



โลกทัศน์ แบบองค์รวม ในการออกแบบ กระบวนการ 21st

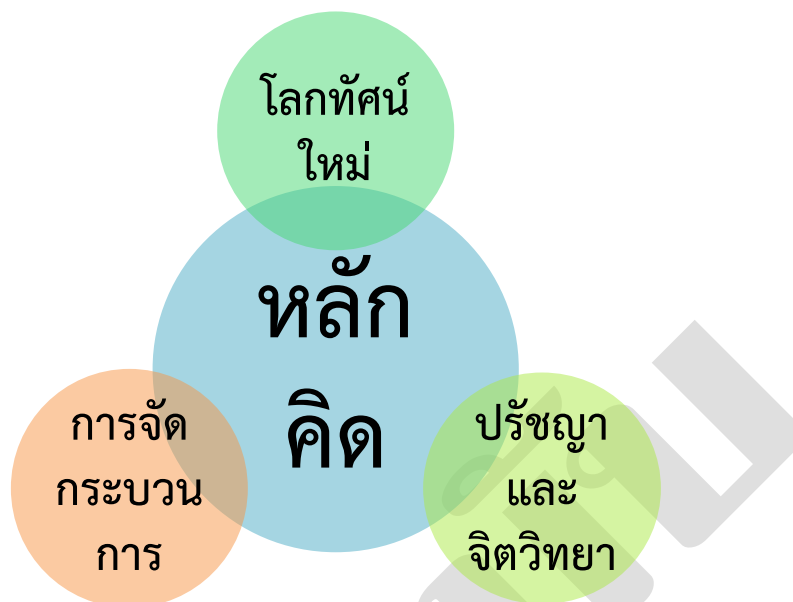
“ใช้ปรัชญาอภิวัฒน์
กระบวนการเรียนรู้”

โดย ชีระวุฒิ ศรีมังคละ
นักกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้อิสระ

เรียนรู้เพื่อความเป็นดั่งกันและกัน อย่างมีปรัชญานำกระบวนการ



ความหน้า



ในการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ นั้น ก่อนอื่นต้องเข้าใจว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม/นิสัยให้เป็นไปในทางที่ดีหรือพัฒนาขึ้น ดังนั้น กระบวนการในกิจกรรมจึงต้องสร้างสรรค์เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อตนเอง ชุมชนและสังคม เราเชื่อว่า กิจกรรมเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ดังนั้น แล้วทฤษฎีและหลักการเรียนรู้จึงสามารถนำมาใช้ได้กิจกรรมทุกรูปแบบ “จุดมุ่งหมายสำคัญไม่ใช่ผลลัพธ์แต่เป็นวิธีการ” หมายความว่า เราจะให้หลักอะไรก็ได้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น หลักจิตวิทยาตะวันตก หลักพุทธศาสตร์ หลักเซน หลักทฤษฎีทางการศึกษา หรือ ศาสตร์ของในหลวง เป็นต้น ทั้งนี้เราปรารถนาทักษะเป็นตัวตั้งส่วนความรู้เป็นตัวรอง

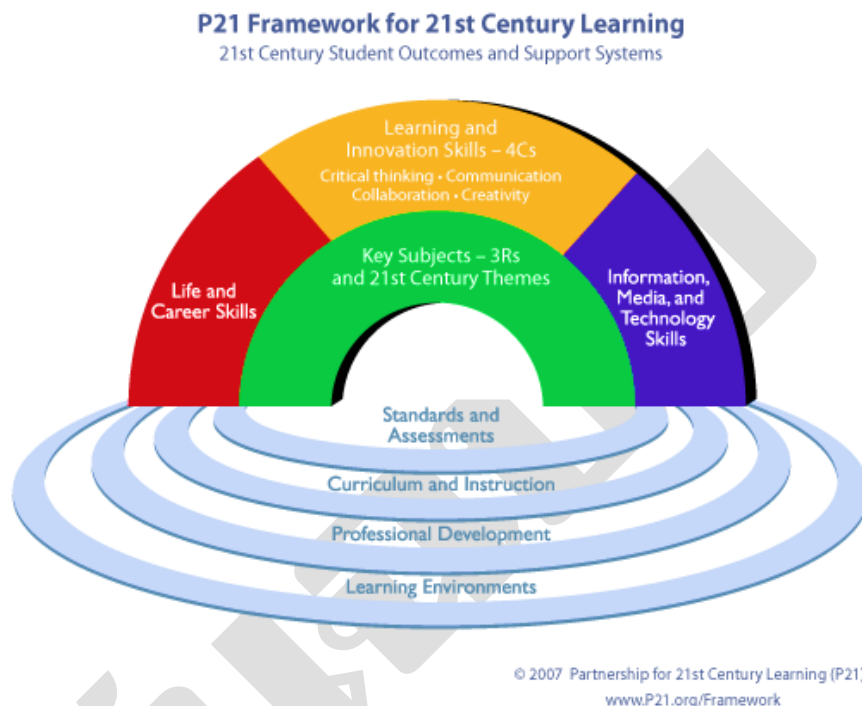
หลักคิดสำคัญในการจัดกิจกรรมในหนังสือเล่มนี้ เน้นไปที่โลกทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เพราะการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนั้นต้องเน้นให้ผู้เข้าร่วมหรือผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็น โมเดลการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ และวิธีการจัดกิจกรรมที่เอาปัญญาเป็นตัวตั้ง โดยขออธิบายเพื่อความเข้าใจ ดังนี้

สารบัญ

โลกทัศน์ใหม่ของการเรียนผ่านกิจกรรม	4
ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑	7
กระบวนการสำคัญกว่าความรู้	10
คุณภาพแห่งปัญญา	12
การเรียนบนฐานชีวิตจริง	15
ปรัชญาและจิตวิทยาการจัดกิจกรรมสู่ศตวรรษใหม่	16
ปรัชญาการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้	21
จิตวิทยากับกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้	28
การจัดกระบวนการเรียนรู้	29
การเป็นกระบวนการและหลักคิดที่สำคัญ	36
ปัญญา 3 ฐานกับการจัดกิจกรรม	43
การจัดกิจกรรมบนฐานพุทธ ในศตวรรษที่ ๒๑	51
การจัดการความรู้ในกิจกรรม	60

โลกทัศน์ใหม่ของการเรียนผ่านกิจกรรม

ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑



ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ความรู้เกี่ยวกับโลก (Global Awareness)

ความรู้เกี่ยวกับการเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economics, Business and Entrepreneurial Literacy)

ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี (Civic Literacy)

ความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy)

ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่

ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

การสื่อสารและการร่วมมือ

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้

ความรู้ด้านสารสนเทศ

ความรู้เกี่ยวกับสื่อ

ความรู้ด้านเทคโนโลยี

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จ นักเรียนจะต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญดังต่อไปนี้

ความยืดหยุ่นและการปรับตัว

การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง

ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม

การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และความรับผิดชอบเชื่อถือได้ (Accountability)

ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility)

ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเรียนรู้ 3R x 7C

3R คือ Reading (อ่านออก), (W)riting (เขียนได้), และ (A)rithmetics (คิดเลขเป็น)

7C ได้แก่

Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)

Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)

Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)

Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)

Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)

Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)

Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

อนึ่งอัลเบิร์ต ไอน์ไตส์ กล่าวไว้ว่า “Knowledge is not wisdom” (ความรู้ไม่ใช่ปัญญา) เป็นคำคมอมตะที่สะท้อนถึงระบบการศึกษาจากอดีตถึง

ปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ความเชื่อ ความรู้ ความจริง เป็นไตรภาคีที่เราควรเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับเด็กยุคใหม่ การศึกษาในยุคนี้มีความสำคัญต่อความเข้าใจของทั้งครู นักเรียน และผู้ปกครอง ตลอดจนบุคคลหรือองค์กรอื่นๆที่เราเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตรของความเชื่อ ความรู้ และความจริง มีมายาคติมากมายที่กล่อมเกลามาให้เราเชื่อ ให้เราคิดว่าเรารู้ แต่แท้จริงนั้น “เราไม่ได้รู้อะไรเลย” แต่เราเพียงจำได้ในสิ่งที่เราจำเพียงแค่นั้น

ยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ คือ ยุคศตวรรษที่ ๒๑ เป็นยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งเกิดความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและหลากหลาย ทั้งมิติสังคม เศรษฐกิจ วัตถุ และวัฒนธรรม มิติต่างๆเหล่านี้ได้รับอิทธิพลของความเจริญให้เกิดกลายเป็นสังคมเชิงอุตสาหกรรมเกือบทั้งหมด ได้แก่ การทำเกษตร สินค้าหือ บริโภคนิยม หรือแม้แต่การศึกษา ซึ่งกระแสความเจริญทางวัตถุที่นอกจากเข้ามาเปลี่ยนแปลงประเทศในมิติต่างๆแล้วนั้น ระบบความรู้ ความเชื่อ ก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเช่นเดียวกัน

ปัญหาทางสังคมโดยเฉพาะปัญญาของเยาวชนส่วนใหญ่คงจะหนีไม่พ้นระบบการศึกษาที่ไม่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิต เด็กเรียนเพื่อคะแนน เพื่อสอบ แต่ไม่ได้เรียนเพื่อชีวิต ทำให้เด็กส่วนใหญ่รู้จักแต่ความรู้และภายนอก แต่ไม่รู้จักตนเองภายในเลย ประการนี้เป็นปัญหาสำคัญที่เราควรพัฒนาระบบการศึกษาให้ตอบโจทย์ชีวิต เพราะเด็กคือกำลังสำคัญของชาติ

เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของระบบความรู้มิติต่างๆมากมายนั้น เราจึงต้องสร้างยุทธวิธีในการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ขึ้นและกิจกรรมก็เช่นเดียวกัน เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้อยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงได้ โดยเน้นที่ทักษะเป็นหลัก ซึ่งต่างจากการสอนที่เน้นความรู้ในสมัยกาลก่อน โดยสิ่งที่คุณดำเนินกิจกรรมควรเข้าใจ มีดังนี้

กระบวนการสำคัญกว่าความรู้

(The learning process is more important than knowledge)

สิ่งสำคัญในการศึกษายุคศตวรรษที่ ๒๑ คือ การมีทักษะให้สามารถดำรงอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) ที่สำคัญ ซึ่งทั้งการศึกษาในระบบ หรือ นอก ระบบ หรือ การศึกษาตาม



อัธยาศัย ควรจะสร้างเสริมทักษะนี้ให้กับผู้เรียน เพราะทักษะนี้เป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเรียนรู้ 3R x 7C (ทักษะ ๒๑) ซึ่งเราเขียนไว้ใน พรบ.การศึกษาแห่งชาติ ปี ๒๕๔๒ ด้านแนวการจัดการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชนมานานแล้ว สิ่งสำคัญคือความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการพัฒนาที่ฐานคิด "การเรียนรู้ต้องพึ่งฐานคิด" โดยเน้นการลงมือทำหรือศึกษาแล้วแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันและกัน

การเข้าใจกระบวนการของการเรียนรู้จึงมีความสำคัญมากกว่าการเข้าใจความรู้ เพราะเมื่อโลกเปลี่ยนแปลงไป ความรู้เหล่านั้นก็มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย หากเราสอนเพียงจดจำ เด็กจะขาดทุกทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในยุคสมัยนี้ การเข้าใจกระบวนการเริ่มต้นจาก

๑)การเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของความรู้ ที่มีเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และเปลี่ยนแปลงไปอย่างเป็นพลวัตร "สำคัญที่สุด คือ ครูต้องเข้าใจ" ซึ่งความ

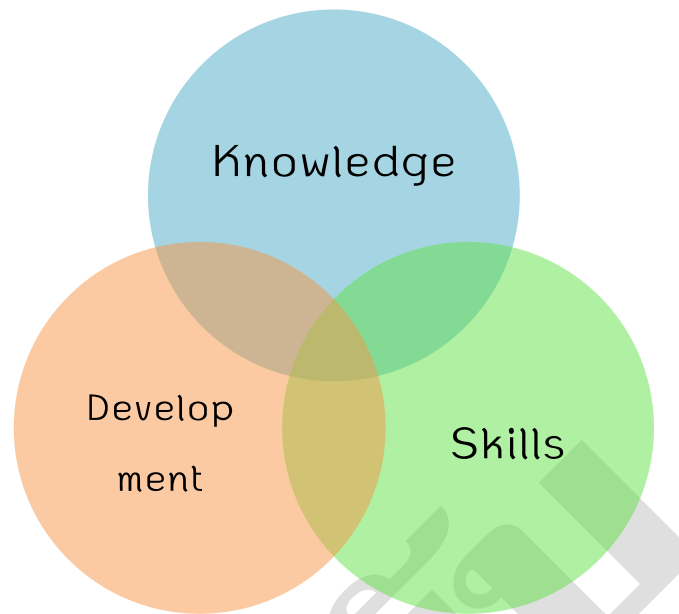
เปลี่ยนแปลงของความรู้ที่จำเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงกระแสโลก (โนโนภาพภายนอก) เข้ามาสู่หลักความรู้ภายใน ให้เห็นความสำคัญที่ต้องมีทักษะหรือมีเบ็ด(ทักษะ)ที่จะไปตกปลา(ความรู้) ที่มีอยู่เท่าเม็ดทรายแต่ความรู้ที่ใช้ได้จริงเท่าก้อนหินขนาดใหญ่

๒)การมีทักษะที่จะได้มาซึ่งความรู้อันไม่นิ่งนั้นหรือการตีความ เช่น กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กระบวนการทางประวัติศาสตร์ กระบวนการ อริยสัจ ๔ หรือ กาลามสูตร เป็นต้น ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้ เป็น กระบวนการที่สามารถให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ด้วย การรู้ จดจำ เข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน วิพากษ์ วิจาร์ณ และวิจักขณ์ ยิ่งกระบวนการนี้ เกิดซ้ำๆกับการเรียนรู้ในสิ่งๆเดิม ยิ่งจะเข้าใจเนื้อหาแน่นมากยิ่งขึ้น "รู้จริง" จาก เครื่องมือ คือ กระบวนการของการเรียนรู้ สู่การมองหลายมิติดังหลักคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๓)ความสามารถในการขมวดประเด็นหรือจับประเด็นที่เป็นประโยชน์ ต่อตนเองเพื่อสามารถประยุกต์ความรู้ที่นั้นใช้ได้จริงในอนาคต การจับประเด็น มีความสำคัญ เพราะหากตีความผิด ข้อสรุปก็ผิด โดยอาจเสริมทักษะการจับ ประเด็นให้เขาเบื้องต้น ได้แก่ ๑)ข้อตั้งแรก สอง หรือสาม นั้นมีนัยอย่างไร ๒) แต่ละข้อตั้งเหล่านั้นแยกกัน หรือเชื่อมโยงกัน หรือเป็นเส้นขนานกัน หรือสวนทางกัน หรือไปด้วยกันที่เข้ากันได้บางมุม เป็นต้น ๓)ข้อตั้งที่มีจุดเชื่อมโยง ต่างๆเหล่านั้นส่วนใหญ่คืออะไร ส่วนน้อยคืออะไร ๔)แต่ละส่วนหากมองใน หลายๆมิติเป็นอย่างไร ๕)สรุปแบบไม่สรุป

กระบวนการ ๓ ข้อนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็ก และเยาวชน ให้ผู้เรียนเกิดเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในระบบโรงเรียนที่ครูควรเสริมทักษะด้านนี้กับเด็กอย่างแท้จริง "สำคัญ คือ การไม่ยึดในความรู้" โดยนอกเหนือจากความรู้ที่ครูผู้สอนเอง ควรเสริมทักษะการมอง และใคร่ครวญ จากกระบวนการค้นแบบองค์รวม ได้แก่ ด้านคุณค่าของความดี ความงาม และความจริง เข้าไปด้วย "สอนให้เขาเป็นผู้ไม่เชื่อและต้องกล้าหาญที่จะพิสูจน์" นั่นอาจเป็นหัวใจของทักษะการเรียนรู้ที่ย่อมได้ โดยไม่ยึดกับทฤษฎีใด ทฤษฎีหนึ่ง แนวคิดแบบใดแบบหนึ่ง แต่สามารถหาจุดร่วมของทฤษฎีหรือการปฏิบัติโดยกระบวนการขั้นต้นอย่างพหุศาสตร์ พร้อมจะเดินทางไปสู่ความจริง ฉะนั้นกระบวนการเรียนรู้จึงสำคัญกว่าความรู้

คุณภาพแห่งปัญญา



ในระบบการศึกษาสิ่งที่ปรารถนา คือ ต้องการอยากให้ เด็กเกิด Skill (ทักษะ) เกิด Development (การพัฒนาชุมชน) และเกิด Learn (การเรียนรู้ ในเชิงมิติต่างๆ) ถ้าในการทำงานของเรานั้นมีทั้ง 3 อย่างนี้ อาจทำให้เด็กเกิด คำที่เราต้องการมากที่สุด คือ "วุฒิภาวะ" ทั้งในแง่ของการมองโลก การทำงาน และการปฏิบัติ แต่กว่าจะถึงขั้นนั้น ในทางปฏิบัตินั้นยากมาก จะต้องคอย Coaching and Mentoring อยู่อย่างมีสมานัตตา อาจยึดอัตถจริยา อาจใช้ปิยะวาจา หรืออาจทานอยู่เป็นนิจ อันนี้ขึ้นอยู่กับเทคนิคของแต่ละบุคคล

ภาวะคุณภาพแห่งปัญญา ประกอบด้วย 3 อย่างดังต่อไปนี้

๑) Skill คือ ทักษะที่เกิดขึ้น โดยทักษะนั้น อาจเป็นทักษะที่เกิดขึ้นทั้ง 3 ทาง ได้แก่ ทางความคิด ที่เป็นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ หรือมีหลักในการคิดแบบต่างๆ ทางใจ เป็นทักษะที่เกิดขึ้นด้วยการฝึกใจ เช่น มีขันติ มีการยอมรับผู้อื่น มีการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีสมาธิ ฯ ทักษะทางกาย เป็นทักษะในการทางปฏิบัติ เช่น การพูด การกล้า แสดงออก การควบคุมอารมณ์ การมีสมาธิเมื่อเป็นผู้นำกิจกรรมต่างๆ ฯ แล้วนอกจากนั้นยังมีทักษะๆ ในมิติอื่นๆ อีก เช่น ทักษะในการดำเนินชีวิต ทักษะใน

การทำงาน ทักษะในการจัดการตนเอง ทักษะในการสื่อสาร และทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

๒) Learn คือ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในต้นทาง ระหว่างทาง และปลายทาง การดำเนินงาน โดบในการเรียนรู้นั้น เราก็อาจแบ่งได้หลายๆอย่างจากการเกิดภาวะนี้ขึ้น คือ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ที่ได้มาจากมีคนอื่นบอกคนสอน ที่ท่าน ศ.นพ.วิจารณ์ พานิชย์ กล่าวเอาไว้ คือ "การเรียนรู้ที่แท้จริงนั้นจะเกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง" ๑ แล้วเมื่อทั้งเห็นด้วยตนเองหรือเห็นด้วยผู้อื่นนั้น ก็จะนำมาซึ่งการมองตนเองเพื่อปฏิบัติจริง ในการเรียนรู้ในบริบทนี้ นั้น เราก็อาจแบ่งประเภทของความรู้ได้ 2 อย่างด้วยกัน คือ วิชาการ กับวิชาคน ... วิชาการ คือ ความรู้ในแง่แนวทางการศึกษาข้อมูลเพื่อพัฒนาโครงการ เช่น ข้อมูล เชิงวัตถุ เชิงสังคม สิ่งสิ่งแวดล้อม และเชิงวัฒนธรรม อันจะเกิดประโยชน์ต่องานที่ทำ ส่วนวิชาคน คือ ความรู้ในแง่ของการพัฒนาตนเอง เช่นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แล้วได้ข้อเรียนรู้ หรือจากการ AAR ที่เป็นข้อปฏิบัติ และนำไปปฏิบัติ

๓) Development คือ การพัฒนาชุมชน โดยในการทำงานของเรานั้น จุดหมายสำคัญที่เด็กจะเห็น คือ การพัฒนาชุมชนของตนเองตามแผนงานที่วาดเอาไว้ร่วมกัน ซึ่งแผนงานนั้นจะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยในการพัฒนาชุมชนนี้อาจเกิดผลต่อ ชุมชนมากหรือน้อยนั้น อันนี้ขึ้นอยู่กับ ทุนในชุมชนและการระเบิดมาจากด้านในชุมชนเป็นสำคัญ อาจเกิดผลน้อย หรือไม่อาจเกิดผลเลย ก็สามารถเป็นไปได้หมด แต่เมื่อเกิดผลและไม่เกิดผล เด็กสามารถเรียนรู้ในข้อนี้ แล้วพัฒนาทักษะการคิด และการเรียนรู้ของเขาได้

คุณภาพแห่งปัญญาจะเกิดขึ้นได้ด้วย การเฝ้าดูแลของผู้ดูแล ให้กล้าเจริญเติบโต เด็กที่มี "หลักคุณภาพแห่งปัญญา" อันได้แก่ มีทักษะ มีการเรียนรู้ และมีการพัฒนาสังคม อาจทำให้เกิดภูมิคุ้มกันอันแข็งแกร่งต่อตัวเขาเอง ต่อสังคม ๑

การเรียนรู้บนฐานชีวิตจริง



การศึกษาที่ตั้งอยู่บนฐานของชีวิตจริง เป็นการเรียนรู้อะไรก็ตามที่จะทำให้เราทุกคนอยู่รอดได้ในสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นการเรียนรู้ที่อยู่บนปัญหาของชีวิตจริง แก้ไขปัญหาของชีวิตจริง จึงเป็นการพัฒนาหลักคิด “จิตอาสา” ในอีกมิติหนึ่ง ควบคู่กับการแก้ไขปัญหา เรียนรู้ไปพร้อมกับการแก้ไขปัญหา และยังเป็นการพัฒนาจิตใจไปกับการแก้ไขปัญหา จึงเป็นการเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าต่อตนเองและสังคม การเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด เพราะสิ่งที่ได้เรียนมีการพัฒนาทุกขณะเช่นเดียวกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในทุกขณะ ทำให้เป็นการเรียนรู้ที่ “พอดี” กับตนเองและสังคมโดยรวม

ปัญหาในชีวิตจริงนั้นแต่ละพื้นที่ แต่ละท้องถิ่นจะแตกต่างกันออกไป อาทิ ปัญหาข้าวรวงเล็ก ปัญหาน้ำท่วมขัง ปัญหาขยะส่งกลิ่นเหม็น ปัญหาการขาดความเข้าใจกัน ซึ่งเป็นปัญหาที่ถือว่าอยู่ในระดับทัศนคติที่แก้ไขยากที่สุดเพียงทั้งสิ้น ปัญหาที่เกิดขึ้นบางทีนั้นอยู่ให้เราพบเห็นฝนชีวิตประจำวันของคนเราในทุกๆวัน เด็กๆเห็นสิ่งนี้เหมือนกับเราทุกๆวัน บางทีเข้าก็ส่งสัยไต่

ร่ถาม บางทีเขาก็เมินเฉยเช่นเดียวกับเรา เมื่อเด็กเดินทางมาถึงโรงเรียน มาเรียนที่โรงเรียน เด็กจะเรียนตามปกติที่เน้นทางทฤษฎีไป เน้นทางความเป็นแบบแผนไป โดยไม่ได้ให้เด็กมองที่ตัวตน มองที่ครอบครัว มองที่ชุมชน แต่กลับให้เด็กมองที่กระดาษ มองที่ดินสอ มองที่กระดาน มองที่หนังสือที่เป็นเพียงมุมเล็กๆเมื่อเทียบกับชีวิตจริง ทำให้เด็กชินจนเกิดอุปนิสัยที่อยู่ในมุมแคบๆซึ่งเป็นผลในเวลาต่อมา ซึ่งถ้าเราลองมาเทียบกับความเป็นจริงแล้ว เราจะมองในอีกมิติหนึ่งว่า การเรียนรู้นั้น เป็นสิ่งที่อยู่กับเราตลอดชีวิต การเรียนรู้หลัก คือ ชีวิต ห้องเรียนหลัก คือ ชีวิต เทียบกับห้องเรียนแล้ว ในห้องเรียนเป็นเพียงการเรียนรู้ที่คอยจุดประกายและเสริมหลักคิดเพียงเท่านั้น

การอยู่ในห้องสี่เหลี่ยมเล็กๆ จึงไม่ใช่คำตอบของชีวิตอย่างแท้จริง เพราะความรู้ทุกอย่างที่อยู่กับทุกๆสิ่งพร้อมทั้งสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นความรู้ที่ได้มาเป็นสิ่งที่ไม่คงทน ถ้าเราสอนให้เด็กมีความรู้ในตำราเรียนไม่เพียงพอที่จะทำให้เด็กดำเนินชีวิตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงได้ แต่สิ่งที่ควรสอนเด็กอยู่เป็นประจำ คือ วิชาในการดำเนินชีวิต วิชาในการคิด เพียงเพราะเมื่อคิดได้ ก็จะดำเนินชีวิตบนความเปลี่ยนแปลงนี้ได้โดยไม่ลำบาก ซึ่งวิชาในการดำเนินชีวิตและวิชาในการคิดเหล่านี้ไม่ได้บรรจุไว้ในหลักสูตร สิ่งที่บรรจุไว้ในหลักสูตรบางครั้งไม่จำเป็นในการดำเนินชีวิต ทำให้เด็กมีหลักคิดที่น้อยมาก มีอารมณ์โกรธง่ายขึ้น แยกแยะไม่ได้ว่างานไหนเป็นงานส่วนรวมและงานไหนเป็นงานส่วนตัว กาลเทศะการไหว้ผู้หลักผู้ใหญ่ น้อยลง ทำให้เป็นประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นทางการศึกษาที่บรรจุไว้เพียงหลักสูตรที่ในหลายๆครั้งไม่จำเป็นต้องใช้ในการดำเนินชีวิต เรียนคณิตศาสตร์สอนเพียงตัวเลข เรียนภาษาไทยสอนเพียงตัวอักษร เรียนสังคมสอนเพียงทฤษฎีแต่ไม่ได้สอนการนำไปใช้

การเรียนรู้แบบโครงการจึงเป็นการเรียนรู้อยู่บนความจริง เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้อยู่เพียงห้องสี่เหลี่ยมในกรอบเล็กๆ แต่เป็นการพัฒนาหลักคิดของเด็กไปพร้อมกับหลักวิชาที่เด็กสนใจ เมื่อเขาเกิดความสนใจเขามักจะ

เข้าใจกับสิ่งนั้นๆ ได้ดีกว่าการที่เราจะมาคอยป้อนให้ซึ่งสิ่งที่ป้อนใช้สักระยะหนึ่งไม่นานเขาจะลืม แต่เมื่อเขาได้สนใจแล้วนั้นมักจะศึกษาต่อๆไปอย่างมั่นคง...เพราะระเบิดมาจากตนเอง ไม่ได้ระเบิดมาจากภายนอก... การเรียนรู้ที่ให้ได้ก็เรียนรู้ได้ด้วยตนเองจึงเป็นการเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าต่อทุกสังคม และทุกชาติชน

กล่าวโดยสรุป คือ โลกทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ต้องเน้นทักษะมากกว่าความรู้ เน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ จุดมุ่งหมายต้องนำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องเข้าใจคุณภาพแห่งปัญญา และต้องตั้งอยู่บนฐานชีวิตจริง

ความเข้าใจในสิ่งเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะจะเป็นเข็มทิศนำทางสู่ปัญญา ถูกทางตามหลักวิชาการและสร้างสรรค์ ให้เกิดคุณค่าต่อตนเอง ชุมชน และสังคมอย่างแท้จริง

ในบทบาทของกระบวนการหรือครูหรือผู้นำกิจกรรม ควรเข้าใจและพยายามสะท้อนตนเองอยู่เสมอว่ากิจกรรมที่ตนเองจัดนั้นนำไปสู่อะไร นำไปสู่ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ หรือไม่ หรือ นำไปสู่หลักศีลธรรมหรือไม่ หากไม่นำมาซึ่งจุดหมายสีขาว เราต้องมานั่งทบทวนแล้วละว่าจะนำไปสู่ปัญญาได้อย่างไร



ปรัชญาและจิตวิทยาการจัดกิจกรรม สู่ศตวรรษใหม่

ทิศทางการศึกษาในปัจจุบัน เน้นทักษะมากกว่าความรู้ เน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ ดังที่เรากำลังพัฒนาไปสู่การศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ นั้น สิ่งที่เราเห็นเด่นชัดในกระบวนการที่ศนี้ใหม่ คือ แนวทางการศึกษาแบบปฏิรูปนิยม ปฏิบัตินิยม และพิพัฒนานิยมซึ่งต่างจากการศึกษาแบบเดิมที่เน้นสารัตถนิยมและปฏิฐานนิยม เพราะสังคมมนุษย์ต้องเคลื่อนไปข้างหน้าเสมอ หรือมี ความเจริญงอกงามนั่นเอง

การจัดกิจกรรม เป็นการเรียนรู้อีกแบบหนึ่ง ไม่ว่าจะป็นกิจกรรมที่ครูจัดให้กับเด็ก กิจกรรมที่วิทยากรพาเรียนรู้ หรือกิจกรรมฐานแบบลูกเสือ ก็เป็นการเรียนรู้ทั้งหมด เพราะฉะนั้นแล้วเมื่อกิจกรรม คือ การเรียนรู้และการเรียนรู้ต้องเคลื่อนไปสู่เป้าหมายของทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ผมมองว่านักทำกิจกรรมทั้งหลายต้องเข้าใจถึงว่าจะทำให้กิจกรรมเคลื่อนไปสู่ศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างไร ทั้งนี้ก่อนที่จะไปเข้าใจถึงวิธีการ เราต้องเรียนรู้เรื่องปรัชญาและ

หลักจิตวิทยาการจัดกระบวนการก่อนเพื่อให้เข้าใจตรงกัน ว่ากิจกรรมเพื่อเด็ก และเยาวชนหรือเพื่อผู้ใหญ่ผู้นั้นมีหลักการ มีคุณค่า และมีความหมาย

ก่อนจัดกิจกรรมเพื่อผู้อื่น จึงต้องเข้าใจปรัชญาและจิตวิทยาเสียก่อน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมุ่งสู่ความหมายที่แท้จริงปัญญา ทั้งนี้บทความนี้อาจไม่จำเป็นเลยเมื่อได้ลงพื้นที่จริง เห็นบริบทชัดและจัดกระบวนการได้ แต่อาจเป็นประโยชน์สำหรับเป็นหลักคิดว่าเรายึดหลักอะไรและใช้วิธีการแบบไหน อย่างไร โดยจะอธิบายรายละเอียดดังนี้

๑. ปรัชญาการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

คำว่าปรัชญานั้น หมายถึง ความรักในความรู้ ความรู้อันปราดเปรื่อง ความรอบรู้ หรือความรู้อันประเสริฐ หรืออื่นๆ ซึ่งความหมายทั้งหมดนั้นพยายามอธิบายว่า "ปรัชญา คือ ความรู้ที่ดีงาม" ซึ่งปรัชญาในมิติของกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ จึงหมายถึง ความรู้ที่ดีงามหรือทำให้เจริญอกงาม นั่นเอง ซึ่งมีอยู่ ๓ ประเภทได้แก่

- คุณวิทยา สำหรับมุมมองกิจกรรมว่าด้วยสังคม,ความถูกผิด เช่น กิจกรรมป้องกันยาเสพติด รณรงค์ไม่สูบบุหรี่ รณรงค์ไม่ดื่มเหล้าเข้าพรรษา รณรงค์ให้เก็บขยะ และรณรงค์เรื่องท้องไม่พร้อม เป็นต้น
- ญาณวิทยา สำหรับมุมมองกิจกรรมว่าด้วยความรู้และความเข้าใจโดยผ่านกระบวนการทางปัญญา เช่น จิตตปัญญา การเรียนรู้แบบโครงการ/โครงการและการให้เด็กทำกิจกรรมสะท้อนตนเองและสังคม เป็นต้น
- อภิปรัชญา สำหรับมุมมองกิจกรรมว่าด้วยการเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้งเข้าใจจิตและเข้าใจโลก เช่น การทำสมาธิ การภาวนาในแบบต่างๆ เป็นต้น

ทั้งนี้เพื่อมุ่งจากคุณวิทยาสู่อภิปรัชญานั้นเอง โดยเพื่อความเข้าใจปรัชญากับกิจกรรม จึงจะแบ่งปรัชญาออกเป็น ๓ ลักษณะ ได้แก่ ปรัชญาตะวันตก ปรัชญาตะวันออก และปรัชญาผสมผสาน ดังนี้

๑.๑ ปรัชญาตะวันตกกับกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ (ปรัชญาตะวันตกเน้น วัตถุและความเป็นรูปธรรม) ปรัชญาตะวันตก(Western Philosophy) ใน ปัจจุบันชาวตะวันตกนำร่องเรื่องการศึกษาและการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ ในทั่วโลก โดยเฉพาะฟินด์แลนด์และชาติอื่นๆที่พัฒนาแล้ว ทั้งนี้ย่อมมีสิ่ง ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการพัฒนาขึ้นของประเทศ ปัจจัยอีกอย่างหนึ่งนั่น คือ ปรัชญาการเรียนรู้นั่นเอง โดยจะอธิบายปรัชญาตะวันตกกับการจัดกิจกรรมเพื่อ การเรียนรู้ ดังนี้

- แนวคิดปฏิบัตินิยม(Pragmatism) นำโดยจอห์น ดิวอี้ แนวคิดนี้จะถือ ว่าเป็นจริงหรือจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อผ่านการปฏิบัติเท่านั้น ซึ่งในมุมมองของ กิจกรรมแล้ว การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผ่านการลงมือทำ กิจกรรมควร เน้นไปที่การปฏิบัติมากกว่าการอธิบาย เพราะการลงมือทำ(Learning by doing) จะนำไปสู่ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพื่อจะสามารถถอดบทเรียนได้ สิ่ง สำคัญ คือ ผู้นำกิจกรรมต้องให้ลงมือทำและพยายามใช้คำว่า "ลองทำดู"
- แนวคิดเหตุผลนิยม(Logicalism) นำโดยอิมมานูเอล ค้านท์ แนวคิดนี้ จะถือว่าการเข้าใจความจริงหรือคุณค่าทุกอย่างต้องใช้ตรรกะวิทยาหรือหลัก เหตุผล ซึ่งในมุมมองของกิจกรรมแล้ว การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผ่าน กระบวนการทางปัญญา กิจกรรมต้องมีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และคิด วิพากษ์เพื่อจะเข้าใจเรื่องนั้นได้ เช่น กิจกรรมที่เน้นการระดมสมองให้คิด ร่วมกัน(Brain storming) หรือ การฝึกพูดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือจัดการ ความรู้(Knowledge management) เป็นต้น
- ประจักษ์นิยม(Experience) นำโดยจอห์น ล็อก แนวคิดนี้ถือว่า ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสเป็นแหล่งบ่อเกิดความรู้ ซึ่งในมุมมองของ กิจกรรมแล้ว การเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อเราได้ลงมือทำจริงและมี ประสบการณ์กับสิ่งนั้นๆ ให้เกิดผัสสะ(อายตนะ) กิจกรรมจะต้องได้เกิดกร

สัมผัสผ่านทางตา หู จมูก ลิ้น และกาย เช่น กิจกรรมที่ให้ฝึกลงมือทำทุกประเภท เป็นต้น

- แนวคิดจิตนิยม(Idealism) นำโดย เรเน เดสส์การ์ด แนวคิดนี้ถือว่ามนุษย์มีอำนาจและสามารถคิดสิ่งที่ลึกซึ้งได้ ซึ่งในมุมมองของกิจกรรมแล้ว การเรียนรู้เกิดได้โดยการคิด ซึ่งตามปรัชญานี้มีกระบวนการ คือ การรับผ่านผัสสะ สู่การรู้ผ่านความรู้สึก สู่การคิดผ่านเหตุผล และการจำโดยจิต หมายถึง ความเข้าใจนั้นมันมีกระบวนการภายในของมัน ซึ่งในการจัดกิจกรรมเราต้องพยายามสร้างบันไดกระบวนการให้เกิดการรับ การรู้ การคิด และการจำ นั่นเอง

กล่าวโดยสรุป คือ ปรัชญาตะวันตกกับกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ ต้องยึดหลักการเรียนผ่านการลงมือทำ เอาเหตุผลเป็นตัวตั้ง มีความประจักษ์และมีขั้นบันไดการเรียนรู้นั่นเอง

๑.๒ ปรัชญาตะวันออกกับกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ (ปรัชญาตะวันออกเน้นจิตวิญญาณและนามธรรม) ปรัชญาตะวันออก(Eastern Philosophy) ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันปรัชญาตะวันออกยังคงมีความเป็นสารัตถนิยมอยู่เสมอๆ เพราะบริบทต่างจากตะวันตก ฉะนั้นมุมมองการศึกษาและการพัฒนาของตะวันออกจะแตกต่างจากตะวันตก คือ ตะวันออกหาทางออกผ่านจิตวิญญาณ ส่วนตะวันตกหาทางออกผ่านวัตถุ ฉะนั้นความเจริญทางปัญญาของตะวันออกมิได้หมายถึงเพียงสมองมนุษย์เท่านั้นแต่ยังหมายถึงความเจริญทางจิตอีกด้วย โดยจะอธิบายดังนี้

- แนวคิดญาณตรรกะวิทยา (การผสมระหว่างญาณวิทยา-อภิปรัชญากับตรรกะวิทยา เช่น พุทธศาสนา)แนวคิดนี้รวมหลายๆแนวคิดเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ญาณวิทยา ปฏิบัตินิยม ปัญญานิยม และเหตุผลนิยมเป็นต้น โดยแนวคิดนี้ประกอบด้วย ๒ รูปแบบ ได้แก่ ทฤษฎีแห่งความรู้ ว่าด้วยมนุษย์เรียนรู้โดยประสาทสัมผัส การคิด และการหยั่งรู้ภายใน ส่วนอีกรูปแบบหนึ่ง คือ

อภิปรายว่าด้วยหลักอริยสัจ ปฏิจสมุบาท กฎแห่งกรรม สามัญลักษณ์ และจริยศาสตร์ ซึ่งในมุมมองของกิจกรรมแล้ว การเรียนรู้ต้องนำไปสู่การเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้งโดยการปฏิบัติด้วยประสาทสัมผัส กระบวนการทางปัญญา โดยมีขั้นตอนการเข้าใจ เช่น หลักอริยสัจและกฎแห่งกรรมเป็นต้น เช่น กิจกรรมเรียนรู้ผ่านกลุ่มบนฐานของสภาพปัญหา(PBL) หรือ กิจกรรมปฏิบัติการกลุ่มเชิงนวัตกรรม หรือ กิจกรรมแนวจิตตปัญญา หรือ กิจกรรมการภาวนาแนวเซน เป็นต้น

- แนวคิดปัญญาจริยะตะวันออก แนวคิดนี้ว่าด้วยการเรียนรู้ตามหลักครรลอง หลักศีลธรรม และหลักจริยศาสตร์ เช่น พุทธ เต๋า ขงจื้อ เป็นต้น ซึ่งเน้นสอนให้เด็กเป็นคนดี ซึ่งในมุมมองของกิจกรรมนั้น เราปรารถนาให้เด็กเติบโตไปเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ และหวังอยากให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำสิ่งที่ได้รับไปสร้างความดีเหล่านี้ต่อไป โดยจัดกิจกรรมเน้นศีลธรรมและจริยธรรม หรือมนุษยธรรมเพื่อประโยชน์ของมวลชน เช่น กิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์และกิจกรรมฝึกวินัย เป็นต้น ทั้งนี้แนวคิดนี้เป็นประโยชน์การสอนเด็กให้เป็นคนดีและสร้างคนดี แต่ทว่าก็ไม่อาจยึดจนลืมนโยบายปฏิบัตินิยมผ่านกระบวนการทางปัญญาได้เพราะทั้ง ๒ อย่างต้องควบคู่กัน ที่จะเคลื่อนไปสู่ความเจริญงอกงามของปัญญาตามยุคสมัย

๑.๓ ปรัชญาผสมผสาน (ปรัชญาเน้นทั้งรูปธรรมและนามธรรม) ปรัชญาผสมผสานนี้ เป็นมุมมองที่ว่า เป็นแนวคิดที่เหมือนกัน สามารถนำไปปรับประยุกต์กับกิจกรรมได้ ดังนี้

- ความดี ความจริง และความงาม เป็นกระบวนการทัศน์ใหม่แบบองค์รวม ที่รวมทั้งปรัชญาตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นดั่งกันและกัน แนวคิดนี้ว่าด้วยจุดหมายสูงสุดของกิจกรรมหรือการเรียนรู้ นั้น ต้องเคลื่อนไปสู่ความดี(จริยศาสตร์) ความจริง(ตรรกศาสตร์) และความงาม(สุนทรียศาสตร์) โดยในมุมมองของกิจกรรมนั้นเราต้องมีจุดหมายตาม ๓ ประการในข้างต้น ให้

เด็กเป็นคนที่ มีทักษะค้นพบความจริงด้วยตนเอง และมีความสร้างสรรค์
 นั่นเอง

- สุนทรียศาสตร์(Aesthetics) ว่าด้วยความงาม คุณค่า และความหมาย
 มี ๒ หลัก ได้แก่ อตวิสัย(ความงามไม่ขึ้นอยู่กับวัตถุ) และวัตถุวิสัย(ความงาม
 ขึ้นอยู่กับวัตถุ) โดยในมุมมองของกิจกรรมนั้น เราปรารถนาทรศนะที่ว่าความ
 งามที่แท้ต้องไม่ยึดที่วัตถุ เช่น ความเป็นธรรมชาติ เป็นต้น ซึ่งเราใช้
 สุนทรียศาสตร์นี้กับกิจกรรมการเรียนรู้ ในการมองโลกอย่างเข้าใจ ฟังอย่างลึก
 ซึ่ง(สุนทรียสนทนา/ปัญญาสนทนา) และคิดอย่างใคร่ครวญนั่นเอง เช่น
 กิจกรรมจิตตปัญญา เป็นต้น
- การเข้าใจตนเอง(Self awareness) ทั้งปรัชญาตะวันออกและ
 ตะวันตก พยายามบอกว่าจุดสูงสุด คือ การเข้าถึงและเข้าใจตนเองภายใน ใน
 มุมมองของกิจกรรม คือ การจัดกิจกรรมที่เอื้อต่อการให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจตนเอง
 และผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง เช่น กิจกรรมฟังเสียงตัวเอง กิจกรรมสะท้อนบทเรียน/
 ถอดบทเรียน การจัดการความรู้ตนเอง การสะท้อนตนเองหรืออื่นๆ

กล่าวโดยสรุป คือ ทั้งปรัชญาของตะวันออกและตะวันตกมีความ
 คล้ายคลึงกันมากในเชิงวิธีการ คือ เน้นปฏิบัติ ผ่านกระบวนการทางปัญญา
 และนำไปสู่ผล คือ ความดี ความจริง และความงาม ซึ่งจะขาดหลักใดหลัก
 หนึ่งไปไม่ได้ นอกจากนี้ยังมีปรัชญาอีกจำนวนมาก แต่ในบทความนี้ ขออธิบาย
 ถึงหลักสำคัญในการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ไว้ในระดับเบื้องต้น ทั้งนี้
 นอกจากปรัชญาแล้วยังมีหลักจิตวิทยาการจัดกิจกรรมอีกหลายแนวความคิด
 ซึ่งจะอธิบายต่อไป

ปรัชญาในการจัดกิจกรรมสู่ศตวรรษที่ ๒๑ ทั้งฝั่งตะวันออกและ
 ตะวันตกมีทิศทางเดียวกัน นั่นคือ การเน้นลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการทาง
 ปัญญา และนำไปสู่คุณค่าที่แท้ของความจริง ความดี และความงาม โดยสิ่ง
 เหล่านี้นำไปสู่การทำกิจกรรมในศตวรรษที่ ๒๑ ทั้งหมด ทั้งนี้หลักจิตวิทยาก็มี

ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากผู้ดำเนินกิจกรรมไม่เข้าใจหลักการดังกล่าวในเบื้องต้น อาจนำไปสู่ทิศทางที่ไม่สร้างสรรค์ได้ เพราะกระบวนการทัศนแบบองค์รวมเป็นสิ่งที่เราต้องพยายามผลักดันการศึกษาในทุกด้านเพื่อไปถึง

ในบทความนี้จะอธิบายว่าหลักจิตวิทยากับกิจกรรมสำคัญอย่างไรและมีวิธีการปรับใช้กับกิจกรรมอย่างไร ซึ่งอาจมีประโยชน์น้อยสำหรับผู้ทำกิจกรรมมาก มีประสบการณ์มาก แต่อาจเป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนที่สนใจในหลักวิชาการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่จะเข้าใจผู้เข้าร่วมได้อย่างไร จะทำให้สนุก มีความสุขและสร้างสรรค์ได้อย่างไร นั่นเอง ทั้งนี้เป็นการตีความหลักจิตวิทยาเพื่อนำมาใช้กับกิจกรรมอย่างมีแบบแผนมากขึ้น

จิตวิทยา(Psychology) หมายถึง ศาสตร์ที่ศึกษาเรื่องวิญญาณ เรื่องจิต และเรื่องพฤติกรรม ซึ่งในปัจจุบันเราเน้นพฤติกรรมมากกว่าเรื่องวิญญาณและเรื่องจิต ฉะนั้นแล้วจิตวิทยาการจัดกิจกรรมจึงหมายถึง การศึกษาพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมเพื่อพัฒนากระบวนการที่นำไปสู่สภาวะแห่งปัญญา

ทั้งนี้เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันกับเรื่องปัญญาในข้างต้นจึงจะขออธิบายว่า ปัญญาในทางตะวันตกและตะวันออกต่างกัน โดยปัญญาในทางตะวันตกหมายถึง กระบวนการคิดโดยสมอง ส่วนปัญญาในทางตะวันออก หมายถึง กระบวนการคิดโดยสมองและการเข้าใจจิต-เข้าใจโลกอย่างลึกซึ้งอีกด้วย และคำว่าจิตนั้น ทางตะวันตก หมายถึง ความคิด ส่วนทางตะวันออก หมายถึง สภาวะที่เป็นนามธรรม นั่นเอง

๒.จิตวิทยากับกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

๒.๑ ความเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์หรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม ความเข้าใจพื้นฐานความเป็นมนุษย์มีความสำคัญอย่างมากต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ (เข้าใจทั้งสภาวะภายในและภายนอก) เพราะจะทำให้ผู้จัดจัดอย่างถูกทาง ให้สนุก มีความสุข และสร้างสรรค์ โดยในพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ที่ควรเข้าใจ มีดังนี้

- มนุษย์ทุกคนมีพัฒนาการที่จะเคลื่อนไปข้างหน้าเสมอ โดยอาจแยกเป็น ๕ ด้าน ได้แก่ สติปัญญา ร่างกาย จิตใจ-อารมณ์ สังคม และด้านคุณธรรม ฉะนั้นแล้วจุดมุ่งหมายของกิจกรรมต้องไปตอบโจทย์พัฒนาการเหล่านั้น जरึญงอกงาม โดยอยู่ในทิศทางทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ นั้นเอง
- มนุษย์ทุกคนล้วนแตกต่างกัน เพราะทุกคนมีความชอบ ความสนใจ และความถนัดต่างกันโดยสิ้นเชิง เช่น ทฤษฎีพหุปัญญา(Multiple Intelligence) บางคนชอบภาษา ชอบดนตรี ชอบกีฬา หรือ อื่นๆ เพราะพื้นฐานของมนุษย์แตกต่างกัน ไม่มีกิจกรรมใด ใช้ได้ทุกพื้นที่และกับทุกคน ผู้จัดต้องประเมินว่าผู้เข้าร่วมเป็นอย่างไรจึงจะจัดกิจกรรมได้ถูกทาง
- มนุษย์มีความต้องการพื้นฐานและพยายามเคลื่อนไปสู่ระดับสูงเสมอ เช่น ทฤษฎีลำดับความต้องการของมาสโลว์ ที่กล่าวว่ามนุษย์มีความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย สังคม การยอมรับ และการเข้าใจตนเอง ทั้งนี้เมื่อเราขาดแคลนในสิ่งไหน เราจะต้องการสิ่งนั้น เช่น เมื่อเราขาดแคลนความรัก เราต้องการความรัก เป็นต้น โดยในกิจกรรมโดยส่วนมากผู้จัดต้องพยายามจัดกระบวนการเพื่อตอบสนองความต้องการนั้น เช่น มีปัจจัย ๔ ครบ มีบรรยากาศของความไว้วางใจ มีเพื่อน มีการชื่นชมและมีการสะท้อนผลตนเองให้เห็นคุณค่าภายในตน สิ่งเหล่านี้จะทำให้สมองอยู่ในโหมดปกติแล้วสามารถเปิดใจรับรู้ได้มากที่สุด
- ความเป็นมนุษย์มีทั้งภายในและภายนอก ภายในคือจิต(ความคิด, สภาวะนามธรรม) และภายนอก(พฤติกรรม) โดยในมุมมองของผู้จัดเราควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางจิตและพัฒนาการทางพฤติกรรม ในทางตะวันตกเรื่องพัฒนาการทางจิต ซิกมันด์ ฟรอยด์ อธิบายว่า ต้องยกระดับจากจิตไร้สำนึกมาสู่จิตสำนึกและจากอี(Id) ไปยังซูปเปอร์อีโก้(Super ego) ส่วนการพัฒนาพฤติกรรมนั้น จอห์น บี วัตสัน อธิบายว่า ต้องพัฒนาขึ้นผ่านกลไกเงื่อนไข เป็นส่วน และในทางตะวันออกเรื่องพัฒนาการทางจิตนั้น

พุทธเจ้าทรงตรัสมานานแล้วว่า ต้องนำไปสู่ความรู้ ตื่น และเบิกบาน จากคำเปลี่ยนแปลงเป็นขาว ส่วนการพัฒนาพฤติกรรมนั้นเราพยายามสร้างคนดี ตามแนวคิดปัญญาจริยะตะวันออก นั้นเอง โดยเมื่อมองผ่านกิจกรรมนั้น ภายในเราต้องยกระดับทางสติปัญญา (กระบวนการคิด)และจิตใจของเด็กให้สูงขึ้นพร้อมคุณธรรม และภายนอกเราต้องให้กิจกรรมเป็นแรงจูงใจหรือแรงขับ ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของ เขาในเวลาต่อมา

- การเรียนรู้ของมนุษย์ต้องเน้นปฏิบัติจริง จึงจะเกิดการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เป็นไปในทางที่ดี ในทางพุทธ คือ การปฏิบัติ(ลงมือทำ) ปฏิยัติ(เรียนรู้เนื้อหา) จึงจะนำไปสู่ปฏิเวธ (ปัญญา) ได้นั่นเอง ซึ่งในกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เชิงสังคมนั้น เราปรารถนา การเปลี่ยนแปลงตนเองและเปลี่ยนแปลงสังคมไปด้วยกันอย่างองค์รวม

๒.๒ การออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการเรียนรู้ตามจิตวิทยาการเรียนรู้

- ความเข้าใจถึงพื้นฐานของมนุษย์ว่ามนุษย์ว่าทุกคนพยายามทำให้ตนเองเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ พร้อมจะเคลื่อนไปข้างหน้า ทุกคนมีความแตกต่างกัน มีความต้องการ มีทั้งภายในและภายนอกและพยายามเคลื่อนไปจากความไม่รู้ไปสู่ความรู้อยู่เสมอ เด็กและผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็เช่นเดียวกัน เมื่อมาเข้าร่วมกิจกรรมเขาย่อมปรารถนาต้องการความรู้หรือประสบการณ์อย่าง บางอย่างกลับไปเสริมความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ของตนเอง โดยในกิจกรรมนั้น เราควรให้เขาเห็นความสำคัญ คุณค่าและจุดประสงค์ของกิจกรรมที่ชัดเจน แล้วเมื่อจบกระบวนการผู้ดำเนินกิจกรรมควรสรุปหรือถอดบทเรียนให้ผู้เข้าร่วมได้รับในจุดประสงค์นั้นเชิงประจักษ์
- ในการออกแบบกระบวนการในกิจกรรมควร มีเงื่อนไขที่สามารถดึงใจผู้เข้าร่วมให้สนุก สุข และสร้างสรรค์ได้ จอห์น ปี วัตสัน อธิบายว่า สิ่งเร้า บางอย่างก่อให้เกิดเงื่อนไขการเรียนรู้ และบางอย่างไม่ก่อให้เกิดเงื่อนไข

การเรียนรู้ ในมุมมองกิจกรรม คือ เราต้องสร้างเงื่อนไขที่มันก่อให้เกิดความสนุก สุข และสร้างสรรค์ เช่น ใช้กติกาค่าย ใช้สถานการณ์เพื่อเร่งเร้าความสนใจ ในเพลงในการจัดบรรยากาศให้ไม่เครียดจนเกินไป ใช้กติกาของเกมที่ทำหาย ไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไป ทั้งนี้ความยากง่ายของเงื่อนไขขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เข้าร่วมและอายุด้วย

- ในการออกแบบควรมีจุดมุ่งหมายสูงสุด คือ ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ หลักคุณธรรม หรือกระบวนการที่ศันแบบองค์รวม เช่น การตั้งจุดประสงค์ของกิจกรรมว่าเอาทักษะเป็นตัวตั้งหรือคุณธรรมเป็นตัวตั้ง เป็นต้น ส่วนวิธีการวัดนั้นอาจวัดคุณภาพ คือ ให้สะท้อนผลตนเองและผลสะท้อนจากเพื่อน
- กิจกรรมต่างๆควรออกแบบตามหลักสมอง๓ชั้นปัญญาฐาน ซึ่งสำหรับเด็กควรออกแบบให้เอาฐานกายเป็นตัวตั้งเพราะเด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อได้ลุย สำหรับวัยรุ่นให้เอาฐานกายและฐานคิดเป็นตัวตั้งเพราะวัยรุ่นต้องเสริมทักษะทางการคิดและการลุยจะทำให้สนุก ไม่น่าเบื่อ และสำหรับผู้ใหญ่ให้เอาฐานใจและฐานคิดเป็นตัวตั้งเพราะวัยผู้ใหญ่ต้องใส่ใจในการมองโลกและใช้ความคิดในการแยกคายเพื่อพัฒนาเด็กต่อไปนั่นเอง
- เน้นผลลัพธ์ปลายเปิด กล่าวคือ ต้องพยายามสร้างบรรยากาศอิสระภาพให้เกิดขึ้นมากที่สุด นั่น คือ ไม่มีผิดและถูก เพื่อจะสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางจากลงมือทำจริง(Tacit knowledge) บรูเนอร์ อธิบายว่า การเรียนรู้ต้องสร้างการค้นพบ(Discovery learning) ผ่านการลงมือทำนั่นเอง ในมุมมองกิจกรรม คือ การพยายามจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่การค้นพบใหม่นั้นเอง
- ลำดับท้ายๆของกิจกรรมเมื่อมีการรับเข้า(Input) ในช่วงแรกๆ ต้องมีการจัดการออก(Output) นอกจากนี้ต้องสะท้อนผล(Reflection) อยู่เสมอเพื่อฝึกให้เกิดทักษะทางการคิดและความเจริญงอกงามของปัญญาสังคมนั่นเอง และผู้ดำเนินกิจกรรมต้องเป็นครูฝึก(Coach) ใช้คำถามหรือให้โจทย์

เพื่อกระตุ้นการคิด อาจใช้คำถามในเกมหรือในกิจกรรมกลุ่มสุดแท้แล้วแต่จะ
ออกแบบ

- 5W1H คือ ออกแบบให้ใคร(ต้องดูหลักพัฒนาการในแต่ละช่วงวัยหรือ
ทฤษฎีสมอง๓ชั้น เป็นต้น) ให้กิจกรรมอะไร(ต้องดูหลักทฤษฎีการเรียนรู้) จัด
อยู่ที่ไหน-จัดเวลาไหน(ต้องดูหลักการจัดบรรยากาศการเรียนรู้) และดำเนิน
กิจกรรมอย่างไร(ต้องใช้ทฤษฎีทั้งหมดและประสบการณ์ตรง) ซึ่งหากเรายึด
หลักการไปหมด กิจกรรมคงไม่สนุกเลยทีเดียว เพราะพื้นที่จริงมันไม่ได้
สำเร็จรูปเหมือนในความคิดที่เราออกแบบ แต่ที่เราควรรู้ในแนวคิดสำคัญๆ
เพื่อนำไปสู่ ๓ส. ดังที่กล่าวมาในข้างต้น เท่านั้นก็ถือว่าสำเร็จแล้ว

๒.๓การดำเนินกิจกรรมหรือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ตามจิตวิทยาการเรียนรู้

- ก่อนจะเข้าสู่กิจกรรมเนื้อหาควรเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนก่อน เช่น
กิจกรรมสันทนาการ กิจกรรมกลุ่ม การร้องเพลง หรืออื่นๆ ให้สนุก
บรรยากาศน่าเรียนรู้ ตามหลัก Law of Readiness อธิบายว่า ต้องให้เกิด
ความพร้อมก่อนถึงจะเรียนรู้ได้นั่นเอง หรือ รูดอล์ฟ สไตส์เนอร์ อธิบายว่า ต้อง
ปรับสมองให้อยู่ในโหมดปกติ นั่น คือ ความกล้า ความสบายใจและคิดบวก
นั่นเอง
- การเข้าสู่กระบวนการ วัตสัน อธิบายว่า ควรมีเงื่อนไขที่ก่อให้เกิดการ
เรียนรู้ ในทางกิจกรรม เช่น กติกาที่น่าสนใจและเรื่องที่ทำทนายต่อ
ความสามารถ เพียเจต์ อธิบายว่า ต้องผ่านประสาทสัมผัสและกระบวนการ
คิด ในทางกิจกรรม คือ การเน้นให้ลงมือทำและฝึกคิดไปด้วย ทำไปคิดไป จึง
จะเกิดปัญญาจากการปฏิบัติ เช่น กิจกรรมลูยฐาน กิจกรรมกลุ่มทำใจทย์
ร่วมกัน หรือ กิจกรรมชมรมเน้นปฏิบัติ เป็นต้น
- บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมควรเป็นบรรยากาศที่อิสระและไหล
(Flow) มากกว่าบรรยากาศแบบปิด(Fit) เพราะบรรยากาศแบบโฟลว์
ความคิดความสนุก ความสุข และความสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นในช่วงนี้ โดย

Loucks-Horsley อธิบายว่า บรรยากาศการเรียนรู้ต้องสนับสนุนความต้องการส่วนบุคคล เรียนรู้ผ่านสังคมการเรียนรู้ กระตุ้นทักษะ ๒๑ ICT Team work และสื่อออนไลน์ ในมุมมองของกิจกรรม คือ บรรยากาศต้องเป็นบรรยากาศแห่งการมีส่วนร่วมที่ขาดให้เต็มนั่นเอง โดยใช้แ่งบวกเป็นตัวตั้ง ให้เกิด ๓ส.

- กิจกรรมหรือกระบวนการที่เป็นเนื้อหา ไม่ว่าจะจัดแบบเดี่ยว คู่ หรือกลุ่ม ควรนำมาซึ่งการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง(Constructivism) เน้นการฝึกคิดจากการลงมือทำ เพราะเราปรารถนาปัญญาให้งอกงาม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมการละคร กิจกรรมเล่านิทาน กิจกรรมทำโปรเจค เป็นต้น

๒.๔ กิจสรุปกิจกรรมหรือสรุปกระบวนการเรียนรู้ตามจิตวิทยาการเรียนรู้

- การสรุปผลต้องนำมาซึ่งการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการลงมือทำ โดยในกิจกรรมเราใช้การถอดบทเรียน(AAR:After action review) เช่น การทำแบบประเมินตนเอง การเขียนเรื่องเล่าสะท้อนบทเรียน การทำละครสื่อสาร การตั้งวงคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น
- การสรุปผลต้องตอบใจത്യจุดประสงค์กิจกรรมและความคาดหวังของผู้เข้าร่วม เพราะต้องตั้งพัฒนาอยู่อยู่บนฐานของความต้อการ นั้นเอง
- การสรุปผลต้องเชื่อมโยงไปสู่กระบวนการทัศน์แบบองค์รวม กล่าวคือ ให้เห็นหลายมิติและเชื่อมโยงจากความถูก-ผิด มาเป็นความรู้ และเชื่อมโยงจากความรู้มาเป็นความจริง "จิตวิญญาณต้องพัฒนาไปที่สูงเสมอ"
- ต้องสรุปแบบปลายเปิด ให้ผู้เข้าร่วมนำไปคิดต่อและสามารถนำไปพัฒนาตามแบบของตนเองได้ ตามโมเดล R and R : Review and Review นั้นเอง

กล่าวโดยสรุป คือ จิตวิทยาการเรียนรู้มีความสำคัญมากต่อการจัดกิจกรรม เพราะจะได้จัดสภาวะหรือรูปแบบตรงกับความต้องการของ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ก่อนการจัดกิจกรรมใดๆต้องเข้าใจความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ว่ามนุษย์ทุกคนมีพัฒนาการที่จะเคลื่อนไปข้างหน้าเสมอ ทุกคนล้วนแตกต่างกัน มนุษย์มีความต้องการพื้นฐานและพยายามเคลื่อนไปสู่ระดับสูงเสมอ ความเป็นมนุษย์มีทั้งภายในและภายนอก และการเรียนรู้ของมนุษย์ต้องเน้นปฏิบัติจริง สิ่งเหล่านี้เป็นโลกทัศน์ที่สำคัญที่สุดของผู้นำกิจกรรม ที่จะจัดกิจกรรมสู่ศตวรรษที่ ๒๑ ได้ เพราะเราปราถนากระบวนทัศน์แบบองค์รวม และเราปราถนาการพัฒนาของปัญญา "จากปัญญาธรรมดา(Thinks-Fact)ให้ข้ามพ้นสู่ปัญญาที่แท้(Reality-Wisdom)"

คำนำหน้า

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ณ ที่นี้ขอยกตัวอย่างการจัดกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

การเป็นกระบวนการและหลักคิดที่สำคัญ

การเป็นกระบวนการ หรืออาจเรียกว่าวิทยาการกระบวนการนั้น เป็นผู้นำกิจกรรมที่สามารถออกแบบกระบวนการได้ นำกระบวนการได้ และเข้าใจหลักการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นอย่างดี ซึ่งไม่ว่าจะจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใด สิ่งสำคัญที่กระบวนการจำเป็นต้องมี ได้แก่ ๑)ความสามารถในการออกแบบกระบวนการ ๒)ความรู้จากประสบการณ์ตรง ๓)ทักษะที่จำเป็นสำหรับกระบวนการ ๔)ความรู้เชิงเนื้อหาทฤษฎีด้านการเรียนรู้ หลักจิตวิทยา หลักคลื่นสมอง และหลักปัญญา ๓ ฐาน เป็นต้น โดยสิ่งสำคัญต่างๆนั้น เป็นสิ่งที่กระบวนการต้องรู้ ต้องเข้าใจ ทั้งฐานคิด ฐานทำ ในบทบาทนักพัฒนาคน



หัวใจการเป็นกระบวนการ

หัวใจการเป็นกระบวนการ คือ "การจัดกระบวนการเพื่อการเรียนรู้ในเชิงบวกให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น" การจัดกระบวนการในเชิงบวกหรือแนวทางการคิดบวก(Positive thinking) มีความสำคัญที่สุด เพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จากพลังบวก โดยสมองอยู่ในโหมดปกติโดยธรรมชาติ เช่น กิจกรรมจิตตปัญญา การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม การสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ เป็นต้น

ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมของเด็ก (Transformative learning) ทั้งนี้จะเปลี่ยนแปลงมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเครื่องมือ กระบวนการ ระยะเวลา กลไก และฐานเดิมของตัวเด็กที่มีอยู่แล้ว ฉะนั้นจึงเน้นการจัดกิจกรรมในเชิงบวกถึงจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก เพราะพลังบวกคือแรงกระตุ้นจากภายนอกที่สามารถทำให้เด็กทำได้ (Pygmalion effect)

กระบวนทัศน์พื้นฐานของกระบวนการ

หลักกระบวนทัศน์ในที่นี้ เป็นทัศนคติหนึ่งในหมื่นความหมาย ซึ่งหลักพื้นฐานในที่นี้ คือ หลักการที่กระบวนการจำเป็นต้องรู้ เข้าใจ และนำไปปฏิบัติอยู่แล้ว เป็นพื้นฐาน ได้แก่

- กระบวนทัศน์ใหม่แบบองค์รวม โดยยึดหลักความเชื่อมโยงเข้าสู่กันและกันโดยไม่ตัดสิน แต่จะยอมรับและเข้าใจอย่างลึกซึ้งแทน
- การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเชิงบวกเป็นสำคัญเพื่อเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมในเชิงบวกของเด็ก
- กระบวนการสำคัญกว่าคำตอบ กล่าวคือเน้นให้ความสำคัญที่ระยะทางมากกว่าเส้นชัย เพราะการเรียนรู้เกิดขึ้นที่ระยะทาง

- การจัดกิจกรรมต้องนำไปสู่การเกิดผลดีต่อตนเอง ต่อชุมชน และต่อสังคม
- การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือทำจึงจะนำไปสู่ปัญญาและทักษะ อันเป็นความรู้ที่ยั่งยืน

หลักคิดพื้นฐานของกระบวนการ

๑. จุดประสงค์ของกิจกรรมหรือเป้าหมายของกิจกรรมที่เราควรรู้ อยู่เสมอว่าคืออะไร ซึ่งจุดประสงค์นี้เองที่จะเป็นเส้นมาตรฐานของกิจกรรมเราว่าจะไปในทิศทางใด ถ้าจะให้ชัดเจนในขั้นการออกแบบกระบวนการควรแยกความต้องการจริง กับ ต้องการน้อย คือ สิ่งที่ต้องการจริงๆ และสิ่งที่ต้องการรองลงมาไว้ร่วมด้วยเพราะหากเรามีจุดประสงค์หลายๆอย่าง ภาพที่ออกมาเราอาจจะเห็นเป็นภาพเบลอๆได้

๒. ชุดคำถาม ในกระบวนการ อันนี้ยังสำคัญเพราะว่าหากเราใช้คำถามที่ยากๆอาจไม่เหมาะสมกับเด็กๆตัวเล็กๆ หรือหากเราใช้คำถามที่กำกวมไม่เข้าใจ เราจนกลายเป็นคนที่ไม่เข้าใจเสียเอง คำถามที่ควรถามเด็กๆ ได้แก่ รู้สึกอย่างไร ประทับใจอะไร เรื่องนี้สอนอะไรเรา ฯ คำถามหลักๆที่เราคุ้นเคยจะมีอยู่ 2 อย่างด้วยกัน ได้แก่ ปลายปิด เช่น ใช่หรือไม่ ปลายเปิด เช่น เป็นอย่างไร เพราะอะไร (เห็นถึงเหตุผล) ในบทบาทนี้เราควรที่จะใช้คำถามปลายเปิดเข้าไปเพื่อเปิดพื้นที่ให้เด็กๆได้สะท้อนมุมมองแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่วนคำถามปลายปิดนั้นเราอาจถามได้ในในช่วงเวลาเช่น เขายังไม่ชัดเจน เขายังเบลอๆ เขายังเข้าใจผิด เป็นต้น

๓. เครื่องมือในกระบวนการ อันที่จริงแล้วที่เราเห็นๆกันนั้นเครื่องมือคือ สิ่งที่ทำให้เรามองเห็นภาพร่วมกันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นำไปสู่การเรียนรู้ เครื่องมือก็มีหลายๆอย่าง วิธีการใช้ คือ เราควรประเมินก่อนว่าบุคคลที่เราจะนำไปใช้นั้นเขามีศักยภาพมากน้อยเพียงใดด้วย วิธีการดำเนินเครื่องมือก็มีอยู่

2 อย่างหลักๆเช่นเดียวกัน ได้แก่ นำแบบปลายปิด คือ ทำไปตามคำสั่งที่ละอย่างๆ ทำไปโดยมีรูปแบบเดียวมาให้คิด ๆ และนำแบบปลายเปิด คือ ให้ออกแบบรูปแบบด้วยตนเอง ให้สรุปกิจกรรมลงบนกระดาษ เป็นต้น

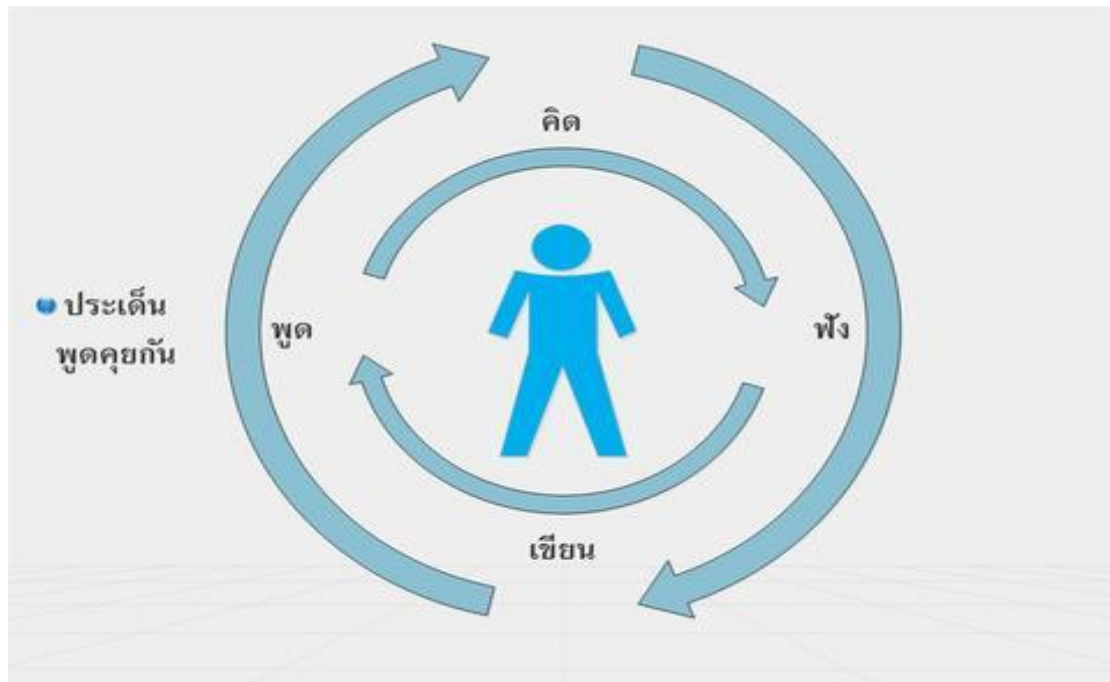
๔.ประเมินตลอด เป็นการประเมินดูว่ากิจกรรมเราที่ทำนั้นมันเกิดผลมากน้อยเพียงใด อะไรที่เราควรที่จะเสริมเข้าไปอีกในกระบวนการ เมื่อเสริมเข้าไปแล้วเราย่ำที่เดิมหรือไม่ เช่น การละลายพฤติกรรม หากเรายังไม่ค่อยพูดคุยกัน เราควรที่จะเพิ่มอะไรลงไปได้อีกโดยมองจุดประสงค์ของกิจกรรมเป็นหลัก หรือ เครื่องมือนี้นั้นยากไปสำหรับคนที่ไม่เคยทำ เรามีแผนสำรองที่จะใช้เครื่องมืออย่างง่ายกว่านี้หรือเปลี่ยนรูปแบบวิธีการได้ไหม ๆ

๕.ลำดับขั้นของกิจกรรมในตอนออกแบบที่เราควรเชื่อมร้อยกัน แม้แต่กิจกรรมสั้นทนาการก็ควรที่จะทิ้งท้ายเพื่อเข้าสู่บทเรียนของกิจกรรมหรือเครื่องมือ หากมีการปรับแผนควรปรับความเชื่อมร้อยนี้ไปด้วยเพราะหากไม่เชื่อมกันกระบวนการนี้ จะเหมือนกับ "กระตุก" ทำแล้วเปลี่ยนอันใหม่ๆ เด็กอาจจะเบื่อได้และหลุดบทเรียนไปเลยก็ได้

๖.ตัวอย่างที่ดีมีมากกว่าคำอธิบาย หมายถึงว่า ในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ นานานั้น เราจะชอบอธิบายอะไรยาวๆที่หลายๆคนไม่เข้าใจ หากเราลองอธิบายสั้นๆแล้วยกตัวอย่างให้ดูเลย เขาอาจจะเข้าใจได้เร็วขึ้นเยอะ หากใช้กับเด็กๆควรยกตัวอย่างเป็นหลัก

๗.เมื่อมีการจับประเด็นอะไรสักอย่างไม่ควรที่จะใส่ความคิดของตนเองลงไป เพราะมันความคิดของทุกๆคน สามารถรวบยอดได้ วิธีการที่ช่วยให้ง่ายขึ้น ได้แก่ การวาดแมปปิ้ง การทำตาราง วาดภาพ เป็นต้น

ทักษะที่จำเป็นของกระบวนการ(จับประเด็น)



หลักเบื้องต้นหรือพื้นฐานในการจับประเด็นหรือชวนคุย กับทุกคน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หรือเพื่อให้ทุกคนเห็นในสิ่งๆหนึ่งร่วมกัน ในการเป็น กระบวนการที่นำกระบวนการ น่าจะมี ๔ ทักษะสำคัญที่อยู่ตัว คือ ทักษะทางการคิด การฟัง การพูด และการเขียนออกมา ดังนี้

๑) ทักษะทางการคิด เป็นสิ่งสำคัญที่ควรระวังมากที่สุด และควรใช้มากที่สุด ได้แก่ วางโครงสร้างความคิดแทนการวางความคิด ความเชื่อมโยงกัน/แยกออกจากกัน ประเด็นสำคัญ/ประเด็นรอง หลักการ/ทฤษฎี สิ่งสำคัญในข้อนี้ คือ ในการจะคิดเพื่อจับประเด็นต่างๆ เรามักจะเอาความคิดของตนเองใส่เข้าไปด้วย แต่จริงๆแล้วเราไม่ควรใส่ความคิดของตนเองลงไป เพราะข้อมูลมาจากการฟัง ไม่ใช่การคิดของเราเอง ไม่ได้เอาความคิดของตนเองใส่ แต่ให้เอาโครงสร้างความคิดของตนเองใส่ได้ เช่น หลักคิด ปศพพ. หลักคิด PDCA หลักคิดเชิงวิธีการ/เชิงกระบวนการ เป็นต้น

๒) ทักษะทางการฟัง เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่จะทำให้ประเด็นไม่เพี้ยน คำถามที่เกิดขึ้นอย่างแรก คือ จะฟังอย่างไร ไม่ให้เพี้ยน ข้อนี้คงจะไม่มีใครตอบใครได้ แต่หลัก พื้นฐาน คือ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไหร่ กับใคร เกิดผลอย่างไร ฯ และสิ่งที่ควรจะมีในการฟัง คือ มีสมาธิ การแยกแยะประเด็นจากการฟัง เรื่องเดียวกันหรือคนละเรื่อง ใจความสำคัญของเรื่อง/ส่วนขยาย เรื่องนี้ต้องฝึกไปเรื่อยๆ เช่นเดียวกับเรื่องอื่นๆ

๓) ทักษะทางการพูด สิ่งนี้อาจเป็นสิ่งอันดับแรกก่อนกระบวนการระหว่างกระบวนการ และหลังกระบวนการ ได้แก่ การตั้งคำถาม การชวนคุย/สรุป การสะท้อนผลการพูดคุย ฯ เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่การสะท้อนผลออกมาสู่การฟังและเขียน

๔) ทักษะทางการเขียน อันนี้เป็นเรื่องของศิลปะที่จะต้องหัดๆกันไป เพราะหากสามารถสื่อสารทางการเขียนนี้ได้ตรง ผู้รับสารจากที่เราเขียนหรือวาด ก็ให้เห็นภาพเดียวกันกับเรา โดยควรจะมี มีศิลปะ เข้าใจง่าย/มีโมเดล เน้นจุดสำคัญ/ประเด็นหลัก - ร่อง ใช้สัญลักษณ์ /ภาพสื่อความหมาย ประเด็นทุกอย่างมาจากข้อมูล ในเรื่องการเขียนหากเราใช้สัญลักษณ์หรือใช้ภาพ ผู้รับสารจะเข้าใจตรงกันกับเรามากยิ่งขึ้น ผมคิดว่า การเขียนแบบแผนผังความคิด หรือวาดภาพเป็นขั้นเป็นตอนจะสื่อได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

จดกระบวนการอย่างเข้าใจ

การจดกระบวนการอย่างเข้าใจ "เข้าใจอะไร" ความเข้าใจนั้น ควรเข้าใจในเรื่อง ดังต่อไปนี้

- เข้าใจเรียนการเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเชิงบวก โดยกิจกรรม กระบวนการ และเครื่องมือ ต้องมีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เข้าร่วมเป็นมาตรฐานสำคัญ เช่น กิจกรรมค่ายพัฒนาทักษะ ค่ายเรียนรู้วิถีอาหารดั้งเดิม ค่ายฝึกทักษะทางภาษา เป็นต้น
- เข้าใจ เป้าหมาย วิธีการ กระบวนการ การวัดผล และการพัฒนาต่อ ที่ชัดเจน และเป็นพลวัตรอยู่ในฐานคิดของนักเรียนรู้อยู่เสมอ
- เข้าใจมิติทางสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจ โดยสามารถเชื่อมโยงจากประเด็นสู่ประเด็นได้อย่างมีเหตุมีผล
- เข้าใจกระบวนการที่หลากหลายรูปแบบและสามารถประยุกต์หลักคิดสู่หลักทำได้อย่างสอดคล้องกันและกัน
- เข้าใจการมองปัญหา-ปัญหา เหตุปัจจัย ผลที่เกิดขึ้น-ตามมา-กระทบ วิธีการสร้างสรรค์-เป็นไปได้ เป้าหมายในการพัฒนาและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- เข้าใจเรื่องการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ หลักจิตวิทยาการศึกษา ทฤษฎีสมอง-ปัญญา ทฤษฎีการเรียนรู้ของมนุษย์ เป็นต้น
- เข้าใจการจับประเด็นในมิติตรรกศาสตร์ เช่น รวมกันได้ แยกกันอยู่ เป็นเหตุให้ไปสู่สิ่งนั้น ไม่สามารถเชื่อมโยงกันได้ และ สวนทางกัน เป็นต้น
- มีความรู้ในการอธิบายสรรพสิ่ง(Propositional knowledge) ในการชี้รูปธรรมและนามธรรมให้คนได้เห็น หากเรื่องนั้นเป็นรูปธรรมให้เสริมนามธรรม และหากเรื่องนั้นเป็นนามธรรม ให้เสริมรูปธรรม เป็นต้น
- มีความรู้เรื่องศิลปะทางการสื่อสาร เช่น การวาดภาพ การทำแผนผังความคิด สื่อด้วยภาพและคำสำคัญ เป็นต้น เพื่อจะสื่อให้คนได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

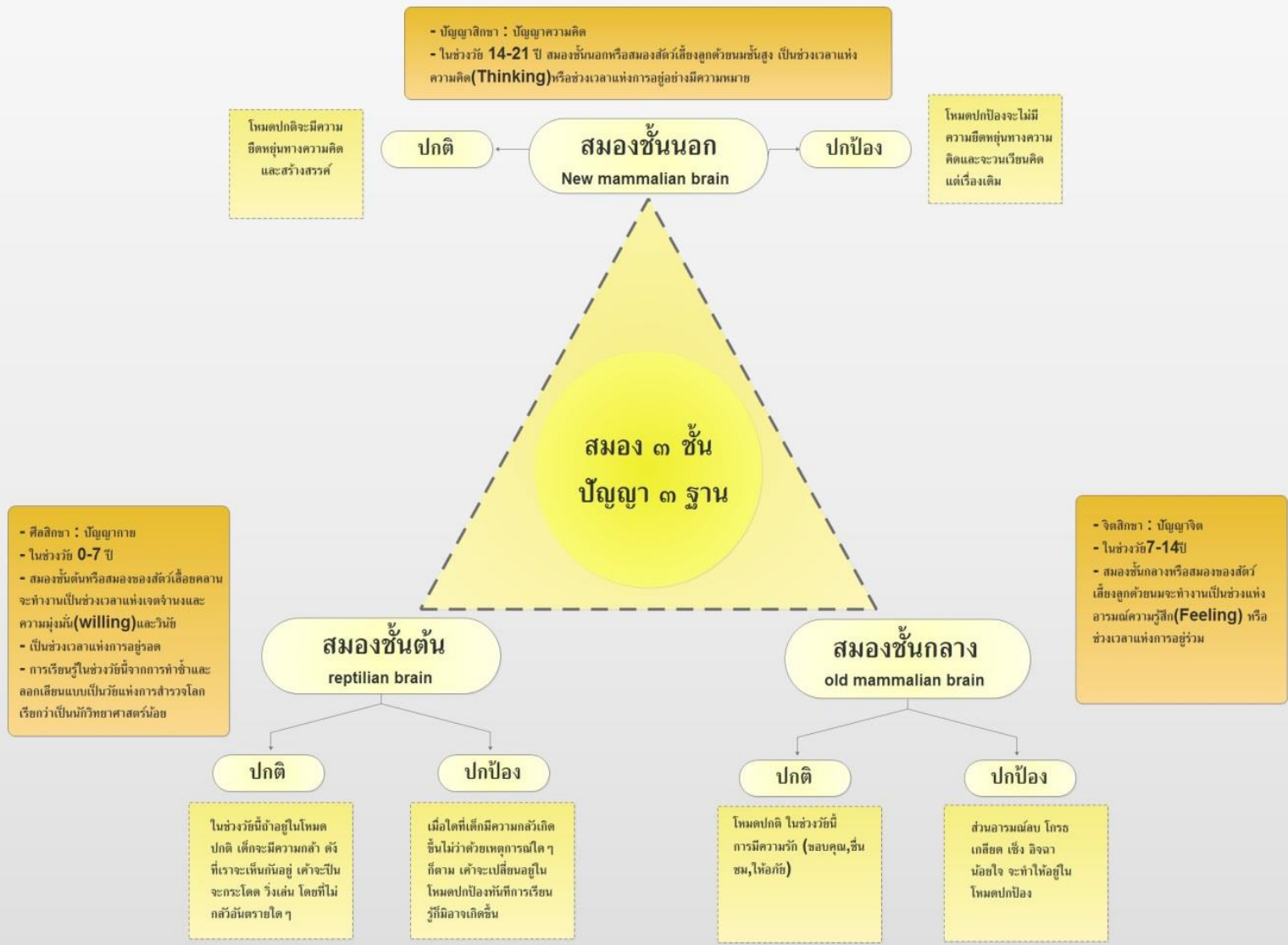
กล่าวโดยสรุป คือ กระบวนการ เป็นคนจัดกระบวนการเพื่อการเรียนรู้ในเชิงบวกให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งหลักคิดสำคัญ คือ ต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยตั้งคำถามกระตุ้นการเรียนรู้ โดยต้องเข้าใจถึงหลักการเรียนรู้ แนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ และความรู้เชิงปรัชญา เพื่อจะกระตุ้นปัญญาให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการ

คำคม

ปัญญา ๓ ฐานกับกิจกรรม



อนึ่ง ชุนวูกกล่าวว่า "เราต้องมีทั้งกลยุทธ์และยุทธวิธี" กลยุทธ์ คือ หลักคิดที่ใช้ต้นทุนต่ำแต่สามารถทำได้ผลดี และยุทธวิธีการหลักการลงมือทำงานในพื้นที่จริงกับสังคม ซึ่งเราต้องมีทั้งกลยุทธ์และยุทธวิธีในเรื่องการทำกิจกรรมต้องเป็นกิจกรรมที่ตั้งอยู่บนฐานปัญญา โดยฐานปัญญาในที่นี้ หมายถึง หลักการของปัญญา ๓ ฐาน เป็นหลักของรูดอล์ฟ สไตเนอร์ ซึ่งเป็นการตีความหลักไตรสิกขาในพระพุทธศาสนา ได้แก่ ฐานกาย(ศีล) ฐานใจ(สมาธิ) และฐานคิด(ปัญญา) ซึ่งเราทุกคนต้องพัฒนาปัญญาทั้งฐานกาย ฐานใจ และฐานคิดไปพร้อมกัน ฉะนั้นกิจกรรมที่ตั้งอยู่บนปัญญา ๓ ฐานจึงเป็นกิจกรรมที่จะนำไปสู่การสร้างเสริม ทักษะการลงมือทำ(ฐานกาย) ทักษะการเข้าใจตนเอง(ฐานใจ) และทักษะทางการคิด(ฐานคิด)



ทฤษฎีสมอง ๓ ชั้น ปัญญา ๓ ฐาน

ของรู돌์ฟ สไตเนอร์ สรุปลงได้ดังนี้

๑. ฐานกาย (Reptilian brain)

สมองชั้นต้น สมองสัตว์เลื้อยคลาน

โหมดปกป้อง = กลัว

โหมดปกติ = กล้า

พัฒนาการมนุษย์ ๐-๗ ปี

ให้ได้ลงมือทำ เกือบกึ่งของจริง

เรียนรู้ด้วยความรู้สึกทางกาย

สู่การพัฒนาความรู้สึกตัวพร้อม

๒. ฐานใจ (Old mammalian brain)

สมองชั้นกลาง สมองสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมเก่า

โหมตปกป้อง = โกรธ เกลียด เซ็ง อิจฉา น้อยใจ

โหมตปกติ = ความรัก ชอบ ชื่นชม ให้อภัย

พัฒนาการมนุษย์ ๘-๑๔ ปี

รู้ถึงจิตใจตัวเอง รู้ถึงจิตใจผู้อื่น

จนสามารถปล่อยวางได้

๓. ฐานคิด (New mammalian brain)

สมองชั้นนอก สมองสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมใหม่ เช่น คน หรือ ลิง

โหมตปกป้อง = ยึดติด คิดแต่เรื่องเดิม

โหมตปกติ = สร้างสรรค์ ยืดหยุ่น

พัฒนาการมนุษย์ ๑๕-๒๑ ปี

ช่วงเวลาแห่งการอยู่อย่างมีความหมาย

สามารถจับประเด็นได้และ มีปัญญา

การปรับใช้หลักปัญญา ๓ ฐานในกิจกรรม

๑. การออกแบบกิจกรรม (ในที่นี้กาย คือ บริบทกายภาพ, ใจ คือ ความรู้สึก, คิด คือ ความคิดเห็น)

- ออกแบบโดยคำนึงถึงบริบทของปัญหา(กาย) ปัญหาคืออะไร เกิดขึ้นที่ไหน มีสาเหตุคืออะไร ตั้งแต่เมื่อไร ใครที่เกี่ยวข้องบ้าง ปัญหานั้นส่งผลอย่างไร กับใคร เกิดอะไรขึ้นบ้าง โดยเอาข้อมูลเป็นตัวตั้ง และลงพื้นที่สำรวจอย่างชัดเจน

- ออกแบบโดยเข้าใจความคิดและความเชื่อของกลุ่มเป้าหมาย เช่น โครงการพัฒนาชุมชนชาวบ้านมีความคิดเรื่องปัญหานี้อย่างไร มีความรู้สึกอย่างไร และความเชื่อของคนในระแวกนั้นเป็นอย่างไร บางทีความเชื่ออาจสวนทางกับความคิดก็มี

- ออกแบบให้เป้าหมายชัด สอดรับกับจุดประสงค์ที่นำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้ โดยมองพื้นบริบท(กาย) เป็นตัวตั้ง
- ออกแบบให้เกิดการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เช่น ให้ชุมชนออกมามีส่วนร่วมทางการแสดงความคิดเห็น(คิด) และแสดงความรู้สึก(ใจ) จากปัญหาที่เกิดขึ้น(กาย)

๒.การสร้างกิจกรรมและดำเนินกิจกรรม (ในที่นี้กาย คือ ทักษะทางกาย, ใจ คือ ทักษะทางใจ,คิด คือ ทักษะทางการคิด)

สร้างสรรค์กิจกรรมที่สอดรับกับสิ่งที่ควรเสริมให้กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

- เมื่อฐานคติน้อยให้เสริมฐานคิด เช่น หลักการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน ไคร์ครวญ-แยกคาย คุณค่าแท้-คุณค่าเทียม เป็นต้น
- ฐานใจน้อยให้เสริมฐานใจ เช่น ความสามารถในการเข้าใจตนเอง เสริม EI หรือ ฝึกใจตนเอง เป็นต้น
- ฐานกายน้อยให้เสริมฐานกาย เช่น เสริมทักษะการทำงาน การสื่อสาร การพูด บุคลิกภาพ การให้เกียรติ-ถ่อมตน เป็นต้น
- การสร้างบรรยากาศกิจกรรมให้อยู่ในโหมดปลอดภัย "สบายใจเข้าร่วม" ซึ่งผู้เข้าร่วมจะเกิดความกล้า ความรัก สร้างสรรค์และยืดหยุ่น ไม่ควรเป็นกิจกรรมที่นำไปสู่โหมดปกป้อง เช่น ความกลัว ความเกลียดชัง ความไม่สร้างสรรค์และติดกรอบ เป็นต้น
- เน้นผลลัพธ์ที่สร้างเสริมทักษะทางการคิด ทักษะทางใจ และทักษะทางกายเป็นสำคัญ ในกิจกรรมควรเรียนรู้ผ่านการลงมือทำแบบฐานกาย (Learning by doing) มีกิจกรรมทบทวนให้คิดให้เกิดทักษะการคิดและการทบทวนความรู้สึกให้เกิดการเข้าใจอารมณ์(Reflection process)

๓.การประเมินผลกิจกรรมอย่างคุณภาพ (ในที่นี้กาย คือ ตัวโครงการทั้งหมด-ทักษะทางกาย, ใจ คือ ทักษะทางใจ,คิด คือ ทักษะทางการคิด)

- การประเมินตัวโครงการ เป้าหมาย จุดประสงค์ กิจกรรม ผลลัพธ์ "มีความสอดคล้องกันเพียงใด และเกิดผลอย่างไร ตามเป้าหมายอย่างน้อยแค่ไหน" เหมือนการทบทวนศิลปะ(กาย)
- การประเมินตัวผู้เข้าร่วมในการเปลี่ยนแปลงด้านความคิด-ทักษะการคิด (คิด) ด้านความรู้สึก-ทักษะทางใจ(ใจ) และด้านพฤติกรรม-ทักษะการปฏิบัติงาน(กาย) โดยเน้นที่ตัวความเปลี่ยนแปลงความเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอก



กระบวนการทัศน์แบบองค์รวมในกิจกรรม

กระบวนการทัศน์แบบองค์รวม คือ กระบวนการที่ใหม่ในทางปรัชญาและการศึกษาซึ่ง เป็นการมองจากภายในเชื่อมโยงสู่ภายนอก เป็นแนวความคิดที่เน้นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) โดยมองสรรพสิ่งอย่างเชื่อมโยงสู่กันและกัน(The same oneness) ครอบคลุมตั้งแต่การเรียนรู้จักตนเองอย่างลึกซึ้ง (Contemplative practices) การขยายศักยภาพของการเรียนรู้ การฝึกทักษะ ปฏิสัมพันธ์แห่งการเรียนรู้จากผู้อื่น และสรรพสิ่งอย่างเป็น

กัลยาณมิตร และการเข้าถึงคุณค่าของสาระต่าง ๆ ด้วยปัญญา (โยนิโสมนสิการ) ในที่สุด จึงสามารถจัดการความรู้ (Knowledge management) ให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตอย่างมีความสุขและพอเพียง

กระบวนการทัศน์แบบองค์รวมในกิจกรรมเป็นเรื่องเดียวกันกับการศึกษา เพราะกิจกรรมเป็นรูปแบบในการจัดการเรียนรู้วิถีการหนึ่ง โดยความเป็นองค์รวมนี้ ควรสร้างเสริมความคิดและพฤติกรรมของเด็กในกิจกรรมได้ ดังนี้

- กิจกรรมควรสร้างเสริมหลักการคิดแยกกาย และเชื่อมโยงจากภายนอกสู่ภายในและจากภายในสู่ภายนอก ให้เห็นตนเอง เห็นผู้อื่นทั้งในภายในและภายนอก นั่น คือ การเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง "ดู

อย่างไม่ตัดสิน ฟังอย่างน้อมใจฟัง และน้อมใจมาใคร่ครวญด้วยความเมตตา" โดยการไม่ตัดสิน

- กิจกรรมควรเสริมหลักความเคารพซึ่งกันและกัน ให้เกียรติกันและกัน มองโลก มองปัญหาด้วยความจริง ทำงานด้วยความดี และมีความเมตตาที่งาม ซึ่งมีความสัมพันธ์อันดีต่อกันและกันในกิจกรรม
- กิจกรรมควรเสริมให้มีอิสรภาพในการเรียนรู้ มีความยืดหยุ่น ไม่เร่งรีบ จนเกินไป "ทีละก้าวแต่มั่นคง"
- กิจกรรมควรเสริมให้ได้ฝึกจัดการความรู้ตนเอง "สามารถทำ KM ตนเองด้วยตนเองได้" เช่น การเขียน การวาดภาพ หรือ การพูดคุยสนทนาเพื่อการเรียนรู้
- กิจกรรมควรเสริมให้ได้พิจารณาแยกแยะเป็นสำคัญด้วยการเอาคำถามเป็นตัวตั้งแล้วพยายามหาคำตอบ ด้วยการฝึกให้ดูความจริง ความดี และความงาม ของโลกและจิต จากความคิดและการลงมือทำ
- กิจกรรมควรเสริมให้ได้ฝึกสร้างความรู้ด้วยตนเอง(Self Knowledge) และให้ฝึกการสะท้อนผลจากผู้อื่นและจัดการความรู้ของตนเอง เช่น การเรียนรู้แบบโปรเจค การเรียนรู้บนสภาพปัญหา การเรียนรู้ด้วยหน่วยที่สร้างขึ้นเอง เป็นต้น

กระบวนการค้นแบบองค์รวมที่กล่าวมานั้น สำคัญ คือ การช่วยให้ผู้เข้าร่วมมองโลกอย่างองค์รวม ไม่ตัดสินและแม้ตัดสินก็ชอบด้วยเหตุและผลอันสมควร สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นความคาดหวังสูงสุดของการเรียนรู้ โดยในมิติกิจกรรมเป้าหมายสูงสุด คือ สามารถเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น อย่างลึกซึ้ง และสามารถตั้งคำถาม ลงมือทำ จนถอดบทเรียนด้วยตนเองได้

หลักคุณค่าแท้และคุณค่าเทียมในกิจกรรม

หลักความมีคุณค่าแท้และคุณค่าเทียมเป็นหลักการให้ความหมายสรรพสิ่ง ซึ่งในทุกสรรพสิ่งทั้งมีความแท้และความเทียมอยู่ในตัวมันเอง โดยคุณค่าแท้และคุณค่าเทียม โดยสรุปมิติการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมได้ ดังนี้

๑. คุณค่าแท้ หมายถึง ความหมาย คุณค่า หรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลาย ในแง่ที่สร้างสรรค์ เอื้อประโยชน์สุขต่อตนเอง สังคม และชาติ การช่วยเหลือผู้คน การมีความสุข มีจิตสำนึกพลเมือง เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้รักษาศิลปวัฒนธรรมอันดีงาม การปฏิบัติตามหลักวิชาการ หลักคุณธรรม หลักความพอเพียง หลักการเรียนรู้ และหลักการเปลี่ยนแปลงที่ดีงาม การทำกิจกรรมจึงควรเน้นไปที่การสร้างคุณค่าแท้โดยตรง

๒. คุณค่าเทียม หมายถึง ความหมาย คุณค่า หรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลายที่ไม่สร้างสรรค์ เอื้อประโยชน์เพียงต่อตนเอง ขาดการช่วยเหลือสังคม มีมายาคติความสุข คือ เงิน ไม่มีจิตสำนึกพลเมืองแต่จะปลุกฝังให้เอาตัวรอดเป็นยอดคน เป็นผู้วิจารณ์แต่ไม่ลงมือทำ เสริมทักษะด้วยแนวคิดแบบลบให้มีภูมิคุ้มกันในภาวะสมองอยู่ในโหมดปกป้อง ปฏิบัติตามชนบทที่ขาดการแยกคายให้เชื่อโดยขาดปัญญา มักใช้ตรรกะวิบัติเทียบเคียงกิจกรรมกับชีวิตจริง และเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อยามาคติของบทบาท หน้าที่ หรือ สังคมเพื่อนพ้อง ซึ่งการทำกิจกรรมไม่ควรเน้นคุณค่าเทียมลักษณะเช่นนี้ด้วยประการทั้งปวง

กล่าวโดยสรุป คือ ปัญญาฐานเป็นหลักคิดสำคัญที่สุดในการบริหารจัดการ กระบวนทัศน์แบบองค์รวมเป็นสิ่งที่ต้องเคลื่อนไปให้ถึง ส่วนคุณค่าแท้และคุณค่าเทียมเป็นสิ่งที่ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องเข้าใจเพื่อนำไปใช้อย่างถูกต้อง

การจัดกิจกรรมบนฐานพุทธ ในศตวรรษที่ ๒๑



ในกิจกรรมบนฐานปัญญานั้น สิ่งสำคัญที่สุดของฐาน คือ การสร้างปัญญาให้กับบุคคลผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยในบทรนี้เป็นการสร้างปัญญาในรูปแบบพุทธวิธี ด้วยความจริง ความดี และความงาม ซึ่งเป็นกระบวนการต้นแบบองค์รวมในการศึกษาของศตวรรษที่ ๒๑ โดยตรง การปรียัติ การปฏิบัติ และปฏิเวธ เป็นหนทางการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมทั้งในระบบและนอกระบบ โดยพุทธวิธีให้เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ(Learning by doing) เป็นหลักสำคัญ ให้มีทักษะการเรียนรู้หรือการคิด(หลักไตรสิกขา,กาลามสูตร, วิภัชชวาท) ทักษะการแก้ไขปัญหาและการทำงาน(หลักอริยสัจ๔,สังคหัตถุ๔) ทักษะชีวิต(หลักไตรลักษณ์,มงคล ๓๘) ทักษะการสื่อสารและการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่ดี(หลักศีล๕,ปิยะวาจา,พรหมวิหาร๔) กล่าวคือหลักพุทธศาสตร์สามารถนำมาเป็นหลักคิดของการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรมได้ และยังสอดคล้องกับการสร้างการเรียนรู้สร้างทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ (21st century skills) ได้อย่างร้อยเรียงกัน การเข้าใจหลักคิดแนวพุทธจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรม

✚ หลักคิดของพระพุทธศาสนาด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่๒๑

ศาสนาพุทธเป็นศาสนาแห่งความจริง ความดี และความงาม หลักคิดของพระพุทธศาสนาเป็นหลักคิดของการเรียนรู้การส่งเสริมการเรียนรู้ศตวรรษที่ ๒๑ และการสร้างสรรค์กิจกรรมในศตวรรษที่ ๒๑ หลายคนเข้าใจว่าจัดกิจกรรมแนวพุทธ "ต้องนั่งสมาธิ ต้องปฏิบัติธรรม" ซึ่งทำให้ทุกคนเห็นห่างไปเรื่อยๆซึ่งนั่นเป็นการจัดค่ายในทางธรรม แต่ในความเป็นจริงแล้วในทางโลกเราใช้พุทธศาสตร์เป็นหลักคิดของกระบวนการหรือเรียกว่ากระบวนการของกระบวนการ ในการจัดค่ายซึ่งสามารถประยุกต์มาออกแบบกระบวนการเพื่อสร้างความรู้และทักษะที่จำเป็นได้ โดยหลักคิดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรม สามารถมองได้ดังนี้

๑) หลักไตรสิกขา ได้แก่ ศีลสิกขา(ปัญญาฐานกาย) จิตสิกขา(ปัญญาฐานใจ) และปัญญาสิกขา(ปัญญาฐานคิด) ซึ่งปัญญาทั้ง ๓ ฐานนี้เป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ที่รวม ๓ ด้านของมนุษย์ เรียกว่า "สมอง ๓ ชั้น ปัญญา ๓ ฐาน" โดยมีนัย ดังนี้

- ศีลสิกขา(ปัญญาฐานกาย) คือ การศึกษามิติภายนอก(สังคม,เศรษฐกิจ,สิ่งแวดล้อม,วัฒนธรรม) การฝึกทักษะทางกายให้เกิดพฤติกรรมหรืออุปนิสัยที่ดีงาม มีคุณธรรม กล้าแสดงออกซึ่งความคิดเห็น มีทักษะการพูด ทักษะการปฏิบัติงาน ในมิติกิจกรรม คือ การให้เรียนภายนอก การฝึกทักษะการทำงาน สร้างคุณธรรม วินัย ทักษะการสื่อสาร-การพูด การกล้าแสดงออก เป็นต้น
- จิตสิกขา(ปัญญาฐานใจ) คือ ความสามารถในการเข้าใจภายในของตนเอง ฝึกความตั้งมั่น การเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น รู้อารมณ์บวกหรือลบ หรือเฉย รู้ความฝัน สามารถจัดการอารมณ์ตนเองได้ ในมิติกิจกรรม คือ การ

เข้าใจตนเองด้านความเป็นตัวตน ความเป็นผู้นำ ความเข้าใจอารมณ์ของ
ตนเองภายใน และการฝึกความตั้งมั่น เป็นต้น

- ปัญญาศึกษา(ปัญญาฐานคิด) คือ การฝึกทักษะทางการคิดวิเคราะห์
สังเคราะห์ ประเมินค่า การคิดใคร่ครวญ การเข้าใจโลกเข้าใจชีวิต เข้าใจความ
มีอยู่และดับไป เข้าใจหลักการของธรรมชาติ เข้าใจความผันตนเอง ในมิติ
กิจกรรม คือ การฝึกกระบวนการคิดทั้งหมด ความยอมรับการเปลี่ยนแปลง
เข้าใจความผันตนเอง เป็นต้น

๒) หลักอริยสัจ ๔ ได้แก่ ทุกข์(ปัญหา) สมุทัย(สาเหตุแห่งปัญหา) นิโรธ
(ปัญหาดับลง) และมรรค(วิธีการทำให้ดับ)

สมุทัย -> ทุกข์

มรรค -> นิโรธ

ซึ่งใช้ในการจัดการเรียนรู้ เช่น PBL:Problem based learning เป็น
การจัดการเรียนรู้ให้บนฐานสภาพปัญหาซึ่งสอดคล้องกับหลักคิดของ PBL
โดยตรง และในการจัดกิจกรรมเรามากก็ให้ผู้เข้าร่วมเรียนรู้ด้วยกระบวนการนี้
เช่นเดียวกัน กล่าวคือ มีการระดมปัญหา หาสาเหตุ หาผลกระทบ หาวิธีการ
แก้ไข เพื่อเดินไปสู่เป้าหมายปลายทางในการพัฒนา ซึ่งเป็นกระบวนการทาง
วิทยาศาสตร์ที่เราใช้อย่างสากลในโลก โดยในกระบวนการของกิจกรรม มักจะ
เห็น ดังนี้

- ทุกข์ คือ กระบวนการกำหนดประเด็นปัญหาหรือปัญหา การตั้งคำถาม
วิเคราะห์ทางกายภาพของปัญหา จุดเด่น-จุดด้อย
- สมุทัย คือ กระบวนการหาสาเหตุของปัญหาในเชิงสังคม เชิงโครงสร้าง
และเชิงปัจเจกบุคคล(โลก โกรธ หลง)

- นิโรธ คือ กระบวนการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาที่จะเดินทางไป เป้าใกล้-ไกล ใหญ่-เล็ก ขึ้นอยู่กับการออกแบบ แต่ต้องเน้นจับต้องการและไม่ ยากไม่ง่ายจนเกินไป
- มรรค คือ กระบวนการหาคำตอบ การออกแบบวิธีการหรือวิธีการ ทำงาน ให้พอดีกับศักยภาพของบุคคล และสามารถทำได้จริง

อย่างไรก็ดีกระบวนการของอริยสัจ๔ จะหมุนไปเรื่อยๆเป็นพลวัตร ให้ เกิดการตั้งคำถามและหาคำตอบอยู่อย่างนี้ ซึ่งเป็นหลักคิดของทุก กระบวนการของการเรียนรู้ในกิจกรรมอย่างไม่สิ้นสุด

๓) หลักวิภาษวาท วิธีคิดแบบวิภาษวาท คือ การคิดวิเคราะห์แยกแยะ ประเด็น โดยเป็นการสร้างเสริมทักษะการฝึกคิดวิเคราะห์และจับประเด็นใน กิจกรรมได้เป็นอย่างดี โดยมีหลักการแยกคาย ดังนี้

- จำแนกตามความเป็นจริง และการมองหลายด้าน
- จำแนกตามส่วนประกอบ และลำดับความสำคัญ
- จำแนกตามความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆ
- จำแนกโดยมีเงื่อนไข

โดยในการฝึกวิเคราะห์ในกระบวนการของกิจกรรมนั้น มีความสำคัญ มากที่สุดในการฝึกทักษะทางการคิด หลักวิภาษวาท จึงเป็นหลักที่มีความ สำคัญในการฝึกการคิดของเยาวชนได้ดีอย่างยิ่ง

๔) หลักกาลามสูตร เป็นหลักแห่งความไม่เชื่อ ไม่ใ้หังมกาย แต่ให้ใช้ ปัญญาแยกคายพิจารณาตุ หรือเป็นทักษะการเรียนรู้นั่นเอง

ความไม่เชื่อที่สำคัญ ได้แก่ อย่าเชื่อในคำที่เล่าต่อกันมา อย่าเชื่อตำรา อย่าเชื่อครู หรืออย่าเชื่อตามตรงกับความเห็นของตน เป็นต้น เมื่อแยกคาย ด้วยกาลามสูตรแล้ว ให้ใช้อริยสัจ๔ ในการค้นหาคำตอบ ขระหาคำตอบให้ เสริมปัญญาธูายกาย ฐานใจ และฐานคิดไปด้วยกัน แนวคิดเหล่านี้จึงเป็นแนว

คิดการศึกษาและการจัดกิจกรรมยุคใหม่ เพราะความรู้นั้นไม่เที่ยง จึงมุ่งเน้นความสุข ให้เรียนเพื่อชีวิต เอาชีวิตเป็นตัวตั้งเอาทฤษฎีเป็นตัวรอง นั่นเอง

๕) หลักสังคหวัตถุ ๔ และพรหมวิหาร ๔ ที่ต้องมาคู่กันเพราะสังคหวัตถุ๔(หลักการทำงานร่วมกัน) ได้แก่ ทาน(ให้) ปิยวาจา(พูดเพราะ) อัตถจริยา (ทำเพื่อส่วนรวม)และสมานัตตา(เสมอต้นเสมอปลาย) ส่วนพรหมวิหาร ๔ (หลักการวางตัวในการทำงาน) ได้แก่ เมตตา(ความรัก) กรุณา(ช่วยเหลือกัน) มุทิตา(ร่วมยินดี) และอุเบกขา(วางเฉย) โดยเป็นทักษะการทำงานและทักษะชีวิตที่สำคัญที่ควรเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างองค์รวม และยังมีหลักอื่นๆ อีกหลายหลักธรรมที่สามารถนำมาประยุกต์เพื่อการพัฒนาได้ เช่น มงคล ๓๘ หรือ โพชฌงค์ ๗ และอื่นๆ เป็นต้น

หลักพุทธวิธีการจัดกิจกรรมในศตวรรษที่ ๒๑

๑) การสร้างสรรค์กิจกรรมควรเป็นกิจกรรมแห่งการเรียนรู้ที่มีเป้าหมาย คือ ปัญญา โดยมีกระบวนการตั้งคำถามนำแล้วตามด้วย การปริยัติ (เรียนรู้ทฤษฎี) การปฏิบัติ(ลงมือทำจริง) ให้เกิดปฏิเวธ(ปัญญา) โดยกิจกรรมให้เน้นการลงมือทำเป็นหลัก ทฤษฎีเป็นรอง จึงจะเกิดความรู้ใหม่จากประสบการณ์ที่แท้จริง

๒) การออกแบบกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างการเรียนรู้และความเป็นกุศล(การละวาง) ซึ่งการละวางนี้ สำคัญ คือ วางอัตตา ทิฐิ มานะ พยาบาท โลภ โกรธ และหลง โดยกิจกรรมให้เน้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ เน้นการเสริมสร้างการให้ การเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น การใคร่ครวญตนเอง เป็นต้น

๓) คำถาม เครื่องมือ และกระบวนการ เน้นการกระตุ้นการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า ใคร่ครวญ-แยกกาย ให้เห็นความเป็นจริงของโลกและชีวิต โดยในกิจกรรมเน้นกิจกรรมที่ฝึกการคิด คติวิเคราะห์

สังเคราะห์ ประเมินค่า ดังกล่าวอาจใช้วิธีการระดมสมอง(Brain storming) หรืออื่นๆ

๔) เนื้อหาเสริมการเรียนรู้ทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ฐานกาย(ท่าทันที) ฐานใจ (พลังใจ) และฐานคิด(คิดบวก,สร้างสรรค์) โดยในกิจกรรมให้เน้นเสริมการเรียนรู้ทั้ง ๓ ฐานนี้เข้าบูรณาการในตัวกิจกรรมและสลับเชื่อมโยงซึ่งกันและกันให้เกิดการเรียนรู้อย่างแนบเนียน "เรียนโดยไม่รู้ว่าเป็นเรียน"

๕) ระหว่างดำเนินกระบวนการควรมีกิจกรรมเสริมทักษะต่างๆเพิ่มเติม เช่น ทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน-การวางตัว ทักษะการสื่อสารใช้วาจา โดยในกิจกรรมเน้นการเสริมให้เห็น หรือการสะท้อนผลให้เห็น หรือ การเทียบเคียงให้เห็น คุณค่าและความสำคัญของทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน และทักษะการสื่อสารการทำงาน

๖) ระหว่างการดำเนินกระบวนการให้เน้นการเรียนรู้ในเชิงบวกนำ หากมีเชิงลบให้เป็นส่วนน้อยพอกระตุ้น โดยในกิจกรรมเน้นการเรียนรู้ผ่านอายตนะ ๖ โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านทางกายและใจโดยตรง ใช้กายเป็นฐาน "กายคตาสีขา" เล่นไปเรียนไป "ห้องเรียนมีชีวิต"

๗) การถอดบทเรียนให้เน้นถอดปัญญาที่เกิดจากการคิด การลงมือทำ และหลักการบริหารจัดการตนเองภายใน โดยในกิจกรรมในส่วนถอดบทเรียนแบบบุคคลเน้นสะท้อนให้เห็นถึงทักษะทางการคิดที่ได้ ทักษะทางการลงมือทำที่ได้ ทักษะการเข้าใจตนเองและผู้อื่นที่ได้ และคุณธรรม-ความรู้ที่ได้รับ

๘) การสรุปผลหรือสรุปประเด็นให้สรุปแบบไม่สรุป "ความไม่เชื่อ-ตั้งคำถามต่อไปเพื่อพัฒนา" โดยในกิจกรรมสรุปนั้นเน้นเสริมใจและความท้าทายในการดำเนินงานครั้งต่อไป โดยการตั้งคำถามและพัฒนาต่อ "ไม่หลงในความดี หรือ ศักยภาพของตนเอง"

ความดี ความจริง และความงามในกิจกรรม

ความดี จริง และงาม ในกิจกรรมนั้น เป็นกระบวนการที่เรควรเข้าใจ และหนุนเสริมเด็กให้แยกกายในเรื่องนี้ เพราะเป็นเรื่องของการมองตน มองคน และมองงานอย่างองค์รวม การทำเพื่อสังคม การค้นหาตนเองเพื่อพัฒนาตนเอง การเข้าใจธรรมชาติคือธรรมชาติ เข้าใจตนเองด้วยตนเอง โดยทั้งความดีจริง และงามนี้ เป็นสิ่งเดียวกันแต่จะแสดงออกมาคนละมิติเพียงเท่านั้นเอง ในกิจกรรมเราใช้กระบวนการทั้งความดี ความจริง และความงามนี้ พัฒนาเด็กในด้าน ๑) การทำประโยชน์เพื่อสังคม ๒) การเข้าใจตนเอง โลก และธรรมชาติ ๓) การบริหารตน คน งาน และครอบครัว เป็นต้น ซึ่งต้องเป็นกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถาม สู่การใคร่ครวญด้วยใจเพื่อการหาคำตอบภายในตนเอง เมื่อได้คำตอบแล้วจะเริ่มเข้าใจความดี ความจริง และความงาม เช่น บ้างครั้งดอกไม้เกิดอยู่ท่ามกลางขยะแต่มันสามารถออกดอกมาสวยงามได้ นั่นคือ ความงาม ความดีและความจริง เป็นต้น

ในพื้นที่ฐานของปรัชญามี ๓ ระดับ ได้แก่ ๑) คุณวิทยา(การตั้งคำถาม โลกคืออะไร ชีวิตคืออะไร ความดีคืออะไร ความจริงคืออะไร) ๒) ญาณวิทยา(การตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้) และ ๓) อภิปรัชญา(คำตอบแห่งความจริง ความดี และความงาม) การเสริมกระบวนการแบบนี้เข้าไปจึงเป็นการยกระดับปัญญาของบุคคลให้สูงขึ้นตามไปด้วย

ทำกิจและทำจิตไปพร้อมกัน

ในการทำกิจกรรมนั้นเราทำกิจ ซึ่งเราควรเสริมการทำจิตเข้าไปด้วย เพราะจิตนี้เองที่เป็นพลังให้เราสามารถทำกิจได้สำเร็จ หากพลังจิตอ่อนงาก็อาจไม่บรรลุเป้าหมายได้ ในการจิตก่อนทำกิจ ทำจิตระหว่างทำกิจ และทำจิตหลังทำกิจ มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยในระยะเวลาดังกล่าวมีเรื่องราวเข้ามามากมายทั้งบวกและลบ มาคอยกระทบให้จิตเที่ยวเล่นไปตามวัฏการส่งออก

และรับเข้าอยู่มากมายนับไม่ได้ การทำจิตจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นผลดีต่อกระบวนการ

ธรรมชาติของจิตจะวิ่งไปตามกิจอยู่แล้ว แต่ให้เราดูความคิดบวก ลบ ดูความรู้สึก บวก ลบ เฉย ให้เห็นความไม่เที่ยง เมื่อเกิดทุกข์อย่าไหวเอน แต่ให้มองสักแต่ว่ามอง คิดสักแต่ว่าคิด พุดสักแต่ว่าพุด ได้ยินสักแต่ว่าได้ยิน แล้วจิตจะสบายมีพลังในการทำกิจ เสริมจิตให้คิดบวก เพื่อการเข้าใจตนเองและโลกในระดับที่สูงขึ้นไป

กล่าวโดยสรุป คือ การจัดกิจกรรมบนฐานพุทธนั้นเน้นกระบวนการนำไปสู่ปัญญา ความดี ความจริง และความงาม เป็นทรศนะในการมองโลกซึ่งผู้นำกิจกรรมควรถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้แก่ผู้เข้าร่วม ทั้งนี้สำหรับผู้นำกิจกรรมนั้นการทำกิจและทิจิตของตนเองนั้นสำคัญมากต่อการพัฒนาตนเองเพื่อพัฒนาผู้อื่น



การจัดการความรู้ในกิจกรรม

ในการทำกิจกรรมที่นำไปสู่ปัญญาทั้งฐานกาย ฐานใจ และฐานคตินั้น ต้องมีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้(Reflection process) ที่จะทำให้ผู้เข้าร่วมได้ทบทวนจากภายในตนเองสู่ภายนอก และยังเป็นการสร้างรูปแบบชุดความรู้ให้ภายนอกได้เรียนรู้จนอาจเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งความรู้ที่จะจัดการในกิจกรรมนั้น เป็นความรู้ที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง(Tacit knowledge) ให้ออกมาเป็นความรู้รูปธรรมที่สามารถให้ผู้อื่นเรียนรู้ได้(Explicit knowledge) ด้วยกระบวนการระดมสมอง(Brain storming) หรือการตระหนักรู้จากด้านใน(Self awareness) ใช้บรรยากาศแบบช่อก้อยเป็นค่อยไป ให้ผู้เข้าร่วมเปิดใจรับพร้อมที่จะถอดบทเรียนโดยสมองอยู่ในโหมดปกติ ภายสบายไม่ร้อนไม่หนาว โดยหลักคิดการจัดการความรู้(Knowledge management)มีความสำคัญต่อผู้นำการจัดการความรู้เป็นอย่างยิ่ง ฉะนั้นการจัดการความรู้ในกิจกรรม ในที่นี้ หมายถึง การถอดบทเรียนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและการจัดการชุดความรู้ จากข้อมูลที่ยังไม่จัดระบบให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น

หลักคิดการจัดการความรู้ในกิจกรรม

๑) หลักคิดการถอดบทเรียนในกิจกรรม(การถอดบทเรียนในกิจกรรม คือ การถอดความรู้จากประสบการณ์ตรงและความรู้เชิงทฤษฎีให้ออกมาจาก ภายในของผู้เข้าร่วมกิจกรรม) โดยมองได้ดังนี้

- การกำหนดเป้าหมายในการถอดบทเรียนต้องชัดเจน เครื่องมือหนึ่งมีเป้าหมายเดียว หรือ หลายเป้าหมายแต่ต้องชัดเจน ไม่สับสน
- คำถามการถอดบทเรียนต้องเป็นคำถามที่ ๑) ใช้ค่าง่ายเข้าใจง่าย ๒) คำถามเดียวต่อเป้าหมายเดียว ๓) เรียงจากง่ายไปยาก ๔) ไม่กำกวมแต่ชัดเจน ถามตรงๆ
- เครื่องมือการถอดบทเรียนควรเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับบุคคล(ใช้ ความเจียม)และกลุ่ม(ใช้การแลกเปลี่ยนพูดคุย) โจทย์ไม่ง่ายและไม่ยาก จนเกินไปเน้นการให้เหตุผล การเชื่อมโยงเชิงอรรถนัย โดยอาจใช้ วิธีการเขียน เล่าเรื่อง การทำแผนผังความคิด การวาดภาพ การใช้ผังก้างปลา และการใช้ แผนผังต้นไม้ เป็นต้น
- เนื้อหาการถอดบทเรียน เน้นถอด ๒ ส่วน ได้แก่ ๑) เน้นให้ถอดความรู้ จากการปฏิบัติหรือประสบการณ์ตรงของบุคคล การจัดการงาน วิธีการแก้ไขปัญหา หลักคิดการแก้ไขปัญหา ข้อเรียนรู้จากการลงมือทำ ความเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคล เพื่อน ชุมชน และสังคม และความรู้สึกรู้สึกคิด และ ๒) เน้นการประเมินผลของงาน ประเมินเป้าหมาย วัตถุประสงค์ วิธีการ ผลที่ได้รับ ว่าเกิดผลมากน้อยเพียงใด สามารถเดินไปสู่เป้าหมายได้มากน้อยเพียงใด(เน้นการประเมินโดยกลุ่มเป็นสำคัญ)
- การสะท้อนผลการถอดบทเรียนเป็นสิ่งสำคัญ โดยเน้นการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ด้วยวาจา เรียกว่า สนทนาสนทนา(Dialogue) นอกการเป็นการย้ำ

เตือนตนเองแล้วนั้นยังเป็นการสื่อสารความรู้ของตนเองให้ผู้อื่นได้เรียนรู้
ร่วมกันเราด้วย

๒) ถอดบทเรียน "ของคนทำงาน" ถอดให้เห็นอะไร (จากเครื่องมือ
KUSA) ให้เห็นดังนี้

- Knowledge ความรู้จากการปฏิบัติ หลังลงมือทำจริงจากกิจกรรม
- Use การนำไปใช้และประยุกต์ใช้กับตน คน และงานในอนาคต
- Skills ทักษะจากการปฏิบัติลงมือทำงาน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้
ทักษะชีวิต ทักษะการแก้ไขปัญหา-การทำงาน และทักษะการสื่อสาร เป็นต้น
- Attitude ทศนคติ ความคิด ความรู้สึก-ความสุข ที่เปลี่ยนแปลงไป
หลังจากการทำกิจกรรม

๓) ถอดบทเรียน "ของงานที่ทำ" ถอดให้เห็นอะไร (จากเครื่องมือ ภาพ
เล่าเรื่อง) ให้เห็นดังนี้

- เริ่มเข้ามาทำงานนี้ได้อย่างไร เพราะอะไร
- สภาพปัญหาคืออะไร เป็นอย่างไร เกี่ยวข้องกับใคร ที่ไหน เกิดผล
กระทบอย่างไร
- เกิดปัญหาอะไรบ้าง แก้ไขด้วยวิธีการอะไรอย่างไร มีหลักคิดในการ
แก้ไขปัญหาอย่างไร ใช้หลักคุณธรรมอะไร-ความรู้ อะไรในการแก้ไขปัญหา
- ผลของงานเกิดผลที่ขึ้นขึ้น(Out put) ผลที่ตามมา(Out come) และ
ผลกระทบ(Impact) เกิดขึ้นอย่างไรต่อเป้าหมายในการพัฒนา เกิดผลอย่างไร
ต่อพื้นที่ทำงาน คนทำงาน และองค์กรภายนอก
- จะพัฒนางานต่ออย่างไร ให้เสริมจุดด้อย เป็นจุดเด่น สร้างโอกาส
เสริมต้นทุนอะไรบ้าง

๔) หลักคิดการจัดการความรู้ (การจัดการชุดความรู้ที่มีความสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความสำคัญต่อคนทำงานในการเก็บข้อมูลขอการลง พัฒนากิจกรรรม) โดยมองได้ดังนี้

- กำหนดเป้าหมายการจัดการความรู้ที่ชัดเจน จับต้องได้เป็นรูปธรรม
- ชุดข้อมูลเรียงลำดับดังนี้ Data(ข้อเท็จจริง) -> Information(ข้อมูลที่ประมวลผลแล้ว) -> Knowledge(สาระ หลักการ,ประสบการณ์) -> Wisdom(ปัญญา ความรู้สึก รู้จริง) ฉะนั้นการจัดการความรู้จึงต้องเริ่มจากข้อมูลที่จริง โดยในกิจกรรมอาจเป็นข้อถอดบทเรียนของผู้เข้าร่วม แล้วเรานำมาประมวลผล ให้เป็นความรู้ผ่านการตีความและสังเคราะห์ให้เกิดความรู้และความเข้าใจผลที่เกิดขึ้นต่อผู้ถอดบทเรียนและต่อตนเอง ซึ่งกระบวนการอาจใช้การวิเคราะห์-สังเคราะห์ร่วมกันให้เห็นผลการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลที่เข้าร่วมและตนเอง
- การคิดบวก คิดไปในแนวทางสร้างสรรค์ ไม่ตัดสิน แต่ให้มองและฟังอย่างเข้าใจความรู้และเข้าใจความเข้าใจ
- การพิจารณามุมมองบทเรียนในหลายมิติ เช่น มิติตรรกศาสตร์ มิติสังคม มิติวัฒนธรรม เป็นต้นและข้อมูลควรเป็นข้อมูล คือ ไม่ควรเติมแต่ง
- การจัดการความรู้โดยเฉพาะการถอดบทเรียนของผู้อื่น สำคัญที่สุด คือ ทักษะการฟังอย่างเข้าใจ (Dialogue) โดย ต้องมีความใส่ใจ จดจ่อ,ตั้งมั่นสนใจ-ถามกลับ มีอารมณ์ร่วมตาม ถาม-ทวน และเติมเต็มซึ่งกันและกัน
- สำคัญ คือ ต้องเข้าใจความเป็นตัวตนของผู้ที่ถอดบทเรียนโดยเน้นถอดที่ประสบการณ์ตรง(Tacit knowledge) เป็นหลักสำคัญ
- ปรับของคิดของตนเอง(ผู้ถอดบทเรียนผู้อื่น) โดย "ทำจิตให้ว่าง" พร้อมเปิดรับสิ่งใหม่ๆอยู่เสมอ

✚ ขั้นตอนการจัดการความรู้(ถอดบทเรียน)ในกิจกรรม ๕

ขั้นตอน



๑) การกำหนดเป้าหมายการจัดการความรู้ที่ชัดเจน กระบวนการแจ่มแจ้ง

- วางแผนจะจัดเพื่ออะไร ให้ใคร ทำอย่างไร ที่ไหน เวลาใด จะเกิดผลอย่างไร
- วางแผนการดำเนินกระบวนการ จะดำเนินอย่างไร

๒) ใช้คำถามนำโดยเป็นคำถามที่ชัดเจน ไม่กำกวม เรียงจากง่ายไปง่าย นำไปสู่การตอบที่เน้นให้เหตุผลเชิงอรรถ

- ตั้งจุดหมายในการถามเพื่อกระตุ้นการคิดและการเรียนรู้เพื่อหาคำตอบ
- ใช้คำง่ายเข้าใจง่าย
- คำถามเดียวต่อเป้าหมายเดียว และไม่กำกวมแต่ชัดเจนถามตรงๆ
- เรียงจากง่ายไปยาก
- หลังจากถามแล้วให้เวลาทุกคนได้ร่วมกันระดมสมองหรือใคร่ครวญคิด

๓) ใช้เครื่องมือการจัดการความรู้ ที่สามารถกระตุ้นความคิด การประเมินกิจกรรมหรือประเมินตนเอง (บางเครื่องมือคือคำถามและบางคำถามคือเครื่องมือ) และคำถามกับเครื่องมือจะมาคู่กัน

- แนะนำการใช้เครื่องมือ อธิบายเชื่อมโยงให้ทุกคนเข้าใจ ใช้คำถาม นำเข้าสู่เครื่องมือ

- เครื่องมือกระดาษ เช่น การเขียนเรื่องเล่า การทำแผนผังความคิด แผนผังต้นไม้ แผนผังก้างปลา การวาดภาพ ผังไข่ดาว กราฟ หรือเครื่องมืออื่นๆ เช่น วิธีการทางศิลปะที่สร้างสรรค์

- การแลกเปลี่ยนความคิดกันระหว่างดำเนินกระบวนการ

๔) ดำเนินการจัดการความรู้โดยกระบวนการระดมสมอง(กลุ่ม)และการใคร่ครวญด้วยตนเอง(บุคคล)

- กระบวนการกลุ่มใช้การแลกเปลี่ยนเป็นหลัก ส่วนกระบวนการเดี่ยวใช้ความเงียบในการใคร่ครวญเป็นหลัก

- บรรยากาศในการจัดการความรู้ต้องค่อยเป็นค่อยไป ไม่รีบร้อน

๕) แลกเรียนเรียนรู้สู่การผนวกรวมความรู้จากประสบการณ์ด้วยกระบวนการสุนทรียสนทนา โดยจุดหมายสูงสุด คือ การสร้างองค์ความรู้ใหม่ร่วมกันจนสกัดเป็นความรู้ที่ลึกอย่างเป็นหลักการ

- นำประเด็นที่ได้จากการสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นไปที่ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานจริงของแต่ละคน

- ขหมวดยกเรียนแต่แต่ละคนเป็นด้านๆ พร้อมข้อสังเกตต่างๆ เพื่อให้ถ่ายทอดความเข้าใจและสื่อสารได้ชัดเจน

- การสกัดความรู้ที่ตีกลึงจากการลงมือทำ ให้บุคคลหรือองค์กรอื่นสามารถนำไปใช้ได้จริง

แนวทางการจัดการความรู้ในกิจกรรม

กิจกรรมเป็นการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง แต่เป็นการเรียนรู้แบบปฏิบัติ การถอดบทเรียนต้องเน้นการถอดความรู้จากประสบการณ์ตรงเป็นหลัก ซึ่งแนวทางการจัดการความรู้ในกิจกรรมในที่นี้ หมายถึง ตัวอย่างเครื่องมือที่นิยมใช้ในการจัดการความรู้ในกิจกรรม และข้อควรคิดในการจัดการความรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. ตัวอย่างเครื่องมือที่นิยมใช้ในการจัดการความรู้ในกิจกรรม

- ๑) การใช้การเขียนเรื่องเล่าถอดบทเรียน มีเทคนิคการปรับใช้ดังนี้

การตั้งคำถามให้ตั้งคำถามชัดเจนนำไปสู่ความรู้แห่งคุณค่าแท้ ได้แก่ วันนี้ได้ทำอะไรมาบ้าง ทำแล้วมีความรู้สึกอย่างไร ประทับใจอะไรบ้าง เกิดปัญหาอะไรขึ้นบ้าง แก้ไขอย่างไร ด้วยวิธีการอะไรหรือหลักคิดอะไร สิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้มีเรื่องอะไรบ้าง เรื่องเหล่านั้นเป็นอย่างไร สอนเราว่าอย่างไร เกิดทักษะอะไรบ้าง "เป็นคำถามมาตรฐานที่ใช้ทุกเครื่องมือ"

- การเขียนให้เขียนย่อหน้าละประเด็น โดยมีหลักการ คือ ย่อหน้ามีหัวข้อเดียว(Topic) บรรทัดแรกให้เขียนประเด็น(Main Idea) ต่อมาจากประเด็นให้เขียนเหตุและผลอธิบายว่าเพราะอะไรจึงเป็นเช่นนั้น (Supporting) ตามมาเขียนต่อไปอีกว่าเรื่องราวเหล่านั้นเป็นอย่างไร, มีตัวอย่างหรือองค์ประกอบใดๆในประเด็นนั้นบ้าง(Evidence) โดยในแต่ละย่อหน้าควรมี ๕-๘ บรรทัด จะพอดี ซึ่งอาจแบ่งเป็น ๓ ส่วนได้แก่ ส่วนคำนำ ส่วนเนื้อหา และส่วนสรุป เป็นต้น

- การเขียนหากอยู่ในกระบวนการให้ใช้ความเงิบ หรือ เสี่ยงกระตุ้นการ เรียนรู้เบาๆ ให้คลื่นสมองอยู่ในโหมดผ่อนคลายมากขึ้นซึ่งช่วยให้คิดออกและ เขียนออกมาได้

๒) การใช้แผนผังความคิดถอดบทเรียน มีเทคนิคการปรับใช้ดังนี้

- การใช้แผนผังความคิดแนะนำให้ใช้แบบรากไม้ เพราะง่ายและสามารถ เชื่อมโยงไปสู่กันและกันได้เป็นอย่างดี
- กำหนดองค์ประกอบของแผนผัง ได้แก่ หัวข้อ(แก่นแกน) รากแก้ว(กิ่ง แก้ว) และรากฝอย(กิ่งก้อย) ประเด็นเดียวกันให้มาอยู่ด้วยกัน เมื่อมีประเด็น ใหม่ก็ให้เขียนกิ่งแก้วใหม่ สามารถเชื่อมโยงระหว่างกิ่งก้อยและรากอื่นๆได้แบบ บองครวม
- เปลี่ยนจากตัวอักษรมากมายมาเป็นตัวอักษรน้อยๆแต่อ่านแล้วเข้าใจเลย แบบสรุป(Log line)
- เพิ่มรูปภาพ ใช้ภาพในการสื่อความหมายแทนตัวอักษรเพราะ "ภาพ เดียวสื่อได้เป็นล้านคำ"
- ใช้สีเพื่อความน่าอ่านน่าสนใจ และเพื่อความสามารถในการจดจำ

๓) การใช้เครื่องมือในลักษณะการเทียบเคียงเพื่อถอดบทเรียน เช่น แผนผังต้นไม้ ผังกางปลา ผังไขดาว เป็นต้น มีเทคนิคการปรับใช้ดังนี้

- เทียบเคียงให้เห็นผลของงานและผลของคน "งานได้ผลคนเป็นสุข"
- การใช้คำถาม เป็นคำถามที่ง่ายมองเห็นภาพชัดเจน ทั้งรูปธรรมและ นามธรรม โดยเน้นสื่อด้วยภาพเพิ่มด้วยอักษร เป็นหลักคำคัญ
- เป็นเครื่องมือง่ายๆไม่ซับซ้อน ถ้ามีหลายประเด็นให้แยกชั้น ส่วนมี ประเด็นร่วมให้รวมเป็นชั้นเดียว เป็นต้น


- ต้องช่วยให้เห็นถึงมิติความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงระหว่างคนทำงานกับชุมชนหรือกลุ่มเป้าหมาย คนทำงานกับคนทำงาน และคนทำงานกับเครือข่ายที่คอยหนุนเสริมกิจกรรม เป็นต้น

๒. ข้อควรคำนึงในการจัดการความรู้

- บรรยากาศในการจัดการความรู้ต้องค่อยเป็นค่อยไป ไม่รีบร้อน "ไปที่ละก้าวแต่มั่นคง"
- ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย คำถามเข้าใจง่าย
- ใช้วิธีการทางศิลปะเข้าช่วย จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สมองอยู่ในโหมดปกติ คลื่นสมองอยู่ในโหมดผ่อนคลายขึ้นจากคลื่นเบต้าปกติ
- มองงานตามสภาพความเป็นจริง แต่ให้คิดบวก ทำใจให้ว่าง เป็นต้น

อยากรู้ก็ดี จุดหมายสูงสุดที่คาดหวัง คือ บุคคลมีทักษะการจัดการความรู้ของตนเองด้วยตนเอง โดยวิธีการของตนเอง ที่ตนเองถนัด เช่น ชอบเขียนให้เขียน ชอบวาดให้วาด หรือ ชอบสร้างสื่ออื่นๆให้สร้างสื่อ ฯ นอกจากเป็นการฝึกตนเองแล้วยังเป็นประโยชน์ต่อสังคมให้ได้เรียนรู้ร่วมกันในมิติสังคมอีกด้วย

กล่าวโดยสรุป คือ การจัดการความรู้ในกิจกรรมเป็นขั้นตอนในการกลั่นปัญญาออกมาเป็นรูปธรรม จากประสบการณ์ตรงที่ปฏิบัติผ่านมา ทั้งนี้ทำได้โดยการสะท้อนผลตนเองแล้วมองตนเองและมองผู้อื่น เพื่อการเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคมที่เราปรารถนา



***Knowledge
is not
wisdom***