

เอกสารประกอบการเรียนรู้
รายวิชา การโค้ชเพื่อการรู้คิด

Module 7
การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
(Feed - up)



รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล
สาขาพหุวิทยาการ / สหวิทยาการ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

บทนำ	1
7.1 แนวคิดของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	5
7.2 จุดมุ่งหมายของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	8
7.3 การใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	9
7.4 การใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	12
7.5 การใช้เรื่องเล่าเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	18
7.6 การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	20
7.7 กิจกรรมการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	25
บทสรุป	26
บรรณานุกรม	28

บทที่ 7

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (Feed - up)

บทนำ

การนำเสนอเนื้อหาสาระ เรื่องการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up) มุ่งสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ จุดมุ่งหมายของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ การใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ การใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ การใช้เรื่องเล่าเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ตัวชี้วัดการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up) ของผู้เรียนเป็นการดำเนินการด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีวินัยในตนเอง (self - discipline) ทราบผลลัพธ์การเรียนรู้ และแนวทางการเรียนรู้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยเกื้อหนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2. จุดมุ่งหมายของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ คือ การสร้างแรงจูงใจภายในในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาจากความต้องการของตนเอง อย่างไรก็ตามการสร้างแรงจูงใจภายในของผู้เรียนประถมศึกษา อาจจะต้องใช้แรงจูงใจภายนอกมาก่อนแต่สุดท้ายจะต้องสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้น

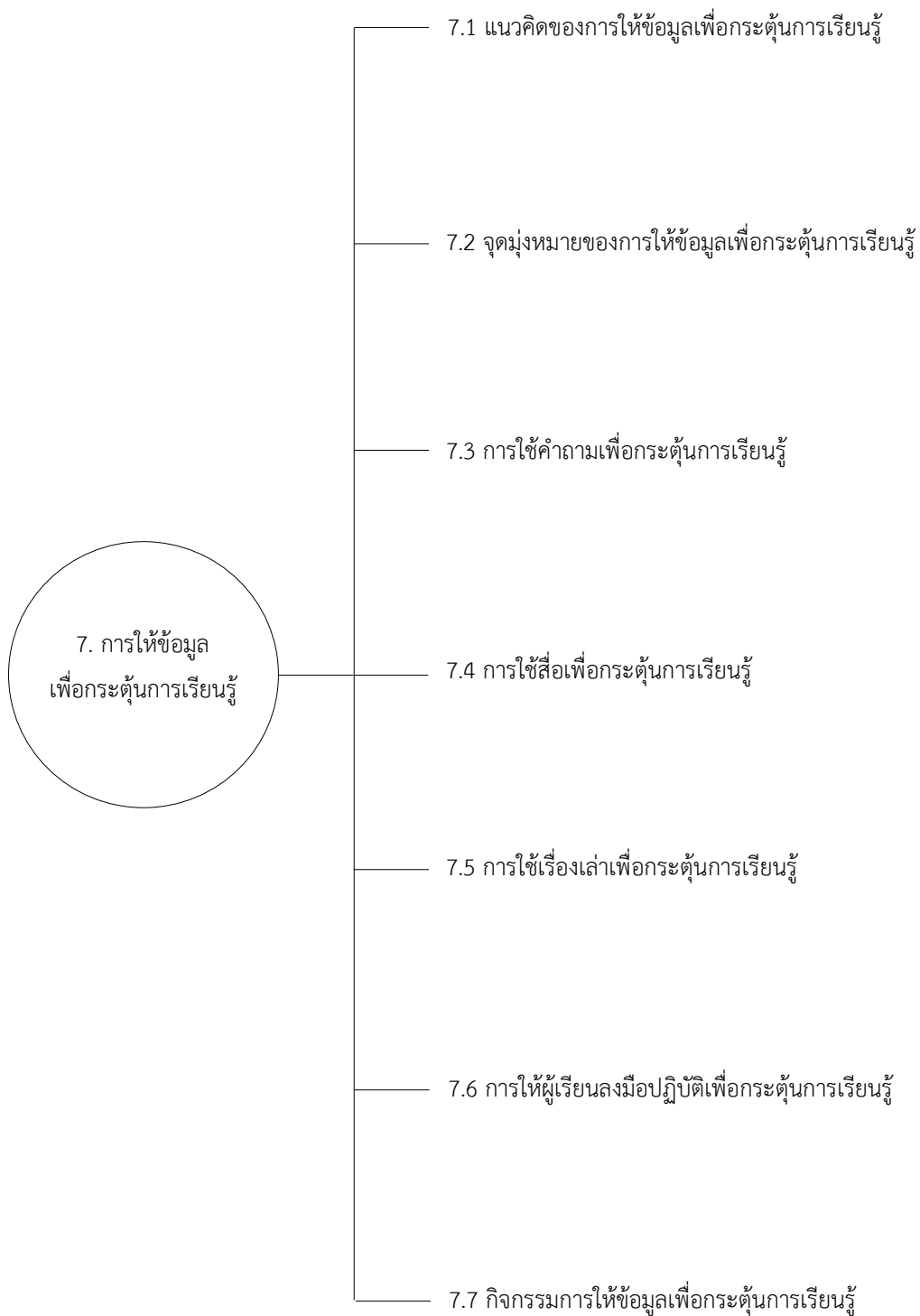
3. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้คำถามเป็นการตั้งคำถามที่กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน มุ่งเน้นให้เกิดแรงจูงใจและความต้องการในการเรียนรู้เป็นสำคัญ

4. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้สื่อเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่โค้ชสามารถเลือกใช้ได้ตามความสนใจของผู้เรียนและสัมพันธ์กับสาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้

5. การใช้เรื่องเล่าเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้สำหรับการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่โค้ชสามารถเลือกใช้ได้ตามบริบทของการโค้ช การใช้เรื่องเล่าที่มีประสิทธิภาพ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ การคิดขั้นสูง และมิติด้านจิตใจได้เป็นอย่างดี

6. การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้สำหรับการกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโค้ชมีกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่มากในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความต้องการในการเรียนรู้

7. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สามารถทำได้หลายวิธีการ โค้ชอาจใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่ง หรือใช้หลายๆ วิธีรวมกันก็ได้ แต่ยึดจุดมุ่งหมายเกี่ยวกับแรงจูงใจ แรงบันดาลใจในการเรียนรู้เป็นสำคัญ



Feed – up

เป็นปัจจัยทำให้ผู้เรียน

เกิดแรงจูงใจภายใน

ในการเรียนรู้

7.1 แนวคิดของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

การให้ข้อมูลในการเรียนรู้ของผู้เรียนแบ่งได้ 3 ประเภท ได้แก่

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up)

การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback)

การให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด (feed - forward)

Feed – Up

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เป็นการให้ข้อมูลพื้นฐานของการเรียนรู้ ได้แก่ จุดประสงค์ การเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ ภาระงาน (job and task) ตลอดจนวิธีการวัดและเกณฑ์การประเมินผล ที่ผู้โค้ชต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะเริ่มการเรียนการสอน

นอกจากนี้ผู้โค้ชยังต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยเน้นแรงจูงใจภายใน (inner motivation) ชี้แจงให้ผู้เรียนเกิดความตระหนัก เห็นคุณค่าในสิ่งที่จะเรียนรู้ การให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญมากของกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนได้ทราบข้อมูลที่สำคัญก่อนที่จะเริ่มเรียน อีกทั้งยังมีแรงจูงใจและอยากเรียนรู้

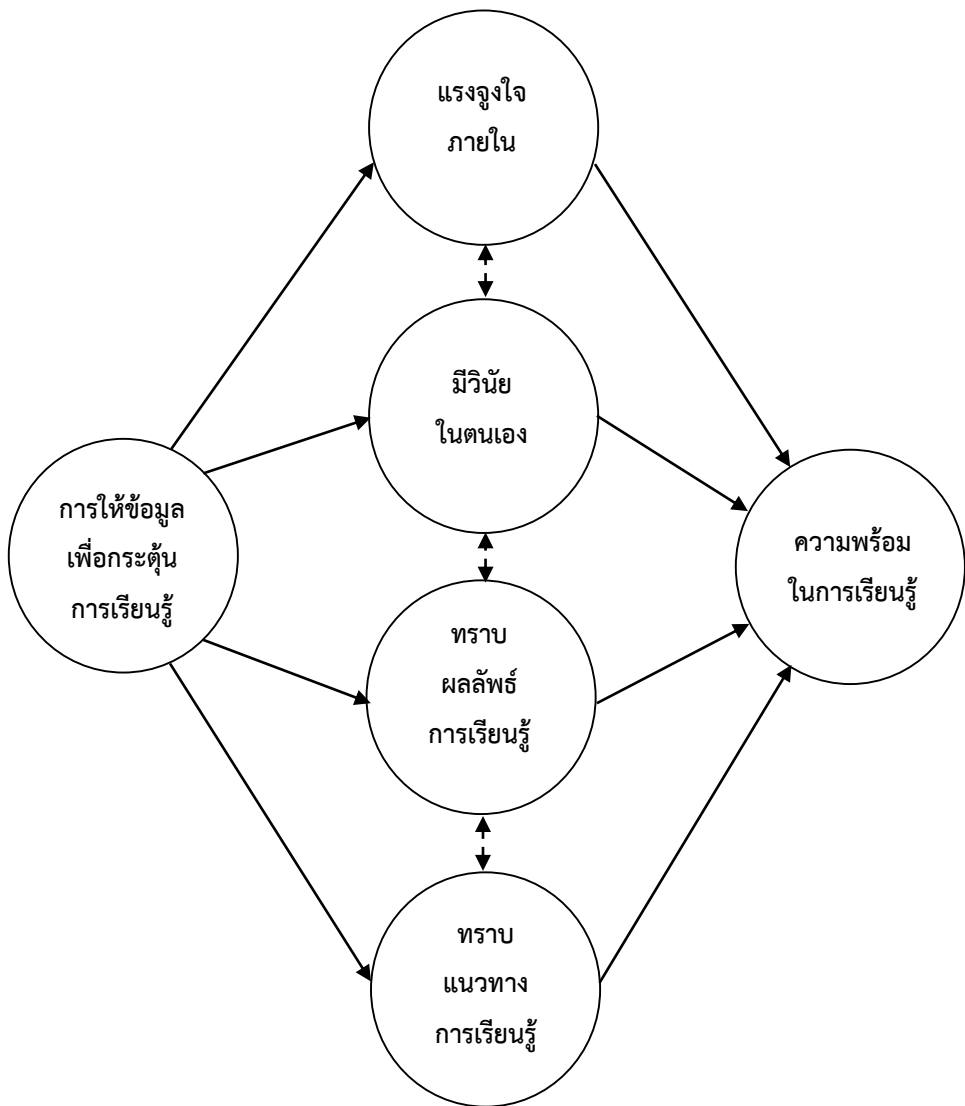
การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เป็นการดำเนินการด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีวินัยในตนเอง (self - discipline) ทราบผลลัพธ์การเรียนรู้ และแนวทางการเรียนรู้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยเกื้อหนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ซึ่งให้ความสำคัญกับแรงจูงใจภายใน (inner motivation) ที่ผู้เรียนเกิดความตระหนักและมีความต้องการในการเรียนรู้ด้วยความใฝ่เรียนรู้ของตนเอง มากกว่าปัจจัยจากภายนอก

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้เป็นทักษะสำคัญอีกประการหนึ่งของโค้ช ที่จำเป็นต้องดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมการพัฒนาตนเอง ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ แรงจูงใจภายในเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

การใช้แรงจูงใจสู่การลงมือทำเพื่อบรรลุความคาดหวังเป้าหมายของผู้เรียนแต่ละคนมีหลายเป้าหมายในเวลาเดียวกัน เป้าหมายการเรียนรู้ เป้าหมายทางสังคม เป้าหมายของผู้สอนกับผู้เรียนไม่ตรงกันผู้สอนพึงยึดเป้าหมายผู้เรียนเป็นหลักในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเป้าหมายการเรียนรู้ที่นำไปสู่ผลการเรียนที่ลึกซึ้งแตกฉาน โค้ชควรให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง การมีวินัยในตนเอง การกำหนดเป้าหมายของตนเอง การควบคุมตนเอง และการกำกับตนเอง

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สามารถทำได้หลายวิธีการตามบริบทและเป้าหมายของการโค้ช การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพช่วยทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ด้านต่างๆ ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 7.1 การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up)

7.2 จุดมุ่งหมายของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

จุดมุ่งหมายของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

1. การสร้างแรงจูงใจภายในในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาจากความต้องการของตนเอง อย่างไรก็ตามการสร้างแรงจูงใจภายในของผู้เรียนประถมศึกษาอาจจะต้องใช้แรงจูงใจภายนอกมาก่อน แต่สุดท้ายจะต้องสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้น
2. กระตุ้นความต้องการและความสนใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองด้านต่างๆ เช่น ความรู้ ความประพฤติ ทักษะต่างๆ
3. กระตุ้นแรงบันดาลใจ (inspiration) ในการที่จะทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
4. กระตุ้นการคิดขั้นสูงซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน
5. กระตุ้นวินัยในตนเอง (self - discipline) ประกอบด้วยกำหนดยุทธศาสตร์ของตนเอง การกำกับตนเองและการควบคุมตนเองซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
6. สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งบรรยากาศทางกายภาพ บรรยากาศทางสังคม และบรรยากาศทางจิตวิทยา
7. สร้างความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้หรือกิจกรรมการพัฒนาตนเองต่างๆ ของผู้เรียน
8. ทำให้ผู้เรียนทราบผลลัพธ์การเรียนรู้และแนวทางการเรียนรู้ที่จะทำให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

7.3 การใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้คำถามเป็นการตั้งคำถามที่กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน มุ่งเน้นให้เกิดแรงจูงใจและความต้องการในการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ

คำถามที่กระตุ้นการเรียนรู้ที่ดี สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ โดยตัวคำถามที่มีประสิทธิภาพส่วนใหญ่มักจะเป็นคำถามที่กระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ หรือการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถคิดได้อย่างกว้างขวาง ไม่มีขอบเขตจำกัด ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ต่อไป

ลักษณะของคำถามจะมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนคิดในสิ่งที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ แต่ในความเป็นจริงแล้วสามารถเป็นไปได้ คำถามในลักษณะนี้จะดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

การใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ มุ่งกระตุ้นการคิดของผู้เรียนมากกว่า การได้คำตอบที่ถูกต้อง โค้ชต้องระมัดระวังว่าการตั้งคำถามในส่วนนี้ ไม่คาดหวังว่าผู้เรียนจะต้องตอบให้ถูกต้อง แต่เน้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมาให้มากที่สุดและเกิดความอยากรู้ นี่คือนจุดมุ่งหมายของการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

แนวทางการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ในบริบทของการจัดการเรียนการสอน โค้ชควรถามผู้เรียนทั้งชั้นเรียนโดยภาพรวมก่อนไม่ควรถามเฉพาะบุคคล เนื่องจากวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนส่วนใหญ่จะกลัวการถูกตั้งคำถาม เมื่อผู้เรียนมีความมั่นใจและให้ความไว้วางใจโค้ชมากขึ้นแล้ว จึงถามคำถามผู้เรียนรายบุคคล

การถามในภาพรวมทุกคนช่วยสร้างบรรยากาศแห่งความปลอดภัยได้ดี อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ใช้กระบวนการคิดหาคำตอบอีกด้วย ในบางครั้งหากการถามนั้น เป็นการถามเฉพาะบุคคล จะมีผู้เรียนคนอื่นส่วนหนึ่ง ไม่ใช่กระบวนการคิดของตนเองต่อคำถามนั้น นับว่าเป็นการเสียโอกาสที่จะใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้

ตัวอย่างคำถามที่ใช้สำหรับกระตุ้นการเรียนรู้ในบริบทต่างๆ มีดังต่อไปนี้

ตาราง 7.1 ตัวอย่างการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

สาระสำคัญ	ระดับ	ตัวอย่างคำถาม
คำไทยที่มีหลาย ความหมาย	ป.3	นักเรียนคิดว่าคำว่า “กิน” ในสองประโยคนี้นี้ มีความหมายเหมือนหรือต่างกันอย่างไร 1. ฉันกินข้าวก่อนมาโรงเรียน 2. คนทุจริตโกงกินชาติ
ชนรอก	ม. 1	นักเรียนอยากรู้หรือไม่ว่า ชนรอก เหมือน หรือต่างจากรอก อย่างไร และเราจะมึวิธีการ อย่างไรให้มองเห็นชนรอกของพืช
เลขยกกำลัง	ม. 2	มีเลข 3 อยู่ 2 ตัว นักเรียนคิดว่าจะทำอย่างไร จึงได้คำตอบเท่ากับ 9
การมีสติ อยู่กับปัจจุบัน	ใช้ได้ ทุกระดับ	นักเรียนคิดว่า ความโลภ ความโกรธ ความหลง เราควรกำจัดสิ่งใดก่อน
จิตสาธารณะ	ใช้ได้ ทุกระดับ	นักเรียนคิดว่านักเรียนสามารถทำประโยชน์ ให้กับสังคมในเรื่องใดได้บ้าง
ความซื่อสัตย์ สุจริต	ใช้ได้ ทุกระดับ	นักเรียนคิดว่าโกงแล้วได้ประโยชน์ร่วมกัน เป็นความคิดที่ถูกต้องหรือไม่
การรับประทาน อาหารสุขภาพ	ใช้ได้ ทุกระดับ	นักเรียนคิดว่าสุขภาพที่ดีเริ่มต้นจากอะไร ได้บ้าง นักเรียนคิดว่านักเรียนจะเริ่มต้นสุขภาพดี ของตนเองอย่างไร
การใช้ App Line ในการเรียนรู้	ใช้ได้ ทุกระดับ	นักเรียนคิดว่า App Line ใช้ทำอะไรได้บ้าง และนักเรียนสามารถใช้ App Line ทำอะไรบ้าง

ตาราง 7.1 (ต่อ)

สาระสำคัญ	ระดับชั้น	ตัวอย่างคำถาม
การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	อุดมศึกษา	นักศึกษาคิดว่าการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ต้องทำเป็น 5 บท หรือไม่ เพราะเหตุใด
การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน	อุดมศึกษา	นักศึกษาคิดว่าการเรียนการสอนกับการวิจัยเป็นเรื่องเดียวกันหรือไม่ เพราะเหตุใด
การโค้ชเพื่อการรู้คิด	อุดมศึกษา	นักศึกษาคิดว่าการโค้ชสามารถพัฒนาการรู้คิดของผู้เรียนได้หรือไม่ เพราะเหตุใด
การประเมินตามสภาพจริง	อุดมศึกษา	นักศึกษาคิดว่าการจัดการเรียนการสอนกับการประเมินตามสภาพจริงเป็นสิ่งเดียวกันหรือไม่

จากตัวอย่างการใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้ข้างต้น จะพบว่าโค้ชสามารถถามคำถามอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาระสำคัญที่ต้องการกระตุ้นการเรียนรู้ได้หลากหลายมาก อย่าลืมนะว่า “คำถามที่ดี มีค่ามากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง” หมายความว่า โค้ชไม่ต้องคาดหวังว่าทุกคำตอบจะต้องถูกต้อง แต่ให้คาดหวังว่าทุกคำถามจะต้องมีคำตอบ กลับคืนมา จะถูกหรือผิดยังไม่ใช่เรื่องสำคัญในการกระตุ้นการเรียนรู้ ถ้าผู้เรียนตอบถูกก็เป็นสิ่งที่ดี แต่ถ้าผู้เรียนตอบผิดก็จะเป็นโจทย์ให้โค้ชนำไปคิดต่อว่าจะใช้กลวิธีการโค้ชต่อไปอย่างไรให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้อง

7.4 การใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้สื่อ เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ได้จะสามารถเลือกใช้ได้ตามความสนใจของผู้เรียนและสัมพันธ์กับสาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้

สื่อที่สามารถนำมาใช้กระตุ้นการเรียนรู้มีหลากหลายชนิด เช่น ของจริง รูปภาพ คลิป เป็นต้น การเลือกใช้สื่อประเภทใดขึ้นอยู่กับ บริบท สาระสำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ธรรมชาติผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของการกระตุ้นการเรียนรู้

ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงมาก มีสื่อที่อยู่ในโลกออนไลน์มากมายที่ได้สามารถคัดสรรมาใช้กระตุ้นการเรียนรู้ได้ การเลือกสื่อออนไลน์ควรสอดคล้องกับระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนด้วย สื่อแต่ชิ้นมีความซับซ้อนในการวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจในระดับที่แตกต่างกัน กรณีที่เป็นเด็กเล็กควรใช้สื่อที่ตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน แต่ถ้าเป็นเด็กโตสามารถใช้สื่อที่ซับซ้อนมากขึ้นได้

การใช้สื่อในการกระตุ้นการเรียนรู้ อาจมีการใช้คำถามร่วมด้วย เพื่อให้การกระตุ้นการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนได้ดูสื่อและตอบคำถามร่วมด้วย เพื่อนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ต่อไป

การเลือกสื่อออนไลน์มีข้อพึงระวังบางประการ เช่น **สื่อที่มีความรุนแรงไม่ควรนำมาใช้ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดๆ** ก็ตาม เพราะการที่ผู้เรียนได้ดูสื่อที่มีความรุนแรง จะเกิดการรับรู้และจดจำไว้ในจิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนั้นควรเลือกสื่อที่ไม่มีความรุนแรง แต่มีความสร้างสรรค์ ซึ่งการที่ผู้เรียนได้ดูสื่อที่สร้างสรรค์ช่วยทำให้สมองส่วนคิด (สมองส่วนหน้า) ทำงานในเชิงบวก เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ตัวอย่างการใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ในบริบทต่างๆ ทำตารางวิเคราะห์
จำแนกตาม กลุ่มเป้าหมาย ประเภทสาระสำคัญ และตัวอย่างสื่อ มีดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1 การใช้ภาพไอศกรีมโคนมากระตุ้นการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียน
มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความมุ่งมั่นทันทีแล้ว
จะประสบความสำเร็จ เหมือนกับการรับประทานไอศกรีมทันทีก่อนที่จะละลาย



แผนภาพ 7.2 การใช้สื่อภาพไอศกรีมโคนในการกระตุ้นการเรียนรู้

ตัวอย่างที่ 2 การใช้ภาพถุงชาประเภทต่างๆ มากระตุ้นการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนมีความอดทนในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้จนประสบความสำเร็จ เปรียบเสมือนถุงชาที่จมอยู่ในน้ำร้อน มีความอดทนสูงจนกระทั่งได้น้ำชาออกมาให้เราดื่ม



แผนภาพ 7.3 การใช้สื่อภาพถุงชาในการกระตุ้นการเรียนรู้

ตัวอย่างที่ 3 การใช้ของจริงที่เป็นตะกร้า 3 ใบ ติดข้อความที่ตะกร้าแต่ละใบเรียงลำดับ ใบที่ 1 รู้สึกอย่างไร ใบที่ 2 เรียนรู้อะไร และใบที่ 3 จะนำไปปฏิบัติอย่างไร มาใช้กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ทราบผลลัพธ์ว่าเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะต้องถอดบทเรียนออกมาว่า ตนเองรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติ ได้เรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรม และจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติอย่างไร นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนทราบแนวทางการเรียนรู้อีกด้วยว่า จะต้องมีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรม เพราะถ้าไม่ตั้งใจจะถอดบทเรียนออกมาไม่ได้ และจะทำให้ไม่มีอะไรไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน



แผนภาพ 7.4 การใช้สื่อที่เป็นของจริง ตะกร้า 3 ใบในการกระตุ้นการเรียนรู้

ตัวอย่างที่ 4 การใช้ชุดภาพถ่ายจากสถานที่จริงเพื่อกระตุ้น การเรียนรู้ เรื่อง สถาบันพระมหากษัตริย์กับรากฐานของสังคมไทย การที่ผู้เรียนได้เห็นภาพถ่ายจากสถานที่จริงจะให้อารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างจากการใช้ภาพถ่ายที่ copy มาจากเว็บไซต์ แต่ถ้าไม่มีภาพถ่ายจากสถานที่จริง ก็อาจใช้วิธีการอื่นในการกระตุ้นการเรียนรู้ ได้อีกดังที่ได้กล่าวนำมาในเบื้องต้นแล้ว ภาพนี้เป็นภาพ “KING BHUMIBOL ADULYADEJ SQUARE” หรือ “จัตุรัสภูมิพลอดุลยเดช” ตั้งอยู่บริเวณแยกถนน Bennett กับถนน Eliot หน้า John F. Kennedy School of Government ใกล้กับโรงพยาบาล Mount Auburn Hospital โรงพยาบาลที่ประสูติของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เมือง Boston มลรัฐ Massachusetts ประเทศสหรัฐอเมริกา



แผนภาพ 7.5 การใช้สื่อที่เป็นภาพถ่ายจากสถานที่จริงในการกระตุ้นการเรียนรู้

ข้อความที่จารึกไว้มีใจความสำคัญดังนี้

"จักรัสน์แห่งนี้สร้างขึ้นเพื่อระลึกถึงศุภวาระวันพระราชสมภพของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชแห่งประเทศไทย

ณ โรงพยาบาลเมทอนอเบิร์น เคมบริดจ์ มลรัฐแมสซาชูเซตส์

เมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 1927 ขณะที่เจ้าฟ้ามหิตลพิษพรบรมราชชนก

ศึกษาอยู่ที่วิทยาลัยแพทยศาสตร์ฮาร์วาร์ด

ศึกษาอยู่ที่วิทยาลัยแพทยศาสตร์ฮาร์วาร์ด

จักรัสน์นี้วางศิลาฤกษ์เมื่อวันที่ 7 เมษายน 1990

โดยพระเจ้าลูกเธอเจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี

พระธิดาองค์สุดท้ายในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช

และสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ แห่งประเทศไทย

เป็นเครื่องหมายรำลึกแทนสายสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างประชากร

แห่งนครเคมบริดจ์และปวงชนชาวไทย

อนุสรณ์สถานนี้เปิดแพรคลุมป้าย เมื่อวันที่ 14 พฤศจิกายน 1992

โดยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงพระกรุณา

โปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

เป็นผู้แทนพระองค์ และผู้แทนปวงชนชาวไทย

ในการเปิดแพรคลุมป้ายอนุสรณ์สถาน"

ที่มาข้อความแปลภาษาไทย facebook.com/Proud.to.be.SIAM

สืบค้นเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2558

7.5 การใช้เรื่องเล่าเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

การใช้เรื่องเล่าเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้สำหรับการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่โค้ชสามารถเลือกใช้ตามบริบทของการโค้ช การใช้เรื่องเล่าที่มีประสิทธิภาพ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ การคิดขั้นสูงและมีมิติด้านจิตใจได้เป็นอย่างดี

เรื่องเล่าที่ใช้ในการกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพควรเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นกับประสบการณ์ของโค้ช หรือเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในอดีต เรื่องราวทางประวัติศาสตร์

การใช้เรื่องเล่าในการกระตุ้นการเรียนรู้ หากโค้ชมีทักษะในการเล่าเรื่องที่มีอรรถรส จะยิ่งกระตุ้นการเรียนรู้ได้มากขึ้นเป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ตามการใช้วิธีการเล่าเรื่องจะเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้จากการฟัง นั่นคือ ถ้าผู้เรียนชอบฟังแล้วการใช้วิธีการเล่าเรื่องจะสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี

การเล่าเรื่องที่กระตุ้นการเรียนรู้ นั้น โค้ชจะต้องสอดแทรกสาระสำคัญเข้าไปในเรื่อง เพื่อให้เรื่องที่เล่าสามารถเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้หรือทักษะที่ต้องปฏิบัติได้

การเล่าเรื่อง ไม่ใช่เล่าไปเรื่อย ๆ โดยไม่มีสาระสำคัญ การเล่าเรื่องโดยไม่มีสาระสำคัญจะเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์และไม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้

เรื่องที่เล่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่โค้ชจะต้องคัดสรรมาแล้วเป็นอย่างดี เรื่องที่นำมาเล่าควรมีเนื้อหาที่สร้างสรรค์ สามารถสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม คติสอนใจได้ด้วย เพราะนอกจากจะกระตุ้นการเรียนรู้ได้แล้ว ยังสามารถพัฒนามิติทางด้านจิตใจได้อีกด้วย นับว่าเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า

ทักษะการเล่าเรื่องที่สำคัญเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และจินตนาการของผู้เรียน มีดังนี้

1. การใช้เสียงประกอบการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง
2. การใช้ภาษากายประกอบการเล่าเรื่องช่วยการทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง
3. การสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมของผู้เรียนไปกับเรื่องราวที่เล่า
4. การใช้คำถามสอดแทรกขณะเล่าเรื่อง เพื่อให้ความคิดของผู้เรียนอยู่กับเรื่องที่เล่า ทำให้คิดและติดตามตลอดเรื่องเล่า
5. การสรุปเรื่องที่เล่าเพื่อนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ในขั้นต่อไป
6. ทักษะการเล่าเรื่องดังกล่าวโค้ชควรฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ มีหลายครั้งที่โค้ชเล่าเรื่องแล้วผู้เรียนขาดความสนใจกลางคัน ทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้สูญหายไป
7. การใช้เรื่องเล่าเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สามารถทำได้ตลอดเวลาของการโค้ช โดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ แต่โค้ชจะต้องวิเคราะห์และเลือกจังหวะเวลาในการเล่าให้เหมาะสม และทำให้การกระตุ้นการเรียนรู้บรรลุจุดมุ่งหมาย

ตัวอย่างการใช้เรื่องเล่าในการกระตุ้นการเรียนรู้ ในการโค้ชสาระสำคัญเรื่อง การไม่ประทุษร้ายบุคคลอื่น โดยการเล่าเรื่องพระเวททัตให้ปล่อยช้างนาฬาคีรีสั้นๆ ว่า พระเวททัตเป็นพระที่มีจิตใจมักใหญ่ใฝ่สูงได้ทำการประทุษร้ายต่อพระพุทธเจ้า โดยให้ปล่อยช้างพระที่นั่งของพระเจ้าอาชาติศัตรูที่กำลังตกมัน เพื่อให้ทำร้ายพระพุทธเจ้า แต่พระพุทธเจ้าทรงแผ่เมตตาให้ช้างนาฬาคีรี จนช้างนาฬาคีรีสงบลง และได้ฟังพระธรรมเทศนาของพระพุทธเจ้า จนเกิดปัญญาและเอางวงลูบพระบาทของพระพุทธเจ้า และกลับไปยังโรงช้างในที่สุด เหตุการณ์ที่ทำให้พระเวททัตสูญเสียความเลื่อมใสศรัทธาจากประชาชนและบรรดาลูกศิษย์ ไม่มีใครต้อนรับ ไม่มีใครถวายอาหารให้ และเสื่อมเสียจากลาภสักการะทั้งปวง พุทธประวัติตอนนี้สอนให้รู้ว่า **“การประทุษร้ายบุคคลอื่น ย่อมนำความเสื่อมเสียให้กับตนเอง”**

เมื่อเล่าเรื่องพุทธประวัติแล้ว ผู้สอนจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียน
ปฏิบัติกิจกรรมการไม่ประทุษร้ายบุคคลอื่นต่อไป



แผนภาพ 7.6 ภาพพุทธประวัติตอนพระเทวทัตให้ปล่อยช้างนาฬาคีรี
ที่มา https://th.wikipedia.org/wiki/File:Devadatta_-_Inciting_an_elephant_to_charge_at_the_Buddha.jpg
สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2561

7.6 การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้สำหรับกระตุ้นการเรียนรู้
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโค้ชมีกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่มากในการกระตุ้นให้ผู้เรียน
เกิดแรงจูงใจและความต้องการในการเรียนรู้

กิจกรรมการปฏิบัติสำหรับการกระตุ้นการเรียนรู้ เน้นการสร้างความตื่นตัว
และความสนใจ มากกว่าการฝึกทักษะการปฏิบัติในกระบวนการเรียนรู้โดยทั่วไป

ลักษณะกิจกรรมการปฏิบัติในการกระตุ้นการเรียนรู้มีความท้าทาย ความคิดและจินตนาการของผู้เรียน ช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่สนุก ตื่นเต้น

กิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้ไม่ควรยากหรือง่ายเกินไป โค้ชควรเลือก ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน หากกิจกรรมง่ายเกินไปก็จะไม่น่าสนใจ และถ้ายากเกินไปจนไม่ทำให้สำเร็จได้กิจกรรมนั้นก็ไม่สามารถสร้างแรงจูงใจในการ เรียนรู้ได้

การกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมโค้ชควรใช้คำถามร่วมด้วยเพื่อให้ ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดต่างๆ เกิดการเห็นคุณค่า และมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่จะเรียนรู้ ต่อไป

การใช้กิจกรรมให้ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้จะมีประโยชน์อย่าง มาก เพราะผู้เรียนจะได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ของร่างกายในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์เชิงรุก อีกทั้งเป็นปัจจัยที่นำไปสู่การเรียนรู้สาระสำคัญต่างๆ อย่างมี ประสิทธิภาพ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ตรงกับสิ่งที่กำลังจะเรียนรู้

อย่างไรก็ตามกิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ควรมี สาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้บูรณาการอยู่ในกิจกรรมนั้นๆ ด้วย นอกจากนี้ยัง สามารถบูรณาการคุณลักษณะได้อีกด้วย แต่อย่าลืมว่ากิจกรรมส่วนนี้ปฏิบัติเพื่อกระตุ้น การเรียนรู้เท่านั้น จุดมุ่งหมายสำคัญ คือ การทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ แรงปรารถนา ในการเรียนรู้ต่อไป

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเป็น การกิจที่โค้ชจะต้องวางแผนและเตรียมการมาอย่างดี เพื่อให้การปฏิบัติของผู้เรียน นำไปสู่การเรียนรู้ในเชิง concept ซึ่งการเตรียมความพร้อมในส่วนนี้มีรายละเอียด มากกว่าการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม การใช้สื่อ และการใช้ เรื่องเล่าจากประสบการณ์ ที่ผ่านมามากไม่ค่อยพบบ่อยนักที่โค้ชจะใช้วิธีการให้ผู้เรียนลง มือปฏิบัติในการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

อย่างไรก็ตามการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัตินี้ สามารถเชื่อมโยงกิจกรรมไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ด้วย ไม่ได้หมายความว่าให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมในการกระตุ้นการเรียนรู้แล้วจะเดินกิจกรรมต่อไปไม่ได้ซึ่งถ้าหากโค้ชทำตรงนี้จะก็เป็นประโยชน์อย่างมากกับผู้เรียน เนื่องจากการเรียนรู้จากการปฏิบัติเป็นการเรียนรู้ที่ส่งผลดีต่อความจำ มากกว่าการเรียนรู้ด้วยการฟังและการดูจากสื่อ ดังนั้นในกระบวนการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้จึงควรอย่างยิ่งที่โค้ชจะใช้วิธีการที่หลากหลาย เลือกให้เหมาะสมกับผู้เรียน ตัวอย่างของการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้ (ภาพถ่ายต่อไปนี้เป็นภาพ ที่ผู้เขียนได้ถ่ายเก็บไว้ด้วยตนเอง)

ตัวอย่างที่ 1 ในการเรียนรู้เรื่องพลังงานลม โค้ชได้ให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนประดิษฐ์สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับพลังงานลม ใช้เวลาประมาณ 10 นาที ภาพนักเรียนในรูปนี้เป็นนักเรียนโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านแม่ น้ำน้อย อ.ไพรโยค จ.กาญจนบุรี สร้างสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่าคอปเตอร์หลอดกาแฟ มีแรงบันดาลใจมาจากการเสด็จพระราชดำเนินของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มาเยี่ยมโรงเรียนโดยเฮลิคอปเตอร์ นักเรียนได้ประดิษฐ์เฮลิคอปเตอร์หลอดกาแฟ ก่อนที่จะกลับไปเรียนเรื่องพลังงานลมกับครูตำรวจตระเวนชายแดนต่อไป



ตัวอย่างที่ 2 โค้ชใช้กิจกรรมการร้องเพลง “ปลาหู” เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ เรื่อง “ปลาหูชาเตี้ยะ” สำหรับผู้เรียนระดับอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม การร้องเพลงทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และสนุกสนาน ในการเรียนรู้ ทั้งยังช่วยให้จดจำสาระสำคัญได้ดี



ตัวอย่างที่ 3 การกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนปฐมวัยที่ Shizuoka Affiliated Elementary School ประเทศญี่ปุ่น เรื่อง ระบบนิเวศ โดยการให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการสำรวจสิ่งแวดล้อมที่จำลองอยู่ในกล่องพลาสติกใส ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น ยิ้มแย้มแจ่มใส และเรียนรู้อย่างมีความสุข นับว่าเป็นการ Feed – up ที่มีประสิทธิภาพสูงมาก



7.7 กิจกรรมการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สามารถทำได้หลายวิธีการ โค้ชอาจใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่ง หรือใช้หลายๆ วิธีรวมกันก็ได้ แต่ยึดจุดมุ่งหมายเกี่ยวกับ**แรงจูงใจ** **แรงบันดาลใจในการเรียนรู้**ที่เป็นรากฐานของ**ความสุขในการเรียนรู้**เป็นสำคัญ โดยการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้มีกิจกรรมสำคัญที่โค้ชควรดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. สร้างความสนใจในการเรียนรู้
2. สร้างแรงจูงใจภายในในการเรียนรู้
3. สร้างเชื่อมั่นในตนเองให้กับผู้เรียน
4. สร้างแรงปรารถนาในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
5. สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้
6. กระตุ้นวินัยเชิงบวก (positive discipline)
7. สร้างความกระตือรือร้นและพร้อมเรียนรู้
8. กระตุ้นกระบวนการคิดขั้นสูงของผู้เรียน
9. สื่อสารผลลัพธ์ของการเรียนรู้ไปยังผู้เรียน
10. ทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นต่อการเรียนรู้
11. แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
12. แจ้งภาระงานที่ผู้เรียนจะได้ปฏิบัติการเรียนรู้
13. แจ้งประเด็นและเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนทราบ
โดยผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดประเด็น
และเกณฑ์การประเมินได้

บทสรุป

1. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (feed - up) ของผู้เรียนเป็นการดำเนินการด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีวินัยในตนเอง (self - discipline) ทราบผลลัพธ์การเรียนรู้ และแนวทางการเรียนรู้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยเกื้อหนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2. จุดมุ่งหมายของการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ คือ การสร้างแรงจูงใจภายในในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาจากความต้องการของตนเอง อย่างไรก็ตามการสร้างแรงจูงใจภายในของผู้เรียนประถมศึกษา อาจจะต้องใช้แรงจูงใจภายนอกมาก่อนแต่สุดท้ายจะต้องสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้น

3. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้คำถามเป็นการตั้งคำถามที่กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน มุ่งเน้นให้เกิดแรงจูงใจและความต้องการในการเรียนรู้เป็นสำคัญ

4. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้สื่อเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่โค้ชสามารถเลือกใช้ได้ตามความสนใจของผู้เรียนและสัมพันธ์กับสาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้

5. การใช้เรื่องเล่าเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้สำหรับการให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ที่โค้ชสามารถเลือกใช้ได้ตามบริบทของการโค้ช การใช้เรื่องเล่าที่มีประสิทธิภาพ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ การคิดขั้นสูง และมิติด้านจิตใจได้เป็นอย่างดี

6. การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้สำหรับการกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโค้ชมีกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่มากในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความต้องการในการเรียนรู้

7. การให้ข้อมูลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สามารถทำได้หลายวิธีการ โค้ชอาจใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่ง หรือใช้หลายๆ วิธีร่วมกันก็ได้ แต่ยึดจุดมุ่งหมายเกี่ยวกับแรงจูงใจ แรงบันดาลใจในการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ

การ Feed – up

สามารถกระทำได้ตลอดเวลา

ที่โค้ชเห็นว่าผู้เรียนกำลังต้องการ

แรงจูงใจในการเรียนรู้

บรรณานุกรม

- Anderson, Lorin. W, & Krathwohl, David. R. (eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Abridged Edition, New York: Longman.
- Costa, A. L. & Gamston, R. J. (2002). *Cognitive Coaching a Foundation for Renaissance Schools* (2nded.). Massachusetts: Christopher – Gordon Publishers, Inc.
- Knight, J. (2009). *Coaching Approaches & Perspectives*. California: Corwin Press.
- Marzano, R. J. & Simms, J. (2012). *Coaching Classroom Instruction: The Classroom Strategies Series*. Bloomington: Marzano Research Laboratory.
- McClelland, D.C. (1961). *The Achieving Society*. New York: The Free Press.
- Moore, L. L., Grabsch, D. K., & Rotter, C. (2010). Using Achievement Motivation Theory to Explain Student Participation in a Residential Leadership Learning Community. *Journal of Leadership Education*, 9(2), 22–34.
- Sobel, A. & Panas, J. (2012). *Power Questions: Build Relationships, Win New Business, and Influence Others*. New York: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Sweeney, Diane. (2010). *Student-Centered Coaching: A guide for K–8 Coaches and Principals*. California: Corwin Press.