

ทักษะการสอน ๑

น.ต.ผศ. ดนัย ปญญะ
อาจารย์ฝ่ายศึกษา โรงเรียนนายเรือ

กล่าวนำ

การเรียนรู้ให้ได้ผลดีนั้นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งคือตัวนักเรียนเองต้องใส่ใจในเรื่องที่เรียน ใฝ่หาความรู้เพิ่มเติมเพื่อให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ อีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้กันคือตัวอาจารย์ อาจารย์ที่มีทักษะการสอนที่ดีย่อมเป็นที่น่าสนใจ ตื่นตาตื่นใจแก่นักเรียนและทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนในบทเรียนนั้น ๆ บทความนี้เป็นเอกสารที่ผู้เขียนหวังว่าครู อาจารย์ที่อ่านจะได้นำไปพัฒนาทักษะการสอนของตนเองให้ดียิ่งขึ้นโดยยึดหลักทฤษฎีของทักษะการสอนที่ถูกต้องที่ผู้เขียนได้นำมาเรียบเรียง โดยในบทความนี้จะกล่าวถึงทฤษฎีของทักษะในการสื่อสารระหว่างอาจารย์กับนักเรียน ทฤษฎีของอุปกรณ์ช่วยสอนแบบต่าง ๆ และสุดท้ายคือทฤษฎีของวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

๑. ทักษะการสื่อสาร

การสื่อสาร คือการบอกหรือการแลกเปลี่ยนความคิด ความเห็นหรือข่าวสาร โดยการพูด เขียนหรือสัญญาณใด ๆ

๑.๑ แบบของการสื่อสาร

การสื่อสารมี ๒ แบบคือการสื่อสารทางเดียวกับการสื่อสารสองทาง

ลักษณะของการสื่อสารทางเดียว (One Way Communication)

๑. ป้อนกันตัวผู้ส่ง กล่าวคือผู้รับไม่สามารถตอบโต้ได้
๒. ทำได้อย่างรวดเร็ว เพราะไม่มีใครมาขัดขวาง
๓. อยู่ในระเบียบวินัย
๔. ง่าย
๕. มีความถูกต้องน้อย

ลักษณะของการสื่อสารสองทาง (Two Way Communication)

๑. มีความเสี่ยงต่อตัวผู้ส่ง กล่าวคือผู้รับสามารถตอบโต้ได้
๒. ทำได้ช้า เพราะมีผู้ออกความเห็น
๓. ไม่อยู่ในระเบียบวินัยเท่าไร เนื่องจากมีการแย่งกันสอบถาม แย่งกันตอบ
๔. เปิดกว้างสู่การวิจารณ์
๕. มีความถูกต้องมาก

ทำไมการสื่อสารสองทางถึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ (Learning)

๑. ให้การตอบสนองกลับของผู้เรียนในเรื่องความรู้และความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ
๒. ทำให้การฝึกฝนมีความอ่อนตัวมากยิ่งขึ้น
๓. ทำให้การเข้าใจที่แตกต่างเกิดขึ้นน้อยที่สุด
๔. เพิ่มปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การเข้าร่วม (Involvement) การมีส่วนร่วม (Participation) ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน
๕. เป็นการเพิ่มบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ไม่เครียด

๑.๒ อุปสรรคในการสื่อสาร

อุปสรรคในการสื่อสารมีดังต่อไปนี้

๑. ด้านกายภาพ (Physical) เช่น สถานที่บังอาจารย์ในการเห็นหน้านักเรียนในห้องเรียน
๒. สิ่งแวดล้อม (Environmental) เช่น แสงไฟ อุณหภูมิ หรือเสียง
๓. ภาษาและวัฒนธรรม (Language and Culture) ถ้าอาจารย์และนักเรียนมีภาษาแรกที่ใช้ในการสื่อสารแตกต่างกัน ความเข้าใจผิดอาจเกิดขึ้นได้ หรือความเข้าใจผิดอาจเกิดขึ้นถ้า นักเรียนและครูมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน
๔. สื่อการสอน (Training Aids)
๕. ผู้สอน (Instructor)
๖. ทักษะคติของนักเรียน (Trainee Attitude)
๗. ยศ (Rank)
๘. ความเท่าเทียมและความต่าง (Equity and Diversity)

๑.๓ องค์ประกอบของการสื่อสารที่ดี

องค์ประกอบ ๕ อย่างของการสื่อสารที่ดีมีดังนี้

๑. ให้การเคารพผู้เรียนว่าเป็นมนุษย์ (Treat trainees's as people)
๒. ถามคำถามผู้เรียน (Ask trainees's questions)
๓. ฟังคำตอบของผู้เรียน (Listen to trainees' answers)
๔. มีสมาธิกับบทเรียนและผู้เรียน (Keep tuned in the lesson and trainees)
๕. พูดภาษาเดียวกับผู้เรียน (Speak the same language)

๑.๔ คุณลักษณะที่ดีของอาจารย์

คุณลักษณะที่ดีของอาจารย์ที่ทำให้นักเรียนสนใจบทเรียนมีอยู่ด้วยกัน ๕ อย่าง คือ

๑. เสียง (Voice)
เสียงที่ดียังสามารถแยกย่อยได้เป็น

๑.๑ จังหวะ (Rhythm) ต้องมีการใช้จังหวะที่ต่างกันบ้าง บ้างครั้งควรใช้การหยุดเงียบ (Silent Pause)

๑.๒ ความเร็ว (Speed) ควรบังคับความเร็วของการพูดให้ดี ไม่ช้าหรือเร็วจนเกินไป

๑.๓ ความดัง (Volume) เปลี่ยนความดังให้เหมาะสมกับขนาดห้องเรียน

๑.๔ ระดับเสียง (Pitch) ควรเปลี่ยนระดับเสียงในการสอน ไม่ควรมีเพียงระดับเดียว (Monotone)

๒. ทักษะคติ (Attitude)

ทักษะคติที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- มีความเป็นมืออาชีพ เป็นตัวของตัวเองและเป็นธรรมชาติ
- มีความมั่นใจในตัวเองและชั้นเรียน
- ต้องชอบที่จะสอนและมีความกระตือรือร้น
- ทำการฝึกฝนนักเรียนแต่ละคนเป็นพิเศษ (Individualize the training for each individual in the class.)
- ไม่พูดดูถูกต่อนักเรียน ทำให้การสอนอยู่ในระดับเดียวกัน

๓. การส่งสายตา (Eye Contact)

การส่งสายตาที่ดีมีลักษณะดังนี้

- ให้นักเรียนรู้สึกว่าคุณสอนเป็นการส่วนตัว
- แสดงความมั่นใจ
- ให้ผลตอบแทนต่อการเข้าใจของผู้เรียน
- ควบคุมห้องเรียนได้
- ดูที่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล (Look at each trainee individually)
- ไม่เพ่งมองเฉพาะผู้เรียนคนใดคนหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเป็นพิเศษ

๔. ท่าทาง (Gestures)

ท่าทางที่ดีมีลักษณะดังนี้

- ระมัดระวังภาษากายของผู้สอน
- ดูภาษากายของผู้เรียน (Watch the body language of your trainees.)
- ระมัดระวังเวลาพูดหรือสอน
- การสื่อสารที่ไม่มีการพูดมีถึง ๘๐% ของการสื่อสาร
- ระมัดระวังวัฒนธรรมและท่าทางที่แตกต่างกัน

๕. คำถาม

๕.๑ ทำไมผู้สอนถามคำถาม

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในหัวข้อที่เรียน
- ตรวจสอบประสิทธิภาพของผู้สอน
- พัฒนาการสอน
- กระตุ้นการเรียนรู้ในชั้นเรียน
- ใ้ควบคุมชั้นเรียน

๕.๒ ทำไมผู้เรียนถามคำถาม

- ทำให้ข่าวสารและความเข้าใจในหัวข้อมีมากยิ่งขึ้น
- ทำให้ความแตกต่างในการเข้าใจหมดไป
- มีความสนใจอยากรู้ในหัวข้อนั้นจริงๆ
- ทำให้เสียเวลาในการสอน
- ทดสอบผู้สอน

๕.๓ ทางเลือกของผู้สอนเมื่อไม่สามารถตอบคำถามผู้เรียนได้

ทางเลือกของผู้สอนเมื่อไม่สามารถตอบคำถามผู้เรียนได้มีดังต่อไปนี้

- ไปค้นหาคำตอบและนำมาให้ผู้เรียนภายหลัง (Find out and get back to them.)
- ทำคำถามให้เป็นกิจกรรมของห้องเรียนหรือทำให้เป็นงานมอบในชั่วโมงเรียน
- ทำให้เป็นการบ้าน
- บอกผู้เรียนถึงแหล่งข้อมูลที่สามารถไปหาคำตอบได้ (Point the trainee towards the reference materials.)

๕.๔ แบบของคำถาม

คำถามมี ๓ แบบด้วยกันคือ

๑. เปิด (Open) คือคำถามที่มีคำว่า ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) ใคร (Who) อะไร (What) ทำไม (Why) และ อย่างไร (How) คำถามเหล่านี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด ตัดสินใจและประยุกต์ใช้ความรู้ที่มี เช่น จงอธิบายเครื่องบิน บินได้อย่างไร
๒. ปิด (Closed) คำตอบต่อคำถามแบบนี้มีอยู่ ๒ คำตอบ คือ ใช่หรือไม่ใช่และมักจะแฝงอยู่ในคำถามแล้วว่าจะตอบแบบใด คำถามจะถูกคิดขึ้นมาให้เพื่อคำตอบที่ต้องการ เช่น ช่วยสอนการบ้านให้ได้ไหม คำตอบก็ต้องเป็นได้
๓. นำ (Leading) คำตอบต่อคำถามแบบนี้จะมีเพียงคำตอบเดียว ซึ่งคำถามมักจะกระตุ้นความจำมากกว่าความคิด เช่น ใครคือนายกรัฐมนตรีคนที่ ๒๓ ของไทย

๕.๕ เทคนิคในการถามคำถาม

เทคนิคในการถามคำถามมี ๕ แบบด้วยกัน คือ

๑. คำถามลอย (Overhead)

คำถามลอยมีลักษณะของคำถามดังนี้

- เป็นคำถามทั่วไป ถามให้ทั้งชั้นเรียนได้ยินกันหมด
- เป็นคำถามที่วัดระดับความรู้ของชั้นเรียนทั้งชั้น
- เพื่อให้ได้มาซึ่งนักเรียนที่มีความรอบรู้ในเรื่องนั้นๆ
- เริ่มถามในตอนต้นของบทเรียนเพื่อเรียกความสนใจจากชั้นเรียน
- นักเรียนคนใดก็ได้สามารถตอบคำถามชนิดนี้ได้

๒. คำถามเบี่ยง (Diverted or Redirected)

คำถามเบี่ยงมีลักษณะของคำถามดังนี้

- เป็นคำถามที่ใช้ถามนักเรียนอีกคนหนึ่งเมื่อนักเรียนคนแรกไม่สามารถตอบคำถามได้

๓. คำถามกลับ (Reverse)

คำถามกลับมีลักษณะของคำถามดังนี้

- ถามคำถามกลับไปยังนักเรียนผู้ถามคำถามนั้นด้วยคำถามเดียวกัน
- ทำให้นักเรียนที่ชี้แจงได้คิด
- ช่วยครูในการกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด
- ควบคุมนักเรียนที่ต้องการทดสอบครู

๔. คำถามตรง (Direct)

คำถามตรงมีลักษณะของคำถามดังนี้

- เป็นคำถามที่ถามต่อนักเรียนคนนั้นๆโดยตรง
- ไม่ทำให้นักเรียนผู้อื่นต้องคิดคำตอบด้วย
- ใช้ควบคุมชั้นเรียนในบางเวลา

๕. คำถามไม่ตรง (Indirect)

คำถามอ้อมมีลักษณะของคำถามดังนี้

- ถามคำถามเปิดให้นักเรียนทุกคนได้คิด หลังจากนั้นจึงถามนักเรียนคนใดคนหนึ่งโดยขั้นตอนของคำถามไม่ตรง มีดังนี้

๑. ถาม (Ask) ถามคำถามเปิดให้นักเรียนทุกคนได้ยิน

๒. หยุด (Pause) เมื่อถามเสร็จ ให้เวลาสักครู่นึงเพื่อนักเรียนจะได้มีเวลาคิดถึงคำตอบของแต่ละคน ขณะที่หยุดพูดให้สังเกตที่นักเรียนว่าได้คิดถึงคำตอบหรือไม่
๓. แต่งตั้ง (Nominate) เลือกนักเรียนคนใดคนหนึ่งเพื่อตอบคำถาม
๔. ฟัง (Listen) ฟังคำตอบจากนักเรียนคนนั้น
๕. ประเมินค่า (Evaluate) พิจารณาจากคำตอบและประเมินว่าถูกหรือผิด ถ้าถูกก็บอกนักเรียนว่าถูก ถ้าผิดมี ๒ ทางเลือก คือ
 - บอกนักเรียนว่าผิดโดยวิธีนุ่มนวลเช่น ก็ถูกแต่ไม่ทั้งหมดเลยทีเดียว มีส่วนถูกแต่ไม่ใช่คำตอบที่ต้องการ เกือบถูก
 - ประเมินว่าคำถามนั้นดีหรือไม่
๖. เรียงใหม่ (Rephrase) เรียบเรียงคำถามใหม่
๗. เบี่ยง (Redirect) เมื่อได้คำถามใหม่ อาจจะถามไปที่นักเรียนคนเดิมที่ถามก่อนหน้านี้หรือเบี่ยงไปถามนักเรียนคนอื่นแทนก็ได้
๘. ให้ผลตอบสนอง (Feedback) ให้ข้อคิดเห็นและความกระจำแก่คำตอบของนักเรียน

๒. อุปกรณ์ช่วยสอน

อุปกรณ์ช่วยสอน (Training aids) คืออุปกรณ์หรือวัตถุใดๆก็ตามที่ช่วยในการถ่ายทอดและความเข้าใจของข่าวสารจากผู้สอนไปยังผู้เรียน

๒.๑ ความจำเป็นในการใช้อุปกรณ์ช่วยสอน

สาเหตุที่ครูต้องใช้อุปกรณ์ช่วยสอน คือ

๑. ช่วยในการเข้าใจของข่าวสาร
๒. ช่วยให้การเข้าใจผิดไม่เกิดขึ้น
๓. ทำให้ข่าวสารถ่ายทอดจากความจำชั่วคราว (Short term memory) ไปยังความจำถาวร (Long term memory)
๔. กระตุ้นทำให้นักเรียนสนใจ

๒.๒ อุปกรณ์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ

คุณลักษณะของอุปกรณ์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ คือ

๑. มีผลกระทบสูง
๒. น่าสนใจ
๓. มีความเกี่ยวข้อง

๔. คุณภาพดี

๕. มีสีสัน

๖. ง่ายในการเข้าถึงและใช้

๒.๓ การใช้อุปกรณ์ช่วยสอนที่หลากหลาย

เหตุผลของการใช้อุปกรณ์ช่วยสอนที่หลากหลายมีดังนี้

๑. ช่วยทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน

๒. เปลี่ยนวิธีการสอนหรือเปลี่ยนจังหวะ (Tempo)

๓. เปลี่ยนเนื้อหาเพื่อความกระจำของข่าวสาร

๔. ทำให้เกิดการเรียนที่หลากหลายแบบ

๕. เป็นเครื่องมือของผลการตอบสนอง (Feedback) ต่อผู้สอน

๒.๔ ชนิดของอุปกรณ์ช่วยสอน

อุปกรณ์ช่วยสอนมี ๑๑ ชนิดด้วยกันคือ

๑. OverHeadProjector (OHP) หรือที่ฉายแผ่นใส

ข้อดีของที่ฉายแผ่นใส

- ง่ายในการใช้
- เป็นที่น่าสนใจ
- เป็นที่น่าสนใจต่อสายตานักเรียน
- ถูก
- มีแสงเพียงพอ
- ใช้กับห้องเรียนขนาดใหญ่

ข้อเสียของที่ฉายแผ่นใส

- ต้องการใช้พลังงาน
- ต้องเตรียมตัวและจัดการ
- การจัดตั้งไม่ดี
- มีข้อความมากเกินไป
- คุณภาพต่ำ
- เสียเวลาในการทำให้ข้อมูลทันสมัยอยู่เสมอ

๒. Magnetic Aids (แผ่นแม่เหล็ก)

ข้อดีของแผ่นแม่เหล็ก

- ง่ายในการใช้
- ถูก

- ติดแล้วเสร็จเลย ไม่ต้องเตรียมใหม่อีก
- ดูเรียบง่ายและเร็ว
- สร้างข่าวสารขึ้นมาได้
- ทำมาก่อนได้

ข้อเสียของแผ่นแม่เหล็ก

- ขนาดของตัวอักษร ที่ไม่สามารถเปลี่ยนได้
- การเลือกสี ทำได้ยาก
- พื้นผิวของแม่เหล็กและทิศทางของแม่เหล็ก
- ใช้เวลาในการทำให้ทันสมัย
- ขนาดของห้องเรียน

๓. Lite-Pro (เครื่องฉายคอมพิวเตอร์)

ข้อดีของเครื่องฉายคอมพิวเตอร์

- ดูเหมือนมืออาชีพ
- ภาพเคลื่อนไหวและเสียงสามารถใส่เข้าไปได้
- เป็นที่ดึงดูดตาตึงใจของนักเรียน
- ง่ายในการปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ
- เคลื่อนย้ายได้สะดวก
- เป็นจุดสนใจของชั้นเรียน
- ใช้ได้ดีในห้องขนาดใหญ่

ข้อเสียของเครื่องฉายคอมพิวเตอร์

- ต้องการใช้พลังงาน
- ขนาดของตัวอักษรและการเลือกสี
- มีแสงสะท้อนมาก ทำให้ไม่เป็นที่สนใจของนักเรียนได้
- ปัญหาเรื่องขนาดชั้นเรียน ฮาร์ดแวร์ และซอร์ฟแวร์
- ปัญหาด้านการเชื่อมต่อและการเข้ากันได้ของคอมพิวเตอร์กับอุปกรณ์อื่นๆ
- ขนาดของโปรแกรมและขนาดของความเร็ว
- ไม่สามารถเตรียมขณะเสนอผลงานได้ ต้องเตรียมมาก่อน

๔. Whiteboard (กระดาน)

ข้อดีของกระดานดำ

- ง่ายในการใช้
- สามารถผลิตผลงานได้ โดยไม่ต้องเตรียมมาก่อน

- ชั้นเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้
- มีพื้นที่ใช้สอยใหญ่
- ง่ายในการเปลี่ยนข่าวสาร
- ถูก

ข้อเสียของกระดานดำ

- เสียเวลา
- ลายมือที่เขียนอาจมีปัญหา
- ผู้สอนหันหลังให้นักเรียน
- ขนาดของชั้นเรียน
- อาจไม่มีที่เขียนข่าวสารที่มาก
- ขนาดของตัวอักษรและลักษณะของสี
- พุดกับกระดาน
- ขาดการควบคุมชั้นเรียน

๕. Flipcharts/Butchers Paper (กระดาษเขียนแบบพลิก)

ข้อดีของกระดาษเขียนแบบพลิก

- ถูก
- ง่ายในการใช้
- สามารถผลิตผลงานได้ โดยไม่ต้องเตรียมมาก่อน
- ชั้นเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้
- เคลื่อนย้ายได้
- ข้อเสียของกระดาษเขียนแบบพลิก
- คุณภาพเสื่อมเมื่อเวลาผ่านไป
- ขนาดของชั้นเรียน
- ลายมือที่เขียนอาจมีปัญหา
- ผู้สอนหันหลังให้นักเรียน
- ขาดการควบคุมชั้นเรียน
- ลำดับก่อนหลังของข่าวสาร
- ยากในการเปลี่ยนข่าวสาร

๖. Models (หุ่นจำลอง)

ข้อดีของหุ่นจำลอง

- ประสบการณ์กับของจริง

- ขนาดเล็กหรือใหญ่ได้
- แยกส่วนได้
- ง่ายในการใช้
- น่าสนใจ

ข้อเสียของหุ่นจำลอง

- ขาดการควบคุมชั้นเรียน
- คุณภาพต่ำ
- ใช้เวลา
- อาจแตกหักได้
- นักเรียนอาจเสียสมาธิได้
- จำนวนของหุ่นจำลอง
- ขนาดของชั้นเรียน
- ขนาดของหุ่นจำลอง

๗. Computer Aided Instruction (สื่อช่วยสอนคอมพิวเตอร์)

ข้อดีของสื่อช่วยสอนคอมพิวเตอร์

- เลือกเรียนตามความเร็วได้ตามใจชอบ
- ฝึกฝนเมื่อไรก็ได้
- ผู้ฝึกสอนที่อดทน
- เรียนระยะไกลได้
- มีผู้เรียนได้มากในเวลาเดียวกัน
- สามารถกลับไปบทเรียนเก่าๆได้
- มีข่าวสารจำนวนมาก

ข้อเสียของสื่อช่วยสอนคอมพิวเตอร์

- ไม่มีการตอบสนองกลับ
- ลักษณะการเรียนไม่ยืดหยุ่น
- ต้องการความรู้ขั้นพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์
- อาจจะยุ่งยากในการใช้งาน
- อาจจะแพงในการทำให้ข่าวสารทันสมัยอยู่เสมอ
- ต้องการพลังงาน
- อาจมีปัญหาด้านคอมพิวเตอร์

๘. Handouts (เอกสารแจกจ่าย)

ข้อดีของเอกสารแจกจ่าย

- ถูก
- ง่ายในการใช้
- ไม่ต้องจด
- ง่ายในการใช้
- มีสีสัน

ข้อเสียของเอกสารแจกจ่าย

- อาจจะมีคุณภาพต่ำ
- ตัวอักษรมากเกินไป
- อาจจะน่าเบื่อ
- ทำให้นักเรียนขาดความสนใจได้
- ขาดการควบคุม
- ใช้เวลาในการทำให้ข้อมูลทันสมัย

๙. Simulators (เครื่องฝึกจำลอง)

ข้อดีของเครื่องฝึกจำลอง

- ประสบการณ์ชีวิตจริงสามารถนำมาใช้ได้
- มีการเรียนแบบ Active Learning
- ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้
- มีผลตอบสนองทันทีทันใด
- เป็นการเรียนที่มีบรรยากาศที่ปลอดภัย
- ทำให้ประหยัดเวลาในการฝึกหัด

ข้อเสียของเครื่องฝึกจำลอง

- ใช้ค่าใช้จ่ายสูงในการทำให้ทันสมัย
- อาจมีปัญหาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- ขนาดของห้องเรียน
- ความยาวของบทเรียน
- การควบคุมชั้นเรียน

๑๐ Role-play (การเล่นบทบาท)

ข้อดีของการเล่นบทบาท

- มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียน

- เรียนจากผู้อื่น
- เรียนจากประสบการณ์จริง
- มีผลตอบสนองทันทีทันใด

ข้อเสียของการเล่นบทบาท

- การควบคุมชั้นเรียน
- การเข้าใจบทบาทที่ตนเองต้องแสดง
- การแสดงไม่สมบทบาทของผู้เรียน
- บทต้องเขียนอย่างดี

๑๑. Video and TV

ข้อดีของ Video and TV

- สามารถเรียนในช่วงเวลาที่กำหนดเองได้
- เรียนระยะไกลได้
- ง่ายในการใช้

ข้อเสียของ Video and TV

- คุณภาพต่ำ
- การควบคุมชั้นเรียน
- ขนาดของห้องเรียน
- ความยาวของ Video
- ขนาดของจอ TV
- ไม่มีการตอบสนองกลับ
- ไม่มีการยืดหยุ่นในแบบของการเรียน

๓. วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้หรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (Course Outcome หรือ Learning Outcome หรือ Assessment Criteria) คือ ผลของการเรียนรู้หลังจากได้รับการสั่งสอน โดยเป็นผลที่เกิดจากการมีความรู้ ทักษะ และทัศนคติเพื่อให้บรรลุสิ่งที่ตั้งไว้

๓.๑ คุณลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้มี ๓ ประการ คือ

๑. แม่นยำ (Precise)
๒. สังเกตได้ (Observable)
๓. วัดได้ (Measureable)

๓.๒ องค์ประกอบของวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

เพื่อให้ได้มาถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ องค์ประกอบของวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ มี ๓ ประการ คือ

๑. การปฏิบัติ (Performance) ซึ่งผู้เรียนจะแสดงภายหลังการจบการเรียนรู้
๒. เงื่อนไข (Conditions) เป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติภายใต้สภาวะที่กำหนดให้
๓. มาตรฐาน (Standards) คือระดับที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติให้ได้

๓.๓ ขอบเขตของการปฏิบัติ (Performance Domain)

ขอบเขตของการปฏิบัติคือผลของการเรียนรู้ที่ต้องการในด้านต่าง ๆ ซึ่งมีด้วยกัน ๕ ด้าน คือ

๑. ความรู้ (Knowledge) คือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถแจ้ง จำได้และสรุปได้ของสิ่งที่ได้เรียนไป ตัวอย่างของคำกริยาในขอบเขตนี้คือ บ่งบอก (Define), แสดง (List), บอก (State), บ่งชี้ (Identify), ระลึกได้ (Recall), บอกชื่อ (Name), โชว์ (Show), และ เขียน (Write), สรุป (Summarise)
๒. ทักษะด้านการปฏิบัติ (Physical Skills) คือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ด้วยเวลาและความราบรื่นที่เหมาะสม ตัวอย่างของคำกริยาในขอบเขตนี้คือ วิ่ง (Run), กระโดด (Jump), กระทำ (Act), ยักย้ายถ่ายเท (Manipulate), ปฏิบัติ (Execute), แสดงให้เห็น (Demonstrate), และ ลงมือปฏิบัติ (Perform)
๓. ทักษะด้านความคิด (Mental Skills) คือ สิ่งที่ผู้เรียนสามารถรู้ถึงกระบวนการด้านต่าง ๆ ตัวอย่างของคำกริยาในขอบเขตนี้คือ จับคู่ (Match), บ่งบอกว่า (Locate), แยกแยะ (Categorise), แบ่งออกเป็น (Classify), เกี่ยวข้องกับ (relate), แก้ปัญหา (Solve), ประเมินค่า (Evaluate), แปลความหมาย (Interpret), ประยุกต์ใช้ (Apply), และ เปรียบเทียบ (Compare)
๔. ทักษะคติ (Attitude) คือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกต่อบุคคล เหตุการณ์ หรือวัตถุ โดยมีอิทธิพลมาจากการเลือกของผู้เรียนเอง ตัวอย่างของคำกริยาในขอบเขตนี้คือ เลือก (Choose), ตัดสินใจ (Decide), ตัดสินใจเลือก (Elect), รับเข้ามา (Adopt), ถกเถียง (Debate), พิสูจน์เพราะเหตุ (Justify), ตัดสินใจ (Judge), พิจารณา (Consider)
๕. ความคิดริเริ่ม (Cognitive Strategy) คือสิ่งที่ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนแปลง หรือควบคุมความคิดของตนเอง ตัวอย่างของคำกริยาในขอบเขตนี้คือ วางแผน (Plan), สร้าง (Construct), เสนอ (Propose), ออกแบบ (Contrive), ก่อตั้ง (Compose), ประกอบ (Create), พัฒนา (Develop), สร้างขึ้น (Build)

บทสรุป

การสอนจะเกิดผลดีโดยนักเรียนตั้งใจศึกษาเล่าเรียนนั้น ส่วนหนึ่งก็มาจากทักษะการสอนที่ดีของอาจารย์ บทความนี้ได้นำเสนอทฤษฎีในด้านต่าง ๆ สามด้านด้วยกัน โดยถ่วงน้ำหนักทฤษฎีที่ได้มีการคิดค้นขึ้นมาและพิสูจน์ว่าได้ผลดีนี้ นำไปใช้ก็จะทำให้การสอนประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

Navy Personnel & Training Centre-East. **DCP Training Systems Workbook 2005, 2548.**