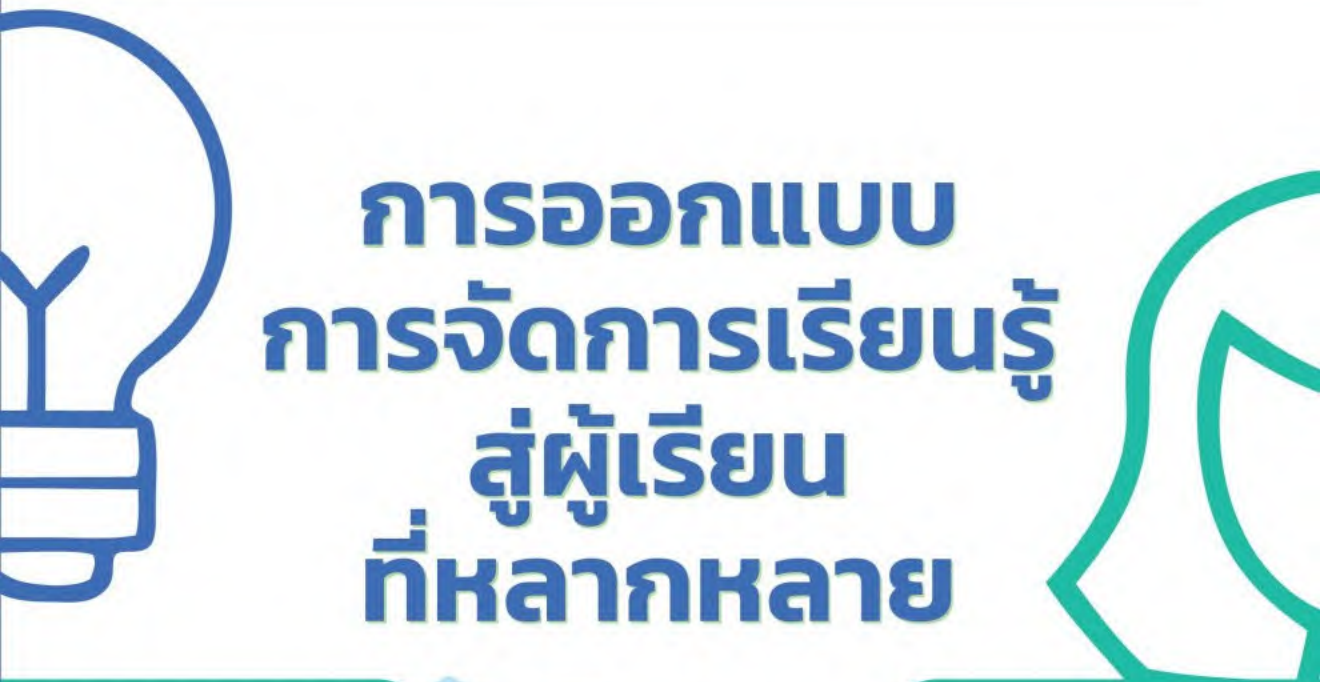


Designing Learning Management to Diverse Learners



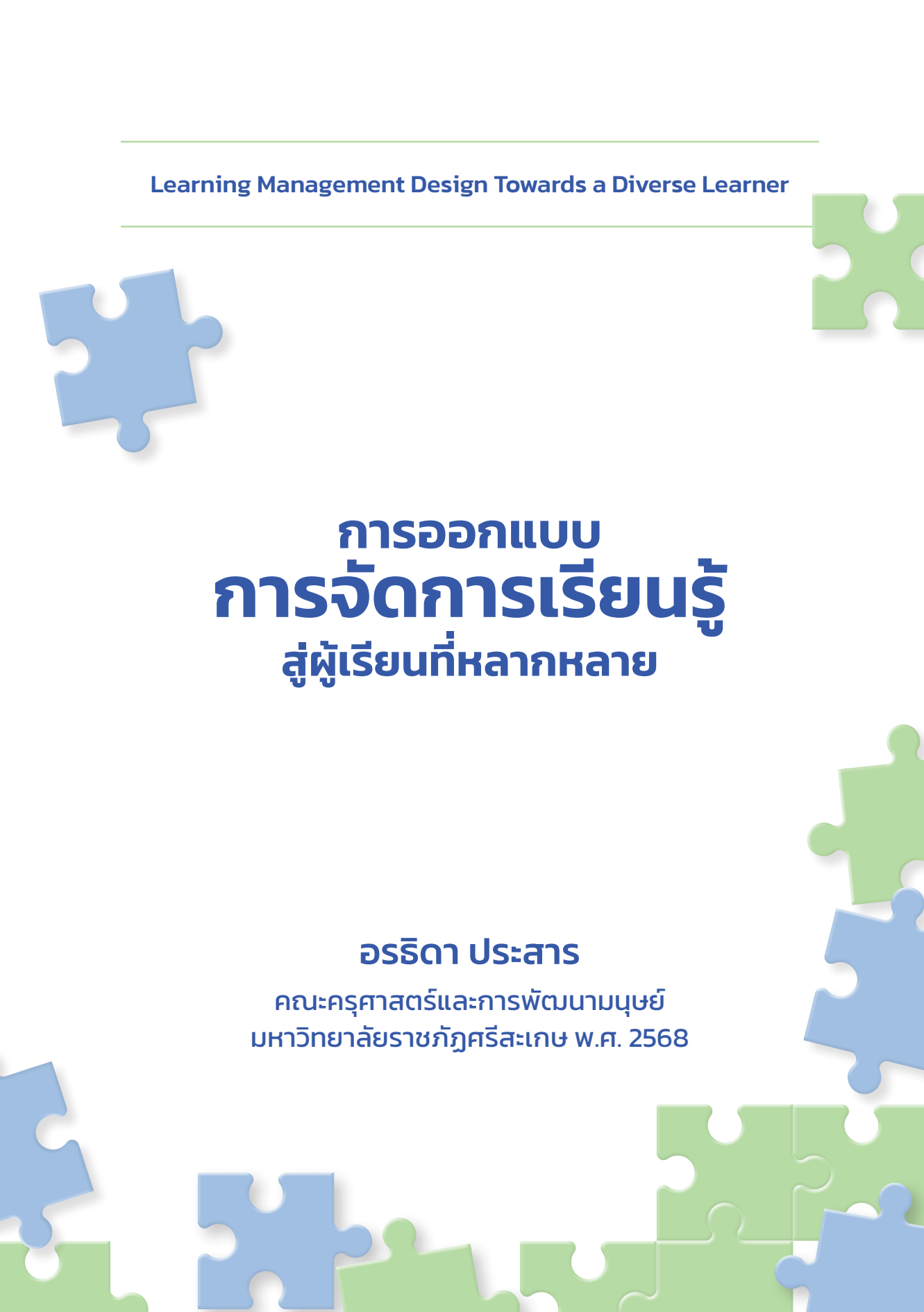
การออกแบบ การจัดการเรียนรู้ สู่ผู้เรียน ที่หลากหลาย



อริดา ประสาร

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

Learning Management Design Towards a Diverse Learner



การออกแบบ การจัดการเรียนรู้ สู่ผู้เรียนที่หลากหลาย

อรธิดา ประสาร

คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2568

การออกแบบการจัดการเรียนรู้สู่ผู้เรียนที่หลากหลาย

Learning Management Design Towards a Diverse Learner

ผู้เขียน	ผศ. ดร.อรธิดา ประसार
บรรณาธิการบริหาร	จุฑาทิพย์ สุกาญจนาศเรษฐ
ผู้ช่วยบรรณาธิการบริหาร	กฤษฎาภรณ์ โปไฟฟ้า
กองบรรณาธิการ	สายชล ตีบ้วน, จิตสริรา กระบวนแสง, ชุติมา สัมพันธ์
ศิลปกรรม	พลิชฐ์สัทคุณ จุลละมณฑล, วันวิสาข์ หมี่เงิน

หนังสือเล่มนี้สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับเพิ่มเติม) พ.ศ. 2565 Copyright © 2022
ห้ามนำส่วนหนึ่งส่วนใดของหนังสือเล่มนี้เพื่อผลิตใหม่ ห้ามทำซ้ำหรือละเมิดลิขสิทธิ์โดยส่งเนื้อหาสาระสำคัญ
ทั้งทางอิเล็กทรอนิกส์หรือรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการถ่ายเอกสาร การทำสำเนา หรือการเก็บข้อมูลทุกรูปแบบ
โดยมิได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

อรธิดา ประसार.
การออกแบบการจัดการเรียนรู้สู่ผู้เรียนที่หลากหลาย.-- นนทบุรี: สยามจุลละมณฑล, 2568.
272 หน้า.

1. การเรียนรู้. I. ชื่อเรื่อง.

370.1523
ISBN 978-616-94893-1-3

พิมพ์ครั้งที่ 1 เดือนสิงหาคม 2568 จำนวน 100 เล่ม

จัดพิมพ์โดย

บริษัท สยามจุลละมณฑล จำกัด
เลขที่ 98/28 ถนนเกตอุทัยพัฒนา ตำบลบางคูรัด อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110
โทร. 06 3451 9359, 06 1519 3641, 09 2425 5229
www.siamclmt.com • Email : siamclmtcenter@siamclmt.com

ราคา 250 บาท

คำนำสำนักพิมพ์

ช่วงเวลาที่ยั่งยืน เทคโนโลยี และรูปแบบการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนในปัจจุบันจึงไม่ยึดโยงอยู่กับกรอบเดิมอีกต่อไป หนังสือ “การออกแบบการจัดการเรียนรู้สู่ผู้เรียนที่หลากหลาย” โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรธิดา ประสาน เล่มนี้ จึงเปรียบได้กับแผนที่การเรียนรู้ยุคใหม่ ที่ถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงลึกจากประสบการณ์จริงของผู้เขียน ซึ่งนำแนวคิดและทฤษฎีมาประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิต

หนังสือเล่มนี้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ตอบรับ “ความหลากหลาย” อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านกระบวนการทดลองใช้งานจริง สะท้อนผลลัพธ์จากผู้เรียนในบริบทการศึกษาทั้งระดับพื้นฐานและอุดมศึกษา จึงเป็นทั้งตำราและแรงบันดาลใจอันทรงคุณค่าสำหรับนิสิตนักศึกษา บุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนครูที่มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ให้ลึกซึ้งและมีความหมาย หนังสือเล่มนี้มิใช่เพียงคู่มือวิชาการที่อัดแน่นด้วยหลักการ หากยังเปิดพื้นที่ความคิดให้ผู้อ่านทบทวนตนเอง เข้าใจความแตกต่างของผู้คน และพร้อม “ก้าวออกจากกรอบประสบการณ์เดิม” เพื่อเปิดมุมมองใหม่ที่กว้างขึ้น

สำนักพิมพ์สยามจุลละมณฑล ภูมิใจเสนอผลงานวิชาการที่ออกแบบเนื้อหาละเอียดและครอบคลุมตั้งแต่หลักการเบื้องต้นจนถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะการคำนึงถึงผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ซึ่งสะท้อนเจตนารมณ์ของผู้เขียนที่มุ่งพัฒนาการศึกษาอย่างแท้จริง และเชื่อมั่นว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้ผู้อ่านที่กำลังแสวงหาแนวทางจัดการเรียนรู้อันลุ่มลึกเป็นธรรมชาติได้ค้นพบองค์ความรู้ที่ทันสมัยที่หลากหลาย สมดังเจตนารมณ์ของผู้เขียน

ด้วยความชื่นชมในผลงานอันเปี่ยมด้วยใจที่เคารพความแตกต่างของมนุษย์อย่างแท้จริง

สำนักพิมพ์สยามจุลละมณฑล

คำนำผู้เขียน

หนังสือการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลาย นำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงการนำทฤษฎีการเรียนรู้สู่การประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยนำเสนอหลักการต่าง ๆ ในการเขียนเนื้อหาจากการนำแนวคิดทฤษฎีไปทดลองวิจัยในระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ซึ่งคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการ ความสามารถของผู้เรียน ความหลากหลายของผู้เรียนแต่ละบุคคลเป็นแนวคิดที่สำคัญที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้เขียนนำเสนอองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการทดลองปฏิบัติการในชั้นเรียนจากกลุ่มผู้เรียนที่มีความหลากหลายในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา นำเสนอเนื้อหาตามลำดับ บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้และทฤษฎีการเรียนรู้ บทที่ 2 การจัดการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียน บทที่ 3 การจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ บทที่ 4 การจัดการเรียนรู้เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิต และบทที่ 5 บริบทและความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จุดเด่นของหนังสือเล่มนี้คือ การนำแนวคิดทฤษฎีไปประยุกต์ใช้โดยนำเสนอตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมจากผลของการดำเนินการวิจัยและมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละบุคคล และผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษในการเรียนรวม

หนังสือการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลายเหมาะกับนักศึกษาครู บุคลากรทางการศึกษา และนักศึกษาเพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม และอ่านประกอบการทดลองการจัดการเรียนรู้ หนังสือได้นำเสนอแนวคิดที่หลากหลาย โดยมุ่งพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่คำนึงถึงการออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนที่มีความหลากหลาย รวมถึงนักเรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ หนังสือนำเสนอมุมมองการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน การพัฒนาการคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และการคิดสังเคราะห์ นำเสนอตัวอย่างการจัดการเรียนรู้จากการทำวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้เขียน โดยสังเคราะห์ประเด็นสำคัญที่พบจากการวิจัยซึ่งเป็นการเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริงการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เขียนคาดหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษานักศึกษา และเป็นประโยชน์ต่อการค้นคว้าข้อมูลของผู้ที่สนใจ

ผศ. ดร.อรธิดา ประसार

สารบัญ

บทที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้และทฤษฎีการเรียนรู้	13
บทนำ	13
ความหมายของการเรียนรู้	13
แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้	15
ทฤษฎีการเรียนรู้ก่อนศตวรรษที่ 20	15
ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (behaviorism)	18
ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (cognitivism)	24
ทฤษฎีการรับรู้ของกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt perception theory)	25
ทฤษฎีพัฒนาการการรู้คิดของเพียเจต์ (Piaget's theory of cognitive development)	27
ทฤษฎีพัฒนาการการรู้คิดของวิกตอเรีย (Vygotsky's theory of cognitive development)	30
ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการค้นพบของบรูเนอร์ (Bruner's theory of discovery learning)	31
ทฤษฎีกระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูล (information processing theory)	33
ทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner's theory of multiple intelligences)	36
ทฤษฎีสติปัญญา 3 องค์ประกอบของสเตอร์นเบิร์ก (Sternberg's three-component theory of intelligence)	39
ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (the theory of constructivism)	40
ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมายของออสเชล (Ausubel's theory of meaningful verbal learning)	41
ทฤษฎีทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูรา (Bandura's social cognitive theory)	43
ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม (humanism)	45
ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มผสมผสาน (eclecticism)	48
บทสรุป	51
คำถามท้ายบท	53
เอกสารอ้างอิง	54

บทที่ 2 การจัดการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับ

ความต้องการและความสามารถของผู้เรียน	57
บทนำ	57
การจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน	58
ลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือแบบการเรียนรู้	63
ความสามารถการเรียนรู้ของสมองด้านความยืดหยุ่น ศักยภาพ และสติปัญญา	80
การบริหารการรู้คิด อารมณ์ และพฤติกรรม	91
บทสรุป	94
คำถามท้ายบท	95
เอกสารอ้างอิง	96

บทที่ 3 การจัดการเรียนรู้วิถีใหม่

บทนำ	99
การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	100
สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน	105
การศึกษาแบบองค์รวม	109
ความแตกต่างระหว่างการศึกษาแบบองค์รวมกับวิธีการจัดการศึกษาแบบดั้งเดิม	110
การเรียนรู้ตลอดชีวิต	112
การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และจิตวิทยาเชิงบวก	116
บทสรุป	126
คำถามท้ายบท	127
เอกสารอ้างอิง	128

บทที่ 4 การจัดการเรียนรู้เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต

บทนำ	131
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	132
แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	134
การทบทวนงานวิจัยอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับ	
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	143
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	147
แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	151

งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	157
การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์	160
งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์	172
การทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์	179
การบูรณาการศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม ศิลปะ และคณิตศาสตร์ ในการจัดการเรียนรู้ (STEAM)	181
การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมส่งเสริม ในการส่งเสริมทักษะการอ่าน บทสรุป	188 192
คำถามท้ายบท	193
เอกสารอ้างอิง	194
บทที่ 5 บริบทและความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	199
บทนำ	199
ความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	199
การจัดการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเพื่อพัฒนา คุณลักษณะที่พึงประสงค์ในวิชาชีพสำหรับนักศึกษา	203
การบูรณาการภูมิปัญญาการผลิต และแปรรูปข้าวพื้นบ้าน กับกระบวนการจัดทำหลักสูตรเพื่อสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น	209
การพัฒนาความสามารถในการบริหารการรู้คิด อารมณ์ และพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา	215
การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน	221
การจัดการศึกษาแบบเรียนรวมอย่างมีประสิทธิภาพ	226
การประเมินผลการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน บทสรุป	230 243
คำถามท้ายบท	244
เอกสารอ้างอิง	245
บรรณานุกรม	250
ดัชนี	266
ประวัติผู้เขียน	270

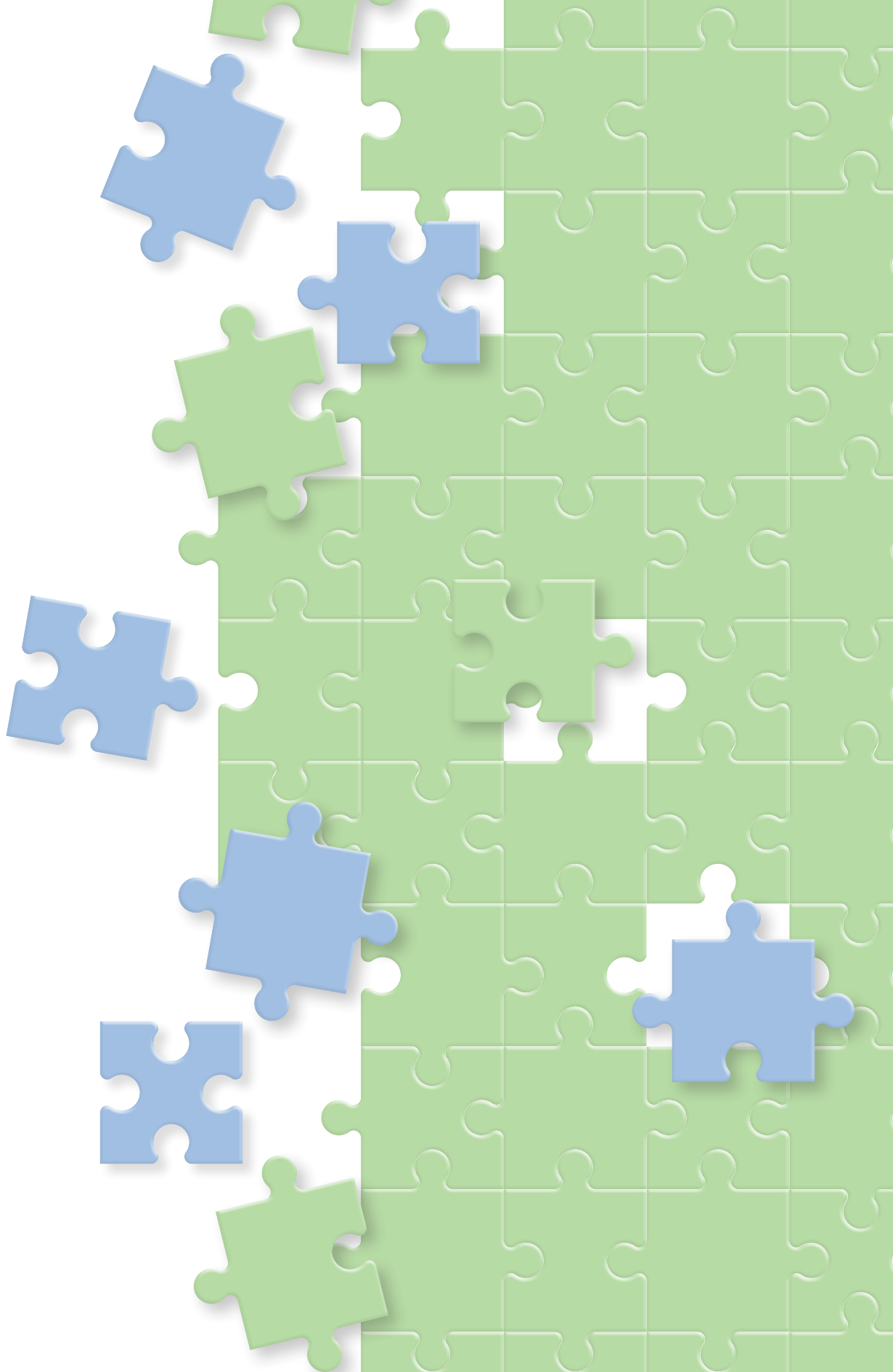
สารบัญภาพ

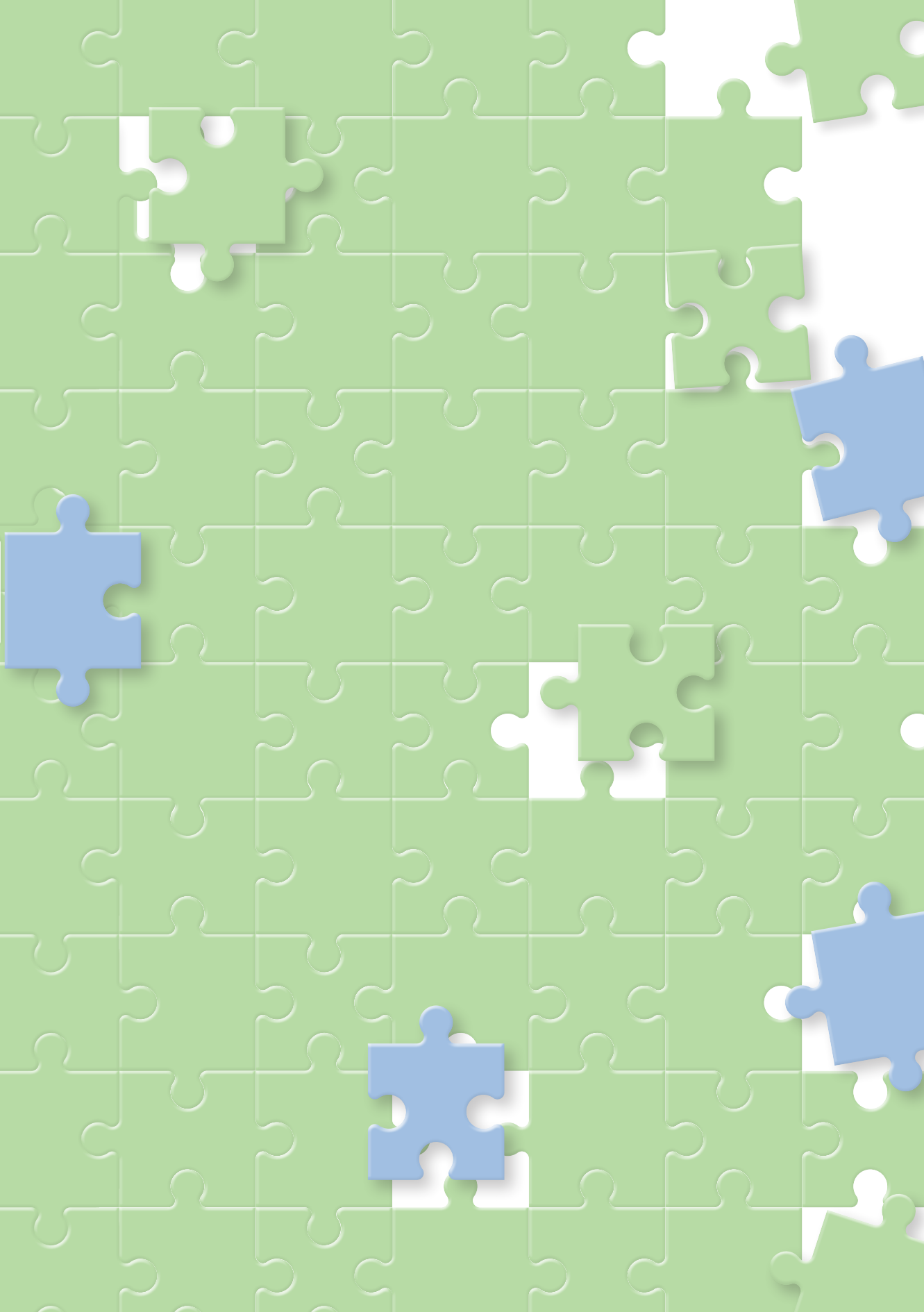
ภาพที่ 1.1	นักการศึกษาทฤษฎีของกลุ่มที่เน้นการรับรู้ และการเชื่อมโยงความคิด	17
ภาพที่ 1.2	อิวาน พี. พาฟลอฟ	20
ภาพที่ 1.3	จอห์น บี. วัตสัน	21
ภาพที่ 1.4	เบอร์ริส. เอฟ. สกินเนอร์	23
ภาพที่ 1.5	เมตาคอกนิชัน หรือกระบวนการปัญญาในกรอบทฤษฎี กระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูล	34
ภาพที่ 2.1	การเรียนรู้ของนักเรียน 4 แบบของ เดวิด โคล์บ กับการพัฒนาสมองซีกซ้ายและขวาอย่างสมดุล	71
ภาพที่ 2.2	ขั้นตอนวัฏจักรการเรียนรู้ 4 MAT	72
ภาพที่ 2.3	ภาพวงจรการเรียนรู้	74
ภาพที่ 2.4	ภาพเซลล์สมอง	81
ภาพที่ 2.5	ภาพวาดสมองแบ่งเป็น 3 ส่วน	83
ภาพที่ 2.6	สมองและสารเคมีในสมอง	85
ภาพที่ 2.7	ภาวะคลื่นสมองวัดพลังงานไฟฟ้าบริเวณสมอง ด้วยเครื่องมือ Electroencephalogram (EEG)	88
ภาพที่ 3.1	กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยภาคิเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	100
ภาพที่ 4.1	พระสันตะปาปาเกรกอรีที่ 13 (Pope Gregory XIII)	149
ภาพที่ 4.2	จอห์น ดิวอี้ นักปรัชญาทางการศึกษาจาก Teachers College แห่งมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย	151
ภาพที่ 4.3	รูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามแนวคิดของเลวิน	162
ภาพที่ 4.4	รูปแบบการเรียนรู้ของ ฌอง เพียเจต์ และการพัฒนาการรู้คิด	165
ภาพที่ 4.5	นักศึกษาและผู้สอนประชุมวางแผนการสังเกตชั้นเรียนที่จะปฏิบัติการสอน	174
ภาพที่ 4.6	วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของโคล์บ	175
ภาพที่ 4.7	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนของนักศึกษา	177
ภาพที่ 4.8	การระดมความคิดและสะท้อนแนวทางการจัดการเรียนรู้	178
ภาพที่ 5.1	นาปลูก้าวพื้นบ้านพื้นที่เกษตรอินทรีย์ และการนั่งข้าวเปลือก หรือเรียกว่า ข้าวฮาง	213

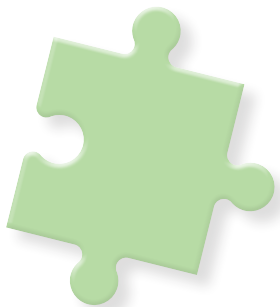
ภาพที่ 5.2	นักศึกษาลงมือปฏิบัติด้านในพื้นที่นาทาม	214
ภาพที่ 5.3	การแปรรูปข้าวพื้นบ้านเป็นขนมเค้กข้าว ขนมโดนัท ขนมเทียนข้าว สบู่ และสครับ	214
ภาพที่ 5.4	บรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการบริหาร การรู้จักคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา	221
ภาพที่ 5.5	บัญชีเส้นทางการสำหรับสะสมบัตรแต้ม และเว็บไซต์จัดอันดับคะแนน	225

สารบัญตาราง

ตารางที่ 4.1	ลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนตามแนวคิดของโคล์บ	167
ตารางที่ 4.2	ความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้และระดับพฤติกรรมของบุคคล	168
ตารางที่ 4.3	จำแนกการเรียนรู้ของ KLSI 4.0 เป็น 9 ลีลา (Kolb learning style inventory 4)	170
ตารางที่ 5.1	การเปลี่ยนแปลงทางสังคมของคนในแต่ละยุค (generations and milestones)	201
ตารางที่ 5.2	ทักษะในการบริหารการรู้คิด อารมณ์ และพฤติกรรมจากนักวิชาการ	217
ตารางที่ 5.3	ตัวอย่างการตั้งผลลัพธ์การเรียนรู้ กลยุทธ์การประเมิน และเกณฑ์ ในการประเมินการเรียนรู้ที่ลูกกราวนด์สโตรก (ground strokes)	235







บทที่ 1

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้และทฤษฎีการเรียนรู้

บทนำ

การออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลายจำเป็นต้องคำนึงถึงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลักการ และแนวความคิดเพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งการเรียนรู้เป็นการพัฒนาปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ความรู้ เจตคติต้องมีการฝึกฝนจึงเกิดการเปลี่ยนแปลง แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลักการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ บทที่ 1 นำเสนอความหมายของการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนรู้ก่อนและช่วงศตวรรษที่ 20 กลุ่มพฤติกรรมกรการเรียนรู้ที่อธิบายการเรียนรู้ที่เกิดจากสิ่งเร้า และการตอบสนอง ต้องใช้การเสริมแรงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งสังเกตเห็นได้ชัดเจน ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยมที่ระบุงการเรียนรู้เกิดจากการคิด การเชื่อมโยง ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ประสบการณ์การเรียนรู้ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองรวมถึงกระบวนการรู้คิดของผู้เรียน และทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม และทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มผสมผสาน ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นำไปสู่แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาผู้เรียนในการสร้างองค์ความรู้ และพัฒนากระบวนการรู้คิด สร้างแรงขับและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1. ความหมายของการเรียนรู้

นักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ความหมายของการเรียนรู้เป็นมุมมองที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีขึ้น การพัฒนาในด้านพฤติกรรม ความคิด ความเชื่อ ทศนคติ ที่ดีขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาตนเอง นักวิชาการแต่ละท่านได้นำเสนอความหมายของการเรียนรู้ ดังนี้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553) ระบุว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล หากเกิดการเรียนรู้จะแสดงออก

ซึ่งพฤติกรรมที่เกิดการเรียนรู้ขึ้น ๆ การแสดงออกเป็นไปตามเป้าหมายของการเรียนรู้ที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ การเรียนรู้จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องจากประสบการณ์ที่ได้รับ การเปลี่ยนแปลงภายใน เช่น ความคิด ความเชื่อ ทักษะ และการเปลี่ยนแปลงภายนอก เช่น พฤติกรรมที่สังเกตได้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ระบุว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เนื่องจากได้รับประสบการณ์หรือได้รับการฝึกหัด ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรหากได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จนเกิดความชำนาญ

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) ระบุว่า การเรียนรู้ (learning) หรือวิธีการเรียนรู้ เป็นวิธีการที่บุคคลสร้างความหมายของข้อมูล และสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่รับเข้าทางประสาทสัมผัสทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ เกิดทักษะ เจตคติ และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ การเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดเวลาทุกสถานที่ จากประสบการณ์ที่ได้รับการประมวลเป็นแบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ

วิจารณ์ พานิช (2556) ระบุว่า การเรียนรู้เป็นการพัฒนาความรู้ ทักษะ เป็นกระบวนการมุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากประสบการณ์ของบุคคล ส่งผลให้เกิดการเพิ่มสมรรถนะ และเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ของตนเองในอนาคต นอกจากนั้น การเรียนรู้เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เป็นพลวัตร่วมกันระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับสิ่งแวดล้อม โดยบุคคลใช้ประสบการณ์ในการสังเกต การคิด และการลงมือปฏิบัติในการเรียนรู้

แอมโบรส และคณะ (Ambrose et al., 2010) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มุ่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเกิดขึ้นจากประสบการณ์ และช่วยเพิ่มศักยภาพในการปรับปรุงผลการปฏิบัติ รวมถึงการเรียนรู้ในอนาคต โดยคำจำกัดความนี้มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ

- 1) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่จะได้พบจากผลงานหรือการแสดงออกของผู้เรียน
- 2) การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงใน ความรู้ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ของผู้เรียน การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ไม่ใช่แค่ชั่วคราว แต่มีผลกระทบที่คงทนต่อวิธีคิด และการกระทำของผู้เรียน
- 3) การเรียนรู้ไม่ใช่สิ่งที่ถูกทำต่อผู้เรียน แต่เป็นสิ่งที่ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง

การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนตีความ และตอบสนองต่อประสบการณ์ของตนเอง ในระดับที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ตลอดจนประสบการณ์ในอดีตถึงปัจจุบัน

อิลลิส (Illeris, 2018) ระบุว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ เจตคติ อย่างถาวร การเรียนรู้ไม่ใช่ผลแค่เพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายตามธรรมชาติ แต่เป็นผลที่เกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น การฝึกฝน การได้สัมผัส การทดลอง หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

โบห์ม (Boehm, 2022) ระบุว่า การเรียนรู้เป็นพื้นฐานของการพัฒนามนุษย์ และการศึกษามีส่วนเกี่ยวข้องกับการได้มาซึ่งความรู้ ทักษะ พฤติกรรม และทัศนคติ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเรียนรู้ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลจากประสบการณ์ การปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคล หรือจากการลงมือปฏิบัติจริง จะทำให้บุคคลนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ทักษะ พฤติกรรม และทัศนคติ การเรียนรู้ยังเป็นประสบการณ์ของบุคคลที่ได้รับผ่านประสาทสัมผัส ได้แก่ ฟัง พูด เห็น ลงมือปฏิบัติ รวมถึงมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สิ่งแวดล้อมแล้วเกิดการประมวลจากสมอง ทำให้เกิดความรู้ ทักษะ เจตคติ และแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างเหมาะสม ทำให้เพิ่มสมรรถนะ และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลต่อไป

2. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นชุดของแนวคิด และระบบที่เป็นแนวทางในกระบวนการจัดการเรียนรู้และการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงแนวทางปฏิบัติ และผลลัพธ์ทางการศึกษา ซึ่งแนวคิดทฤษฎีในการมองธรรมชาติของมนุษย์เป็น 2 ลักษณะ คือด้านจริยธรรม และด้านพฤติกรรม การกระทำของมนุษย์ แนวคิดด้านจริยธรรมมีความเชื่อ 3 แนวคิด คือ แนวคิดที่ 1 เชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับสัญชาตญาณที่มีอยู่ในตัว และต้องได้รับการขัดเกลาออกไป แนวคิดที่ 2 เชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับความดีเหมือนผ้าขาวพร้อมสำหรับการแต่งแต้มสีสันต่าง ๆ หรือซึมซับจากสังคมสิ่งแวดล้อม และแนวคิดที่ 3 เชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมความเป็นกลางมีทั้งดีและไม่ดี แนวคิดด้านพฤติกรรมและการกระทำมีความเชื่อ 3 แนวคิด เช่นเดียวกัน แนวคิดที่ 1 เชื่อว่ามนุษย์จะแสดงพฤติกรรมหรือการกระทำเมื่อเกิดแรงกระตุ้นจากภายในตัว แนวคิดที่ 2 เชื่อว่าเกิดจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม และแนวคิดที่ 3 เชื่อว่าเกิดทั้งแรงกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม และภายในตัวของมนุษย์เอง (ทิตินา แคมมณี, 2563; Muhajirah, 2020)

ทิตินา แคมมณี (2563) นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ก่อนศตวรรษที่ 20

ทฤษฎีการเรียนรู้ก่อนศตวรรษที่ 20 ประกอบด้วย 3 กลุ่ม ดังนี้

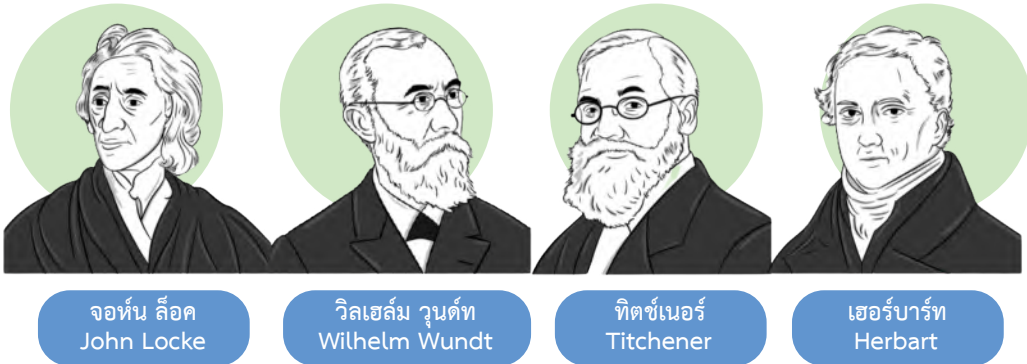
2.1.1 กลุ่มที่เน้นการฝึกจิตหรือสมอง กลุ่มนี้เชื่อว่าสมองและจิตฝึกฝนและพัฒนาได้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1) กลุ่มที่เชื่อในพระเจ้า มีความเชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับความไม่ดี ต้องขัดเกลา และการกระทำเกิดจากตัวมนุษย์เอง ต้องได้รับการสั่งสอน พัฒนาสติปัญญา ฝึกฝนอย่างเข้มงวด การฝึกฝนนี้ต้องฝึกใช้สติปัญญาในการคิด เน้นฝึกสติปัญญา ฝึกจิตอย่างเข้มงวด หากผู้เรียนไม่เชื่อฟังอาจมีการบังคับการลงโทษ การเรียน เช่น เรียนในวิชา คณิตศาสตร์ ปรัชญา ภาษา

2) กลุ่มที่เชื่อความมีเหตุผลของมนุษย์ นักปรัชญาในกลุ่มแนวคิดนี้คือเพลโต (Plato) อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดของกลุ่มนี้เชื่อว่า มนุษย์ไม่ดี การกระทำต่าง ๆ เกิดจากแรงกระตุ้นภายในของมนุษย์ ต้องฝึกฝนสติปัญญาการใช้เหตุผล และพัฒนาศักยภาพของตนเอง หลักการจัดการศึกษา คือ การกระตุ้นความรู้ในตัวผู้เรียน การพัฒนาผู้เรียนด้วยเหตุผล การใช้การสอนแบบโสเครติส (socratic method) คือ การใช้คำถามฝึกฝนผู้เรียนให้แสดงเหตุผล ถึงความรู้ในตัวของผู้เรียนโดยใช้คำถาม การสอนแบบบรรยายที่ใช้คำถาม

2.1.2 กลุ่มที่เน้นพัฒนาตามธรรมชาติ กลุ่มนี้เชื่อว่า พัฒนาการของเด็กต่างจากผู้ใหญ่ การเรียนรู้คือการเล่นและได้รับประสบการณ์จริง มีแนวคิดวา มนุษย์เกิดมาพร้อมกับความดี การกระทำเกิดจากแรงกระตุ้นที่อยู่ภายในตัวมนุษย์ มนุษย์กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้หากได้รับเสรีภาพ และพัฒนาตนเองตามธรรมชาติเป็นไปตามพัฒนาการตามช่วงอายุ การจัดการศึกษาจึงควรพิจารณาอายุของผู้เรียนตามความเชื่อของรูสโซ (Rousseau) การเรียนรู้ของผู้เรียนควรเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงไม่ใช่นั่งฟังบรรยาย เรียนรู้ของจริงจากการเล่น ดังนั้นการจัดการศึกษาควรให้เสรีภาพแก่ผู้เรียน และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดการเรียนรู้ให้เด็กได้เล่น ได้รับประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองปฏิบัติ ผู้สอนต้องคำนึงความพร้อมของผู้เรียน และความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน

2.1.3 กลุ่มที่เน้นการรับรู้และเชื่อมโยงความคิด โดยเชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความรู้ใหม่ ผสานองค์ความรู้สร้างความคิดรวบยอด เพื่อเสนอหลักการแนวคิด และหลักการจัดการศึกษา ตามแนวคิดของ จอห์น ล็อก (John Locke), วิลเฮล์ม วุนด์ท (Wilhelm Wundt), ทิตช์เนอร์ (Titchener), เฮร์บาร์ท (Herbart) ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 นักการศึกษาทฤษฎีของกลุ่มที่เน้นการรับรู้ และการเชื่อมโยงความคิด
ที่มา: อริดา ประสาร, 2568 ดัดแปลงจาก Wikimedia Commons

หลักการแนวคิดในการจัดการศึกษา มนุษย์เกิดมามีทั้งความดีความเลวในตัวเอง การเรียนรู้เกิดจากแรงกระตุ้นจากภายนอกหรือสิ่งแวดล้อม จอห์น ล็อก เชื่อว่า มนุษย์เกิดมาพร้อมกับจิตหรือสมองที่ว่างเปล่า การเรียนรู้เกิดจากการได้รับประสบการณ์ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 นอกจากนั้น วิลเฮล์ม วุนด์ท ระบุองค์ประกอบการเรียนรู้ของมนุษย์ที่ได้รับจากประสบการณ์จาก ประสาทสัมผัสทั้ง 5 และความรู้สึก การตีความ แปลความ จากสัมผัส ทิตช์เนอร์ ได้เพิ่มในส่วนของจินตนาการ การคิดวิเคราะห์ เฮอ์บาร์ท ระบุว่า การเรียนรู้มี 3 ระดับ คือ 1) ขั้นการเรียนรู้โดยการสัมผัส (sense activity) 2) ขั้นการจำความคิดเดิม (memory characterized) 3) ขั้นการเกิดความคิดรวบยอดและความเข้าใจ (conceptual thinking or understanding) การเรียนรู้เกิดจากการได้รับประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 และสะสมประสบการณ์การเรียนรู้จะแผ่ขยายออกเมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ความรู้เดิมที่มี ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ควรเริ่มต้นทบทวนความรู้ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เมื่อผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่กับความรู้เดิมแล้ว ผู้เรียนจะสรุป สร้างแนวคิด และนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้หรือแก้ปัญหาต่อไป

ในมุมมองของผู้เขียนเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ก่อนศตวรรษที่ 20 สรุปได้ว่า มนุษย์เกิดมาพร้อมกับความดี และไม่ดี ต้องได้รับการขัดเกลาผ่านการอบรมเลี้ยงดู และการฝึกฝน ทั้งนี้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการหล่อหลอมดังกล่าว มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนามนุษย์ ซึ่งแนวคิด

การพัฒนาจิตหรือสมองของมนุษย์มีความสำคัญการฝึกฝนด้านสติปัญญา การคิด และการให้เหตุผลโดยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและเข้มงวด จะช่วยส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญาของมนุษย์ การฝึกฝนระเบียบวินัยมีส่วนช่วยในการขัดเกลาจิตใจ คุณธรรมจริยธรรมเพราะมีความสำคัญเกี่ยวกับการควบคุมตนเองของมนุษย์ มนุษย์ยังมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับระเบียบวินัย และพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม การเรียนรู้โดยคำนึงถึงพัฒนาการมีความสำคัญไม่แพ้กัน เพราะการพัฒนาเด็กในแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน ซึ่งเด็กและผู้ใหญ่มีความแตกต่างกัน ดังนั้น ในวัยเด็กการเรียนรู้ควรให้เด็กได้เล่น ได้ทดลองทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างหลากหลาย แต่ต้องคำนึงถึงความพร้อมและพัฒนาการของเด็กแต่ละบุคคล มนุษย์เกิดการเรียนรู้จากการรับสัมผัส เช่น ฟัง ดู ลงมือปฏิบัติ เกิดการเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม หากประทับใจก็จะสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียน เกิดการสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งที่ได้เรียนรู้ จนเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ และสร้างความคิดรวบยอดของผู้เรียนขึ้นมา

การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากการที่ได้รับประสบการณ์ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีการฝึกฝน นักจิตวิทยาการศึกษาทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้จากสัตว์และมนุษย์ ได้ค้นพบหลักการเรียนรู้ และนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีแนวคิดทฤษฎีหลัก ๆ ดังนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (behaviorism) ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (cognitivism) ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม (humanism) ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มผสมผสาน (eclecticism)

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (behaviorism)

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยมนำเสนอโดยละเอียด ตามที่ ทิศนา ขัมมณี, 2563; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553; Aubrey & Riley, 2022 ระบุไว้โดยมีรายละเอียด ดังนี้ ทฤษฎีกลุ่มนี้ให้ความสนใจกับพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม เพราะพฤติกรรมเห็นได้ชัดเจนจากการสังเกต การวัด การทดสอบ ซึ่งพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง พฤติกรรมของมนุษย์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) respondent behavior แปลว่า พฤติกรรมตอบสนอง เกิดขึ้นโดยสิ่งเร้า และเกิดการตอบสนองเมื่อมีสิ่งเร้าที่สังเกตได้ กระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (classical conditioning theory) 2) operant behavior แปลว่า พฤติกรรมที่แสดงออก เป็นพฤติกรรมที่บุคคลหรือสัตว์ตอบสนองออกมาโดยปราศจากสิ่งเร้าที่แน่นอน และพฤติกรรมมีผลต่อสิ่งแวดล้อม เรียกว่า operant conditioning theory ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบปฏิบัติ พื้นฐานความคิดของทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม คือ พฤติกรรมเกิดขึ้นโดยการเรียนรู้ และสามารถสังเกตได้ พฤติกรรมการเรียนรู้เป็นผลของการเรียนรู้ที่เป็นอิสระหลายอย่าง และการเสริมแรง (reinforcement) ช่วยทำให้เกิดพฤติกรรม มีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก อีวาน พี. พาฟลอฟ (Ivan P. Pavlov) นักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงได้รับรางวัลโนเบลจากงานวิจัยเรื่อง สรีรวิทยาของการย่อยอาหาร พาฟลอฟ สนใจการย่อยอาหารของสุนัข สุนัขจะมีน้ำลายไหลก่อนได้รับอาหาร พาฟลอฟได้ทำการทดลองพฤติกรรมน้ำลายไหลของสุนัข ทดลองโดยสั่นกระดิ่งก่อนที่จะเอาอาหารให้สุนัข เวลาสั่นกระดิ่งและให้ผงเนื้อมีความกระฉับกระชวยมากทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง และหยุดให้อาหารแต่สั่นกระดิ่งปรากฏว่า สุนัขยังคงน้ำลายไหล ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า พฤติกรรมของสุนัขถูกวางเงื่อนไข หรือเรียกว่า สุนัขเกิดการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก การวางเงื่อนไขเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขกับการสนองตอบที่ต้องการให้เกิด และต้องทำซ้ำ ๆ กัน ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ มีดังนี้

1) กฎแห่งการลดภาวะความเข้มข้นของการตอบสนองจะลดลงเรื่อย ๆ หากบุคคลได้รับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขอย่างเดียว

2) กฎแห่งการฟื้นคืนสภาพเดิมตามธรรมชาติ เมื่อต้องการให้สุนัขกลับมา น้ำลายไหลอีกครั้งหลังจากหยุดให้ผงเนื้อไประยะหนึ่งแล้ว แต่ยังคงมีการสั่นกระดิ่ง เมื่อสั่นกระดิ่งและให้ผงเนื้ออีกครั้ง สุนัขจะกลับมา น้ำลายไหลอีก แสดงให้เห็นว่า มีการวางเงื่อนไข และจะเกิดการตอบสนอง

3) กฎแห่งการถ่ายโยงการเรียนรู้สู่สถานการณ์อื่น นอกจากเสียงกระดิ่ง มาพร้อมกับผงเนื้อทำให้สุนัข น้ำลายไหล เสียงอื่นๆ ที่มาพร้อมกับผงเนื้อทำให้สุนัข น้ำลายไหลได้เช่นกัน

4) กฎแห่งการจำแนกความแตกต่าง การแยกความแตกต่าง และเลือกตอบสนองเฉพาะสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขเท่านั้น

หลักการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ดังนี้

- 1) นำสิ่งที่ผู้เรียนต้องการและสนใจมาเป็นสิ่งเร้า เช่น ของรางวัลที่ชอบ
- 2) การสอน สื่อการสอนผู้สอนอาจนำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนชอบไปพร้อม ๆ กัน
- 3) การนำเรื่องที่สอนแล้วมาสอนใหม่
- 4) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ต่อเนื่องคล้ายกันจะเกิดความเชื่อมโยงได้
- 5) ผู้สอนนำเสนอสิ่งเร้าที่มีความชัดเจน ผู้เรียนจะตอบสนองที่ชัดเจน



ภาพที่ 1.2 อีวาน พี. พาฟลอฟ

ที่มา: อรธิดา ประसार, 2568 ดัดแปลงจาก BIOGRAPHY

จอห์น บี. วัตสัน (John B. Watson) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นบิดาของจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม ทำการทดลองเกี่ยวกับการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกกับมนุษย์ โดยทดลองกับเด็กทารก ด้วยการเคาะแผ่นเหล็กให้เกิดเสียงดัง ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ไม่วางเงื่อนไขเกิดการตอบสนองคือความกลัว

ต่อมา วัตสันใช้หนูขาวเป็นสิ่งเร้าที่ต้องวางเงื่อนไขมาหลอกหลอ เด็กทารกซึ่งชอบหนูขาวไม่แสดงความกลัว ขณะที่เด็กยื่นมือไปจับหนูขาว เสียงเคาะแผ่นเหล็กดังขึ้น ทำให้เด็กทารกกลัวและร้องไห้ หลังจากนั้นทารกก็กลัวหนูขาว วัตสัน แก่การกลัวหนูขาวของทารก โดยให้แม่พยายามปลอบ กอด และจับมือทารกไปแตะหนูขาวและลูบหนูขาวจนกระทั่งทารกหายกลัวจนแตะหนูขาวได้ในที่สุด หลักการนี้เรียกว่า การสร้างเงื่อนไขใหม่เพื่อยับยั้งพฤติกรรมเดิม (counter conditioning) จากนั้นจิตแพทย์ใช้วิธีนี้บำบัดคนที่กลัวสิ่งแปลก ๆ กฎการเรียนรู้ดังนี้

- 1) พฤติกรรมควบคุมให้เกิดขึ้นได้ คือ การควบคุมสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขให้สัมพันธ์กับสิ่งเร้าตามธรรมชาติ และการเรียนรู้จะคงทนหากให้สิ่งเร้าสัมพันธ์กันควบคู่กันอย่างสม่ำเสมอ
 - 2) เมื่อทำให้เกิดพฤติกรรมใด ๆ ก็ลดพฤติกรรมนั้นให้หายไปได้
- หลักการสอนตามแนวคิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ดังนี้
- 2.1) การสร้างพฤติกรรมควรพิจารณาสิ่งจูงใจหรือสิ่งเร้าที่เหมาะสมกับภูมิหลังความต้องการ

2.2) การลบพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ โดยใช้สิ่งเร้าตามธรรมชาติที่ไม่วางเงื่อนไข เช่น หากนักเรียนไม่ชอบสิ่งที่เรียน ครูควรใช้ความเป็นกันเองเอาใจใส่ดูแล ให้ความช่วยเหลือ นักเรียนอย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 1.3 จอห์น บี. วัตสัน
ที่มา: อริธิดา ประสาร, 2568 ดัดแปลงจาก Infoamérica

การวางเงื่อนไขแบบต่อเนื่อง (continuous conditioning) การทดลองเกี่ยวกับการเรียนรู้ แม้เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวก็นับว่าเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องทำซ้ำ ซึ่งการเรียนรู้จะช่วยให้จดจำการกระทำครั้งสุดท้ายที่ประสบความสำเร็จ และจะยึดเป็นแบบแผนสำหรับแก้ปัญหา กฎการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) กฎความต่อเนื่อง พฤติกรรมที่กระทำซ้ำเกิดจากกลุ่มสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้พฤติกรรมเดิมกลับมา
- 2) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้แม้เพียงครั้งเดียว
- 3) กฎการกระทำครั้งสุดท้าย บุคคลจะจดจำหรือกระทำเหมือนครั้งสุดท้ายที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่ว่าจะถูกหรือผิด
- 4) หลักการสนใจ การเรียนรู้เกิดจากการสนใจมากกว่าการเสริมแรง

หลักการสอน ดังนี้

- 1) การสังเกตการณ์กระทำกับสิ่งเร้า เช่น การไม่สอนขณะที่ผู้เรียนยังวุ่นวาย
- 2) การวิเคราะห์งานเป็นส่วนย่อย ๆ ให้มีความต่อเนื่อง
- 3) ควรมีการสรุปทบทวน
- 4) การสร้างแรงจูงใจ ได้แก่ การแข่งขัน ให้คำชมเชย ให้รางวัล

2.2.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ operant conditioning การแสดงพฤติกรรมตอบสนองโดยปราศจากสิ่งเร้าที่แน่นอน และพฤติกรรมส่งผลต่อสิ่งแวดล้อม นักจิตวิทยาเจ้าของทฤษฎีนี้ คือ เบอร์ริส เฟรเดอริก สกินเนอร์ (Burrhus Frederic Skinner) ชาวอเมริกัน สกินเนอร์ ได้ทดลองเกี่ยวกับการวางเงื่อนไขแบบ operant conditioning ทดลองการเสริมแรง (reinforcement) พฤติกรรมของมนุษย์เป็นผู้เริ่มกระทำต่อสิ่งแวดล้อม สิ่งมีชีวิตคนและสัตว์ เป็นผู้เริ่มกระทำต่อสิ่งแวดล้อมของตนเอง สกินเนอร์ ระบุว่า ถ้าต้องการให้ operant behavior คงอยู่ตลอดไปจะต้องให้การเสริมแรง โดยแบ่งการเสริมแรงออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) แรงเสริมบวก (positive reinforcement) อาจจะเป็นสิ่งของ คำพูด สภาพการณ์ที่ช่วยให้เกิดการกระทำ เป็นต้น 2) แรงเสริมลบ (negative reinforcement) ไม่ใช่การลงโทษ เช่น นักเรียนคุยกันในขณะที่ทำงาน ครูให้การเสริมแรงทางลบคือให้นักเรียนนั่งแยกออกมาเมื่อนักเรียนทำงานเรียบร้อยอย่างตั้งใจครูให้นักเรียนกลับเข้าไปยังกลุ่มเหมือนเดิม

สกินเนอร์ให้ความสำคัญกับการเสริมแรงโดยแบ่งการเสริมแรงเป็น 2 ชนิด คือ 1) การให้การเสริมแรงทุกครั้งที่แสดงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ (continuous reinforcement) 2) การให้การเสริมแรงเป็นครั้ง ไม่ได้เสริมแรงทุกครั้งที่แสดงพฤติกรรม สกินเนอร์ พบว่า การให้การเสริมแรงทุกครั้งในระยะแรกจะมีประสิทธิภาพ แต่ไม่ดีเท่ากับการให้การเสริมแรงเป็นครั้งที่ไม่อาจคาดการณ์ได้ว่าจะได้รับการเสริมแรงในช่วงไหนบ้าง การเสริมแรงเป็นครั้งแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- 1) การให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่แน่นอน กำหนดระยะเวลาหลังจากผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตามที่คาดหวังเป็นครั้งแรก และครั้งต่อไปอย่างสม่ำเสมอ
- 2) การให้แรงเสริมตามช่วงเวลาที่ไมแน่นอนหรือไม่สม่ำเสมอ ช่วงเวลาที่จะให้แรงเสริมครั้งแรก และครั้งต่อไปไม่คงที่ ผู้เรียนไม่อาจคาดการณ์ได้ว่าจะได้แรงเสริมเมื่อใด
- 3) การให้แรงเสริมตามอัตราส่วนคงที่ การให้แรงเสริมตามจำนวนครั้งของพฤติกรรมในอัตราส่วนคงที่ระหว่างการตอบสนองที่ไม่เสริมแรงกับการตอบสนองที่ได้รับการเสริมแรง

4) การให้แรงเสริมตามอัตราส่วนที่ไม่แน่นอน การให้แรงเสริมที่ผู้เรียนคาดคะเนได้ยากกว่า จะได้รับแรงเสริมเมื่อใด เป็นการให้แรงเสริมในอัตราส่วนที่เปลี่ยนแปลงไป

สกินเนอร์ เชื่อมั่นว่า แรงเสริมเป็นตัวแปรที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนให้นักเรียนได้รับแรงเสริมหลังการตอบสนองที่เหมาะสมจะทำให้เกิดการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ควรมีการให้แรงเสริมทันที อย่างไรก็ตาม การเว้นระยะการให้แรงเสริมจะช่วยให้การตอบสนองของผู้เรียนคงทน และควรเปลี่ยนรูปแบบแรงเสริมอื่น ๆ ในบางครั้งอาจไม่ให้อาหารเสริม การลงโทษจะส่งผลเสียที่รุนแรงไม่ควรให้แรงเสริมพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือไม่พึงปรารถนา การใช้การเสริมแรงประเภทต่าง ๆ มีผลต่อการทำงานที่อดทนของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนทำงานได้เร็วขึ้น สกินเนอร์ระบุการดัดพฤติกรรม (shaping) การเคลื่อนไหวแสดงพฤติกรรมของคนหรือสัตว์ ให้มีพฤติกรรมเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้สิ่งสำคัญคือการให้แรงเสริมเป็นขั้น เป็นระยะ และค่อยเป็นค่อยไป จนกระทั่งผู้เรียนรู้สึกว่าการกระทำแต่ละขั้นตอนมีความสำคัญ ถ้าหากเร่งเกินไปอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนและฝึกหัดไม่สำเร็จ conditioning และพฤติกรรมมีผลต่อสิ่งแวดล้อม และการดัดพฤติกรรม ทำให้ผู้เรียนบังคับตนเองได้ (self-control) และมีความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 1.4 เบอร์ริส เอฟ. สกินเนอร์
ที่มา: อรธิตา ประสาร, 2568 ดัดแปลงจาก SlideServe

ในมุมมองของผู้เขียน สำหรับการนำแนวคิดทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้นำไปทดลองใช้ในการสร้างเงื่อนไข กฎกติกาในชั้นเรียนเพื่อปรับพฤติกรรมของผู้เรียน การให้ของรางวัลเมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามเงื่อนไข การนำสิ่งที่ผู้เรียนชอบและสนใจมาจัดทำสื่อในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ แต่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการเพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย การตรวจงาน และสะท้อนผลการทำแบบฝึกหัดทันที การทบทวนเนื้อหาหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น แนวคิดทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยมจะทำให้สังเกตเห็นการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หากผู้สอนต้องการให้เกิดพฤติกรรมที่คงทนจำเป็นต้องเว้นระยะการให้แรงเสริม ซึ่งพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียนจะเป็นพฤติกรรมที่เกิดความคงทนต่อไป

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (cognitivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม นำเสนอรายละเอียด ดังนี้ (ทิตินา เขมมณี, 2563; พาสนา จุลรัตน์, 2563; สิทธิพล อาจอินทร์, 2562; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553; Gray & MacBlain, 2015; Muhajirah, 2020) การรู้คิดเป็นกระบวนการทางปัญญาระดับสูง ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองสิ่งเร้าเท่านั้น เป็นกระบวนการทำงานของสมองเพื่อให้เกิดความรู้ จดจำ และทักษะที่มีอยู่ก่อนเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติค้นคว้าสร้างองค์ความรู้ จัดระเบียบความรู้อย่างเป็นระบบ ใช้กลวิธีการเรียนรู้ กลวิธีการจำ และการเก็บรักษาความจำ การรู้คิดมีหลักความเชื่อ 3 ประการดังนี้

1) กลุ่มที่ให้ความสำคัญกับความรู้ทักษะที่ผู้เรียนมีอยู่ก่อน ผู้เรียนมีความแตกต่างกันในด้านแรงจูงใจ ความสนใจลักษณะทางพันธุกรรมความรู้ที่มีในอดีต ซึ่งผู้เรียนเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ แตกต่างกัน

2) กลุ่มที่เชื่อว่าผู้เรียนเป็นผู้จัดระเบียบประมวลข้อมูล ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ จัดระเบียบข้อมูลอย่างเป็นระบบโดยใช้กลวิธีการเรียนรู้ กลวิธีการจำ และเก็บรักษาความจำ

3) กลุ่มที่ให้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เรียนรับรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ ความคิดรวบยอดต่าง ๆ เกี่ยวกับสถานการณ์นั้น ๆ

ทฤษฎีการรู้คิดมีดังนี้ (พาสนา จุลรัตน์, 2563; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553)

2.3.1 ทฤษฎีการรับรู้ของกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt perception theory)

2.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการการรู้คิดของเพียเจต์ (Piaget's theory of cognitive development)

2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการการรู้คิดของวีก็อตสกี (Lev Vygotsky's theory of cognitive development)

2.3.4 ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการค้นพบของบรูเนอร์ (Bruner's theory of discovery learning)

2.3.5 ทฤษฎีกระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูล (information processing theory)

2.3.6 ทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (theory of multiple intelligences)

2.3.7 ทฤษฎีสติปัญญาสามองค์ประกอบของเสดรีนเบิร์ก (a triarchic theory of human intelligences)

2.3.8 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (the theory of constructivism)

2.3.9 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายของออสเชล (Ausubel's theory of meaningful verbal learning)

2.3.10 ทฤษฎีทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูรา (Bandura's social cognitive theory)

2.3.1 ทฤษฎีการรับรู้ของกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt perception theory)

พาสนา จุรรัตน์ (2563) และสุรางค์ ไคว์ตระกูล (2553) ระบุแนวคิดของนักจิตวิทยาของกลุ่มเกสตัลท์ แมกซ์ เวิร์ธไฮเมอร์ (Max Wertheimer), โวล์ฟกัง เคอเลอร์ (Wolfgang Kohler), เคิร์ต คอฟฟ์กา (Kurt Koffka) แนวคิดของกลุ่มเกสตัลท์ คือ รูปแบบ (pattern) หรือ โครงสร้างรวม (configuration) หมายถึง “ส่วนรวมมากกว่าผลรวมของส่วนย่อย” นักจิตวิทยากลุ่มเกสตัลท์เน้นความสัมพันธ์ของส่วนย่อย หรือรูปร่างรวมจะแตกต่างจากส่วนย่อย การเปลี่ยนแปลงของส่วนย่อยส่วนใดส่วนหนึ่งจะมีผลต่อส่วนรวม

เวิร์ธไฮเมอร์ ทดลองเกี่ยวกับการรับรู้ การแก้ปัญหา การคิด เคอเลอร์ และ คอฟฟ์กา เป็นลูกศิษย์ของ เวิร์ธไฮเมอร์ ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการคิด การแก้ปัญหา ระบุหลักการของกลุ่มเกสตัลท์ ดังนี้

1) หลักการรับรู้

1.1) หลักการความใกล้ชิด สิ่งใดที่อยู่ใกล้ชิดกันจะรับรู้กันได้

1.2) หลักความคล้ายหรือเหมือนกัน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เท่ากันหรือเหมือนกันจะจับกลุ่มกันได้

2) กฎของการจัดระบบอย่างสมบูรณ์แบบเกสตัลท์ มี 2 กฎ ดังนี้

2.1) กฎการรับรู้ส่วนที่อยู่ข้างหน้า และส่วนที่อยู่ข้างหลัง (figure-ground) การรับรู้รูปร่างอย่างหนึ่งเป็นอีกอย่างหนึ่งสลับกัน เช่น การมองภาพที่มีพื้นที่ที่อยู่ข้างหน้าจะรับรู้เป็นภาพหนึ่ง และการมองภาพพื้นที่ส่วนที่อยู่ข้างหลังจะรับรู้เป็นอีกภาพหนึ่ง

2.2) กฎโคลเชอร์ (Closure) ของนักจิตวิทยาเกสตัลท์ การมองเห็นภาพที่ไม่สมบูรณ์ให้มีความสมบูรณ์ สมองจะเติมการรับรู้ส่วนที่ขาดหายไปให้มีความสมบูรณ์

3) การหยั่งรู้ (insight) แนวคิดของ เคอเลอร์ คือ การคิดแก้ปัญหาด้วยการหยั่งรู้ การเกิดการหยั่งรู้โดยฉับพลันเมื่อเผชิญปัญหา และคิดหาทางแก้ไขปัญหามองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมกับปัญหา การรับรู้แบบเกสตัลท์ เห็นภาพรวม เข้าใจโครงสร้างของปัญหา และคิดแก้ปัญหาได้ทันทีแบบหยั่งรู้ การเรียนรู้นี้เกิดจากการทดลองลิงชิมแพนซีที่ชื่อ *สุลต่าน* ที่เกิดการหยั่งรู้จากการใช้ไม้เชือกหยิบกล้วยได้ โดยการทดลองมีไม้สั้นและไม้ยาวเพื่อเชือกกล้วยที่อยู่นอกกรง สุลต่านเลือกไม้ยาวจึงทำให้เชือกกล้วยได้ นอกจากนั้น มีการทดสอบเพิ่มเติมคือมีไม้ขนาดต่าง ๆ ที่มีขนาดสั้นใช้เชือกกล้วยไม่ได้ แต่สุลต่านนำไม้มาต่อกันจึงทำให้เชือกกล้วยได้ นอกจากนี้ยังมีการทดลองที่ใช้กล่องหลายกล่องต่อขึ้นไปเพื่อหยิบกล้วยอีกด้วย เคอเลอร์ จึงสรุปการทดลองว่า สุลต่านหยั่งรู้ในการแก้ปัญหา คือ มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมนั้นคือ ไม้ขนาดต่าง ๆ และกล้วย มีการลองผิดลองถูก และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลในสิ่งแวดล้อม ทำให้สุลต่านแก้ปัญหาได้อย่างฉับพลัน ตลอดจนแก้ปัญหาที่คล้ายคลึงกันได้ฉับพลันเช่นเดียวกัน ทำให้พบว่า การเรียนรู้เป็นผลที่เกิดจากผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมไม่ใช่การตอบสนองของสิ่งเร้าอย่างเดียว กระบวนการเรียนรู้การรับรู้ของผู้เรียนอาจเกิดการหยั่งรู้ในการแก้ปัญหาจากประสบการณ์ที่เคยเผชิญมา ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมความรู้เดิม และการรับรู้ในการหยั่งเห็นเหตุการณ์ที่เป็นปัญหา

3.1) กฎการจัดระเบียบการรับรู้ ตามที่ ทิศนา ขัมมณี (2563) ระบุ มีดังนี้

3.1.1) กฎการรับรู้ส่วนรวมและส่วนย่อย

3.1.2) กฎแห่งความคล้ายคลึง การรับรู้สิ่งที่คล้ายกันใกล้เคียงกันจะให้ผู้เรียนรับรู้ และเรียนรู้ได้รวดเร็ว

3.1.3) กฎแห่งความใกล้เคียง สิ่งใดใกล้เคียงกันบุคคลจะรับรู้เป็นเรื่องเดียวกัน

3.1.4) กฎแห่งความสมบูรณ์ บุคคลรับรู้สิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ได้หากมีประสบการณ์ในสิ่งนั้น ๆ

3.1.5) กฎแห่งความต่อเนื่อง สิ่งเร้าที่มีความต่อเนื่องกัน มีทิศทางเดียวกันบุคคลจะรับรู้เป็นสิ่งเดียวกัน เป็นเหตุเป็นผลกัน