

การพัฒนาการเรียนรู้แบบ Active Learning

Development of Active Learning

นภัสวรรณ บุญยัษเฐียร¹

นิสิตดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์¹

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย¹

Napatsawan Bunyatsathian¹

Ph.d Student for Department Teaching Social Studies, Faculty of Education¹

Mahachulalongkornrajavidyalaya University¹

E-mail : kristaporn9527@hotmail.com.¹

Received : 9 September 2024

Revised : 25 September 2024

Accepted : 30 December 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้กล่าวถึง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ ประยุกต์ใช้ทักษะ เชื่อมโยงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ มีทักษะการคิดเชิงระบบและพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมทั้งให้มีแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในด้านความสามารถการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก นำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของตนเองได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับนโยบายด้านการจัดการศึกษาเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ รวมถึงการพัฒนาครู ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนมาเป็นผู้สร้างครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ และวัดผลงานจากการพัฒนาผู้เรียน โดยตรง เพื่อพัฒนา ส่งเสริม ช่วยเหลือ แนะนำครูในเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นคนดี เก่งและมีคุณภาพตามเป้าหมายของการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

คำสำคัญ : การพัฒนา, การเรียนรู้, ลงมือทำ



Abstract

This article discusses developing hands-on learning management (Active Learning) It is a teaching and learning activity that focuses on developing the learning process. encourage learners to play a role in the pursuit of knowledge applied skills. Learn interactively and apply knowledge to problem solving or future careers. Able to analyze, synthesize, evaluate or create things. Possessing systematic thinking skills and full self-development. Including having guidelines for proactive learning management. In terms of the ability to manage active learning The objective is to develop teachers' ability to organize active learning. can be used to develop their own teaching and learning in a sustainable way In line with the education management policy to increase the country's competitiveness. and development and strengthening of human resource potential. including teacher development who have teaching expertise to create a new generation of teachers in a systematic way and directly measure the results of learner development in order to develop, promote, help, and advise teachers in organizing active learning (Active Learning) so that learners have learning skills in the 21st century, becoming good, talented, and quality people according to the goals of Develop the country according to the 20-year national strategy

Keywords: development, take action, Active Learning

1.บทนำ

สังคมโลกปัจจุบันได้พัฒนามาสู่ยุคไร้พรมแดนอันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยทั้งด้านการศึกษา เศรษฐกิจ การเมืองและสังคมตามศักยภาพของประชาชนในประเทศไทยเป็นการก้าวข้ามหรือเปลี่ยนผ่าน จากศตวรรษที่ 20 เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ก่อให้เกิดกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลกอย่างเหนือความคาดหมาย ของทุกคนบทบาทของการจัดการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 จึงเป็นเรื่องใหม่ที่ต้องอาศัยเทคโนโลยี ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่จะนำพาประเทศให้มีความก้าวหน้าทัดเทียมกับนานาชาติที่มีความเจริญก้าวหน้ามาก่อนประเทศไทย สำหรับประเทศที่มีระบบการจัด การศึกษาที่เหมาะสมกับบริบทของเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม จะส่งผลให้พลเมืองของประเทศนั้นๆ เป็นคนที่มีศักยภาพสูงซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนาประเทศ โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงที่เน้นเรื่องความก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยีข้อมูลสารสนเทศอย่างรวดเร็ว และเป็นยุคที่ข้อมูลข่าวสารสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างไร้พรมแดน หรือการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทั่วโลกเป็นไปได้ง่ายสะดวกและรวดเร็ว ซึ่งในลักษณะการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะทำให้เกิด

วิทยาการสมัยใหม่ที่มีความก้าวหน้ายิ่งขึ้นพร้อมทั้งมีการเพิ่มขึ้นในด้านปริมาณและคุณภาพอย่างมากมาสำหรับผู้ติดตามข้อมูลข่าวสารจะมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นจึงทำให้ผู้คนที่ต้องเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องจากทุกมุมของโลกขณะเดียวกันก็จำเป็นจะต้องเป็นผู้รู้จักกลั่นกรองข้อมูลข่าวสารที่ได้รับสามารถใช้วิจารณ์ญาณในการไตร่ตรองถึงความน่าเชื่อถือและพิจารณาถึงความเป็นไปได้ของข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เพื่อให้เกิดผลประโยชน์แก่ตนเองสูงสุด จากสถานการณ์แห่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ จึงส่งผลให้มีการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการป้อนความรู้ จากครูผู้สอนเพียงแต่เพียงอย่างเดียวหรือที่เรียกว่า Teacher Center นั้นมีอาจพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเกิดคุณลักษณะสำคัญต่อการเป็นผู้แสวงหาความรู้หรือคัดกรองข้อมูลข่าวสารความรู้ด้วยตนเองได้ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน เทคโนโลยีและการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการที่ผู้สอนคือผู้ถ่ายทอด เป็นผู้ให้ความรู้ปรับเปลี่ยนบทบาทกลายเป็นผู้ชี้แนะ และให้วิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ เพื่อสร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ในยุคปัจจุบันมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาเยาวชนของประเทศไทยให้เติบโตขึ้นมาด้วยการเป็นคนที่มีคุณลักษณะเป็นทั้งคนเก่ง คนดีและสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุขตามอัตภาพ สามารถคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นได้อย่างแท้จริงซึ่งจะสอดคล้องกับเป้าหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขปรับปรุงฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 และแก้ไขปรับปรุงฉบับที่ ๓ พ.ศ. 2553 นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 เป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียนที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือเรื่องกระบวนการ คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ อาจกล่าวได้ว่าเมื่อผู้สอนใช้วิธีการในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จะสามารถมองเห็นและจับต้องได้ ดังนั้น วิธีในการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะตอบโจทย์ของการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ หรืออาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการลงมือทำ จะเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาพัฒนาผู้เรียนเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเหมาะสมกับช่วงเวลาของโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้เป็นอย่างดี การเรียนการสอนที่เน้นการลงมือกระทำ Active Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งซึ่งมีผู้ใช้คำภาษาไทยแตกต่างกันออกไป ได้แก่ การเรียนรู้แบบเชิงรุก การเรียนรู้แบบการมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ ใฝ่เรียน การเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ การเรียนรู้แบบปฏิบัติจากประสบการณ์จริง การจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติการ การเรียนรู้แบบกระตือรือร้น และการเรียนรู้แบบศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งในที่นี้ผู้เขียนขอใช้คำว่า "Active Learning" เท่านั้น

บทความนี้จะนำเสนอเพื่อเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนสู่การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในทศวรรษที่ 21 เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาไปสู่ศักยภาพสูงสุดของแต่ละบุคคล โดยเน้นเป้าหมายการเรียนรู้ของหลักสูตร ความสามารถในการแสดงออกของผู้เรียนที่สามารถสร้างความรู้ได้

เอง ครบทุกมิติ มีการต่อยอดเป็นระดับความคิดรวบยอดและระดับหลักการ สามารถนำหลักการไปใช้ในการเรียนรู้ ทุกเรื่องทุกเวลา นำไปสู่การพัฒนาอาชีพของครอบครัวและสังคมได้

2. แนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 3) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครู เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชหรือผู้แนะนำ แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 รวมถึงมีทักษะวิชาการ มีทักษะชีวิต และมีทักษะวิชาชีพเพิ่มขึ้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

3. ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ เป็นการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ผู้เรียนมีการอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และมีการอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงกับสถานการณ์จริง โดยควรคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

ศักดิ์ดา ไชกิจภิญโญ (2548 : 12-15) ได้กล่าวไว้ว่า Active Learning คือ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ความหมายและทำความเข้าใจด้วยตนเองหรือร่วมกันกับเพื่อน เช่น มีการร่วมมือกันสืบค้นหาคำตอบร่วมกันอภิปราย นำเสนอ และสรุปความคิดรวบยอดร่วมกัน หรืออีกประการหนึ่งคือการเปลี่ยนผู้เรียนจากการเป็นผู้นั่งฟังอย่างเดียว (passive) มาเป็นผู้เรียนที่ร่วมกิจกรรมการแสวงหาความรู้ที่ผู้สอนกำหนด

สถาพร พุทธิพิฏฐ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดและการสร้างสรรค์ทางด้านปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นกับตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงโดยผ่านสื่อหรือผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ รวมทั้งการกระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนได้มีการวิเคราะห์การสังเคราะห์ และมีการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุชาดา แก้วพิกุล (2555 : 12) ได้กล่าวไว้ว่า (Active learning) เป็นการสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเพื่อทำความเข้าใจด้วยตนเองหรือร่วมกันกับเพื่อน ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อันจะนำไปสู่องค์ความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติกิจกรรมระหว่างการเรียนการสอน โดยการพูด การฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด

มหาวิทยาลัยศรีปทุม (2559) ได้กล่าวไว้ว่า Active learning เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นแบบเน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการประยุกต์ใช้ทักษะ และการเชื่อมโยงกับองค์ความรู้เพื่อนำไปปฏิบัติและเพื่อแก้ปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคตได้ หลักการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนรู้เชิงรุก คือ การนำวิธีสอน และเทคนิคการสอนที่หลากหลาย มาใช้ออกแบบการแผนการสอน และการทำกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและยังมีการส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน

จิรายุทธิ์ อ่อนศรี (2561) ได้กล่าวไว้ว่า Active learning หมายถึง การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติการ ความรู้ที่ ผู้เรียนได้เกิดจากประสบการณ์ตรง กับกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ครูควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการอ่าน การเขียน การตอบคำถามแบบโต้ตอบ และรวมถึงการวิเคราะห์ปัญหา ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้ความคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือ เป็น การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำ “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

4.ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และผู้เรียนกับผู้สอน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินกิจกรรมการฟัง พูด อ่าน คิด และเขียน ในการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมด้วยตนเอง ได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร และทักษะการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนและเกิดแรงจูงใจในการเรียน ทำให้เกิดความสำคัญทำให้ผู้เรียนสามารถทุ่มเทในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน มีแรงจูงใจในการเรียนการสอน และทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความรู้ความสามารถของตนเองได้ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติในกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านกระบวนการที่ใช้กิจกรรมเข้ามามีส่วน

ร่วมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้ ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจ และความถนัดของผู้เรียนได้ เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเอาใจใส่เพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2557: 2-4) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียน และตัวครูผู้สอน เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ตามความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อ สอดรับกับแนวคิดของพหุปัญญา เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตนเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความ ตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของ ผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่ต้อง รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน และ ยาวนานกว่ากระบวนการเรียนรู้อื่น เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของ สมอง ที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ครูผู้สอน สิ่งแวดล้อม รวมทั้งการเรียนรู้ได้ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง จะสามารถบันทึกในระบบความจำใน ระยะยาว ทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า และระยะยาวกว่า

5.แนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อเชื่อมโยงกิจกรรมลดเวลาเรียน เพื่อเพิ่มเวลารู้ ซึ่งมี เป้าหมายเพื่อให้ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีแนวคิด ทฤษฎีที่ เกี่ยวข้องกัน มีดังนี้

โดยปกติเชื่อกันว่า การเรียนการสอนที่จะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้อง กำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน รวมทั้งให้ผู้สอนกำหนดและจัดกิจกรรม การเรียนรวมทั้งการวัดประเมินผลได้ ถูกต้อง ทั้งยังสามารถจำแนกจุดมุ่งหมายทางการศึกษา ออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิต พิสัย และด้านทักษะพิสัย

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) หมายถึง การเรียนรู้ทางด้านการพัฒนาความรู้ ความคิด การ แก้ปัญหา ซึ่งจัดเป็นพฤติกรรมทางด้านสมองเกี่ยวกับสติปัญญา ด้านความคิด ด้านความสามารถในการคิด เรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ปรับปรุงการจำแนกจุดมุ่งหมาย ทางการศึกษาตามแนวคิดของ บลูม ขึ้นมาใหม่ มีการปรับเปลี่ยนระดับพฤติกรรม เป็น 6 ระดับ ดังต่อไปนี้

1.1 ความจำ (Remember) หมายถึง ความสามารถในการดึงเอาความรู้ที่มีอยู่ในหน่วยความจำ ระยะยาว ออกมาได้ และแบ่งประเภทย่อยได้ 2 ลักษณะคือ จำได้ ระลึกได้

1.2 ความเข้าใจ (Understand) หมายถึง ความสามารถในการกำหนดความหมายของคำพูด ตัวอักษรและ การสื่อสารจากสื่อต่างๆ ที่เป็นผลมาจากการสอน แบ่งประเภทย่อยได้ 7 ลักษณะ คือ ดีความ ยกตัวอย่าง จำแนกประเภท สรุป อนุมาน เปรียบเทียบ และอธิบาย

1.3 การประยุกต์ใช้ (Apply) หมายถึง ความสามารถในการดำเนินการหรือใช้ระเบียบวิธีการ ภายใต้ สถานการณ์ที่กำหนดให้แบ่งประเภทย่อยได้ 2 ลักษณะคือ การดำเนินงาน การใช้เป็นเครื่องมือ

1.4 การวิเคราะห์ (Analyze) หมายถึง ความสามารถในการแยกส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ และ ค้นหา ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบ ความสัมพันธ์ระหว่างของส่วนประกอบกับโครงสร้างรวมหรือ ส่วนประกอบ เฉพาะ แบ่งประเภทย่อยได้ 3 ลักษณะคือ บอกความแตกต่าง จัดโครงสร้าง และระบุคุณลักษณะ

1.5 การประเมินค่า (Evaluate) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจโดยอาศัยเกณฑ์หรือ มาตรฐาน แบ่งประเภทย่อยได้ 2 ลักษณะคือ การตรวจสอบ การวิพากษ์วิจารณ์

1.6 ความคิดสร้างสรรค์ (Create) หมายถึง ความสามารถในการรวมส่วนประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ด้วยรูปแบบใหม่ๆ ที่มีความเชื่อมโยงกันได้อย่างมีเหตุผลหรือทำให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นต้นแบบ แบ่ง ประเภทย่อยได้ 3 ลักษณะคือ การสร้าง การวางแผน และการผลิต

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) พฤติกรรมด้านจิตพิสัยเป็นค่านิยม ด้านความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทัศนคติความเชื่อ ความสนใจและด้านคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และจัดให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรม ของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้จิตพิสัย ประกอบด้วยพฤติกรรม 5 ระดับ ได้แก่

2.1 การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์หรือสิ่งเร้าอย่างใด อย่างหนึ่งซึ่งเป็นไปใน ลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้น ๆ ว่า คืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

2.2 การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาซึ่งอยู่ในรูปของความเต็มใจ ความยินยอม และ พึงใจต่อสิ่งเร้านั้นๆ ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรขึ้นมาเอง

2.3 การเกิดค่านิยม เป็นการเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือ ใน คุณค่า ของสิ่งนั้นๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

2.4 การจัดระบบ การสร้างแนวคิดจัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ ถ้าเข้า กันได้ก็จะยึดถือต่อไปแต่ถ้าขัดแย้งกันอาจไม่ยอมรับกัน อาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

2.5 บุคลิกภาพ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงาม พฤติกรรมด้านนี้จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติซึ่งจะเป็นการควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคนได้

3. ด้านทักษะพิสัย พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนิชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรง มีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะประกอบด้วย 5 ชั้น ดังต่อไปนี้

3.1 การรับรู้เลียนแบบทำตาม คือ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ

3.2 การทำเอง/การปรับให้เหมาะสม คือ เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจ และพยายามทำซ้ำ เพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้หรือสามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

3.3 การหาความถูกต้อง คือ เป็นพฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้วก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า แนวคิดด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ต้องมีการทำอย่างต่อเนื่อง ตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตนเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ยุ่งยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่วได้นั้น ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ และเป็นการทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ คือ เป็นพฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติเป็นไปอย่างธรรมชาติ ซึ่งถือว่าเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูงได้

การประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)



รูปภาพที่ 1

การประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ในการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เป็นกิจกรรมที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนรอบด้าน ผู้สอนสามารถใช้วิธีการประเมินผล ดังนี้

1. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่ หลากหลาย เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน จึงควรใช้การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) ร่วมกับการประเมินด้วยวิธีการอื่น และกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน (Rubrics) ให้สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง

2. การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) เป็นวิธีการประเมินงานหรือกิจกรรมที่ ผู้สอนมอบหมาย ให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเพื่อให้ทราบถึงผลการพัฒนาของผู้เรียน การประเมินลักษณะนี้ผู้สอน ต้องเตรียมสิ่งสำคัญ 2 ประการ คือ ภาระงาน (Tasks) หรือเกณฑ์การประเมินกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติ (Scoring Rubrics) การประเมินการปฏิบัติ จะช่วยตอบคำถามที่ทำให้เรารู้ว่า “ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรารู้ ไปใช้ได้ดีเพียงใด” ดังนั้น เพื่อให้การปฏิบัติในระดับชั้นเรียน เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องทำความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้

- 1) สิ่งที่เราต้องการจะวัด (พิจารณาจากมาตรฐาน/ตัวชี้วัด หรือผลลัพธ์ที่เราต้องการ)
- 2) การจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการประเมินการปฏิบัติ
- 3) รูปแบบหรือวิธีการประเมินการปฏิบัติ
- 4) การสร้างเครื่องมือประเมินการปฏิบัติ
- 5) การกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน (Rubrics)

ดังนั้นการวัดผลประเมินผล เป็นการประเมินการเรียนรู้ในการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอน กับผู้เรียน เกี่ยวกับความก้าวหน้าในการเรียนรู้และรวมถึงการวิเคราะห์แนวทางการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ที่อยู่บนพื้นฐานของคำถามที่ส่งเสริม การคิด การฟังอย่างตั้งใจ และการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีประสิทธิผล

6. การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก โดยต้องพิจารณาว่ากิจกรรมที่ออกแบบเป็นกิจกรรม ลักษณะใด อาจจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของแต่ละวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน หรือกิจกรรมเสริมทักษะอื่น ๆ โดยผู้ออกแบบพิจารณาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย แนวคิดของ บลูม (Bloom's Taxonomy) คือสี่เสาหลักทางการศึกษา หลักการพัฒนาทักษะ 4 H (Head Heart Hand และ Health) โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1. การกำหนดหัวข้อเรื่อง เป็นข้อความที่เป็นประเด็นของเรื่อง ที่ผู้เรียนจะทำการศึกษา โดยเป็นมโนทัศน์กว้าง ๆ ที่เอื้อต่อการใช้ความรู้ และมุมมองหลายวิชามารวมกัน รวมทั้งการสื่อความหมายเป็นแนวคิดหรือความคิดรวบยอด แก่ ผู้เรียน ควรเป็นหัวข้อเรื่องที่ทันสมัย น่าสนใจ และมีความหมายสำหรับผู้เรียน ทำให้เกิดความกระหาย อยากจะเรียนรู้ และพร้อมที่จะสืบสวน แสวงหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งผู้ออกแบบกิจกรรมควรพิจารณาในประเด็น ต่อไปนี้

1) หัวข้อเรื่อง มีความยากง่าย เหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของผู้เรียน ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อนจนเกินไป และที่สำคัญต้องมีความเป็นไปได้

2) หัวข้อเรื่อง มีแหล่งความรู้ที่จะศึกษาค้นคว้า

3) หัวข้อเรื่อง สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความพร้อมของผู้เรียน

2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือ กระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป โดยผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ และความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ ผู้เรียนต้องมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน การวิเคราะห์ปัญหา และใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้นาน กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก จะสอดคล้องกับการทำงานของสมอง และความจำ โดยผู้เรียนสามารถเก็บข้อมูล และจำสิ่งที่เรียนรู้โดยมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม ผ่านการปฏิบัติจริง สามารถเก็บความจำในระบบความจำระยะยาว การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก อาจแยกการออกแบบกิจกรรมได้ 3 ลักษณะ คือ

1) การออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในหน่วยการเรียนรู้หรือแผนการจัดการเรียนรู้

2) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือกิจกรรมเสริมทักษะอื่น ๆ

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นกระบวนการปฏิบัติต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ได้แก่ วิธีการ/กิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ สอดคล้อง เชื่อมโยงกับมาตรฐานตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ คือกระบวนการ/วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ มีผลต่อ

ผู้เรียน ในการกระตุ้นความสนใจ สนุกสนาน ตื่นตัวในการเรียน มีการเคลื่อนไหว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ ปลุกฝังความเป็นประชาธิปไตย การใช้ทักษะชีวิต ฝึกความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือเกื้อกูล ตามศักยภาพ และคุณลักษณะที่ดี นอกจากนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ ยังต้องส่งเสริมทักษะกระบวนการต่าง ๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม การบริหารจัดการ ฝึกการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน กับครูและบุคคลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ สร้างความเข้าใจบทเรียนและส่งเสริมพัฒนาการผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน ดังนั้นการออกแบบการเรียนรู้ หรือการออกแบบกิจกรรมจะมุ่งตรงไปที่การจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้ หรือมุ่งให้บรรลุผลตามตัวชี้วัดตามหลักสูตรที่สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งสำคัญ ทำให้การจัดการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมสอดคล้องกันมาผสมผสานกับการดำเนินกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ด้วยกระบวนการขั้นสูงต่อไป

7. บทบาทของครูในการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แนวทาง Active Learning ครูผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมที่สะท้อนการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง โดยดำเนินการดังนี้

1. การสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม การเจรจา และการโต้ตอบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูและเพื่อนในชั้นเรียน
2. ลดบทบาทด้านการสอน และการถ่ายทอดความรู้โดยตรง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นพลวัต (มีการเคลื่อนไหว/การขับเคลื่อน) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสำเร็จในการเรียนรู้ สามารถนำประสบการณ์จากการเรียนรู้และความเข้าใจที่ได้ไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ โดยเชื่อมโยงให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ
4. มีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ได้ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน มีการวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจน รวมถึงเนื้อหาและกิจกรรมที่ทำด้วย
5. มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากวิธีการสอนที่หลากหลายกิจกรรม
6. เปิดใจยอมรับในความสามารถ การแสดงออก และการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน

7. ผู้ถ่ายทอดความรู้ควรทราบว่าผู้เรียนมีความถนัดที่แตกต่างกัน และทราบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

8. ผู้สอนควรมีการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน ให้ผู้เรียนกล้าพูด กล้าตอบ และมีความสุขในการเรียนรู้กับ

การจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมมากที่สุด ครูผู้สอนต้องพยายามสร้างลักษณะการเรียนรู้เชิงรุกให้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ โดยจะต้องให้ผู้เรียนได้เข้าใจและรู้ว่า ในขณะที่กำลังเรียนรู้นั้น ผู้เรียนจะต้องรู้สิ่งใดบ้าง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ ตามความคิดและความสามารถของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการและความสามารถของตนเองในการคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่



รูปภาพที่ 2 บทบาทของครูในฐานะผู้กระตุ้นการเรียนรู้

ดังนั้น บทบาทของครูผู้สอน กับ Active Learning ต้องเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมผู้เรียนในทุกกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ รวมถึงต้องมีการสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้

8. บทสรุป

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้มีการประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปสู่ปฏิบัติ เพื่อแก้ไขปัญหาที่ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต เป็นการนำเอาวิธีการสอน หรือเทคนิคการสอนที่หลากหลาย มาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน รวมทั้งส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียน กับผู้สอน จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์

กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ขั้นสูง ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และ ประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟังเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนต้อง อ่าน เขียน ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียน ลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิม และความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยน บทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้การพัฒนาการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยผู้เรียนมี บทบาทในการแสวงหาความรู้ มาใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อ กระตุ้นให้ผู้เรียน ทั้งยังนำไปประยุกต์ใช้ ในด้านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า อย่างสร้างสรรค์ เป็นการ จัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้ สามารถนำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคตได้ รวมถึงทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทางการเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ จะ ทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นมีประสิทธิภาพ และถือเป็นการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). *แนวปฏิบัติการวัดผล และประเมินผลการเรียนรู้ตาม หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- จิรายุทธิ์ อ่อนศรี. (2567). *การพัฒนาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้สู่การปฏิบัติในศตวรรษที่ 21*. ออนไลน์. สืบค้น เมื่อ 14 มกราคม 2567 จาก <http://www.nwm.ac.th/nwm/wp-content/uploads/2018/07-21.pdf>.
- มนตรี ศิริจันทร์ชื่น. (2554). *การสอนนักศึกษากลุ่มใหญ่ในรายวิชาการวิชา Gsoc 2101 ชุมชนกับการพัฒนา โดยใช้การสอนแบบ Active learning และการใช้บทเรียนแบบ e-learning*. คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม. (2567). *การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning*. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2567. จาก <http://www.spu.ac.th/tlc/files/2013/05/km-activelearning-.pdf>.
- ศักดิ์ดา ไขจิภิญโญ. (2548). *สอนอย่างไรให้ Active Learning*. นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน. 2(2): 12-15.



สถาพร พฤษพิกุล. (2567). *คุณภาพผู้เรียน...เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ QUALITY OF STUDENTS DERIVED FROM ACTIVE LEARNING PROCESS*. วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 6 (ฉบับที่ 2), 1 - 13. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2567 จาก <http://library.surat.psu.ac.th/research>.

สุชาดา แก้วพิกุล. (2555). *การพัฒนากิจกรรมคณิตศาสตร์ที่ใช้การจัดการเรียนการสอนอย่างกระตือรือร้น โดยเน้นการเรียนรู้เป็นคู่ร่วมกับการบริหารสมอง เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำ*, ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.