

การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning: SDL)

- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ความต้องการ และความถนัด อย่างมีเป้าหมาย รู้จักแสวงหาแหล่งเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนและประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งทำด้วยตนเอง หรือขอความช่วยเหลือผู้อื่นก็ได้
- การเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองมีหลายรูปแบบ เช่น การอ่าน การอภิปราย การเขียน การเสาะหาความรู้โดยการสัมภาษณ์ การท่องเที่ยว การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้รู้ เรียนรู้ด้วยตนเองจากการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรม สื่อต่างๆ เป็นต้น

ตัวอย่าง : นางสาวอังคณาอยากรู้เรื่องเกี่ยวกับกฎหมายชีวิตประจำวัน จึงไปห้องสมุด ค้นหานั่งสือเกี่ยวกับกฎหมายมาอ่าน ทำให้เข้าใจบ้าง ไม่เข้าใจบ้าง เกิดความสงสัยหลายเรื่อง จึงตัดสินใจไปหานิติกร (นักกฎหมาย) ที่สำนักงาน เพื่อสอบถามข้อข้องใจ



การเรียนรู้จากประสบการณ์ (*Experiential Learning*)

- การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการ เพื่อสร้างความรู้ใหม่ขึ้น
- การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เป็นประสบการณ์ การเรียนรู้ที่เกิดจากความรู้สึกร่างกายของบุคคลเมื่อได้ทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง และผู้เรียนสังเกตแสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อมูลสะท้อนสิ่งที่ได้จากการ สังเกตและนำการสังเกตมาประมวลสร้างเป็นแนวคิดต่างๆ เป็นทฤษฎีหรือ กฎเกณฑ์ของตนเอง สุดท้ายผู้เรียนจะนำผลสรุปของสิ่งที่เรียนรู้ไปทดลอง ใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่ต่างออกไป (Active experimentation) และ หมุนเวียนอยู่ในวงจรการเรียนรู้

ตัวอย่าง

ครูวันเพ็ญจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาฟันผุใน ชุมชน โดยให้ผู้เรียนดูวิดีโอเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เรียน ได้รับความรู้ใหม่บูรณาการกับประสบการณ์เดิมทำให้เห็นเป็นรูปธรรม ชัดเจนขึ้น และแจกใบงานกำหนดประเด็นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปราย ระดมความคิดเห็นร่วมกันจากการดูวิดีโอ โดยครูวันเพ็ญจะช่วยเสริม สนับสนุนแนวคิดที่ผู้เรียนเสนอมา เพื่อให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดนั้นไปทดลอง ใช้เพื่ออนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติในอนาคต และเพื่อเตือนสติในการ ดำรงชีวิต เป็นต้น

การเรียนรู้โดยบังเอิญ

(Random or Incidental Learning)

การเรียนรู้โดยบังเอิญ เป็นผลพลอยได้จากการประสบเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งบุคคลเข้าไปสัมผัสและรับรู้โดยมิได้เจตนา

ตัวอย่าง

ลุงบุญมี ไปร่วมงานทำบุญขึ้นบ้านใหม่ในหมู่บ้าน ระหว่างนั้นมีการถ่ายทอดสดการประชุมสภาผู้แทนราษฎรทางโทรทัศน์ ซึ่งลุงบุญมีก็ได้รับชมรายการนั้นระหว่างรับประทานอาหาร ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการเมืองจากรายการดังกล่าว

การเรียนรู้แบบเปิด *(Open Learning)*

- เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสทางการศึกษาโดยยึดปรัชญาการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นกระบวนการเรียนที่ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการเรียน เวลา และสถานที่ตลอดจนสิ่งที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหลักสูตรที่จัดมีความยืดหยุ่น สนองความต้องการของผู้เรียน และเลือกวิธีการเรียนแบบชั้นเรียนหรือแบบอื่นๆ โดยการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ตัวอย่าง : การเรียนรู้แบบเปิด เช่น การเรียนทางไกลจากหน่วยงาน กศน.หรือจากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ซึ่งผู้เรียนที่มีงานทำแล้ว เห็นว่าเหมาะสมกับคนที่ค่อนข้างมีเวลาจำกัดในการเข้าชั้นเรียน การเลือกเรียนวิชาเฉพาะจากฟรีเว็บไซต์ ตลอดจนการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กเร่ร่อน เป็นต้น

การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Learning)

- การเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจ ได้รับความรู้อย่างไม่รู้ตัว โดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ สื่อบุคคล ฯลฯ สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ เช่น การดูละครทางโทรทัศน์เพื่อการผ่อนคลาย อ่านหนังสือ ดูรายการที่ให้ความรู้ที่จัดขึ้นทางโทรทัศน์ ฟังข่าววิทยุ อ่านหนังสือพิมพ์ การท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ เป็นต้น

ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเอง นับตั้งแต่การเลือกที่จะเรียนรู้ หรือไม่เรียน จะเรียนรู้เรื่องใด ผู้เรียนเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง

ตัวอย่าง : นายเจนวิทย์ อภิชัยนันท์ ได้รางวัลชนะเลิศเป็นสุดยอดแฟนพันธุ์แท้แสดมบี้ไทย ในรายการแฟนพันธุ์แท้ ทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง 5 เนื่องจากเป็นผู้ที่สนใจและเรียนรู้เกี่ยวกับแสดมบี้มาเป็นเวลานาน จนเป็นงานอดิเรกที่ทำรายได้และสร้างชื่อเสียงแก่เขาเป็นอย่างมาก



องค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization)

องค์กรแห่งการเรียนรู้ เป็นองค์กรที่สมาชิกในองค์กรมีวัฒนธรรมที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาการทำงานให้บรรลุจุดมุ่งหมาย และมีค่านิยมในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ทั้งระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร

ตัวอย่าง

บริษัทฮอนด้า โซนี่ ไอบีเอ็ม โมโตโรล่า และซีพี เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่สมาชิกในองค์กรมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองและองค์กร เป็นต้น



เครือข่ายการเรียนรู้ (Learning Network)

- การประสานแหล่งความรู้ต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อรับและส่งหรือถ่ายทอดความรู้ประเภทต่างๆ ไปยังประชาชนอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา
- การจัด และเชื่อมโยงแหล่งการเรียนรู้ให้เป็นระบบ เพื่อให้ประชาชนมีโอกาสได้เรียนรู้อย่างกว้างขวางและต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ เพื่อขยายบริการการศึกษา แลกเปลี่ยนและกระจายความรู้ ข้อมูลข่าวสารไปสู่วงกว้างได้รวดเร็ว
- การถ่ายทอด แลกเปลี่ยน และกระจายความรู้ ทั้งที่เป็นภูมิปัญญา และองค์ความรู้ใหม่ๆ ให้กับชุมชน

ตัวอย่าง : สถาบันวิจัยและพัฒนาาระบบสุขภาพชุมชนภาคใต้ จัดให้มีเครือข่ายการเรียนรู้การบริการสุขภาพชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านสุขภาพ วัฒนธรรม วิถีชีวิต การศึกษาและด้านอื่นๆ ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของคนในภาคใต้ รวมทั้งขยายเครือข่ายการดำเนินงานไปสู่ภาคอื่นๆ

การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

- กระบวนการรวบรวม การจัดระบบ การแลกเปลี่ยน และการประยุกต์ใช้ความรู้ในองค์กร โดยการพัฒนาจากระบบข้อมูลไปสู่สารสนเทศ เพื่อก่อให้เกิดความรู้และปัญญา ซึ่งจะทำให้ทุกคนในองค์กรมีความสามารถ เข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้การคิดวิเคราะห์ และการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ตัวอย่าง : 1. การจัดประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อพัฒนาความรู้ให้แก่ลูกค้า ผู้เรียน ผู้รับบริการ

2. การจัดกลุ่มคนในหน่วยงานให้ได้มีโอกาสทำงาน แก้ไขปัญหาร่วมกัน และมีการส่งเสริมให้รางวัลหรือยกย่อง เพื่อให้มีการแบ่งปันข้อมูล และป้องกันมิให้มีการปิดบังข้อมูล

3. กระบวนการค้นหาและส่งเสริมผู้มีความรู้ความสามารถพิเศษ และทักษะที่เป็นหัวใจของความสำเร็จขององค์กร โดยใช้วิธีการต่างๆ เพื่อให้บุคลากรอยู่ในองค์กรได้นาน

สังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society)

สังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นสังคมที่ประชาชนส่วนใหญ่เข้าร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทั้งในฐานะเป็นผู้เรียน และในฐานะเป็นผู้ถ่ายทอด ดังนั้น สังคมแห่งการเรียนรู้จึงมีแหล่งวิทยาการ หรือแหล่งการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายที่เกื้อหนุนต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น การแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับชุมชนอื่น ตลอดจนการจัดบริการของหน่วยงานภายนอกทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และสื่อมวลชน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประชาชนและองค์กรชุมชนมีศักยภาพในการจัดให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เพื่อสนองความต้องการทางการศึกษาในชุมชนนั้นๆ

ตัวอย่าง

ชาวบ้านบ้านสามขา หมู่ที่ 6 ตำบลหัวเสือ อำเภอแม่ทะ จังหวัดลำปาง ร่วมกันเรียนรู้ วิธีคิด วิธีการ และระบบการจัดการข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ จนนำไปสู่การวิเคราะห์ และจัดทำแผนแม่บทชุมชน มีการเรียนรู้จากกองทุนต่างๆ ของหมู่บ้านรวม 39 กองทุน มีกิจกรรมของกลุ่มเด็กและเยาวชน ร่วมกับผู้นำและคนในชุมชนมากมาย โดยมีโรงเรียนและศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเป็นศูนย์ข่าวสารข้อมูล สถานที่ฝึกอาชีพและสถานที่เรียนรู้ด้านเทคโนโลยี และมีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้ง



หมวดกิจกรรม



การเทียบโอนผลการเรียน

การนำผลการเรียนรู้ที่ได้จากการเรียนในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียน และ/หรือ การเรียนรู้ตามอัธยาศัย ความรู้และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิต มาขอรับการประเมินเป็นส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของ ผลการเรียนในหลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ เพื่อยกเว้น การเรียนในสาระหรือวิชานั้นๆ การเทียบโอนมี 2 วิธี คือ

1. พิจารณาจากหลักฐานการศึกษาที่ต้อง มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับหมวดวิชาที่ขอเทียบโอน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 และต้องได้ค่าระดับผลการ เรียนตั้งแต่ 1 ขึ้นไป

2. การประเมินความรู้ และทักษะ ประสบการณ์เป็นการประเมินความรู้และประสบการณ์ ที่เกิดจากการศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกงาน การ ประกอบอาชีพ มาเป็นผลการเรียนโดยผ่านการ ประเมินจากคณะกรรมการด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย

การประเมินความรู้และประสบการณ์

เป็นกระบวนการตรวจสอบผลการเรียนรู้ของบุคคลที่ได้รับจากการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิต การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเข้ารับการฝึกอบรมด้วยการรวบรวมหลักฐานและนำมาวัดประสบการณ์และความรู้ที่นำมาตัดสินค่าตามระดับความสามารถที่ได้กำหนดไว้แล้วในมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรเพื่อนำไปสู่การยอมรับความรู้และประสบการณ์หรือเทียบโอนเป็นหน่วยกิตหรือผลการเรียนโดยใช้เครื่องมือประเมินในหลายรูปแบบ

การเทียบระดับการศึกษา

กระบวนการที่บุคคลนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยมาขอรับการประเมินเพื่อเทียบเท่าการศึกษาระดับใดระดับหนึ่งของการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักเกณฑ์และวิธีการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่ดำเนินการเทียบระดับการศึกษาที่ได้รับการประกาศจากกระทรวงศึกษาธิการ