

คู่มือครู อาจารย์ วิทยากร และนักฝึกอบรม

กิจกรรม เกม นิทาน เพลง

เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต



ทวีป อภิสัทธี

กิจกรรม เกม นิทาน เพลง เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต

เหมาะสำหรับ

ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร นักฝึกอบรม
ผู้ถ่ายทอดความรู้แนวใหม่
ที่ใช้

กิจกรรม เกม นิทาน และเพลง
เป็นสื่อให้เกิดการเรียนรู้

ราคา 85 บาท

ทวีป อภิสัทธี

คำนำ

ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน หรือการฝึกอบรมแนวใหม่นั้น **กิจกรรม เกม นิทาน และเพลง** เป็นสื่อการเรียนรู้สำคัญและจำเป็นที่ครู อาจารย์ และนักฝึกอบรมจะนำไปใช้ในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และผู้เข้ารับการอบรมได้ โดยการแปลงเนื้อหาวิชาความรู้ที่ต้องการจะสอนหรือถ่ายทอดให้เป็นกิจกรรม เกม นิทาน หรือเพลง ให้ผู้เรียน หรือผู้เข้ารับการฝึกอบรม ลงมือทำกิจกรรม เกม นิทาน และเพลงเหล่านั้น แล้วเกิดการเรียนรู้ขึ้นในตัวของผู้เรียนหรือผู้เข้าอบรมเป็นเบื้องต้น ต่อจากนั้น ถ้าผู้เรียนหรือผู้เข้ารับการอบรม ยังมีความรู้ความเข้าใจเรื่องใดไม่ถูกต้อง หรือต้องการสรุปเสริมเติมเต็มความรู้เพิ่มเติมเรื่องใด ที่ยังขาดตกบกพร่อง ครู อาจารย์ และนักฝึกอบรม ก็สามารถสรุปเสริมเติมเต็มความรู้ส่วนนั้นๆ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้

การจัดกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ ทำให้ผู้เรียนและผู้เข้ารับการอบรม มีส่วนร่วมในการลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนหรือผู้เข้าอบรมจึงตื่นตัวในการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา (Active learner) ช่วยให้การเรียนรู้ เป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อหน่าย เนื้อหาวิชาที่นำมาให้เรียนรู้ในรูปแบบของกิจกรรม เกม นิทาน และเพลง ก็จะซึมซับเข้าสู่ตัวผู้เรียนและผู้รับการอบรมได้อย่างรวดเร็วโดยอัตโนมัติ กระบวนการเรียนรู้เช่นนี้ ผู้เรียนและผู้เข้ารับการอบรมจะมีความรู้ความเข้าใจบทเรียนได้ดี และคงความรู้ความเข้าใจได้นั้นไว้นาน จึงเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนและผู้รับการอบรมเกือบจะไม่ต้องท่องบ่นเนื้อหาวิชาที่เรียนไปแล้ว เหมือนนกแก้วนกขุนทอง เช่นในอดีตอีกต่อไป เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนและผู้รับการอบรม มีส่วนร่วมและมีความสุขจากการเรียนรู้อย่างแท้จริง

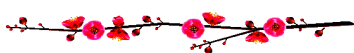
หนังสือเรื่อง **กิจกรรม เกม นิทาน เพลง เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต** เล่มนี้เขียนขึ้นด้วยจุดประสงค์สำคัญที่จะอำนวยความสะดวกให้แก่ครู อาจารย์ และนักฝึกอบรมที่ต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตให้แก่ผู้เรียนหรือผู้เข้ารับการอบรม โดยให้ท่านสามารถเลือกกิจกรรม เกม นิทาน และเพลง ที่จัดทำไว้ให้แล้วนี้ ไปใช้ หรือไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ทันที ส่วนครู อาจารย์ และนักฝึกอบรมที่มีเวลาคิดกิจกรรมขึ้นใช้เองได้ ก็สามารถใช้กิจกรรม เกม นิทาน และเพลงที่รวบรวมไว้ให้แล้วนี้เป็น

แนวทางในการคิดพัฒนากิจกรรม เกม นิทาน และเพลงต่างๆให้เหมาะสมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ของครู อาจารย์ และนักฝึกอบรมมากยิ่งขึ้นต่อไปได้ด้วย

หวังอย่างยิ่งว่าหนังสือเรื่องกิจกรรม เกม นิทาน เพลงเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตเล่มนี้จะอำนวยความสะดวกแก่ครู อาจารย์ และนักฝึกอบรม ให้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนและผู้เข้ารับการอบรม ให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความรู้ และมีความสุขในการเรียนรู้ได้ตามนโยบายปฏิรูปการเรียนการสอนแนวใหม่ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ต่อไป

ทวีป อภิสัทธ์

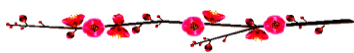
ธค./๕๕



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	3
สารบัญ.....	5
บทที่ 1 กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.....	7
บทที่ 2 ทักษะชีวิตที่จำเป็นสำหรับคนไทย.....	16
บทที่ 3 กิจกรรม เกม นิทาน เพลง ที่เหมาะสำหรับการฝึกทักษะชีวิต.....	26
กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย (กิจกรรมใช้ละลายพฤติกรรม 11 กิจกรรม).....	30
กิจกรรมแบ่งกลุ่มย่อย (15 กิจกรรม).....	35
กิจกรรมฝึกทักษะชีวิต..	
- กิจกรรม/เกมชื่อ แก่น้ำชวนคิด.....	41
- กิจกรรม/เกมชื่อ แล้วจะรู้สึก.....	44
- กิจกรรม/เกมชื่อ คิดใหม่ทำใหม่.....	48
- กิจกรรม/เกมชื่อ บอดกายแต่อย่าบอดใจ.....	50
- กิจกรรม/เกมชื่อ เซลแมนขายหวี.....	53
- กิจกรรม/เกมชื่อ รถขนส่งสินค้า.....	56
- กิจกรรม/เกมชื่อ คิดอย่างสร้างสรรค์.....	58
- กิจกรรม/เกมชื่อ ด้วยรักและผูกพัน.....	61
- กิจกรรม/เกมชื่อ จะทำอย่างไรดีล่ะ.....	64
- กิจกรรม/เกมชื่อ ข้อคิดจากวงกลม.....	68
- กิจกรรม/เกมชื่อ ส่งยางด้วยหลอดกาแฟ.....	71
- กิจกรรม/เกมชื่อ ส่งจานด้วยไหล่.....	73
- กิจกรรม/เกมชื่อ เรือแข่งมหาสนุก.....	75
- กิจกรรม/เกมชื่อ ก้าวลอดบ่วงมือ.....	78
- กิจกรรม/เกมชื่อ ลอดบ่วงงูกินหาง.....	80

- กิจกรรม/เกมชื่อ ปิดตาต่อภาพ.....	82
- กิจกรรม/เกมชื่อ ดนตรีชีวิต.....	85
- กิจกรรม/เกมชื่อ นกเปลี่ยนรัง.....	87
- กิจกรรม/เกมชื่อ แมวจับหนู.....	89
- กิจกรรม/เกมชื่อ ตักให้เต็ม.....	91
- กิจกรรม/เกมชื่อ จะทำอาชีพอะไรดี.....	94
- กิจกรรม/เกมชื่อ Need หรือ Want.....	97
- กิจกรรม/เกมชื่อ พนักงานคนใหม่.....	99
กิจกรรมแก้ความเบื่อหน่าย	
- ประเภทนิทานซ้ำชั้น.....	103
- ประเภทเพลงใช้ประกอบการทำกิจกรรม.....	109
บรรณานุกรม.....	112
เกี่ยวกับผู้เขียน.....	113



บทที่ 1

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้

ความตื่นตัวจากการปฏิรูปการศึกษาของครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร ตลอดจน กระทั่งนักฝึกอบรมในเรื่องกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวใหม่ที่ใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุดนั้น เป็นเหตุให้ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร ตลอดจนนักฝึกอบรม จะต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของการจัดกระบวนการเรียนรู้นานใหญ่ ชนิดที่เรียกว่า “หน้ามือเป็นหลังมือ” จากบทบาท “พระเอก” ทำหน้าที่เป็นผู้สอน ผู้ถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียน ก็ต้องปรับเปลี่ยนไปเป็นบทบาท “พระรอง” ทำหน้าที่เป็นผู้จัดการ เป็นผู้ส่งเสริม สนับสนุน และเป็นผู้เติมเต็มความรู้ให้แก่ผู้เรียน และปรับเปลี่ยนบทบาทให้ผู้เรียนขึ้นไปเล่นบทบาท “พระเอก” คือ เป็นผู้แสดงเองโดยตรงมากขึ้น

ความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ก็จะเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนโดยตรงมากขึ้น ทั้งนี้ เพราะผู้เรียนเปรียบเสมือน “ผู้หิวอาหาร” ผู้หิวอาหารก็ต้องไป “แสวงหาอาหารมากินเอง” (ทำกิจกรรมการเรียนรู้) จึงจะคลายความหิว หรือกลายเป็น “ผู้อิ่ม” ลงได้ (มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และเกิดประสบการณ์ขึ้นในตัวผู้เรียนได้ในที่สุด) โดยครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม จะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในตัวผู้เรียนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น **สอบถามความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ชี้แนะแหล่งความรู้ หรือสื่อการเรียนรู้ ให้แก่ผู้เรียน แสวงหา คิดค้นกิจกรรม เกม นิทาน เพลง ฯลฯ มาให้ผู้เรียนได้ทำแล้วเกิดความรู้ มีทักษะ เจตคติ และมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นในตัวผู้เรียน** โดยมีครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม เป็นผู้ช่วยสรุป เสริมเติมเต็มให้เกิดความสมบูรณ์ในส่วนที่ผู้เรียนยังขาดตกบกพร่อง หลังการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองแล้ว

การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใด ๆ ในแนวใหม่นี้จะต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มต้น คิดวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มต้น ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนร่วมอภิปราย ถกแถลง เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง เนื้อหา ที่จะเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกัน (Group Objective)
2. ให้ผู้เรียนร่วม อภิปราย ถกแถลง เพื่อวางแผน (เลือก) กิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง (เนื้อหา) ที่จะเรียนรู้ร่วมกัน ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ (Group Discussion)
3. ให้ผู้เรียนร่วมคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง (เนื้อหา) ที่จะเรียนรู้ร่วมกัน (Group Decision)
4. ให้ผู้เรียน ทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน (Group Action)
5. ให้ผู้เรียนร่วมสรุปประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมร่วมกัน (Group Evaluation)
6. ให้ผู้เรียนยอมรับผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน (Group Reorganizations)

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน

การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม หรือที่เรียกสั้นๆว่า “การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม” (Participatory Learning) นั้น ก็คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่มีครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม เป็นฝ่ายช่วยเหลืออำนวยความสะดวก (Organizer) ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นใหม่ได้โดยอาศัยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากพื้นฐานความรู้และประสบการณ์เดิม ที่ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มมีอยู่ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือสร้างความคิดรวบยอด และการกระทำใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ และความคิดรวบยอดใหม่จากพื้นฐานความรู้และประสบการณ์เดิม มีหลักการสำคัญ5ประการ ดังนี้:-

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. ทำให้ผู้เรียนตื่นตัวต่อการเรียนรู้ตลอดเวลาและช่วยให้เกิดองค์ความรู้ และความคิดรวบยอดใหม่ ๆ ที่ท้าทาย (Active Learning)
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับครูอาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม
4. ปฏิสัมพันธ์จากการเรียนรู้ ทำให้เกิดเครือข่าย (ความรู้ / แนวคิด / การกระทำ) ที่ขยายตัวออกไปอย่างกว้างขวาง

5. มีการสื่อสารโดยการฟัง พูด อ่าน คิด หรือเขียนเป็นเครื่องมือในกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อสร้างความคิดรวบยอด หรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่สำคัญมี 4 องค์ประกอบ คือ:-

1. **ประสบการณ์ (Experience)** ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม เป็นผู้มีส่วนสำคัญที่จะเอื้ออำนวย หรือกระตุ้นผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เกม นิทาน เพลง ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ และประสบการณ์เดิมที่แต่ละคนมีอยู่ ออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน และพัฒนาขึ้นไปเป็นองค์ความรู้ใหม่หรือความคิดรวบยอดและการกระทำใหม่

2. **การอภิปรายการสะท้อนความคิด (Reflect and Discussion)** ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม มีส่วนสำคัญที่จะให้โอกาสผู้เรียนแสดงความคิดเห็น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างชัดเจนลึกซึ้ง

3. **เกิดความเข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization)** ความรู้ความเข้าใจ เจตคติ และความคิดรวบยอด หรือเกิดองค์ความรู้ใหม่ จะเกิดขึ้นในตัวผู้เรียนหลังการทำกิจกรรม และอภิปรายสะท้อนความคิดจนเกิดความกระจ่างชัดแล้ว

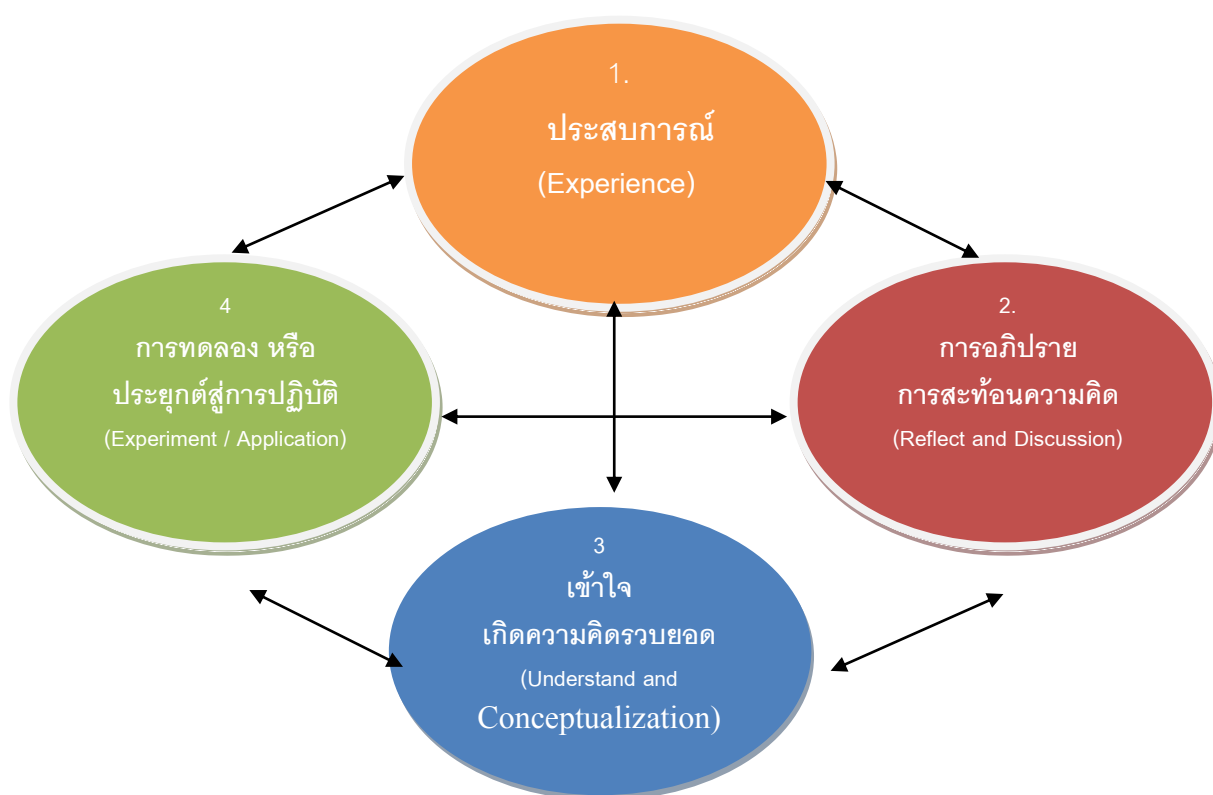
ซึ่งความคิดรวบยอดหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นนั้น เกิดได้โดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มก่อน แล้วครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม เป็นฝ่ายช่วยเสริมแต่งเติมเต็มให้สมบูรณ์ หรืออาจจะเริ่มจากครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม เป็นผู้สรุปนำหรือตั้งประเด็นคำถามนำทาง แล้วผู้เรียนเป็นผู้สานต่อความคิดรวบยอด หรือองค์ความรู้ใหม่ ให้เกิดความสมบูรณ์ก็ได้

4. **การทดลองการประยุกต์แนวคิดใหม่ไปสู่การปฏิบัติ (Experiment Application)** โดยผู้เรียนนำเอาองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น ไปทดลอง หรือนำไปประยุกต์ใช้ในลักษณะต่างๆ หรือในสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป จนกระทั่งในที่สุดผู้เรียนสามารถเรียนรู้ เกิดองค์ความรู้ใหม่ ได้แนวปฏิบัติใหม่ที่เหมาะสมกับตัวผู้เรียนเอง ซึ่งอาจจะแตกต่างกับของผู้อื่น

องค์ประกอบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

สามารถสรุปเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้ :-

แผนภูมิองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม



จากแผนภูมิองค์ประกอบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 องค์ประกอบนั้น ขึ้นตอนการปฏิบัติจริงในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะเริ่มต้นที่องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งก่อนก็ได้แต่ไม่ว่าจะเริ่มต้นที่องค์ประกอบใดก็จะต้องจัดกิจกรรมให้ครบทุกองค์ประกอบเป็นสำคัญ

ส่วนการที่ผู้เรียนจะบรรลุการเรียนรู้สูงสุด ของทุกองค์ประกอบนั้น ก็จะขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 2 ประการ คือ:-

1. การมีส่วนร่วมสูงสุด และ
2. การบรรลุลงาน (หรือกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำ) สูงสุด

การที่ผู้เรียนจะมีมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation) มากน้อยเพียงใดนั้นก็ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เรียนในกลุ่ม และระยะเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้งด้วย ซึ่งรายละเอียดของกลุ่มแต่ละประเภท และข้อจำกัดของการจัดกลุ่มแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันออกไป ดังตารางประเภท วิธีการ ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัดของกลุ่มประเภทต่าง ๆ ที่นำเสนอไว้ประกอบ ให้ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรมเลือกนำไปใช้ให้เหมาะสม กับจุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละครั้ง แต่ละเรื่อง ต่อไปด้วยดังนี้:-

***ตารางแสดงประเภทของกลุ่ม วิธีการ ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัด**
ของการแบ่งกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

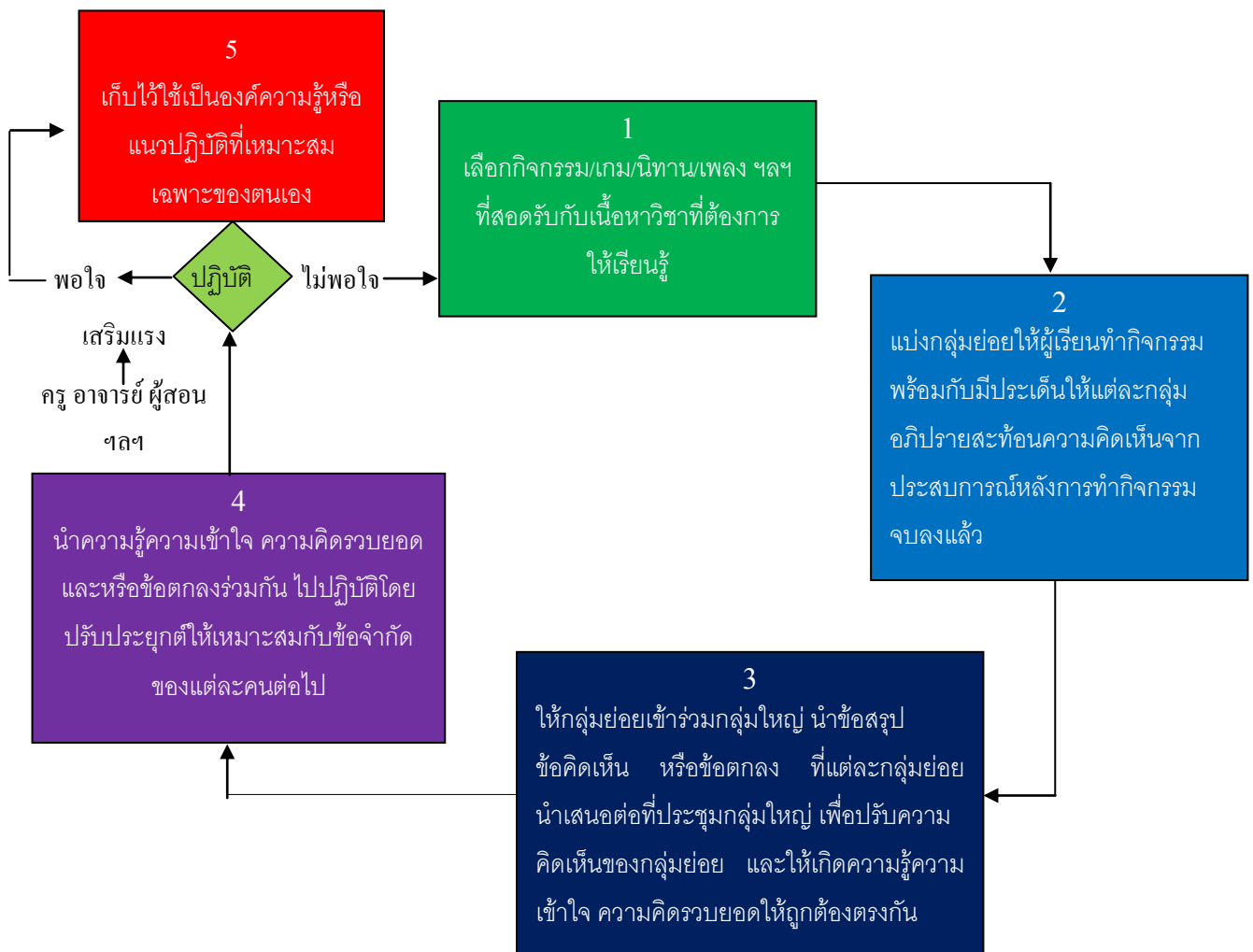
ประเภทกลุ่ม	วิธีการ	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่ม 2 คน (Pair Group)	ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ต้องการให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการออกความเห็นหรือปฏิบัติ	ขาดความหลากหลายทางความคิดและประสบการณ์
กลุ่ม 3 คน (Triad Group)	ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คน แต่ละคนมีบทบาทที่ชัดเจน และหมุนเวียนบทบาทกันได้	ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามบทบาท และสามารถเรียนรู้ได้ครบทุกบทบาท	ขาดความหลากหลายและความกระฉับกระเฉงไปบ้าง
กลุ่มย่อย ระดมสมอง (Buzz Group)	รวมกลุ่ม 3 – 4 คน ขึ้นชั่วคราว เพื่อแสดงความเห็น	ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเวลาสั้น ๆ โดยไม่ต้องการข้อสรุป หรือต้องการข้อสรุปที่ไม่ลึกซึ้งมากนัก	ขาดความลึกซึ้ง ไม่มีกรอบอภิปรายกันอย่างลึกซึ้ง
กลุ่มเล็ก (Small Group)	จัดกลุ่ม 5 – 6 คน ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจนลุล่วง	ต้องการให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและถกเถียงอย่างลึกซึ้งจนได้ข้อสรุป	ใช้เวลามาก
กลุ่มใหญ่ (Large Group)	อภิปรายในกลุ่ม 15 – 30 คน หรือทั้งกลุ่มใหญ่	ต้องการให้เกิดการโต้แย้งหรือการรวบรวมความคิดเห็นจากกลุ่มย่อย เพื่อหาข้อสรุป	บางคนอาจให้ความสนใจหรือมีส่วนร่วมน้อย ใช้เวลามาก
กลุ่มไขว้ (Cross-over Group)	จัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน โดยแยกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเฉพาะบางกลุ่มจนมีความเชี่ยวชาญ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนจากแต่ละกลุ่มมารวมกันเป็นกลุ่มใหม่เพื่อบูรณาการ แนวความคิด	ต้องการให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพของตนเองในการสร้างความรู้ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมและได้เนื้อหาดีมาก	ใช้เวลามาก อาจมีความรู้ที่ตกหล่น
กลุ่มแบ่งย่อย (Subgroup)	จัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน จากกลุ่ม 8 – 12 คน แต่ละกลุ่มถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย 4 กลุ่ม เพื่อให้ทำงานกลุ่มละ 1 ชิ้นงาน (ที่ไม่เหมือนกัน) จากนั้นจึงให้กลุ่มย่อยมารวมกันเพื่อบูรณาการแนวความคิด	← เหมือนกลุ่มไขว้ →	
กลุ่ม พีรามิด (Pyramid Group)	รวบรวมความคิดเห็น เริ่มจากกลุ่ม 2 – 4 คน ทวีขึ้นไปเป็นชั้น ๆ จนครบทั้งกลุ่มใหญ่	สร้างความตระหนักและเข้าใจในความรู้สึกร่วมกันของแต่ละกลุ่มหรือฝ่าย	ขาดข้อสรุปและความลึกซึ้ง

* ข้อมูลจาก คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการศึกษานอกโรงเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม

บทบาทของครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต เพื่อให้สอดคล้องกับองค์ประกอบ ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้ง 4 องค์ประกอบ ดังกล่าวนั้น ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม สามารถวางแผนกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน โดยใช้กิจกรรม เกม นิทาน เพลงเป็นสื่อนำไปสู่การเรียนรู้ได้ ดังแผนภูมิต่อไปนี้:-

แผนภูมิการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิต



ซึ่งขออธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม ดังนี้:-

1. **เลือกกิจกรรม เกม นิทาน เพลง ฯลฯ** ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม เตรียมกิจกรรม เกม นิทาน เพลง ที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียน หรือผู้เข้าอบรม เรียนรู้ไว้ให้พร้อมกับประเด็น คำถาม ที่จะให้กลุ่มอภิปรายสะท้อนความคิดเห็น จากประสบการณ์ที่สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนมีอยู่

2. แบ่งกลุ่มอภิปรายสะท้อนความคิดเห็น แบ่งกลุ่มผู้เรียน หรือผู้เข้าอบรม ออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มคือ (โดยใช้เทคนิคการแบ่งกลุ่ม) ให้มีสมาชิกกลุ่มละ 5 – 7 – 9 คน (กลุ่มย่อยที่มีจำนวนสมาชิกเหมาะสมและอภิปรายได้ทั่วถึง คือ กลุ่มที่มีสมาชิก 3, 5 หรือ 7 คน เป็นอย่างมาก) เหตุผลที่ให้แบ่งกลุ่มคือเพราะ จะได้มีผู้ทำหน้าที่ประธานดำเนินการอภิปรายกลุ่มย่อย 1 คน อีกคนหนึ่งให้ประธานกลุ่มเลือกเป็นเลขานุการ มีหน้าที่จดบันทึกสรุปข้อยุติ จากการอภิปรายกลุ่มที่สะท้อนความคิดเห็นและประสบการณ์ของกลุ่ม ส่วนสมาชิกที่เหลือเป็นสมาชิกในกลุ่ม และถ้ามีการแบ่งกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมใหม่ครั้งต่อไปทุกครั้งให้เลือกประธานและเลขาของกลุ่มย่อยใหม่ทุกครั้ง ทั้งนี้เพื่อจะได้ฝึกให้ทุกคนรู้และทำบทบาทหน้าที่ที่ทุกบทบาทที่กลุ่มมอบหมายได้ถูกต้อง ซึ่งจะเป็นการปลูกฝังพื้นฐานของการทำงานกลุ่มในระบบประชาธิปไตยไปในตัวอีกด้วย

เมื่อแบ่งกลุ่มได้ประธาน เลขานุการ และสมาชิกกลุ่มแล้ว ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม ชี้แจงการทำกิจกรรมและประเด็นที่กลุ่มจะต้องอภิปรายและหาข้อยุติให้ได้ หลังการทำกิจกรรมตามเวลาที่กำหนดให้ และให้กลุ่มเตรียมสมาชิกในกลุ่มย่อยนำเสนอสรุปผลการอภิปรายสะท้อนความคิดเห็นในกลุ่มใหญ่ต่อไปด้วย

3. การเข้าร่วมกลุ่มใหญ่เพื่อปรับความคิดเห็น และร่วมกำหนดแนวปฏิบัติ
หลังจากหมดเวลาอภิปรายกลุ่มย่อยแล้ว ให้ผู้เรียน หรือผู้เข้าอบรมทุกกลุ่มย่อยเข้าร่วมกลุ่มใหญ่ และให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มย่อยนำเสนอสรุปผลการอภิปรายสรุปสะท้อนความคิดเห็นตามประเด็นจนครบทุกกลุ่มแล้ว ครู อาจารย์ เปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มย่อยปรับเปลี่ยนข้อสรุปหรือข้อยุติของกลุ่มย่อยของตนที่ไม่ตรงกับความคิดเห็นของกลุ่มใหญ่ได้ (โดยความเชื่อว่ามีใครหรือกลุ่มใดที่จะมีความคิดเห็นผิดไปจากกลุ่มใหญ่ชนิดชาวเป็นดำ แต่อาจจะมีรายละเอียดปลีกย่อยที่อาจจะแตกต่างและเมื่อได้ฟังความคิดเห็นของกลุ่มอื่นหลาย ๆ กลุ่มแล้ว ก็สามารถปรับเปลี่ยน (ปรับแต่ง) ความคิดเห็นของตนเองให้ตรงกับของกลุ่มใหญ่ได้

ช่วงเวลาต่อจากที่ทุกกลุ่มมีความเห็นตรงกันแล้วเช่นนี้ ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม ควรจะมีข้อสรุปเสริมให้ผู้ทำกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจ หรือมีความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ตรงกันอีกครั้งสั้น ๆ เป็นการสรุปท้าย และถ้าเป็นเรื่องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม ก็จะใช้ช่วงเวลานี้ร่วมกับผู้เรียนกำหนดแนวทางไปสู่การปฏิบัติ กฎ กติกา หรือเรื่องที่จะนำไปสู่การปฏิบัติที่ชัดเจนต่อไป

4. นำความรู้ความเข้าใจไปสู่การปฏิบัติ เมื่อผู้เรียน ผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ความเข้าใจ มองเห็นแนวทางการปฏิบัติได้ชัดเจนแล้ว ก็ให้ทุกคนนำความรู้ แนวคิด และแนวปฏิบัติที่ตกลงกันไว้ไปปฏิบัติ ให้เหมาะสมกับสภาพ หรือข้อจำกัดของแต่ละคนต่อไป แล้วรายงาน

ผลจากการปฏิบัติ ให้กลุ่มและครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม ว่าพึงพอใจหรือไม่ ถ้าพึงพอใจ ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร หรือนักฝึกอบรม ก็ควรให้การเสริมแรง ให้กำลังใจ ยกย่อง ชมเชย ฯลฯ เพื่อให้ ผู้เรียน ผู้รับการอบรมเกิดความภาคภูมิใจ เกิดกำลังใจที่จะประพฤติ ปฏิบัติ เช่นนั้นอีกต่อไป และเก็บองค์ความรู้ แนวคิด หรือแนวทางทางการปฏิบัติที่เหมาะสมนั้นไว้กับตน เพื่อใช้ในโอกาสต่อไป แต่ถ้ายังไม่พอใจก็ต้องเลือกเข้าสู่การทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาความรู้ต่อไปใหม่ จนกว่าจะพึงพอใจต่อไป

สรุปท้ายบท

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

คือ การจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองมากที่สุด โดย ครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม เป็นผู้อำนวยความสะดวก สรุป เสริม เต็มเต็มความรู้ ในส่วนที่ผู้เรียนยังขาดตกบกพร่องให้สมบูรณ์ เป็นการเรียนรู้ที่เปรียบเหมือนคนหิวอาหารก็ต้องแสวงหาอาหารและกินอาหารด้วยตนเอง คนผู้นั้นจึงจะอิ่มท้องขึ้นมาได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวใหม่

ครูอาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม จะต้องให้โอกาสแก่ผู้เรียนมีส่วนร่วมดังนี้ :-

- 1.รวมกลุ่มอภิปราย ถกเถียง กำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้ร่วมกัน
- 2.รวมกลุ่มวางแผน คัด เลือก กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและตรงตามวัตถุประสงค์
- 3.รวมกลุ่ม คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ตรงกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้
- 4.ทำกิจกรรมการเรียนรู้ (แยกกันทำหรือร่วมกันทำ)
- 5.ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรม
- 6.ยอมรับผล (การเรียนรู้) ที่เกิดจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน

หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มี 5 ประการ คือ:-

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเป็นพื้นฐาน
2. ผู้เรียนจะตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาเพราะต้องทำกิจกรรมด้วยตนเอง ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดใหม่และองค์ความรู้ใหม่
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และหรือระหว่างผู้เรียนกับครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม
4. ปฏิสัมพันธ์จากการเรียนรู้ทำให้เกิดเครือข่ายขยายตัวออกไปอย่างกว้างขวาง
5. มีการสื่อสารโดยการฟัง พูด อ่าน คิด เขียน เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อสร้างความคิดรวบยอดหรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

มี 4 องค์ประกอบสำคัญ คือ:-

1. ประสบการณ์ (Experience)
2. การอภิปรายการสะท้อนความคิด (Reflect and Discussion)
3. เกิดความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization)
4. การทดลอง การประยุกต์แนวคิดใหม่นำไปสู่การปฏิบัติ (Experiment / Application)

ซึ่งทั้ง 4 องค์ประกอบนั้น จะสามารถเริ่มต้นที่องค์ประกอบใดก่อนหลังก็ได้ แต่ขอให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบดังกล่าว เป็นใช้ได้

บทบาทของครู อาจารย์ ผู้สอน วิทยากร และนักฝึกอบรม

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

มี 4 ขั้นตอน ดังนี้:-

1. เลือกกิจกรรม เกม นิทาน เพลง ฯลฯ
2. แบ่งกลุ่มย่อยอภิปรายสะท้อนความคิดเห็น
3. เข้าร่วมกลุ่มใหญ่เพื่อปรับความคิดเห็นและร่วมกำหนดแนวทางปฏิบัติ
4. ให้ความสำคัญไปสู่วางปฏิบัติ