

กระดูกต่อมคิด ชีวิตพอเพียง

การคิดอย่างเป็นระบบบนพื้นฐาน
ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศไทยตามปรัชญาของศรีเมธุกิจพ่อเพียง
โทรศัพท์ ๐๘-๑๔๘๔๘๔๘ โทรสาร ๐๘-๑๔๘๔๘๗๔ www.rsepf.or.th
สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
โทรศัพท์ ๐๘-๑๒๘๔๘๔๔ โทรสาร ๐๘-๖๔๘๔๙๕๕ www.nesdb.go.th
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
โทรศัพท์ ๐๘-๓๔๓๙๕๐๐ โทรสาร ๐๘-๓๔๓๙๕๕๑ www.thaihealth.or.th

กรุงตุกต่อมคิด ชีวิตพอเพียง

การคิดอย่างเป็นระบบบนพื้นฐาน
ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



คู่มือการสอนภาษาไทย

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

- ▶ พระราชาธรรมของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เรื่องปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ๔
- ▶ เศรษฐกิจพอเพียงคืออะไร ๗
- ▶ สำรวจความพอเพียง : ทุกวันนี้คุณมีชีวิตที่พอเพียงหรือยัง ๙

คิดอย่างเป็นระบบบนพื้นฐานของเศรษฐกิจพอเพียง

- ▶ ระบบคืออะไร ๑๔
- ▶ การคิดอย่างเป็นระบบ ๑๕
- ▶ กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ๑๖
- ▶ การเข้าใจระบบในฐานะวงจรของเหตุและผล ๓๑
- ▶ การเข้าใจชนิดวงจร ผังระบบหรือผังของความคิด ๓๔
- ▶ การเข้าใจพฤติกรรมระบบ ๔๐
- ▶ การสร้างผังระบบจากเรื่องราวและการกำหนดเงื่อนไขความจำเร็ว ๔๔
- ▶ การเข้าใจความคิดที่กำกับพฤติกรรม ๔๘
- ▶ แนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการคิดและการเรียนรู้ ๔๔

เทคนิคการเป็นวิทยากร

- ▶ ทักษะและเทคนิคการเป็นวิทยากร ๕๒
- ▶ เริ่มอย่างไร เมื่อต้องเป็นวิทยากร ๕๓
- ▶ เทคนิคการเป็นวิทยากรที่ดี ๕๙
- ▶ เกร็ดความรู้ : วิธีการสอนแต่ละประเภท ๖๐

คำนำ

หนังสือ “**กระแสต่อเนื่อง ชีวิตพอเพียง : การคิดอย่างเป็นระบบ บนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**” เป็นผลผลิตหนึ่งของการเพิ่มศักยภาพสภารเด็กและเยาวชนในการขับเคลื่อนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ลุյการมีสุขภาวะที่ดีในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งจัดทำโดยความร่วมมือของมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศไทย ตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (มพพ.) กับสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) โดยการสนับสนุนของสำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็กเยาวชนและครอบครัว สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารองค์ความรู้เกี่ยวกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการคิดเชิงระบบ ซึ่งมีลักษณะพัฒน์กัน อีกทั้งนำเสนอความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเป็นวิทยากรลำหัวผู้ที่อยากเริ่มทำหน้าที่เป็นวิทยากร แต่ไม่รู้จะเริ่มจากตรงไหน

“**การคิดเชิงระบบ**” ประมวลขึ้นจากคำบรรยายของ รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ์ อาจารย์คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จังหวัดสงขลา ส่วน “**เทคนิคการเป็นวิทยากร**” นั้น ประมวลจากคำบรรยายของ อาจารย์ณัฐพงศ์ สุโภม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน ซึ่งบรรยายให้แก่แกนนำสภารเด็ก และเยาวชนจังหวัดที่เข้ารับการฝึกอบรมในโครงการเพิ่มศักยภาพแกนนำสภารเด็กและเยาวชนกับการขับเคลื่อน ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เมื่อปี ๒๕๕๙

มูลนิธิฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือ “**กระแสต่อเนื่อง ชีวิตพอเพียง : การคิดอย่างเป็นระบบ บนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**” จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้สนใจทั่วไปได้นำไปเป็นเครื่องมือ ในการพัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์และนำไปสู่การปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงจนเป็นวิถีชีวิตต่อไป



ปรัชญา ของ เศรษฐกิจพอเพียง

กระตุกต่อมคิด ชีวิตพอเพียง



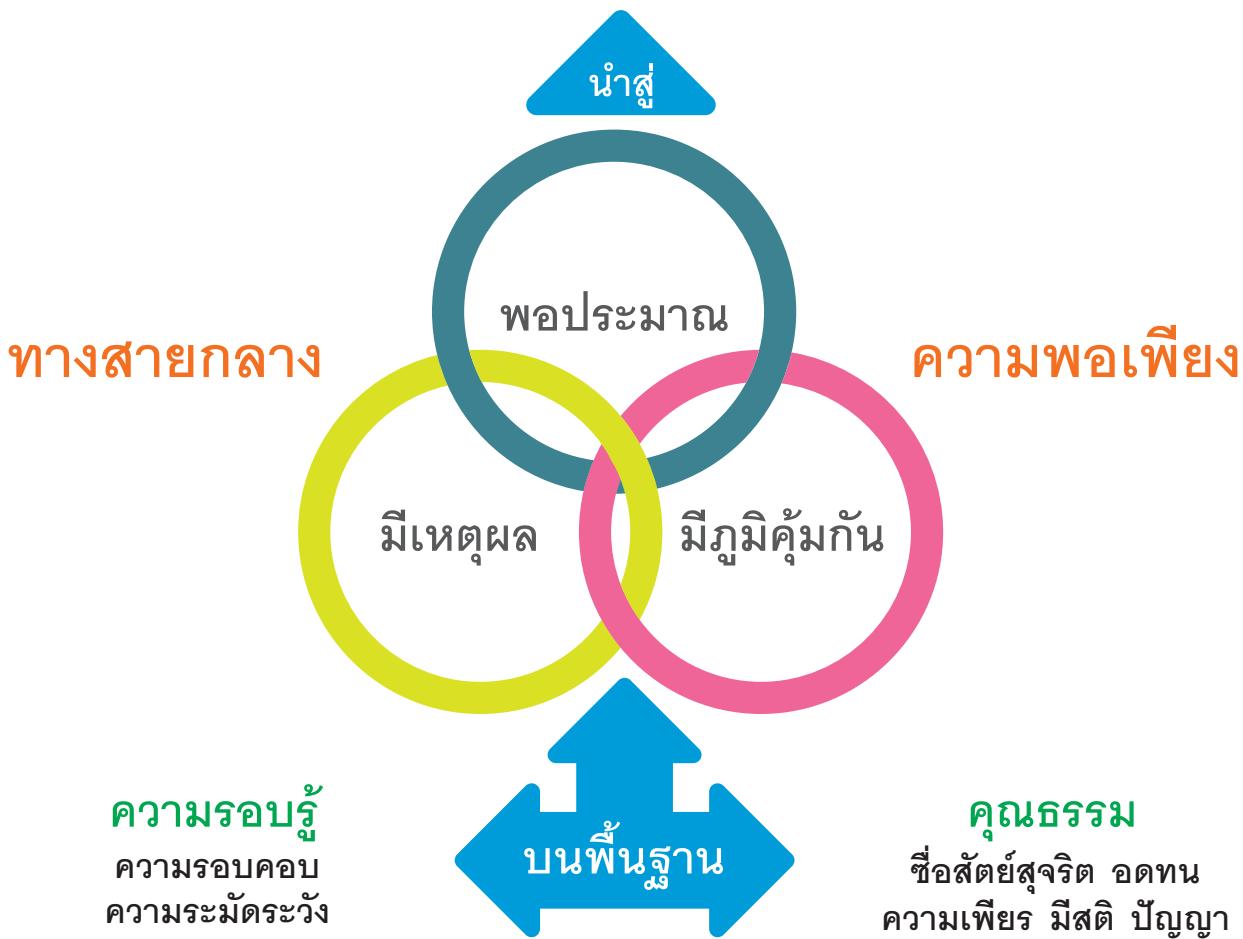
ប្រជុំគ្រាប់ទូទៅក្រោមឯកតា

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ประเทศชาติ ประชาชน

มีความสมดุลอย่างยั่งยืนพร้อมรับความเปลี่ยนแปลง

ภูมิคุ้มกันทางด้านวัตถุ • สังคม • สิ่งแวดล้อม • วัฒนธรรม



เศรษฐกิจพอเพียง คืออะไร

เศรษฐกิจพอเพียง คือ ปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่ และปฏิบัติตนของประชาชน ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ โดย...

“ ความพอเพียง ” หมายถึง ความพอประมาณ ความมีเหตุผล
รวมถึง ความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันที่ดีพอสมควร

ต่อการรองรับผลกระทบใดๆ
อันจะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอก
ทั้งในปัจจุบัน และอนาคตโดยต้องอาศัย

ความรอบรู้ ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่ง

ในการนำความรู้วิชาการแขนงต่างๆ มาใช้
ขณะเดียวกัน จะต้องมีลักษณะในเรื่องของคุณธรรม
ความซื่อสัตย์สุจริต ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ขยันหมั่นเพียร มีสติ
ใช้ปัญญา ในการดำเนินชีวิตหรือการทำกิจกรรมงานต่างๆให้สำเร็จลุล่วง

ทุกวันนี้
“คุณ”
มีชีวิตที่
พอเพียง
หรือยัง

สุนใจจริงๆ
ช้อปปิ้งเพลิน
ทั้งกระเปา เสื้อผ้า
รองเท้าใหม่ๆ
อินเทรนด์จากยุโรป

สำราญหัวใจ
ก้าวล้ำก่อนใคร
มือถือใหม่ อาร์ติรูป[®]
เล่นเกมส์ พังเพลง
แอ็ปพลิเคชันสมัย
ก่อนใคร

ได้เด่นกว่าใคร
สารพันแบรนด์เนม
ทั้งร่างกาย
เสื้อผ้า เครื่องประดับ[®]
ล้วนสินค้าอิมพอร์ต

สุดแสนภูมิใจ
จนใครต้องมอง
รถยนต์ซันน้ำว่องไว เห็นใจครึ่ง
หรือร่างกายสั่ง
คันแรกของเมืองไทย

รางวัลชีวิต
เที่ยวทั่วโลก
เบินบานเปิดตา[®]
ไปรอมชั่นสุดล้ำ
เที่ยวก่อน
ผ่อนที่หลัง

อนุมติฉบับไว
เพลิดเพลินหัวใจ
ทำงานทั้งเดือนเก็บเงิน[®]
ค่าผ่อน สิ่งของต้องการ
สารพันอยากมี

คุณมี...มากกินไป หรือเปล่า



ทุกวันนี้ คุณรู้จักคำว่า พอเพียง หรือยัง
พอเพียง คือ การประทัยด้ ใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล ไม่ใช่การตระหนี่ ถี่เหนียว
ความพอเพียงของแต่ละคนไม่เหมือนกัน

ไม่มีถูกหรือผิด

เนื่องจากเศรษฐกิจพอเพียงเป็น “หลักคิด”
เราถูกหล่อหลอมมาไม่เหมือนกัน
แต่ทั้งหมดนี้เพื่อตอบโจทย์ฯเดียวกันคือ “ความยั่งยืน”
โดยเฉพาะเรื่องใกล้ตัว อย่างเรื่อง “เงิน”
ถ้าเราไม่นำความพอเพียงมาบริหารจัดการให้สมดุล
อนาคตทางการเงินเราจะไม่ยั่งยืน เริ่มต้นจากจุดง่ายๆ

“
เมื่อไรที่เรารับริหารจัดการตัวเองได้...
เราก็จะบริหารจัดการเงินได้
”



គិតជាអំពីរបៀប

បន្ទីន្ទាប់

ការងារសាខាពេទ្យកម្មការអភិវឌ្ឍន៍

ระบบคืออะไร

ระบบ (System) คือ กลุ่มขององค์ประกอบต่างๆ ที่ทำงานร่วมกัน เพื่อจุดประสงค์อันเดียวกัน ภายในระบบแต่ละระบบสามารถมองเห็นระบบย่อยได้ ซึ่งระบบย่อยเหล่านี้ ถือว่าเป็นระบบด้วยเช่นกัน เพราะมีองค์ประกอบต่างๆ ของระบบที่สมบูรณ์ในตัวเอง เมื่อระบบย่อยหลายๆ ระบบรวมกันจะทำให้เกิดระบบที่ใหญ่ขึ้น เช่น ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทย ประกอบด้วย ระบบย่อยของการปลูกพืช ระบบย่อยของการเลี้ยงสัตว์ ระบบย่อยของโรงงาน ระบบย่อยของตลาดสด ระบบย่อยของการนำเข้าส่งออก ระบบธนาคาร เป็นต้น หรือตัวอย่างระบบของโรงเรียน ก็จะประกอบด้วย ฝ่ายรับสมัคร ฝ่ายทะเบียน ฝ่ายการเงิน ฝ่ายบุคคล ฝ่ายวิชาการต่างๆ ฝ่ายเหล่านี้จะต้องทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างลิงก์ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร ในแต่ละฝ่ายอาจมีระบบย่อยได้อีก



การคิดอย่างเป็นระบบ System Thinking

การคิดอย่างเป็นระบบ (System Thinking) คือ วิธีการคิดอย่างหนึ่งที่ทำให้เข้าใจว่า สรรพสิ่งไม่ได้อยู่เดียวๆ แต่มีความสัมพันธ์กัน เชื่อมต่อกันอย่างเป็นระบบ มีเหตุผลสนับสนุนเชิงเหตุผล มีกฎเกณฑ์ต่อกัน อยู่เป็นวงจร มีพฤติกรรม เป็นวิธีคิดที่เห็นภาพรวมทั้งหมด เข้าใจสภาพที่ล้มพังรักกัน เห็นความซับซ้อนจากระบบย่อยจำนวนมาก ในระบบใหญ่ ที่มีเกติกาจำกัดกับพฤติกรรมของตนเอง ทำให้เห็นตัวละครในระบบ

จนสามารถกำกับระบบในทิศทางที่ต้องการได้ โดยจัดการความขัดแย้งให้มีน้อยที่สุด

ใช้เป็นฐานคิดเพื่อสร้างความเข้มแข็งขององค์กรและชุมชน

ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่ใช้หลักเหตุและผล

อยากคิดอย่างเป็นระบบได้
ต้องเริ่มต้นอย่างไร

▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼

ไม่ยากเลย ก็เพียงแค่เริ่มสำรวจตนเอง ว่า

“คุณคือใคร”

ระหว่าง

นักเรียนรู้ กับ นักตัดสิน





รู้จักตนเอง

จากค่าตาม จงเลือกค่าตอบ ก. หรือ ข. ให้ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุด

๑. เมื่อเห็นภาพข่าวเด็กนักเรียนอาชีวะติกันจนเสียชีวิต ท่านรู้สึก
 - ก. ไม่พอใจกับพฤติกรรมที่ทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัยว่าจะเดนลูกหลงเมื่อไรก็ได้
 - ข. อยากรู้ว่าเบื้องหลังของเหตุการณ์นั้น เกิดขึ้นได้อย่างไร
๒. เมื่อคดในข้อที่ ๑ เข้าสู่กระบวนการยุติธรรมแล้วมีการปกปิด เช่น สมหมายคลุมใบหน้า และศาลลดโทษให้เพราเป็นเยาวชน ท่านคิดว่า
 - ก. สงสัยว่าการตัดสินเช่นนี้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันหรือไม่ หากไม่เหมาะสม เราชาระทำการย่างไร
 - ข. ไม่เห็นด้วย และคิดว่าเด็กอาชีวะควรได้รับโทษแบบผู้ใหญ่
๓. สมมุติว่าท่านซื้อตัวเพื่อใช้บริการสายการบินหนึ่งเพื่อเดินทางไปร่วมงานในสถานที่หนึ่ง แต่เมื่อถึงเวลาเดินทาง สายการบินนั้นออกมาประกาศว่า เที่ยวบินนั้นจะยกเดินทางล่าช้ากว่ากำหนด แต่เนื่องจากท่านต้องเป็นบุคคลสำคัญของงานนั้น หากช้าจะทำให้มีผลต่องานสำคัญที่ท่านต้อง เข้าร่วมเป็นอย่างมาก ดังนั้นท่านจะ
 - ก. ตัดสินใจไปซักถามเจ้าหน้าที่ของสายการบินว่ามีเที่ยวบินอื่นหรือไม่ หากมีท่านจะขอขยายความจำเป็นและขอให้สายการบินช่วยเปลี่ยนหรือย้ายเที่ยวบิน
 - ข. เจรจาขอค่าตัวคืน เพราะเป็นความผิดของสายการบิน แม้ตัวนั้นจะเลื่อนหรือเปลี่ยนไม่ได้แล้วไปซื้อตัวของสายการบินอื่นแทน
๔. ถ้าบ้านมีรั้วย่างดี และวันหนึ่งสุนัขของเพื่อนบ้านคุยดินมุดรั้วเข้ามาในบ้านของท่าน ท่านคิดว่าจะ
 - ก. บอกให้เพื่อนบ้านทราบ โดยหวังว่าเขาจะเข้าใจและช่วยดูแลสุนัขให้ดี
 - ข. ไปดูลาเตตุที่สุนัขเข้ามาได้ทั้งๆที่มีรั้ว
๕. เมื่อท่านเห็นนักการเมืองที่ท่านไม่ชอบหน้าออกทีวี ท่านจะ
 - ก. พิงคร่าวๆ
 - ข. เปลี่ยนช่อง
๖. เมื่อทราบข่าววิสามัญผู้ก่อการร้ายในภาคใต้ ท่านคิดว่า
 - ก. สงสัยหลังจากนี้คนใน ๓ จังหวัดชายแดนใต้จะปลอดภัยหรือไม่
 - ข. เป็นชัยชนะสำคัญในการแก้ปัญหา เพราะแสดงถึงข่าวที่แม่นยำ
๗. เมื่อมีผู้มาบอกให้ท่านหัดเรียนรู้บ้าง ท่านรู้สึก
 - ก. ไม่ยาก เพราะเป็นคนแบบนั้นอยู่แล้ว
 - ข. จะลองทำตามที่แนะนำ

เฉลยคำตอบ

■ สีเขียว คือ เล่นทางของนักตัดสิน
■ สีฟ้า คือ เล่นทางของนักเรียนรู้

- | | |
|---------------|------------|
| ๑. ก. สีเขียว | ข. สีฟ้า |
| ๒. ก. สีฟ้า | ข. สีเขียว |
| ๓. ก. สีฟ้า | ข. สีเขียว |
| ๔. ก. สีเขียว | ข. สีฟ้า |
| ๕. ก. สีฟ้า | ข. สีเขียว |
| ๖. ก. สีฟ้า | ข. สีเขียว |
| ๗. ก. สีเขียว | ข. สีฟ้า |



● แนวคิด

สถานการณ์ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่ส่งผลต่อความคิด ดังนั้นหากเราควบคุมอารมณ์ และความรู้สึกไม่ทัน จะส่งผลให้ความคิดเป็นไปตามอารมณ์และความรู้สึกนั้นทันที และความคิดจะไปกระดุนให้ว่างหายแสดงออกตามอารมณ์ และความรู้สึก เพราะฉะนั้นการแสดงออกของการเป็นนักตัดสินหรือนักเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความคิดของบุคคลจาก สถานการณ์นั้นๆ

● เหตุผลของคำตอบ

เล่นทางของนักตัดสินจะพยายามบอกว่าอะไรถูกหรืออะไรผิด เป็นคนคิดลบ ชอบตอบโต้ เมื่อเกิดอะไรขึ้นจะมีปฏิกิริยา โต้ตอบที่เร็วมากและตัดสินทันที หากใครเลือกเล่นทางนี้จะไม่เกิดการพัฒนา ในขณะที่เล่นทางของนักเรียนรู้จะ แตกต่างกัน นักเรียนรู้จะนิ่งและมองหาทางเลือก มีวิธีการคิดและมุ่งมองที่มีเหตุผลซึ่งแตกต่างจากนักตัดสิน

การรู้จักการควบคุมตนเองผ่านความคิด อารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งเป็นหลักสำคัญอีกประการหนึ่งที่สามารถ เชื่อมโยงไปสู่ความเข้าใจปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพราะหากเราควบคุมตัวเองไม่ได้ เห็นอะไรก็อยากจะได้ ความพอใจมากก็จะไม่เกิดขึ้น

ความแตกต่างระหว่าง

นักเรียนรู้ กับ นักตัดสิน

ด้านทัศนคติ

นักเรียนรู้	นักตัดสิน
* ยอมรับตัวเองและคนอื่น	* ชอบตัดสินคนของหรือคนอื่น
* รับผิดชอบและรอบคอบ	* มีปฏิกริยาโต้ตอบอัตโนมัติ
* ให้คุณค่ากับความไม่รู้	* รู้ดีหมดทุกอย่าง
* ยึดหยุ่นและรู้จักปรับตัว	* ไม่ยึดหยุ่น ไม่ปรับตัว
* อยากรู้อยากเห็น	* คิดว่าตนเองเป็นฝ่ายถูก
* ให้คุณค่ากับความแตกต่าง	* กล่าวความแตกต่าง
* ตั้งคำถามกับสมมุติฐานที่ใช้อยู่	* ปกป้องสมมุติฐานของตนเอง
* มองความเป็นไปได้มีขีดไม่จำกัด	* มองว่าความเป็นไปได้มีขีดจำกัด
* อารมณ์พื้นฐาน อยากรู้ อยากรเห็น	* อารมณ์พื้นฐานปิดกันตัวเอง

ด้านความสัมพันธ์จากทัศนคติ

นักเรียนรู้	นักตัดสิน
* มีความสัมพันธ์แบบได้ทั้ง ๒ ฝ่าย	* มีความสัมพันธ์แบบได้เลี่ย
* ไม่มีความรู้สึกแปลกแยกจากคนอื่น	* รู้สึกแปลกแยกจากคนอื่น
* แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	* โต้เถียง
* ใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ความเห็นคนอื่น	* แสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับคนอื่น
* พึงเพื่อหาข้อเท็จจริง ความเข้าใจ ความร่วมมือ	* พึงเพื่อหา ถูก/ผิด เห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย
* เห็นคุณค่าความคิดเห็นคนอื่น	* มองความคิดเห็นคนอื่นว่าปฏิเสธ
* มองทางทางแก้ไข/สร้างสรรค์	* มองหาการ์จมติหรือปักป้องตนเอง

ด้านการตั้งคำถาม

นักเรียนรู้	นักตัดสิน
* มีอะไรที่ใช้ได้ผล?	* มีอะไรผลิต?
* อะไรมีลิ่งที่ฉันต้องรับผิดชอบ?	* ใครผลิต?
* ข้อเท็จจริงคืออะไร?	* ฉันจะพิสูจน์ได้อย่างไรว่าฉันถูก?
* ฉันมีทางเลือกอะไรมาก?	* ฉันจะควบคุมมันได้อย่างไร?
* อะไรมีประโยชน์ต่อเรื่องนี้?	* ฉันพ่ายแพ้ได้อย่างไรกัน?
* ฉันสามารถเรียนรู้อะไรมาก?	* เกิดเรื่องไม่ดีกับฉันได้อย่างไร?
* คนอื่นๆ สึกอย่างไร?	* ทำไมพากเขามีรูปแบบไหน?
* คนอื่นๆ ต้องการอะไร?	* ทำไมพากเข้าทำตัวห่างๆ หรืออย่างนี้?
* มีอะไรที่เป็นไปได้?	* ทำไมมันถึงน่าเบื่ออย่างนี้?

ສາເຫດຖື່ຕ້ອງ ວົງຈັກຕນເອງ

ການທຳຄວາມເຂົ້າໃຈທັນຄົດ ຄວາມລົມພັນຮໍ ແລະການຕັ້ງຄຳຄາມຂອງນັກຕັດລິນແລະນັກເຮີຍນູ້ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເຮົາວົງຈັກຕນເອງວ່າຕານເອງເປັນໄຕຮະຫວ່າງ ນັກເຮີຍນູ້ ກັບ ນັກຕັດສິນຊື່ເປັນລ່ວນລຳຄັ້ງທີ່ຈະທຳໃຫ້ເກີດການພັດນາຕນເອງແລະນຳໄປລູ່ພົມນາກາຣໃນການທຳການຮ່ວມກັບຄົນອື່ນໆ ໄດ້ອຍ່າງມີປະລິທິພາພ

ສຽບ ບຸຄລິກລັກຊະນະຂອງ

ນັກເຮີຍນູ້ ແລະ ນັກຕັດສິນ

ນັກຕັດສິນຈະເປັນຜູ້ໄຟຟ້າ ອິດລົບ ຂາດສຕິ ຕຽບກັນຂ້າມກັບ **ນັກເຮີຍນູ້** ທີ່ມັກຈະຟັງອຍ່າງລຶກໜຶ່ງ ອິດບວກ ຈັບອາຮມ໌ນໍາຄວາມຮູ້ລຶກຂອງຜູ້ອື່ນໄດ້ດີ



คุณตัวไคร ระหว่าง

นักเรียนรู้ หรือ นักตัดสิน

กระตุกต่อมคิด ชีวิตพอเพียง

การสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้



บันไดของนักเรียนรู้ ตามธรรมชาติเมื่อเกิดความปลอดภัยจะเกิดความໄ่ใจ
และจะผูกพันให้เปลี่ยนจากฉันเป็นเรา เมื่อเกิดความล้มพัฒน์นั้น
จะเกิดความเข้าใจและทำให้เกิดแรงบันดาลใจ

บันไดของนักตัดสิน จะฟังเพื่อจับผิด มีความระวาง ความล้มพัฒน์เป็นไปอย่างห่างเหิน รู้สึกห้อแท้ เป็น
ต่อต้านแรงกระตุ้นจากรายไม่ใจ

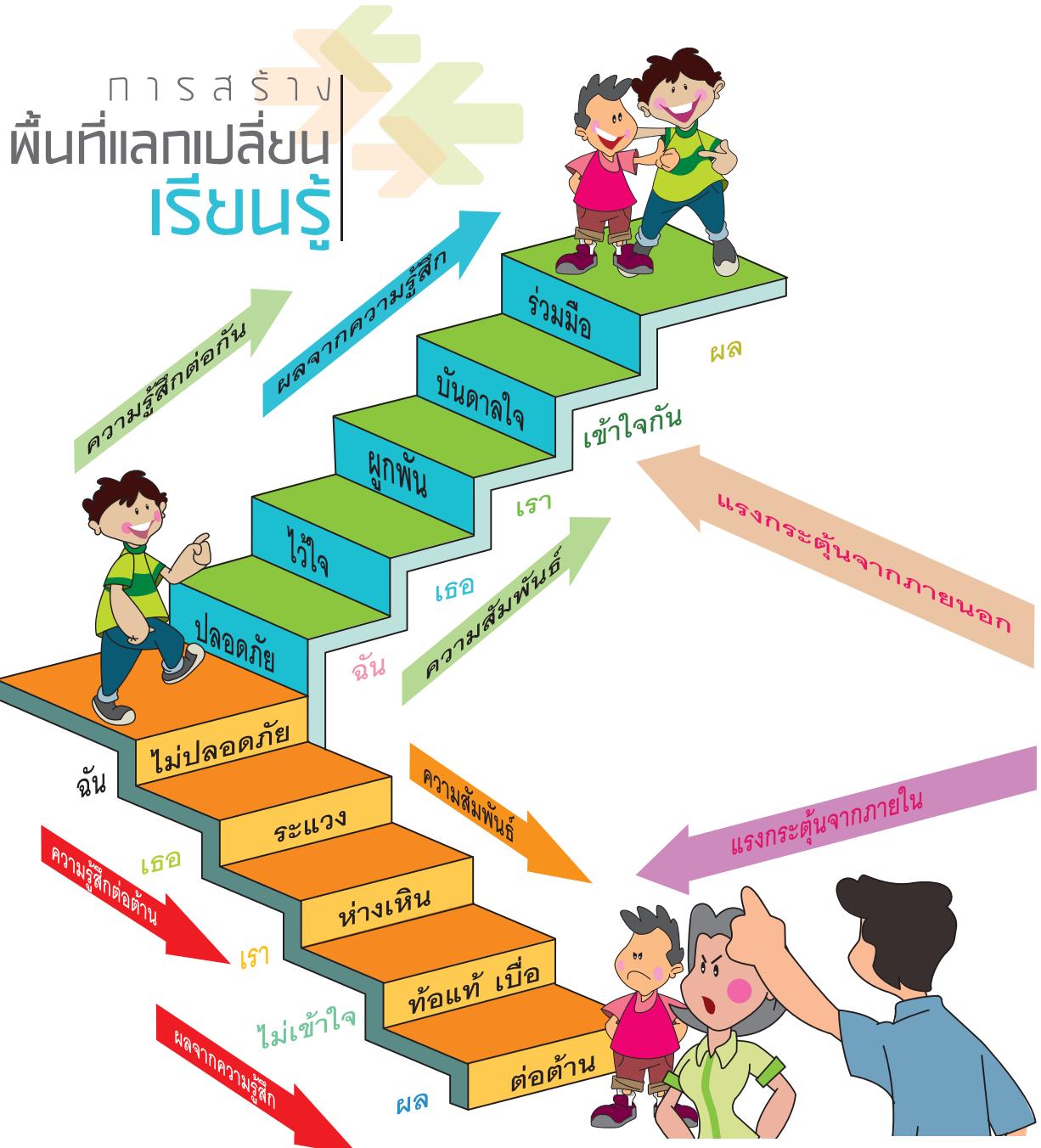
บันไดของ**นักเรียนรู้**เป็นบันไดข้าม
แต่บันไดของ**นักตัดสิน**เป็นบันไดขาก
ผู้นำเยาวชนที่ต้องเป็นนักเรียนรู้ ต้องสร้างบันไดข้าม ไม่ใช่ไปกำกับแล้วเกิดบันไดขาก



การเป็นนักเรียนรู้ ถือเป็นหัวใจสำคัญของผู้นำเยาวชน

ที่จะพัฒนาความคิดเชิงระบบ เพื่อนำไปสู่การปรับใช้

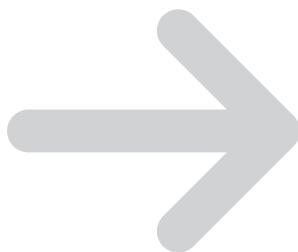






กระบวนการคิด อย่างมีนัย ระบบ

กระบวนการคิด ระบบ ขั้นตอน



ขั้นตอนที่ ๑ การเข้าใจความเป็นเหตุเป็นผล

ขั้นตอนที่ ๒ การเข้าใจระบบในฐานะของเหตุและผล

ขั้นตอนที่ ๓ การเข้าใจชนิดของวงจร

ขั้นตอนที่ ๔ การเข้าใจพฤติกรรมระบบ

ขั้นตอนที่ ๕ การสร้างผังระบบจากเรื่องราวและการกำหนดเงื่อนไขความล้ำเร็ว

ขั้นตอนที่ ๖ การเข้าใจความคิดที่กำกับพฤติกรรม

ขั้นตอนที่



เข้าใจความเป็นเหตุเป็นผล

เป็นกระบวนการหาความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งเหตุของเหตุย่อมมีเหตุของเหตุ ผลของผลย่อมมีผลของผล เราจะต้องรู้ถึงสิ่งที่เป็นเหตุผลที่เกิดขึ้นจริงเสมอ เช่นกฎธรรมชาติและต้องรู้เท่าทันเหตุผลที่เกิดจากการตีความ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน

ปฏิบัติการที่



ปฏิบัติการที่ ๑.๑ หาเหตุและผล

วัตถุประสงค์

เพื่อให้สามารถอธิบายได้ว่าสิ่งใดเป็นเหตุ และสิ่งใดเป็นผลอย่างมีตรรกะ

วิธีปฏิบัติการ

จากเหตุการณ์ “ฟ้าแลบ” กับ “ฟ้าร้อง” ให้หาว่าอะไรคือเหตุ และอะไรคือผล

คำอธิบาย

การสรุปความอย่างเป็นตรรกะ จากเหตุการณ์ ฟ้าแลบ กับ ฟ้าร้อง

“... คนจำนวนมากบอกว่า แสงเดินทางเร็วกว่าเสียง ซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แต่การคิดการอธิบายความเป็นเหตุเป็นผลต้องสรุปเหตุการณ์ฟ้าแลบมาก่อนฟ้าร้อง อาทิ ฟ้าแลบเป็นเพระประจุไฟฟ้าร่วงผ่านก้อนเมฆหนึ่งไปยังอีกก้อนเมฆหนึ่งจึงทำให้เกิดฟ้าแลบ เมื่อวิ่งผ่านก้อนเมฆแล้ว ความเร็วแสงจะสูงประจุไฟฟ้าจะวิ่งหากอากาศด้วยความเร็วสูงมาก หลังจากนั้นอากาศจะตีกลับเข้ามาทำให้เกิดฟ้าร้อง ฟ้าแลบเป็นเหตุของฟ้าร้องที่เป็นจริงเสมอ เพราะเป็นกฎของธรรมชาติ ในขณะที่เหตุผลของคน เมื่อฟ้าร้อง เด็กตีความว่า ฟ้าร้อง คือ ยกษัตริย์ รามสูรย์ นำกล้าเด็กจึงร้องให้ ผู้ใหญ่ตีความว่าฟ้าร้อง ฝนจะตก เดียวผ้าเปียก จึงเก็บผ้า จะเห็นได้ว่าเหตุการณ์เดียวกันแต่มนุษย์ตีความได้ไม่เหมือนกัน จึงเกิดผลไม่เหมือนกัน ทำให้เกิดการตอบสนองที่แตกต่างกัน...”

ผลที่คาดหวัง

ตระหนักถึงเหตุ และผล สิ่งที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งและเป็นตรรกะ

ເຫດພລຕາມກ່ຽວກົມສາທິ

ວະໄໂຄດົວເຫດ ວະໄໂຄດົວພລ ຮະຫວ່າງ

ຝ້າແລບ ກັບ ຜ້າຮ້ອງ

ເຫດ

ຝ້າແລບ



ສະນະພາດຕີຄວບຄຸມປະກາງກາຮັນ

ຜລ

ຝ້າຮ້ອງ



ເຫດພລຕາມຄວາມຮັບຮູ້ແລະຕີຄວາມຂອງຄນ



ຝ້າຮ້ອງ

ເດືອກຮັບຮູ້ແລະຕີຄວາມ



ຮ້ອງໄທ

ຜູ້ໃໝ່ຮັບຮູ້ແລະຕີຄວາມ



ເກັບຝ້າເຂົ້າຮ່ມ

ກະຕຸກຕ່ອມຄົດ ຂົວເພວເພີງ

วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอธิบายแนวคิดของการคิด แยกเหตุและผลตามเงื่อนไขที่มาจากการจริงและจากการตีความของคนได้

วิธีปฏิบัติการ

ตอบคำถามตามตารางว่าลิสต์ที่เกิดขึ้นเป็นการตัดสินจากความเป็นจริงหรือจากการตีความของคน

เหตุ		ผล	กฎเกณฑ์ของ	
			ธรรมชาติ	คน
คอร์ปชั่น		ราย		
ฝนตก		ความชื้นในอากาศ		
ฝนตกหนัก		ดินถล่ม		

คำอธิบาย

ฝนตกแล้วเกิดความชื้นในอากาศเป็นกฎของธรรมชาติ ส่วนฝนตกหนักแล้วดินถล่ม เป็นกฎของธรรมชาติและกฎของคน ที่เป็นเช่นนี้เพราะมีความเป็นไปได้ว่าคนที่ได้รับฟังการพยากรณ์อากาศแล้วตีความเองว่าดินจะถล่ม แต่ดินจะถล่มหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับธรรมชาติ เช่น ปริมาณน้ำฝน ความสูงชันของดิน ดังนั้นฝนตกหนักแล้วดินถล่ม จึงอาจเป็นไปได้ทั้ง ๒ ประการ ส่วนการคอร์ปชั่นแล้วราย เป็นการตีความของคน

ผลที่คาดหวัง

เข้าใจเหตุผลที่เป็นข้อความจริงเสมอซึ่งส่วนใหญ่เป็นไปตามกฎของธรรมชาติ หรือเกิดจากการตีความของคน

ขั้นตอนที่ ๒

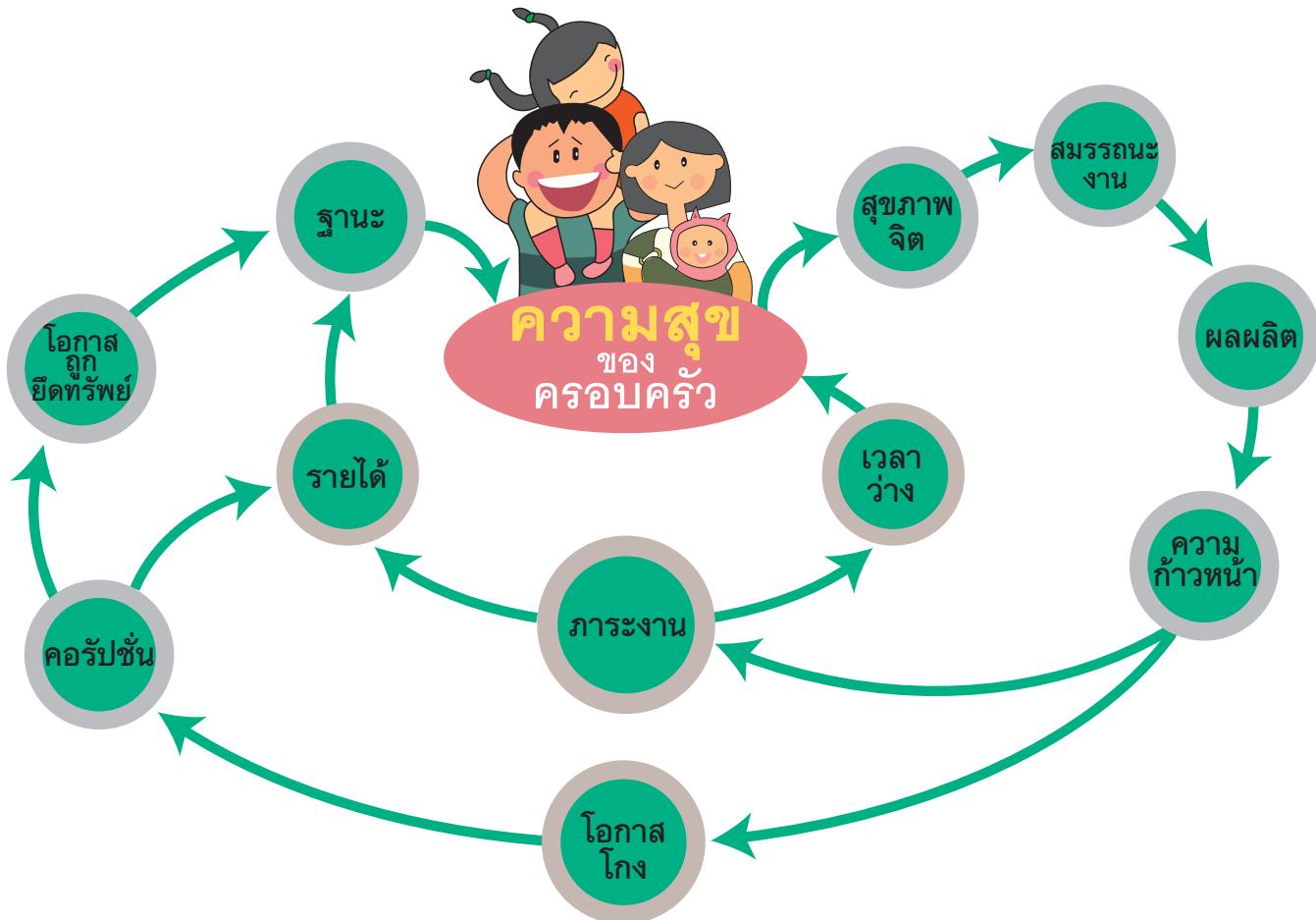
เข้าใจระบบในสานะวัจරของเหตุและผล

เพื่อทำความเข้าใจว่าระบบคืออะไร โดยใช้การหาเหตุและผลเป็นเครื่องมือ เมื่อเหตุเริ่มต้น และผลสุดท้ายเป็นลิงเดียวกัน จะเรียกว่าระบบย่ออย ซึ่งแต่ละระบบย่ออยมีเงื่อนไข(กติกา) กำกับพฤติกรรมของมันเอง และระบบย่ออยหลายระบบย่ออยมาร่วมกัน จะเรียกว่า “ระบบ” ทำให้ระบบมีพฤติกรรมซับซ้อน ทั้งดีทั้งร้ายปนกัน และหลายระบบมาทำงานร่วมกัน เรียกว่า ปรากฏการณ์ ทั้งนี้เมื่อปรากฏการณ์ใดที่เป็นผลโดยไม่มีเหตุและไม่มีปรากฏการณ์ใดที่ไม่ (เป็นเหตุ) ล่งผลถึงปรากฏการณ์อื่นทุกปรากฏการณ์

วงจรของผลไปหาเหตุ



ระบบป้องกัน
ภัยเป็น **S-E-U** ที่ขับเคลื่อนขึ้น



วัตถุประสงค์

สามารถเขียนและอธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุผลแบบต่อเนื่องได้

วิธีปฏิบัติการ

เขียนความสัมพันธ์เชิงเหตุผลจากกลุ่มคำที่กำหนดให้

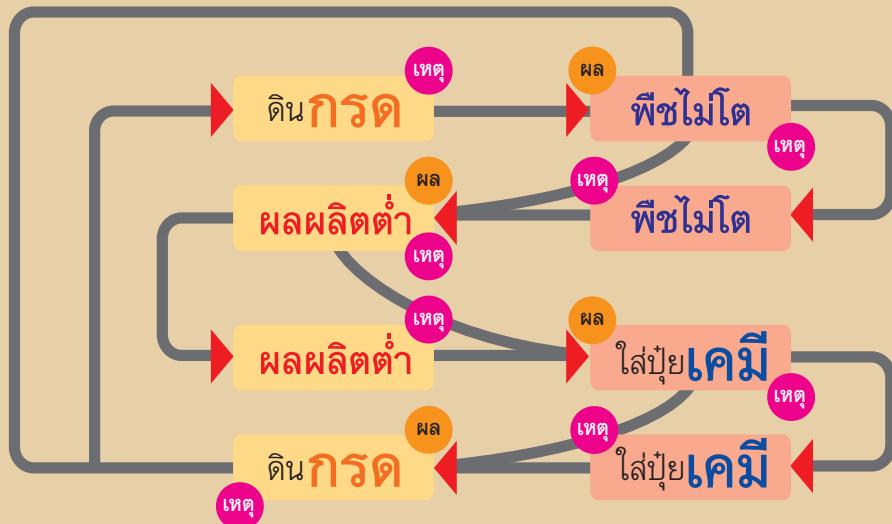
“ดินกรด ผลผลิตต่ำ พืชไม้โต ใส่ปุ๋ยเคมี ดินกรด ผลผลิตต่ำ พืชไม้โต ใส่ปุ๋ยเคมี”

คำอธิบาย

ดินกรดทำให้พืชไม้โต พืชไม้โตทำให้ผลผลิตต่ำ ผลผลิตต่ำ ทำให้ใส่ปุ๋ยเคมี ใส่ปุ๋ยเคมีทำให้ดินเป็นกรด เพราะความไม่รู้ทำให้ใส่ปุ๋ยจนเกิดผลเลี่ยต่อติด บริษัทปุ๋ยรายเพาะชาวบ้าน ทำมาหากินอาเจินไปให้ การที่ชาวบ้านเป็นหนี้เป็นฯ เพราะนำเงินไปให้บริษัทปุ๋ย จะเห็นได้ว่าสิ่งต่างๆ สัมพันธ์เป็นวงจรต่อเนื่องหลายสิ่งทำให้ผลกระทบเป็นเหตุ

ผลที่คาดหวัง

รู้และเข้าใจการเขียนความสัมพันธ์เชิงเหตุผลแบบต่อเนื่องและวางแผนจัดระดับ



ขั้นตอนที่

๖

เข้าใจชนิดของผัง ผังระบบหรือผังของความคิด

วงจรเมืองแบบ คือ วงจรลมดุล หมายถึง วงจรที่มีทั้งเหตุและผลไปด้วยกันและตรงกันข้าม ส่วนวงจรยังไม่มีอยู่ หมายถึง วงจรที่เหตุและผลไปในทิศทางเดียวกัน มีทั้งแบบยิ่งทำยิ่งตื้อ และยิ่งทำก็ยิ่งหาย

ปฏิบัติการที่

๓

ปฏิบัติการที่ ๓.๑ การสร้างระบบ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้สามารถเขียนผังระบบและอธิบายความล้มเหลวของผังได้

วิธีปฏิบัติการ

จงต่อคำให้เป็นวงจรตามความเป็นเหตุ เป็นผลกัน คำว่า

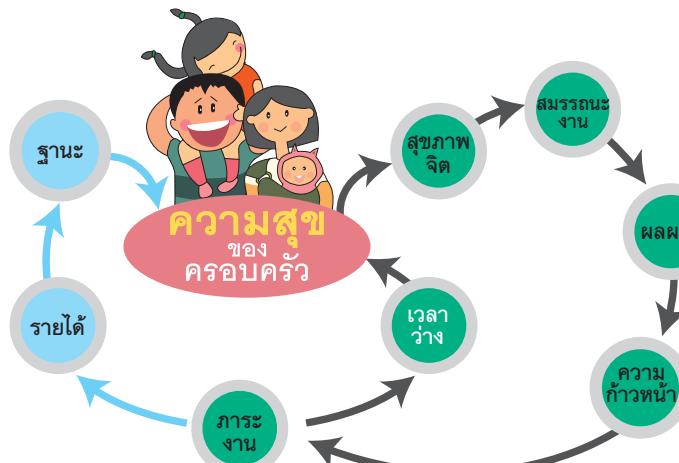
“ความสุขครอบครัว ฐานะ เเวลา รายได้ ความก้าวหน้าในงาน ผลผลิต สุขภาพจิต สมรรถนะงาน”

คำอธิบาย

จากวงจร จะเห็นได้ว่า มีอยู่ ๒ วงจร

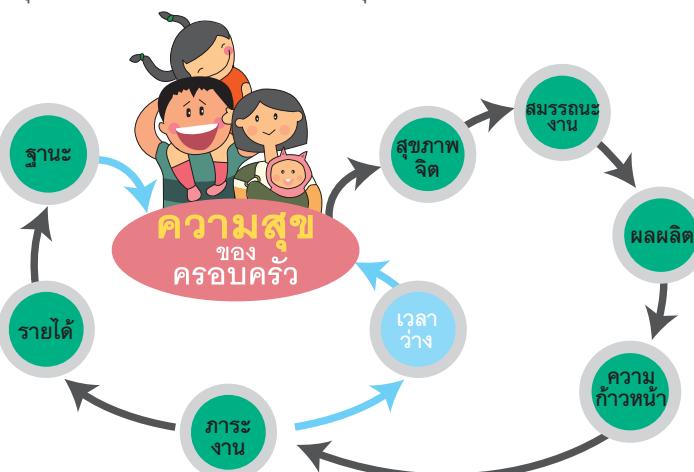
วงศ์ที่ ๑

ความเป็นเหตุผลที่ต่อเนื่องเป็นวงศ์ อาศัยได้จากความสุขของครอบครัวขึ้นอยู่กับฐานะการเงิน ความลุขนี้ส่งผลต่อ สุขภาพจิต ซึ่งมีผลเป็นลายโซ่ไปยังความก้าวหน้าในการงาน เพราะสมรรถนะและผลงานเพิ่มขึ้น แต่ภาระงานที่เพิ่ม จากความก้าวหน้าในหน้าที่ภาระงานทำให้ayersชิงเวลาของครอบครัวไป ดังนั้นย่อมมีผลกระทบลับมาอย่างความสุขครัวเรือน อย่างไรก็ตาม ภาระงานที่เพิ่มมีล้วนดีต่อฐานะ เพราะทำให้รายได้เพิ่ม



วงศ์ที่ ๒

ความสุขของครอบครัวมาจากฐานะ เป็นผลมาจากการว่าง และเป็นเหตุของสุขภาพจิต เพราะฉะนั้นความสุข ของครอบครัวเป็นผลของ ๒ เหตุ และเป็นเหตุของ ๑ ผล ดังนั้น ครอบครัวเป็นผลของ ๒ เหตุ ล้วนภาระงานเป็นเหตุ ของรายได้ ภาระงานเป็นเหตุของเวลาว่าง ภาระงานเป็นเหตุของ ๒ ผล และเป็นผลของ ๑ เหตุ คือ ความก้าวหน้า



เรื่องราวของลูกศรแรก ความลุขของครอบครัวขึ้นอยู่กับฉันของการเงิน ซึ่งอธิบายเชื่อมโยงระหว่างฉันเป็นเหตุความลุขของครอบครัวเป็นผล ความลุขนี้ล้วนผลต่อสุขภาพจิต

แต่ภาระงานที่เพิ่มจากความก้าวหน้าในหน้าที่การงานทำให้แบ่งชิงเวลาของครอบครัวไป ดังนั้นย่อมมีผลกระทบต่อรายจ่าย ความลุขคัวเรื่อง อย่างไรก็ตาม ภาระงานที่เพิ่มขึ้นก็มีส่วนดีต่อฐานะ เพราะทำให้รายได้เพิ่มขึ้นด้วย

สรุป

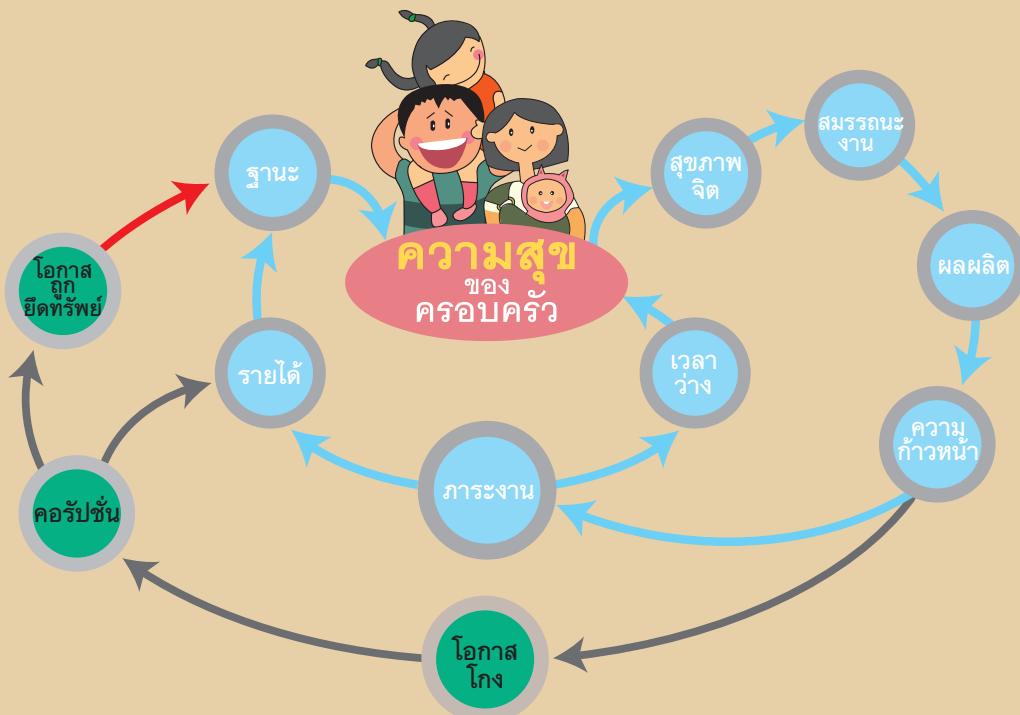
หากผีกิตติมุนีเป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยง โดยการอ่านเรื่องราวทั้งหมด แล้วผีกิตติมุนีผู้ให้ได้ จะเป็นทักษะที่ทำให้เห็นเรื่องราวอย่างเป็นระบบ หรือเป็นการสร้างความคิดเชิงระบบ

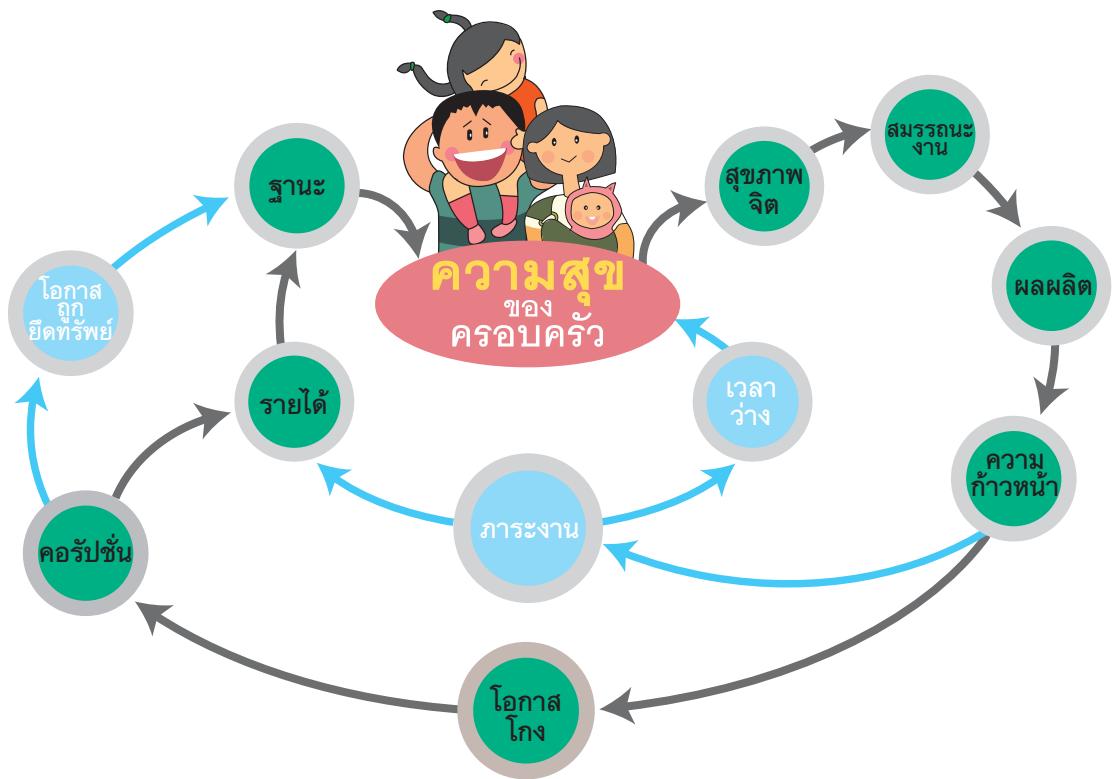
วิธีปฏิบัติการ

จงนำข้อความต่อจากความก้าวหน้า และรายได้ : ข้อความที่ให้ “โอกาสโภค คอร์ปชั่น สู่กัยดทรัพย์”
ต่อกับวงจรระบบของผังเดิม และให้เหตุ-ผล

คำอธิบาย

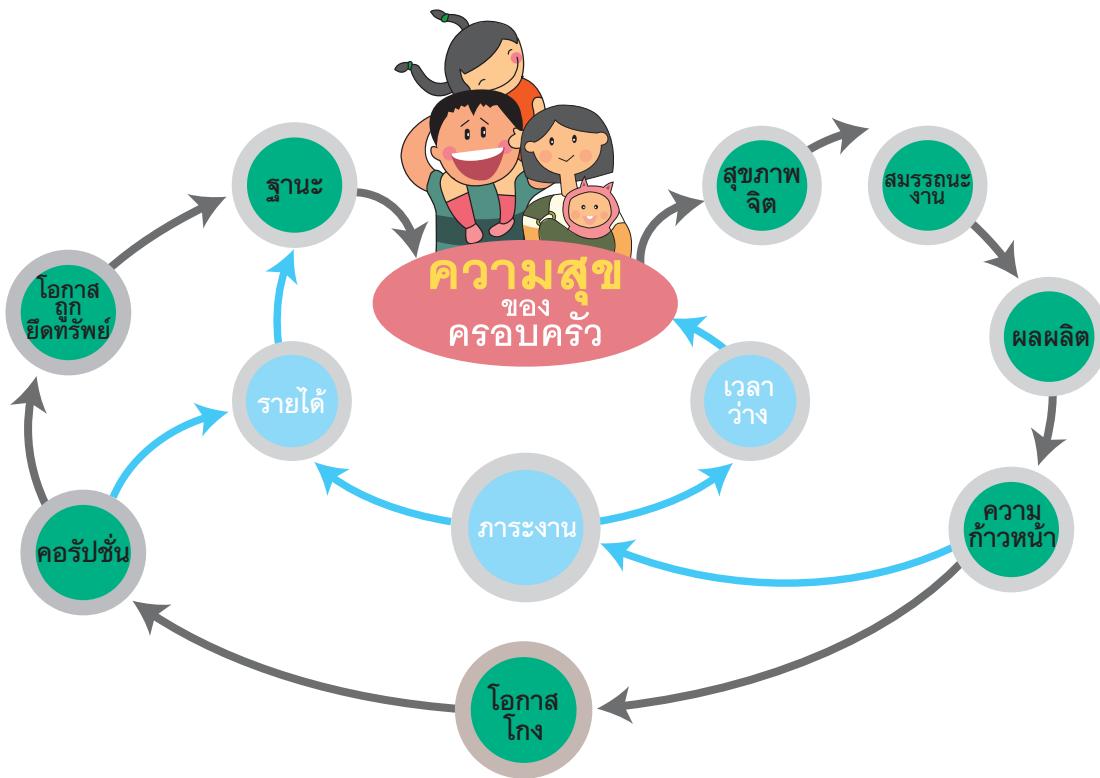
คอร์ปชั่นจะล้มพังลงได้ แต่คอร์ปชั่นมีทางแยกอีกทางหนึ่ง คือ โอกาสสู่กัยดทรัพย์ ที่มีผลไปที่ฐานะ เพราะเมื่อถูก
ยึดทรัพย์ เงินก็จะหายไป ส่งผลถึงฐานะ และต่อไปที่ลุขภาพจิต คือ ความสุขนั้นเอง การเชื่อมโยงกับเหตุการณ์
เพิ่มขึ้น จะทำให้ระบบมีความซับซ้อนขึ้น





สรุป

ปรากฏการณ์หนึ่ง (ความสุขของครอบครัว) เกิดจากหลายระบบ (วงจร) ที่ทำงานร่วมกัน ระบบเป็นที่รวมของหลายวงจร (ระบบย่อย) แต่ละระบบอยู่มีเงื่อนไข (กติกา) กำกับพฤติกรรมของมันเอง ระบบจะมีพัฒนารูปแบบ ทั้งดี ทั้งร้ายปนกัน



ผลที่คาดหวัง

ร่วมกับการเขียนความลับพันธ์เชิงระบบ อย่างมีความเป็นเหตุเป็นผล

ขั้นตอนที่

๔

การเข้าใจพฤติกรรมระเบบ

เมื่อ ระบบ คือ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติซึ่งมีความล้มพันธ์ ประสานเข้ากันโดยกำหนด รวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ระบบ คือ กระบวนการต่างๆ ที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน และมีความล้มพันธ์กันระหว่างกระบวนการเหล่านั้น และเชื่อมต่อกันเพื่อทำงานได้งานหนึ่ง ให้บรรลุถึงเป้าหมายที่วางไว้ และระบบ คือ กลุ่มขององค์ประกอบต่างๆ ที่ทำงานร่วมกัน เพื่อจุดประสงค์อันเดียวกัน

ยกตัวอย่างเช่น

กองปุ๋ยหมักมีผลวัดของความล้มพันธ์ระหว่าง อากาศ ความชื้น ความร้อน จุลินทรีย์ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ไปสู่สภาพใหม่ หรือ จำนวนคนปลูกล้มพันธ์กับจำนวนข้าวโพด รายได้คนปลูก และราคาข้าวโพด (นับเป็นหนึ่งระบบย่อย หรือหนึ่งวงจร) และระบบย่อยของการปลูกข้าวโพด ยังไปล้มพันธ์กับระบบย่อยอื่นๆ เช่น ระบบการปลูกมัน ระบบการเลี้ยงหมู ระบบการเลี้ยงไก่ เพราะใช้ทรัพยากรดิน และขยายให้คนกินร่วมกัน เมื่อเชื่อมโยงไปเรื่อยๆ ก็จะพบ ความล้มพันธ์กับระบบย่อยอื่นๆ อีกมากmany เช่น ปุ๋ย แรงงาน กวัญหมายลิทธิบัตร ต้นทุนลินค้า ดอกเบี้ย

ดังนั้น ระบบจึงมีหลายวงจรซ้อนกันอยู่ แต่ละวงจรอาจเป็นแบบสมดุลที่เหตุและผลลัพธ์ที่ติดตามกันหรือที่เหตุ และผลไปในทิศทางเดียวกัน แต่อาจส่งผลในด้านบางหรือด้านลงก็ได้ ระบบจึงมักจะมีพฤติกรรม ที่เข้าใจยาก ความคิดที่เป็นระบบทำให้เห็น “ตัวละคร” และความล้มพันธ์ของตัวละครในเรื่องราว เมื่อเข้าใจระบบใหญ่ๆ พร้อมๆ กับเห็นระบบย่อย เรายจะเข้าใจทั้งหมดของระบบ และเข้าใจพฤติกรรมของระบบ การเข้าใจทั้งหมดแบบองค์รวม ทำให้สามารถกำกับ



ระบบที่อยู่ร่วมกัน

กราฟบึงกันเพราะ
ใช้ทรัพยากรที่ดินร่วมกัน

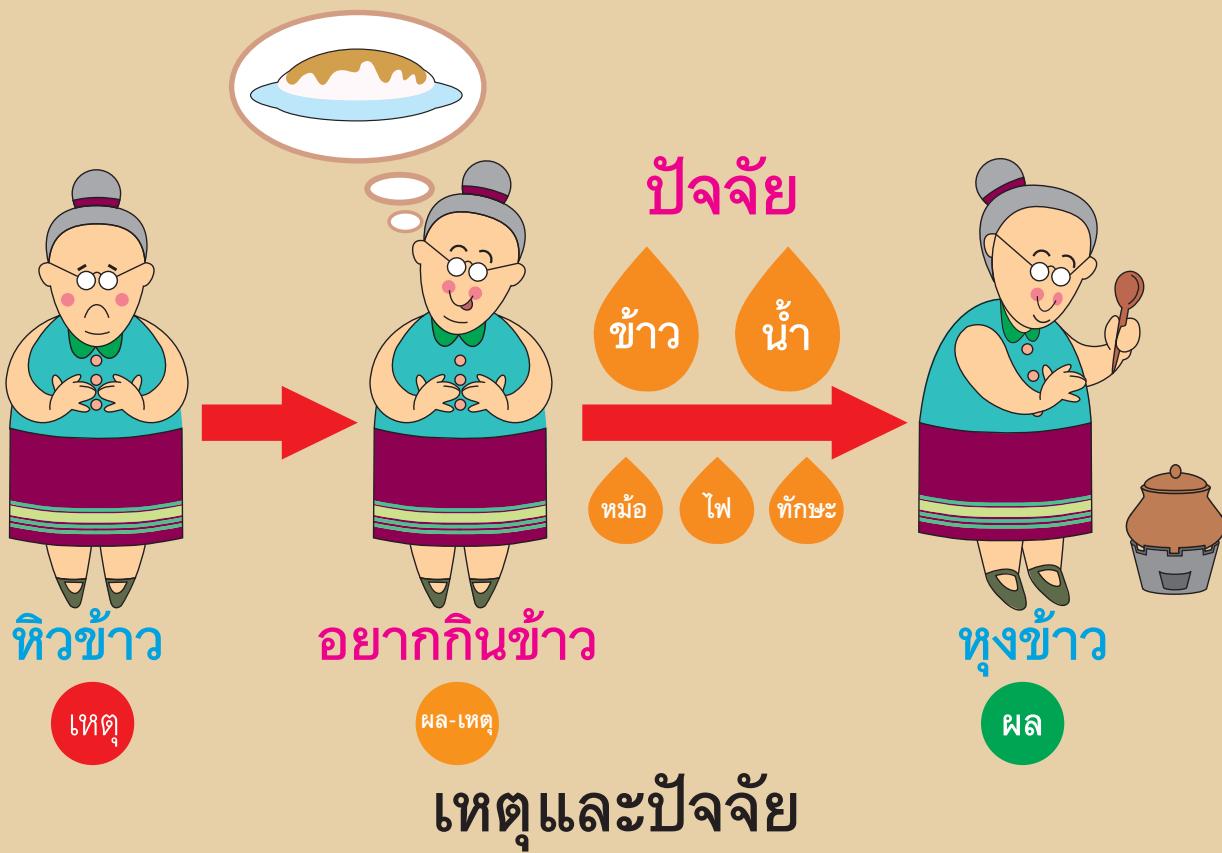


ขันตอนที่

๒

การสร้างพังระบบจากเรื่องราว และการกำหนดเงื่อนไขความสำเร็จ

ปัจจัยหรือเงื่อนไขความสำเร็จ เป็นลิสต์สำคัญที่ทำให้เหตุและผลเป็นจริงได้ ดังเช่น โครงการผลิตข้าวสาล (ข้าวเปลือกที่นึ่งก่อนแล้วนำไปสี) มีคำแนะนำของโรงพยาบาล เป็นเหตุ ผลคือทำให้เกิดตลาดข้าวสาลเงื่อนไขที่สำคัญ คือ โรงพยาบาลจะต้องเข้ามาร่วมกับโครงการนี้จึงจะทำให้ตลาดข้าวสาลเกิดขึ้นจริง หรือ การผลิตข้าวสาลเป็นเหตุ ผลคือ ชุมชนมีรายได้ แต่ปัจจัยสำคัญ คือ ต้องมีคนซื้อ จึงจะมีรายได้เข้าชุมชน ดังนั้น ความคิด เชิงระบบ นอกจากจะต้องหาเหตุและผลให้ชัดเจนแล้ว จำเป็น อย่างยิ่งที่ต้องหาปัจจัย หรือเงื่อนไขความสำเร็จให้ได้



ขั้นตอนที่



การเข้าใจความคิดที่กำกับพฤติกรรม

pragmatics ต่างๆ มีเหตุมาจากการแบบแผนความคิดและความเชื่อซึ่งเป็นฐานคิดที่ทำให้เกิดโครงสร้าง และกลายเป็นรูปแบบพฤติกรรม

ตัวอย่างเช่น

pragmatics ยอดภูเขาน้ำแข็ง คนมักจะคิดว่า ภูเขาน้ำแข็งลอยในน้ำ โดยมีโครงสร้างที่เป็นน้ำแข็งล้อมรอบด้วยน้ำ เพราะฐานคิดของเราคือกฎวิทยาศาสตร์ของเบ่าย่ออมลอยน้ำ แต่ถ้าเรามีฐานคิดและแบบแผนความเชื่ออื่นๆ ก็จะมีมุมมองที่ต่างกันไป ดังนั้น เมื่อความคิดเป็นตัวกำกับพฤติกรรม การคิดที่อยู่บนฐานของความเป็นเหตุเป็นผล จึงเป็นเรื่องจำเป็นที่ควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่เยาว์วัยเพื่อนำไปสู่พฤติกรรมที่ดีงามต่อไป

ชุมชนที่ คิดอย่างเป็นระบบ จะแก้ **ปัญหา** ของตนเองได้

ดังนั้นโครงการ **ต้องทำให้คิด**

ปลาย

โครงการต้องทำให้คิด

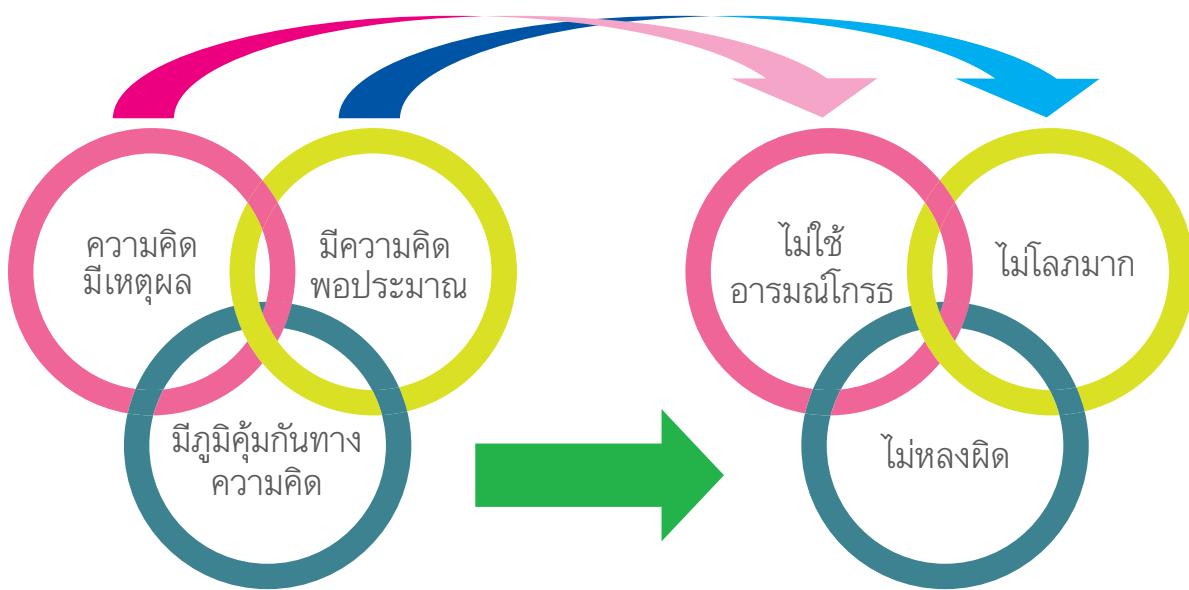
คิด
เป็นระบบ

แนวคิดปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

กับ การคิดและการเรียนรู้

การดำเนินการเรื่องใดๆ ก็ตามที่เริ่มจากความคิดก่อนแล้วส่งไปถึงการจัดการนั้น การดำเนินการที่มีภูมิคุ้มกันทางความคิดคือไม่หลงผิด การมีเหตุมีผลทางความคิดคือไม่ใช้อารมณ์ และการมีความคิดพอประมาณ คือไม่โลกมากการละกิเลส โลภ โกรธ หลง

การถูกความคิดที่ผิดครอบงำ ทำให้ไม่พอเพียง ไม่พอประมาณ ทำให้เกิดโลภะ โกรธ ไม่ใช้เหตุและผล เพราะฉะนั้น การเป็นนักเรียนรู้ที่จะทำให้เข้าใจถึงปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ต้องเริ่มจากความคิดเพื่อไปจัดการกับการกระทำนั้น



ความรู้

คุณธรรม

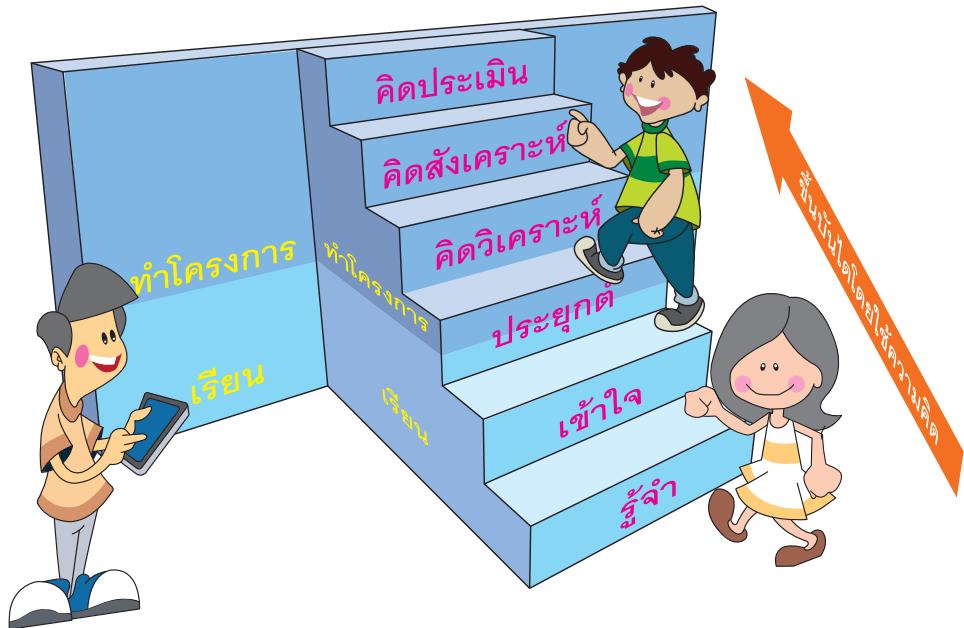
ความรู้

คุณธรรม

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นวิธีคิด คิดอย่างมีเหตุผล มีความคิดพอประมาณ มีภูมิคุ้มกันทางความคิด ซึ่งการคิดบนฐานความรู้มาจากการกระบวนการคิดที่ประกอบกันอย่างเป็นขั้นเป็นตอน คือ

รั่วๆ ---> เข้าใจ ---> ประยุกต์ใช้---> คิดวิเคราะห์ ---> คิดลังเคราะห์ ---> คิดประเมิน

บันไดความรู้



กล่าวคือ เมื่อมีข้อมูลหรือความรู้แล้ว ต้องทำความเข้าใจกับความรู้ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ปัญหา การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ซึ่งคนล้วนให้ปัจจุบันเรียนรู้อยู่ใน ๓ ขั้นตอน คือ รู้+จำ ทำความเข้าใจ และนำ ประยุกต์ใช้ แต่ถ้าต้องการให้เกิดการพัฒนาความคิดและปัญญา จะเป็นต้องใช้กลไกกระบวนการสร้างความคิดในขั้นสูงขึ้นไป คือ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดประเมิน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดในการพัฒนา และจัดทำโครงการพัฒนาด้านต่างๆ

ပုဂ္ဂိုလ်တိဂုဏ်

ပုဂ္ဂိုလ်တိဂုဏ် ၬ.၉

การวิเคราะห์การนำ

ပုဂ္ဂိုလ်တိဂုဏ်များဆွဲဖော်ပြပုဂ္ဂိုလ်

น้องชมพู่กำลังศึกษาในระดับปฐมวัย สาขาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมการเกษตร ได้ถูกมอบหมายให้จัดทำโครงการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าทางการเกษตร น้องชมพู่ลงบูรณาการคุณแม่ คือ คุณซึ่น ซึ่งมีอาชีพปลูกมะลิสาย มีความรู้ระดับประเพณีคึกขาด แต่เป็นผู้มีความใส่รู้ สนใจเรียนรู้เพิ่มเติมตลอดเวลา ทำให้เกิดความคิดที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในชุมชน โดยเริ่มจากการศึกษาการทำแผนชุมชน แต่คุณซึ่นไม่มีความรู้ในการทำแผน รู้เพียงว่า การทำแผนต้องมีข้อมูลในพื้นที่ คุณซึ่นจึงไปปรึกษากับคุณหมอบรรเจิดซึ่งเปิดคลินิกอยู่ข้างบ้านว่าทำอย่างไรจะเข้าใจข้อมูลในพื้นที่ คุณหมอบรรเจิดให้คำแนะนำเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการทำแผนชุมชนให้กับคุณซึ่น คุณซึ่นและน้องชมพู่จึงเข้าใจว่าต้องมีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือช่วยในการเก็บ และประมวลผล คุณซึ่นได้ช่วยน้องชมพู่ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจึงพบว่ามีประโยชน์และได้ชักชวน อบต. เข้ามาร่วมทำต่อมา มีนักวิชาการเข้ามาช่วย จนประสบความสำเร็จ และได้ขยายผลการทำแผน เก็บข้อมูลตนเองไปยังชุมชนคุณนรงค์





* การทำแผนข้อมูลชุมชน *

การทำแผนข้อมูล เริ่มจากการໄลส์ข้อมูลของชุมชน อาทิ คนที่อยู่จริง อายุ รายรับ-รายจ่าย โดยชุมชนของคุณรองค์มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน ๕๗๖ รายการ และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ หากความหมายจากการระดมความเห็นของชาวบ้าน และให้เยาวชนเป็นกำลังสำคัญในการนำข้อมูลเข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำฐานข้อมูลคืนกลับชุมชน เพราะชุมชนเป็นผู้ใช้ประโยชน์ ขั้นตอนสำคัญก่อนนำไปใช้ คือ การวิเคราะห์ข้อมูล เพราะข้อมูลทำให้ชุมชนมองเห็นตนเองชัดขึ้น ทำให้การถกเถียงกล้ายเป็นการวิเคราะห์ร่วมกันข้อมูลชุมชนมีประโยชน์ทำให้สามารถทบทวนตนเอง ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลทำให้ข้อมูลกล้ายเป็นฐานข้อมูลกลางของตำบล และองค์กรต่างๆ เลือกไปใช้ตามความต้องการ

* การใช้ประโยชน์จากข้อมูล *

ต่อมาข้อมูลถูกใช้เป็นฐานการคิดโครงการ อาทิ ข้อมูลการทำบัญชีรับ-จ่าย ส่งผลให้เกิดโครงการต่างๆ เพื่อลดรายจ่ายเพิ่มรายได้ เช่น กลุ่มปูยอินทรีย์ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติแทนการซื้อปุ๋ยเคมี การลดการซื้อไปไก่ โดยเลี้ยงไก่ปล่อยตามบ้านบ้าน การปลูกพืชผัก Grimmon เป็นสวัสดิการให้คนในหมู่บ้าน ทำเตาประหดพลังงาน? แม่บ้านทำขนม กินเองขยายผลลุյการตั้งกลุ่มจ้างครูฝึกสอน ทำขนมแยมโรล สร้างรายได้เดือนละ ๕,๐๐๐-๖,๐๐๐ บาท/คน ผู้สูงอายุรวมตัวกันตั้งกลุ่มผลิตไม้กวาดจากการที่พบว่าชุมชนใช้ไม้กวาด มีค่าใช้จ่ายกว่าเดือนละ ๕,๐๐๐ บาท ขณะที่เมืองสูงอายุ ๑๐๐ กว่าคนที่ว่างงาน จึงจ้างคนมาสอนผลิตไม้กวาด และรวมกลุ่มผลิต ล่งผลให้กลุ่มนี้รายได้ถึง ๔๐,๐๐๐-๕๐,๐๐๐ บาท/เดือน



* การจัดทำแพนชุมชน *

จากการศึกษาการทำแพนชุมชน พบร้า เป็นการประเมินตนเองด้วยการสำรวจข้อมูลของชุมชนตนเองเพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับใช้ในการวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์น้ำมันหอมระ夷จากก่อภาระลิขิน โดยนำ “ดอกมะลิ” มาพัฒนาเป็น “น้ำมันหอมระ夷กลิ่นมะลิ” (Aroma) จากการศึกษาข้อมูลทำให้ทราบว่า “น้ำมันหอมระ夷กลิ่นมะลิ” กำลังเป็นที่ต้องการของตลาดในธุรกิจการทำสปาซึ่งมีแนวโน้มการขยายตัวและการเจริญเติบโตของธุรกิจค่อนข้างสูงทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ และภายหลังจากการสำรวจ การทำโครงการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ลินค้าทางการเกษตร “น้ำมันหอมระ夷จากก่อภาระลิ” แล้วน้องชมพู่จึงได้ชักชวนคนในชุมชนทั้งกลุ่มปูย้อนทรีย์ กลุ่มแม่บ้าน และกลุ่มผู้สูงอายุที่ว่างงานมาจัดตั้งกลุ่มพัฒนาและส่งเสริมอาชีพการทำน้ำมันหอมระ夷ขึ้นในชุมชนโดยใช้องค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาในระดับปริญญาตรี และองค์ความรู้จากการจัดทำแพนชุมชนมาใช้ในการสร้างกลุ่มพัฒนาและส่งเสริมอาชีพ พร้อมทั้งถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับคนในชุมชนเพื่อพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ลินค้าจากก่อภาระลิให้มีความหลากหลายมากขึ้น (ทำความเข้าใจ) เพื่อสร้างรายได้ให้กับครอบครัวและคนในชุมชน โดยวิเคราะห์ว่าดอกภาระลิลดสามารถนำมาใช้ทำขนมไทยได้หลายชนิด เช่น ลอดช่องน้ำกะทิชาหรือ ทับทิมกรอบ เป็นต้น รวมทั้งสามารถนำดอกภาระลิไปและรากมาทำเป็นสมุนไพรบำรุงหัวใจ บำรุงสายตาและช่วยขับถ่าย หรือทำเป็นผลิตภัณฑ์บำรุงผิว เช่น สนบุรี ครีมบำรุงผิว เป็นต้น





เมื่อชุมชนได้รวมกลุ่มและพัฒนาผลิตภัณฑ์แล้ว ปรากว่าบังขายได้น้อย จึงมีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลของตลาด และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง จึงพบว่าลินคำขาดความน่าสนใจ และตลาดภายนอกไม่รู้จัก น้องชมพู่จึงซักชวนเยาวชนในหมู่บ้านไปอบรมเรื่องการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และเริ่มน้ำເຄอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และเชื่อมโยงเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้อีคอมเมิร์ซ (E-Commerce) รวมถึงใช้โทรศัพท์ สมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการแนะนำผลิตภัณฑ์ของชุมชน เช่น การสร้างเว็บไซต์ การขายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ใน Facebook หรือ Instagram เป็นต้น (การลังเคราะห์) เพื่อขยายตลาดจนผลิตภัณฑ์ของชุมชนเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สามารถสร้างแบรนด์เป็นของตนเองในที่สุด นอกจากนี้ ยังใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดเก็บระบบข้อมูล อาทิการผลิตลินค้า สต็อก รายการลั้งชือ และบัญชีต่างๆ เป็นต้น

โดยสรุป จากตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ในการทำโครงการได้มีการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาประยุกต์ใช้ เริ่มตั้งแต่การใช้ความรู้ คือ ก่อนการดำเนินงานโครงการผู้ทำต้องมีความรู้ในเรื่องของตนเอง เริ่มจากการประเมินตนเองด้วยการสำรวจข้อมูลของชุมชนตนเอง เพื่อเป็นฐานข้อมูลล้าหัวรับใช้เคราะห์สภาพปัญหา ทุนของชุมชน ผู้เกี่ยวข้อง และการดำเนินการต่างๆ ที่มีอยู่ ซึ่งสามารถนำไปวางแผนการดำเนินงาน สามารถลดความเสี่ยง เนื่องจากทำการทำความคCarthyภาพ และคำนึงถึงการพ่อประมาณ เพื่อพึงตนเองให้ได้ก่อนการขยายผล เมื่อต้องการ ต่อยอดกิจกรรมของตนเองก็จะหาความรู้เพิ่มเติม เช่น การจ้างคนมาสอนการค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ การไปศึกษาเรียนรู้ที่จำเป็น และมีการรวมกลุ่มเพื่อร่วมกันผลิตสร้างรายได้ร่วมกัน นอกจากนี้ ยังนำเอา ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมายังไงมาใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสม พร้อมมีการแบ่งปันผลผลิตและรายได้อย่าง เป็นธรรม ซึ่งแสดงถึงการใช้หลักของคุณธรรม... “ความรู้” เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินการตามหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง



ทักษะ และ เทคนิค^{การเป็น} **วิทยากร**



เราจะต้อง

เริ่มอย่างไร เมื่อต้องเป็น วิทยากร



๙ ทำความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น



การทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่นมีประโยชน์หลายอย่าง ประการหนึ่งก็在于แบ่งของการสร้างบรรยายการที่ตอบอุ่น ถ้าเราพร้อมที่จะเปิดตนเองต่อผู้อื่นมากเพียงใด คนอื่นก็พร้อมที่จะเรียนรู้และทำความรู้จักกับเรา ซึ่งจะส่งผลต่อการสร้างลัมพันธภาพที่ดีและการอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีความสุข นอกจากนี้ ในแบ่งของความลัมพันธ์ ส่วนบุคคล ยิ่งเราเปิดตนเองมากเท่าไร รู้จักคนอื่นมากเท่าไร เราก็ยิ่งมีความเข้าใจและเรียนรู้สิ่งจุดแข็ง และจุดอ่อนของตนเองและผู้อื่นมากขึ้นเท่านั้น ...



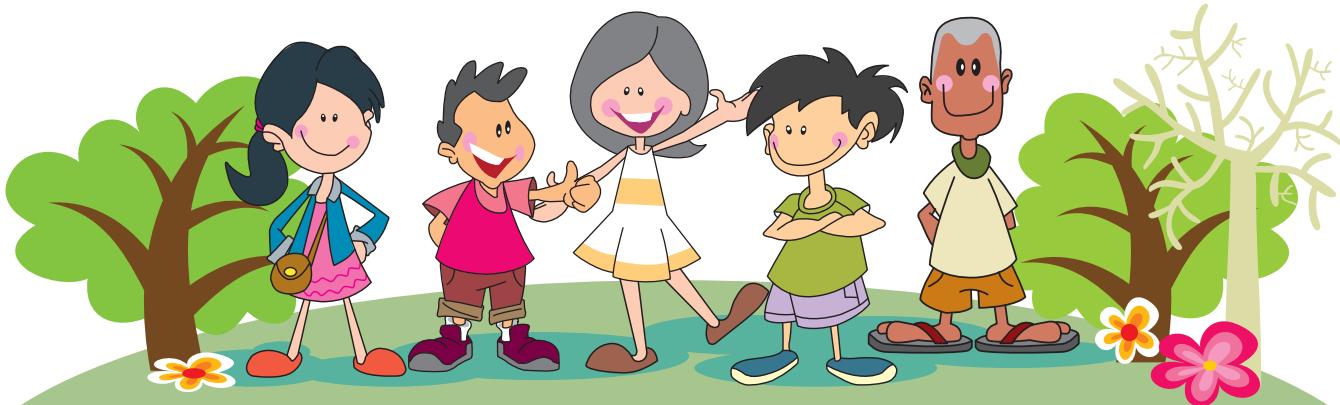
๔ ทำให้บุคคลอื่นเข้าใจในตัวเรา

โดยปกติคนทุกคนจะมีจุดยืนในชีวิตทุกแบบลับซับซ้อนกันไปตามสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม คนบางคนก็มีจุดยืนแบบใดแบบหนึ่งอยู่ตลอดเวลา ความรู้เกี่ยวกับ “จุดยืนในชีวิต” จะช่วยให้เราเข้าใจตัวเองและผู้อื่น เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสร้างสัมพันธ์กับบุคคลต่างๆ อย่างเหมาะสม โดยเราควรมีฐานความคิดหรือเริ่มจาก...

ตัวเองดีและผู้อื่นก็ดีเช่นเดียวกัน

I'M OK - YOU'RE OK

คือ ยอมรับการกระทำของคนอื่นในแบบเดียวกัน ที่มีความสุขเข้ากับคนอื่นได้ มีความกระตือรือร้นไม่หลบหลีกปัญหาที่เกิดขึ้น แต่จะกล้าเผชิญกับปัญหา และหาทางแก้ไขอย่างมีเหตุมีผลและอย่างสร้างสรรค์ บุคคลประเภทนี้จะประสบความสำเร็จในชีวิตที่สด



ทำความเข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์

ว่า...บุคคลมีความแตกต่างกัน บุคคลมีความต้องการทางกายและความต้องการทางจิตใจ มีพัฒนารูปแบบบุคคล และคักษ์ดีครีช่องบุคคลไม่เหมือนกัน

เทคนิคการเป็น วิทยากรที่ดี

๙ การเตรียมตัว ก่อนเป็นวิทยากร

ศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานก่อน

(เช่น วัตถุประสงค์ พื้นฐานของผู้เข้ารับการฝึกอบรม ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม สถานที่ในการดำเนินกิจกรรม งบประมาณที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ฯลฯ)

นำข้อมูลที่ได้มาระยะที่ เขียนแผนการฝึกอบรม

๒ การเลือกวิธีการ ให้ความรู้ที่เหมาะสม

การบรรยาย การสาธิต การทดลอง การไปทัศนศึกษาดูงาน

การอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงละคร การแสดงบทบาทสมมุติ หรือการใช้กรณีตัวอย่าง การใช้เกมส์

การสร้างสถานการณ์จำลอง การใช้ศูนย์การเรียนรู้ การใช้บทเรียนเป็นโปรแกรม

บางครั้ง...อาจเลือกใช้หลายวิธีการปนกันได้ตามความเหมาะสม ฯลฯ



๗ การสร้างสัมพันธภาพที่ดี กับผู้ฟัง

ให้ความสนใจในบุคคลอื่น ยิ้มแย้มแจ่มใสอยู่เสมอ จำชื่อบุคคลต่างๆ รู้จักเป็นผู้ฟังที่ดี พูดเรื่องที่ผู้ฟังสนใจ และว้าจักษ์กิจกรรมของผู้ฟัง

ประเมินความเหมาะสม ของการนำเสนอ

ต้องตอบให้ได้ว่าวัตถุประสงค์ที่เราจัดพูด พูดเพื่ออะไร คนฟังจะได้อะไร ตอบวัตถุประสงค์หรือไม่ เรื่องที่นำเสนอไม่มีความเหมาะสมสมกับคนฟังหรือไม่ มีรูปแบบการนำเสนออย่างไร ระยะเวลาเหมาะสมหรือไม่

การทำให้ ผู้ฟังสนใจ

ต้องยืนในจุดที่คนฟังเห็นเรามากที่สุด ใบหน้าต้องยิ้มแย้มแจ่มใส สายตาต้องมองคนฟังทุกคน การใช้ไมโครโฟนต้องทำมุม ๔๕ องศาหันหน้าไปทางผู้ฟัง



บันได ๑๓ ขั้น

สุความสำเร็จ





๑๗ ยิ้มແຢັມແຈ່ນໄສທຸກຕ້ອຍດໍາ

๑๘ ສຽງຈະບີໄຫ້ຈັບໃຈ

๙๙ ດູວລາໄຫ້ພວດຮບ

๙๐ ວຍ່າມືເວັວວ້າ

໤ ເສີ່ງດັ່ງແຕ່ພວດ

ຕ ຕາຈັບຖືຜູ້ຟັງ

ວົງຮາວໄຫ້ກະຫັບ

ນ້າວ

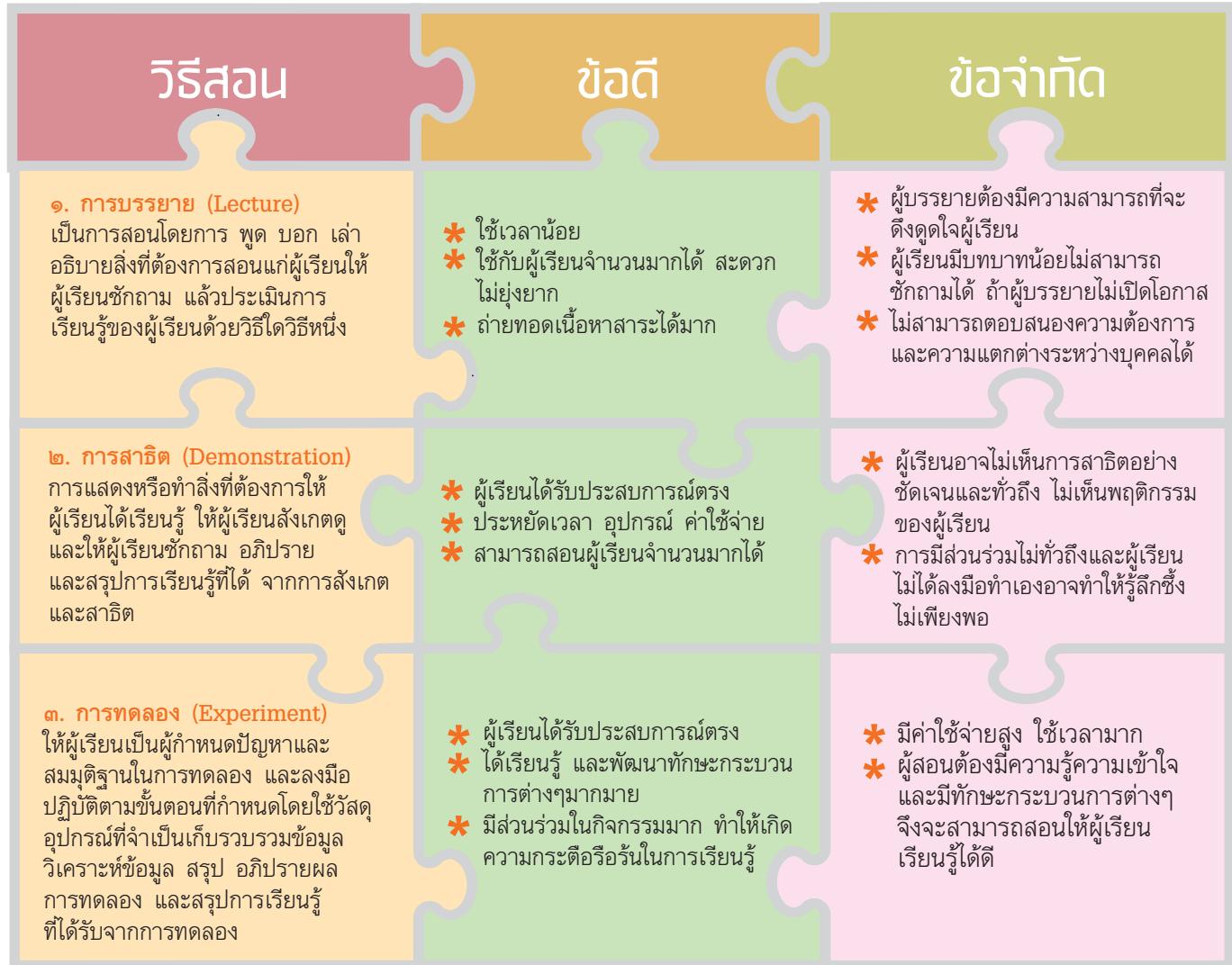


ເຄີດລັບສໍາຫຼັບວິທາກຣນູອໃໝ່ ...ຫລາຍຄັ້ງ...ເຮາເກີດຄວາມປະໜໍາ

ສາເຫຼຸຂອງຄວາມປະໜໍາ ມອງເຫັນຈຸດອ່ອນຂອງຕະນູເອງນາກເກີນຄວາມ
ເກີດຄວາມຂັດແຍ້ງໃນຕະນູເອງ ວ້າວຸ່ນໃຈ ວິຕກກັງວລ ຈົນກລາຍເປັນຄວາມປະໜໍາ
ວາດພາພໄວໃນໃຈອຍ່າງຝຶດໆ ຄືດວ່າຄຸນຝຶກຄອຍຈັບຝຶດ
ທຳໃຫ້ຫວັດກລັວຈົນກລາຍເປັນຄວາມປະໜໍາ

ວິທີກາຣແກ້ໄຂຄວາມປະໜໍາ ເຕີຍມ້ອມເຮືອງທີ່ຈະພູດໃຫ້ແມ່ນຢໍາ(ໄມ່ໃຊ້ທ່ອງຈາ)
ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈໃນເຮືອງທີ່ຈະພູດໃຫ້ມາກພອ ຫາຂ້ອມຸລເກີຍກັບຄຸນຝຶກໃຫ້ມາກພອ
ພູດກັບຄຸນຝຶກໃຫ້ຫົວໜຶງ(ອຍ່າຫລົບຕາ) ທຽງຕົວໃຫ້ຂະໜະພູດຈະທຳໃຫ້ເກີດຄວາມຮູ້ສຶກມິ້ນໃຈ
ຕັ້ງໃຈວ່າຈະພູດໃຫ້ຜູ້ຟັງເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈມາກທີ່ສຸດ

วิธีการสอนแต่ละประเภท





วิธีสอน

ข้อดี

ข้อจำกัด

๔. การแสดงละคร(Dramatization)
ให้ผู้เรียนแสดงละคร ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ตามเนื้อหาและบทละคร ทำให้เรื่องราวนั้นมีชีวิต และสามารถทำให้ผู้แสดงและผู้ชมเกิดความเข้าใจ และจดจำเรื่องนั้นได้ดี

๕. การแสดงบทบาทสมมุติ (Role Playing)

ให้ผู้เรียนลุ喔บทบาทในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และนำเอกสารแสดงออกของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่ลังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย

๖. กรณีตัวอย่าง (Case)

เป็นการสอนโดยการให้ผู้เรียนศึกษาเรื่องที่สมมุติขึ้นจากความเป็นจริงและตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องนั้นแล้วนำคำตอบ และเหตุผลที่มาของคำตอบนั้นมาใช้เป็นข้อมูลในการอภิปราย

๗. เกมส์ (Games)

ใช้วิธีการสอนโดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมส์ พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมส์ของผู้เรียนมาใช้ใน การอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

* ผู้เรียนได้เห็นลึงที่เรียนมีชีวิตขึ้นมา ทำให้การเรียนรู้มีความเป็นจริง มีความหมาย เรียนอย่างสนุกสนาน
* มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและได้ฝึกทักษะต่างๆ เช่น การพูด การเขียน การแสดงออก การทำงานร่วมกัน

* ผู้เรียนเข้าใจความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้อื่น เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติ และพฤติกรรม ได้พัฒนาทักษะ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา
* มีส่วนร่วมในการเรียนมาก เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

* ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ ฝึกการแก้ปัญหาโดยไม่ต้องเลี้ยงกับผลที่เกิดขึ้น
* มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง
* ให้ผลลัพธ์กับกลุ่มที่มีความรู้ และประสบการณ์หลากหลายสาขา

* ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน
* มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง
* เกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้ง ด้วยตนเอง
* ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน

* ใช้เวลา多く
* ใช้รัสดุ อุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น อาจารทำให้มีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น
* ต้องมีข้อมูลที่ถูกต้องมาใช้ในการเขียนบท หากข้อมูลที่ได้ไม่เป็นไปตามที่ต้องการอาจทำให้การแสดงไม่สมบูรณ์

* ใช้เวลา多く ต้องเตรียมการและ การจัดการอย่างรัดกุม
* ผู้สอนต้องรับรู้ไว (sensitivity) และมีความสามารถในการแก้ปัญหา

* หากกลุ่มผู้เรียนมีความรู้และประสบการณ์ไม่ต่างกันการเรียนรู้อาจไม่กว้างขวางเท่าที่ควร
* กรณีตัวอย่างไม่ได้เกิดขึ้นจริงกับผู้เรียน ความคิดในการแก้ปัญหาจึงมักเป็นไปตามเหตุผลที่ถูกที่ควร ซึ่งอาจไม่ตรงกับการปฏิบัติจริงได้

* มีการเตรียมการมาก และใช้เวลา多く
* เกมส์บางเกมส์มีค่าใช้จ่ายสูง
* ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพและมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกมส์

วิธีสอน

ข้อดี

ข้อจำกัด

๑๒. สถานการณ์จำลอง (Simulation)
ให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาทข้อมูลและกดติดการเล่นที่ละเอียดความเป็นจริงโดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ เช่น การตัดสินใจและลงผลลัพธ์เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

- * ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความล้มเหลวนี้ซึ่งสอนได้อย่างเข้าใจ
- * ได้เรียนอย่างสนุกสนาน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก
- * ได้ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ เช่น การสื่อสาร การคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา

* คำใช้จ่ายสูง การเตรียมการและใช้เวลามาก
* ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างสถานการณ์จำลองที่ตรงกับวัตถุประสงค์
* ผู้เรียนมีโอกาสเล่นและแสดงออกอย่างหลากหลายซึ่งเป็นการยกสำหรับผู้สอนในการนำภาระไปสู่การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

๑๓. ศูนย์การเรียน (Learning Center)
ให้ผู้เรียนศึกษาทำความรู้ด้วยตนเองจากศูนย์การเรียนหรือมุมความรู้ ซึ่งผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ใช้สื่อการสอนหลากหลาย อย่างผสมกันเอาไว้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

- * สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- * เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทราบผลการเรียนรู้ทันทีที่เรียนจบ
- * สามารถเรียนรู้เป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่มอยู่ได้

* ใช้เวลาในการเตรียมการมาก
* ใช้งบประมาณมากในการจัดทำสื่อการสอน

๑๔. บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction)
ให้ผู้เรียนศึกษาจากบทเรียนลำดับรูปด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้เวลาตรวจสอบผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

- * สามารถศึกษาด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ตามความสามารถของตน
- * เป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
- * ลดภาระของผู้สอนและช่วยแก้ไขปัญหาการขาดแคลนผู้สอน

* หากบทเรียนหรือโปรแกรมไม่มีคุณภาพ ติด泊จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
* ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างบทเรียนที่มีคุณภาพ
* หากบทเรียนแบบโปรแกรมไม่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายได้

ណະជັດທ່າ

ທີ່ປະກາ

ມູນືສຕາບນວຈີຍແລ້ພິມນາປະເທດາມປັບປຸງຂອງເສດຖະກິດພອເພີ່ງ (ມພພ.)

ນາຍອາຄມ ເຕີມພິທາໄພລືຈຸ	ປະທານກຣມກາຮ
ນາຍອຳພນ ກິດຕິອຳພນ	ຮອງປະທານກຣມກາຮ
ນາງສຸວະຮັນ ດຳມັນ	ກຣມກາຮ
ນາງໜຸດິນາງູ ວົງຄູສຸບຮຣນ	ກຣມກາຮແລ້ລາວີກາຮ

ສໍານັກງານກອງທຸນສັນບສຸນກາຮສ້າງເສີມສຸຂກາພ (ສສ.)

ນາງເພິ່ງພຣຣນ ຈິຕະເສີນຍ	ຜູ້ອໍານວຍກາຮສໍານັກສັນບສຸນສຸຂກາວເທິກ ເຢາວັນ ແລ້ວຄຣອບຄວ້າ
------------------------	---

ຜູ້ຈັດທ່າງານ

ສໍານັກງານຄະນະກຣມກາຮພິມນາກາຮເສດຖະກິດແລ້ລັກມແຫ່ງຊາດ (ສສ.)

ສໍານັກຍຸທສາສຕ່ຽນແລ້ກວາງແພນພິມນາທາງລັກມ

ນາງສາວຈິນາງຄູງ ໂຮງນັນດໍ	ຜູ້ອໍານວຍກາຮສໍານັກຍຸທສາສຕ່ຽນແລ້ກວາງແພນພິມນາທາງລັກມ
	ຜູ້ຮັບຜິດຂອບໂຄງການເພີ່ມຄ້າກພສກາເທິກແລ້ວເຢາວັນໃນກາຮ້າບເຄື່ອນ ປັບປຸງຂອງເສດຖະກິດພອເພີ່ງສູ່ກາຮມີລຸ່ມກາວເທິກໃນກລຸ່ມເທິກແລ້ວເຢາວັນ

ສໍານັກຍຸທສາສຕ່ຽນໂຍບາຍສາຫະກະ

ນາງເພື່ອຮາ ອຮຣມເລີມສຸຂ	ຜູ້ອໍານວຍກາຮກລຸ່ມຈານວິຈີຍແລ້ພິມນາອງຄໍຄວາມຮູ້
ນາງສາວນິສາ ພຶ້ມຍວຸດມະ	ນັກວິເຄາະທິນໂຍບາຍແລ້ແພນໝໍານາມູກາຮພິເສດ
ນາງສາວຄຸກລັກໝົງ ຈຽງກິຈອນນັນດໍ	ນັກວິເຄາະທິນໂຍບາຍແລ້ແພນໝໍານາມູກາຮ
ນາງວິນາ ເຕະກີຣີສວັດສື	ນັກວິເຄາະທິນໂຍບາຍແລ້ແພນໝໍານາມູກາຮ
ນາງສາວເມດຕາ ຮາຄັງຈັນທໍ	ນັກວິເຄາະທິນໂຍບາຍແລ້ແພນໝໍານາມູກາຮ
ນາງສາວສາວິຕີ ຕວງວິໄລ	ນັກວິເຄາະທິນໂຍບາຍແລ້ແພນໝໍານາມູກາຮ
ນາງສາວກວິນີ ໜ້ວຮັກໜ້	ເຈົ້າໜ້າທີ່ປະຈຳສໍານັກງານ



มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทคโนโลยีและสื่อสารมวลชน
โทรศัพท์ ๐๒-๖๒๔๘๔๔๕๒ โทรสาร ๐๒-๖๒๔๘๔๗๕๕
www.rsepff.or.th



สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
โทรศัพท์ ๐๒-๖๒๔๘๔๔๔๙ โทรสาร ๐๒-๖๒๔๘๙๑๕๔
www.nesdb.go.th



สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
โทรศัพท์ ๐๒-๗๔๓๑๕๐๐ โทรสาร ๐๒-๗๔๓๑๕๕๑
www.thaihealth.or.th