

การออกแบบการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้

ศูนย์การจัดการความรู้ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร

ตัวบ่งชี้การเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1. ตัวบ่งชี้การเรียนของผู้เรียน

- 1.1 ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- 1.2 ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจนค้นพบความถนัดและวิธีการของตนเอง
- 1.3 ผู้เรียนทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม
- 1.4 ผู้เรียนฝึกคิดอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์จินตนาการ ตลอดจนได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมี

เหตุผล

- 1.5 ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงให้ค้นหาคำตอบ แก้ปัญหา ทั้งด้วยตนเองและร่วมด้วยช่วยกัน
- 1.6 ผู้เรียนได้ฝึกค้นคว้า รวบรวมข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง
- 1.7 ผู้เรียนเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข
- 1.8 ผู้เรียนฝึกตนเองให้มีวินัยและรับผิดชอบในการทำงาน
- 1.9 ผู้เรียนฝึกประเมิน ปรับปรุงตนเอง และยอมรับผู้อื่น ตลอดจนสนใจใฝ่หาความรู้อย่างต่อเนื่อง

ตัวบ่งชี้การเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ตัวบ่งชี้การสอนของผู้สอน

- 2.1 ผู้สอนเตรียมการสอนทั้งเนื้อหาและวิธีการ
- 2.2 ผู้สอนจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ปลุกเร้า จูงใจ และเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- 2.3 ผู้สอนเอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และแสดงเมตตาต่อผู้เรียนอย่างทั่วถึง
- 2.4 ผู้สอนจัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกและคิดอย่างสร้างสรรค์
- 2.5 ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกคิด ฝึกทำ และฝึกปรับปรุงตนเอง
- 2.6 ผู้สอนส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม พร้อมทั้งสังเกตส่วนดีและปรับปรุงส่วนด้อยของ

ผู้เรียน

- 2.7 ผู้สอนใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อฝึกการคิด การแก้ปัญหา และการค้นพบความรู้ของผู้เรียน
- 2.8 ผู้สอนใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้กับชีวิตจริงของผู้เรียน
- 2.9 ผู้สอนฝึกฝนกิจกรรมรายสัปดาห์และวินัยตามวิถีวัฒนธรรมไทย
- 2.10 ผู้สอนสังเกตและประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

สรุปสาระสำคัญ

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใฝ่รู้ Active Learning

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบใฝ่รู้ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมโดยตรงในกิจกรรมการเรียนรู้ได้พัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพความต้องการ

ความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล โดยได้คิดเอง ทำเอง ลงมือปฏิบัติ ได้มีโอกาสสร้างความรู้อย่างมีประสิทธิผล
โดยผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อีกทั้งได้มีโอกาสประยุกต์ใช้ความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. การแลกเปลี่ยนประสบการณ์

เป็นองค์ประกอบที่ผู้สอนพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งประสบการณ์เดิมของตนมาเชื่อมโยงหรืออธิบาย
ประสบการณ์หรือเหตุการณ์ใหม่ แล้วนำไปสู่การขบคิดเพื่อเกิดข้อสรุปหรือองค์ความรู้ใหม่ และแบ่งปัน
ประสบการณ์ของตนกับผู้อื่นที่อาจมีประสบการณ์เหมือนหรือต่างจากตนเอง เป็นการรวบรวมมวลประสบการณ์ที่
หลากหลายจากแต่ละคน เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกัน

องค์ประกอบนี้ทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

ผู้เรียน รู้สึกว่าตนมีความสำคัญเพราะได้มีส่วนในฐานะสมาชิก มีผู้ฟังเรื่องราวของตนเอง และได้รับรู้
เรื่องราวของคนอื่น นอกจากจะได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์แล้ว ยังทำให้สัมพันธ์ภาพในกลุ่มผู้เรียนเป็นไปด้วยดี

ผู้สอน ไม่เสียเวลาในการอธิบายหรือยกตัวอย่าง เพียงแต่ใช้เวลาเล็กน้อย กระตุ้นให้ผู้เรียนได้
แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน และยังช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมของผู้เรียนซึ่งจะ
เป็นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

ในกรณีที่ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่สอนหรือมีน้อย ผู้สอนอาจต้องจัดประสบการณ์ให้ ซึ่งทำได้ทั้งตรง
เช่น การนำตัวอย่างดินเหนียว ดินร่วนและดินทราย ให้เด็กได้สัมผัส เพื่อสังเกตความแตกต่าง และทางอ้อม
เช่น การเล่าประสบการณ์ชีวิตของผู้ติดเชื้อเอดส์ เนื่องจากเรื่องเช่นนี้ไม่สามารถจัดประสบการณ์ตรงได้

กิจกรรมในองค์ประกอบนี้เป็นไปได้ 2 ลักษณะ คือ การตั้งคำถามเพื่อให้ได้คำตอบที่มาจาก
ประสบการณ์หลากหลายของผู้เรียน และจัดประสบการณ์ที่จำเป็นให้ผู้เรียนเพื่อความเข้าใจหรือกระตุ้นให้เกิดการ
คิด โดยมีจุดเน้นสำหรับจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละด้าน ดังนี้

ด้านความรู้ เป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่สอน

ด้านเจตคติ เป็นการจัดประสบการณ์ด้านอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด
ความรู้สึกที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และนำไปสู่การสะท้อนความคิดเห็นและอภิปรายเกี่ยว กับความคิดความ
เชื่อต่อไป

ด้านทักษะ เป็นการให้ผู้เรียนได้ทดลองทักษะนั้น ๆ ตามประสบการณ์เดิมหรือสาธิตการทำทักษะ
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจชัดเจน

2. การสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน

เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์มวลประสบการณ์ ข้อมูลความ
คิดเห็น ฯลฯ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้ชัดเจน หรือเกิดข้อสรุป / องค์ความรู้ใหม่ หรือตรวจสอบ / ปรับ /
เปลี่ยนความคิดความเชื่อของตนเอง

กิจกรรมในองค์ประกอบนี้เป็นกิจกรรมกลุ่มที่เน้นการตั้งประเด็นให้ผู้เรียนได้คิด สะท้อนความคิดหรือบอก
ความคิดเห็นตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ และได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระวังกันอย่างลึกซึ้งจนเกิดความเข้าใจ
ชัดเจน ได้ข้อสรุปหรือองค์ความรู้ใหม่ หรือเกิด / ปรับ / เปลี่ยนความคิดความเชื่อตามจุดประสงค์ที่กำหนด โดยมี
จุดเน้นสำหรับจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละด้าน ดังนี้

ด้านความรู้ ตั้งประเด็นให้อภิปรายและเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อสรุปความรู้ใหม่ที่ได้ผ่าน กระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ นำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น การสรุปสาระสำคัญ การวิเคราะห์กรณีศึกษา การวิเคราะห์เปรียบเทียบ การวิเคราะห์ประเด็นความรู้เพื่อหาข้อสรุป และนำไปสู่ความคิดรวบยอด ฯลฯ

ด้านเจตคติ ตั้งประเด็นให้อภิปรายที่ทำทนาย กระตุ้นให้เกิดความคิดหลากหลาย เน้นในเรื่องคุณค่า อารมณ์ ความรู้สึก ให้ผู้เรียน ความคิดความเชื่อ มีความสอดคล้องกับความรู้สึกรู้สึกของผู้เรียนและนำไปสู่ จุดประสงค์ที่ต้องการ ข้อสรุปจากการอภิปรายและความคิดรวบยอดที่ได้ จะสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนด

ด้านทักษะ ตั้งประเด็นให้อภิปรายโต้แย้งกันในเรื่องขั้นตอนการลงมือทำทักษะ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ่องแท้ในแนวทางปฏิบัติทักษะนั้น และเกิดความมั่นใจก่อนจะได้ลงมือปฏิบัติจนชำนาญ

3. การนำเสนอความรู้

เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้รับข้อมูลความรู้ แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ขั้นตอน หรือข้อสรุปต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้จัดให้เพื่อใช้เป็นต้นทุนในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ หรือช่วยให้การเรียนรู้บรรลุจุดประสงค์

กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ได้แก่

- การให้แนวคิด ทฤษฎี หลักการ ข้อมูลความรู้ ขั้นตอนทักษะ ซึ่งทำได้โดยการ บรรยาย ดูวีดิทัศน์ ฟังแถบเสียง อ่านเอกสาร / ใบความรู้ / ตำรา ฯลฯ

- การรวบรวมประสบการณ์ของผู้เรียนที่เป็นผลให้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระเพิ่มขึ้น

ความคิดรวบยอดที่ได้จากการรวบรวมข้อสรุปของการสะท้อนความคิดและอภิปราย

ประเด็นที่ได้มอบหมายให้

กิจกรรมเหล่านี้ควรทำเป็นขั้นตอนและประสานกับองค์ประกอบการเรียนรู้อื่น ๆ โดยมีจุดเน้น สำหรับ จุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละด้าน ดังนี้

ด้านความรู้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ ข้อมูลความรู้อย่างชัดเจน

ด้านเจตคติ ผู้เรียนเกิดความรู้สึกและความคิดความเชื่อที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดให้ ผู้เรียน รับรู้แนวทางปฏิบัติตามขั้นตอนของทักษะนั้น ๆ อย่างชัดเจน

ด้านทักษะ ผู้เรียนรับรู้แนวทางปฏิบัติตามขั้นตอนของทักษะนั้น ๆ อย่างชัดเจน

4. การประยุกต์ใช้หรือลงมือปฏิบัติ

เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้นำความคิดรวบยอดหรือข้อสรุปหรือองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นไปประยุกต์หรือ ทดลองใช้ หรือเป็นการแสดงผลสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมใน องค์ประกอบนี้ในการประเมินผลการเรียนรู้ได้ เมื่อพิจารณาให้ดีจะเห็นว่า เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการนำไปใช้ในชีวิตจริง ไม่ใช่แค่เรียนรู้เท่านั้น

จุดเน้นของกิจกรรมในองค์ประกอบนี้ สำหรับจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละด้าน มีดังนี้

ด้านความรู้ เป็นการผลิตซ้ำความคิดรวบยอดในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สร้างคำขวัญ ทำแผนภาพ จัด นิทรรศการ เขียนเรียงความ ทำรายงานสรุปสาระสำคัญ ทำตารางวิเคราะห์ / เปรียบเทียบ ฯลฯ

ด้านเจตคติ เป็นการแสดงออกที่สอดคล้องกับเจตคติที่เป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ เช่น เขียนจดหมายให้กำลังใจผู้ติดเชื้อเอชไอวี สร้างคำขวัญรณรงค์รักษาความสะอาดในโรงเรียน ฯลฯ

ด้านทักษะ เป็นการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนของทักษะที่ได้เรียนรู้

การนำองค์ประกอบทั้ง 4 มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะใช้องค์ประกอบใดก่อนหลัง หรือให้องค์ประกอบใดที่ครั้งในแต่ละแผนการเรียนรู้ สามารถออกแบบตามความเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ควรต้องให้มีครบทั้ง 4 องค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของการจัดการเรียนการสอนแบบผู้รู้ Active Learning