

การเรียนรู้จากประสบการณ์

ความหมาย

การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้น

ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการ

ทฤษฎีเรื่องการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น มีรากฐานมาตั้งแต่เริ่มการเกิดมนุษยชาติ ลองจินตนาการถึงภาพมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่มารวมกลุ่มกันเพื่อหาวิธีล่าสัตว์ได้อบอุ่นกับบรรดาสมาชิกรุ่นเยาว์ได้เช่นกัน ซึ่งก็คงมีการหาวิธีให้ดูรวมถึงการให้ลองปฏิบัติจริง จนกระทั่งเหล่าผู้ล่าที่มาสาคิดและทดลองปฏิบัติผู้ใดรอดพ้นจากการถูกสัตว์เหล่านั้นตะปบกินเป็นอาหาร คนคนนั้นถือว่าเป็นผู้เรียนรู้วิธีการล่าสัตว์ที่ดีที่สุดและเป็นแบบอย่างให้รุ่นต่อไปได้จดจำเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกล่าสัตว์หาอาหารด้วยตนเอง การเรียนรู้จากการกระทำจึงเป็นการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก (trial and error) โดยมีการประเมินผลที่ชัดเจนคือ ตายหรืออยู่รอดในการดำเนินชีวิตสำหรับคนในยุคหนึ่ง ๆ จึงนับเป็นศตวรรษ ๆ มาแล้วที่เราเรารู้กันว่าการศึกษาจากประสบการณ์นั้นถ่ายทอดจากบรรพบุรุษสู่ลูกหลาน จากนายจ้างสู่ลูกจ้าง จากเพื่อนสู่เพื่อน จากผู้รู้ไปสู่ผู้เรียนรู้ จนเกิดเป็นการถ่ายทอดความรู้หลาย ๆ ลักษณะ เช่น การฝึกงาน การอาชีพ การจัดการฝึกอบรมในหน่วยงานต่าง ๆ รวมไปถึงการสอนงาน เป็นต้น

ดังนั้นขอขยายความหมายของคำว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงกว้างมากทั้งในทางปฏิบัติและทฤษฎี ความเชื่อซึ่งเกิดจากการคิดค้น การทดลองปฏิบัติจริงของนักทฤษฎี นักการศึกษา นักฝึกอบรม ผู้นำการเปลี่ยนแปลงและแม้แต่มนุษย์ธรรมดาทั่วไปในโลกนี้แตก

ต่างกันออกไป ต่างก็มีมุมมองที่สอดคล้อง และสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่พวกเขาเหล่านั้นกำลังเผชิญอยู่ในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ต่างระบุว่ากิจกรรมของตนเป็นส่วนหนึ่งของสาขาการเรียนรู้จากประสบการณ์แทบทั้งสิ้นและทฤษฎีการเรียนรู้หลายทฤษฎีได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ เช่น งานของนักมานุษยวิทยา อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ซึ่งใช้ทฤษฎีของการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นพื้นฐานสนับสนุนนักจิตวิทยาชาวสวิส ของ เปียเจท์ (Jean Piaget) ใช้ทฤษฎีนี้กับงานของเขาเกี่ยวกับขั้นตอนพัฒนาการทั้งสี่ในการเติบโตของมนุษย์ (the four developmental stages of human growth) ซึ่งมีบทสรุปในงานวิจัยว่าพัฒนาการของมนุษย์นั้นมาจากการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวของเขาเอง

อย่างไรก็ตามผู้ที่ถือว่าเป็นผู้นำซึ่งจุดประกายให้กำเนิดทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่สำคัญ ๆ ได้แก่ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey), ของเปียเจท์ (Jean Piaget), เคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin) และ เดวิด โคลบ (David Kolb) ต่อเนื่องกันมาตามลำดับ โดยสาวลึกลงไปถึงแนวคิดอันทันสมัยนี้ เราสามารถมองย้อนไปได้ไกลถึงงานของนักปรัชญา จอห์น ดิวอี้ ในต้นปีคริสต์ศตวรรษที่ 1900 ซึ่งได้ตีพิมพ์เผยแพร่จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องราวของประสบการณ์ซึ่งถือเป็นเครื่องมือในการศึกษาความเชื่อของเขาเรื่อง “learning by doing” หรือ “การเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง” เป็นวลีที่ถูกอ้างอิงกันอย่างแพร่หลายในหมู่นักการศึกษา เขาได้เสนอแนวคิดที่ว่า, “เหตุการณ์ต่าง ๆ ย่อมเกิด และดำเนินอยู่แน่นอน แต่สิ่งที่เราจะต้องคำนึงถึงก็คือความหมายที่แฝงอยู่ในสิ่งนั้นนั่นเอง” เขายังให้เห็นความสำคัญของประสบการณ์ที่มนุษย์มีอยู่อย่างหลากหลายแตกต่าง และสนับสนุนความคิดของนักการศึกษาที่ว่าประสบการณ์นั้นไม่สำคัญเท่ากับว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบางอย่างจากประสบการณ์นั้น ๆ จากความคิดของดิวอี้ “การเรียนรู้

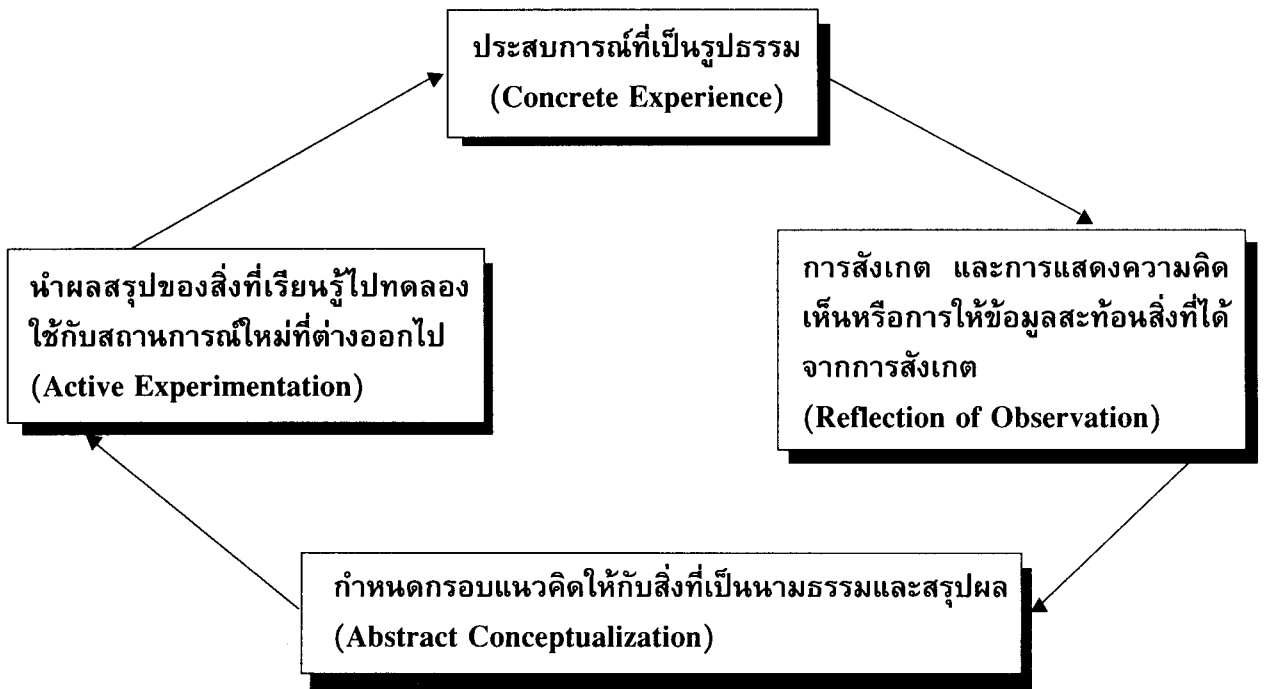
จากประสบการณ์เกิดขึ้นเมื่อคนได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง แล้วสามารถมองย้อนกลับไปที่ประเมินผลและตัดสินใจว่าอะไรที่มีประโยชน์หรือมีความสำคัญที่จะเป็นบทเรียน รวมถึงการใช้ข้อมูลเหล่านี้เพื่อปฏิบัติกิจกรรมต่อไป” (Dewey. 1938)

ต่อมานักจิตวิทยาสังคมอย่างเลวินได้ใช้มุมมองของตัวอ้อมมาพัฒนารูปแบบในการเข้าถึงเนื้อหาวิชาของเขาซึ่งก็เท่ากับเป็นการสนับสนุนความเชื่อเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์มากขึ้น เลวินมีความคิดคล้ายๆ กับตัวอ้อม เขาเชื่อว่าประสบการณ์จะนำไปสู่การเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อเราเข้าใจความหมายของประสบการณ์นั้นและสามารถนำออกไปใช้ในการพัฒนาตนเองหรือกลุ่ม ซึ่งจะต้องมีปัจจัยอื่นๆ อีกหลายอย่างมาสนับสนุนให้เกิดสิ่งเหล่านี้ขึ้น ผลงานวิจัยส่วนใหญ่ของเลวิน และทฤษฎีที่ค้นพบจะเน้นกลุ่มและสนับสนุนการใช้ประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์ในปลายศตวรรษที่ 1930 และต้นปี 1940 เขาได้เสนอผลงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกลุ่ม เน้นความสำคัญของการกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในกลุ่มเพื่อเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ พัฒนาทัศนคติใหม่ๆ และทำให้รูปแบบของพฤติกรรมมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น งานวิจัยของเลวินแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผลมากที่สุดในกลุ่มที่สมาชิกมีปฏิสัมพันธ์กัน และสะท้อนออกมาเป็นประสบการณ์ร่วมกัน ด้วยวิธีนี้สมาชิกของกลุ่มสามารถจะจุดประกายความคิดของกันและกันซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่เหมาะสมสำหรับกลุ่ม ทำให้กลุ่มเกิดความผูกพันที่จะคงพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพนั้น รวมทั้งเพิ่มพูนทักษะมากขึ้น เพื่อนร่วมงานและบรรดาศิษย์ของเลวิน เป็นผู้เผยแพร่ทฤษฎีประสบการณ์การเรียนรู้

ในเนื้อหาเกี่ยวกับทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์และทักษะของกลุ่มเลวิน ได้ค้นพบหลักการที่มีค่านี้จากประสบการณ์ของเขาเอง และการสังเกตผู้อื่น

ในขณะที่มีการศึกษาค้นคว้าอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น งานของโคลบและฟราย (Kolb and Fry. 1971 ; 1975 ; 1984) ก็เป็นที่นิยมใช้อ้างอิงถึงในการอภิปรายถึงประเด็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ จากผลงานของโคลบนั่นเองที่ทำให้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้จากประสบการณ์กว้างขวางเพิ่มขึ้น และมีเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงความสนใจในงานของเขาและงานของเขาไปทดลองปฏิบัติกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในการศึกษาระดับสูง การฝึกอบรม หรือการศึกษาผู้ใหญ่ ความสนใจของโคลบก็คือการสำรวจกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และการเรียนรู้แบบต่างๆ เขาได้ แสดงออกมาอย่างชัดเจนในการใช้แนวทางค้นคว้าของ เพียร์เจท์ ตัวอ้อม และ เลวิน

โคลบ และ ฟราย (Kolb and Fry. 1975) ระบุในผลการวิจัยว่าขณะที่ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ตนถนัด และการเรียนรู้ก็จะเริ่มจากจุดนั้น แต่ผู้ใหญ่ก็จะใช้รูปแบบการเรียนรู้หลายๆ รูปแบบแม้ว่าจะไม่มากหรือได้ผลเท่ากับแบบที่ตนเองถนัด จากข้อคิดเห็นของนักทฤษฎีดังกล่าวนี้ สรุปว่าการเรียนรู้เกิดเป็นวงจรต่อเนื่อง โดยผู้เรียนจะเคลื่อนจากการรับรู้ หรือการทำกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งหมด กิจกรรมบางอย่างก็เป็นที่ยื่นชอบ บ้างก็ถูกละเลยไม่มีใครสนใจเอาใจใส่ โคลบ และ ฟราย ได้คิดค้นวงจรการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่ข้ออภิปรายดังนี้



วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle) ของ โคล์บ และ ฟราย

กิจกรรมการเรียนรู้จะเคลื่อนเป็นวงจรตามลูกศรในแผนภูมิ ซึ่งผู้เรียนสามารถจะเริ่มจากจุดไหนก่อนก็ได้ แล้วก็วนรอบวงจรตามลูกศร และขั้นตอนที่กำหนดไว้เพื่อให้เกิดการบูรณาการการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ทุก ๆ ขั้นตอนของกิจกรรมจะต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกันไม่เวลาใดก็เวลาหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงโดยรวมจะเกิดขึ้นก็เมื่อวงจรการเรียนรู้เริ่มเคลื่อนไปเรื่อย ๆ ตามลำดับ และผู้เรียนแต่ละคนได้มุ่งไปสู่เป้าหมายที่ตนต้องการ การเรียนที่มีประสิทธิภาพผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จาก

ขั้นตอนที่ 1 ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (concrete experience) เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากความรู้สึกของบุคคลเมื่อได้ทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

ขั้นตอนที่ 2 การสังเกต และการแสดงความคิดเห็นหรือการให้ข้อมูลสะท้อนสิ่งที่ได้จากการสังเกต (reflection of observation) โดยที่ผู้เรียนสามารถเสนอ

ขั้นตอนที่ 3

แนวคิดต่าง ๆ ที่ได้จากการสังเกตจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนแรก กำหนดกรอบแนวคิดให้กับสิ่งที่ป็นนามธรรมและสรุปผล (abstract conceptualization) ผู้เรียนรวบรวมประสบการณ์ที่ได้จากการเห็น การสังเกตในขั้นตอนที่สองมาประมวลสร้างเป็นแนวคิดต่าง ๆ เป็นทฤษฎี หรือกฎเกณฑ์ของตนเอง

ขั้นตอนที่ 4

นำผลสรุปของสิ่งที่เรียนรู้ไปทดลองใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่ต่างออกไป (active experimentation) นั่นคือการนำข้อสรุปที่เป็นทฤษฎีปฏิบัติในขั้นตอนที่ 3 ไปทดลองปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ อาจจะเป็นขั้นตอนของการประยุกต์สิ่งที่ตนได้เรียนรู้มา กับสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป และหมุนเวียนอยู่ในวงจรการเรียนรู้อีก

การนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้

1. ขั้นตอนการใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning cycle) แบบครบวงจร

อันที่จริง ชาวบ้านที่ไม่รู้หนังสือใช้วงจรการเรียนรู้ดังกล่าวสอนบุตรหลานมาตั้งแต่โบราณกาล ในรูปของชาดก นิทาน โดยเฉพาะนิทานอีสป แต่จะไปเน้นที่เนื้อหาของเรื่องมากกว่ากระบวนการถ่ายทอด

“กระต่ายตัวหนึ่ง นอนหลับอยู่ใต้ต้นมะพร้าว ลูกมะพร้าวหล่นลงมา มันตกใจตื่น และออกวิ่งหนีสุดชีวิต ตะโกนว่าฟ้าถล่ม สัตว์ต่างๆ พากันวิ่งหนีตาม เพราะกลัวตาย จนกระทั่งไปพบราชสีห์เจ้าป่าเดือนให้มีสติและพาไปคูที่เกิดเหตุ เห็นลูกมะพร้าวตกอยู่”

ผู้ฟังหรือผู้เรียน เมื่อได้ฟังนิทานเรื่องนี้ จะเกิดจินตนาการเห็นภาพสัตว์ทั้งหลายวิ่งกันซุลมุน ซึ่งจัดเป็นขั้นตอนที่ 1 (concrete experience) อาจจะมีมหรือหัวเราะ เมื่อพบว่าฟ้ามิได้ถล่ม แต่เป็นแค่ลูกมะพร้าวหล่นเท่านั้นเอง และได้แนวคิดที่ “ไม่ควรตื่นตูม ควรมีสติและความรอบคอบในการวิเคราะห์ปัญหา อย่าเชื่อข่าวลือ อายเขา” จัดเป็นขั้นตอนที่ 3 (abstract conceptualization) และผู้สอนคาดหวังว่า ผู้เรียนคงจะนำคติดังกล่าวไปใช้ในอนาคตซึ่งเป็นขั้นตอนที่ 4 (active experimentation)

จากรูปแบบดังกล่าว จะเห็นว่าการใช้กรณีศึกษา นิทาน หรือกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประสบการณ์ใด ๆ ก็ตาม ขั้นตอนสำคัญของวงจรการเรียนรู้ก็คือขั้นที่ 2 (reflection of observation) นั้นมักจะขาดหายไป ได้แก่ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สรุปแนวคิดตามที่ผู้เรียนได้สังเกต ได้เห็น ได้กระทำ ได้รู้สึก ผู้สอนมักจะทำหน้าที่ในขั้นตอนที่ 2 และ 3 เสริมสรพ ซึ่งขั้นตอนที่ขาดหายไปนี้เป็นขั้นตอนที่ทำให้การเรียนรู้แบบครูเป็นศูนย์กลาง (teacher-centered) เปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (learner-centered) ซึ่งหากขาดขั้นตอนที่ 2 ไป ในขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (active experimentation) ก็เป็นเพียงความคาดหวัง แต่ไม่มีหลักประกัน เพราะเนื่องจาก

ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้คิดเองซึ่งขาดความรู้สึกเป็นเจ้าของความคิดนั้น หากเราเติมขั้นตอนที่ 2 นี้ให้ครบ เราก็จะได้วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่สมบูรณ์ (experiential learning cycle)

เพื่อความเข้าใจให้ชัดเจนขึ้น ขอยกตัวอย่างการดำเนินการตามขั้นตอนวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (concrete experience)

ผู้สอนนำเสนอปัญหาโดยอาจจะใช้วิธี เล่านิทาน ให้ฟัง หรือให้ดูภาพนิทาน หรือให้แสดงบทบาทสมมติแสดงละครสั้นหรือให้ดูวิดีโอการ์ตูนเป็นต้น เพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น ดังนี้

...กระต่ายตัวหนึ่งนอนหลับอยู่ใต้ต้นมะพร้าว ลูกมะพร้าวหล่นลงมาทำให้มันตกใจตื่น ลืมตาเห็นลูกมะพร้าวหล่นอยู่ใกล้ๆ ตัว มันยิ้มและพูดกับตนเองว่า “ลูกมะพร้าวนั่นเอง เราจะไม่ทำตัววิ่งๆ เหมือนกระต่ายในนิทานอีสป” มันยิ้มอย่างภาคภูมิใจ แล้วหลับตานอนต่อไป มะพร้าวหล่นลงมาอีกและโดนหัวกระต่ายตัวนั้นถึงแก่ความตาย... ผู้เรียน จะได้ฟัง ได้มองเห็น หรือ ร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้สัมผัสกับสถานการณ์เดียวกันเกิดความรู้สึก และแนวคิดต่างๆ กัน ออกไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนดไว้ ซึ่งจะนำมาแลกเปลี่ยนกันในขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 2 การสังเกต และการแสดงความเห็น หรือการให้ข้อมูลสะท้อนสิ่งที่ได้จากการสังเกต (reflection of observation)

ผู้สอน จะแจกใบงานหรือกำหนดประเด็นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปราย หรือระดมความคิดร่วมกัน ดังนี้ “จากการฟังนิทาน (หรือดูภาพนิทาน หรือแสดงบทบาทสมมติ แสดงละครสั้น หรือดูวิดีโอ) ขอให้ผู้เรียนจับคู่ หรือ แบ่งเป็นกลุ่มเพื่ออภิปรายในหัวข้อที่กำหนดให้ และสรุปพร้อมส่งตัวแทนกลุ่มมานำเสนอ ๑ ท่าน ดังต่อไปนี้

หัวข้ออภิปราย : ท่านได้แนวคิดอะไรบ้างในการดำเนินชีวิต จากนิทานเรื่องนี้

ดังกล่าวมาแล้วว่าในขั้นตอนที่ 2 นั้นเป็นขั้นตอนที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ไปสู่เป้าหมายการปฏิรูปการศึกษาในปัจจุบัน คือการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใบบางจึงเป็นสิ่งกำหนดให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติอย่างสอดคล้องควบคู่กันไป อาทิเช่น

- 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนทักษะการพูดหรือการแสดงความคิดเห็น ซึ่งเป็นการเร่งรัดคนเราจะพูดตามที่ตนรู้สึก ตามที่เห็น โดยเฉพาะพูดให้คนที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกันฟังจะเข้าใจ และเสริมกันได้ง่ายกว่า เหมือนการพูดคุยกับคนที่ดูภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ย่อมออกอรรถกถาเป็นต้น
- 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ถึงการเคารพความคิดเห็นของกันและกัน ในการอภิปราย ฝึกการรับฟังการพูดเสริม ได้สัมผัสความรู้สึกด้วยตนเองของการที่มีผู้อื่นยอมรับความคิดเห็นของเราซึ่งจะสะท้อนบรรยากาศและความสัมพันธ์ที่ดีของการทำงานร่วมกัน
- 3) ฝึกการเป็นประธาน หรือบทบาทอื่นๆ ในการประชุมกลุ่ม รู้จักสรุปประเด็น เชื่อมโยงความคิด
- 4) สร้างความคุ้นเคยเป็นกันเอง เป็น "กัลยาณมิตร" ช่วยเหลือเกื้อกูลกันในกลุ่ม หากมีกิจกรรมที่เน้นให้มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ความสัมพันธ์ในแต่ละกลุ่มจะสูงมากยิ่งขึ้น เป็นการปลูกฝังเจตคติในเรื่องความสามัคคี การร่วมแรงร่วมใจกัน
- 5) สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของกลุ่ม เจ้าของผลงาน (sense of belonging) เพราะเป็นโอกาสให้มีส่วนร่วมทุกช่วงระยะของการเรียนรู้ และเกิดความผูกพัน (commitment) ที่จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับชีวิตประจำวัน

- 6) ทำให้เกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ไม่มัวง่วงเหงาหาวนอนเพราะมีปัญหาที่ต้องขบคิด มีเพื่อนที่ต้อง ปรึกษาหารือ ไม่มีโอกาสหลับในเวลาเรียน
- 7) เปิดโอกาสให้ใช้วิธีการระดมสมองที่มีประสิทธิภาพสูง
- 8) ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดกรอบแนวคิดให้กับสิ่งที่เป็นนามธรรมและสรุปผล (abstract conceptualization)

จากหัวข้อที่กำหนดให้ในใบบาง ผู้เป็นวิทยากร (facilitator) นอกจากจะต้องเป็นแบบอย่างในการยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายแล้ว ยังต้องสามารถทำความเข้าใจของความคิดเห็นดังกล่าวให้เป็นหนึ่งเดียวได้ตามสมควร ตามความจำเป็น สมมุติว่าแนวคิดที่กลุ่มนำเสนอจากนิทานเพื่อเป็นหลักการในการดำเนินชีวิตมีดังนี้

- ก. การนอนหลับควรวางที่ปลอดภัย
- ข. ฉลาดอย่างเดียวไม่พอ ต้องเฉลียวด้วย
- ค. การยกตนข่มท่านเป็นหนทางแห่งความประมาท
- ง. ความประมาทเป็นหนทางแห่งความตาย
- จ. แม้จะมีข้อมูลดี ต้องพิจารณาสถานการณ์ประกอบด้วย
- ฉ. ต้องทั้งเก่งทั้งแข็งจึงจะอยู่รอดได้ เป็นต้น

การทำความเข้าใจของความคิดเห็นให้เป็นหนึ่งเดียวนั้น ได้แก่การจัดลำดับความสำคัญ ซึ่งอาจให้กลุ่มลงคะแนนลับ เลือกแนวคิดดังกล่าวมาเพียง 3 อันดับ เมื่อรวมคะแนนแล้วจะได้ลำดับความสำคัญของแนวคิดที่เป็นของกลุ่ม ซึ่งทุกคนยอมรับ หรือ นำเสนอทฤษฎีของผู้รู้อื่นๆ มาช่วยเสริมเพิ่มสนับสนุนแนวคิดที่ผู้เรียนได้เสนอมา อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญกว่าเทคนิคการทำให้ความคิดเห็นเป็นหนึ่งเดียวก็คือการสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง มีอารมณ์ขัน สร้างความรู้สึกว่ามีใช่เป็นการเอาชนะระหว่างกันและกัน แต่เป็นไปเพื่อการเรียนรู้หรือเพื่อจะเอาชนะความโง่เขลาของเราเองต่างหาก

ขั้นตอนที่ 4 นำผลสรุปของสิ่งที่เรียนรู้ไปทดลองใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่ต่างออกไป (active experimentation)

การนำแนวคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้นั้นขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงด้านเจตคติ (attitude change) ซึ่งพลังของแนวคิดนั้นจะช่วยเตือนสติได้มากน้อยเพียงใด หากเชื่อในพลังกลุ่ม แนวคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนี้ย่อม จะเปลี่ยนแปลงความเชื่อของทุกคนที่มีความเห็น สอดคล้องกัน

การนำแนวคิดไปใช้จะแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ

ก) ใช้ในอนาคต เพื่อเป็นการเตือนสติในการ ดำรงชีวิต เช่นเดียวกับคติสอนใจทั่วไปในปัจจุบัน เป็น ความคาดหวัง ซึ่งการนำไปใช้จะเป็นไปได้มากน้อย เพียงใดขึ้นอยู่กับความประทับใจของแนวคิดนั้น ๆ ว่า ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติของผู้เรียนมาก น้อยเพียงใด

ข) ใช้ในปัจจุบัน กับกิจกรรมที่จะเรียนรู้ต่อไป หรือในการฝึกอบรมครั้งนั้น ๆ เป็นการประกันว่าจะนำ ข้อสรุปดังกล่าวไปประยุกต์ใช้อย่างแน่นอน อน วิชยากร อาจให้งานแก่กลุ่มร่วมกันทำ เช่น มีใบงานว่า “ท่าน เคยเห็นคนที่ประมาทพลาดพลั้งมาแล้ว เพราะความ อวดดียกตนข่มผู้อื่น ขอให้ท่านเล่าเรื่องที่ประสบมา ให้ สมาชิกในกลุ่มฟัง และเลือกเรื่องที่กลุ่มเห็นว่าน่า ประทับใจมา ๑ เรื่องเพื่อนำเสนอต่อที่ประชุมใหญ่” เป็นต้น

ซึ่งจะทำให้เนื้อหาที่นำมาเสนอน่าสนใจมากขึ้น แต่ที่สำคัญว่านั้นก็คือสมาชิกได้พัฒนาการทำงานร่วมกัน พัฒนาบุคลิกภาพของตน พัฒนาความรู้ ทักษะ และ เจตคติ อย่างสอดคล้องควบคู่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์

2. บทบาทของผู้สอนในการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

การสอนแบบสมัยเก่าจะเน้นที่ “การสอน และ การบอกเล่า” และจะใช้ “แบบเรียน หรือ ตำรา เป็น แหล่งความรู้แหล่งแรก” “การท่องจำทักษะพื้นฐาน” ถือ

เป็นเป้าหมายของนักการศึกษาแบบเก่า ไชมอน พรีสท์ และไมเคิล แกส (Priest and Gass. 1997) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Facilitating) จะ ต่างจากการสอนแบบเก่า การเรียนรู้จากกิจกรรมที่อยู่ บนพื้นฐานของประสบการณ์ของผู้เรียนไปสู่โลกของ ความเป็นจริงนั้นเป็นกระบวนการของการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งหากไร้ประสิทธิภาพจะ ทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดผลสัมฤทธิ์

ดังที่ได้ให้ข้อสังเกตว่าเทคนิคการเป็นผู้จัด ประสบการณ์การเรียนรู้นั้นได้มีวิวัฒนาการมาเป็น ทศวรรษ มีการทำวิจัยมากมายเพื่อจะพัฒนาขั้นตอนให้ มีประสิทธิภาพ ความแตกต่างเบื้องต้นของการอำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้กับการสอน ก็คือการสอนจะเน้นที่ เนื้อหาที่กำหนดไว้ ขณะที่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะเน้นที่กระบวนการกลุ่มด้วยเหตุที่ว่าทัศนคติของกลุ่ม และ การตัดสินใจโดยกลุ่มนั้นสามารถมีอิทธิพลต่อสิ่ง ต่างๆ มากมาย ดังนั้นผู้ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ประสบการณ์การเรียนรู้ (facilitator) จึงต้องเข้าใจ เรื่องกลุ่มสัมพันธ์ด้วย การจะจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในกระบวนการกลุ่มจะมีความยืดหยุ่นมากกว่าการ สอนเนื้อหาเฉพาะเจาะจงที่ได้กำหนดไว้แล้ว ดังนั้นผู้ สอนจะต้องเตรียมกิจกรรม และ เทคนิคที่หลากหลาย เพื่อให้สอดคล้องกับขั้นตอนของกลุ่มและให้สอดคล้อง กับสถานการณ์ ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า การวางแผน และการเตรียมตัวนั้นไม่จำเป็น ที่จริงแล้วกิจกรรมเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยให้ผู้สอนนำผู้เรียนสู่ เป้าหมายของการเรียน

3. บทบาทของผู้เรียนในการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้

การเรียนรู้จากประสบการณ์จะเป็นรูปแบบที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ความรับผิดชอบเรื่องการเรียนรู้ เป็นของผู้เรียนเอง ไม่ใช่ของครูผู้สอนหรือผู้จัด ประสบการณ์การเรียนรู้ (facilitator) ในสถานการณ์ การเรียนรู้ผู้เรียนจะต้องเป็นคนปฏิบัติ จะต้อง กระตือรือร้นที่จะตัดสินใจร่วมกันว่าจะทำอะไร และจะ

ทำอย่างไร ผู้เรียนจะต้องแสดงบทบาทเป็นผู้ที่อธิบาย ชี้แจงรวมถึงการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายในห้องเรียน และผู้เรียนจะต้องตระหนักว่าเราจะเรียนรู้โดยลำพังไม่ได้แล้ว เช่นเดียวกับในสถานการณ์การปฏิบัติงานจริงเราจะต้องเรียนรู้จากผู้อื่น เช่นเดียวกับที่ผู้อื่นก็ต้องเรียนรู้จากเราด้วย ในรูปแบบการเสนอแนวความคิดเห็น การทำปฏิกริยาตอบสนอง การเล่าถึงประสบการณ์ที่มีอยู่ การให้ข้อวิจารณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมต่าง ๆ การสวมบทบาทเป็นผู้เรียนและเป็นผู้ให้แนวทางเพื่อจะสร้าง ทฤษฎีปฏิบัติของตนเอง กิจกรรมเพื่อตั้งประสบการณ์ ของผู้เรียนจะถูกจัดเตรียมขึ้นมาเพื่อผู้เรียนจะได้ ทดสอบด้วยพฤติกรรมของตนเองเพื่อนำไปสู่ทฤษฎีปฏิบัติ เป็นการทดลองปฏิบัติเพื่อดูว่าอะไรจะได้ผลสร้างทักษะ และสร้างทฤษฎีปฏิบัติจากประสบการณ์ของตนเอง ทฤษฎีที่สมเหตุสมผลจะถูกนำเสนอเพื่อผู้เรียน จะได้สรุปการเรียนรู้ของตนเองและสร้างเป็นกรอบ ความรู้ซึ่งสามารถจัดระเบียบสิ่งที่ได้เรียนรู้มา การจัด ประสบการณ์การเรียนรู้นั้นจะต้องอาศัยการกระตุ้นไว้ และเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ แต่ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องจดจำว่าประสบการณ์อย่างเดียวยังไม่เป็นประโยชน์ จะต้องเรียนรู้จากการประสมประสานประสบการณ์ และ การรับรู้ รวมถึงสรุปความคิดรวบยอดประสบการณ์ของ ตัวผู้เรียนเองด้วย

4. ข้อควรคำนึงถึงในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการ จัดประสบการณ์การเรียนรู้

1. การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนการสอน จนคนบางกลุ่มไม่ยอมรับว่ามันเป็นวิธีการที่มี ประสิทธิภาพเพราะใช้เวลาหมดไปกับกิจกรรมสนุกสนาน ไม่เห็นได้สาระที่เป็นเนื้อหาวิชาการอะไร

2. บางกลุ่มกล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ออกจะสับสนซับซ้อนก่อให้เกิดสภาพที่ผู้ เรียนไม่สามารถดึงเอาความรู้ที่มีประโยชน์จริง ๆ ออก มาจากกระบวนการเรียนการสอนดังกล่าว กลุ่มนักวิชา

การรุ่นเก่า ๆ ได้แย้งว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แทนการเรียนการสอนปกติไม่ใช่วิธีการที่จะช่วยให้ผู้ เรียนเกิดการเรียนรู้

3. บางกลุ่มกล่าวว่าการประเมินผลความมี ประสิทธิภาพของการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้นเป็น สิ่งที่ไม่ได้หรือไม่กี่เกือบทำไม่ได้เลย กล่าวโดยสรุปก็ คือเราจะระบุได้อย่างไรว่าผู้เรียนได้ความรู้อะไรไปบ้าง ถ้าเราไม่ “ทดสอบ” ผู้เรียน? ถ้าเกิดกรณีที่ผู้เรียนไม่ สามารถดูดซับความรู้หรือสะท้อนออกมาว่าเขาได้เรียน รู้อะไรไปบ้างจากชั้นเรียนที่เขาเข้ามา การประเมิน ประสิทธิภาพของการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้นยัง ไม่มีขั้นตอนที่ชัดเจน เป็นที่ยอมรับ แต่ก็มีข้อเสนอแนะคำตอบที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งมักจะถูกเถียงกัน ระหว่างการประเมินในเชิงปริมาณ และ เชิงคุณภาพ อลัน อีเวิร์ท กล่าวไว้ว่า “แม้ว่าการพัฒนารูปแบบการประเมิน ผลอนาคตของการศึกษาจากประสบการณ์จะยังไม่ชัดเจน แต่ก็เป็นเวลากว่า 40 ปีแล้วที่การวัดและประเมินผลได้ แสดงผลว่ากิจกรรมหรือโครงการการเรียนรู้จากกิจกรรม มีประสิทธิภาพในลักษณะของผลกระทบที่มีกับผู้เรียน แต่ละคนและกับสังคมโดยมวลรวม。” (Ewert, 1987) ผู้ เชี่ยวชาญหลายคนเสนอแนะว่างานที่ผู้ดำเนินกิจกรรม ควรจะต้องคำนึงถึงก่อนที่จะไปถึงขั้นประเมินผลก็คือ ต้องพิจารณาว่าวิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น ดำเนินการไปได้ได้อย่างไร วิธีการประเมินผลจะต้องหลาก หลาย และจะต้องอยู่บนพื้นฐานของเกณฑ์ที่เหมาะสม กับการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตัวอย่างของเกณฑ์ดัง กล่าวอาจจะแสดงให้เห็นว่าการแก้ปัญหาดำเนินการได้ อย่างไร ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การหาคำตอบที่ถูกต้อง

4. ถ้าเราต้องการที่จะใช้ประสบการณ์เพื่อเป็น เครื่องมือนำไปสู่การเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเรา ต้องการให้อยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ที่เรากำหนด ขึ้นมานอกเหนือจากกิจกรรมที่ทำอยู่ในแต่ละวันของผู้ เรียน เช่น กิจกรรมการฝึกอบรมในภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ การหาความจำเป็นการฝึกอบรมนับเป็นก้าวแรกที่สำคัญอย่างยิ่ง ก่อนที่เราจะดำเนินการตามโครงการ ใดก็ตาม เราจะต้องพิจารณาก่อนว่าเราต้องการให้เขา

เรียนรู้อะไร และทำไมเราถึงต้องการให้เขารู้สิ่งนั้น ๆ การหาความจำเป็นในการเรียนการสอน หรือ การฝึกอบรม และการกำหนดความคาดหวังที่เป็นจริงสมเหตุสมผลซึ่งจะเท่ากับเป็นการวางกรอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้สอน คนที่ใช้กิจกรรมหรือเกมส์เพื่อให้เป็นแค่ให้มีอะไรทำสนุก ๆ ถือเป็นการทำลายความน่าเชื่อถือของการใช้ทฤษฎีนี้อย่างมาก เพราะการกระทำเช่นนั้นเป็นการเน้นที่กิจกรรมมากกว่าผลของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับ และนำผลเสียมาให้แก่ผู้เรียน ไม่ว่าเราจะพยายามพัฒนาโปรแกรมการฝึกงานหรือใช้กิจกรรมกลางแจ้งเพื่อจะสอนเรื่องเทคนิคการสร้างทีมงาน การเชื่อมโยงกิจกรรมเหล่านั้นไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่สมเหตุสมผลจึงเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในการวางแผนเมื่อเกมส์หรือสถานการณ์จำลองเหล่านั้นถูกใช้เหมือนประสบการณ์จำลองที่จะดึงเอาประเด็นต่าง ๆ ของการเรียนรู้ออกมาจากผู้เรียน

5. การเรียนรู้จากประสบการณ์จะทำให้เกิดความกลมกลืนของผู้เรียนและผู้สอนในด้านของความสัมพันธ์, ลำดับขั้นตอน, กาลเทศะ, การแสวงหาแหล่งความรู้ และขั้นตอนในการตัดสินใจ ในการออกแบบ “สถานการณ์” เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้น จุดเริ่มแรกผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ จะต้องให้ชัดเจนว่า “อยากให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรจากการจัดสถานการณ์นี้ขึ้นมา?” คำตอบนั้นจะนำไปสู่ทางเลือกต่าง ๆ ที่เป็นผลตามมา ซึ่งทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้ดำเนินการได้เกิดการเรียนรู้และเพิ่มพูนประสบการณ์อย่างมากมายไม่มีขีดจำกัด ผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้จึงต้องมั่นใจว่าวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่จัดขึ้นจะเป็นส่วนหนึ่งที่มีผลมาจากการจัดประสบการณ์ดังกล่าว

6. การที่จะให้สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการกำหนดผลของการเรียนรู้ที่คาดว่าจะได้รับและให้เสนอแนะเพิ่มเติมได้ การออกแบบการเรียนรู้ควรมีการยืดหยุ่นพอสมควร เนื่องจากผลลัพธ์ของการเรียนรู้มักจะขยายกว้างออกไปในระหว่างขั้นตอนการออกแบบและการนำไปปฏิบัติ ซึ่งควรระวังว่าการขยายวงออกไปดังกล่าวมีผลทำให้การเรียนการสอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่กำหนดตั้งไว้แต่แรก ทั้งนี้เราสามารถป้องกันได้ด้วยเครื่องมือซึ่งรวมถึงแผนการทำงาน หรือ สัญญาที่กำหนดความคาดหวัง, ความรับผิดชอบ, ช่วงเวลาที่เหมาะสม, และ ผลลัพธ์ของโครงการ และ หนังสือตกลงหรือพันธกิจของสมาชิกทุกคนที่จะสัมผัสกับประสบการณ์ความรู้ ความรับผิดชอบ และกำหนด สัญญา และขั้นตอนที่จะนำมาใช้ในสถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นมา ถ้าเราต้องการให้แน่ใจว่าได้มีการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ของผู้เรียนกับการประยุกต์ใช้ สิ่งที่ได้เรียนรู้

สอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่กำหนดตั้งไว้แต่แรก ทั้งนี้เราสามารถป้องกันได้ด้วยเครื่องมือซึ่งรวมถึงแผนการทำงาน หรือ สัญญาที่กำหนดความคาดหวัง, ความรับผิดชอบ, ช่วงเวลาที่เหมาะสม, และ ผลลัพธ์ของโครงการ และ หนังสือตกลงหรือพันธกิจของสมาชิกทุกคนที่จะสัมผัสกับประสบการณ์ความรู้ ความรับผิดชอบ และกำหนด สัญญา และขั้นตอนที่จะนำมาใช้ในสถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นมา ถ้าเราต้องการให้แน่ใจว่าได้มีการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ของผู้เรียนกับการประยุกต์ใช้ สิ่งที่ได้เรียนรู้

สรุป

การเรียนรู้จากประสบการณ์นั้นสามารถประยุกต์ใช้ได้กับสถานการณ์ต่าง ๆ กัน คนเราเรียนรู้โดยการได้ลงมือปฏิบัติ (people learn by doing) และสิ่งนี้ได้ประพุดกันมาเป็นพัน ๆ ปีแล้ว การได้ศึกษาถึงประเด็นหลัก ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ทำให้เกิดวิธีการเรียนรู้ซึ่งมีประโยชน์อย่างยิ่งกับทั้งนักการศึกษาและผู้เรียน วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนารูปแบบของการสะท้อนกลับประสบการณ์หลากหลายที่ตนมีอยู่ซึ่งก่อให้เกิดสาระสำคัญอย่างยอดเยี่ยมจากประสบการณ์ดังกล่าว นักปฏิบัติโดยยึดถือทฤษฎีนี้ควรได้รับการแนะนำชี้แนะอย่างดี以帮助ผู้เรียนของเขาได้รับความรู้ความเข้าใจว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์นั้นคืออะไรและอะไรไม่ใช่การเรียนรู้จากประสบการณ์ ความจริงก็คือมีวิธีการและเทคนิคอยู่พอสมควรที่สามารถจะเลือกใช้ได้และเราจะต้องไม่สับสนกับรูปแบบต่าง ๆ เหล่านั้น เพราะกระบวนการจัดความรู้จากประสบการณ์นั้นออกจะเป็นสิ่งที่วงการศึกษาค้นคว้า และ การฝึกอบรมยังถกเถียงกันถึงความมีประสิทธิภาพของวิธีการที่ดำเนินกันอยู่ซึ่งมีข้อพึงระมัดระวังในการนำไปประยุกต์ใช้

บรรณานุกรม

- Brundage, Donald H and Dorothy MacKeracher **Adult Learning Principles and Their Application to Program Planning**. Ontario, Ministry of Education, 1980
- Dewey, John. **Experience and Education**. New York : Collier Books, 1938
- Ewert, Alan W. **Outdoor Adventure Pursuits: Foundations, Models and Theories**. Columbus. OH: Publishing Horizons, Inc. 1987.
- <http://www.infed.org/biblio/b-explrn.htm>
- Johnson, D.W. and Frank P Johnson **Joining Together: Group Theory and Group Skills**. New Jersey : Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, 1996.
- Kolb, David A., **Experiential Learning :Experience as The Source of Learning and Development** New Jersey : Prentice-Hall, 1984
- Kolb, D.A., and Fry,R. "Towards and Applied Theory of Experiential Learning," in C.L. Cooper (ed.), **Theories of Group Processes**. London: John Wiley and Sons, 1975.
- Kolb, David, Irwin M. Rubin and James M. McIntyre, **Organizational Psychology: an Experiential Approach**. New Jersey : Prentice-Hall, 1984
- Lewin, K. **A Dynamic Theory of Personality**. New York: McGraw-Hill, 1935.
- Priest, Simon and Michael A. Gass. **Effective Leadership in Adventure Programming**. Champaign, IL : Human Kinetics. 1997.
- ประทีป แต่งเสียน. การประยุกต์เทคนิคฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคุณภาพของการฝึกอบรม. สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา, สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป.