อมภายในครรภ์มารดาที่มีผลต่อการพัฒนาการของทารก ซึ่งรวมถึงปัจจัยต่าง ๆ เช่น อายุของมารดา อาหารที่มารดาบริโภค ปริมาณออกซิเจนที่ทารกได้รับ ภาวะทางอารมณ์ของมารดา การติดเชื้อ การใช้ยาหรือสารเสพติด การได้รับรังสีเอ็กซ์เรย์หรือเรเดียม อุบัติเหตุที่เกิดขึ้นกับมารดา สุขภาพกายและสุขภาพจิตของมารดา รวมถึงสารพิษที่อาจเข้าสู่ร่างกายมารดาได้ หากมารดาได้รับสารอาหารไม่เพียงพอ อาจส่งผลให้เด็กคลอดก่อนกำหนด หรือเป็นโรคขาดอาหาร เลือดผิดปกติได้ นอกจากนี้ อารมณ์เครียดของมารดาอาจทำให้ต่อมอะดรีนัลผลิตฮอร์โมนผ่านสายรกเข้าสู่เด็ก ซึ่งอาจทำให้เด็กมีอาการโรคประสาท หรือความกระตือรือร้นทางใจอย่างรุนแรงอาจทำให้เด็กพิการทางร่างกาย เช่น ขาดนิ้ว แขนด้วน ปากแหว่ง เพดานโหว่ เป็นใบ้ หรือหูหนวกได้

3.2.4.2 สิ่งแวดล้อมขณะคลอด คือ ปัจจัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการคลอด ซึ่งอาจมีผลต่อทารกได้แก่ การคลอดที่ช้าหรือเร็วกว่าปกติ สภาวะที่ต้องใช้อุปกรณ์ช่วยในการคลอด การติดเชื้อ และการขาดออกซิเจน (นานกว่า 8 นาที) ซึ่งอาจทำให้เด็กปัญญาอ่อนได้

3.2.4.3 สิ่งแวดล้อมหลังคลอด เป็นสิ่งแวดล้อมทั้งหมดที่บุคคลเผชิญหลังจากคลอดออกมาแล้ว ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาการทางบุคลิกภาพและพฤติกรรมของเด็ก ปัจจัยเหล่านี้รวมถึง ภาวะโภชนาการที่เหมาะสม การเอาใจใส่ดูแลจากพ่อแม่ วิธีการอบรมเลี้ยงดู ลำดับการเกิด การศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว และสื่อมวลชน สิ่งแวดล้อมหลังคลอดยัง

3.3 เชาวนปัญญา

เชาวนปัญญา (Intelligence) เป็นแนวคิดที่สำคัญและซับซ้อน ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์และความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยทั่วไป ผู้คนมักเชื่อว่าบุคคลที่มีเชาวนปัญญาสูงจะประสบความสำเร็จในการศึกษา การประกอบอาชีพ และการปรับตัวในสังคม แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่ได้เป็นเช่นนั้นเสมอไป เชาวนปัญญาเป็นนามธรรมและมีความซับซ้อนที่ต้องใช้เวลาในการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

3.3.1 ลักษณะความแตกต่างระหว่างบุคคลสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้านหลักๆ ดังนี้

3.3.1.1 ด้านร่างกาย (Physical)

ก) ลักษณะที่สามารถมองเห็นได้เด่นชัด เช่น รูปร่าง หน้าตา อายุ เพศ สีผิว และเส้นผม

ข) ลักษณะที่ไม่สามารถมองเห็นได้เด่นชัด เช่น การทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกาย การเต้นของหัวใจ ความดันโลหิต และกลุ่มเลือด

ค) พัฒนาการทางร่างกายจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัย เช่น เด็กเมื่ออายุ 6 ปีขึ้นไป อัตราการเจริญเติบโตจะลดลง ร่างกายจะขยายทางส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้าง แขนขายาวขึ้น กล้ามเนื้อทำงานประสานกันดีขึ้น

3.3.1.2 ด้านอารมณ์ (Emotional) หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายในและภายนอก ซึ่งมีผลต่อการแสดงพฤติกรรม

ก) อารมณ์ด้านบวก ได้แก่ อารมณ์ดี พอใจ สบายใจ สุขใจ ซึ่งก่อให้เกิดผลดีในการเรียนรู้

ข) อารมณ์ด้านลบ ได้แก่ อารมณ์ไม่ดี ไม่พอใจ หงุดหงิด ทุกข์ใจ โกรธ กลัว เศร้า อิจฉา ตื่นเต้นตกใจ ซึ่งมักจะเป็นตัวรบกวนความสามารถในการเรียนรู้แต่ละคนมีอารมณ์แตกต่างกัน เพราะเรียนรู้ภายใต้สภาพแวดล้อมและประสบการณ์ชีวิตที่ต่างกัน

3.3.1.3 ด้านสังคม (Social) หมายถึง พฤติกรรมด้านสังคมที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล เช่น ลักษณะการพูดจาสื่อสาร การแต่งกาย การคบเพื่อน และบุคลิกภาพทางสังคมอื่นๆรวมถึงความสนใจ ความต้องการ ค่านิยม และแรงจูงใจในการทำพฤติกรรมต่างๆ ที่แตกต่างกัน

3.3.1.4 ด้านสติปัญญา (Intellectual) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจำ การคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การเรียนรู้ และการกระทำสิ่งต่างๆในชีวิต

3.3.2 ลักษณะความแตกต่างที่สำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 4 ด้านหลักๆ

3.3.2.1 ด้านร่างกาย (Physical Differences)

ก) เพศ (Gender) มีความแตกต่างในความสามารถด้านต่างๆ เช่น ผู้หญิงมักมีความสามารถด้านภาษา การเขียน และศิลปะมากกว่าผู้ชาย ในขณะที่ผู้ชายมีความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวิทยาศาสตร์มากกว่า นอกจากนี้ ผู้หญิงมักอ่อนไหวกว่า มีความมั่นใจในตัวเองต่ำ และมีแนวโน้มพึ่งพาผู้อื่นมากกว่า ส่วนผู้ชายมักมีอารมณ์มั่นคง หนักแน่น มั่นใจในตัวเอง ชอบความท้าทาย และมีอารมณ์ก้าวร้าวมากกว่า

ข) อายุหรือวัย (Age): ส่งผลต่อความรับผิดชอบ ความสนใจ ความรอบรู้ ความสามารถในการแก้ไขปัญหา ความคิด ความมีเหตุผล และวุฒิภาวะด้านอื่นๆ โดยทั่วไปแล้วความสามารถทางสมองของคนเราจะเจริญเติบโตไปเรื่อยๆ จนถึงประมาณ 20 ปี หลังจากนั้นอัตราพัฒนาการทางสมองจะเริ่มลดลงเมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่

ค) สุขภาพและลักษณะทางร่างกาย (Health and Physical Characteristics): มีผลต่อการเรียนรู้ทั้งในทางส่งเสริมและเป็นอุปสรรค เช่น โรคภัยไข้เจ็บ ความพิการ ความผิดปกติ หรือความบกพร่องบางอย่างทางร่างกาย เด็กที่มีปัญหาทางร่างกาย เช่น แขนขาไม่เท่ากัน กล้ามเนื้อลีบ หรือเคลื่อนไหวได้ไม่ดีเท่าคนปกติ อาจต้องการความช่วยเหลือพิเศษ เช่น กายภาพบำบัด

3.3.2.2 ด้านอารมณ์ (Emotional Differences):

ก) อารมณ์ด้านบวก เช่น อารมณ์ดี พอใจ สบายใจ สุขใจ จะก่อให้เกิดผลดีในการเรียนรู้

ข) อารมณ์ด้านลบ เช่น ไม่พอใจ หงุดหงิด ทุกข์ใจ โกรธ กลัว เศร้า อิจฉา ตื่นเต้นตกใจ มักเป็นตัวรบกวนความสามารถในการเรียนรู้

ค) อย่างไรก็ตาม บางครั้งอารมณ์ในทางไม่ดีก็อาจส่งผลให้เรียนรู้ได้ดีขึ้นได้ เช่น เด็กที่มีระดับสติปัญญาค่อนข้างดี ถ้ามีความวิตกกังวล จะทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น

ง) แต่ละคนมีอารมณ์แตกต่างกัน เพราะเรียนรู้ภายใต้สภาพแวดล้อมและประสบการณ์ชีวิตที่ต่างกัน

3.3.2.3 ด้านสังคม (Social Differences) หมายถึง พฤติกรรมด้านสังคมที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล เช่น ลักษณะการพูดจาสื่อสาร การแต่งกาย การคบเพื่อน และบุคลิกภาพทางสังคมอื่นๆ

ก) รวมถึงความสนใจ ความต้องการ ค่านิยม และแรงจูงใจในการทำพฤติกรรมต่างๆ ที่แตกต่างกัน

ข) บุคคลที่อยู่ในสภาพสังคมที่ต่างกัน ทำให้มีลักษณะทางบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่ต่างกัน

ค) งานวิจัยของ เดครอลี และดีแกนส์ พบว่าเด็กในกลุ่มที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมดีกว่า มักทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์ปกติ

ง) เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูต่างกันย่อมมีนิสัยทางสังคมต่างกัน พฤติกรรมการแสดงออก เช่น กิริยา ท่าทาง ก็จะแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และมารยาท

3.3.2.4 ด้านสติปัญญา (Intellectual Differences) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจำ การคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การเรียนรู้ และการกระทำสิ่งต่างๆ ในชีวิต

ก) สติปัญญาเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

ข) ระดับสติปัญญาของคนเรามีความแตกต่างกันตั้งแต่ระดับสูง (อัจฉริยะ) ระดับกลาง (ปกติ) จนถึงระดับต่ำ (ปัญญาอ่อน)

ค) ผู้เรียนที่มีสติปัญญาในระดับสูงและระดับต่ำกว่าปานกลาง ทั้งสองประเภทนี้ ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษจากครู เพราะการสอนร่วมกันกับผู้เรียนตามปกติเป็นอุปสรรค

ง) เด็กอัจฉริยะอาจเบื่อหน่ายบทเรียนที่ง่ายเกินไป ทำให้ขาดความสนใจ อาจฝันกลางวัน หรือแสดงพฤติกรรมก่อกวน ครูควรเตรียมเนื้อหาและแบบฝึกหัดจำนวนมากให้เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาในสิ่งที่ตนสนใจ และส่งเสริมการคิดอย่างลึกซึ้ง

จ) เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ อาจมีความบกพร่องในกระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจหรือการใช้ภาษา ซึ่งส่งผลต่อการฟัง การพูด การคิด การอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ครูควรใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ไม่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว ใช้คำสั่งที่สั้น ชัดเจน และหลีกเลี่ยงการเน้นการเขียนมากเกินไป

3.4 ความหมายของเด็กพิเศษ

เด็กพิเศษ (Exceptional Children) หมายถึง เด็กที่มีลักษณะการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่แตกต่างไปจากเด็กปกติทั่วไปอย่างเห็นได้ชัดในด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม โดยความเบี่ยงเบนเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกมิติของพัฒนาการ เคิร์ก (Kirk, 1972) ได้อธิบายว่า เด็กพิเศษคือเด็กที่มีลักษณะเบี่ยงเบนไปจากเด็กปกติในหลายด้าน เช่น ลักษณะของสมอง, ความสามารถในการสัมผัส, ลักษณะทางร่างกาย, พฤติกรรมทางสังคมหรืออารมณ์, ความสามารถในการสื่อสาร และความบกพร่องหลายด้าน

เด็กกลุ่มนี้ไม่อาจพัฒนาความสามารถได้เท่าที่ควรจากการเรียนการสอนตามปกติ เนื่องจากความบกพร่องทางร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ จึงจำเป็นต้องได้รับการศึกษาพิเศษที่เหมาะสมกับลักษณะความต้องการของแต่ละบุคคล แม้จะมีลักษณะที่เบี่ยงเบนไปจากปกติ แต่เด็กพิเศษยังคงมีความต้องการพื้นฐานเช่นเดียวกับเด็กทั่วไป เพียงแต่อาจมีความต้องการพิเศษเพิ่มเติมเพื่อเสริมสร้างสิ่งที่ยังขาดหรือบกพร่อง เพื่อให้สามารถพัฒนาได้เต็มศักยภาพสูงสุด ตัวอย่างเช่น เด็กเหล่านี้นักต้องการการยอมรับจากเพื่อนและสังคมมากกว่าเด็กปกติ

การศึกษาพิเศษ (Special Education) คือ การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษทางการศึกษาที่แตกต่างไปจากเด็กปกติ เนื่องจากมีความผิดปกติทางร่างกาย อารมณ์ พฤติกรรม หรือสติปัญญา การจัดการศึกษาสำหรับเด็กกลุ่มนี้จึงต้องดำเนินการสอนโดยครูที่ได้รับการฝึกฝนมาเป็นพิเศษ มีเทคนิควิธีการสอนที่แตกต่างไปจากเด็กปกติ รวมถึงการจัดเนื้อหาหลักสูตร กิจกรรมการเรียนการสอน อุปกรณ์การสอน และวิธีการประเมินผลที่เหมาะสมกับสภาพและความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อพัฒนาศักยภาพให้เกิดสูงสุด การศึกษาพิเศษอาจจัดเป็นสถานศึกษาเฉพาะสำหรับเด็กที่มีความผิดปกติในระดับรุนแรง หรือจัดในโรงเรียนปกติในรูปแบบการเรียนร่วมสำหรับเด็กที่มีความผิดปกติไม่รุนแรงมาก

3.4.1 ประเภทของเด็กพิเศษที่มักพบในโรงเรียน

3.4.1.1 LD - Learning Disabilities (เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้) เด็กในกลุ่มนี้มักมีปัญหาในการประมวลผลข้อมูลที่แตกต่างจากเด็กทั่วไป แม้ว่าจะมีสติปัญญาอยู่ในเกณฑ์ปกติหรือสูงกว่าก็ตาม ความบกพร่องนี้ส่งผลโดยตรงต่อทักษะการเรียนรู้ในด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้าน เช่น การอ่าน (Dyslexia) ซึ่งทำให้สะกดคำและทำความเข้าใจภาษาได้ยาก, การเขียน (Dysgraphia) ซึ่งส่งผลต่อการเรียบเรียงประโยคหรือการควบคุมกล้ามเนื้อมือ และการคำนวณ (Dyscalculia) ซึ่งทำให้เข้าใจแนวคิดทางคณิตศาสตร์ได้ยาก การช่วยเหลือเด็กกลุ่มนี้จำเป็นต้องใช้วิธีการสอนที่ปรับให้เข้ากับลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล

3.4.1.2 ADHD - Attention Deficit / Hyperactivity Disorder (เด็กสมาธิสั้น) เด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นมักมีปัญหาหลัก 3 ประการ คือ ความบกพร่องด้านสมาธิ (Inattention) ซึ่งทำให้ไม่สามารถจดจ่อกับงานที่ต้องใช้ความคิดได้นาน, ความวู่วาม (Impulsivity) ซึ่งทำให้ชอบทำอะไรโดยไม่ยั้งคิด และพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง (Hyperactivity) ซึ่งทำให้เคลื่อนไหวหรือลุกจากที่นั่งบ่อยครั้งในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสม แม้ว่าอาการเหล่านี้จะพบได้ในเด็กทั่วไป แต่ในเด็ก ADHD อาการจะมีความรุนแรงและส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันและการเรียนอย่างชัดเจน

3.4.1.3 Autistic (เด็กออทิสติก) เด็กออทิสติกเป็นภาวะความผิดปกติของพัฒนาการระบบประสาทที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองในหลายด้าน ทำให้มีปัญหาหลักใน 3 ด้านสำคัญคือ ความบกพร่องด้านการสื่อสารและการใช้ภาษา ซึ่งทำให้สื่อสารได้น้อยหรือใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม, ความบกพร่องด้านการเข้าสังคม ซึ่งทำให้ไม่สามารถเข้าใจอารมณ์หรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ และมีพฤติกรรมทำอะไรซ้ำ ๆ หรือมีความสนใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างจำกัดและหมกมุ่น ซึ่งการวินิจฉัยและการช่วยเหลือเด็กกลุ่มนี้ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญและวิธีการเฉพาะทางเพื่อให้พวกเขาสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้อย่างเต็มศักยภาพ

บทที่ 4

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

4.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Cognitive Development Stages) เพียเจต์เชื่อว่าเด็กจะซึมซับประสบการณ์ที่ได้รับ แล้วนำมารวมกันเพื่อสร้างกระบวนการคิด มีการเชื่อมโยงระหว่างเรื่องเก่ากับเรื่องใหม่ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในความคิดและความเข้าใจ

4.1.1 ขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage: 0-2 ปี)

4.1.1.1 เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมผ่านการรับรู้ทางประสาทสัมผัสและกิจกรรมการเคลื่อนไหว

4.1.1.2 เป็นจุดเริ่มต้นในการรวบรวมประสบการณ์และเริ่มใช้สัญลักษณ์ของวัตถุ

4.1.1.3 ควรจัดกิจกรรมที่เน้นการสำรวจและปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ

4.1.2 ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage: 2-7 ปี)

4.1.2.1 เป็นขั้นของความคิดซึ่งเป็นผลมาจากการรับรู้และการเคลื่อนไหว

4.1.2.2 เด็กจะเข้าใจสัญลักษณ์ที่มาจากวัตถุจริงและเข้าใจสิ่งซับซ้อนได้บ้าง แต่ยังขาดประสบการณ์ด้านความคิด ทำให้เกิดข้อผิดพลาดได้

4.1.3 ขั้นปฏิบัติการคิดโดยใช้วัตถุหรือสิ่งที่มีตัวตน (Concrete Operational Stage: 7-11 ปี)

4.1.3.1 เด็กจะเข้าใจความคงที่ของปริมาณ ขนาด น้ำหนัก และความสูง โดยไม่คำนึงถึงสถานะแวดล้อม

4.1.3.2 สามารถเปรียบเทียบปริมาณน้ำได้อย่างถูกต้องไม่ว่าจะอยู่ในภาชนะลักษณะใด

4.1.4 การประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน: ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สำรวจสิ่งแวดล้อม ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สำหรับนักเรียนระดับประถมต้น ควรใช้สื่ออย่างนิทาน รูปภาพ และการแสดงท่าทางประกอบ ประถมปลายเน้นการสร้างภาพในใจ การคิดย้อนกลับ การจัดลำดับ และจัดกลุ่ม ส่วนมัธยมศึกษาควรมีหลักสูตรที่ท้าทายและมีความซับซ้อนเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงนามธรรม

4.2 ทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงสังคมของไวโกตสกี

ทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงสังคมของไวโกตสกี (Vygotsky's Sociocultural Theory) ไวโกตสกีเน้นว่าชุมชนและภาษาเป็นจุดศูนย์กลางของการเรียนรู้ เด็กแต่ละคนพัฒนาผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

4.2.1.1 พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development - ZPD) คือ ช่วงที่เด็กสามารถทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้โดยได้รับความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ เพื่อน หรือผู้รู้มากกว่า

4.2.1.2 การประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน: ครูควรออกแบบกิจกรรมที่ท้าทายเกินกว่าที่นักเรียนจะทำได้เอง แต่สามารถทำได้ด้วยความช่วยเหลือ ครูและเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือและให้การสนับสนุน (scaffolding) และค่อยๆ ลดการช่วยเหลือลงเมื่อนักเรียนเริ่มทำได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังต้องสร้างโอกาสในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

คำพูดความคิดในหัว (Inner Speech) ความคิดภายในของเราถูกพัฒนามาจากการพูดสนทนากับบุคคลภายนอกที่ถูกซึมซับกลายมาเป็นความคิดภายในของตนเอง เด็กเล็กที่ยังไม่ผ่านกระบวนการนี้จะยังคง "คิดเป็นเสียงดัง" หรือพูดทุกอย่างออกมา

4.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ (Bruner's Cognitive Development Stages) บรูเนอร์ได้แบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิดออกเป็น 3 ชั้น

4.3.1 ขั้นการกระทำ (Enactive Stage): เด็กเรียนรู้จากการกระทำ การเลียนแบบ หรือการลงมือกระทำกับวัตถุ

4.3.2 ขั้นจินตนาการ (Iconic Stage): เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดรวบยอด กฎ และหลักการ โดยเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงมากขึ้น มีความคิดจากการรับรู้เป็นส่วนใหญ่

4.3.3 ขั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage): เด็กเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งของ สามารถเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่ซับซ้อนได้ และเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ซึ่งใกล้เคียงกับขั้นปฏิบัติการ คิดด้วยรูปธรรมและนามธรรมของเพียเจต์ บรูเนอร์เชื่อว่าสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมมีส่วนสำคัญในการเร่งความเจริญงอกงามทางสติปัญญา โดยเฉพาะภาษา เขาสนับสนุนแนวคิดที่ว่าความคิดกับภาษามีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับความสามารถของมนุษย์ในการแยกแยะและจัดประเภทสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างความคิดรวบยอด

4.3.4 หลักการสอนของบรูเนอร์:

4.3.4.1 โครงสร้างของความรู้ การจัดเรียบเรียงเนื้อหาเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

4.3.4.2 แรงจูงใจ กิจกรรมการใช้สติปัญญาจะสำเร็จเมื่อผู้เรียนมีความพอใจหรือมีแรงจูงใจ โดยครูควรสร้างแรงจูงใจภายใน

4.3.4.3 ความพร้อม ผู้สอนควรจัดรูปแบบกิจกรรม ทักษะ และการฝึกให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน

4.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก (Kohlberg's Theory of Moral Development) เป็นทฤษฎีที่อธิบายพัฒนาการทางด้านจริยธรรม ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการคิดและการตัดสินใจของบุคคล โคลเบอร์กแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ

4.4.1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre-conventional level) (ประมาณ 10 ปี หรือต่ำกว่า)

4.4.1.1 ขั้นที่ 1: หลีกเลี่ยงการลงโทษ: พฤติกรรมทำไปเพื่อไม่ให้ตนเองถูกลงโทษ

4.4.1.2 ขั้นที่ 2: แสวงหารางวัล: พฤติกรรมทำไปเพื่อประโยชน์และความพอใจของตนเอง

4.4.2 ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional level) (ประมาณ 10-16 ปี)

4.4.2.1 ขั้นที่ 3: ทำตามที่คนอื่นเห็นว่าดี: คาดหวังว่าสิ่งที่ทำจะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

4.4.2.2 ขั้นที่ 4: ทำตามหน้าที่: รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง เคารพกฎเกณฑ์และกฎหมายของสังคม

4.4.3 ระดับเหนือกว่ากฎเกณฑ์ (Post-conventional level) (ประมาณ 16 ปีขึ้นไป)

4.4.3.1 ขั้นที่ 5: ทำตามสิทธิขั้นพื้นฐาน/กฎหมายสังคม: ยึดหลักสิทธิขั้นพื้นฐานและความเป็นประชาธิปไตย (ข้อมูลไม่ครบในแหล่งที่มา)

4.4.3.2 ขั้นที่ 6: ทำตามอุดมคติสากล: มีหลักธรรมประจำใจ มีความละเอียดถี่ถ้วนและเกรงกลัวต่อบาป กล้าทำลายสิ่งที่ไม่ถูกต้องเพื่อสิ่งที่ดีกว่า

4.5 แนวคิดของ فروยด์ เกี่ยวกับการพัฒนาทางความคิด

แนวคิดของ فروยด์ เกี่ยวกับการพัฒนาทางความคิด (Freud's View on Cognitive Development) فروยด์เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดของบุคคลเหมือนคอมพิวเตอร์ 3 ระดับ:

4.5.1 ระดับต่ำ (Primary Process Thinking): ในเด็กเล็ก ข้อมูลความคิดเป็นไปตามสัญชาตญาณและอารมณ์เป็นหลัก ไม่สามารถแยกข้อมูลภายในจากภายนอกได้

4.5.2 ระดับ 2: เมื่อเด็กโตขึ้น (ประมาณ 5-7 ขวบ) กระบวนการคิดเริ่มมีระเบียบมากขึ้น ใช้เหตุผลและเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต

4.5.3 ระดับ 3: ในวัยรุ่น ความคิดจะซับซ้อนกว่าระดับ 2 สามารถเข้าใจปัญหาประเภทนามธรรมได้

4.6 ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของอีริกสัน

ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของอีริกสัน (Erikson's Psychosocial Development) อีริกสันเน้นพัฒนาการทางบุคลิกภาพผ่าน 8 ขั้น ซึ่งแต่ละขั้นจะมีความขัดแย้งที่ต้องแก้ไข เช่น วัยรุ่น (13-18 ปี) อยู่ใน ขั้นสร้างเอกลักษณ์ – ความว้าวุ่นสับสน ที่เด็กพยายามสร้างบุคลิกภาพของตนเองโดยเลียนแบบจากเพื่อนหรือผู้ใกล้ชิด หากไม่สำเร็จจะเกิดความว้าวุ่นสับสน วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (19-40 ปี) อยู่ใน ขั้นสร้างความผูกพัน – การแยกตัว ที่ต้องการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

บทที่ 5

ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพ

5.1 ความหมายของจิตวิทยาและพฤติกรรม

ความหมายของจิตวิทยา: จิตวิทยามาจากภาษาอังกฤษว่า Psychology โดยมีรากศัพท์มาจากภาษากรีก 2 คำ คือ Psyche กับ Logos Psyche มีความหมายว่า จิตหรือวิญญาณ Logos มีความหมายว่า ศาสตร์หรือการศึกษา ดังนั้นตามรากศัพท์จึงหมายถึง ศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับวิญญาณหรือจิต จากข้อความเบื้องต้นสามารถสรุปความหมายของจิตวิทยาได้ว่า จิตวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์ กระบวนการทางจิต และกระบวนการทางปัญญาของมนุษย์ ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์

ความหมายของพฤติกรรม: พฤติกรรม (behavior) หมายถึง กิจกรรม ปฏิกริยาต่างๆ การแสดงออกของสิ่งมีชีวิต ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว อาจจะได้รู้ได้โดยการสังเกตด้วยประสาทสัมผัส หรือใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ช่วยวัดพฤติกรรม และการตอบสนองทางกล้ามเนื้อ รวมถึงการทำงานของต่อมต่างๆ ในร่างกาย

5.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud's Psychoanalytic Theory)

ลักษณะของจิต (Levels of Mind) ฟรอยด์มีความเชื่อว่า มนุษย์เรามีจิต 3 ลักษณะ ดังนี้

5.2.1 จิตสำนึก (Conscious Mind): คือ สภาพที่มีสติ รู้ตัว รู้ว่าตัวกำลังทำอะไรอยู่ หรือกำลังจะทำอะไร รู้จักตัวเองว่าเป็นใคร ต้องการอะไร ทำอะไร อยู่ที่ไหน กำลังรู้สึกอย่างไรต่อสิ่งใด

5.2.2 จิตกึ่งสำนึก (Subconscious Mind): คือ สภาพที่ไม่รู้ตัวในบางขณะ เช่น กระดิกเท้า ผิวกาย อัมเพลง โดยไม่รู้ตัว พูดอะไรออกมาโดยไม่ตั้งใจ และถือว่าประสบการณ์ต่างๆ ที่เก็บไว้ในรูปของความทรงจำก็เป็นส่วนของจิตใต้สำนึกด้วย

5.2.3 จิตใต้สำนึก (Unconscious Mind): เป็นส่วนของพฤติกรรมภายในที่เจ้าตัวไม่รู้สึกรู้สีกตัวเลย อาจเนื่องมาจากเจ้าตัวพยายามเก็บกดเอาไว้ เช่น อิจฉาน้องเกลียดครู อยากทำร้ายชาวต่างชาติ ฯลฯ และจะแสดงออกมาในรูปของความฝัน การละเมอ การพลั้งปากพูดออกมา

5.3 ขั้นพัฒนาการทางบุคลิกภาพ (Psychosexual Stages)

ฟรอยด์แบ่งพัฒนาการของมนุษย์ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เป็น 5 ระยะด้วยกัน ดังนี้

5.3.1 ระยะที่ 1 ความสุขอยู่ที่ปาก (Oral stage): อายุระหว่าง 1 – 2 ปี เป็นช่วงที่มีความสุขด้วยการกิน การดูด การกอด

5.3.2 ระยะที่ 2 ความสุขอยู่ที่ทวารหนัก (Anal stage): อายุ 2 – 3 ปี ระยะนี้แหล่งของความสุขอยู่ที่การขับถ่าย แต่ก็ยังเป็นระยะที่ผู้ใหญ่จะต้องฝึกหัดเด็กให้รู้จักการขับถ่ายเช่นกัน

5.3.3 ระยะที่ 3 ความสุขอยู่กับความสนใจเรื่องอวัยวะเพศ (Phallic stage): อายุระหว่าง 3 – 6 ปี วัยนี้เด็กเริ่มสนใจอวัยวะเพศ มีความพึงพอใจกับการได้จับต้อง เนื่องจากเกิดความอยากรู้อยากเห็น

5.3.4 ขั้นที่ 4 (Latency Stage): เป็นพัฒนาการอีกก้าวหนึ่งของเด็ก มีช่วงอายุตั้งแต่ประมาณ 6 ปีไปจนถึงวัยที่เด็กเตรียมตัวจะเข้าสู่วัยรุ่น (Puberty) เป็นระยะที่เด็กเริ่มให้ความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเขา เพื่อแสวงหาค่านิยม ทศนคติ

5.3.5 ขั้นที่ 5 (Genital Stage): เริ่มตั้งแต่วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ เมื่อบุคคลเข้าสู่วัยรุ่น ความรู้สึกนึกคิด โดยเฉพาะในเรื่องเพศจะเปลี่ยนไปจากเดิม วัยรุ่นมีความสนใจเพศตรงข้าม มีแรงจูงใจที่จะรักผู้อื่น ความเห็นแก่ตัวจะลดน้อยลง

5.4 โครงสร้างบุคลิกภาพ (Id, Ego, Superego)

ฟรอยด์เชื่อว่า บุคลิกภาพของมนุษย์ประกอบด้วยการทำงานของระบบ 3 ระบบ ดังนี้

5.4.1 Id: เป็นส่วนประกอบทางกาย (biological component) เป็นระบบดั้งเดิมของบุคลิกภาพประกอบด้วยทุกอย่างที่สืบทอดมาแต่เกิด รวมทั้งสัญชาตญาณซึ่งเป็นแรงขับให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ Id มีหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาเพื่อให้สอดคล้องกับหลักแห่งความพึงพอใจ (principle of pleasure)

5.4.2 Ego: คือ พลังจิตส่วนที่ควบคุมการแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสม หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่บุคคลได้รับมาจากการเรียนรู้ Ego มีหน้าที่ควบคุมการแสดงพฤติกรรมของบุคคลให้สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง (Principle of Reality)

5.4.3 Superego: เป็นส่วนประกอบทางสังคม (Social Component) เป็นระบบมโนธรรมซึ่งมนุษย์ได้รับการขัดเกลาจากสังคมให้รู้สิ่งดีและสิ่งเลวร้าย เป็นตัวแทนของคุณธรรมหรือค่านิยมตามประเพณีอุดมคติของสังคม โดยมีหน้าที่หักห้ามอารมณ์ที่พลุ่งขึ้นมาอย่างรุนแรงของ Id โดยเฉพาะเรื่องเพศและความก้าวร้าวรุนแรง และชักจูงให้ไปสู่เป้าหมายทางศีลธรรมแทนที่เป้าหมายตามความเป็นจริง

5.5 ทฤษฎีจิตสังคมของอีริก อีริกสัน (Erik Erikson's Psychosocial Theory)

อีริกสัน แบ่งพัฒนาการของมนุษย์เป็น 8 ขั้น แต่ละขั้นจะแสดงถึงบุคลิกภาพ 2 แบบที่ตรงกันข้าม พัฒนาการในขั้นแรกจะส่งผลถึงพัฒนาการในขั้นต่อไปด้วย

5.5.1 ขั้นสร้างความรู้สึกไว้วางใจ - ความไม่ไว้วางใจ: ความรัก ความเอาใจใส่และความใกล้ชิดจากการตาหรือพี่เลี้ยงเป็นอย่างดี เด็กจะเกิดความรู้สึกไว้วางใจและความอบอุ่นมั่นคง

5.5.2 ขั้นสร้างความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง - ความไม่มั่นใจในตนเอง: ช่วงอายุ 1 – 4 ขวบ วัยนี้จะแสดงออกให้เห็นว่าตนเองมีความสามารถ มีความเป็นตัวของตัวเอง ในทางตรงข้าม ถ้าเด็กมิได้รับความสำเร็จหรือความพอใจ เด็กจะเกิดความอายและกลัวการแสดงออก

5.5.3 ขั้นสร้างความคิดริเริ่ม - มีความรู้สึกผิด: ช่วงอายุ 4 – 5 ขวบ วัยนี้เด็กจะเลียนแบบสมาชิกในครอบครัว มีความคิดสร้างสรรค์อยากรู้อยากเห็น ทดลองสิ่งใหม่ๆ ถ้าทดลองแล้วผิดพลาดถูกผู้ใกล้ชิดตำหนิตีเยียน เด็กจะเกิดความขยาดและหวาดกลัว

5.5.4 การสร้างความรู้สึกรับผิดชอบ - ความรู้สึกต่ำต้อย: ช่วงอายุ 6 – 12 ปี วัยนี้เด็กจะเริ่มเกี่ยวข้องกับสังคมมากขึ้นตามลำดับ จะขยันเรียน ขยันอ่านหนังสือ เพื่อให้เพื่อนยอมรับ ถ้าเด็กทำไม่ได้เขาจะผิดหวัง และมีความรู้สึกเป็นปมด้อย

5.5.5 ขั้นสร้างความเป็นเอกลักษณ์ - ความสับสนในบทบาท: ช่วงอายุ 13 – 18 ปี วัยนี้เด็กจะสร้างเอกลักษณ์หรือบุคลิกภาพของตน โดยเลียนแบบจากเพื่อน ๆ หรือผู้ใกล้ชิด ถ้ายังสร้างเอกลักษณ์ของตนไม่ได้จะเกิดความว้าวุ่นสับสน

5.5.6 ขั้นสร้างความผูกพัน - การแยกตัว: ช่วงอายุ 19 – 40 ปี เป็นวัยที่เปลี่ยนไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ต้องการติดต่อและสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ จนเป็นเพื่อนสนิทและหรือเป็นเพื่อนคู่ชีวิต ถ้าผิดหวังจะแยกตนเองออกจากสังคม

5.5.7 ขั้นสร้างความเป็นประโยชน์ให้กับสังคม - คิดถึงแต่ตนเอง: ช่วงอายุ 41 – 60 ปี เป็นวัยที่มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว และจะพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่ทำประโยชน์ให้กับสังคมด้วยความบริสุทธิ์ใจ แต่ถ้าพบกับความล้มเหลวในชีวิต ก็จะท้อถอยเหนื่อยหน่าย

5.5.8 ขั้นสร้างบูรณาการในชีวิต - ความสิ้นหวัง: ช่วงอายุตั้งแต่ 61 ปี ขึ้นไป เป็นวัยที่ต้องการความมั่นคงสมบูรณ์ในชีวิต จะภาคภูมิใจในความสำเร็จของชีวิตและผลงานของตน ถ้าผิดหวังจะเกิดความรู้สึกสับสนในชีวิตและสิ้นหวัง

บทที่ 6

ทฤษฎีการเรียนรู้

6.1 ความหมายของการเรียนรู้

การเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งมีผลเนื่องมาจากประสบการณ์ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงค่อนข้างจะถาวร โดยการเปลี่ยนแปลงนี้ไม่นับรวมพฤติกรรมที่เกิดจากปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติ (Reflex), วุฒิภาวะ (Maturation) หรือสัญชาตญาณ (Instinct)

6.2 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

แนวคิดหลักของกลุ่มนี้คือ การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) กับการตอบสนอง (Response) และมีตัวเสริมแรง (Reinforce) เป็นสิ่งกระตุ้นหรือจูงใจ

6.2.1 อีวาน พาฟลอฟ (Ivan P. Pavlov) - ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

6.2.2 พาฟลอฟ (Pavlov) นักสรีรวิทยาชาวรัสเซีย ได้ทำการทดลองกับสุนัข โดยเริ่มจากการให้ผงเนื้อ (สิ่งเร้าที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข) ซึ่งทำให้สุนัขน้ำลายไหล (การตอบสนองที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข) จากนั้นเขานำแสงไฟหรือเสียงกระดิ่ง (สิ่งเร้าที่เป็นกลาง) มาแสดงคู่กับการให้ผงเนื้อซ้ำๆ กันหลายครั้ง ในที่สุด เพียงแค่แสดงแสงไฟหรือเสียงกระดิ่งอย่างเดียว ก็สามารถทำให้สุนัขน้ำลายไหลได้ การเรียนรู้ลักษณะนี้เรียกว่า

6.2.3 เอ็ดเวิร์ด ธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike) - ทฤษฎีการเชื่อมโยง

6.2.4 ธอร์นไดค์ (Thorndike) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เชื่อว่า "การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่มักจะออกมาในรูปแบบต่าง ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error)" เขาได้ทดลองโดยนำแมวหิวใส่ใน "หีบกล" (Puzzle Box) และวางอาหารไว้นอกกรง แมวจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ เพื่อพยายามออกจากกรง จนกระทั่งบังเอิญไปเหยียบหรือดึงกลไกที่ทำให้ประตูเปิดได้สำเร็จ เมื่อทำซ้ำหลายครั้ง แมวจะใช้เวลาอันน้อยลงในการหาทางออก ธอร์นไดค์ได้สรุปเป็น

กฎการเรียนรู้ 3 ข้อ คือ

6.2.4.1 กฎแห่งผล (Law of Effect): การกระทำที่นำไปสู่ผลที่น่าพอใจ (รางวัล) จะมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก

6.2.4.2 กฎแห่งการฝึก (Law of Exercise): การทำซ้ำหรือฝึกฝนบ่อยๆ จะทำให้การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองมีความแน่นแฟ้นและคงทน

6.2.4.3 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness): การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

6.2.5 บี. เอฟ. สกินเนอร์ (B. F. Skinner) - ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำสกินเนอร์ (Skinner) เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกควบคุมโดยผลกรรมที่ตามมา เขาได้ทดลองโดยใช้ "กล่องของสกินเนอร์" ซึ่งมีคันที่เมื่อหนูกดแล้วจะได้รับอาหาร (ตัวเสริมแรง) การที่หนูได้รับรางวัลหลังจากการกดคัน ทำให้หนูมีแนวโน้มที่จะกดคันบ่อยขึ้น เขาเรียกพฤติกรรมที่เกิดจากการกระทำของอินทรีย์เองว่า

Operant Behavior และเรียกกระบวนการนี้ว่า การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) ซึ่งเน้นความสำคัญของ

การเสริมแรง (Reinforcement) ในการสร้างและควบคุมพฤติกรรม

6.3 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม/ปัญญานิยม (Cognitivism)

แนวคิดหลักของกลุ่มนี้คือ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสมองที่เกิดจากความสามารถในการรับรู้ (Perception) และการหยั่งรู้ (Insight)

6.3.1 กลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Theory) นักจิตวิทยากลุ่มนี้ นำโดย แมกซ์ เวอร์ไธเมอร์ (Max Wertheimer) เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการมองเห็นภาพรวมของปัญหาทั้งหมด ไม่ใช่การแยกส่วนย่อยๆ โดยมองว่า "ส่วนรวมมีค่ามากกว่าผลบวกของส่วนย่อยๆ" โคห์เลอร์ (Kohler) ได้ทดลองกับลิงชิมแปนซีที่ต้องแก้ปัญหาเพื่อหยิบกล้วยที่อยู่ไกลเกินเอื้อม ลิงสามารถแก้ปัญหาได้โดยเกิด

6.3.1.1 การหยั่งเห็น (Insight) คือการมองเห็นความสัมพันธ์ของเครื่องมือ (เช่น ไม้, ก่อ่ง) กับเป้าหมาย (กล้วย) และเกิดความเข้าใจอย่างทะลุปรุโปร่งในทันทีทันใด

6.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายของออสเชล (Ausubel) ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วในสมอง ทำให้ความรู้ใหม่นั้นมีความหมายต่อผู้เรียน

6.3.3 ทฤษฎีสานามของเคิร์ท เลวิน (Kurt Lewin) ทฤษฎีนี้มองว่าพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลกับสิ่งแวดล้อมทั้งหมด ณ ขณะนั้น ซึ่งเรียกว่า "สนามพลัง" (Life Space) การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการรับรู้ในสนามพลังนั้น

6.4 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม (Humanism)

แนวคิดหลักของกลุ่มนี้คือ มนุษย์มีคุณค่า มีความงดงาม มีความสามารถ มีความต้องการ และมีแรงจูงใจภายในที่จะพัฒนาศักยภาพของตน ซึ่งหากได้รับอิสรภาพและเสรีภาพ มนุษย์จะพยายามพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

6.4.1 ผู้นำกลุ่ม: อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham H. Maslow) และ คาร์ล โรเจอร์ส (Carl Rogers)

6.4.2 แนวคิดสำคัญ: กลุ่มมนุษยนิยมเน้นคุณค่าและความสำคัญของความเป็นมนุษย์ โดยมีความเชื่อว่ามนุษย์นั้นมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ (Unique) เฉพาะตัว แตกต่างไปจากบุคคลอื่น มีความปรารถนาที่เป็นอิสระ รู้จักคิดตัดสินใจและเลือกกระทำสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง

6.5 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มผสมผสาน (Eclectic)

แนวคิดหลักของกลุ่มนี้คือ เป็นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม กับทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม เนื่องจากมองว่าการเรียนรู้มีหลายประเภท บางประเภทสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องใช้ความคิดที่ลึกซึ้ง แต่บางประเภทมีความซับซ้อนมากจนต้องใช้ความคิดขั้นสูง

6.6 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มร่วมสมัย (Contemporary)

แนวคิดหลักของกลุ่มนี้คือ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการ ได้สร้างความรู้ด้วยตัวของตัวเอง ซึ่งมีครูทำหน้าที่ส่งเสริม ให้คำแนะนำ และอำนวยความสะดวก ทฤษฎีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย:

6.6.1 กระบวนการทางสมอง การสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Brain-based, Constructivism, Cooperative Learning)

6.6.2 ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

บทที่ 7

การเสริมแรง

7.1 ตัวอย่างของการเสริมแรงในปัจจุบัน

- 7.1.1 การชมเชยลูกเวลาทำความดี
- 7.1.2 การให้ของขวัญแฟน
- 7.1.3 การที่ครูลงโทษนักเรียน (ข้อนี้เป็นตัวอย่างของการลงโทษ ไม่ใช่การเสริมแรง)
- 7.1.4 การให้โบนัสของเจ้านาย
- 7.1.5 การให้ค่าตอบแทนพิเศษอื่น

7.2 ตัวอย่างเกี่ยวกับการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ (Classical Conditioning) - UCS & UCR / CS & CR

- 7.2.1 การฟังเสียงดนตรีผ่อนคลายระหว่างการเรียน
- 7.2.2 UCS (Unconditioned Stimulus) การเปิดเพลงที่ผ่อนคลาย
- 7.2.3 UCR (Unconditioned Response) นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีสมาธิมากขึ้น
- 7.2.4 CS (Conditioned Stimulus) การได้ยินเสียงดนตรีผ่อนคลายก่อนเริ่มเรียนเสมอ
- 7.2.5 CR (Conditioned Response) นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีสมาธิเมื่อได้ยินเพลงผ่อนคลาย
- 7.2.6 แม้จะไม่ได้เรียนอยู่ก็ตาม

7.3 ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

7.3.1 ความต่อเนื่อง (Contiguity) คือความสัมพันธ์ทางเวลาระหว่างสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (CS) และสิ่งเร้าที่ไม่วางเงื่อนไข (UCS) การนำเสนอที่ใกล้เคียงกันทางเวลาและพื้นที่จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ง่ายขึ้น

ตัวอย่าง ครูเปิดนาฬิกาปลุก (CS) ทันทีหลังจากนักเรียนเริ่มทำโจทย์คณิตศาสตร์เสร็จ
เพื่อให้นักเรียนหยุดทำและฟังคำอธิบาย

การใช้เสียงนาฬิกาปลุกในเวลาใกล้เคียงกับการสั่งให้หยุดช่วยให้เด็กเรียนรู้ที่จะหยุดเมื่อได้ยินเสียงนาฬิกา

7.3.2 ความถี่ (Frequency) การนำเสนอ CS และ UCS ซ้ำๆ หลายครั้งช่วยเสริมสร้างการเชื่อมโยงระหว่างสองสิ่งนี้การวางเงื่อนไขจะเกิดขึ้นได้รวดเร็วและมีความเสถียรมากขึ้นเมื่อมีการฝึกซ้ำๆ

7.3.2.1 ตัวอย่าง ครูให้รางวัล (UCS) ทุกครั้งที่นักเรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จ (CR) การให้รางวัลซ้ำๆ

7.3.2.2 ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะทำงานให้เสร็จเพราะคาดหวังว่าจะได้รับรางวัล

7.3.2.3 ความเข้มข้น (Intensity) สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นหรือมีผลกระทบมาก เช่น เสียงที่ดังหรือรสชาติที่แรงมีแนวโน้มที่จะทำให้การเชื่อมโยงระหว่าง CS และ UCS เกิดขึ้นได้เร็วขึ้นและมีประสิทธิภาพมากกว่า

7.3.2.4 ตัวอย่าง นักเรียนที่ต้องการเรียนรู้การป้องกันตัวจะได้รับการฝึกด้วยการแสดงเหตุการณ์สมมติที่รุนแรงและสมจริง (UCS) ทำให้นักเรียนตอบสนองได้อย่างรวดเร็ว (CR) ต่อสถานการณ์ฉุกเฉิน

7.3.3 ความสม่ำเสมอ (Consistency) ความสม่ำเสมอในการจับคู่ CS กับ UCS ช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เร็วขึ้น

หากการจับคู่ไม่สม่ำเสมอ การเรียนรู้จะช้าหรือไม่เสถียร

ตัวอย่างครูให้คะแนนเพิ่มเติมทุกครั้งที่นักเรียนทำการทดลองตามขั้นตอนที่ถูกต้อง (CS)

การให้คะแนนที่สม่ำเสมอทำให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะทำตามขั้นตอนที่ถูกต้องเสมอ (CR)

7.3.4 ความใกล้ชิด (Salience) ของสิ่งเร้า หาก CS มีความใกล้ชิดหรือมีความโดดเด่นในสถานการณ์ใดๆ

นักเรียนจะจดจำและเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น การวางเงื่อนไขจะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อ CS

มีความน่าสนใจหรือมีผลกระทบที่ชัดเจน 7.4.1 ตัวอย่าง ครูใช้ภาพหรือวิดีโอที่ชัดเจนและน่ากลัว (CS)

เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนในการสวมหมวกกันน็อก (CR)

นักเรียนมีแนวโน้มที่จะตอบสนองมากขึ้นเมื่อได้รับชมสื่อที่มีความเข้มข้นสูง

7.3.5 ประสบการณ์ก่อนหน้า (Prior Experience) หากตัวแบบเคยมีประสบการณ์ก่อนหน้าเกี่ยวกับ CS หรือ UCS มาก่อนความสามารถในการเรียนรู้การตอบสนองที่วางเงื่อนไขอาจได้รับผลกระทบ ทั้งในทางบวกและทางลบ

7.3.5.1 ตัวอย่างนักเรียนที่เคยล้มเหลวในการทำข้อสอบที่ยากมาก (UCS) อาจมีการตอบสนองเชิงลบ (CR)ต่อการเห็นข้อสอบที่มีลักษณะคล้ายกันในภายหลัง (CS) ทำให้พวกเขาารู้สึกวิตกกังวลทันทีที่เห็นข้อสอบ

7.3.6 ความคาดหวัง (Expectation) หากตัวแบบคาดการณ์หรือทำนายได้ว่าหลังจาก CS จะเกิด UCS ความคาดหวังนี้จะช่วยเสริมให้การวางเงื่อนไขเกิดขึ้นได้ง่ายขึ้น

7.3.6.1 ตัวอย่าง เมื่อนักเรียนคาดหวังว่าการยกมือถามคำถามในห้องเรียน (CS) จะทำให้พวกเขาได้รับคำชมจากครู (UCS) พวกเขาจะยกมือถามคำถามบ่อยขึ้น (CR) เนื่องจากคาดหวังว่าจะได้รับคำชม

7.4 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขของสกินเนอร์

หลักการพื้นฐานคือ พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลพวงมาจากปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงได้เนื่องจากผลกรรมที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมนั้น หรือถ้าคุณให้รางวัลหรือลงโทษอย่างเหมาะสม คุณสามารถทำให้ผู้อื่นเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการได้

7.4.1 องค์ประกอบหลัก

7.4.1.1 การเสริมแรง (Reinforcement) การให้สิ่งเร้าที่ช่วยเพิ่มโอกาสให้พฤติกรรมที่ต้องการเกิดขึ้นบ่อยขึ้น

ก) การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement)

- ลักษณะ การให้สิ่งที่น่าพอใจหลังจากที่มีพฤติกรรมที่ต้องการ เพื่อกระตุ้นให้พฤติกรรมนั้นเกิดบ่อยขึ้น เช่น ครูมอบคะแนนเพิ่มเติมให้นักเรียนที่ส่งงานตรงเวลา ผลลัพธ์ พฤติกรรมส่งงานตรงเวลาเพิ่มขึ้น เพราะนักเรียนต้องการได้รับรางวัลเพิ่มเติม (การเสริมแรงทำให้รู้สึกดีกับพฤติกรรมนั้น)

ข) การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement)

- ลักษณะ การนำสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ออกไปหลังจากที่มีพฤติกรรมที่ต้องการ เพื่อส่งเสริมให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นบ่อยขึ้น เช่น การยกเว้นการบ้านเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ดี หรือครูประกาศว่าหากนักเรียนทำงานเสร็จครบตามกำหนดภายในสัปดาห์ จะยกเลิกการบ้านเสริม ผลลัพธ์ พฤติกรรมการทำงานเสร็จตรงเวลาของนักเรียนเพิ่มขึ้น เพราะต้องการหลีกเลี่ยงการบ้านเสริม (การเสริมแรงทำให้ต้องการหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงประสงค์)

7.4.1.2 การเปรียบเทียบผลลัพธ์ การเสริมแรงทางบวก VS ลบ

ก) ทางบวก สร้างแรงจูงใจที่เป็นบวก เช่น ต้องการได้รับรางวัลหรือคำชม ทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีอย่างต่อเนื่อง

ข) ทางลบ สร้างแรงจูงใจผ่านการหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ นักเรียนแสดงพฤติกรรมเพื่อหนีจากสิ่งที่ไม่ชอบ ซึ่งอาจส่งผลให้การตอบสนองเกิดจากแรงกดดันหรือความกลัวมากกว่าแรงจูงใจเชิงบวก

7.4.1.3 ผลลัพธ์ระยะยาว

ก) ทางบวก มีแนวโน้มทำให้พฤติกรรมคงอยู่ในระยะยาว เพราะผู้เรียนมีประสบการณ์ที่ดีจากพฤติกรรมที่ถูกต้อง

ข) ทางลบ อาจมีประสิทธิภาพในระยะสั้น แต่ถ้าหากไม่ได้มีการสร้างแรงจูงใจเชิงบวกเพิ่มเติม พฤติกรรมอาจลดลงเมื่อสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ถูกยกเลิกไปแล้ว

7.4.1.4 ความรู้สึก

ก) ทางบวก ทำให้ผู้เรียนรู้สึกดีกับการกระทำของตนเองและรู้สึกว่าพวกเขาสามารถทำได้

ข) ทางลบ ทำให้ผู้เรียนอาจรู้สึกกดดันหรือต้องทำบางสิ่งเพื่อหลีกเลี่ยงความไม่พึงประสงค์ ซึ่งอาจไม่ส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเองในระยะยาว

7.4.1.5 การลงโทษ (Punishment) การให้สิ่งเร้าที่ทำให้พฤติกรรมลดลงหรือหายไป

ก) การลงโทษทางบวก (Positive Punishment): การให้สิ่งที่ไม่พึงประสงค์หลังจากพฤติกรรมที่ไม่ต้องการ เช่น การตักเตือนนักเรียนที่พูดคุยระหว่างเรียน

ข) การลงโทษทางลบ (Negative Punishment): การนำสิ่งที่พึงประสงค์ออกไปหลังจากพฤติกรรมที่ไม่ต้องการ เช่น การห้ามนักเรียนเล่นเกมในชั่วโมงพักเมื่อไม่ทำการบ้าน

7.4.1.6 การดับพฤติกรรม (Extinction): การทำให้พฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นบ่อยๆ ลดลงหรือหายไป เมื่อไม่ได้รับการเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง

ก) ตัวอย่าง: หากนักเรียนเคยได้รับคำชมเมื่อทำงานเสร็จ แต่หยุดได้รับคำชม พฤติกรรมการทำงานอาจลดลงหรือหายไป

7.5 ตัวอย่างการใช้ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบกระทำ (Operant Conditioning) ในการเรียนการสอน

7.5.1 การเสริมแรงทางบวก ครูให้คำชมและมอบคะแนนเพิ่มเติมให้นักเรียนที่ทำงานกลุ่มได้สำเร็จและมีส่วนร่วมอย่างดี ส่งผลให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมมากขึ้นในงานกลุ่มครั้งถัดไป

7.5.2 การเสริมแรงทางลบ นักเรียนที่ทำงานตามกำหนดเสร็จทันเวลาได้รับการยกเว้นจากการส่งงานเพิ่มเติม ส่งผลให้นักเรียนพยายามทำงานให้เสร็จตามกำหนด

7.5.3 การลงโทษทางบวก ครูให้การตักเตือนนักเรียนที่พูดคุยระหว่างการบรรยาย ส่งผลให้นักเรียนลดพฤติกรรมพูดคุยในชั้นเรียน

7.5.4 การลงโทษทางลบ: นักเรียนที่เล่นเกมในระหว่างเรียนถูกหักคะแนนหรือถูกห้ามไม่ให้ใช้เวลาในช่วงพักกับเพื่อน ทำให้นักเรียนระมัดระวังการกระทำของตนเองมากขึ้น

7.5.5 กระบวนการใช้ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบกระทำ (Operant Conditioning):

7.5.5.1 กำหนดพฤติกรรมเป้าหมาย (Identify Target Behavior)

7.5.5.2 เลือกการเสริมแรง (Choose Reinforcement)

7.5.5.3 กำหนดกฎเกณฑ์ (Set Rules)

7.5.5.4 กระบวนการเสริมแรง (Implement Reinforcement)

7.5.5.5 ติดตามผล (Monitor and Adjust)

7.5.5.6 ป้องกันการฟุ้งเฟื่องการเสริมแรง (Fade Reinforcement)

7.5.5.7 ประเมินและปรับปรุง (Evaluate and Refine)

7.5.6 ตัวอย่างกระบวนการสำหรับการให้นักเรียนส่งงานตามกำหนดเวลาเสมอ

7.5.6.1 เป้าหมาย ให้นักเรียนส่งงานตามกำหนดเวลาเสมอ

7.5.6.2 เลือกการเสริมแรงที่เหมาะสม ใช้การเสริมแรงทางบวก เช่น มอบคะแนนเพิ่มเติมหรือคำชมทุกครั้งที่นักเรียนส่งงานตรงเวลา

7.5.6.3 กำหนดเงื่อนไขให้ชัดเจน นักเรียนที่ส่งงานตามกำหนดเวลาจะได้รับคะแนนเพิ่มเติมหรือคำชม

7.5.6.4 ดำเนินการเสริมแรง เมื่อนักเรียนส่งงานตรงเวลา ครูจะมอบคะแนนเพิ่มเติมหรือคำชมในทันที เพื่อเชื่อมโยงพฤติกรรมกับการเสริมแรง

7.5.6.5 สังเกตพฤติกรรมต่อเนื่อง หากพฤติกรรมดีขึ้น แสดงว่าการเสริมแรงได้ผลดี หากไม่เปลี่ยน ให้พิจารณาเปลี่ยนวิธีเสริมแรง

7.5.6.6 ลดการเสริมแรงลง (Fade Reinforcement) เมื่อพฤติกรรมคงที่แล้วค่อยๆ ลดการเสริมแรงลง เช่น ลดจำนวนครั้งที่ให้คะแนน แต่ยังคงให้คำชมบางครั้ง เพื่อให้นักเรียนรักษาพฤติกรรมโดยไม่พึ่งพาการเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง

7.5.6.7 ประเมินผลและปรับปรุง: รวบรวมข้อมูลหลังลดการเสริมแรง หากพฤติกรรมเปลี่ยนไป อาจต้องปรับปรุงกระบวนการเสริมแรง

7.5.7 พฤติกรรมหลีกเลี่ยง/หนี (Escape/Avoidance Behavior):

7.5.7.1 พฤติกรรมหลีกเลี่ยง (Escape Behavior):

ก) ลักษณะ เกิดขึ้นเมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นแล้ว

ข) ตัวอย่าง นักเรียนที่นั่งในห้องเรียนที่มีเสียงดังจากเครื่องปรับอากาศ อาจขอออกไปนอกห้องเพื่อหลีกเลี่ยงเสียงดัง พฤติกรรมคือการออกไปนอกห้อง ทำให้เสียงดังถูกหลีกเลี่ยง

7.5.7.2 พฤติกรรมหลีกเลี่ยง (Avoidance Behavior):

ก) ลักษณะ เกิดขึ้นเมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญกับสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ข) ตัวอย่าง นักเรียนรู้ว่าหากเขาล่าช้าในการส่งงาน เขาจะต้องทำงานเพิ่มเติม พฤติกรรมคือการทำงานให้เสร็จตามกำหนด การทำงานตรงเวลาจึงเป็นการหลีกเลี่ยงการต้องทำงานเพิ่มเติม (สิ่งที่ไม่พึงประสงค์ในอนาคต)

7.6 ลักษณะของตัวเสริมแรง

7.6.1 Material Reinforcers ตัวเสริมแรงที่เป็นวัตถุสิ่งของ เช่น มือถือ ขนม

7.6.2 Social Reinforcers สิ่ง queทุกคนต้องการ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม

7.6.3 Activity Reinforcers การใช้กิจกรรมที่ชอบที่สุดมาเสริมแรงกิจกรรมที่อยากทำน้อยที่สุด

7.6.4 Token Economy จะเป็นตัวเสริมแรงได้เฉพาะเมื่อแลกเป็น Backup Reinforcers ได้

7.6.5 Positive Feedback การให้ข้อมูลป้อนกลับทางบวก จับเฉพาะจุดบวก มองเฉพาะส่วนที่ดี

7.6.6 Intrinsic Reinforcers ตัวเสริมแรงภายใน เช่น การชื่นชมตัวเอง ไม่ต้องให้ใครมาชม

7.7 ปัจจัยที่มีผลต่อการเสริมแรง

7.7.1 Timing การเสริมแรงต้องทำทันที เช่น แพนดัดผมมาใหม่ต้องชมทันที ถ้ารูปร่างหน้าตาไม่ดี จะถูกตำหนิ

7.7.2 Magnitude & Appeal การเสริมแรงต้องตอบสนองความต้องการอย่างพอเหมาะอย่ามากเกินไปหรือน้อยไป

7.7.3 Consistency การเสริมแรงต้องให้สม่ำเสมอ เพราะจะได้รู้ว่าทำแล้วต้องได้รับการเสริมแรงอย่างแน่นอน

บทที่ 8

การถ่ายโยงการเรียนรู้

8.1 ความจำ (Memory)

ความจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ในการเก็บสะสมสิ่งที่ได้เรียนรู้ ประสบการณ์ หรือข้อมูลต่าง ๆ ไว้ในสมองอย่างเป็นระบบ และสามารถระลึกหรือนำกลับมาใช้ได้เมื่อต้องการ นักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ เช่น สุรางค์ โค้วตระกูล (2553) อธิบายว่า ความจำคือความสามารถในการเก็บสิ่งที่เรียนรู้ไว้เป็นเวลานานและสามารถนำกลับมาได้ ส่วน Lefton มองว่า ความจำคือความสามารถในการระลึกถึงเหตุการณ์ ความคิด การเรียนรู้ หรือทักษะต่าง ๆ ที่ถูกจัดเก็บไว้อย่างเป็นระบบและคงอยู่ในสมอง เพื่อใช้ได้ในเวลาที่ต้องการ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความจำคือการสะสมข้อมูลจากสิ่งเร้าที่ได้รับหรือเรียนรู้แล้ว แม้สิ่งเร้านั้นจะผ่านพ้นไป แต่ยังสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกในภายหลัง

8.2 กระบวนการของความจำ

กระบวนการของความจำเป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้มนุษย์สามารถรับ เก็บรักษา และนำข้อมูลกลับมาใช้ได้เมื่อต้องการ นักจิตวิทยาแบ่งกระบวนการนี้ออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

8.2.1 การเข้ารหัส (Encoding) เป็นขั้นตอนที่ข้อมูลจากสิ่งเร้าและประสบการณ์ต่าง ๆ ถูกส่งผ่านประสาทรับรู้และแปลงให้อยู่ในรูปแบบรหัสที่เข้าใจและจดจำได้ง่าย

8.2.2 การเก็บรหัส (Storage) เป็นการคงอยู่ของข้อมูลที่ผ่านการเข้ารหัส โดยถูกจัดเก็บไว้ในหน่วยความจำ ซึ่งสามารถเก็บได้ทั้งในระยะสั้นหรือระยะยาว ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูลและการใช้ซ้ำ

8.2.3 การถอดรหัส (Retrieval) คือกระบวนการนำข้อมูลที่ถูเก็บไว้ออกมาใช้อีกครั้ง เปรียบเหมือนการค้นหาหนังสือในห้องสมุด หากข้อมูลถูกจัดระบบไว้อย่างดีหรือมีการเรียกใช้อยู่บ่อย ๆ ก็จะสามารถระลึกได้ง่ายขึ้น

8.3 ประเภทของความจำ

8.3.1 ความจำในตัวรับสัมผัส หรือ ความจำจากความรู้สึก (Sensory memory) เป็นการสะสมหรือคงอยู่ของข้อมูลในตัวรับสัมผัสภายหลังสิ่งเร้าหายไป เช่น

8.3.1.1 ความจำภาพติดตา (Iconic memory) ภาพที่เห็นเพียงแวบเดียว ยังคง “ติดตา” อยู่ช่วงสั้น ๆ ก่อนส่งเข้าสมอง เช่น

ก) ภาพยนตร์ ที่จริงแล้วคือการฉายภาพนิ่งต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการรับรู้เป็นภาพเคลื่อนไหว

ข) ไฟกะพริบนักร้านอาหารที่เปิด-ดับสลับกัน แต่ตาเรารับรู้ต่อเนื่องเป็น การเคลื่อนไหว

8.3.1.2 ความจำเสียงก้องหู (Echoic memory) คลื่นเสียงที่ได้ยินจะคงอยู่ชั่วครู่หนึ่งก่อนสมองตีความ เช่น

ก) เวลามีคนพูดแล้วเราถามว่า “ว่าไงนะ?” แต่ยังไม่ทันที่เขาจะพูดซ้ำ เรา กลับร้อง “อ้อ นี่ก็ออกแล้ว” เพราะเสียงยังค้างอยู่ในหู

8.3.2 ความจำระยะสั้น (Short-term memory: STM) เป็นการเก็บข้อมูลของสิ่งเร้าที่สมองรับรู้แล้ว แต่ยังอยู่ได้ไม่นาน เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์ชั่วคราวเพื่อกดโทร หากไม่มีการทบทวนก็จะลืมเร็วมาก

8.3.2.1 ลักษณะสำคัญของ STM

ก) ความคงทน (Duration): คงอยู่ประมาณ 20–30 วินาที หากไม่มีการทบทวน

8.3.2.2 ความจุ (Capacity): โดยทั่วไปจำได้ประมาณ 7 ± 2 หน่วย (Chunk) เช่น เลขโทรศัพท์ 7 หลัก

8.3.2.3 การทบทวน (Rehearsal)

8.3.3 .ความจำระยะยาว (Long-term memory: LTM) เป็นการเก็บข้อมูลที่มีความหมาย และคงอยู่เป็นเวลานาน ตั้งแต่หลายชั่วโมงจนถึงตลอดชีวิต เช่น ชื่อพ่อแม่ วันเกิด สูตรคูณ หรือ ความรู้ที่เรียนมา

8.4 การวัดความจำ

ความจำของคนเราไม่ได้อยู่ในลักษณะ “จำได้หมด” หรือ “จำไม่ได้เลย” แต่มีระดับของการจำ เช่น จำคำไม่ได้แต่จำตัวอักษรแรก-สุดท้ายได้, จำความหมายได้แต่นึกคำไม่ออก ฯลฯ นักจิตวิทยาจึง แบ่งวิธีการวัดความจำออกเป็น 4 วิธีหลัก ดังนี้

8.4.1 การจำได้ (Recognition) การจำเมื่อมีสิ่งเร้ากลับมาปรากฏอีกครั้ง

8.4.2 การระลึกได้ (Recall) การจำโดยบรรยายสิ่งที่เคยรู้ โดย ไม่มีสิ่งเร้าอยู่ตรงหน้า

8.4.3 การจำจากการปะติดปะต่อ (Reintegration) การจำที่เกิดจาก ตัวกระตุ้นบางอย่าง

8.4.4 การเรียนซ้ำ (Relearning) เป็นการวัดว่าข้อมูลเก่ายังเหลืออยู่หรือไม่ โดยใช้เวลาเรียน ใหม่สั้นกว่าครั้งแรก

8.5 การลืม (Forgetting)

การลืมคือ การเสื่อมสูญของสิ่งที่เคยเรียนรู้ ถึงแม้จะอยู่ใน LTM แต่ถ้าเรียกคืนไม่ได้ก็ถือว่าลืม

8.5.1 สาเหตุของการลืม

8.5.1.1 การไม่ได้ใช้ (Decay)

8.5.1.2 แนวคิด ความจำจะเลือนหายไปเองตามเวลา

8.5.1.3 หลักการ Use it or Lose it → ถ้าไม่ใช้ ก็จะค่อย ๆ ลืม

8.5.1.4 ตัวอย่าง เรียนศัพท์ภาษาอังกฤษใหม่ แต่ไม่ได้ใช้เลย → ผ่านไป 1 เดือน
นึกไม่ออกแล้ว

8.5.2 Motivated Forgetting Theory (ทฤษฎีการลืมโดยมีแรงจูงใจ)

8.5.2.1 แนวคิด: มนุษย์พยายาม “ผลักความทรงจำบางอย่างออกไป” เพราะไม่
อยากจำ

8.5.2.2 ตัวอย่าง: คนที่เจออุบัติเหตุร้ายแรง อาจพยายามลืมเหตุการณ์นั้นเพื่อไม่ให้
เจ็บปวด

8.5.3 Interference Theory (ทฤษฎีการรบกวน)

8.5.3.1 แนวคิด: ความจำใหม่-เก่า มารบกวนกัน ทำให้จำไม่ได้ มี 2 แบบ

8.5.4 Proactive Interference → ของเก่าไปรบกวนของใหม่เช่น เรียนรหัสผ่านใหม่ แต่
ดันพิมพ์รหัสเก่าตลอด

8.5.5 Retroactive Interference → ของใหม่ไปรบกวนของเก่า เช่น จำเบอร์โทรใหม่ของ
เพื่อน แต่พอจะนึกเบอร์เก่า กลับจำไม่ได้

8.5.6 ความล้มเหลวในการค้นคืน (Retrieval Failure) → สิ่งยังอยู่ในสมอง แต่ไม่มีตัวช่วย
หรือรหัสให้ดึงออกมา

8.6 การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning)

การถ่ายโยงการเรียนรู้ คือการนำสิ่งที่เรียนรู้มาก่อน (อดีต) ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ (ปัจจุบัน
หรืออนาคต) เช่น การนำความรู้เดิม ทักษะ หรือวิธีแก้ปัญหาไปประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่

8.6.1 ความสำคัญ

8.6.1.1 ช่วยให้ครูเข้าใจวิธีสอนที่เอื้อต่อการนำไปใช้จริง

8.6.1.2 ช่วยให้ครูออกแบบหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

8.6.2 ทฤษฎีการถ่ายโยงการเรียนรู้

8.6.2.1 ทฤษฎีองค์ประกอบเดียวกัน (Identical Elements Theory) ถ่ายโยงเกิดขึ้นเมื่อสถานการณ์ใหม่มีองค์ประกอบเหมือนหรือคล้ายกับสิ่งที่เรียนมาแล้ว

8.6.3 ทฤษฎีการสรุปรวม (Generalization Theory) – Judd ความเข้าใจ “หลักการ” จะช่วยให้ถ่ายโยงได้ดีกว่าการจำเพียงข้อเท็จจริง

8.6.4 ทฤษฎีความคล้ายคลึงกันของการประมวลผลสารสนเทศ (Similarity of Information Processing Theory) การถ่ายโยงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถดึง ข้อมูล-ทักษะ-หลักการ จากงานแรกมาใช้กับงานใหม่ได้

8.6.5 ประเภทของการถ่ายโยงการเรียนรู้

8.6.5.1 ทัวไป – เฉพาะ

ก) ทัวไป (General transfer): ใช้หลักการ/ยุทธศาสตร์กับสถานการณ์กว้าง ๆ ได้เช่น การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ → นำไปใช้กับการตัดสินใจหลายเรื่อง

ข) เฉพาะ (Specific transfer): ถ่ายโยงได้เฉพาะสถานการณ์ที่มีองค์ประกอบคล้ายกันเช่น เรียนสูตรพื้นที่สี่เหลี่ยม → ไปใช้หาพื้นที่ห้องจริง

8.6.5.2 8.6.3.2ทางตั้ง – ทางกว้าง

ก) ทางตั้ง (Vertical): จากทักษะพื้นฐานไปสู่ทักษะซับซ้อนเช่น บวก/ลบ → ไปสู่การหารยาว

8.6.5.3 ทางกว้าง (Lateral): ใช้กับสถานการณ์ระดับเดียวกันเช่น เข้าใจความหมาย “นก” → จำแนกนกสายพันธุ์ใหม่ได้

8.6.5.4 ทางบวก – ทางลบ

ก) ทางบวก (Positive transfer): สิ่งที่เราเรียนรู้เดิมช่วยให้งานใหม่ง่ายขึ้นเช่น ซึ่จักรยานเป็น → เรียนขี่มอเตอร์ไซด์ง่ายขึ้น

ข) ทางลบ (Negative transfer): สิ่งที่เราเรียนรู้เดิมไปรบกวนสิ่งใหม่เช่น เคยชินกับการ “ผลักประตู” → เจอประตูที่ต้อง “ดึง” จะทำผิดพลาด

บทที่ 9

วัฒนธรรมองค์กรกับการเรียนรู้

9.1 วัฒนธรรม เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ

วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เกิดจากการร่วมกันคิดร่วมกันสร้างและใช้ปฏิบัติร่วมกันจนกลายเป็นพฤติกรรม

9.2 วัฒนธรรมองค์กร (Organizational Culture)

ความหมาย วัฒนธรรมองค์กรคือรูปแบบของความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมที่ยอมรับและสืบทอดกันในองค์กร ซึ่งมีผลต่อวิธีการทำงาน การสื่อสาร และการตัดสินใจ วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เกิดจากการร่วมกันสร้างและปฏิบัติจนกลายเป็นพฤติกรรม

9.3 องค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมองค์กร

9.3.1 วัฒนธรรมองค์กรประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่:

9.3.1.1 ค่านิยม (Values): สิ่งที่องค์กรยึดถือว่าสำคัญ ซึ่งแสดงออกผ่านทัศนคติและพฤติกรรมของสมาชิก ตัวอย่างเช่น Amazon ที่มีค่านิยมมุ่งเน้นการให้บริการลูกค้าเป็นศูนย์กลาง

9.3.1.2 ความเชื่อ (Beliefs): แนวคิดหรือสมมติฐานที่องค์กรเชื่อว่าเป็นความจริง เช่น Zappos ที่เชื่อว่าการทำงานร่วมกันจะนำไปสู่ความสำเร็จ จึงส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

9.3.1.3 บรรทัดฐาน (Norms): กฎหรือแนวปฏิบัติที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร แต่เป็นที่ยอมรับและปฏิบัติกันในองค์กร เช่น การตอบอีเมลภายใน 24 ชั่วโมงเพื่อรักษาความรวดเร็วในการทำงาน

9.3.1.4 สัญลักษณ์ (Symbols): สิ่งที่แสดงถึงความหมายบางอย่างในองค์กร เช่น โลโก้, ชุดยูนิฟอร์ม หรือสถาปัตยกรรม ตัวอย่างคือ การใส่สูทในองค์กรการเงินเพื่อแสดงความเป็นมืออาชีพ

9.4 ความสำคัญของวัฒนธรรมองค์กรต่อการเรียนรู้

วัฒนธรรมองค์กรที่ดีมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในหลายมิติ:

9.4.1 ส่งเสริมการพัฒนาความรู้และทักษะ: ช่วยให้พนักงานมีทักษะที่ทันสมัยและปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้

9.4.2 สร้างบรรยากาศที่เปิดกว้าง: ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้อมูลและเรียนรู้จากกันและกัน

9.4.3 ส่งเสริมการเรียนรู้จากความผิดพลาด: มองความผิดพลาดเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนา

9.4.4 เพิ่มความสามารถในการปรับตัว: ทำให้พนักงานมีความยืดหยุ่นและพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง

9.4.5 สร้างแรงจูงใจและความพึงพอใจ: ทำให้พนักงานรู้สึกว่าองค์กรให้คุณค่าและสนับสนุนการเติบโต

9.4.6 เพิ่มศักยภาพการแข่งขันขององค์กร: องค์กรที่มีวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่แข็งแกร่งมักมีนวัตกรรมและแนวคิดใหม่อยู่เสมอ

9.5 กระบวนการเรียนรู้ในองค์กร

การเรียนรู้ในองค์กรมี 3 กระบวนการหลัก ได้แก่:

9.5.1 การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning): เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เช่น การฝึกงาน หรือการทำโครงการ

9.5.2 การเรียนรู้แบบมีการจัดการ (Formal Learning): เป็นการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน เช่น การเข้าฝึกอบรมตามหลักสูตร หรือการเรียนในห้องเรียน

9.5.3 การเรียนรู้ผ่านการสื่อสารและการร่วมมือ (Collaborative Learning): เป็นการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มผ่านการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ เช่น การระดมสมอง หรือการทำงานกลุ่ม

9.6 องค์กรแห่งการเรียนรู้กับการพัฒนาองค์ความรู้และการปรับตัว

องค์กรที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Organization) คือองค์กรที่สร้างสภาพแวดล้อมให้บุคลากรสามารถเรียนรู้, พัฒนา, และสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง. องค์กรเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มพูนความรู้ที่มีอยู่ แต่ยังมุ่งเน้นการค้นหาแนวคิด, นวัตกรรม, และวิธีการทำงานที่สร้างสรรค์ใหม่ๆ ด้วย.

9.6.1 เหตุผลที่องค์กรพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ได้ องค์กรแห่งการเรียนรู้สามารถพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ได้จากปัจจัยสนับสนุน 3 ประการหลัก:

9.6.1.1 การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง: เมื่อบุคลากรได้รับการสนับสนุนให้พัฒนาทักษะและความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ พวกเขาจะมีแรงบันดาลใจในการนำเสนอแนวคิดและกระบวนการที่สร้างสรรค์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ภายในองค์กร.

9.6.1.2 การเปิดโอกาสให้ทดลองและเรียนรู้จากความผิดพลาด: การให้พนักงานได้ทดลองและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งช่วยให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่พัฒนาขึ้นอย่างไม่หยุดนิ่ง.

9.6.1.3 การใช้เทคโนโลยีและข้อมูลในการพัฒนา: องค์กรที่ส่งเสริมการเรียนรู้จะสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและการรวบรวมข้อมูล เพื่อให้บุคลากรสามารถนำไปวิเคราะห์และสร้างนวัตกรรมหรือกระบวนการทำงานใหม่ๆ ได้.

9.6.2 เหตุผลที่องค์กรปรับตัวได้ดี องค์กรที่มีวัฒนธรรมการเรียนรู้จะมีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้ดี ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี, ความต้องการของตลาด, หรือสถานะเศรษฐกิจ. เหตุผลสำคัญที่ทำให้องค์กรเหล่านี้ปรับตัวได้ดี คือ:

9.6.2.1 การพัฒนาและเรียนรู้ตลอดเวลา: การส่งเสริมให้พนักงานเรียนรู้สิ่งใหม่อย่างต่อเนื่อง ทำให้พวกเขาพร้อมที่จะปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลง เช่น การเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ หรือการปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจ.

9.6.2.2 การรับฟังและปรับตัวต่อข้อมูลภายนอก: องค์กรแห่งการเรียนรู้ที่ดีจะเปิดรับฟังความคิดเห็นจากทั้งภายในและภายนอก เพื่อนำมาปรับปรุงวิธีการทำงานและแนวทางการแก้ปัญหาอย่างรวดเร็ว.

9.6.2.3 การสร้างนวัตกรรม: การสนับสนุนการเรียนรู้ทำให้บุคลากรมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถคิดค้นวิธีการทำงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง องค์กรจึงสามารถใช้ความรู้ที่พัฒนาขึ้นมาแก้ไขปัญหาได้อย่างยืดหยุ่น.

9.7 บทบาทของผู้นำในการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้

ผู้นำมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ผ่านการกระทำต่างๆ ดังนี้:

9.7.1 เป็นแบบอย่างในการเรียนรู้ (Lead by Example): แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งสำคัญ

9.7.2 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ (Creating a Learning Environment): สนับสนุนการแลกเปลี่ยนความรู้และจัดหาทรัพยากรที่จำเป็น

9.7.3 สนับสนุนการเรียนรู้จากความผิดพลาด (Supporting Learning from Mistakes): ใช้ความผิดพลาดเป็นโอกาสในการเรียนรู้ ไม่ใช่การตำหนิ

9.7.4 ให้ข้อเสนอแนะและยกย่อง (Providing Feedback and Recognition): ให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และยกย่องพนักงานที่ตั้งใจเรียนรู้

9.7.5 วางแผนและกำหนดวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน (Setting a Clear Vision): กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทิศทางขององค์กร

9.8 วัฒนธรรมองค์กรและการเปลี่ยนแปลง

การเรียนรู้และความสามารถในการปรับตัวขององค์กรมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด. องค์กรที่ส่งเสริมการเรียนรู้จะมีความยืดหยุ่นและสามารถรับมือกับความท้าทายใหม่ๆ ได้ดีกว่า.

9.8.1 การเรียนรู้ช่วยให้องค์กรปรับตัว: องค์กรที่เรียนรู้จะสามารถพัฒนาทักษะใหม่, ปรับปรุงกระบวนการทำงาน, และตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลได้ดีขึ้น ทำให้ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้รวดเร็ว.

9.8.2 วัฒนธรรมองค์กรที่ดีเอื้อต่อการรับมือ: วัฒนธรรมที่เปิดรับแนวคิดใหม่, สร้างบรรยากาศการเรียนรู้, สนับสนุนการทำงานเป็นทีม, ยอมรับความผิดพลาด, และมีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยเตรียมความพร้อมให้องค์กรรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้

9.9 ประเภทของวัฒนธรรมองค์กร

วัฒนธรรมองค์กรสามารถแบ่งได้ 4 ประเภทหลัก ได้แก่:

9.9.1 วัฒนธรรมแบบปรับตัว (Adaptability Culture): มุ่งเน้นการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมภายนอกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งเสริมให้พนักงานมีอิสระ กล้าเสี่ยง และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

9.9.2 วัฒนธรรมแบบมุ่งผลสำเร็จ (Achievement Culture): มุ่งเน้นผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ชัดเจน เช่น ยอดขาย หรือส่วนแบ่งการตลาด ให้ความสำคัญกับการแข่งขัน และให้ผลตอบแทนสูงแก่ผู้ที่มีผลงานดี

9.9.3 วัฒนธรรมแบบเครือญาติ (Clan Culture): ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของพนักงานและสร้างบรรยากาศเหมือนครอบครัว ผู้นำจะเน้นความร่วมมือและการเอาใจใส่ต่อพนักงานและลูกค้า

9.9.4 วัฒนธรรมแบบราชการ (Bureaucratic Culture): ให้ความสำคัญกับความคงเส้นคงวาและระเบียบวิธีการทำงาน เน้นการปฏิบัติตามกฎระเบียบและหลักการประหัด

9.10 ลักษณะวัฒนธรรมที่ทำให้องค์กรมีประสิทธิภาพ

องค์กรจะบรรลุประสิทธิภาพได้ต้องมีวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 4 ประการ:

9.10.1 การผูกพันและการมีส่วนร่วม (Involvement)

9.10.2 การปรับตัว (Adaptability) ที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลง

9.10.3 ความสม่ำเสมอในการประพฤติปฏิบัติ (Consistency)

9.10.4 วิสัยทัศน์และภารกิจที่เหมาะสม (Mission)

9.11 ขั้นตอนการสร้างและเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กร

การสร้างวัฒนธรรมองค์กร (Creating Culture) กระบวนการสร้างวัฒนธรรมมี 3 ขั้นตอนหลัก:

9.11.1.1 สร้างอุดมการณ์ (Ideology): ผู้บริหารและพนักงานร่วมกันกำหนดทิศทางและเป้าหมายขององค์กร โดยยึดหลัก YES คือ ความเป็นเอกภาพ (Unity), ประสิทธิภาพ (Efficiency), และ จิตใจบริการ (Service-mind).

9.11.1.2 สร้างพฤติกรรมองค์กร (Behavior): กำหนดโครงการหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ เช่น โครงการกีฬาภายในเพื่อสร้างความเป็นเอกภาพ หรือโครงการสัมมนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ.

9.11.1.3 สร้างสมวัฒนธรรม (Cultural Reinforcement): เป็นการรักษวัฒนธรรมให้คงอยู่ โดยผู้บริหารต้องเป็นแบบอย่าง, คัดเลือกคนที่เหมาะสม, มีกระบวนการปรับพนักงานใหม่ให้เข้ากับวัฒนธรรม, และออกแบบโครงสร้างองค์กรที่เอื้ออำนวย.

9.11.2 การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กร (Changing Culture) การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมมักเกิดขึ้นเมื่อ:

9.11.2.1 องค์กรเผชิญวิกฤต

9.11.2.2 มีการเปลี่ยนผู้นำระดับสูง

9.11.2.3 มีการควบรวมกิจการ

9.11.2.4 องค์กรมีวัฒนธรรมที่อ่อนแออยู่แล้ว

9.11.3 แนวทางการเปลี่ยนแปลง:

9.11.3.1 วิเคราะห์วัฒนธรรมที่เป็นอยู่

9.11.3.2 ทำความเข้าใจกับพนักงาน

9.11.3.3 แต่งตั้งผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ใหม่

9.11.3.4 ปรับโครงสร้างองค์กร

9.11.3.5 สร้างเรื่องเล่าและพิธีกรรมใหม่

9.11.3.6 ปรับเปลี่ยนกระบวนการคัดเลือก, การเรียนรู้, และระบบรางวัล

บทที่ 10

ภูมิปัญญากับการเรียนรู้

10.1 ความหมายของ "ภูมิปัญญา"

ภูมิปัญญา (Wisdom) คือพื้นฐานความรู้, ความคิด, ความเชื่อ, และความสามารถในการใช้ประสบการณ์ที่สั่งสมมาเพื่อแก้ไขปัญหา, ปรับตัว, และดำรงชีพในสภาพแวดล้อมต่างๆ โดยภูมิปัญญาถูกแบ่งย่อยได้อีกดังนี้:

10.1.1.1 ภูมิปัญญาชาวบ้าน (Popular Wisdom): ความรู้ความสามารถของบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์ตรงหรือการเรียนรู้ที่สืบทอดกันมา

10.1.1.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom): ผลงานที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นที่ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น กลุ่มทอผ้า, กลุ่มจักสาน

10.1.1.3 ภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom): ผลงานที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทยซึ่งสร้างประโยชน์ต่อสังคมในระดับประเทศ

10.2 ประเภทของภูมิปัญญา

ภูมิปัญญาสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก:

10.2.1 ภูมิปัญญาที่เป็นนามธรรม: เกี่ยวข้องกับความคิด ความเชื่อ และเรื่องราวในการดำเนินชีวิต เช่น การเกิด แก่ เจ็บ ตาย

10.2.2 ภูมิปัญญาที่เป็นรูปธรรม: เป็นผลงานที่เกิดจากการคิดค้นและประดิษฐ์ขึ้น สามารถมองเห็นและนำมาใช้ได้จริง เช่น อาหาร, การแพทย์แผนไทย, ศิลปหัตถกรรม, ดนตรี และการละเล่นต่างๆ

10.3 การเกิดขึ้นของภูมิปัญญา

ภูมิปัญญาเกิดขึ้นจากองค์ประกอบหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกัน ได้แก่

- 10.3.1.1 ความรู้
- 10.3.1.2 ประสบการณ์
- 10.3.1.3 ความเชื่อ
- 10.3.1.4 ปฏิภาณไหวพริบ
- 10.3.1.5 สิ่งแวดล้อม
- 10.3.1.6 สิ่งเหนือธรรมชาติ
- 10.3.1.7 ความสามารถของคน
- 10.3.1.8 ภูมิปัญญา
- 10.3.2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 10.3.2.1 ภูมิปัญญาด้านคติความคิด และความเชื่อ
 - 10.3.2.2 ภูมิปัญญาด้านศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี
 - 10.3.2.3 ภูมิปัญญาด้านการประกอบอาชีพในท้องถิ่น
 - 10.3.2.4 ภูมิปัญญาด้านแนวคิด หลักปฏิบัติหรือเทคโนโลยีที่ชาวบ้านนำมาใช้ใน

ชุมชน

- 10.3.3 ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชุมชน
 - 10.3.3.1 ร่วมคน
 - 10.3.3.2 ร่วมคิด
 - 10.3.3.3 ร่วมทำ
 - 10.3.3.4 ร่วมสรุปบทเรียน
 - 10.3.3.5 ร่วมกันรับผลจากการกระทำ
- 10.3.4 ประเภทของแหล่งเรียนรู้
 - 10.3.4.1 ธรรมชาติ
 - 10.3.4.2 สร้างขึ้น
 - 10.3.4.3 บุคคล
- 10.3.5 ความสำคัญ of แหล่งการเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - 10.3.5.1 เป็นแหล่งเสริมสร้างจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
 - 10.3.5.2 เป็นแหล่งศึกษาตามอัธยาศัย
 - 10.3.5.3 เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 10.3.5.4 เป็นแหล่งสร้างความรู้ ความคิด วิชาการและประสบการณ์
 - 10.3.5.5 เป็นแหล่งปลูกฝังการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
 - 10.3.5.6 เป็นแหล่งสร้างความคิดเกิดอาชีพใหม่สู่ความเป็นสากล

10.3.5.7 เป็นแหล่งเสริมประสบการณ์ตรง

10.3.5.8 เป็นแหล่งส่งเสริมมิตรภาพความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนหรือผู้เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น

10.3.6 การนำภูมิปัญญามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เราสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ 2 แนวทางหลัก:

10.3.6.1 เชิญผู้รู้หรือปราชญ์ชาวบ้าน มาร่วมจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน

10.3.6.2 นำนักเรียนไปเรียนรู้ ณ แหล่งเรียนรู้หรือสถานประกอบการของปราชญ์ชาวบ้านโดยตรง

10.3.7 ประโยชน์ของการนำภูมิปัญญามาใช้:

10.3.7.1 ผู้เรียนได้เรียนรู้จากของจริงและเกิดประสบการณ์ตรง

10.3.7.2 สร้างความสนุกสนานและเจตคติที่ดีต่อชุมชน

10.3.7.3 ผู้เรียนเห็นคุณค่า, เกิดความรักท้องถิ่น และมีใจอนุรักษ์สิ่งที่มีคุณค่าในชุมชน

10.3.8 ความสัมพันธ์ของภูมิปัญญากับจิตวิทยาการศึกษาภูมิปัญญาและจิตวิทยาการศึกษามีความสัมพันธ์กันในแง่ของการพัฒนาผู้เรียน โดยมีประเด็นร่วมกันดังนี้:

10.3.8.1 การประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

10.3.8.2 การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

10.3.8.3 การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการตัดสินใจ

10.3.8.4 การปรับตัวและการแก้ปัญหา

10.3.8.5 การเรียนรู้ตลอดชีวิต

10.3.8.6 การพัฒนาความสามารถทางสังคมและอารมณ์

บทที่ 11

การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในชั้นเรียน

11.1 1.ความหมาย

การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ คือ การส่งข้อมูล, ข่าวสาร, ความรู้สึกนึกคิด, และอารมณ์จากผู้ส่งไปยังผู้รับ เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้เกิดความสนใจในบทเรียน , สร้างสัมพันธภาพที่ดี , ให้กำลังใจ, ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน , รวมถึงการติดตามและประเมินผลผู้เรียน.

11.2 พื้นฐานการสื่อสาร

11.2.1 ประเภทของการสื่อสาร

11.2.1.1 การสื่อสารด้วยวาจา (Verbal Communication): คือการใช้คำพูดหรือภาษาเป็นสื่อกลาง. แบ่งเป็น

ก) การพูด (Oral): เช่น การสนทนา, การสอนในชั้นเรียน. ครูสามารถใช้อธิบายแนวคิดและถามความเห็นนักเรียนได้.

ข) การเขียน (Written): เช่น การเขียนรายงาน, อีเมล. ใช้เมื่อต้องการข้อมูลที่ชัดเจนและตรวจสอบได้.

11.2.2 การสื่อสารที่ไม่ใช้วาจา (Non-verbal Communication): คือการใช้สัญญาณอื่นที่ไม่ใช่คำพูด เช่น

11.2.2.1 ภาษากาย (Body Language): ท่าทางการยืน, นั่ง, หรือการใช้มือสื่อสาร.

11.2.2.2 การแสดงสีหน้า (Facial Expression): เช่น รอยยิ้มที่บ่งบอกถึงความเป็นมิตร.

11.2.2.3 การสบตา (Eye Contact): สามารถบ่งบอกถึงความตั้งใจฟังและความจริงใจ.

11.2.2.4 น้ำเสียง (Tone of Voice): น้ำเสียงที่นุ่มนวลสื่อถึงความอ่อนโยน.

11.2.2.5 การแตะต้อง (Touch): เช่น การแตะไหล่เพื่อให้อุ่นใจ.

11.2.2.6 การใช้พื้นที่ส่วนตัว (Proxemics): การยืนใกล้กันแสดงถึงความสนใจ.

11.2.3 รูปแบบการสื่อสารในชั้นเรียน

11.2.3.1 การสื่อสารทางเดียว (One-way): ครูเป็นผู้สื่อสารฝ่ายเดียว และนักเรียนไม่มีโอกาสโต้ตอบ.

11.2.3.2 การสื่อสารสองทาง (Two-way): เป็นการสื่อสารระหว่างครูและนักเรียน.

11.2.3.3 การสื่อสารแบบกลุ่ม (Group): เป็นการสื่อสารหลายทางที่ครูมีบทบาทเป็นสมาชิกคนหนึ่งของกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากที่สุด

11.3 การสื่อสารแบบ I-Message และ You-Message

11.3.1 I-Message (ข้อความแบบฉัน): เป็นการสื่อสารที่เริ่มต้นด้วย "ฉัน" เพื่อบอกความรู้สึกหรือความต้องการของตนเองโดยไม่กล่าวโทษอีกฝ่าย. เป็นการสื่อสารเชิงบวกที่ทำให้ผู้ฟังเปิดใจรับฟังและไม่ต่อต้าน.

11.3.1.1 ตัวอย่าง: "ฉันรู้สึกกังวลเมื่อเห็นว่าไม่มีใครทำการบ้าน เพราะฉันอยากให้ทุกคนได้ฝึกฝนทักษะที่จำเป็น".

11.3.2 You-Message (ข้อความแบบคุณ): เป็นการสื่อสารที่เน้นการตำหนิหรือกล่าวโทษอีกฝ่าย มักขึ้นต้นด้วย "คุณ".

11.3.2.1 ตัวอย่าง: "คุณไม่เคยทำการบ้านเลย ทำให้ผมสอนไม่ต่อเนื่อง".

11.4 การฟังอย่างกระตือรือร้น (Active Listening)

เป็นเทคนิคการฟังที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน. เทคนิคต่างๆ ประกอบด้วย:

11.4.1 Paraphrasing (การกล่าวซ้ำ): กล่าวซ้ำด้วยภาษาของเราเพื่อแสดงความสนใจ.

11.4.2 Verbalizing emotions (การพูดถึงอารมณ์): สะท้อนความรู้สึกของผู้พูดเพื่อให้เขาประเมินความรู้สึกตนเอง.

11.4.3 Asking (การถาม): ถามคำถามเพื่อขอข้อมูลเพิ่มเติม.

11.4.4 Summarizing (การสรุป): สรุปเนื้อหาสำคัญจากการพูดคุย.

11.4.5 Clarifying (การทำให้ชัดเจน): ถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจให้ชัดเจน.

11.5 การใช้คำพูดที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

เป็นการใช้ภาษาที่ไม่โจมตีหรือกล่าวโทษ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและเสริมสร้างความมั่นใจ.

11.5.1 ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความคิด: เช่น "เธอคิดว่าเหตุผลเบื้องหลังทฤษฎีนี้คืออะไร?".

11.5.2 ให้กำลังใจด้วยการชมเชยเชิงบวก: เช่น "ผลงานของเธอครั้งนี้เยี่ยมมาก ฉันเห็นว่าเธอใส่ความพยายามอย่างเต็มที่".

11.5.3 ให้ความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ (Constructive Feedback): เช่น "ฉันชอบที่เธอพยายามอธิบายความคิดของเธอ แต่ลองพิจารณาเพิ่มเติมในเรื่องนี้เพื่อให้ชัดเจนขึ้นนะ".

11.6 การสร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจ

11.6.1 การสร้างความไว้วางใจผ่านการสื่อสารที่ซื่อสัตย์และเปิดเผย

11.6.2 การใช้การสื่อสารเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน

11.6.3 การรับฟังและให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของนักเรียนเพื่อสร้างความไว้วางใจ

11.6.3.1 วิธีการสร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจ

ก) แสดงความซื่อสัตย์และความโปร่งใส

ข) รับฟังและให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของนักเรียน

ค) ปฏิบัติต่อนักเรียนอย่างเป็นธรรมและเสมอภาค

ง) แสดงความห่วงใยและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน

จ) สร้างบรรยากาศแห่งการยอมรับและเคารพซึ่งกันและกัน

ฉ) การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ

ช) รักษาความลับสัญญาและคำพูด

บทที่ 12

การแนะแนว

12.1 ปัญหาของนักเรียนที่ควรได้รับการแนะแนว (เพิ่มเติมพร้อมตัวอย่าง)

12.1.1 ปัญหาด้านพัฒนาการ ร่างกายและสุขภาพ

12.1.1.1 ตัวอย่าง นักเรียนสายตาสั้น แต่ไม่กล้าบอก ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน → ครูแนะแนวช่วยประสานตรวจสุขภาพและให้กำลังใจ

12.1.2 ปัญหาด้านการศึกษา เล่าเรียน

12.1.2.1 ตัวอย่าง เด็กเรียนคณิตไม่เข้าใจ ไม่กล้าถามครู → ครูแนะแนวจัดติวเสริมและสร้างบรรยากาศที่กล้าถาม

12.1.3 ปัญหาด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว

12.1.3.1 ตัวอย่าง พ่อแม่ทะเลาะกันบ่อย เด็กเสียสมาธิ → ครูแนะแนวเป็นผู้ฟังที่ดีและอาจประสานนักจิตวิทยา

12.1.4 ปัญหาด้านการเงิน

12.1.4.1 ตัวอย่าง เด็กไม่มีเงินซื้อชุดพละ → ครูแนะแนวช่วยหาทุนการศึกษา

12.2 ความหมายของการแนะแนว

อนันต์ อนันตรังสี (2517) กระบวนการช่วยเหลือบุคคลให้รู้จัก การแนะ การชี้ช่องทางให้ การบอกแนวทางให้ เข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อม เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ แก้ปัญหาตัดสินใจ และปรับตัวเพื่อดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จในทุกด้าน ทั้ง การศึกษา อาชีพ และชีวิตส่วนตัวและสังคม โดยมีเป้าหมายหลักคือการส่งเสริมให้บุคคลสามารถช่วยเหลือตนเองได้ในที่สุด

การแนะแนว หมายถึง กระบวนการที่ผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านการแนะแนวให้บริการช่วยเหลือแก่บุคคลโดยไม่จำกัด เพศ วัย ชั้น วรรณะ ซึ่งสามารถทำได้ทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มแล้วแต่กรณี เพื่อช่วยให้บุคคลรู้จักและเข้าใจตนเอง ในสถานะที่แท้จริงของตนเองว่ามีความสามารถ ความถนัด สติปัญญา เจตนาคติ ศักยภาพอย่างไร เพื่อให้สามารถตัดสินใจได้

12.3 ข้อแตกต่างของ “การแนะแนว” กับ “การแนะนำ”

12.3.1 การแนะแนว คือ การช่วยให้เขาสามารถช่วยเหลือตัวเองด้วยตัวของเขาเองอย่างเต็มศักยภาพ ผู้แนะแนวเพียงแต่แนะแนวทาง หรือชี้ช่องทางให้เท่านั้น ผู้รับบริการแนะแนวจะเป็นผู้ตัดสินใจแก้ปัญหาเองตามความสมัครใจ

12.3.2 การแนะนำ คือ การให้เขาทำตามในสิ่งที่เชื่อว่าเป็นดีโดยรับคำปรึกษาแล้วทำตามเป็นแนวทาง อาจไม่ได้คิดเอง โดยการชี้แจงให้ทำหรือปฏิบัติ เช่น แนะนำให้ทำความดี แนะนำในการใช้จ่าย เป็นต้น

12.4 ปรัชญาการแนะแนว

“Help him to help himself.” หรือ “ช่วยเขาให้เขาช่วยตัวเองได้” คือปรัชญาหลักของการแนะแนว ที่บอกว่าหน้าที่ของครูแนะแนวหรือผู้ให้คำปรึกษา ไม่ใช่การแก้ปัญหาแทนผู้เรียน แต่คือการเสริมพลัง (empower) ให้นักเรียนมองเห็นศักยภาพและทางเลือกของตนเอง เพื่อที่เขาจะสามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเองในอนาคต ถ้าครูแนะแนวแก้ปัญหาแทน → นักเรียนอาจจะพึ่งพาคนอื่นตลอดไป ถ้าครูแนะแนว “ชี้ทาง” และ “ฝึกคิด” → นักเรียนจะได้ทักษะการตัดสินใจ ใช้ในชีวิตจริงได้

12.4.1.1 ด้านการเรียน

- ก) นักเรียนบอกว่า “หนูเรียนเลขไม่เข้าใจเลย อยากให้ครูสอนเพิ่มทุกเย็น”
- ข) ถ้าครูสอนเพิ่มทุกวัน → นักเรียนอาจจะรอกครูตลอด
- ค) แต่ถ้าครูสอนวิธี จัดตารางอ่านหนังสือ, ใช้แหล่งเรียนรู้เสริม, ฝึกทำโจทย์เอง → นักเรียนจะเริ่มพึ่งตนเองได้

12.4.1.2 ด้านอาชีพ

- ก) นักเรียนอยากรู้ว่าเรียนสายอาชีพไหนดี
- ข) ครูไม่ควรตอบว่า “ไปเรียนช่างไฟเลย” แต่ควรพาเขา สืบหาความถนัด, สนใจ, ทดลองทำงานจริง หรือหาข้อมูลอาชีพหลาย ๆ อย่าง → สุดท้ายนักเรียนเลือกเอง

12.4.1.3 ด้านชีวิตส่วนตัว

- ก) นักเรียนมีปัญหาทะเลาะกับเพื่อน แล้วถามครูว่า “ครูว่าหนูควรเลิกคบเพื่อนคนนี้ไหม”
- ข) ครูไม่ควรบอกตรง ๆ แต่ใช้คำถามชี้แนะ เช่น “เธอรู้สึกยังไงเวลาคบเขา?” “ถ้าเป็นเพื่อนที่ดีควรทำให้เธอรู้สึกยังไง?” → นักเรียนจะเรียนรู้การตัดสินใจด้วยเกณฑ์ของตัวเอง

12.5 การแนะแนวทางการศึกษา

การแนะแนวการศึกษา (Education Guidance) เปรียบเสมือน "พี่เลี้ยงหรือโค้ชส่วนตัวด้านการเรียน" ของเราเลยล่ะ โค้ชคนนี้จะคอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และวางแผนทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางการเรียนของเรา ตั้งแต่ก้าวแรกในโรงเรียนไปจนถึงร่วมมหาวิทยาลัย เพื่อให้เราเดินทางสายนี้ได้อย่างราบรื่นและตรงกับเป้าหมายมากที่สุด รู้จักตัวเอง (ดูแผนที่ของตัวเอง): เรามีศักยภาพอะไรบ้าง (ความสามารถ, ความถนัด)? เราชอบเดินทางแบบไหน (ความสนใจ)? เราอยากไปถึงจุดหมายแบบไหน (เป้าหมายชีวิต) รู้จักเส้นทาง (สำรวจโลกภายนอก): มีเส้นทางไหนให้เลือกบ้าง (สายการเรียน, อาชีพ, มหาวิทยาลัย)? แต่ละเส้นทางมีอุปสรรคหรือวิวิสัยๆ อย่างไร ตัดสินใจเลือกทางเดิน: เมื่อรู้จักตัวเองและรู้จักเส้นทางดีแล้ว เราจะสามารถเลือกทางเดินที่เหมาะสมกับเราที่สุดได้ด้วยตัวเองอย่างมั่นใจ พัฒนาทักษะการเดินทาง: เรียนรู้วิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้า (การปรับตัว), การวางแผนการเดินทาง (การวางแผนอนาคต) และการเดินทางร่วมกับผู้อื่น (การเข้าสังคม)

12.6 จรรยาบรรณของนักแนะแนว (คำมั่นสัญญาของผู้ให้คำปรึกษา)

สิ่งเหล่านี้คือ "กฎเหล็ก" ที่นักแนะแนวทุกคนต้องยึดถือ เพื่อให้เรามั่นใจและไว้วางใจได้ค่ะ

12.6.1 เก็บความลับเป็นที่สุด: เรื่องที่เราเล่าในห้องแนะแนวจะปลอดภัย 100% (ยกเว้นกรณีที่เป็นอันตรายถึงชีวิต) เปรียบเหมือน "ตู้เซฟ" ที่เก็บเรื่องราวของเราไว้ นักแนะแนวจะทำทุกอย่างเพื่อประโยชน์สูงสุดของเรา

12.6.2 มีใจรักและรับผิดชอบ: นักแนะแนวต้องมีใจที่อยากช่วยเหลือผู้อื่นจริงๆ ทำงานอย่างเต็มที่และใช้สติปัญญาในการให้คำปรึกษา ไม่ใช่แค่ทำงานไปวันๆ

12.6.3 รู้ขอบเขตของตัวเอง: หากปัญหาของเราซับซ้อนเกินความสามารถ (เช่น ปัญหาสุขภาพจิตที่ต้องพบจิตแพทย์) นักแนะแนวที่ดีจะไม่ทำเป็นรู้ทุกเรื่อง แต่จะส่งต่อเราไปยังผู้เชี่ยวชาญที่เหมาะสม ไม่หลอกลวง เพื่อผลประโยชน์ใดๆ

12.6.4 เป็นแบบอย่างที่ดี: ต้องเป็นคนที่น่าเคารพ มีคุณธรรม มีความเมตตากรุณา เพื่อสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้เรารู้สึกกล้าที่จะเปิดใจ

12.6.5 ยุติธรรมและไม่มีอคติ: ไม่ว่าเราจะเป็นใคร มาจากไหน มีพื้นฐานครอบครัวอย่างไร นักแนะแนวต้องให้บริการอย่างเท่าเทียมกัน เคารพในสิทธิและการตัดสินใจของเราโดยปราศจากความลำเอียง

12.7 ความมุ่งหมายของการแนะแนว (เป้าหมายของการทำงาน)

การแนะแนวมีเป้าหมายทั้งในภาพกว้างและภาพที่เฉพาะเจาะจงค่ะ

12.7.1 ความมุ่งหมายทั่วไป (The 3D's)

12.7.1.1 ป้องกัน (Prevention) สร้างเกราะป้องกันปัญหา เช่น จัดกิจกรรมสอนเรื่อง การจัดการความเครียดก่อนถึงช่วงสอบ

12.7.1.2 แก้ไข (Curation/Remediation) ช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาขึ้นแล้ว เช่น ให้ คำปรึกษานักเรียนที่ ทะเลาะกับเพื่อน หรือมีปัญหาการเรียน

12.7.1.3 ส่งเสริมพัฒนา (Development) ต่อยอดสิ่งที่ดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น เช่น ช่วย นักเรียนที่เรียนดีอยู่แล้วให้ค้นพบศักยภาพด้านความเป็นผู้นำ หรือส่งเสริมทักษะพิเศษ

12.7.2 ความมุ่งหมายเฉพาะ (เป้าหมายในโรงเรียน)

12.7.2.1 รู้จักตนเองอย่างแท้จริง: ช่วยให้เราตอบคำถาม "ฉันคือใคร?" "ฉันเก่ง อะไร?" "ฉันชอบอะไร?" ได้ชัดเจนขึ้น

12.7.2.2 รู้จักปรับตัว: ช่วยให้เราเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ๆ ได้ดี เช่น การปรับตัว ตอนขึ้นชั้นเรียนใหม่ หรือการอยู่ร่วมกับเพื่อนในหอพัก

12.7.2.3

12.7.2.4 รู้จักนำตนเอง: ทำให้เราสามารถวางแผนชีวิตและอนาคตของตัวเองได้ เช่น การวางแผนอ่านหนังสือสอบเข้ามหาวิทยาลัย

12.7.2.5 รู้จักคาดการณ์ล่วงหน้า: ฝึกให้เราคิดถึงผลที่จะตามมาจากการกระทำของเรา เช่น "ถ้าเลือกเรียนคณะนี้ จะมีอาชีพอะไรรองรับบ้าง?"

12.7.2.6 สร้างความสัมพันธ์ที่ดี: เป็นตัวกลางช่วยให้ครูและนักเรียนเข้าใจกันมากขึ้น

12.7.2.7 ฝึกฝนประชาธิปไตย: สอนให้รู้จักรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและเคารพ การตัดสินใจของผู้อื่น

12.7.2.8 เชื่อมโยง บ้าน-โรงเรียน-ชุมชน: ทำให้ผู้ปกครองและโรงเรียนทำงานร่วมกัน เพื่อสนับสนุนนักเรียนได้อย่างเต็มที่

12.8 หลักการสำคัญของการแนะแนว (หัวใจของการช่วยเหลือ)

12.8.1 มุ่งพัฒนาให้สุดศักยภาพ: ไม่ใช่แค่ช่วยให้ "ผ่าน" แต่ช่วยให้ "ไปได้ไกลที่สุด" เท่าที่คนๆ หนึ่งจะทำได้ สนับสนุนให้เราเติบโตในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเรียน อารมณ์ หรือสังคม

12.8.2 นักเรียนคือศูนย์กลาง: ตัวเราสำคัญที่สุด นักแนะแนวจะรับฟังและยอมรับในความเป็น ตัวเรา ความฝันของเรา ความถนัดของเรา แม้จะแตกต่างจากคนอื่นก็ตาม ทุกคนมีสิทธิ์เลือกทางเดิน ของตัวเอง

12.8.3 สร้างความเข้มแข็งจากภายใน: เป้าหมายสูงสุดคือทำให้เรา "ยืนได้ด้วยขาของตัวเอง" สามารถคิดเอง ทำเอง ตัดสินใจเอง และมีภูมิคุ้มกันทางใจ ไม่หวั่นไหวไปกับคำพูดหรือสิ่งที่ไม่ดีได้ง่ายๆ

12.8.4 สอนให้ใช้ปัญญา ไม่ใช่ชี้นำ: นักแนะแนวจะไม่บอกว่า "เธอต้องทำแบบนี้" แต่จะสอนให้เรารู้จักคิดวิเคราะห์ หาข้อมูล เปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสีย เพื่อให้เราตัดสินใจเรื่องต่างๆ ได้อย่างรอบคอบด้วยตัวเอง

12.8.5 ป้องกันดีกว่าแก้ไข: การแนะแนวไม่ใช่แค่ห้องดับเพลิงที่รอแก้ปัญหา แต่เป็นการ "ฉีดวัคซีน" ป้องกันปัญหา เช่น สอนทักษะการเรียนรู้ก่อนที่ผลการเรียนจะแย่ หรือสอนทักษะการปรับตัวก่อนที่จะเข้ากับเพื่อนไม่ได้

12.8.6 มองภาพรวมของชีวิต: เราไม่ได้อยู่คนเดียวในโลก ครอบครัว เพื่อน สังคม ล้วนมีผลกับเรา การแนะแนวจะมองทุกอย่างเชื่อมโยงกัน เพื่อช่วยให้เราเข้าใจปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อชีวิตเรา

12.9 จรรยาบรรณของนักแนะแนว (คำมั่นสัญญาของผู้ให้คำปรึกษา)

สิ่งเหล่านี้คือ "กฎเหล็ก" ที่นักแนะแนวทุกคนต้องยึดถือ เพื่อให้เรามั่นใจและไว้วางใจได้ค่ะ

12.9.1 เก็บความลับเป็นที่สุด: เรื่องที่เราเล่าในห้องแนะแนวจะปลอดภัย 100% (ยกเว้นกรณีที่เป็นอันตรายถึงชีวิต) เปรียบเหมือน "ตู้เซฟ" ที่เก็บเรื่องราวของเราไว้ นักแนะแนวจะทำทุกอย่างเพื่อประโยชน์สูงสุดของเรา

12.9.2 มีใจรักและรับผิดชอบ: นักแนะแนวต้องมีใจที่อยากช่วยเหลือผู้อื่นจริงๆ ทำงานอย่างเต็มที่และใช้สติปัญญาในการให้คำปรึกษา ไม่ใช่แค่ทำงานไปวันๆ

12.9.3 รู้ขอบเขตของตัวเอง: หากปัญหาของเราซับซ้อนเกินความสามารถ (เช่น ปัญหาสุขภาพจิตที่ต้องพบจิตแพทย์) นักแนะแนวที่ดีจะไม่ทำเป็นรู้ทุกเรื่อง แต่จะส่งต่อเราไปยังผู้เชี่ยวชาญที่เหมาะสม ไม่หลอกลวง เพื่อผลประโยชน์ใดๆ

12.9.4 เป็นแบบอย่างที่ดี: ต้องเป็นคนที่น่าเคารพ มีคุณธรรม มีความเมตตากรุณา เพื่อสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้เรารู้สึกกล้าที่จะเปิดใจ

12.9.5 ยุติธรรมและไม่มีอคติ: ไม่ว่าเราจะเป็นใคร มาจากไหน มีพื้นฐานครอบครัวอย่างไร นักแนะแนวต้องให้บริการอย่างเท่าเทียมกัน เคารพในสิทธิ์และการตัดสินใจของเราโดยปราศจากความลำเอียง

บทที่ 13

การให้คำปรึกษา

13.1 ความหมายของการให้คำปรึกษา (Counseling)

การให้คำปรึกษา (Counseling) หมายถึง กระบวนการให้ความช่วยเหลือแก่ผู้มาขอคำปรึกษา จุดประสงค์หลักคือเพื่อให้ผู้ขอคำปรึกษาได้ใช้ความสามารถที่ตนเองมีอยู่ในการจัดการกับปัญหาของตนเอง และสามารถตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง กล่าวคือ ผู้ให้คำปรึกษาจะไม่ได้แก้ปัญหาให้โดยตรง แต่จะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและชี้แนะให้ผู้รับคำปรึกษาค้นพบแนวทางของตนเอง

13.2 องค์ประกอบและจุดมุ่งหมายของการให้คำปรึกษา

การให้คำปรึกษามีจุดมุ่งหมายหลายประการที่เน้นการพัฒนาผู้รับคำปรึกษาให้เข้มแข็งและพึ่งพาตนเองได้ในระยะยาว

13.2.1 เข้าใจตนเอง ผู้รับคำปรึกษาจะสามารถทำความเข้าใจตัวเองได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งในด้านความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรม

13.2.2 มีความภาคภูมิใจในตนเอง: การเข้าใจและจัดการปัญหาได้ด้วยตนเองจะช่วยเพิ่มความมั่นใจและความภาคภูมิใจในคุณค่าของตนเอง

13.2.3 รู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย ไม่โดดเดี่ยว: ผู้รับคำปรึกษาจะรู้สึกว่ามีคนรับฟังปัญหาของเขาด้วยความเข้าใจ ทำให้ไม่รู้สึกเหงาหรือเผชิญปัญหาเพียงลำพัง การมีความมั่นใจว่ามีคนรับฟังและเข้าใจปัญหาเป็นสิ่งสำคัญ

13.2.4 เข้าใจปัญหาและสามารถตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง: เมื่อเข้าใจตนเองและปัญหาแล้ว ผู้รับคำปรึกษาจะสามารถวิเคราะห์และตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมกับตนเองได้

13.2.5 สามารถพึ่งพาตนเองได้ในระยะยาว: เป้าหมายสูงสุดคือการที่ผู้รับคำปรึกษามีความสามารถในการจัดการปัญหาและพึ่งพาตนเองได้ในอนาคต โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาผู้ให้คำปรึกษาตลอดไป

13.3 หลักในการให้คำปรึกษา

13.3.1 ผู้รับคำปรึกษา กระบวนการให้คำปรึกษาจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้รับคำปรึกษา มีความเต็มใจและพร้อมที่จะเข้าร่วม ด้วยตนเอง ไม่ใช่การถูกบังคับ

13.3.2 ผู้ให้คำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล หน้าที่สำคัญในการสร้างกระบวนการที่มีประสิทธิภาพและเอื้อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก โดยต้องเริ่มต้นจากการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและไว้วางใจ ซึ่งประกอบด้วยการจัดสรรเวลาให้ผู้รับคำปรึกษาสะดวก เพื่อแสดงความเคารพและลดอุปสรรคในการเข้าพบ รวมถึงการจัดเตรียมสถานที่ที่เป็นสัดส่วน เงียบสงบ และเป็นส่วนตัว เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษา รู้สึกผ่อนคลายและกล้าที่จะเปิดเผยเรื่องราวของตนเอง นอกจากนี้ ผู้ให้คำปรึกษาต้องยึดมั่นในหลัก การคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล อย่างเคร่งครัด โดยต้องตระหนักเสมอว่าแต่ละคนมีพื้นฐานชีวิต บุคลิกภาพ และประสบการณ์ที่ไม่เหมือนกัน จึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการและแนวทางให้สอดคล้องกับผู้รับคำปรึกษาแต่ละราย ไม่สามารถใช้สูตรสำเร็จเดียวกับทุกคนได้ และที่สำคัญ ผู้ให้คำปรึกษาต้อง รู้จักขอบเขตความสามารถของตนเอง หากพบว่าปัญหา มีความซับซ้อนเกินกว่าทักษะหรือความเชี่ยวชาญของตน เช่น อาจเกี่ยวข้องกับอาการทางจิตเวช การส่งต่อผู้รับคำปรึกษาไปยังผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางอย่างจิตแพทย์หรือนักจิตวิทยาคลินิก ถือเป็นจรรยาบรรณและความรับผิดชอบที่สำคัญที่สุด เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษาได้รับการดูแลที่ถูกต้องและดีที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับบุคลากรทางการศึกษา ควรตระหนักเสมอว่าการให้คำปรึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการกิจการดูแลและพัฒนานักเรียนอย่างรอบด้าน

13.4 ขั้นตอนของการให้คำปรึกษา

การให้คำปรึกษามีกระบวนการที่เป็นขั้นตอน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุด:

13.4.1 การเริ่มต้นสร้างความสัมพันธ์ที่ดี: เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญที่สุดในการสร้างความไว้วางใจและบรรยากาศที่อบอุ่น

13.4.2 การสำรวจลงไปปัญหา หรือสาเหตุที่ทำให้ต้องมาพบกัน: ผู้ให้คำปรึกษาจะช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเล่าถึงปัญหาและสาเหตุที่นำมาสู่การขอคำปรึกษา

13.4.3 สรุปและเลือกประเด็นที่สำคัญร่วมกัน ที่จะทำงานร่วมกัน: เมื่อสำรวจปัญหาแล้ว จะมีการสรุปและกำหนดประเด็นหลักที่จะใช้เป็นจุดมุ่งหมายในการแก้ไข้ปัญหา

13.4.4 ตั้งเป้าหมายในการทำงานต่อไปด้วยกัน คือการแก้ไข้ปัญหา: กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และเป็นรูปธรรมในการแก้้ปัญหา

13.4.5 การดำเนินการช่วยเหลือ การฝึกฝนทักษะต่างๆ: ผู้ให้คำปรึกษาจะใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการจัดการปัญหา

13.4.6 การสรุปและยุติการให้คำปรึกษา: เมื่อเป้าหมายบรรลุผลหรือเมื่อเห็นว่าผู้รับคำปรึกษาสามารถพึ่งพาตนเองได้แล้ว ก็จะมีการสรุปผลและยุติกระบวนการ

13.5 เทคนิคที่ใช้ในการให้คำปรึกษา

เทคนิคเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญที่ผู้ให้คำปรึกษาใช้เพื่อช่วยให้กระบวนการดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ:

13.5.1 การสังเกต สังเกตสีหน้า แววตา กิริยาท่าทาง ของผู้รับคำปรึกษา เพราะคนที่มีปัญหา มักแสดงออกถึงความเศร้าหมอง ถอนหายใจบ่อย หลบตา ลูกลี้ลูกลอน หรือพูดจาสับสนวุ่น การสังเกตช่วยให้เข้าใจความรู้สึกที่ซ่อนอยู่

13.5.2 การยอมรับ เป็นการแสดงถึงความเข้าใจ สนใจคุณค่าของผู้รับคำปรึกษา คือการนั่ง ฟังอย่างตั้งใจ ไม่ขัดจังหวะ ผงกศีรษะ หรือใช้คำพูดว่า "ฉันเข้าใจ" การยอมรับไม่ได้หมายความว่าต้อง เห็นด้วย แต่ยังคงให้ความสำคัญกับเขา

13.5.3 การฟัง เป็นหัวใจสำคัญในการรับรู้ข้อมูลและความรู้สึก การฟังที่ดีคือการตั้งใจฟังอย่าง แท้จริง

13.5.4 การแสดงความสนใจ เป็นการแสดงถึงความกระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือ อาจทำได้โดย การยิ้มแย้ม สบตา ตบเบาๆ หรือใช้คำพูดที่แสดงความเห็นอกเห็นใจ เช่น "หนูไม่ต้องกังวล ครู เข้าใจความรู้สึกของหนูและยินดีที่จะรับฟังปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมด จะได้ช่วยกันหาทางแก้ไข"

13.5.5 การถาม ใช้คำถามเพื่อสำรวจปัญหาและกระตุ้นให้ผู้รับคำปรึกษาคิด

13.5.6 การทบทวนคำพูด (Paraphrasing): ผู้ให้คำปรึกษาจะทวนความเข้าใจของตนเอง เกี่ยวกับคำพูดของผู้รับคำปรึกษาในประเด็นสำคัญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและให้ผู้รับคำปรึกษา รู้สึกว่าตนเองได้รับการรับฟัง

13.5.7 การสะท้อนความรู้สึก (Reflection of Feeling): ผู้ให้คำปรึกษาจะจับประเด็น ความรู้สึกที่อยู่เบื้องหลังคำพูดของผู้รับคำปรึกษาและสะท้อนกลับไป เพื่อให้ผู้รับคำปรึกษาตระหนัก ถึงความรู้สึกของตนเอง

13.5.8 การให้ความมั่นใจ (Giving Reassurance): เป็นการให้กำลังใจและสร้างความเชื่อมั่น ในศักยภาพของผู้รับคำปรึกษา

13.5.9 การทำให้กระจ่าง (Clarification): ผู้ให้คำปรึกษาช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจความคิด หรือความต้องการที่คลุมเครือของตนเองให้ชัดเจนขึ้น

13.5.10 การสรุปความ (Summarization) ผู้ให้คำปรึกษาจะสรุปประเด็นสำคัญที่พูดคุยกัน เพื่อทบทวนความเข้าใจร่วมกันและเตรียมพร้อมสำหรับขั้นตอนต่อไป

13.6 จรรยาบรรณของผู้ให้คำปรึกษา

ความสำคัญของหลักปฏิบัติทางจริยธรรมที่ผู้ให้คำปรึกษาต้องยึดถือ เพื่อปกป้องสิทธิและ ประโยชน์ของผู้รับคำปรึกษา รวมถึงรักษามาตรฐานวิชาชีพ ซึ่งมักจะรวมถึงการรักษาความลับ การไม่ ตัดสิน การเคารพในศักดิ์ศรีของมนุษย์ และการปฏิบัติงานภายใต้ขอบเขตความสามารถของตนเอง

13.7 การให้คำปรึกษาครอบครัว (FAMILY COUNSELING)

เป็นการให้คำปรึกษาที่มุ่งเน้นไปที่ระบบครอบครัว เพื่อช่วยสมาชิกในครอบครัวทำความเข้าใจ และแก้ไขความขัดแย้ง ปรับปรุงการสื่อสาร และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น

13.8 การให้คำปรึกษาเพื่อน (PEER COUNSELING)

13.8.1 การให้คำปรึกษาเพื่อน เป็นกระบวนการที่เพื่อนช่วยเหลือเพื่อน ซึ่งมีหลักการสำคัญ ดังนี้

13.8.2 สร้างบรรยากาศของการอยู่ร่วมกันแบบกลุ่ม ทำให้ทุกคนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง ไม่โดดเดี่ยว และไม่เอาตัวรอดคนเดียว

13.8.3 สร้างความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นห่วงเป็นใยกัน เพื่อนมีหน้าที่ช่วยเหลือกัน โดยเฉพาะเมื่อมีใครหายไป เพื่อนควรสนใจ เป็นห่วงเป็นใย ติดตามข่าวสาร และพยายามดึงเพื่อน กลับเข้ากลุ่ม มีการแบ่งปันและช่วยเหลือกัน

13.8.4 เมื่อมีเพื่อนทำผิด ควรช่วยเตือน และชักจูงให้เปลี่ยนแปลง เพื่อนที่ดีควรช่วยเตือนและชักจูงให้เพื่อนเลิกทำผิด กลับมาทำดี โดยไม่มีความโกรธแค้นและมองกันในทางที่ดี

13.8.5 ฝึกทักษะการสื่อสารที่ดี สอนให้เพื่อนรู้จักบอกความคิด ความต้องการ ความรู้สึก เมื่อไม่พอใจก็มีวิธีบอกให้เพื่อนเข้าใจและสนองความต้องการกันได้ตรงจุด

13.8.6 ฝึกทักษะสังคมทางบวก ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมที่ดี เช่น การให้ การรับ การขอโทษ การขอบคุณ การเข้าคิวรอคอย การทำดีต่อกัน การพูดดีๆ สุภาพ อ่อนโยน และการทำตัวให้เป็นประโยชน์ต่อกัน