

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning Student Development Activities

พระดิเรกศักดิ์ อุตตทโท (พิมพบุตร)¹ ผศ. ดร.เกษม แสงนนท์² ผศ. ดร.บุญเชิด ชำนิศาสตร์³

นิสิตดุขภูบ้นทิต สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์¹

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย¹

อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตร์ดุขภูบ้นทิต สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา^{2, 3}

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย^{2, 3}

Phra Direksak Attatheepo (Phimpabud)¹ Asst. Prof. Dr.Kasem Saengnont²

Asst. Prof. Dr.Booncherd Chumnisart³

Ph.d Student for Buddhist Educational Administration, Faculty of Education¹

Mahachulalongkornrajavidyalaya University¹

Professor for Buddhist Educational Administration, Faculty of Education^{2, 3}

Mahachulalongkornrajavidyalaya University^{2, 3}

E-mail : surachaihongtrakool@gmail.com.¹

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

คำสำคัญ : กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน, การเรียนรู้เชิงรุก.

Abstract

Active learning (Active learning) is a teaching and learning process that encourages students to participate in the classroom. Create interaction between teachers and students. Aiming for students to practice with teachers as facilitators Inspire, give advice, care, advise,

act as a coach and mentor. Seeking techniques for organizing learning and various learning resources Let students learn in a meaningful way Learners can create knowledge. Have self-awareness, use intelligence, think, analyze, and create innovative works that indicate having important competencies in the 21st century. Have academic skills, life skills, and professional skills. Achieve learning goals according to age level.

Keywords: Student Development Activities, Active Learning.

1. บทนำ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะจากการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาตนเองเพื่อเป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีวินัยและมีจิตสำนึกสาธารณะที่ดีงาม เป็นคนดีมีปัญญาในการใช้ทักษะชีวิต การคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหาและการใช้เทคโนโลยีและเป็นคนมีความสุขในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียงโดยอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสร้างสรรค์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552: 2) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบน พื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ การพัฒนาที่สำคัญ คือ การพัฒนาที่สมดุลอย่างเป็นองค์รวมทุกด้านเพื่อความเป็น มนุษย์ที่สมบูรณ์ มีพื้นฐานทางจริยศาสตร์ ความเป็นคนดีทั้งร่างกาย สติ ปัญญา อารมณ์ และสังคม ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องสร้างองค์ ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์จึงจำเป็นต้องเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สุขศึกษาและ พลศึกษา ศิลปะ การงาน อาชีพ และเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นการ บูรณาการองค์ความรู้ ทักษะและเจตคติที่เกิดจากการ เรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

ด้วยเหตุผลดังกล่าว กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จึงเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะ จากการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาตนเองเพื่อเป็นคนดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีวินัย และมีจิตสำนึกสาธารณะที่ดีงามเป็นคนมีปัญญาในการใช้ทักษะชีวิต การคิด การสื่อสารการแก้ปัญหาและการใช้เทคโนโลยี และเป็นคนมีความสุข

ในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง โดยอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ ฝ่ายกิจกรรมโรงเรียนเทพบดินทร์วิทยาเชียงใหม่ จึงจัดทำเอกสารฉบับนี้ขึ้น จุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนให้ผู้สอน หรืออาจารย์ที่ปรึกษาในแต่ละกิจกรรมชมรม หรือกลุ่มสนใจได้บันทึกข้อมูลต่างๆ ในการพบปะ นักเรียนทุกครั้ง เพื่อนำสิ่งที่สมควรมาปรับ/แก้ไข ไปปรับปรุงพัฒนา ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมชมรม หรือกลุ่มสนใจ บังเกิดประโยชน์สำหรับนักเรียนอย่างเต็มที่ (กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้, ออนไลน์)

2. แนวคิดการจัดกิจกรรม

2.1 ความหมายของการจัดกิจกรรม

สถานศึกษามีความจำเป็นต้องจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อช่วยให้นักเรียนได้มีความสนใจ และแสดงความสามารถตามความถนัดของตนเองกิจกรรมนั้นจะเป็นเครื่องมือช่วยนักเรียนให้รู้จักตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบและความเสียสละเพื่อส่วนรวม เป็นการฝึกฝนการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เป็นการสร้างประสบการณ์ตามความแตกต่างของนักเรียนเพื่อสร้างเจตคติที่ดี และพัฒนาบุคลิกภาพอันพึงประสงค์ได้ ดังนั้นจึงมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมไว้มากมาย เช่น

สุพิน บุญขวงค์ (2542: 2) ให้ความหมายว่ากิจกรรมนักเรียน หมายถึง งานหรือสิ่งที่บุคคลกระทำอย่างมีเป้าหมาย กิจกรรมนักเรียนมีชื่อเรียกในภาษาไทยหลายชื่อ เช่น กิจกรรมเสริมหลักสูตร กิจกรรมพิเศษ กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมนอกหลักสูตร กิจกรรมร่วมหลักสูตรซึ่งกิจกรรมที่จัดเหล่านี้เป็นกิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับหลักสูตรหรือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์เพิ่มเติมจากการเรียนการสอนตามปกติทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาในตัวนักเรียนอย่างสมบูรณ์

นิรณ สุทธิบุญ (2545: 116) ให้ความหมายว่ากิจกรรมนักเรียน หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่โรงเรียนจัดขึ้นนอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลักสูตรกำหนดเนื้อหาไว้เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตสนองความสนใจ ความสามารถและความถนัดของนักเรียนโดยนักเรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการวางแผนและดำเนินการเองโดยสมัครใจทั้งนี้ภายใต้การอนุมัติของผู้บริหารโรงเรียนโดยไม่เกี่ยวกับคะแนนในการวัดผลการศึกษา

วิชัย ดิสสระ (2545: 116) ได้ให้ความหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนว่า หมายถึง รูปแบบต่างๆ ที่ครูผู้สอนจัดให้กับนักเรียน โดยมีการวางแผนไว้ล่วงหน้า มีการใช้สื่ออุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนเกิดประโยชน์กับผู้เรียนมากที่สุดและจัดด้วยรูปแบบหรือวิธีการที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

กาญจนา ศรีภาพสินธุ์ (2543: 491) ให้ความหมายว่า กิจกรรมนักเรียน หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่โรงเรียนสนับสนุนให้นักเรียนร่วมกันจัดขึ้นนอกเวลาเรียนหรือนอกเหนือหลักสูตรที่โรงเรียนกำหนดให้เรียนในเวลาปกติทั้งนี้ด้วยความสมัครใจของนักเรียนเองและด้วยความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกของโรงเรียนในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้กิจกรรมแต่ละอย่างบรรลุความสำเร็จตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้

Good (2542: 4) ให้ความหมายว่า กิจกรรมนักเรียนมีลักษณะ 4 ประการ คือ

1. เป็นกิจกรรมที่นักเรียนสมัครใจเข้าร่วมดำเนินการด้วยตนเองโดยความเห็นชอบและสนับสนุนจากอาจารย์และอยู่ภายใต้การควบคุมของสถานศึกษา
2. จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนานเพิ่มพูนความรู้ให้โอกาสนักเรียนได้แสดงความสามารถรวมทั้งเพื่อส่งเสริมความเจริญเติบโตของนักเรียน
3. จัดขึ้นโดยไม่กำหนดให้มีหน่วยกิต และสิทธิที่ได้จะไม่ถือว่าเป็นสำเร็จการศึกษา
4. มีบรรยากาศเป็นกันเองยิ่งกว่าการเรียนในชั้นเรียนปกติจากความหมายแสดงให้เห็นลักษณะสำคัญๆ เกี่ยวกับกิจกรรมนักเรียน มีดังนี้
 - 1) กิจกรรมนักเรียนเป็นกิจกรรมที่จัดนอกเวลาเรียนปกติ
 - 2) กิจกรรมนักเรียนเป็นกิจกรรมตามความสมัครใจ
 - 3) กิจกรรมนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ไม่มีคะแนนที่เกี่ยวกับการวัดผลการศึกษา
 - 4) กิจกรรมนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543: 23-25) ได้กล่าวถึงลักษณะการจัดกิจกรรมไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดกิจกรรมโดยวิธีต่างๆ อย่างหลากหลายที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้อย่างแท้จริงเกิดการพัฒนาตนและสังคมคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมของประเทศชาติต่อไปการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนจึงต้องใช้เทคนิควิธีการเรียนรูปแบบการสอนหรือกระบวนการเรียนการสอนในหลากหลายวิธีซึ่งจำแนกได้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนทางอ้อม ได้แก่ การเรียนรู้แบบสืบค้น แบบค้นพบ แบบแก้ปัญหา แบบสร้างแผนผังความคิดแบบใช้กรณีศึกษาแบบตั้งคำถามแบบใช้การตัดสินใจ
2. เทคนิคการศึกษาเป็นรายบุคคลได้แก่ วิธีการเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ แบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง แบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
3. เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีต่างๆ ประกอบการเรียนรู้ เช่น การใช้สิ่งพิมพ์ ตำราเรียน และแบบฝึกหัดการใช้แหล่งทรัพยากรในชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ ชุดการสอน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียนสำเร็จรูป

4. เทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วย การโต้วาที Buzz การอภิปราย การระดมพลังสมอง กลุ่มแก้ปัญหา กลุ่มติว การประชุม การแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มสืบค้นคู่มือการฝึกปฏิบัติ เป็นต้น

5. เทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ เช่น การจัดการ เรียนรูแบบมีส่วนร่วม เกม กรณีตัวอย่างสถานการณ์จำลองละคร เกม กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง ละคร บทบาท สมมติ

6. เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ได้แก่ ปริศนาความคิดร่วมมือแข่งขันหรือกลุ่ม สืบค้น กลุ่มเรียนรู้ ร่วมกัน ร่วมกันคิด กลุ่มร่วมมือ

7. เทคนิคการเรียนการสอนแบบบูรณาการ ได้แก่ การเรียนการสอนแบบใช้เส้นเล่าเรื่อง (Story line) และการเรียนการสอนแบบแก้ปัญหา (Problem-Solving)

สำนักงานพัฒนาคุณภาพ ให้ความหมายกิจกรรม 5 ส ไวดังนี้

1. สะสาง คือ แยกสิ่งที่ไม่จำเป็นกับสิ่งที่จำเป็น
2. สะดวก คือ การจัดวางสิ่งที่เป็นให้ง่ายต่อการหยิบใช้ รู้ได้ทันทีว่าอยู่ที่ใด
3. สะอาด คือ การรักษาความสะอาดสถานที่ เครื่องใช้ อุปกรณ์ บริเวณ ทางเดินให้ปราศจากขยะ ฝุ่นผงและเศษวัสดุ
4. สุขลักษณะ คือ รักษาสถานที่ทำงานให้สะอาดโดยรักษา 3 ส.แรกให้ติดอยู่ เสมอ
5. สร้างนิสัย คือ การปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างต่อเนื่องจนเป็นนิสัย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้นำเสนอถึงการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ไว้เป็นแนวทาง 4 ลักษณะ ได้แก่ กิจกรรมเสริมเนื้อหาสาระตามหลักสูตร กิจกรรมประจำวัน/ประจำสัปดาห์ กิจกรรมเนื่องในโอกาสวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา กิจกรรมพิเศษอื่นๆ

1. กิจกรรมเสริมเนื้อหาสาระตามหลักสูตรได้แก่พิธีแสดงตนเป็นพุทธมามกะ ประกวด มารยาทชาวพุทธกิจกรรมค่ายพุทธบุตร (ตามสาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) กิจกรรมบริหารจัดการจริยปัญญา เรียนธรรมศึกษา/สอบธรรมศึกษา บรรพชาสามเณร ภาคฤดูร้อน

2. กิจกรรมประจำวัน/ประจำสัปดาห์ กิจกรรมหน้าเสาธง กิจกรรมที่กระทำเพื่อระลึกถึงชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ (ก่อนเคารพธงชาติ)กิจกรรมไหว้พระสวดมนต์ แผ่เมตตา และสงบนิ่ง (สมาธิ)กิจกรรม พุทธศาสนาสุภาชิตวันละบท กิจกรรม น่องไห้วพี (ในแถวหน้าเสาธง) กิจกรรมเดินแถวเข้าห้องอย่างมีสติ เช่น เดินพร้อม ทองคติธรรมขณะเข้าห้องเรียน

3. กิจกรรมเนื่องในโอกาสวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาโรงเรียนวิสุทธิพุทธนคร จัดกิจกรรมวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา คือ วันวิสาขบูชา วันอาสาฬหบูชา วันมาฆบูชา วันเข้าพรรษา วันอัฐมิบูชา

4. กิจกรรมพิเศษอื่นๆ เช่น กิจกรรมไขปัญหาธรรม กิจกรรมวันสำคัญของชาติ ศาสนาและพระมหากษัตริย์ กิจกรรมยกย่องเชิดชูเกียรติผู้ทำความดี กิจกรรมอาสา ตาวิเศษ (มีผู้สังเกตพฤติกรรมของผู้ปฏิบัติธรรม) กิจกรรมบันทึกความดีของผู้ปฏิบัติธรรม กิจกรรมต้นไม้พูดได้ (เน้นคติธรรม) กิจกรรมจัดนิทรรศการผลงานทางพระพุทธศาสนา กิจกรรมการกำหนดทักษะและความรู้ทางพระพุทธ ศาสนา กิจกรรมสมათานศีลในวันพระ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม เช่น ทำความสะอาดห้องน้ำกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ เช่น ครู ต้อนรับทักทายนักเรียนด้วยกิริยาวาจาอ่อนหวาน และสัมผัสที่ประกอบด้วยเมตตา กิจกรรมต้นไม้อธิฐาน กิจกรรมอบรมธรรมะ 5 นาที เป็นต้น

สถานศึกษาเป็นสิ่งสำคัญมากในเบื้องต้นของกระบวนการให้คำปรึกษา แนะนำ ทั้งนี้เพราะพฤติกรรมดั้งเดิมที่สะสมมานานเป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถปรับตัวให้เขาสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้ จึงทำให้เกิดปัญหาขึ้นและไม่มีความมั่นคงเมื่อสภาวะการณ์เปลี่ยนไปพฤติกรรมเหล่านี้ก่อให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งในเรื่องต่างๆ ต่อการทำงานภายในองค์กรเมื่อถูกสะสมเก็บไว้เป็นเวลานานๆ ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกเก็บกดไว้อย่างในเมื่อมีการแสดงออกมามากเกินไปจึงเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับสภาวะการณ์ไม่เป็นที่ยอมรับและก่อให้เกิดปัญหาต่อองค์กรในชั้นตอนนี้ที่ปรึกษาจะต้องเข้าไปมีส่วนร่วม ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเหล่านี้เสียใหม่และกำหนดขั้นตอนในการให้คำปรึกษาเพื่อละลายพฤติกรรม การจัดกิจกรรมนันทนาการ ละลายพฤติกรรมขึ้นในหน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ ยอมส่งผลดีต่อบุคลากรในหน่วยงานนั้นๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม โดยอาศัยเกมนันทนาการที่จะสร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนานการละลายพฤติกรรมการรู้จักกันและสามารถทำงาน หรือทำกิจกรรมร่วมกันได้เพื่อแนวทางปฏิบัติข้อคิดและเป็นเนื้อหาสาระที่จะทำให้ผู้มีการกิจกรรมได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนเองให้ดียิ่งขึ้น

2.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมมีการกำหนดไว้อย่างชัดเจน และสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2552-2559) (2554: 37-49) โดยมีวัตถุประสงค์ของแผน เพื่อให้บรรลุตามปรัชญาหลักและเจตนารมณ์ของแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับปรับปรุงฯ จึงกำหนดวัตถุประสงค์ของแผนที่สำคัญ 3 ประการ คือ

2.2.1 เพื่อพัฒนาคนอย่างรอบด้านและสมดุลเพื่อเป็นฐานหลักของการพัฒนา

2.2.2 เพื่อสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญาและการเรียนรู้

2.2.3 เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมของสังคมเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาคน และสร้างสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญา และการเรียนรู้

แนวนโยบาย เป้าหมาย และกรอบการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทั้งสามประการ ดังกล่าว ประกอบกับการคำนึงถึงทิศทางการพัฒนาประเทศในอนาคตที่เน้นการใช้ความรู้เป็นฐานของการพัฒนา ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ประชากร สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงได้กำหนดแนวนโยบายในแต่ละวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ 1 พัฒนาคนอย่างรอบด้าน และสมดุล เพื่อเป็นฐานหลักของการพัฒนาแนวนโยบาย

- พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ในทุกระดับและประเภทการศึกษา
- ปลูกฝังและเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมมีจิตสำนึกและมีความภูมิใจในความเป็นไทย มีระเบียบวินัย มีจิตสาธารณะคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม และยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขและรังเกียจการทุจริตต่อต้านการซื้อสิทธิ์ขายเสียง
- เพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้ประชาชนทุกคนตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิตได้มีโอกาสเข้าถึงบริการการศึกษาและการเรียนรู้ โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส ผู้พิการ หรือทุพพลภาพยากจน อยู่ในท้องถิ่นห่างไกลทุรกันดาร
- ผลิตและพัฒนากำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศและเสริมสร้างศักยภาพการแข่งขัน และร่วมมือกับนานาชาติ
- พัฒนามาตรฐานและระบบการประกันคุณภาพการศึกษา ทั้งระบบประกันคุณภาพภายในและระบบการประกันคุณภาพภายนอก
- ผลิตและพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพและมาตรฐาน มีคุณธรรม และมีคุณภาพชีวิตที่ดี

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544: 2) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ดังนี้

1. พัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ให้ครบทุกด้าน ทั้งร่างกาย สติปัญญาอารมณ์และสังคม
2. พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ โดยมุ่งเน้นเพิ่มเติมจากกิจกรรมที่ได้จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม

3. เข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เลือกตามความถนัดและความสนใจของตนเอง

2.3 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนแบบ Active Learning

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning (2553) เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

บทบาทของอาจารย์ผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning (2566: ออนไลน์) ดังนี้

จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม
6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี (สถาพร พงษ์พิบูล, 2566) ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายการกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

3. บทสรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและ พี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย โดยลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ได้แก่ 1) เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ 2) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด 3) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน 5) ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ 6) เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง 7) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง 8) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด 9) ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง 10) ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think-Pair-Share) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping)

4. เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กาญจนา ศรีภาพสินธุ์. (2543). *การบริหารกิจการนักเรียน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน. (ออนไลน์). <https://sites.google.com/>.
- คณะกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). *การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). *Active Learning*. ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ประจำเดือนพฤศจิกายน.
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2566). *บทบาทครูกับ Active Learning*. ออนไลน์. www.pochanukul.com/?p=169.
- นิวัฒน์ สุทธิบุญ. (2538). *กิจกรรมเสริมหลักสูตร*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิชัย ดิสสระ. (2545). *การพัฒนาหลักสูตรและการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สถาพร พงษ์พิบูล. (2566). เอกสารประกอบการฝึกอบรม. *คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้*. คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพาวิทยาเขตสระแก้ว, 2566.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. สำนักงานয়รัฐมนตรี. (2545). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545-2559*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สุพิน บุญชูวงศ์. (2542). *กิจกรรมร่วมหลักสูตร*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.