



การพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต
ด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์

Development of Learning Management Competencies for Undergraduate Students of
Education Program through Experiential Learning

อรธิดา ประสาร *

Ontida Prasarn

นवल กรณมณีเลิศ **

Nawaphon Kunmaneeleert

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ และ 2) ศึกษาการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ที่เรียนในรายวิชาทักษะการสอนภาษาไทย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ และแบบสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการวิจัยปฏิบัติการวงจรการวิจัย PAOR โดยการมีส่วนร่วมในวางแผน วิเคราะห์ชั้นเรียน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ การปฏิบัติ การสังเกต และสะท้อนการปฏิบัติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ สรุปข้อมูลจากปรากฏการณ์ในชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในกระบวนการสะท้อนผลการปฏิบัติ ผลการศึกษาพบว่า 1) สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านคุณลักษณะ นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้โดยนำแนวคิดทฤษฎีมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลายโดยเชื่อมโยงเนื้อหาสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริง และนักศึกษาให้ความเอาใจใส่นักเรียนคำนึงถึงศักยภาพที่แตกต่างของนักเรียนแต่ละคน 2) การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่า 2.1) นักศึกษาให้ความสำคัญกับความรู้โครงสร้างภาษาไทยและวิธีใช้ วรรณคดี วรรณกรรม การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร 2.2) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและพัฒนาการคิด 2.3) การจัดทำสื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี และ 2.4) การประเมินผล แลกเปลี่ยนสะท้อนผลการปฏิบัติร่วมกัน

คำสำคัญ: สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้, การเรียนรู้จากประสบการณ์, นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต

*อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

* Lecturer of Curriculum and Instruction Division, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University

E-mail Address: ontida.p@sskru.ac.th

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

** Lecturer of Thai Division, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University

E-mail Address: msluzifermai@gmail.com

ISSN 1905-4491

Abstract

The objective of this study was to 1) develop learning management competencies and 2) reflective teaching for the undergraduate students of the education program through experiential learning. The target group consisted of the undergraduate students majoring in Thai Language of education program studying in Thai language teaching skills. The research instruments were: 1) an evaluation form of learning management competency, and 2) a reflection form of learning management competency. The action research spirals were conducted through PAOR by collaboration in planning, classroom analyzing, learning management design, learning management practice, observation, and reflecting on the practice among students and lecturers. Data were analyzed by qualitative synthesis, data summarization from the occurred phenomenon in class, and participation in reflection of practice in developing and improving learning management. The results revealed two aspects in relation to the data analysis. First, for the learning management competencies including the three areas of competency: knowledge, skill, and attitude, it was found that the students were able to use their knowledge in real life situations. Second, the students revealed that the students paid attention to knowledge, Thai language structure and usage, literature, literary works as well as language use for communication, design for various learning activities and thinking development, construction of learning management media by technology usage, evaluation of students' learning development, and sharing and reflection of collaborative practice as good guidelines for self-development through their reflections.

Keywords: learning management competencies, experiential learning, undergraduate students of education program

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันที่เรียกว่า VUCA World ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงง่ายยากจะคาดเดา (volatile) ไม่แน่นอน ขาดความชัดเจน (uncertain) สลับซับซ้อน (complex) และคลุมเครือไม่ชัดเจน รวมถึงยากจะคาดเดา (ambiguous) (Biech, 2015; Linor et al., 2020; Millar et al., 2018; Reeves & Reeves, 2015; Sarkar, 2016) การเรียนรู้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้สามารถดำรงตนอยู่ได้ภายใต้การเปลี่ยนแปลงที่คลุมเครือและยากที่จะคาดเดา การพัฒนาสมรรถนะจึงมีความสำคัญเพราะสมรรถนะเป็นผลของความรู้ ทักษะ เจตคติหรือคุณลักษณะที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำงาน การแก้ไขปัญหา และการดำรงชีวิต นอกจากนี้ผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560 ระบุว่าสมรรถนะประกอบด้วย สมรรถนะแกนกลางความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ใช้ในการปฏิบัติงาน เช่น การสื่อสาร การคิดคำนวณ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน เป็นทีม และ สมรรถนะอาชีพ ความรู้ความสามารถและทักษะเฉพาะในการปฏิบัติงานในสาขาวิชาชีพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านวิทยาการจัดการเรียนรู้เป็นหนึ่งในหก

มาตรฐานที่ถูกกำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) พ.ศ.2562 สมรรถนะการเรียนรู้ของนักศึกษาในมาตรฐานนี้เป็นการนำความรู้ การเลือกใช้ความรู้ในการจัดกิจกรรม และออกแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ผ่านการลงมือปฏิบัติ ส่งเสริม การคิดการทำงานร่วมกัน เฝื่อนสถานการณ์ และได้ฝึกปฏิบัติ โดยมีการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม นักศึกษา สามารถนำทักษะที่เรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) นั่นคือการนำความรู้และทักษะไปใช้ได้จริงอีกทั้งยังต้องเกิด เจตคติ ทักษะที่ดีในวิชาชีพครู และเกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต จึงเป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการบ่มเพาะสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีทั้งความรู้ ทักษะในการ จัดการเรียนรู้ และเจตคติที่ดีต่อผู้เรียนและต่อวิชาชีพครู ปัญหาหลักของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมายใน การศึกษา คือ ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับจะเน้นผู้สอนเป็นสำคัญ เน้นการฟังบรรยาย เน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้โดยยึดผู้สอนเป็นหลัก นักศึกษาจึงขาดประสบการณ์จัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย และขาดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับในการนำไปประยุกต์ใช้ ส่งผลให้ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ดังนั้นในรายวิชาที่ดำเนินการวิจัยจึงเป็นการบูรณาการ องค์ความรู้เนื้อหาสาระภาษาไทย และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักศึกษาได้พัฒนาสมรรถนะ ด้านการจัดการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงจากประสบการณ์จริง

การเรียนรู้จากประสบการณ์หรือจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชีวิตจริงทำให้นักศึกษาสามารถ ถ่ายโยงความรู้ที่เรียนจากห้องเรียน ความรู้ที่เรียนจากตำราสู่ความเข้าใจและนำความรู้ไปใช้จริง การเรียนรู้ จากประสบการณ์เป็นความสัมพันธ์ระหว่างการเรียน การทำงาน และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน การสร้างสรรค์ องค์ความรู้ด้วยตนเองมุ่งมองการเรียนรู้เรียกว่าประสบการณ์ แนวคิดของการเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติ และประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับ ตามแนวคิดของ Dewey Lewin และ Piaget ประสบการณ์มีบทบาทสำคัญ ในกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้เน้นหลักการเบื้องต้น การพัฒนาทักษะ การบริหารจัดการ และการเรียกคืน ความจำเกี่ยวกับนามธรรมสัญลักษณ์ นำสู่การปฏิบัติและสามารถประยุกต์ใช้ในการทำงานได้ (Kolb, 2015)

การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ได้ใช้ความรู้ และทักษะในการบริหารจัดการกับสถานการณ์ใหม่ ๆ คิดแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง เข้าใจวัฒนธรรม ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก มีการแลกเปลี่ยนซึ่งกัน และกัน และให้ความช่วยเหลืออย่างแท้จริงในการเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากประสบการณ์ทำให้เกิดการ เรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดการตอบสนองและเห็นอกเห็นใจต่อความความต้องการของชุมชนซึ่งไม่สามารถทำได้ ภายในห้องเรียน (Chan, 2012) การเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย ผู้เรียน ได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนรู้มาก่อน มีการสังเกตและทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น นำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาคิดพิจารณาไตร่ตรองร่วมกันสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นำแนวคิดหรือสมมติฐานไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ (ทิตินา แคมมณี, 2563) ผลการศึกษา การเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Baker et al. (2012) ที่ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามแนวคิด

ของ Kolb ผลการศึกษาพัฒนาทักษะการรู้คิด (Meta-cognition) และสามารถกำหนดเป้าหมาย และประเมินได้ Seaman and Rheingold (2013) การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการตั้งวงสนทนา สามารถ สร้างความรู้ใหม่จากการไตร่ตรอง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา และคณะ (2561) ศึกษาการพัฒนาความตระหนักในจิตสาธารณะของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ do-check-see-show ผลการศึกษาแสดงว่านักศึกษามีคะแนนความตระหนักในจิตสาธารณะ สูงขึ้น แนวคิดและผลการศึกษาแสดงให้เห็นด้วยว่าการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์สามารถพัฒนาผู้เรียนทั้ง ความรู้ ทักษะ และเจตคติ

การเรียนรู้ของผู้เรียนตามแนวคิดของ Kolb กล่าวคือผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ผู้เรียนบางคนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (concrete experience) ผู้เรียนบางคนเกิดการ เรียนรู้จากการสังเกต คิดไตร่ตรอง การสะท้อนคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เผชิญ (reflective observation) ซึ่งการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการรับรู้ และการจัดการข้อมูลที่ได้มาจากการรับรู้ ผู้เรียนบางคนจะ สร้างความคิดรวบยอดทำความเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมทำให้เป็นรูปธรรม (abstract conceptualization) และ ผู้เรียนบางคนลงมือการปฏิบัติจริง ปฏิบัติในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างเหมาะสมและหลากหลาย (active experimentation) (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2555; Kolb, 2015) การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทักษะและการสอน ภาษาไทย สำหรับนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาสมรรถนะ ด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาและสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับ การปฏิบัติจริงจากสถานการณ์ในชั้นเรียนโดยการสร้างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมจากสถานการณ์ที่เผชิญ ทำให้นำมาซึ่งการตรวจสอบข้อสรุปแนวคิด ประสบการณ์ของนักศึกษาแต่ละบุคคลเป็นจุดสำคัญสำหรับการ เรียนรู้ และการสร้างข้อสรุปอย่างมีความหมายของแต่ละบุคคล และส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะด้านการ จัดการเรียนรู้ของนักศึกษาอย่างมีคุณภาพ การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นการเชื่อมโยงการศึกษา การทำงาน และการพัฒนาของแต่ละบุคคลอย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์
2. เพื่อศึกษาการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์

วิธีการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 4 จำนวน 30 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาทักษะการสอนภาษาไทย

การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิจัยปฏิบัติการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้เป็นวงจรแบบขดลวด (spiral of self-reflection) ตามแนวคิดของ Kemmis ดำเนินการวิจัยโดยการมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ระหว่างนักศึกษา และอาจารย์ มีส่วนร่วมในกระบวนการสะท้อนกลับเกี่ยวกับการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดพัฒนาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น ซึ่งผู้วิจัยนำแนวคิดวงจรการวิจัยปฏิบัติการนี้เรียกย่อ ๆ ว่า วงจร PAOR (สุวิมล ว่องวานิช, 2560) มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผนหลังจากที่วิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการการแก้ไข (plan)
2. การปฏิบัติตามแผนที่กำหนด (act)
3. การสังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน (observe)
4. การสะท้อนผลหลังจากการปฏิบัติงานต่อไป (reflect)

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การวางแผนหลังจากที่วิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการการแก้ไข (plan)
 - 1.1 ประชุมวางแผนการสังเกตชั้นเรียนที่จะปฏิบัติการสอน แนวทางในการสังเกตชั้นเรียน การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และสอบถามเนื้อหาจากครูประจำวิชาเพื่อนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 นักศึกษาสังเกตชั้นเรียน สัมภาษณ์คุณครูประจำวิชา และสะท้อนผลการสังเกตชั้นเรียน
 - 1.3 นักศึกษาจำนวน 9 กลุ่ม ออกแบบการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เขียนแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มละ 4 แผน โดยมีส่วนร่วมระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้
 - 1) การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เรื่อง zoo zoo land ดินแดนสัตว์โลกน่ารักระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1
 - 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง นิทานหรรษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 3) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีหมวก 6 ใบ เรื่อง อาหารดีชีวีมีสุข ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3
 - 4) การจัดการเรียนรู้ CIPPA model เรื่อง ชนิดของคำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 - 5) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเรียนรู้ เทคนิค team game tournament (TGT) เรื่อง สุภาพชนและคำพังเพย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 6) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีหุปัญญา เรื่อง นิราศภูเขาทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1
 - 7) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง นิราศภูเขาทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 - 8) การจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนผังใยแมงมุม เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3

9) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม active learning เรื่อง วัฒนธรรมกับภาษา ระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5

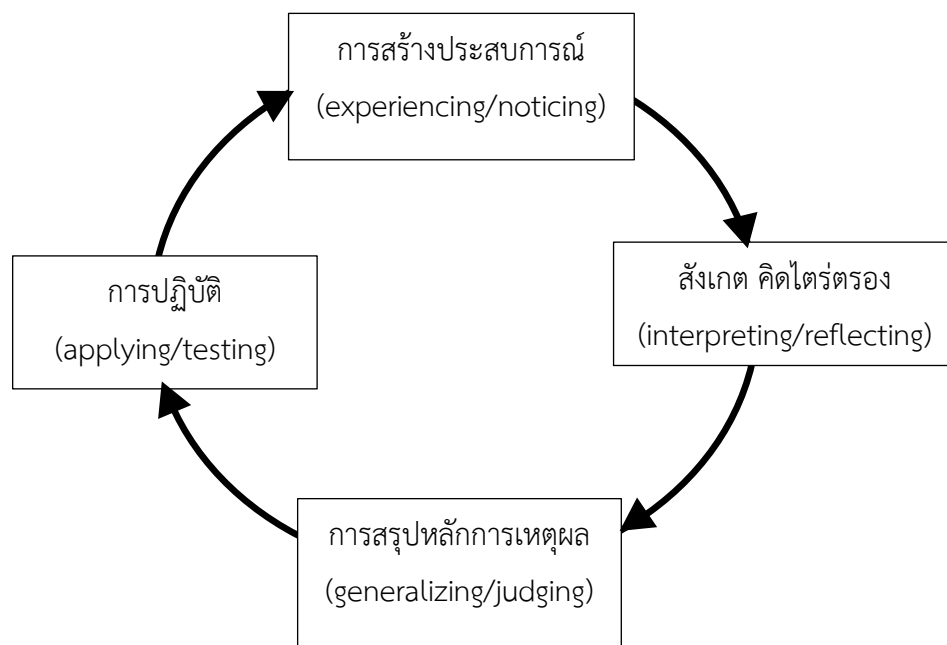
1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโดยแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก มีการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะ ดังนี้ ปรับปรุงการเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมให้มี 3 องค์ประกอบ คือ สถานการณ์หรือเงื่อนไข พฤติกรรมที่คาดหวัง เกณฑ์การประเมินผล และปรับปรุงการเขียนลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเขียนอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนโดยละเอียด

1.5 วางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และเตรียมความพร้อมก่อนดำเนินการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง

2. การปฏิบัติตามแผนที่กำหนด (act) การดำเนินการเรียนรู้ตามวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ Kolb's experiential learning cycle ในภาพที่ 1 ดังนี้

ภาพ 1

วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (Beard & Wilson, 2013; Kolb & Kolb, 2018)



การดำเนินกิจกรรมตามแผนภาพที่ 1 1) การสร้างประสบการณ์โดยนักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาแนวคิด ทฤษฎีในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยใช้การบรรยายและมีส่วนร่วม กิจกรรมเกมในการตอบคำถาม การสาธิต การจัดกิจกรรมห้องเรียนจำลอง และสังเกตปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนที่จะทำการจัดการเรียนรู้จริง นำข้อมูลมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงพัฒนาการในการจัดการเรียนรู้ ความสนใจ แรงจูงใจของนักเรียน การจัดลำดับเนื้อหาให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้

รวมถึงการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ นักศึกษานำแนวคิดทฤษฎีที่ได้เรียนรู้มาเชื่อมโยงออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนและชั้นเรียนที่รับผิดชอบ 2) การสังเกต คิดไตร่ตรอง นักศึกษาและอาจารย์ร่วมตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้รวมถึงใบงาน แบบประเมิน และสะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน หลังจากนั้นนักศึกษานำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและสะท้อนผลในการปรับปรุง แต่ละกลุ่มนำผลการประเมินและคำแนะนำมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ 3) การสรุปความคิด หลักการแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่นักศึกษานำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยนักศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอภิปรายแนวคิดทฤษฎีที่นำมาเชื่อมโยงสู่การเรียนรู้ การนำไปใช้จริงในชั้นเรียนสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ปัญหาอุปสรรค และแนวทางในการแก้ไขปัญหาและนำไปใช้ 4) การปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ปัญหาอุปสรรคในการจัดกิจกรรม แนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยนำข้อสรุปที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังการปฏิบัตินำมาปรับปรุงพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

ภาพ 2

การสร้างประสบการณ์ในชั้นเรียน และในสถานการณ์จริงที่โรงเรียน



ภาพ 2 นักศึกษาเรียนรู้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มหาวิทยาลัยโดยใช้กระบวนการกลุ่ม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่ม หลังจากนั้นนักศึกษาแต่ละกลุ่มสังเกตชั้นเรียนที่จะไปจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย สัมภาษณ์คุณครูประจำวิชา และสะท้อนผลการสังเกตชั้นเรียนร่วมกัน โดยแต่ละกลุ่มได้รับคำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางการปฏิบัติตัวในโรงเรียน และการปฏิบัติตัวกับนักเรียน การใช้จิตวิทยาเชิงบวกในชั้นเรียน และการแก้ปัญหาในการเรียนการสอน

ภาพ 3

การสังเกต คิดไตร่ตรอง นักศึกษาและอาจารย์ร่วมตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้



ภาพ 3 หลังการสังเกตชั้นเรียน และสัมภาษณ์ครูประจำวิชา นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยออกแบบกลุ่มละ 4 แผน และตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับอาจารย์จำนวน 2 คน คุณครูประจำวิชาที่นักศึกษาจะไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่โรงเรียนจำนวน 1 คน การสะท้อนผลและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการจัดการเรียนรู้ ร่วมกับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาทักษะการสอนภาษาไทย

ภาพ 4

การสรุปความคิด หลักการแนวคิด ที่นักศึกษานำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้



ภาพ 4 นักศึกษาแต่ละกลุ่มระดมความคิดสะท้อนแนวทางการจัดการเรียนรู้ ทักษะที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย แนวคิดหลักการสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ หลังจาก

ระดมความคิดแต่ละกลุ่มนำเสนอและร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักศึกษามีความกระตือรือร้น ให้ความสนใจในการนำเสนอ และมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ภาพ 5

การปฏิบัติจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน และสะท้อนผลหลังการจัดการเรียนรู้



ภาพ 5 นักศึกษาแต่ละกลุ่มจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ได้ไปสังเกต ในทุกครั้งที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้จะมีผู้สังเกตการณ์สอน แต่ละกลุ่มจะแบ่งหน้าที่เป็นผู้สอนและผู้สังเกตการณ์สอนเพื่อให้ได้รับประสบการณ์ในการสอนทุกคน การสังเกตการณ์สอนทุกคน และสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน

3. การสังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน (observe)

ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ นักศึกษาแต่ละกลุ่มมีการบันทึกเหตุการณ์ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พฤติกรรมการสอนของนักศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน กิจกรรมในชั้นเรียน ความรู้สึก ปฏิบัติการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียน การบรรยายสภาพต่าง ๆ จากประสบการณ์และการสังเกตของผู้บันทึก ตัวอย่างการบันทึกเหตุการณ์ ดังนี้

“ในชั้นเรียนมีนักเรียนมองตัวเองในด้านลบ ขาดความเชื่อมั่น คิดว่าตนเองไม่มีความสามารถในการแสดงออกหน้าชั้นเรียน คิดว่าตนเองทำออกมาได้ไม่ดีเท่าเพื่อน จึงไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม” นักศึกษาแก้ไขปัญหา ดังนี้ “นักศึกษาให้คำชมเชย และกระตุ้นให้เพื่อนในชั้นเรียนให้กำลังใจ สร้างความมั่นใจ แต่ใช้เวลาสักพักนักเรียนจึงมีความกล้า และมั่นใจในแสดงออกหน้าชั้นเรียน”

“นักศึกษาสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ดีเนื่องจากมีการสร้างข้อตกลงในชั้นเรียน ใช้สื่อการสอนบัตรคำไทยแท้และใช้เทคโนโลยีประกอบการสอน นักเรียนให้ความสนใจสื่อการสอนมาก สามารถตอบคำถามและมีส่วนร่วมในกิจกรรม การสอนครั้งนี้ประสบความสำเร็จเนื่องจากสื่อการสอนมีความน่าสนใจ”

4. การสะท้อนผลหลังจากการปฏิบัติงานต่อไป (reflect)

ประชุมกลุ่มเพื่อสะท้อนผลประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นของนักศึกษา

การบรรลุเป้าหมาย การเชื่อมโยงความรู้และการปฏิบัติจริงจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ประสบการณ์ที่แต่ละคนได้เรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสรุปข้อมูลจากปรากฏการณ์จากการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ การสะท้อนผลการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาและอาจารย์

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ การวิเคราะห์สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และคุณลักษณะของนักศึกษาที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะในการปฏิบัติและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้ การใช้แนวคิดทฤษฎีในการวางแผน และออกแบบการจัดการเรียนรู้ นักศึกษานำแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาประยุกต์ใช้โดยคำนึงถึงลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนประยุกต์ใช้ในการคัดเลือกเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามลำดับขั้นตอนพัฒนาการ 1) ขั้นรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส (sensorimotor period) 2) ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (preoperational period) 3) ระดับพัฒนาการขั้นการคิดแบบรูปธรรม (concrete operational period) 4) ระดับพัฒนาการคิดแบบนามธรรม (formal operation period) สิ่งสำคัญคือในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้คำนึงถึงการเชื่อมโยงองค์ความรู้เดิมของนักเรียนให้มีความสัมพันธ์กับความรู้ใหม่ ผ่านกิจกรรมเกม การตอบคำถาม การสนทนาทบทวนเนื้อหา การใช้สื่อมัลติมีเดียกระตุ้นความสนใจเชื่อมโยงเนื้อหาเก่าและเนื้อหาใหม่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม นักศึกษาได้นำแนวคิดทฤษฎีมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ระหว่างกลุ่ม คือ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีหมวก 6 ใบ การจัดการเรียนรู้ CIPPA model การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเรียนรู้ เทคนิค team game tournament (TGT) การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนผังใยแมงมุม และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ความสามารถในการนำความรู้ไปใช้จัดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ ส่งเสริมการพัฒนาการคิด นักศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ออกแบบและเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนด อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ คือ การสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน คำนึงถึงความสามารถในการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน มีการประเมินโดยคำนึงถึงศักยภาพของนักเรียนแต่ละบุคคล การกระตุ้นความสนใจสร้างบรรยากาศการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย

2. ผลการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ พบว่า นักศึกษาให้ความสำคัญกับความรู้เนื้อหาวิชาภาษาไทย นักศึกษาต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาก่อนนำมา อธิบายหรือสอนนักเรียน โดยเนื้อหาที่ให้นักศึกษาต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งไม่ใช่เพียงแค่การท่องหรือ จำเนื้อหาได้ เช่น โครงสร้างภาษาไทยและวิธีใช้ วรรณคดี วรรณกรรม และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การคิด สร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและพัฒนาการคิดเป็นสิ่งสำคัญคือการใช้ คำถามนักศึกษาสะท้อนในประเด็นการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยและอยากหาคำตอบ เป็นเรื่องที่ยาก และในบางครั้งการปฏิบัติจริงนักศึกษาจะเฉลยคำตอบหรืออธิบายเนื้อหาโดยขาดการกระตุ้นให้ ผู้เรียนคิดแสวงหาคำตอบ การจัดทำสื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีนักศึกษาสามารถออกแบบและ จัดทำได้อย่างเหมาะสม สื่อการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาให้มีความเป็นรูปธรรมอีกทั้งยังสามารถกระตุ้นความสนใจแก่นักเรียน และการประเมินพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนต้องเพิ่มความ หลากหลายในการประเมิน เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ และออกแบบการประเมินการปฏิบัติและ ชิ้นงานของนักเรียนที่มีเกณฑ์ที่ชัดเจนในประเด็นการประเมินต้องใช้เวลาในการจัดทำแบบประเมินและเกณฑ์ การประเมินที่หลากหลายนอกเหนือจากการใช้แบบทดสอบ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนผลการปฏิบัติ ร่วมกันเป็นแนวทางที่ดีในการพัฒนาตนเอง

อภิปรายผล

1. การพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตด้วยการเรียนรู้ จากประสบการณ์ ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาไม่แสดงเพียงความรู้ที่นักศึกษาเรียนรู้แต่เป็นการพัฒนา สมรรถนะที่สำคัญของนักศึกษาซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และการสร้างองค์ความรู้ควบคู่ไปกับการ พัฒนาการบริหารจัดการทักษะที่สำคัญ (Colby, 2017) จากผลการศึกษามีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี การประเมินตามสภาพจริงอิงสมรรถนะที่ต้องใช้วิธีการประเมินอย่างหลากหลายสอดคล้องกับบริบท การจัดการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียน ผู้เรียนร่วมกำหนดเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะ กำหนดความหมาย ตัวบ่งชี้ของสมรรถนะ วิธีการประเมินตัวบ่งชี้สมรรถนะ และสร้างเครื่องมือตามตัวชี้วัด สำหรับตัวบ่งชี้สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ เช่น การวิเคราะห์ผู้เรียน การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตาม ตัวชี้วัดและมาตรฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของผู้สอน และการประเมินผลการเรียนรู้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา, 2562) นอกจากนั้นสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตามแนวคิดของ Kolb ที่ระบุว่าผู้เรียนได้ใช้สมองซีกซ้ายและขวาให้เกิดความสมดุลพัฒนาทุก แบบการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ วัชร เล่าเรียนดี (2555) ที่ระบุถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การสร้างประสบการณ์ในการปฏิบัติให้กับผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย 2) การทบทวน ประสบการณ์การสะท้อนความคิด แสดงความคิดเห็นต่อประสบการณ์ที่ได้รับ 3) การสรุปความคิดรวบยอด สร้างความคิดรวบยอด หลักการ ทฤษฎี จากประสบการณ์ที่ได้รับ 4) การนำแนวคิดที่สรุปไปใช้ ไปทดลอง

ปฏิบัติจริง แนวคิดนี้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้ เช่น รูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 การเรียนรู้ทางการได้ยิน การเรียนรู้ผ่านทางสายตา การเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้เกิดจากการค้นพบด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบร่วมมือเรียนรู้ (Timpson et al., 2013) การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายมีความแตกต่างจากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนฟังบรรยายในชั้นเรียนซึ่งมีการทดสอบความรู้จากการบรรยายและการทำแบบทดสอบเท่านั้น ในทางตรงกันข้ามการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยการเรียนรู้แบบโครงงานมีขั้นตอนในกิจกรรมที่แตกต่างออกไป กิจกรรมการประชุมปฏิบัติการ ทดลองปฏิบัติการโดยมีการประเมินกระบวนการตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงกระบวนการสุดท้ายมีการประเมินความรู้ ทักษะ และเจตคติ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันมีการสื่อสาร และคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองภายใต้การให้คำแนะนำของผู้สอน การใช้คำถามในการกระตุ้นผู้เรียน การเรียนรู้จากประสบการณ์โดยใช้โครงงานเป็นการเชื่อมโยงปัญหาของสถานการณ์จริง ผู้เรียนจึงได้รับการพัฒนาทางด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ (Douladeli, 2014) การเรียนรู้จากประสบการณ์ส่งผลต่อการพัฒนาผู้สอนและผู้เรียนตามที่ Girvan et al. (2016) ทำการศึกษาการพัฒนาวิชาชีพครูจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยในการพัฒนาวิชาชีพครู โดยมีรูปแบบ ระยะที่ 1 การสังเกตผู้เรียน ระยะที่ 2 ผู้เรียนมีส่วนร่วม ระยะที่ 3 วงจรการวางแผนการพัฒนาและการปรับปรุง นำไปสู่การปฏิบัติ และการสะท้อน Fallon (2019) ศึกษาการใช้แบบจำลองสถานการณ์เพื่อสอนแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ซึ่งวิเคราะห์ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb ทักษะที่ได้ปฏิบัติส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และพัฒนาความรู้จากกระบวนการสร้างองค์ความรู้ การประยุกต์ใช้ การสะท้อนผล และการคิดเชิงพรรณนา ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิดขั้นสูง นอกจากนั้นสิ่งสำคัญของการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนคือ รูปแบบการเรียนรู้ซึ่งเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการเรียนรู้ของตนเองค้นหาแนวทางวิธีการที่ช่วยให้ตนเองประสบความสำเร็จและพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเอง (Manolis et al., 2013) ผลการศึกษาจึงสนับสนุนแนวคิดที่ระบุว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์สามารถเตรียมผู้เรียนในการทำงานในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงง่ายยากที่จะคาดเดา การเตรียมทักษะการทำงานในอนาคตให้กับผู้เรียน ทักษะการแก้ปัญหา หลักการที่สำคัญ คือการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ การให้คำปรึกษา (Seow et al., 2019)

2. การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb ระบุถึงการคิดไตร่ตรองการสะท้อนผลเป็นพื้นฐานที่ต่อเนื่องสำหรับการพัฒนาตนเองของผู้เรียนแต่ละบุคคล ผู้เรียนจะสามารถสรุปมุมมองความคิดจากสิ่งที่เป็นรูปธรรม หรือจากนามธรรมตามประสบการณ์และการสะท้อนการเรียนรู้ภายในของแต่ละบุคคล ซึ่งการสะท้อนผลขั้นเรียนจากการศึกษาของ เทพธิตัด เขียวคำ และ เจนสมุทร แสงพันธ์ (2562) ให้แนวคิดว่าการสะท้อนผลโดยผู้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนและผู้ร่วมสังเกตการณ์ในชั้นเรียน มีการสะท้อนผลเชิงพรรณนาเป็นการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน การสะท้อนผลเชิงวิเคราะห์เป็นการวิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหา แนวคิด การมี

ปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนและผู้สอนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ การสะท้อนเชิงวิพากษ์โดยผู้เชี่ยวชาญที่ร่วมสังเกตการณ์ในชั้นเรียนสะท้อนโดยการเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีกับการปฏิบัติ สอดคล้องกับพิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2561) ระบุเกี่ยวกับการสะท้อนคิดเป็นหนึ่งในขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่มีการสะท้อนคิดโดยผู้วางแผน ผู้สอนร่วมกันสะท้อนความสำเร็จ จุดเด่น จุดที่ต้องแก้ไขในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการค้นหาปัญหาอุปสรรคข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหา จะได้แนวทางจากประสบการณ์ที่หลากหลายมาปรับปรุงพัฒนา จากแนวคิดในการดำเนินการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพแสดงให้เห็นว่าหากผู้สอนมีวิสัยทัศน์ที่ตระหนักว่า “สอนให้น้อยลง เรียนรู้ให้มากขึ้น” ผู้สอนจะออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพสำหรับครูจะมีการแบ่งปันความรู้ระหว่างผู้ปฏิบัติ มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (เบลเลนก้า และ แบรินดิด, 2562)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง และมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จำเป็นต้องแบ่งกลุ่มย่อย และอาจารย์ต้องคอยให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดเพื่อร่วมสะท้อนผลการปฏิบัติของนักศึกษา การแบ่งกลุ่มเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์มีความสำคัญในการสะท้อนแนวคิดและนำแนวทางไปประยุกต์ใช้และปฏิบัติในสถานการณ์ใหม่

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การจัดทำแบบประเมินสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ที่สามารถประเมินได้แบบสามเส้าเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติจาก นักศึกษา อาจารย์ และผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี)*. เอกสารแนบท้ายประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) พ.ศ. 2562.
- ทิศนา ขัมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 24). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพธิดา เขียวคำ และ เจนสมุทร แสงพันธ์. (2562). การสะท้อนผลชั้นเรียนของครูในชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพที่ใช้นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนและวิธีการแบบเปิด. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 39(6), 187-198.
- เบลเลนก้า, เจ และ แบรินดิด, อาร์. (2562). 21st Century skills rethinking how students learn

[ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21] (พิมพ์ครั้งที่ 3). บัณฑิตศึกษา.
 ประภาวรรณ สมุทรเผ่าจินดา, จุฬารัตน์ วัฒนะ, และ วิกร ตัณฑุทโธ. (2561). การพัฒนาความตระหนักใน
 จิตสาธารณะของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก
 ประสบการณ์. *วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย*
สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 11(1), 2843-2855.
 พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข. (2561). การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับPLCเพื่อการพัฒนา
 (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 วัชร เล่าเรียนดี. (2555). รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 9).
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
 วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา. (2562). การประเมินตามสภาพจริงอิงสมรรถนะ. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรม
 หลักสูตรและการเรียนรู้.
 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง*. พรักหวานกราฟฟิค.
 สุวิมล ว่องวานิช. (2560). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน* (พิมพ์ครั้งที่ 19). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Baker, M., Robinson, S., & Kolb, D. A. (2012). Aligning Kolb's experiential learning theory
 with a comprehensive agricultural education model. *Journal of Agricultural*
Education, 53 (4), 1–16. <https://doi.org/10.5032/jae.2012.04001>
 Beard, C., & Wilson, P J. (2013). *Experiential Learning A handbook for education, training and*
Coaching (3rd edition). Replika Press.
 Biech, E., (2015). 101 ways to make learning active beyond the classroom (active training
 series). Wiley.
 Chan, C. K. Y., (2012). Exploring an experiential learning project through Kolb's learning
 theory using a qualitative research method. *European Journal of Engineering*
Education, 37(4), 405–415.
 Douladeli, E. (2014). Experiential education through project based learning.
Procedia-Social and Behavioral Sciences, 152, 1256–1260.
 Fallon, G. (2019). Using simulations to teach young students science concepts: An Experiential
 Learning theoretical analysis. *Computers & Education*, 135, 138-159.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.001>
 Girvan, C., Conneely, C., & Tangney, B. (2016). Extending experiential learning in teacher

- professional development. *Teaching and Teacher Education*, 58, 129-139.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.04.009>
- Hadar, L. L., Ergas, O., Alpert, B., & Ariav, T. (2020). Rethinking teacher education in a VUCA world: student teachers' social-emotional competencies during the Covid-19 crisis. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 573-586.
<https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1807513>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: experience as the source of learning and development* (2nd Edition). Experience based learning systems.
- Kolb, A. & Kolb D. (2018). Eight important things to know about the experiential learning cycle. *the Australian Educational Leader*, 40(3), 8-14.
- Manolis, C., Burns, D. J., Assudani, R., & Chinta, R. (2013). Assessing experiential learning styles: A methodological reconstruction and validation of the Kolb learning style inventory. *learning and individual Differences*, 23, 44–52.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2012.10.009>
- Millar, C., Groth, O., & Mahon, J. F. (2018). Management Innovation in a VUCA world: challenges and recommendations. *California Management Review*, 61(1), 5-14.
<https://doi.org/10.1177/0008125618805111>
- Reeves, T., & Reeves, P. (2015). Educational technology research in a VUCA World. *Educational Technology*, 55(2), 26-30. <http://www.jstor.org/stable/44430353>
- Sarkar, A. (2016), "We live in a VUCA world: the importance of responsible leadership". *Development and Learning in Organizations*, 30(3), 9-12.
<https://doi.org/10.1108/DLO-07-2015-0062>
- Seaman, J., & Rheingold, A. (2013). Circle talks as situated experiential learning: context, identity, and knowledgeability in "learning from reflection". *Journal of Experiential Education*, 36(2), 155–174. <https://doi.org/10.1177/1053825913487887>
- Seow, P., Pan, G., Koh, G. (2019). Examining an experiential learning approach to prepare students for the volatile, uncertain, complex and ambiguous (VUCA) work environment. *The International Journal of Management Education*, 17, 62–76.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.12.001>
- Timpson, W. M., Foley, J. M., Kees, N., & Waite, A. M. (2013). 147 tips for using experiential learning. Atwood publishing.