

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่
ด้วยการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติ ผ่านกระบวนการ SELVES Process
Promoting Learning Management to Develop Modern Learners by Designing
Learning Based on Multiple Intelligences Based on 6 Dimensions Through
the SELVES Process

สุดคณิง อาจชอบการ^{1*}, วรพล ศรีเทพ² และเปรมพันธ์ ชูสิทธิ์³
Sutkhanueng Autchobkarn¹, Worapol Srithep² and Prampan Shoosit³

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน^{1*,2,3}
Office of the Basic Education Commission^{1*,2,3}

*Corresponding Author, E-mail: worapol.sri@hotmail.com

Received: May 9, 2024

Revised: June 12, 2024

Accepted: June 25, 2024

บทคัดย่อ

ในยุคที่การศึกษาและการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนตอบสนองความต้องการของโลกยุคใหม่เป็นสิ่งจำเป็น โดยบทความนี้ผู้เขียนนำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ผ่านการออกแบบเชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งมิติด้านภาษา การเคลื่อนไหว ตรรกศาสตร์ มิติสัมพันธ์ มนุษยสัมพันธ์ และธรรมชาติ ผ่านกระบวนการ SELVES Process ซึ่งมีกระบวนการดังนี้ 1) วิเคราะห์จุดแข็ง 2) สร้างสภาพแวดล้อม 3) ออกแบบบทเรียน 4) เข้าใจและยอมรับความหลากหลาย 5) ประเมินผลตามสภาพจริง และ 6) สำนวญตนเองกระตุ้นตามความถนัด ซึ่งกระบวนการทุกขั้นตอนจะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและศักยภาพได้เต็มที่ ตอบสนองต่อความท้าทายและความต้องการในยุคปัจจุบันอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

คำสำคัญ: การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน SELVES Process

Abstract

In an era of rapidly changing education and learning, the development of learning methods to meet the demands of the modern world is essential. This article introduces a learning management concept through a Six-dimensional Multiple Intelligence-based

design to enhance diverse learning in linguistic, kinesthetic, logical, spatial, interpersonal, and naturalistic dimensions through the SELVES Process, which involves: (1) analyzing strengths, (2) creating an environment, (3) designing lessons, (4) understanding and accepting diversity, (5) conducting authentic assessments, and (6) exploring oneself to foster individual aptitudes. Each step of this process enables learners to develop their skills and potentials comprehensively to meet current challenges and demands effectively, and sustainably.

Keywords: *Learning Management Promotion, Six-Dimensional Multiple Intelligence-Based Learning Design, SELVES Process*

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและความท้าทายใหม่ ๆ เกิดขึ้นเรื่อย ๆ การศึกษาและการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคใหม่จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับบริบททางสังคม เทคโนโลยี และความต้องการที่แตกต่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อสร้างศักยภาพในการแข่งขันและพัฒนาตนเองอย่างมีคุณภาพ การจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความหลากหลายนี้จำเป็นต้องมีกลยุทธ์การออกแบบที่สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถเฉพาะตัวของผู้เรียนทุกคน (สมศักดิ์ คงเที่ยง, 2560)

ทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner เป็นแนวคิดที่เน้นย้ำถึงความแตกต่างหลากหลายของความฉลาดในมนุษย์ โดย Gardner ได้นิยามปัญญาไว้ 8 ประเภท ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา ปัญญาด้านตรรกะคณิตศาสตร์ ปัญญาด้านดนตรี ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง ปัญญาด้านการเข้าใจผู้อื่น และปัญญาด้านธรรมชาติ การเรียนรู้แบบพหุปัญญาเป็นฐานจึงมีเป้าหมายในการยอมรับและกระตุ้นปัญญาหลากหลายประเภทนี้ในแต่ละบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ และสร้างการเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจ ความถนัด และศักยภาพเฉพาะตัว (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2560: ออนไลน์)

สำนักงานการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ ได้สำรวจปัญหาด้านวิชาการที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน พบว่า นักเรียนมีปัญหาในด้านความสามารถทางการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ ซึ่งผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะเหล่านี้ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษาและสำนักงานประเมินมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา (สมศ.) กำหนด (ศรีนรินทร์ เพ็ญสุพรรณ, 2560) ด้วยเหตุนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนสำหรับนักเรียนยุคใหม่จึงควรมุ่งเน้นการใช้หลักทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ โดยครูจะต้องเอาใจใส่และดูแลนักเรียนในทุกเรื่อง เพื่อค้นหาความถนัดที่เป็นเลิศในแต่ละบุคคล และส่งเสริมให้พัฒนาปัญญาในด้านนั้น ๆ อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เด็กมีเขavnปัญญาหลายด้านหรือพหุปัญญา

8 ด้าน ตามทฤษฎีของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ เพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็น "คนเก่ง คนดี" ในปัจจุบัน ความดีต้องครอบคลุมทั้งต่อตนเองและสังคม นักเรียน ควรเข้าใจตนเองและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (บัวลักษณ์ เพชรงาม, 2567)

บทความนี้จึงศึกษาและเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาอย่างละเอียด ตั้งแต่หลักการ ทฤษฎี จนถึงการประยุกต์ใช้จริงในห้องเรียน รวมถึงยกตัวอย่างรูปแบบกิจกรรมและการสอนที่สอดคล้องกับปัญญาแต่ละด้าน ซึ่งผู้เขียนได้เลือกพหุปัญญา 6 มิติ ได้แก่ มิติด้านภาษา การเคลื่อนไหว ตรรกศาสตร์ มิติสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์ และธรรมชาติ เนื่องด้วยทั้ง 6 มิติมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาโดยทั่วไป ผ่านกระบวนการ SELVES อันประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์จุดแข็ง 2) การสร้างสภาพแวดล้อม 3) การออกแบบบทเรียน 4) การเข้าใจและยอมรับความหลากหลาย 5) การประเมินผลตามสภาพจริง และ 6) การสำรวจตนเองกระตุ้นตามความถนัด โดยกระบวนการนี้สนับสนุนทฤษฎีพหุปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการประเมินและการส่งเสริมศักยภาพที่หลากหลายของนักเรียน เช่น การวิเคราะห์จุดแข็งช่วยให้นักเรียนรู้จักและพัฒนาความสามารถเฉพาะตัว การสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้อต่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย การออกแบบบทเรียนที่เน้นความเข้าใจและยอมรับความหลากหลายช่วยให้ทุกคนได้รับการสนับสนุนตามความถนัด การประเมินผลตามสภาพจริงช่วยให้สามารถวัดผลการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ และการสำรวจตนเองกระตุ้นตามความถนัดช่วยส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต กระบวนการทั้งหมดนี้ไม่เพียงแต่ส่งเสริมพหุปัญญาของนักเรียนแต่ละด้าน แต่ยังสนับสนุนการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและยั่งยืน เพื่อเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่สนใจได้นำไปปรับใช้กับการเรียนการสอนของตนเอง ให้สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้านและสอดคล้องกับศักยภาพเฉพาะตัวของผู้เรียนแต่ละคน

การจัดการเรียนรู้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ (Learning Management) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมการวางแผน การดำเนินการสอน และการประเมินผล โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น สร้างโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมและการมีส่วนร่วมต่าง ๆ ของตนเอง การจัดการเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่นในการออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการและลักษณะเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

การจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผน การออกแบบ และการดำเนินการเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ ทศนคติ และคุณค่าที่เหมาะสม

ครูและผู้สอนจึงทำหน้าที่เป็นผู้นำทางและจัดการกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

กล่าวสรุป คือ การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่รวมการวางแผน การออกแบบ การจัดเตรียมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และการนำไปปฏิบัติ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ การศึกษาได้ โดยเน้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้พัฒนาตนเองและประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เป็นหัวใจของการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นกระบวนการที่นักเรียนได้รับความรู้ ทักษะ และค่านิยมที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพและประสบความสำเร็จ การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นพื้นฐานในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้เต็มที่ สร้างความเข้มแข็งด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557) รวมถึงการเตรียมความพร้อมสำหรับการปรับตัวในสภาพสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งการเตรียมความพร้อมของนักเรียนในสภาพสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 นั้น จำเป็นต้องครอบคลุมหลายด้านที่สำคัญ ประการแรกคือ การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถประเมินข้อมูลและสถานการณ์ที่ซับซ้อนอย่างมีเหตุผล ประการที่สองคือการเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาเพื่อให้นักเรียนสามารถเผชิญหน้าและจัดการกับปัญหาที่ไม่คาดคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การทำงานร่วมกันเป็นทีมยังเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องปลูกฝัง เพราะการทำงานร่วมกันช่วยสร้างความสามารถในการสื่อสารและการปรับตัวต่อการทำงานในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ทั้งหมดนี้ ควรเสริมด้วยการปลูกฝังค่านิยมและจริยธรรมที่เหมาะสม เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนสามารถดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีคุณธรรมและมีคุณภาพ การเตรียมความพร้อมในลักษณะนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับตัวได้ดีในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง โดยความสำคัญมีดังนี้

1. พัฒนาทักษะที่จำเป็น การจัดการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานและชีวิต เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา เป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิต การจัดการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะเหล่านี้ (Dewey, 1938)

2. สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย การวางแผนการสอนที่หลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนทำให้พวกเขาเข้าใจและประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตได้ง่ายขึ้น (Bransford, Brown & Cocking, 2000)

3. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักค้นหาข้อมูลและเรียนรู้ด้วยตนเอง และจะกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการค้นคว้าด้วยตนเองและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับการเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการเติบโตและพัฒนาตนเองในอนาคต (Darling-Hammond, & Bransford, 2005)

4. สร้างความสัมพันธ์ที่ดี การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันและมีส่วนร่วมกับผู้อื่น จะช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมและการปรับตัวในองค์กร กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มหรือการมีส่วนร่วมจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมที่แข็งแกร่ง (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2560) ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในอนาคตจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้ในอนาคตจะต้องปรับตัวอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมอย่างรวดเร็ว ลักษณะสำคัญคือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ ระบบการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ และเครื่องมือการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้จะเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ต้องมีความยืดหยุ่นสูง ปรับเปลี่ยนเนื้อหาและวิธีการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน การประเมินผลการเรียนรู้จะเน้นการประเมินแบบต่อเนื่องเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนในยุคใหม่ต้องการทักษะที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้นักเรียนสามารถปรับตัวและประสบความสำเร็จในโลกที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมั่นใจผู้เรียนยุคใหม่ต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนขึ้น รวมถึงความต้องการทักษะใหม่ที่แตกต่างกันที่เคยเป็นมา การจัดการเรียนรู้จึงต้องปรับตัวเพื่อสร้างความพร้อมและศักยภาพที่เหมาะสมสำหรับอนาคตที่ไม่แน่นอนนี้ โดยมีแนวทางสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในอนาคต (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557) ดังนี้

1. การบูรณาการเทคโนโลยี (Integration of technology) เทคโนโลยีจะมีบทบาทสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ สื่อดิจิทัล และเครื่องมือการเรียนรู้ต่าง ๆ ผู้สอนสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้อย่างทั่วถึง และเพิ่มความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหาสำหรับผู้เรียน

2. การเน้นทักษะที่ไม่ซ้ำซ้อนกับเครื่องจักร (Emphasis on human skills) ทักษะเชิงมนุษย์ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารจะเป็นทักษะที่เครื่องจักรไม่สามารถทดแทนได้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จะเน้นพัฒนาทักษะเหล่านี้ให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับงานที่ซับซ้อนและต้องการความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

3. การบูรณาการวิชาการและการปฏิบัติ (Integration of theory and practice): การเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติผ่านโครงการฝึกงาน กิจกรรมจำลอง หรือการฝึกฝนทักษะในสถานการณ์จริง จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างมั่นใจ

4. การเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible learning) ผู้เรียนจะต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นมากขึ้น เช่น การเรียนแบบโมดูล โครงการฝึกอบรมระยะสั้น และการเรียนรู้ผ่านโครงการ เพื่อให้สามารถปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และความต้องการเฉพาะบุคคล

5. การวางแผนเส้นทางการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized learning path) การใช้ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อวางแผนเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถเฉพาะตัว ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้ในรูปแบบที่ตรงกับตนเองและบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวสรุป คือ การจัดการเรียนรู้ในอนาคตต้องปรับตัวเพื่อสร้างความพร้อมและศักยภาพที่เหมาะสมสำหรับอนาคตที่ไม่แน่นอน โดยมีแนวทางสำคัญหลายประการ ได้แก่ การบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มการเข้าถึงและความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อดิจิทัล การเน้นพัฒนาทักษะที่เครื่องจักรไม่สามารถทดแทนได้ การบูรณาการวิชาการและการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการฝึกงานและกิจกรรมจำลอง การเรียนรู้แบบยืดหยุ่นที่ตอบสนองต่อความต้องการและสถานการณ์เฉพาะบุคคล และการวางแผนเส้นทางการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลโดยใช้ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อปรับให้เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคใหม่เป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตในยุคดิจิทัลและพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (บัวลักษณ์ เพชรงาม, 2567) โดยมีแนวทางดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงรุก เช่น การแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติ จะช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจที่เป็นอิสระ

การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ ทำให้รู้สึกถึงความรับผิดชอบและเป็นเจ้าของการเรียนรู้มากขึ้น การทำกิจกรรมเชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติและฝึกทักษะในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แนวทางนี้เสริมสร้างทักษะการ

คิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการตีความข้อมูลและตัดสินใจด้วยตนเองอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

2. การใช้เทคโนโลยีในการสอน (Using Technology in Teaching) สื่อดิจิทัลและเครื่องมือเทคโนโลยีสามารถนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสอนและสร้างความน่าสนใจในบทเรียน อุปกรณ์อินเทอร์เน็ตที่พอจะส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าตื่นเต้น

การใช้เทคโนโลยีในการสอนปรับปรุงการเรียนรู้ให้ทันสมัยและเหมาะสมกับยุคดิจิทัล เทคโนโลยีช่วยให้การนำเสนอข้อมูลชัดเจนและเข้าถึงง่ายขึ้น ผู้สอนสามารถใช้วิดีโอ กราฟิก และสื่อดิจิทัลอื่น ๆ เพื่อเสริมความเข้าใจในหัวข้อที่ซับซ้อน เนื้อหาที่หลากหลายและเครื่องมือโต้ตอบ เช่น เกม การศึกษาและโปรแกรมจำลอง ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและสนุกสนานในบทเรียน อุปกรณ์อินเทอร์เน็ตที่พอ เช่น สมาร์ทบอร์ด แท็บเล็ต และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เทคโนโลยียังสามารถวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ทำให้ครูปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีจึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

3. การพัฒนาทักษะการแสวงความรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Development of Information Seeking Skills and Lifelong Learning) เน้นที่ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสวงความรู้ และคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน การเรียนรู้ด้วยตนเองและการสืบค้นความรู้เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้พวกเขาปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

การพัฒนาทักษะการแสวงความรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนยุคใหม่ในยุคดิจิทัล แนวทางการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้สามารถทำได้โดยการให้ความสำคัญกับประเด็นดังต่อไปนี้ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการตรวจสอบ วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลจากมุมมองต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็นและตัดสินใจด้วยตนเองอย่างมีเหตุผล ทักษะการคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์วิธีการใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาและเผชิญกับความท้าทาย ด้วยการนำเสนอแนวคิดหรือโครงการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองและค้นหาวิธีการที่หลากหลาย การเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจัดการการเรียนรู้ของตนเอง โดยให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายและสร้างแผนการเรียนรู้ เพื่อให้มีวินัยในการเรียนรู้และรู้วิธีค้นหาคำตอบจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทักษะการสืบค้นความรู้ ฝึกฝนให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรที่เชื่อถือได้ผ่านการใช้อินเทอร์เน็ต ห้องสมุดดิจิทัล และสื่ออื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาความรู้ในหัวข้อที่สนใจ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ปลูกฝังทักษะที่เกี่ยวข้องกับความยืดหยุ่นและการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัล ผ่านการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งแนวทาง

เหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนยุคใหม่มีความพร้อมและความมั่นใจในการเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

4. การทำงานร่วมกันและการสื่อสาร (Collaboration and Communication) การจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการกลุ่มและกิจกรรมที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันจะพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแก้ปัญหาาร่วมกัน พร้อมเสริมสร้างความสัมพันธ์และการปรับตัวในสังคม

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ในด้านนี้สามารถทำได้โดย โครงการกลุ่ม (project works) การแบ่งผู้เรียนให้ทำงานร่วมกันในโครงการหรือปัญหาที่กำหนด ช่วยให้พวกเขาได้ฝึกฝน การแบ่งปันความคิดเห็น ประสานงาน และแบ่งหน้าที่กันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการทำงานร่วมกันในองค์กรหรือการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน กิจกรรมที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน (collaborative activities) การเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การให้ข้อเสนอแนะ หรือการสร้างผลงานร่วมกัน เช่น การอภิปรายกลุ่ม (group discussion) จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการรับฟังและแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนปรับปรุงทักษะการเจรจาต่อรองและการรับมือกับความเห็นที่หลากหลาย การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ สอนให้ผู้เรียนสื่อสารอย่างชัดเจนและตรงประเด็นในการพูดและเขียน เพื่อให้สามารถถ่ายทอดข้อมูลและความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ รวมถึงการฝึกใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารเพื่อให้เหมาะกับบริบทปัจจุบัน การแก้ปัญหาร่วมกัน จัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนระดมสมองและพัฒนากลยุทธ์ในการแก้ปัญหาร่วมกัน เพื่อให้พวกเขาเรียนรู้การใช้ทรัพยากรร่วมกัน รวมถึงการคิดค้นแนวทางที่ผสมผสานระหว่างความคิดเห็นที่หลากหลาย เสริมสร้างความสัมพันธ์และการปรับตัวในสังคม การทำงานร่วมกันในทีมทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีผ่านการเคารพความคิดเห็นและประสบการณ์ของผู้อื่น นอกจากนี้ยังช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ที่จะปรับตัวต่อการทำงานในสภาพแวดล้อมที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลง ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนยุคใหม่สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรหรือชุมชนในอนาคต

5. การประเมินผลที่เน้นพัฒนาการ (Developmental Assessment) วิธีประเมินผลแบบต่อเนื่องและเน้นพัฒนาการจะช่วยให้ครูชี้แนะเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

การประเมินผลที่เน้นพัฒนาการ เป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยครูวางแผนและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน การประเมินผลแบบนี้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ในหลายด้าน ดังนี้ ได้แก่ การประเมินผลแบบต่อเนื่อง (continuous assessment) การประเมินอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาที่สม่ำเสมอจะช่วยให้ครูสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนและเข้าใจถึงทักษะหรือความรู้ที่ต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม โดยประเมินผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น โครงการ รายงาน หรือแบบฝึกหัด การประเมินผลที่

เน้นพัฒนาการ แนวทางการประเมินที่ให้ความสำคัญกับความก้าวหน้าเป็นรายบุคคลจะช่วยให้ครูสามารถเสนอแนะกลยุทธ์หรือแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง การให้ข้อมูลย้อนกลับที่สร้างสรรค์ (constructive feedback) การให้ข้อเสนอแนะที่ชัดเจนและสร้างสรรค์แก่ผู้เรียนในทุกขั้นตอนของการประเมินจะช่วยให้พวกเขาเข้าใจถึงจุดที่ควรปรับปรุง พร้อมทั้งมีกำลังใจที่จะปรับปรุงตนเองต่อไป การร่วมวางแผนการเรียนรู้ (collaborative planning) การวางแผนเส้นทางการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนเองจะทำให้พวกเขามีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายและเข้าใจถึงแนวทางที่จะไปถึงเป้าหมายนั้น ครูสามารถสนับสนุนด้วยคำแนะนำเฉพาะบุคคล ปรับปรุงการเรียนรู้ การประเมินที่เน้นพัฒนาการจะช่วยครูปรับปรุงการสอนและกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ เพื่อให้พวกเขามีส่วนร่วมและมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี ซึ่งการประเมินผลที่เน้นพัฒนาการช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการพัฒนาตนเอง พร้อมทั้งทำให้ครูสามารถปรับเปลี่ยนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะบุคคลได้

6. การบูรณาการวิชาการและการปฏิบัติ (Integration of Academic and Practice) การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในสถานการณ์จริง เช่น วิธีการสอนด้วยสถานการณ์จำลอง จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่มีความหมายและความรู้ที่เป็นประโยชน์

การบูรณาการวิชาการและการปฏิบัติ เป็นการเชื่อมโยงระหว่างความรู้ที่ได้รับจากทฤษฎีกับการใช้งานจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่มีความหมาย แนวทางนี้จะส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ได้ดังนี้ ได้แก่ การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในสถานการณ์จริง การออกแบบโครงการหรืองานวิจัยที่ผู้เรียนต้องใช้ทฤษฎีที่ได้ศึกษาไปแก้ไขปัญหาในชีวิตจริงจะช่วยให้พวกเขาเข้าใจแนวคิดเชิงวิชาการและวิธีการปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างชัดเจนขึ้น สถานการณ์จำลอง (simulated scenarios) การสร้างสถานการณ์จำลองที่คล้ายคลึงกับปัญหาในโลกจริงจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ เช่น การใช้กรณีศึกษา (case studies) หรือแบบจำลองดิจิทัล (digital simulation) โครงการที่เกี่ยวข้องกับชุมชนหรือภาคธุรกิจ การจัดโครงการที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับชุมชนหรือภาคธุรกิจจะช่วยให้พวกเขามีโอกาสประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาในการแก้ปัญหาหรือสร้างประโยชน์ให้กับสังคม และเรียนรู้การทำงานร่วมกับคนอื่น การฝึกงานหรือการทำงานภาคสนาม (internships or fieldwork) การให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมฝึกงานในองค์กรหรือทำงานภาคสนามจริงจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพการประยุกต์ใช้ทฤษฎีและพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานที่จำเป็นการสะท้อนประสบการณ์ (reflective practice) การสนับสนุนให้ผู้เรียนสะท้อนประสบการณ์จากกิจกรรมที่ได้ทำ จะช่วยให้พวกเขาเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง สามารถปรับปรุงและพัฒนาทักษะต่อไป ซึ่งการบูรณาการระหว่างทางทฤษฎีและการปฏิบัติเป็นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับโลกการทำงานและความท้าทายในชีวิตจริง ช่วยสร้างทักษะและความรู้ที่นำไปใช้ได้จริง และทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ

ในการเผชิญกับอนาคตในยุคดิจิทัล แนวทางเหล่านี้สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ในการเตรียมผู้เรียนยุคใหม่ให้พร้อมสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาผ่านทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล

รูปแบบการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เนื่องจากสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี รูปแบบการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ตลอดจนส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการใช้ทักษะทางสังคม โดยรูปแบบการส่งเสริมที่นิยมมีดังนี้

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม ร่วมมือกันในการแก้ปัญหาและทำกิจกรรม ส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นกลุ่ม (Johnson & Johnson, 2009)

2. การเรียนรู้แบบโครงงาน (project-based learning) ให้ผู้เรียนได้ทำงานที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจริงในชีวิตประจำวัน ช่วยเสริมสร้างทักษะการวิจัย การวางแผน และการคิดวิเคราะห์ (Thomas, 2000)

3. การเรียนรู้ผ่านปัญหา (problem-based learning) ผู้เรียนจะได้รับโจทย์ปัญหาจริงเพื่อค้นคว้าและเสนอแนวทางแก้ไข ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Barrows & Tamblyn, 1980)

4. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (experiential learning) เน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงผ่านกิจกรรมจริงหรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเรียนรู้และปรับใช้ทักษะที่ได้จากประสบการณ์ (Kolb, 1984)

5. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิมเข้ากับการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ วิธีนี้ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาบทเรียนได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งการฟังบรรยายในห้องเรียน การทำกิจกรรมกลุ่ม และการศึกษด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ บทเรียนออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ การผสมผสานนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะและความสามารถของตนเอง แต่ยังส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดวิเคราะห์ และการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (Garrison & Kanuka, 2004)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวถึงข้างต้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม รวมถึงทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การปรับตัว และการประยุกต์ใช้ความรู้ รูปแบบการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เหล่านี้ควรนำไปใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ด้วยการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐานนั้น สอดคล้องกับทฤษฎีพหุปัญญาของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ซึ่งเสนอว่ามนุษย์มีปัญญาหลายด้าน โดยแบ่งออกเป็น 6 มิติ (Gardner, 1983; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ศูนย์พัฒนาวิชาการ, 2561) ดังนี้

1. มิติด้านภาษา (Linguistic Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่าน การเขียน และการจัดระบบความคิด อันเป็นการพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร ทั้งการเข้าใจและการใช้ภาษาที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการเรียนรู้ภาษาที่สอง เพื่อเพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารระหว่างบุคคล

ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่าน การเขียน และการจัดระบบความคิดนั้น สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาด้านนี้ได้ดังนี้ การอ่านหนังสือ วรรณกรรม บทกวี เรื่องสั้น และการวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบภาษาที่ใช้ การเขียนเรียงความ บทความ ร้อยกรอง การเขียนสร้างสรรค์ต่าง ๆ กิจกรรมการพูด เล่าเรื่อง อภิปราย แสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกมคำศัพท์ เกมคำพ้อง สำนวน สุภาษิต การฟังเพลง ฟังรายการวิทยุ ฟังบรรยาย และวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบภาษาที่ใช้ การจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้จดบันทึก สรุปใจความสำคัญ เรียบเรียงความคิด การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ศึกษาอุปประโยค โครงสร้างภาษา

2. มิติด้านการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการใช้ร่างกายของตนเองได้อย่างคล่องแคล่ว และการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย อันเป็นการใช้กิจกรรมทางกายภาพเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวและการเรียนรู้ทั้งทางด้านจิตใจและร่างกาย ทำให้ผู้เรียนมีสุขภาพที่ดีและพัฒนาการทางสมอง

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถทางด้านการเคลื่อนไหว และทักษะทางร่างกายในการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 การใช้กิจกรรมทางกายภาพเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เช่น การละเล่น การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ การทำกิจกรรมนอกสถานที่ เป็นต้น

2.2 สร้างความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวกับการเรียนรู้ทางด้านจิตใจและสมอง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น

2.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุขภาพร่างกายที่ดี ได้ออกกำลังกาย ผ่อนคลายความตึงเครียด

2.4 พัฒนาการทางสมองของผู้เรียน เนื่องจากการเคลื่อนไหวร่างกายกระตุ้นการทำงานของสมองได้ดีขึ้น

การสอดแทรกกิจกรรมการเคลื่อนไหวในการเรียนการสอนจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยตอบสนองความถนัดด้านนี้ของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สนุกสนาน และช่วยพัฒนาทั้งร่างกายและสมองควบคู่กันไป

3. มิติด้านตรรกศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล การคิดวิเคราะห์ การคำนวณ และการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ อันเป็นการพัฒนาความสามารถในการใช้เหตุผล วิเคราะห์ข้อมูล และแก้ไขปัญหา การเรียนรู้ในด้านนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจและคิดอย่างมีเหตุผลได้ดีขึ้น

มิติด้านตรรกศาสตร์ เป็นการนำข้อมูลที่มีอยู่มาสร้างเป็นหลักการและขั้นตอนอย่างมีเหตุผล เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปหรือคำตอบที่สมเหตุสมผลมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์เชิงระบบ การใช้เหตุผล และการแก้ไขปัญหาเชิงกลยุทธ์ การมีทักษะนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจและคิดอย่างมีเหตุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลดีทั้งต่อการศึกษา การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาด้านนี้ได้โดยการฝึกฝนทักษะการแก้ไขปัญหา การคำนวณ และการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังควรเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกตั้งคำถามเชิงตรรกศาสตร์ เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ที่ลึกซึ้งมากขึ้น

4. มิติด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นและจินตนาการภาพ รูปทรง สี และมิติต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง อันเป็นการเข้าใจความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้คิดเชื่อมโยงและรู้จักมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน

การทำความเข้าใจความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ผ่านการมองภาพที่ครอบคลุมและชัดเจน ผู้ที่มีความสามารถสูงในด้านนี้สามารถมองเห็นและเชื่อมโยงปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบและมีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังมีทักษะในการคิดเชิงภาพ การวาดและการสร้างแบบจำลองที่ซับซ้อน เพื่อส่งเสริมความสามารถในด้านมิติสัมพันธ์ สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาด้านนี้ได้ เช่น การวาดภาพ การสร้างแบบจำลองสามมิติ หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก นอกจากนี้ การสอนให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน จะช่วยกระตุ้นให้พวกเขาเข้าใจในความสัมพันธ์และรูปแบบของสิ่งต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

5. มิติด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึก ความคิด และแรงจูงใจของผู้อื่น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อันเป็นการฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกันในสังคม เช่น การทำงานกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอยู่ร่วมกัน

มิติด้านมนุษยสัมพันธ์เป็นความสามารถสำคัญในการสร้างและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยทักษะหลายด้าน เช่น ความเข้าใจผู้อื่น การทำงานกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็น การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอยู่ร่วมกัน ทักษะเหล่านี้ช่วยทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมความสามัคคีและการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถฝึกฝนได้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในสถานศึกษาและที่ทำงาน

6. มิติด้านธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการสังเกต จำแนก และเข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่างลึกซึ้ง อันเป็นการสร้างความรู้สึกรักชื่นชมในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น การศึกษาเกี่ยวกับระบบนิเวศ การปลูกต้นไม้ และการอนุรักษ์พลังงานและทรัพยากรธรรมชาติ

ผู้ที่มีความสามารถด้านธรรมชาติวิทยามีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ตระหนักรู้และชื่นชมธรรมชาติในหลายแง่มุม ทักษะนี้ประกอบด้วยการสังเกตและจำแนกสิ่งมีชีวิตและลักษณะทางธรรมชาติ ความเข้าใจระบบนิเวศ การศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติ และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการทำกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น การปลูกต้นไม้และดูแลสวน ซึ่งส่งเสริมความรู้สึกรักเคารพและรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

กล่าวสรุป คือ การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลักการพหุปัญญาเป็นฐานจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วนและสมดุล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษายุคใหม่ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม หลักการพหุปัญญาของ Gardner (1983) เน้นว่าผู้เรียนมีความสามารถและศักยภาพที่หลากหลายในด้านต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้ที่ใช้หลักการนี้จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาในทุกด้านอย่างสมดุล โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลที่หลากหลายและครอบคลุมทุกด้านของปัญญา การออกแบบนี้ยังเน้นการปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจเฉพาะบุคคลของผู้เรียน เพื่อให้ทุกคนได้รับการพัฒนาทางปัญญาอย่างเต็มที่และเท่าเทียมกัน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพในทุกด้านของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ทำไมต้องส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้เชิงพหุปัญญา (Multiple Intelligences-Based Learning) ที่มาจากทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner นั้นมีความสำคัญและจำเป็นด้วยเหตุผลดังนี้ (กมลวรรณ ชุมทอง, 2566)

1. ยอมรับความแตกต่างของผู้เรียน ในการศึกษาสมัยใหม่ ควรยอมรับว่าแต่ละบุคคลมีความถนัดเฉพาะตัว การเรียนรู้แบบพหุปัญญาช่วยให้ครูออกแบบแผนการสอนที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเสริมสร้างศักยภาพที่โดดเด่นในแต่ละด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การเรียนรู้ตรงกับความต้องการและเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการพัฒนาความสามารถเหล่านั้น

2. เสริมสร้างทักษะหลากหลาย ระบบการศึกษาที่เน้นเพียงทักษะวิชาการไม่อาจตอบโจทย์ความต้องการของโลกปัจจุบันได้ การจัดการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะทางสังคม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการใช้ชีวิตและการทำงานในยุคปัจจุบัน

3. กระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจ เมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจและถนัด พวกเขาจะรู้สึกสนุกและมีกำลังใจในการเรียนรู้มากขึ้น เพราะกิจกรรมการเรียนการสอนตอบสนองความสนใจส่วนบุคคลของพวกเขา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีคุณภาพ

4. พัฒนาบุคลิกภาพและความมั่นใจในตัวเอง เมื่อผู้เรียนรู้สึกกว่าความสามารถของตนเองได้รับการยอมรับและเห็นคุณค่า จะส่งเสริมให้พวกเขามีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น รวมทั้งกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการเติบโตทั้งด้านบุคลิกภาพและจิตใจที่เข้มแข็ง

5. เตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต การค้นพบและพัฒนาความถนัดเฉพาะทางของตนเอง ตั้งแต่ในวัยเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการประกอบอาชีพในอนาคต ทั้งยังสามารถเลือกเส้นทางการศึกษาและการทำงานที่สอดคล้องกับศักยภาพและความถนัดของตนเองได้อย่างมั่นใจ

การเรียนรู้เชิงพหุปัญญาไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาผู้เรียนในทุกด้าน แต่ยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ส่งเสริมการยอมรับในความแตกต่าง และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นความถนัดของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง

หลักการและแนวคิดที่สนับสนุนการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญา

หลักการและแนวคิดที่สนับสนุนการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาผ่านกระบวนการ SELVES Process สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีการศึกษา ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน คือแนวคิดที่มุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้ให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน โดยอ้างอิงจากทฤษฎีของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ที่เชื่อว่ามนุษย์มีความสามารถในหลายด้าน ทั้งปัญญาด้านภาษา ตรรกะ คณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ ร่างกาย ดนตรี มนุษย์สัมพันธ์ ตนเอง และธรรมชาติ แนวคิดนี้ช่วยให้การออกแบบการเรียนรู้เป็นไปตามจุดแข็งและความถนัดของแต่ละบุคคล ส่งเสริมการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน (รังสรรค์ โฉมยา, 2565) มีดังนี้

1. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ทฤษฎีของ Howard Gardner ในปี 1983 ระบุว่ามนุษย์มีปัญญาหลายรูปแบบ 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา (การใช้ภาษา) ตรรกศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (การใช้ตรรกะและเลขคณิต) ดนตรี (ความสามารถทางดนตรี) ร่างกายและการเคลื่อนไหว (การเคลื่อนไหวร่างกาย) มิติสัมพันธ์ (การจินตนาการและการจัดการกับพื้นที่) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (การเข้าใจและสื่อสารกับผู้อื่น) ความเข้าใจตนเอง (การรู้และเข้าใจตนเอง) และธรรมชาติวิทยา (การรู้และเข้าใจธรรมชาติ) คนเรามีปัญญาทุกด้าน แต่จะมีด้านที่โดดเด่นแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง

2. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) แนวคิดนี้โดย David Kolb มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยมีวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ตรง (concrete experience) ผู้เรียนมีประสบการณ์หรือเหตุการณ์ใหม่ การสังเกตและสะท้อน (reflective observation) ผู้เรียนสะท้อนและคิดวิเคราะห์ประสบการณ์ที่เกิดขึ้น การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (abstract conceptualization) ผู้เรียนใช้ข้อสังเกตเพื่อสร้างทฤษฎีหรือความคิดเชิงนามธรรม การทดสอบแนวคิด (active experimentation) ผู้เรียนใช้แนวคิดใหม่ ๆ ในสถานการณ์หรือบริบทจริง เพื่อทดสอบทฤษฎีที่ได้คิดขึ้น วงจรนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น เพราะพวกเขาได้เชื่อมโยงแนวคิดเข้ากับประสบการณ์ตรงของตนเอง

3. ทฤษฎีการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment Theory) การประเมินตามสภาพจริงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถหรือความรู้ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง มากกว่าการใช้การสอบแบบดั้งเดิม วิธีนี้สามารถรวมถึงการทำงานโปรเจกต์ การเขียนรายงาน การนำเสนอ หรือการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งช่วยให้ครูประเมินทักษะต่าง ๆ อย่างรอบด้านและสมบูรณ์มากขึ้น

4. การจัดการศึกษาแบบที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction) แนวคิดนี้ส่งเสริมให้ครูปรับวิธีการสอนตามความต้องการของนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน เช่น ระดับความรู้ สไตล์การเรียนรู้ หรือความสนใจ ด้วยการปรับเนื้อหา วิธีการสอน หรือกิจกรรมให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละคน เพื่อให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวสรุป คือ การประยุกต์ใช้หลักการเหล่านี้ในกระบวนการเรียนการสอนจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่มากขึ้น

กระบวนการ SELVES Process

กระบวนการ SELVES Process ซึ่งออกแบบโดยผู้นิพนธ์บทความวิชาการ ประกอบด้วย 6 มิติ ได้แก่ การวิเคราะห์จุดแข็งของผู้เรียน การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การพัฒนาบทเรียนที่หลากหลาย การยอมรับความแตกต่างของผู้เรียน การประเมินผลหลายรูปแบบ และการสำรวจศักยภาพ

ของตนเอง หลักการเหล่านี้ถูกสนับสนุนโดยทฤษฎี พหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ที่มองว่ามนุษย์มีความสามารถในหลายด้านอย่างน้อย 8 ด้าน และทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของเดวิด โคลบ์ ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การสะท้อนผล การวิเคราะห์ และการทดลอง ทฤษฎีการประเมินตามสภาพจริงมุ่งเน้นวัดทักษะที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การสังเกตและการแก้ปัญหา ในขณะที่แนวคิดการจัดการศึกษาที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลได้นำมาใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับจุดแข็งและความถนัดของผู้เรียน (สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์, 2564) นอกจากนี้ การสำรวจตนเองช่วยให้ผู้เรียนตั้งคำถามและค้นหาคำตอบตามความสนใจ เพื่อพัฒนาความสามารถเฉพาะตัว โดยกระบวนการ SELVES Process ผสานองค์ประกอบหลักทั้งหกเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้สอนสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 1 การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ด้วยการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติ ผ่านกระบวนการ SELVES Process

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ด้วยการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติ ผ่านกระบวนการ SELVES Process โดยการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติผ่านกระบวนการ SELVES Process มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนในหลายด้านอย่างสมดุล มีการเชื่อมโยงกระบวนการและการดำเนินการอย่างเป็นระบบ และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการของผู้เรียน ในขณะที่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มักมีเป้าหมายเฉพาะเจาะจง ดำเนินการแบบแยกส่วน และไม่มีที่ยึดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์มีรายละเอียด ดังนี้

1. **S – Strength:** วิเคราะห์จุดเด่นและความถนัดเฉพาะของผู้เรียน เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุนความโดดเด่นทางปัญญาในด้านนั้น ๆ

2. **E – Environments:** จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีมุมประสบการณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจและมีส่วนร่วม

3. **L – Lessons:** พัฒนาและออกแบบบทเรียนหรือกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้หลายรูปแบบตามความถนัดทางปัญญา ทั้งการฝึกปฏิบัติและการทำงานร่วมกัน

4. **V – Varieties:** เข้าใจและยอมรับความหลากหลายของผู้เรียน จัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล

5. **E – Evaluations:** ใช้วิธีประเมินผลที่หลากหลายตามสภาพจริง ทั้งการสังเกต การทดสอบ และการประเมินงานชิ้นต่าง ๆ เพื่อให้ครอบคลุมมิติของการเรียนรู้

6. **S – Self-Exploration:** ส่งเสริมการสำรวจตนเองและกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสิ่งที่ตนถนัดอย่างลึกซึ้ง พัฒนาศักยภาพตามแนวความถนัด

โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดพหุปัญญา ซึ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนยุคใหม่ โดยการผสมผสานการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม การจัดบทเรียนที่มีความหลากหลาย การประเมินผลที่ครอบคลุม และการกระตุ้นให้ผู้เรียนสำรวจความถนัดของตนเอง ซึ่งการดำเนินการในหกมิติดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

1. **มิติด้านภาษา** ในการพัฒนาทักษะด้านภาษา การเรียนรู้สามารถมุ่งเน้นไปที่การสำรวจความสนใจในด้านการเขียน การพูด หรือการอ่านของผู้เรียน โดยมีการเชื่อมโยงกับหลักการ SELVES Process ดังนี้ Strengths วิเคราะห์ความถนัดทางภาษา เช่น การเขียนบทความหรือการเล่าเรื่อง Environments สร้างสภาพแวดล้อมที่มีมุมอ่านหนังสือและแหล่งข้อมูล Lessons จัดบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทั้ง การพูดและการเขียน Evaluations ประเมินจากผลงานภาษา เช่น บทความ การพูดในที่สาธารณะ Self-Exploration กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสิ่งที่สนใจในเชิงลึก

2. **มิติด้านการเคลื่อนไหว** สำหรับการพัฒนาความสามารถทางกายภาพ เช่น กีฬาและการเต้น ผู้เรียนควรได้รับการสนับสนุนผ่านการจัดเตรียมพื้นที่และกิจกรรมที่เหมาะสม โดยมีการเชื่อมโยงกับหลักการ SELVES Process ดังนี้ Strengths วิเคราะห์ความสามารถในการเคลื่อนไหวผ่านการแสดงหรือกีฬา Environments จัดสภาพแวดล้อมที่มีอุปกรณ์การกีฬา Lessons จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปฏิบัติการเคลื่อนไหว Evaluations ประเมินจากการทำผลงานหรือการสังเกตพฤติกรรม Self-Exploration เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบกีฬาหรือการเต้นที่ชอบ

3. **มิติด้านตรรกศาสตร์** ผู้เรียนที่ถนัดด้านการวิเคราะห์และแก้ปัญหาสามารถพัฒนาได้ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทาย โดยมีการเชื่อมโยงกับหลักการ SELVES Process ดังนี้ Strengths วิเคราะห์ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหา Environments จัดอุปกรณ์การทดลองวิทยาศาสตร์และ

คณิตศาสตร์ Lessons ออกแบบบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล Evaluations ประเมินจากการแก้โจทย์ปัญหา Self-Exploration กระตุ้นให้ผู้เรียนสำรวจความสนใจในสาขาวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์

4. มิติด้านมิติสัมพันธ์ สำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถด้านการคิดมิติสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมควรครอบคลุมการออกแบบและศิลปะ โดยมีการเชื่อมโยงกับหลักการ SELVES Process ดังนี้ Strengths วิเคราะห์ความสามารถในการออกแบบและสร้างงานศิลป์ Environments จัดสภาพแวดล้อมที่สร้างแรงบันดาลใจ เช่น พิพิธภัณฑ์ Lessons ให้ผู้เรียนได้ฝึกสร้างแบบจำลองหรือภาพวาด Evaluations ประเมินจากผลงานศิลปะ Self-Exploration ส่งเสริมให้ผู้เรียนสำรวจศักยภาพในงานออกแบบ

5. มิติด้านมนุษยสัมพันธ์ ทักษะทางสังคมที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีการเชื่อมโยงกับหลักการ SELVES Process ดังนี้ Strengths วิเคราะห์ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม Environments จัดพื้นที่สำหรับการพบปะและทำงานร่วมกัน Lessons สร้างบทเรียนที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน Evaluations ประเมินจากการทำงานเป็นทีม Self-Exploration เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสำรวจบทบาทที่เหมาะสมในทีม

6. มิติด้านธรรมชาติ ความสนใจในธรรมชาติจะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยมีการเชื่อมโยงกับหลักการ SELVES Process ดังนี้ Strengths วิเคราะห์ความสามารถในการสำรวจธรรมชาติ Environments จัดพื้นที่กลางแจ้ง เช่น สวนหรือฟาร์ม Lessons สร้างบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม Evaluations ประเมินจากการสำรวจข้อมูลภาคสนาม Self-Exploration ให้โอกาสผู้เรียนสำรวจความสนใจในสัตว์ พืช หรือสภาพแวดล้อม

จะเห็นได้ว่า แนวคิด SELVES Process ที่ออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติ มีจุดเด่น ในด้านการวิเคราะห์และสนับสนุนความถนัดเฉพาะของผู้เรียน จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ พัฒนาบทเรียนที่หลากหลาย ยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับความแตกต่างของผู้เรียน ประเมินผลตามสภาพจริง และส่งเสริมการสำรวจตนเองอย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ การเชื่อมโยงกระบวนการเหล่านี้ทำให้การเรียนรู้มีความสมดุล ครอบคลุมทุกด้าน และยืดหยุ่นตามสถานการณ์ ซึ่งน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้จริงในสภาพแวดล้อมการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป

ในยุคสมัยที่การศึกษาและการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ตอบสนองต่อความต้องการของโลกยุคใหม่จึงเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งผู้เขียนเสนอแนวคิดในบทความนี้เกี่ยวกับการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ผ่านการออกแบบการเรียนรู้เชิงพหุปัญญาเป็นฐาน 6 มิติ สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลายและครอบคลุม ทั้งมิติด้านภาษา

การเคลื่อนไหว ตรรกศาสตร์ มิติสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์ และธรรมชาติ โดยผ่านกระบวนการ SELVES Process ที่เน้นการสำรวจความแข็งแกร่ง (Strengths) ของผู้เรียน สร้างสภาพแวดล้อม (Environments) ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ นำเสนอแผนบทเรียน (Lessons) ที่มีความหลากหลาย (Varieties) และมีการประเมินผล (Evaluations) เพื่อให้เกิดการสำรวจตนเอง (Self-Exploration) ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและศักยภาพในด้านต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ตอบสนองความต้องการและความท้าทายของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ ชุมทอง. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(7), 613-626
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). *แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. โรงพิมพ์ ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2557). *คู่มือการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2560). *ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences)*. ศูนย์วิชาการ แฮปปี้โฮม. <https://www.happyhomeclinic.com/Download/article/a01multiple%20intelligence.pdf>
- บัวลักษณ์ เพชรงาม. (2567). รายงานการวิจัยเรื่องการใช้เทคนิคพหุปัญญาและกิจกรรมบทบาทสมมติ ช่วยเสริมสร้างให้ประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็วในด้านการพูดและการศึกษาในโรงเรียน. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- รังสรรค์ โฉมยา. (2565). การประเมินพหุปัญญา. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 16(3), 1-10.
- ศรินรัตน์ เพ็ญสุพรรณ. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ทฤษฎีพหุปัญญาประกอบกลุ่มร่วมมือวิชาคณิตศาสตร์เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมศักดิ์ คงเที่ยง. (2560). การศึกษาเพื่อประเทศไทย. *วารสารรวมคำแห่งฉบับศึกษาศาสตร์*, 1(1), 41-49.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ. (2561). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*.
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ศูนย์พัฒนาวิชาการ. (2561). *แนวทางการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา*. ศูนย์พัฒนาวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับกิจกรรมพหุปัญญา.
Journal of Roi Kaensarn Academi, 6(11), 370-384.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2560). *ปฏิรูปการศึกษา สร้างคน สร้างชาติ*. มติชน.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to
medical education*. Springer Publishing Company.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: brain, mind,
experience, and school*. National Academy Press.
- Darling-Hammond, L., & Bransford, J. (2005). *Preparing Teachers for a Changing World:
What Teachers Should Learn and Be Able to Do*. Jossey-Bass.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
_____. (1993). Multiple intelligence. *The Theory in Practice*, 76(8), 92 - 102.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative
potential in higher education. *The internet and higher education*, 7(2), 95-105.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social
interdependence theory and cooperative learning. *Educational researcher*,
38(5), 365-379.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and
development*. Prentice Hall.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk
Foundation.