

คู่มือองค์ความรู้การจัดการเรียน แบบ Active Learning ด้วยวิธีการ CBL (Creativity Based Learning)



กลุ่มความรู้

"การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning"



คู่มือองค์ความรู้การจัดการเรียน
แบบ Active Learning
ด้วยวิธีการ CBL
(Creativity Based Learning)

กลุ่มความรู้
"การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning"

ประจำปีงบประมาณ 2564

คำนำ

คู่มือองค์ความรู้เรื่อง “การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยวิธีการ CBL (Creativity Based Learning)” ประจำปีงบประมาณ 2564 ซึ่งเป็นการรวมตัวของคณาจารย์ทุกหลักสูตรของวิทยาลัย ที่สนใจจะแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ในเรื่อง "การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning" ซึ่งตอบสนองตาม ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นเอตทัคคะอย่างยั่งยืน เป้าประสงค์ด้านมหาวิทยาลัยมีการบูรณาการ การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริม และสนับสนุนการสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ สอดคล้องตาม อัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย กลุ่มความรู้ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จึงได้จัดทำ คู่มือ เพื่อสรุปผลการดำเนินงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้และจัดเก็บองค์ความรู้ให้เป็นลายลักษณ์อักษร และเพื่อให้ เป็นแนวทางให้บุคลากรสายวิชาการที่สนใจนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อการ จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ต่อไป

คณะผู้จัดทำ

กลุ่มความรู้

"การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning"

การนำความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานจริง

รายละเอียดผลการดำเนินงาน : สมาชิกในกลุ่มนำเอาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning แบบ “Creativity-based Learning (CBL)” โดยเป็นแนวคิดของ ดร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ โดนนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสมาชิกกลุ่มโดยร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ของสมาชิก วิเคราะห์ห้องเรียน หรือบริบทของการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้อง และเหมาะสมกับรายวิชาและสถานการณ์การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ดังนี้

1. ผู้สอนสอนน้อย เหลือเวลาให้เด็กค้นคว้ามากๆ คุยมากๆ นำเสนอมากๆ ใช้เวลาในการสอนน้อยลง
2. ตอบคำถาม ด้วยคำถาม หลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่จะพยายามให้นักศึกษา ค้นหา คำตอบด้วยตัวเองก่อน แล้วค่อยนำข้อมูลที่หาได้มา Discussion อาจารย์ผู้สอน
3. อาจารย์ผู้สอนลดบทบาทของการตัดสินน้อย อาจารย์จะหลีกเลี่ยงการตัดสินแบบเด็ดขาด เช่น ถูกต้อง ผิด หรือ ถูก แต่จะใช้วิธีถามว่า แน่ใจหรือยัง ทำไมถึงคิดอย่างเช่นนั้น หรือ เพื่อนๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้ เพื่อให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยน และกระบวนการคิดวิเคราะห์มากขึ้น
4. การสนับสนุนให้คิด ฝึกให้คิด สร้างสถานการณ์ให้คิด โยนคำถามให้คิด
5. ใช้เรื่องที่ได้สนใจเป็นเนื้อหา และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ บนโลกออนไลน์ หรือจากแหล่งที่เชื่อถือได้ และใช้เนื้อหาวิชาความรู้ตามตำราหรือเอกสารประกอบการสอนเป็นตัวตาม
6. ช่วงเวลาเรียนจะยาวนานกว่าการเรียนแบบเดิมเนื่องจากเกิดการไหลตามกระบวนการและ นักศึกษามีสนุกและมีความอยากที่ทำงานให้เสร็จ
7. เน้นให้นักศึกษาให้สนใจพัฒนาการตนเองในด้านต่างๆ จึงไม่จำเป็นต้องวัดผลครั้งเดียว ควรมีการ วัดผลและรายงานผลให้นักศึกษารู้และพัฒนาตนเองในแต่ละด้าน
8. ให้ผู้เรียน สนุกใจ ร่วมมือ มากกว่าการบังคับให้รู้
9. รับฟังและให้กำลังใจ อาจารย์จะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่นักศึกษาคิด และนำเสนอ และเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับการศึกษา อาจารย์อาจจะมีการตั้งและแสดงความคิดเห็นในจังหวะที่เหมาะสม และสิ่งที่จำเป็น มากๆ คือการให้กำลังใจ บรรยากาศในห้องเรียนจะเป็นการดีชมเพื่อการพัฒนา เน้นให้กำลังใจและใช้เหตุผล ที่ ไม่ใช่การบอกว่่านักศึกษาผิด แบบนี้ถูก

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะอาจารย์ผู้สอนจะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นรูปแบบไหน หัวใจ สำคัญของห้องเรียน ก็คือ “อาจารย์ผู้สอน” เพราะอาจารย์จะเป็นผู้นำ และผู้ออกแบบกิจกรรมต่างๆ ที่บรรดา นักวิจัยได้ทดลองและนำเสนอเอาไว้ มาประยุกต์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา ผู้เรียน และบริบทของสถานศึกษา ด้วย จะเห็นได้ว่าบรรยากาศในห้องเรียนที่มีออกแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) นั้นบทบาทของคำว่าอาจารย์ผู้สอน จะลดลง อาจารย์ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจาก การเป็นผู้สอนบรรยายเนื้อหาต่างๆอย่างละเอียด มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้สนับสนุน หรือ จะเรียกว่า “Coach” ให้กับผู้เรียน ทำหน้าที่สร้าง และสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แปลงจาก “Lecturer” มาเป็น “Facilitator” โดยผ่านกระบวนการและการสร้างบรรยากาศ และขั้นตอน ดังนี้

ออกแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) มีขั้นตอน การจัดการเรียนการสอนอยู่ 5 ขั้นตอนดังนี้



ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ แม้ในรูปแบบการสอนแบบปกติจะมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบ CBL นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากรู้อยากเรียน อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ในการจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นชินมักจะใช้ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่างๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าผู้เรียนฟังครูสอน แบบจำเป็น และเข้าเรียนแบบจำทน ขาดความสนใจต่อบทเรียนที่เราเตรียมการมา แต่ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้นผู้เรียนที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ดังนี้

1. **ใช้เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น** ปกติแล้วผู้สอนมักจะมีเป้าประสงค์ในใจว่า เรียนเพื่อสอบ เราจึงสอนเพื่อให้ผู้เรียนไปสอบ จนลืมนึกไปว่า การเรียนคือการพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ ถ้าเรียนไปแล้วไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง นั่นแสดงว่าเนื้อหานั้นไร้ค่า แต่ถ้าเนื้อหาที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน เนื้อหาเหล่านั้นจะไม่ได้ไร้ค่าอีกต่อไป ผู้สอนจึงมีหน้าที่จัดการให้เนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียน เช่น “เงินหาง่ายถ้าใช้เป็น” “คนรวยใช้เงินอย่างไร” การใช้เรื่องการเก็บออม และการลงทุนเพื่อกระตุ้นความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์ แทนที่จะบอกให้จำสูตรอย่างเดียว การใช้เนื้อหาเรื่องพืชพันธุ์ที่ปลูกได้ในบ้านของตัวเองกระตุ้นความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์ แทนที่จะสอนให้จำพืชที่ไกลตัว หรือการใช้บทสนทนาที่จำเป็นในชีวิตประจำวันในการกระตุ้นความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ แทนที่จะสอนแค่ไวยากรณ์ เป็นต้น
 2. **ใช้สื่อมัลติมีเดียการใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี** ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่างๆที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่สื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้นๆได้ดี จึงจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก และส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอนครู อาจารย์ วันนี้นับสบายเพราะมีคนทั่วโลกทำสื่อต่างๆให้ใช้ฟรี โดยไม่มีค่าลิขสิทธิ์ คุณครูสามารถนำมาใช้ได้เลย ในบทต่อไปจะนำรายละเอียดที่มาของสื่อเหล่านี้มาเล่าสู่กันฟังครับ
 3. **ใช้เกม หรือกิจกรรม** การใช้เกมหรือกิจกรรมนั้นเป็นตัวเลือกที่ดีมากในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นส่วนที่ง่ายๆทั่วไป จนไปถึงเกมหรือกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เราจะจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้หลากหลายให้เหมาะกับผู้เรียนการกระตุ้นผู้เรียนนั้นผู้สอนจำเป็นที่จะต้องเลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียน เราต้องรู้ก่อนว่าเนื้อหาที่เราจะทำการจัดการเรียนการสอนนั้นจำเป็นกับชีวิตของผู้เรียนหรือไม่ แล้วเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหานั้น เพื่อเป็นการดึงความสนใจผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญในเนื้อหา ซึ่งจะทำให้ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหามาใช้ในกระบวนการกระตุ้นได้ง่ายขึ้น ผู้สอนนั้นสามารถใช้การกระตุ้นทั้งสามหัวข้อพร้อมกันได้ เช่น การใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เมื่อจบการนำเสนอสื่อแล้วจึงนำเกมหรือกิจกรรมมาเป็นการกระตุ้นอีกทีหนึ่ง
- ตัวอย่างภาพด้านล่างเป็นการกระตุ้นก่อนเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน โดยการ ใช้เกม (Quiz เนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนวันนั้น) ผ่านมือถือ ภาพตัวอย่างนี้เป็นภาพที่ถ่ายจากห้องเรียนของ อาจารย์มาธูสร แข็งขัน



ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขั้นตอนตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง กระบวนการ CBL นั้นจะได้ผลดีมาจากความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียน กระบวนการนี้จะเห็นได้ว่าผู้เรียนนั้นไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่เกิดความ “อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้ นั้นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่สุดที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้นั้นได้อย่างเต็มที่







ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อเนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่ายๆ เช่น การถามกลับ จะดีหรือ แย่ใจหรือ ทำไมถึงคิดแบบนี้ มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อนๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

สิ่งสำคัญอีกข้อหนึ่งสำหรับผู้สอนนั้นไม่ใช่ความรู้ในเนื้อหาข้อมูลนั้นๆ แต่เป็นแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่ผู้สอนนั้นจะสามารถนำไปแนะนำผู้เรียนได้ ผู้สอนในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นผู้ที่รู้ที่สุดในห้องเรียน เพราะความรู้มันเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและมีจำนวนมาก แต่สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือการที่ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ถูกแหล่ง แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักเลือกข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้อง และปล่อยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และค้นคว้าความรู้ต่างๆ สิ่งที่ได้จากกระบวนการนี้ไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง แต่เป็นทักษะการคิดและค้นคว้าหาคำตอบที่จะเกิดขึ้นจากช่วงเวลาที่ผู้สอนนั้นปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลากับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนหลายท่านอาจจะมีข้อโต้แย้งว่า ถ้าหากผู้เรียนนั้นค้นหาคำตอบไม่ได้ หรือได้คำตอบที่ไม่ถูกต้องนั้นจะเกิดข้อเสียอย่างแน่นอน ซึ่งอาจจะทำให้ผู้สอนหลายท่านยกเลิกวิธีการนี้และหันกลับไปใช้รูปแบบสอนแบบเดิมเพื่อความสบายใจ แต่เนื่องจากกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเรามองไกลมากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง แต่คือการฝึกฝนให้

ผู้เรียนได้รู้จักคิด และรู้จักค้นคว้าหาข้อมูล รู้จักเลือกใช้และตัดสินใจในข้อมูลที่ได้มาอย่างง่ายดายในยุคสมัยนี้ผ่านเครื่องมือต่างๆ ถ้าผู้สอนนั้นยังกังวลเกี่ยวกับคำตอบที่ผู้เรียนได้จะไม่ตรงกับความต้องการของเนื้อหา ผู้เขียนจะขอบอกว่าอย่าเพิ่งใจร้อนเพราะว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเราเพิ่งดำเนินการมาได้เพียงครึ่งทางเท่านั้นเอง







ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงาน ที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้า และคิดออกมา และผลงานที่นำเสนออยู่นั้นอยากให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดๆ ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหา ถ้าหากข้อมูลที่หามาไม่ถูกต้อง การซักถามในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ๆ ที่ผู้นำเสนอนั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง ซึ่งผู้นำเสนอก็คงพบว่าข้อมูลของตนไม่ถูกต้องหรือครอบคลุมพอ และต้องเพิ่มเติมตรงไหนบ้างจากการซักถามของผู้เรียนด้วยกัน โดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆ ให้อยู่ในประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหามากนัก ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัยใดๆ ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้อาจจะต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ๆ ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมา และเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเอง















ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge)

ทักษะ (Skill)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือการจัดสอบ หรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่างๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของ การประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินี้มักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้น

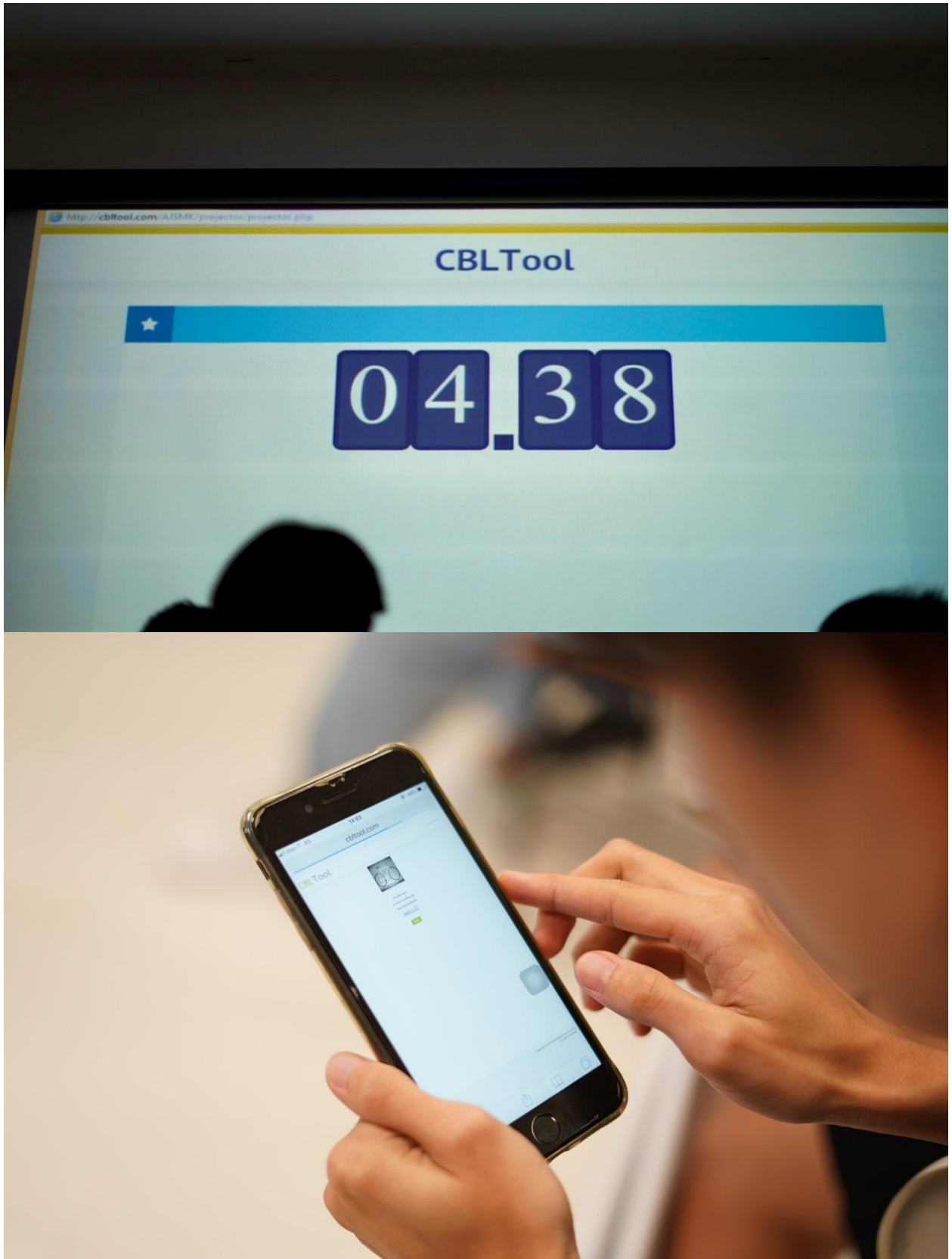
ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจำเป็นต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. **ด้านความรู้** เราสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอด นั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่างๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาเรื่องนี้เท่าไร
2. **ด้านทักษะ** การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเราสามารถใช้อุปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตั้งหัวข้อในการ

ประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น

3. **ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์** ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบรีค (Rubric) ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะนั่นคือ การตั้งหัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดสำหรับการประเมินที่สอดคล้องกัน

ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ใดเกิดขึ้นในผู้เรียน เพื่อการตั้งหัวข้อการประเมินที่ถูกต้อง ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนนั้นสามารถดูรายละเอียดได้ในหลักสูตรแกนกลางได้ แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยเฉพาะในด้านของทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เนื่องจากด้านความรู้เราสามารถประเมินได้อย่างชัดเจนจากแบบทดสอบต่างๆ แต่ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นจำเป็นต้องประเมินจากผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งจะเป็นการประเมินรอบด้าน ทั้งผู้เรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน และผู้สอนที่คอยสังเกตการณ์อยู่ในชั้นเรียน เพื่อการประเมินที่มีความแม่นยำมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้อาจจะเป็นการโหวตให้คะแนนในด้านต่างๆ หรือแม้แต่การแจกแบบสอบถามให้กรอกในหัวข้อที่ต้องการ เป็นต้น (ที่มา: วิริยะ ฤาชัย พาณิชย์)





ภาพตัวอย่างทั้งหมดเป็นภาพที่ถ่ายจากห้องเรียนของ อาจารย์มาธูสร แข็งขัน

ในส่วนสุดท้ายนี้ต้องกราบขอบพระคุณทางมหาวิทยาลัยที่ได้เปิดโอกาสให้กลุ่มมาทำหน้าที่เป็นอาจารย์ผู้สอนและยังมีการสนับสนุนทางการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องของการพัฒนางานสอนอย่างต่อเนื่อง และที่สำคัญต้องขอบคุณเทคนิคการสอนดีๆ ที่เรียกว่า การเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) โดย ดร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ ที่ทำให้เกิดจุดเริ่มต้นของการสอนที่ดี และทำให้การทำหน้าที่ในอาชีพนี้มีความสุขในการทำงานและได้ออกแบบห้องเรียนเพื่อการพัฒนาให้นักศึกษา และกลุ่มเองก็จะขอทำหน้าที่ตรงนี้ต่อไปตราบใดที่ยังเป็นอาจารย์ผู้สอนอยู่ กลุ่มทำหน้าที่ในการออกแบบและพัฒนาห้องเรียนให้เป็นโลกแห่งการเรียนรู้ให้นักศึกษาในรุ่นต่อไป และพร้อมที่จะปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่องสืบไป

“ปัจจุบันห้องเรียนของกลุ่มกำลังอยู่ในกระบวนการถ่ายทำ “Good Class Room” ห้องเรียนต้นแบบที่จะนำไปเผยแพร่ทาง website: <http://www.eduzones.com> เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจของคุณครู และอาจารย์ที่อยากจะเปลี่ยนแปลงการสอนต่อไป”

****การนำความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานจริง รายละเอียดผลการดำเนินงาน: สมาชิกในกลุ่มนำเอาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning แบบ “Creativity-based Learning (CBL)” ในช่วงที่โควิด - 19 ยังไม่ระบาดรุนแรง**

การเผยแพร่การสอนของกลุ่ม

การเผยแพร่ความรู้ที่ได้ (อธิบายรายละเอียดความรู้เป็นลายลักษณ์อักษร) ได้องค์ความรู้ที่เป็นกระบวนการ/วิธีการปฏิบัติงาน เรื่อง “การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning” ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) เพื่อให้ ผู้สอนสามารถนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการจัดการเรียนสอนในชั้นเรียนได้สามารถใช้เป็นแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้ สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนที่เริ่มการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนางาน (อธิบายรายละเอียดวิธีการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนางาน และแสดงให้เห็นถึงผลการปฏิบัติที่ดีขึ้น พร้อมทั้งมีหลักฐานประกอบ)

- 1) ใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงกระบวนการสอน
- 2) ใช้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะผู้เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ผลงานการเผยแพร่เกี่ยวกับเรื่องการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอน

ด้วยสถานการณ์โควิด - 19 โครงการในการเผยแพร่ในครั้งนี้จึงเป็นไปด้วยความยากลำบากจึงไม่สามารถถ่ายทอดกับองค์กรภายในสถาบันนั้น ในการเปลี่ยนทางกลุ่มได้เผยแพร่การเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนให้กับทางวิทยาลัยนวัตกรรม เพื่อผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน





และนอกจากนี้ อาจารย์มาตุสร แข็งขัน ได้เชิญให้เข้าไปโครงการ TALK LIKE A PRO FOR INFLUENCERS เพื่อแชร์ประสบการณ์การเรียนการสอนและการเปลี่ยนแปลงเพื่อผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และผลักดันให้เกิด INFLUENCERS ที่กล้าคิด กล้าทำ และ พัฒนาสิ่งใหม่ๆให้กับผู้ที่เข้าร่วมอบรมทั่วประเทศ













ประมวลาภาพการจัดการเรียนการสอนที่ได้จัดขึ้นก่อนเป็นการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ด้วยสถานการณ์โควิด – 19

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning แบบ “Creativity-based Learning (CBL)” โดยเป็นแนวคิดของ ดร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ โดนนนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสมาชิกกลุ่มโดยร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ



วิดีโอการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ
Active Learning



วิดีโอการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ
Active Learning



วิดีโอการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ
Active Learning











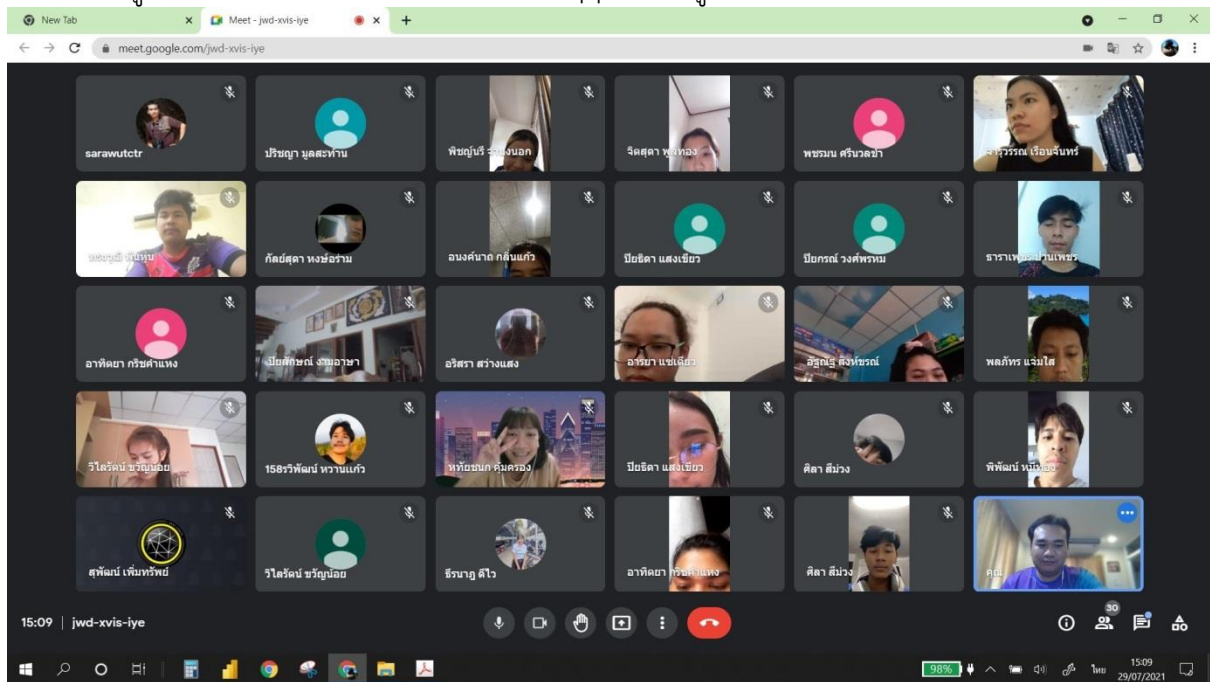


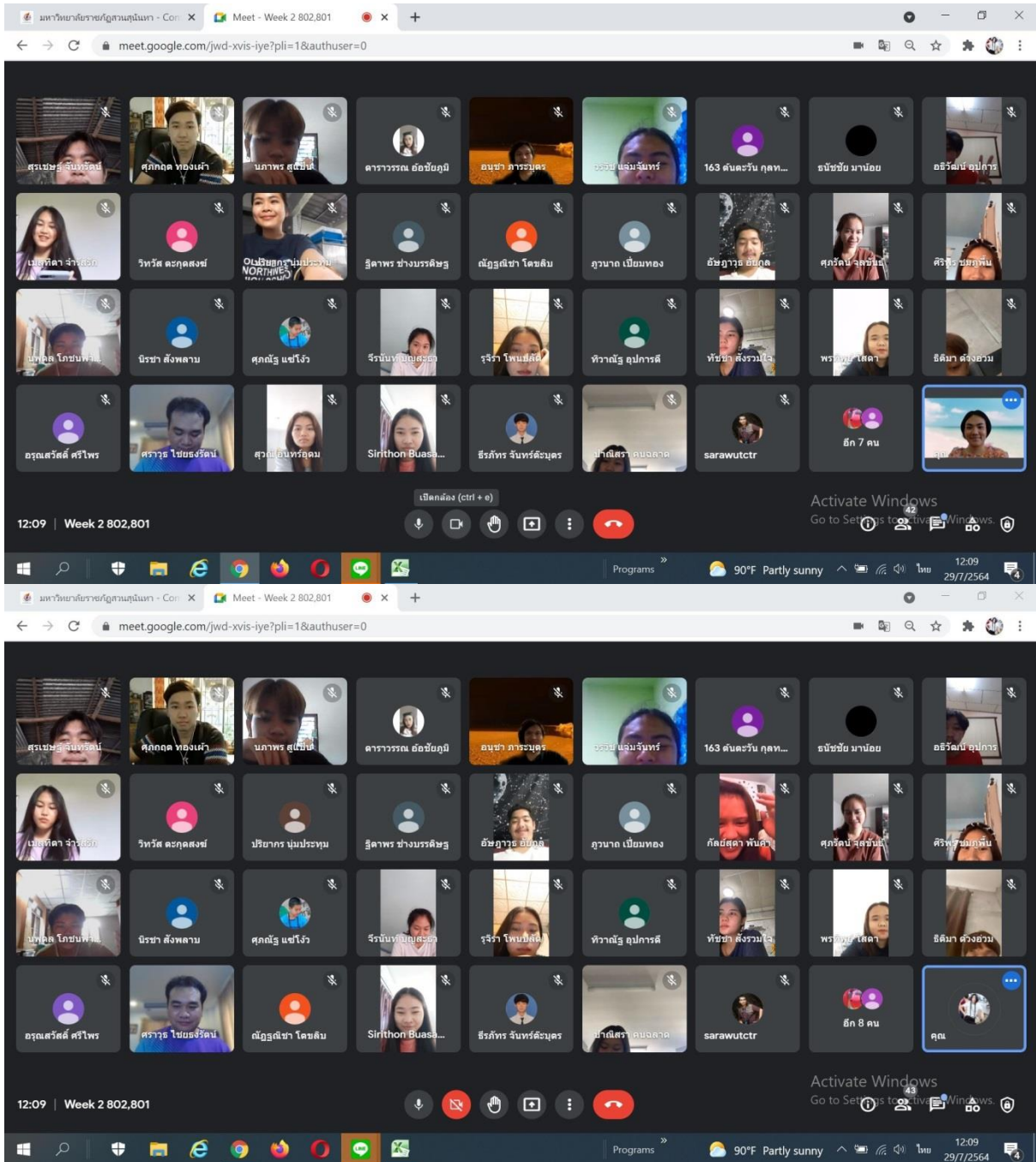


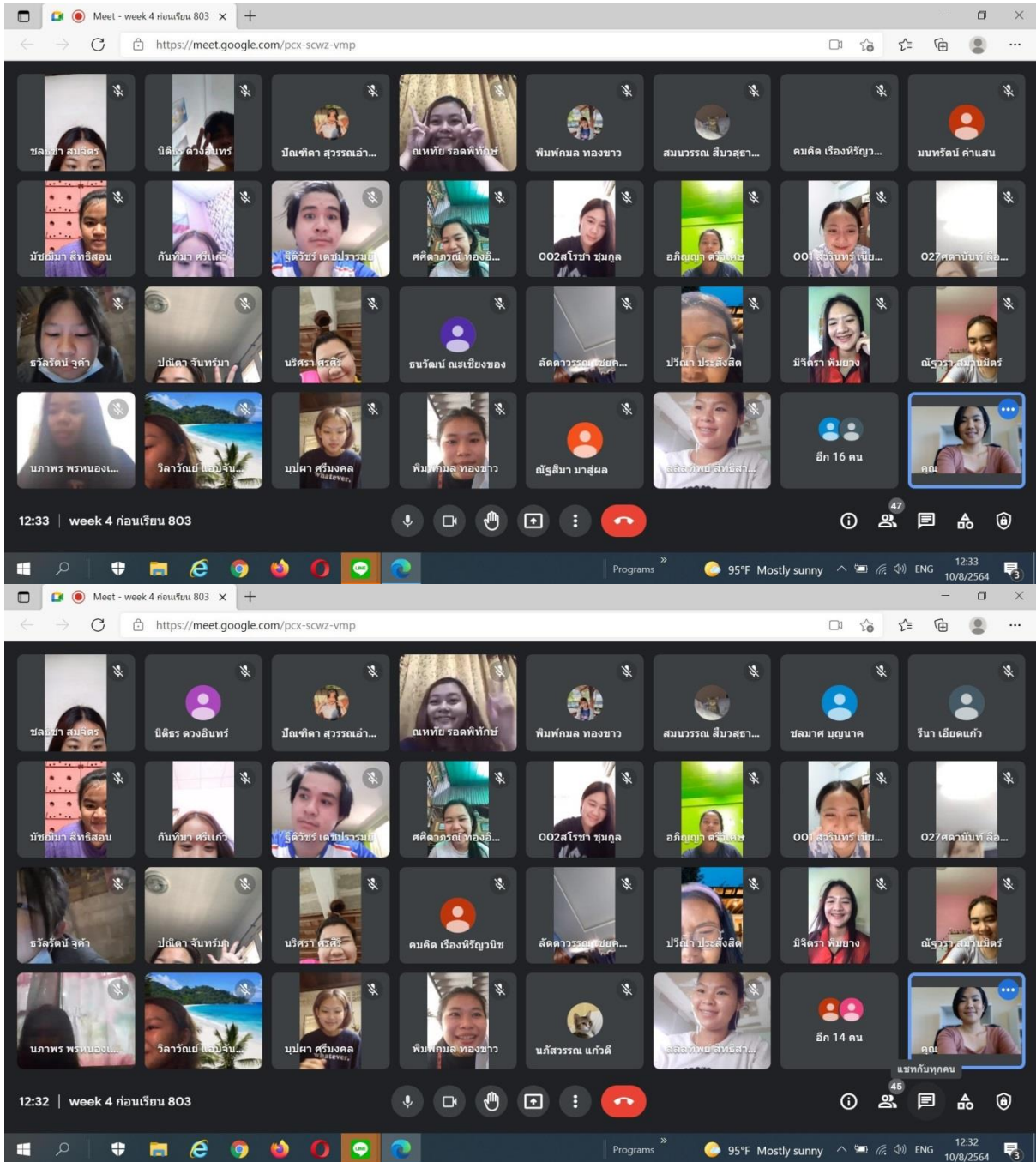


ประมวลผลการจัดการเรียนการสอนที่ได้จัดขึ้นหลังมีการเปลี่ยนแปลงให้เป็นการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ด้วยสถานการณ์โควิด – 19

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning แบบ “Creativity-based Learning (CBL)” โดยเป็นแนวคิดของ ดร.วิริยะ ถาชัยพาณิชย์ โดนนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสมาชิกกลุ่มโดยร่วมกันออกแบบทำให้การเรียนการสอนนั้น นักศึกษาเกิดความเข้าใจและสามารถเรียนรู้โดยการค้นคว้าและคิดด้วยตนเองได้ เนื่องจากเคยเรียนในรูปแบบ CBL ในห้องเรียนมาก่อน และสามารถสร้างผลงานออกมาได้อย่างเป็นที่น่าพอใจ แต่อาจารย์ผู้สอนจะต้องเตรียมสื่อการสอน และ Support ข้อมูลให้นักศึกษาเสมอ







ประมวลผลงานการจัดการเรียนการสอนที่ได้จัดขึ้นหลังมีการเปลี่ยนแปลงให้เป็นการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ด้วยสถานการณ์โควิด - 19



ประมวลผลงานการจัดการเรียนการสอนการนำเสนอ
ผลงานการเรียนรู้ด้วยการเรียนผ่านการสอนผ่าน
ระบบออนไลน์



ประมวลผลงานการจัดการเรียนการสอนการนำเสนอ
ผลงานการเรียนรู้ด้วยการเรียนผ่านการสอนผ่าน
ระบบออนไลน์



ประมวลผลงานการจัดการเรียนการสอนการนำเสนอ
ผลงานการเรียนรู้ด้วยการเรียนผ่านการสอนผ่าน
ระบบออนไลน์



ประมวลผลงานการจัดการเรียนการสอนการนำเสนอ
ผลงานการเรียนรู้ด้วยการเรียนผ่านการสอนผ่าน
ระบบออนไลน์



ประมวลผลงานการจัดการเรียนการสอนการนำเสนอ
ผลงานการเรียนรู้ด้วยการเรียนผ่านการสอนผ่าน
ระบบออนไลน์