

แนวคิดของบลูมแบบเดิมและแบบปรับใหม่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีร์ กาญจนภิ นิลผาย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

รากฐานของการเรียนรู้: Benjamin S. Bloom Bloorin (1913-1999)



ผู้บุกเบิก

นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกัน
ผู้นำทีมนักวิจัยที่สร้างมาตรฐานการประเมิน
และการพัฒนาความรู้ที่ทรงอิทธิพล
ที่สุดในโลกการศึกษา

ความเชื่อหลัก

การสอนที่มีประสิทธิภาพ ต้องกำหนด
“จุดมุ่งหมายทางการศึกษา” ให้ชัดเจน โดยอิงจาก
ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมและจิตวิทยาของมนุษย์

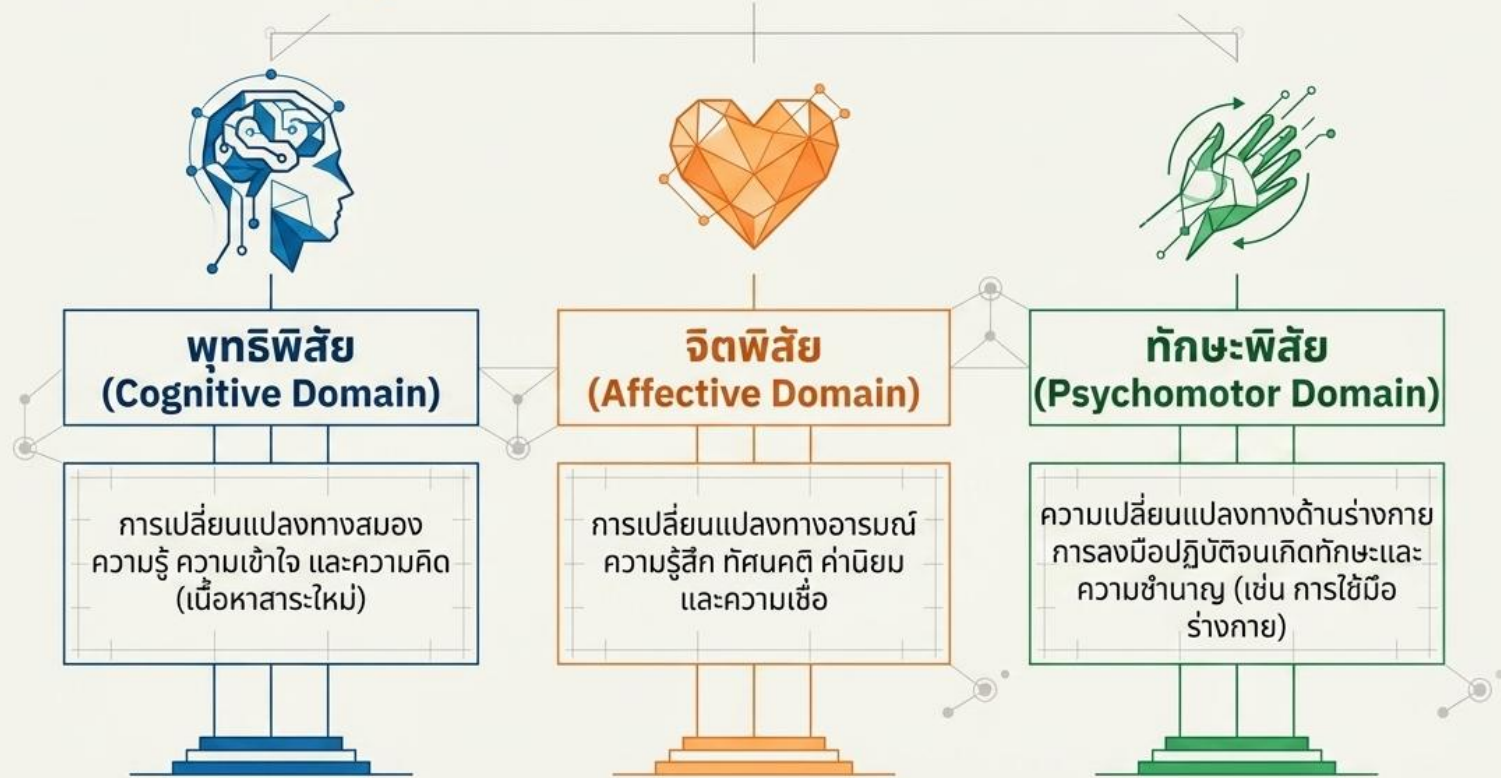
การเรียนรู้คืออะไร?

กระบวนการเปลี่ยนแปลง
พฤติกรรมจากเดิมไปสู่
พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้าง
ถาวร



หมายเหตุ:
ต้องมาจาก “ประสบการณ์หรือการฝึกฝน”
ไม่ใช่สัญชาตญาณ วุฒิภาวะ หรือความบังเอิญ
ชั่วคราวไม่นับเป็นการเรียนรู้

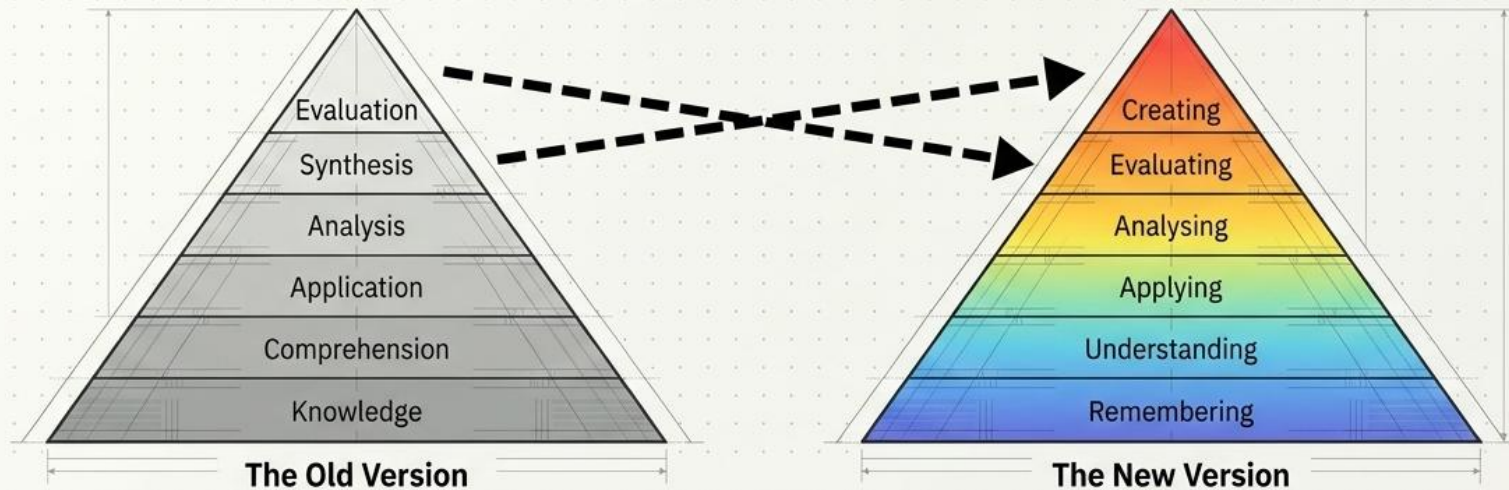
กายวิภาคของผู้เรียน: การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม 3 ด้าน



ในช่วงปี 1950-1959 Bloom แบ่งการเรียนรู้ของผู้เรียนออกเป็น 3 ด้านคือ 1. ด้านพุทธิพิสัย 2) ด้านจิตพิสัยและ3) ด้านทักษะพิสัย และจำแนกเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษา เรียกว่า Taxonomy of Educational objectives และช่วงปี 1990 มีนักจิตวิทยากลุ่มใหม่ นำโดย Lorin Anderson ซึ่งเป็นศิษย์ของ Bloom ได้ปรับปรุง Bloom's Taxonomy เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยนำเสนอ The Revised Bloom's Taxonomy (2001)

การยกระดับสู่ศตวรรษที่ 21 (The Paradigm Shift)

ในปี 2001 Lorin Anderson (ศิษย์ของ Bloom) ปรับปรุงอนุกรมวิธานใหม่ (Revised Bloom's Taxonomy) เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคใหม่

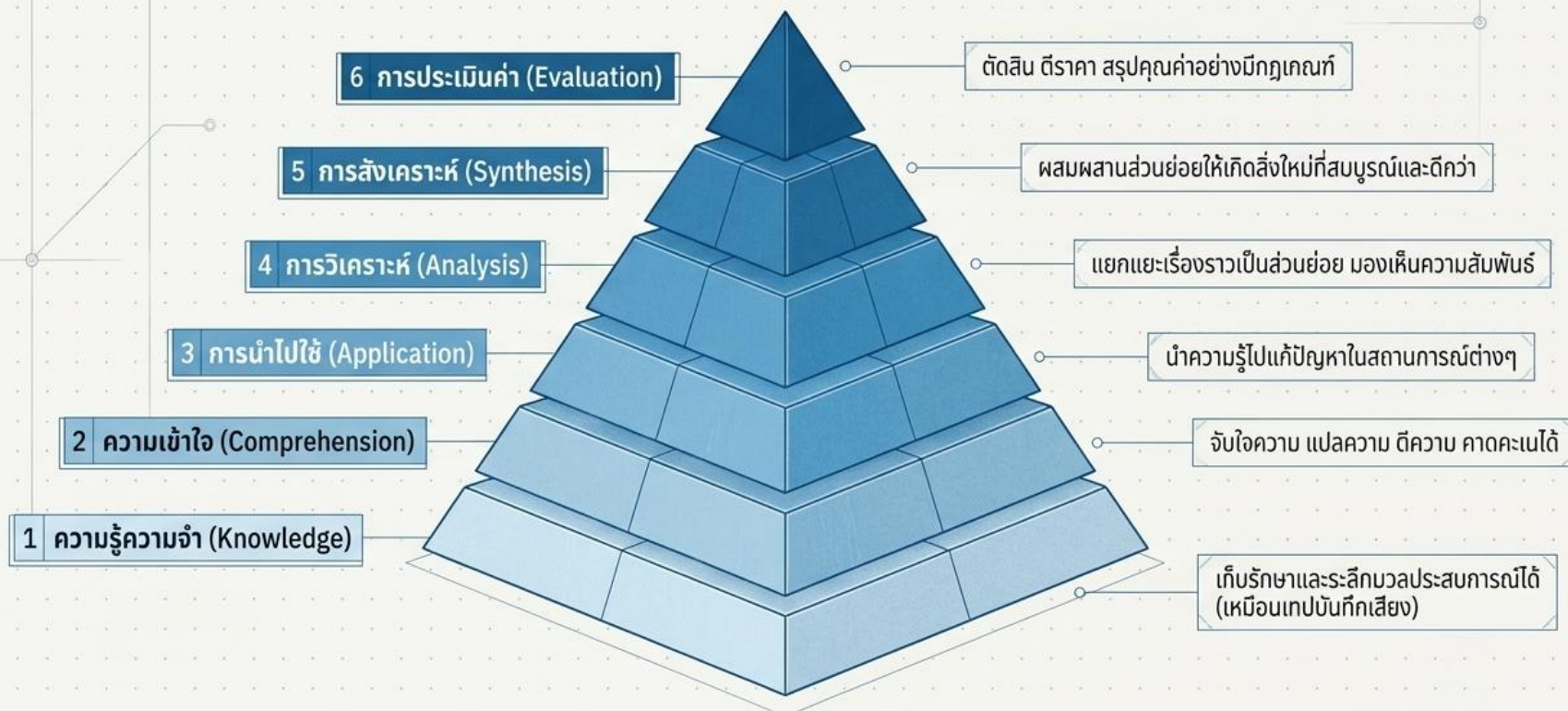


Key Changes

- จาก 'คำนาม' สู่ 'คำกริยา': เน้นที่กระบวนการกระทำ (Active Process)
- สลับจุดสูงสุด: ย้าย 'การประเมินค่า (Evaluating)' ลงมา และยก 'การสร้างสรรค์ (Creating)' ขึ้นเป็นพฤติกรรมขั้นสูงสุดของการเรียนรู้

หัวใจแห่งสติปัญญา: ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain 1956)

พฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา ความคิด ความเฉลียวฉลาด (พัฒนาโดย Bloom ในช่วงปี 1950-1959) แบ่งเป็น 6 ระดับ:



การแปลงรหัสจาก Analog สู่ Digital

	Analog/เดิม	Digital/ดิจิทัล
จำ (Remembering)	ท่องจำ, คัดลอก	Googling, Bookmarking, Bullet pointing
เข้าใจ (Understanding)	อธิบาย, สรุปความ	Advanced Search, Tagging, Tweeting
นำไปใช้ (Applying)	แสดง, สาธิต	Uploading, Sharing, Editing, Hacking
วิเคราะห์ (Analyzing)	เปรียบเทียบ, จำแนก	Linking, Mashing, Mind-mapping
ประเมินค่า (Evaluating)	วิจารณ์, ตัดสิน	Commenting, Grading, Networking, Testing
สร้างสรรค์ (Creating)	ออกแบบ, ประดิษฐ์	Blogging, Podcasting, Filming, Programming, Wiki building

การสร้าง 'ทัศนคติ' และ 'ทักษะปฏิบัติ'

จิตพิสัย - จิตใจและอารมณ์



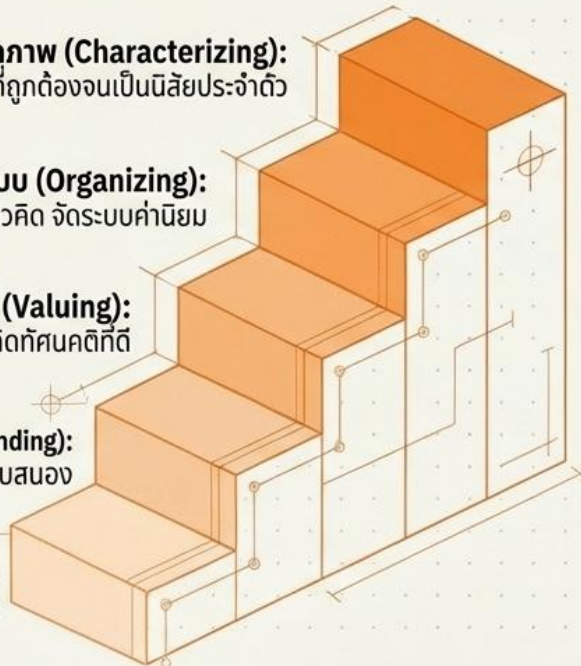
บุคลิกภาพ (Characterizing):
แสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องจนเป็นนิสัยประจำตัว

การจัดระบบ (Organizing):
สร้างแนวคิด จัดระบบค่านิยม

การเกิดค่านิยม (Valuing):
ยอมรับและเชื่อจนเกิดทัศนคติที่ดี

การตอบสนอง (Responding):
เต็มใจและพอใจตอบสนอง

การรับรู้ (Receiving):
รู้สึกต่อสิ่งเร้า



ทักษะพิสัย - การลงมือทำ

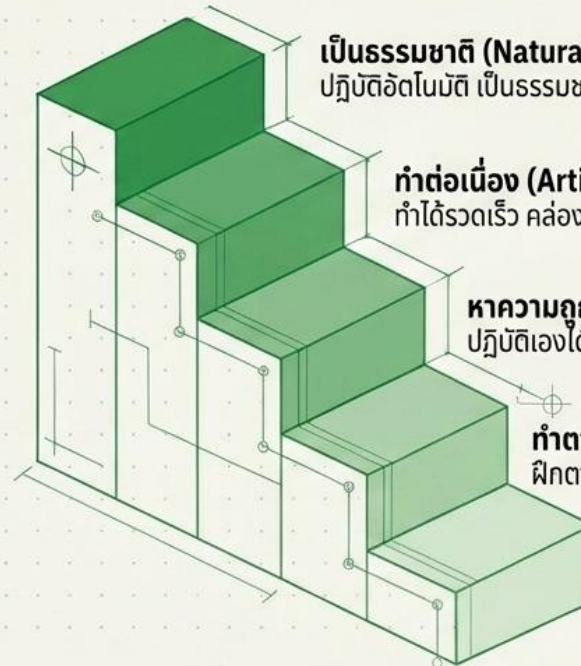
เป็นธรรมชาติ (Naturalization):
ปฏิบัติอัตโนมัติ เป็นธรรมชาติ (ระดับสูงสุด)

ทำต่อเนื่อง (Articulation):
ทำได้รวดเร็ว คล่องแคล่ว ยุ่งยากซับซ้อนได้

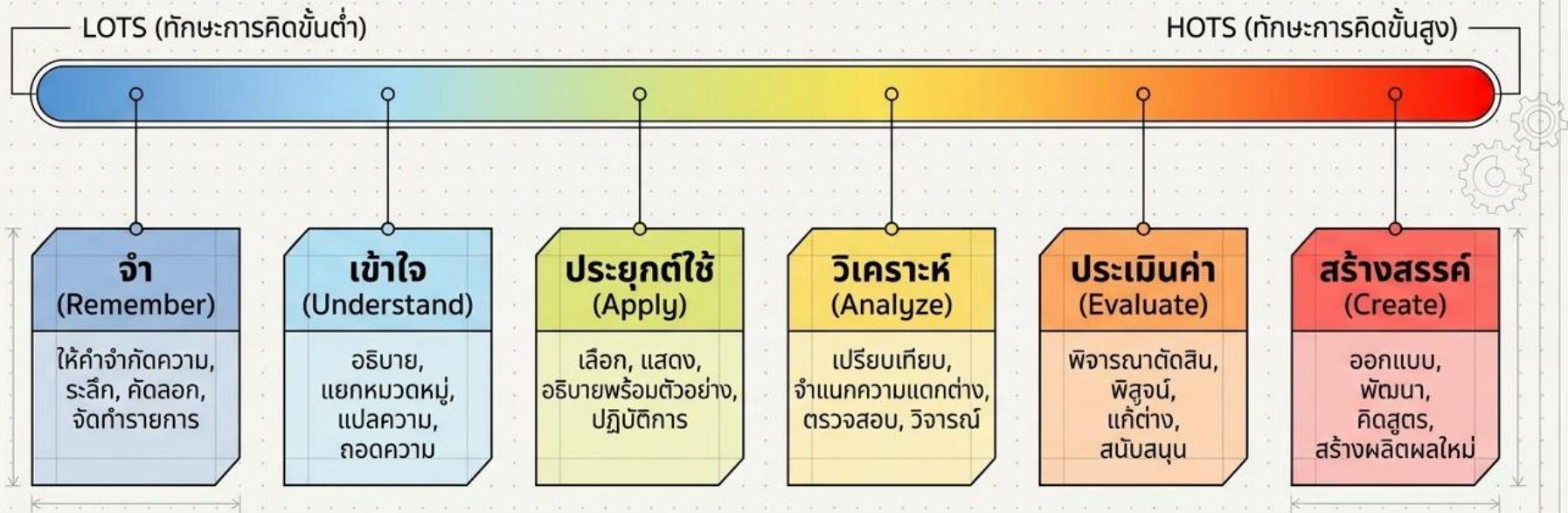
หาความถูกต้อง (Precision):
ปฏิบัติเองได้ พยายามหาความถูกต้อง

ทำตามสั่ง (Manipulation):
ฝึกตามเครื่องชี้แนะ

การเลียนแบบ (Imitation):
รับรู้และหาตัวแบบ



เครื่องมือของนักสร้างสรรค์: คำกริยาเชิงพฤติกรรม (Action Verbs)



พฤติกรรมการศึกษา

- พุทธิพิสัย

- 1. ความรู้ความจำ

- 2. ความเข้าใจ

- 3. การนำไปใช้

- 4. การวิเคราะห์

- 5. การสังเคราะห์

- 6. การประเมินค่า

พฤติกรรมการศึกษา

- ทักษะพิสัย
- 1. เลียนแบบ
- 2. ทำตามคำสั่ง
- 3. ทำเพื่อความถูกต้อง
- 4. ทำอย่างสร้างสรรค์ต่อเนื่อง
- 5. ทำได้เหมือนธรรมชาติ

พฤติกรรมการศึกษา

- จิตพิสัย

- 1. การรับ

- 2. การตอบสนอง

- 3. การให้ค่านิยม

- 4. การจัดรวบรวม

- 5. การพัฒนาลักษณะนิสัยจากค่านิยม

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

▪ พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา
ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิด
เรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถ
ทางสติปัญญาพฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ ได้แก่

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

- 1. ความรู้ความจำ ความสามารถในการเก็บรักษามวลประสบการณ์ต่าง ๆ จากการที่รับรู้ไว้และระลึกสิ่งนั้นได้เมื่อต้องการเปรียบดั่งเทปบันทึกเสียงหรือวิดีโอที่สามารถเก็บเสียงและภาพของเรื่องราวต่าง ๆ ได้ สามารถเปิดฟังหรือ ดูภาพเหล่านั้นได้ เมื่อต้องการ

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

- 2. ความเข้าใจเป็นความสามารถในการจับใจความสำคัญของสื่อ และสามารถแสดงออกมาในรูปของการแปลความตีความ คาดคะเน ขยายความ หรือ การกระทำอื่น ๆ

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

- 3. การนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปใช้ในกาแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ จึงจะสามารถนำไปใช้ได้

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

- 4. การวิเคราะห์ ผู้เรียนสามารถคิด หรือ แยกแยะเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เป็นองค์ประกอบที่สำคัญได้ และมองเห็นความสัมพันธ์ของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ความสามารถในการวิเคราะห์จะแตกต่างกันไปแล้วแต่ความคิดของแต่ละคน

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

- 5. การสังเคราะห์ ความสามารถในการที่ผสมผสานส่วนย่อย ๆ เข้าเป็นเรื่องราวเดียวกันอย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่ดีสมบูรณ์และดีกว่าเดิม อาจเป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย การกำหนดวางแผนวิธีการดำเนินงานขึ้นใหม่ หรือ อาจจะเกิดความคิดในอันที่จะสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งที่เป็นนามธรรมขึ้นมาในรูปแบบ หรือ แนวคิดใหม่

ด้านพุทธิพิสัย (COGNITIVE DOMAIN)

- 6. การประเมินค่า เป็นความสามารถในการตัดสิน ดี ราคา หรือ สรุปรเกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ออกมาในรูปของคุณธรรมอย่างมีกฎเกณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งอาจเป็นไปตามเนื้อหาสาระในเรื่องนั้น ๆ หรืออาจเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมยอมรับก็ได้

ด้านทักษะพิสัย

(PSYCHOMOTOR DOMAIN)

▪ พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะ พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ชั้น ดังนี้

ด้านทักษะพิสัย

(PSYCHOMOTOR DOMAIN)

- 1. การเลียนแบบ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือ เป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ

ด้านทักษะพิสัย

(PSYCHOMOTOR DOMAIN)

- 2. กระทำตามสั่ง หรือ เครื่องชี้แนะ เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจและพยายามทำซ้ำ เพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้ หรือ สามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

ด้านทักษะพิสัย

(PSYCHOMOTOR DOMAIN)

- 3. การหาความถูกต้อง พฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้ว ก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

ด้านทักษะพิสัย

(PSYCHOMOTOR DOMAIN)

- 4. การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตัวเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ยุ่งยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วถูกต้อง คล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

ด้านทักษะพิสัย

(PSYCHOMOTOR DOMAIN)

- 5. การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติ เป็นไปอย่างธรรมชาติ ซึ่งถือเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

ด้านจิตพิสัย (AFFECTIVE DOMAIN)

- ค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงามอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ จะประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ระดับ ได้แก่

ด้านจิตพิสัย (AFFECTIVE DOMAIN)

- 1. การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

ด้านจิตพิสัย (AFFECTIVE DOMAIN)

- 2. การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

ด้านจิตพิสัย (AFFECTIVE DOMAIN)

- 3. การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

ด้านจิตพิสัย (AFFECTIVE DOMAIN)

- 4. การจัดระบบ การสร้างแนวคิด จัดระบบของ
ค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ถ้าเข้ากันได้ก็จะ
ยึดถือต่อไปแต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับ
ค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

ด้านจิตพิสัย (AFFECTIVE DOMAIN)

5. บุคลิกภาพ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงาม พฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคนคนจะรู้ดีรู้ชั่วอย่างไรนั้น ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้านนี้