

# การออกแบบโครงการที่มีประสิทธิภาพ: การใช้ความรู้ การตัดสินใจ

## การสร้างตัวเลือกที่ดี

การตัดสินใจเป็นทักษะที่สำคัญในชีวิต เราทำการตัดสินใจมากมายในแต่ละวัน ส่วนใหญ่เป็นการทดลองและไม่มีผลกระทบที่อยู่คงทนตลอดชีวิต ขณะที่คนอื่นสามารถเปลี่ยนแปลงชีวิต นักการศึกษาทุกคนผลักดันที่จะช่วยนักเรียนให้กลายเป็นนักตัดสินใจที่ดี

มาร์ชาโน (/2000) อธิบายขั้นตอนการตัดสินใจที่ดีไว้ว่า:

1. คิดถึงทางเลือกให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
2. คิดเกี่ยวกับข้อดีข้อด้อยของแต่ละทางเลือก
3. คิดถึงความชอบของความสำเร็จของทางเลือกที่ดี
4. เลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ซึ่งอยู่บนคุณค่าและความชื่นชอบในความสำเร็จ

บางที่ขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการตัดสินใจ เป็นอันดับแรกคือ การคิดถึงการโต้ตอบที่เป็นทางเลือก บ่อยครั้งที่คนเรามักหลงที่จะพิจารณาทางเลือกที่เป็นไปได้ทั้งหมด เมื่อครุ่นคิดการตัดสินใจ พวกเขาคิดว่า “ฉันสามารถทำ x หรือฉันสามารถทำ y” ไม่เคยคิดถึงว่าอาจจะทำได้ z หรือ a หรือ b หรือแม้กระทั่ง 1a หรือ 2b (Swartz 2000)

การตัดสินใจที่สำคัญไม่ใช่เรื่องง่าย และทางเลือกที่ดีที่สุดอาจเกิดหลังจากการไตร่ตรองอย่างรอบคอบ การระดมสมองเป็นเทคนิคหนึ่งในการสร้างการโต้ตอบเมื่อต้องตัดสินใจ

เมื่อรวบรวมทางเลือกที่สมเหตุสมผลไว้จำนวนหนึ่ง

นักตัดสินใจที่ดีจะต้องชั่งน้ำหนักผลได้และผลเสียในแต่ละข้อเพื่อที่จะทำการเลือกที่เหมาะสม

ความรู้มีบทบาทสำคัญในขั้นของการตัดสินใจ การมีข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์เป็นสิ่งจำเป็นในการตัดสินใจ

บ่อยครั้งที่นักเรียนที่ไม่บรรลุนิติภาวะจะเน้นเพียงผลกระทบระยะสั้นเท่านั้น

และยังอาจล้มเหลวที่จะพิจารณาถึงผลกระทบของทางเลือกที่จะเกิดกับผู้อื่น

และยังเป็นคุณลักษณะตามธรรมชาติของมนุษย์ที่เมื่อต้องตัดสินใจเราจะคิดอย่างสมเหตุสมผล

เราจะไม่พิจารณาอย่างจริงจังถึงสิ่งที่ดีกว่าที่อาจจะอยู่ในความสนใจ ที่จริงแล้ว

เราอาจปฏิเสธที่จะยอมรับหลักฐานใด ๆ ที่ไม่สนับสนุนการตัดสินใจของเรา แม้ว่าจะน่าเชื่อถือก็ตาม (Langer, 1989). “Premature cognitive commitments” คล้าย ๆ

กับภาพถ่ายที่มีความหมายมากกว่าการเคลื่อนไหวที่ที่แช่แข็ง(Swartz, 2000, p. 55).

## การสอนการตัดสินใจ

แต่เดิม ครูส่วนมากมักอ้างว่าพวกเขา “กำลังสอน” นักเรียนในเรื่องการตัดสินใจด้วยการให้ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อแก้ไข วิธีการนี้ถูกค้นพบว่ามีประสิทธิภาพน้อยที่สุดในการช่วยนักเรียนเรียนรู้ทักษะในการตัดสินใจที่ดี (Swartz)

การสอนที่มีประสิทธิภาพในการตัดสินใจเกี่ยวข้องกับทักษะที่เฉพาะเจาะจงที่เน้นในกิจกรรมการเรียนรู้ หรือขั้นตอนในโครงการ ทักษะที่แตกต่างจำนวนมากอาจเหมาะสม

แต่การสอนทักษะใดทักษะหนึ่งเชิงลึกในแต่ละครั้งจะส่งผลลัพธ์ที่ยิ่งใหญ่ Swartz

แนะนำให้ตั้งคำถามด้วยปากเปล่าเมื่อนักเรียนทำงานที่ต้องตัดสินใจ ให้นักเรียนทำงานในกลุ่มย่อย ทำกราฟิก

ออร์แกนไนเซอร์ (graphic organizer) เพื่อแนะแนวทางในกระบวนการ

และให้นักเรียนอธิบายและสะท้อนกลวิธีที่เกิดขึ้นและหลังการตัดสินใจ

ทักษะที่สอนในลักษณะนี้มีแนวโน้มที่จะถ่ายโอนไปยังสถานการณ์ใหม่

ถ้าจำเป็นนักเรียนถึงกลวิธีที่เคยเรียนรู้มาก่อนเวลาที่นักเรียนเผชิญกับการตัดสินใจครั้งใหม่

## ตัวอย่างการสอนการตัดสินใจ

ใน [Teacher's Pet](#) ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ, เด็กเล็กจะศึกษาสัตว์ชนิดต่าง ๆ และถิ่นที่อยู่ของมัน

เพื่อเลือกสัตว์เลี้ยงตัวใหม่ให้ครู หน่วยการเรียนรู้เปิดโอกาสมากมายให้ครูที่จะอภิปรายแง่มุมของการตัดสินใจ ขณะที่นักเรียนเสนอสัตว์เลี้ยงที่เป็นไปได้

ครูสามารถแนะนำให้นักเรียนคิดถึงผลกระทบระยะยาวของการเลือกสัตว์เลี้ยงแต่ละชนิด

- สัตว์เลี้ยงนั้นจะโตเต็มที่เท่าไร และสัตว์เลี้ยงที่ครูสามารถมีได้ควรจะมีโตขนาดไหน
- ที่อยู่แบบไหนที่สัตว์เลี้ยงนั้นต้องการ ครูสามารถเตรียมที่อยู่ให้มันได้หรือไม่ อะไรจะเกิดกับสัตว์เลี้ยงถ้ามันอาศัยผิดที่เป็นเวลานาน
- การดูแลแบบใดที่สัตว์เลี้ยงต้องการ ครูสามารถให้การดูแลได้อย่างถูกต้องใช้ไหม อะไรจะเกิดกับสัตว์เลี้ยงถ้ามันอาศัยอยู่เป็นเวลานานภายใต้การดูแลที่ไม่ถูกต้อง

นักเรียนระดับมัธยมคิดถึงว่าอะไรทำให้เป็นวีรบุรุษในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง วีรบุรุษตลอดกาล ([Enduring](#)

[Heroes](#) ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ)

ในหน่วยการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดถึงคุณค่าและเป้าหมายในความหมายของวีรบุรุษร่วมสมัย

ในหน่วยนี้ยังแสดงให้เห็นว่าต่างคนตัดสินใจต่างกันตามคุณค่าและความเชื่อส่วนตัว

ครูสามารถถามให้นักเรียนคิดถึงคุณค่าที่วีรบุรุษที่นักเรียนนำเสนอมีอยู่

และให้ขั้นตอนการสอนที่ชัดเจนที่จะคุณค่าเหล่านั้นกับตัวเอง

นักเรียนอาวุโสที่เรียนด้านภาษาเลือกประเทศที่ตนเองจะไปเยี่ยมชมในหน่วยการเรียนรู้ชื่อ [¡Vamonos!](#)

**ข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ** ขณะที่นักเรียนทำโครงการ

ครูสามารถเน้นมุมมองที่แตกต่างกันของการตัดสินใจที่จะเลือกประเทศ

เน้นการทำการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายที่ซับซ้อนของการพิจารณา เช่น สภาพอากาศ สันถนาการ ภาษาถิ่น ความชอบส่วนตัวและอื่น ๆ

การช่วยนักเรียนจดจำที่จะพิจารณาปัจจัยในวงกว้างและผลลัพธ์ทั้งในระยะยาวและระยะสั้นของทางเลือกเป็นทักษะที่สามารถถ่ายโอนไปยังโครงการอื่นในโรงเรียนและชีวิตได้

ข้อควรระวังสำหรับครูที่ต้องการให้นักเรียนเป็นนักตัดสินใจที่ดี

โปรแกรมบางอย่างให้รายการของขั้นตอนที่เฉพาะเจาะจงสำหรับให้นักเรียนทำตามเวลาที่ทำการตัดสินใจนี้อาจไม่ใช่วิธีการที่ดีที่สุดที่จะสอนทักษะ การตัดสินใจไม่ได้เป็นเส้นตรงเสมอไป

ข้อควรระวังสำหรับครูที่ต้องการให้นักเรียนเป็นนักตัดสินใจที่ดี

โปรแกรมบางอย่างให้รายการของขั้นตอนที่เฉพาะเจาะจงสำหรับให้นักเรียนทำตามเวลาที่ทำการตัดสินใจนี้อาจไม่ใช่วิธีการที่ดีที่สุดที่จะสอนทักษะ การตัดสินใจไม่ได้เป็นเส้นตรงเสมอไป

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพหรือรูปแบบการคิด และนักเรียนบางคนอาจปฏิเสธกระบวนการที่เข้มงวด ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้พวกเขาไม่คิดเรื่องที่ตัดสินใจเลย

ช่วยนักเรียนค้นหาวิธีที่ดูเข้าทำสำหรับพวกเขาและที่ช่วยนักเรียนนำข้อมูลทั้งหมดไปพิจารณาเพื่อประกอบการตัดสินใจที่ดี วิธีการทำเช่นนี้สามารถแตกต่างกันขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และรูปแบบการคิดของนักเรียนแต่ละคน การช่วยนักเรียนเรื่องวิธีการที่ยืดหยุ่นและเป็นไปได้ในทางปฏิบัติทำให้มีแนวโน้มที่นักเรียนจะใช้ด้วยตนเอง

## อ้างอิง

Langer, E. J. (1989). *Mindfulness*. New York: Merloyd Lawrence.

Marzano, R. J. (2000). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Swartz, R. J. (2000). Thinking about decisions. In A. L. Costa (Ed). *Developing minds: A resource book for teaching thinking*, (pp. 59-66). Alexandria, VA: ASCD.