



การประยุกต์ใช้โมเดลชิปปา (CIPPA Model)

เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้หลักการบริหารจัดการ ภายใต้หัวข้อ 4M : Man
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาการบริหารและการจัดการท่องเที่ยว 1
ชญาณี สวนทอง

สาขานันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

บทนำ

รูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการที่สำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามความถนัดของศักยภาพตนเอง การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ จึงเป็นรูปแบบกระบวนการที่นำผู้เรียนไปสู่พัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการคิด ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

การจัดการเรียนการสอนของวิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว นอกจากจะให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในภาคทฤษฎีแล้ว ผู้เรียนจะเกิดประสบการณ์ตรงจากภาคปฏิบัติ ศึกษาทฤษฎีสำคัญในการแก้ปัญหาและปรับปรุงให้ดีขึ้น มีการปฏิบัติสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ อย่างหลากหลาย ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ มากมาย ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้เมื่อได้ลงมือปฏิบัติ ผู้สอนจึงได้ประยุกต์นำแนวคิดวิธีการสอนแบบโมเดลชิปปา (CIPPA Model) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรม Walk Rally (แบบดาวกระจาย) ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนจะจำความรู้ได้แม่นยำและนานกว่าการท่องจำ เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะหลักของแบบ (ร่าง) กรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และจัดประสบการณ์จริงทั้งในและนอกโรงเรียน เพื่อให้เกิดสมรรถนะสำคัญติดตัวไปใช้ในการดำรงชีวิตรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง

รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้โมเดลชิปปา (CIPPA Model)

โมเดลชิปปา (CIPPA Model) เป็นแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มาจากแนวคิดหลัก 5 แนวคิด ซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานในการจัดการศึกษา (ทิตนา แคมมณี, 2543) ได้แก่

แนวคิด 5 ข้อ	CIPPA Model
Constructivism: หลักการสร้างความรู้	Construction: ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง
Group Process and Cooperative Learning: หลักกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ	Interaction: การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน บุคคล และสิ่งแวดล้อม



Learning Readiness: หลักการพร้อมในการเรียนรู้	Process Skills: โดยใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ ประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้
Process Learning: หลักการเรียนรู้กระบวนการ	Physical Participation: ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดี หากมีการเคลื่อนไหวร่างกาย มีประสาทรับรู้ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา พร้อมในการเรียนรู้
Transfer of Learning: หลักการถ่ายโอนการเรียนรู้	Application: การนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้

หลักการบริหารจัดการ ภายใต้หัวข้อ 4M : Man

วิชาการบริหารและการจัดการท่องเที่ยว 1 (พ 30289) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นการศึกษาและปฏิบัติโดยใช้องค์ความรู้เบื้องต้นในการบริหารจัดการ ลักษณะความสำคัญของการวางแผนและจัดการกระบวนการเชิงระบบ (System Approach) การวางแผนและการดำเนินงาน การนำเที่ยวหลักตามหลักการของ 4M ซึ่งประกอบด้วย Material, Man, Machine และ Method โดยทั้ง 4 ส่วนนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เป็นตัวช่วยในการเพิ่มผลผลิตให้กับผู้ประกอบการ ผู้สอนจึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เป็นการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Walk Rally (ดาวกระจาย) เพื่อเสริมสร้างทักษะการบริหาร “คน” หรือ “ทีมงาน” จัดการกับ “ภาระงาน” ที่มีจำนวนมากกว่าจำนวนสมาชิกในทีมของตนเอง

กิจกรรม Walk Rally (ดาวกระจาย)

Walk Rally มาจากคำว่า ‘Walk’ แปลว่า เดิน เดินไปทั่ว ทำให้จึงหมายถึง การเดินขบวนแข่งขันกัน เดิน และ ‘Rally’ แปลว่า การชุมนุมการระดมพล การขับรถแข่ง การจัดกองทัพกรีกโบราณ ดังนั้น ‘Walk Rally’ เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ อย่างมีเป้าหมายที่ชัดเจน เป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันของกลุ่ม โดยปกติกิจกรรม Walk Rally จะแบ่งเป็นฐานกิจกรรม ให้แต่ละกลุ่มปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายแต่ละฐานให้สำเร็จโดยระหว่างการทำกิจกรรมจะมีการตรวจสอบเส้นทางโดยใช้กิจกรรม ตามล่าหา RC หรือ Route Check เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถเดินทางไปยังตามจุดต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน

กิจกรรม Walk Rally ในรูปแบบของ “ดาวกระจาย” ผู้สอนจัดกิจกรรมในรูปแบบฐานที่กระจายตัวอยู่ตามจุดต่างๆ ของโรงเรียน ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติภารกิจในแต่ละฐานให้สำเร็จภายใน 30 นาที โดยงานที่ได้รับมอบหมายนั้น จะมีจำนวนที่มากกว่า ‘คน’ หรือ สมาชิกที่มีอยู่ ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องมีการบริหารและจัดการวางแผนการดำเนินงานเป็นอย่างดี กิจกรรมฐาน Walk Rally (ดาวกระจาย) ผู้เล่นสามารถวางแผนเลือกว่าจะทำกิจกรรมใดก่อนหรือหลัง ซึ่งแต่ละกิจกรรมมีการกำหนดจำนวนผู้เล่นแตกต่างกันไป เช่น เกมพูดคำล้นพัน (ใช้ผู้เล่น 2 คน) เกมเป่า ยิง ฉุบ (ใช้ผู้เล่น 3 คน) เกมถ่ายภาพ (ใช้ผู้เล่นทั้งทีม) เป็นต้น นอกจากนี้แต่ละกิจกรรมจะมีคะแนนที่แตกต่างกันไป และหากทีมใดนำเอกสารมาส่งคืนอาจารย์ผู้สอนหลังจาก 30 นาที จะถูกหักคะแนนนาทีละ (-200 คะแนน) ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องบริหารจัดการเวลา บริหารคน วิเคราะห์ความเสี่ยง เพื่อให้งานสำเร็จตามเวลาที่กำหนด



จุดมุ่งหมายของกิจกรรม

1. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ความเข้าใจหลักการบริหารจัดการ ภายใต้หัวข้อ 4M : Man

2. เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านการบริหารจัดการ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ตามหลักของโมเดล ชิปปา

อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้

1. เอกสารคำชี้แจงผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
2. บัตร RC (คำถามแต่ละหมวดหมู่) และอุปกรณ์เกมในแต่ละกิจกรรม เช่น บัตรคำพูดลึ้นพัน เป็นต้น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้โมเดลชิปปา (CIPPA Model) มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นทบทวนความรู้เดิม

1.1 ผู้สอนเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน โดยการเปิดบทสนทนาระหว่าง ผู้เรียน-ผู้สอน และ ผู้เรียน-ผู้เรียน พูดคุย ทบทวนเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาของหลักการบริหารและการจัดการ ภายใต้หัวข้อ 4M : Man โดยการถามตอบ เช่น “4M ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง” , “4M จัดอยู่ในองค์ประกอบใดของกระบวนการเชิงระบบ”

1.2 หลังจากพูดคุยเชื่อมโยงผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหา ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นจำนวน 3 กลุ่มๆ ละ 7-8 คน ผู้สอนอธิบายกฎ เงื่อนไข และข้อปฏิบัติกิจกรรมให้กับทุกกลุ่มทราบ โดยให้แต่ละกลุ่มจดบันทึกคะแนนที่จะได้รับของแต่ละกิจกรรม



ภาพที่ 1 : การเปิดบทสนทนาระหว่าง ผู้เรียน-ผู้สอน

1.3 หลังจากที ผู้เรียนทราบกติกาการเล่นกิจกรรม ผู้สอนให้เวลาแต่ละกลุ่มประชุม เพื่อมอบหมายแบ่งงานกันเป็นเวลา 15 นาที และรอสัญญาณนกหวีด “เริ่ม” หลังจากนาฬิกาจับเวลาเดิน

2. ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่

2.1 ในขั้นตอนการแสวงหาความรู้ใหม่เป็นขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละกลุ่มตามเงื่อนไขที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด โดยเป้าหมายของการทำกิจกรรมจำนวน 7 ฐานกิจกรรม มีดังนี้

กิจกรรม	จำนวน	เป้าหมาย
1. เกมพูดคำลึ้นพัน	2 คน	สมาชิกในทีมพูดคำลึ้นพันคนละ 2 ประโยคให้ถูกต้อง (ลงลายมือชื่ออาจารย์ประจำฐาน)



กิจกรรม	จำนวน	เป้าหมาย
2. เกมจำ	ทั้งทีม	สมาชิกในทีมพูดชื่อสิ่งของในหมวดหมู่ที่อาจารย์ประจำฐานกำหนดทีละคน โดยต้องพูดทวนคำของคนก่อนหน้าทั้งหมด (ลงลายมือชื่ออาจารย์ประจำฐาน)
3. เกมเป่า ยิง ลูก	3 คน	สมาชิกในทีมวางแผนออกอาวุธ ค้อน กรรไกร กระดาษ ให้ชนะอาจารย์ประจำฐานจำนวน 3 ครั้ง (ลงลายมือชื่ออาจารย์ประจำฐาน)
4. ถ่ายภาพ	ทั้งทีม	สมาชิกในทีมถ่ายภาพรวมสมาชิกในทีมทุกคน โดยมีพื้นหลังเป็นอาคารวิทยวิโรฒ และสมาชิกในทีมทำท่าแตกต่างกัน
5. แต่งกลอน	2 คน	สมาชิกช่วยกันแต่งกลอน โดยไม่จำกัดว่าจะเป็นกลอนประเภทใด จำนวนเท่าไร แต่กำหนดให้มีคำว่า “บริหารจัดการ” อยู่ในบทกลอน
6. สัญลักษณ์กลุ่ม	ไม่กำหนด	สมาชิกร่วมกันประดิษฐ์สัญลักษณ์ประจำทีมของตนเอง โดยให้แสดงถึงขั้นตอนกระบวนการทำงานของทีมตนเอง
7. RC (Route Check)	ไม่กำหนด	เก็บบัตร RC ตามสีของกลุ่มตนเอง และตอบคำถามให้ถูกต้องจำนวน 3 หมวดหมู่ โดยนำบัตร RC ติดลงบนเล่มเอกสารคำชี้แจงให้ถูกต้อง ครบถ้วน



ภาพที่ 2 : การแสวงหาความรู้ใหม่

3. ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล / ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม
 - 3.1 หลังจากปฏิบัติกิจกรรมเสร็จเรียบร้อย ทุกกลุ่มส่งเอกสารคำชี้แจงประจำกลุ่มบริเวณที่กำหนด กลุ่มใดส่งเอกสารฯ ล่าช้า จะถูกหัก (-200 คะแนน) จากนั้นผู้สอนได้กำหนดให้แต่ละกลุ่มสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติเชื่อมโยงกับ 4M : Man อย่างไร มีกระบวนการบริหารจัดการเวลาและคน อย่างไร
 - 3.2 ผู้สอนกำหนดเวลาในการอภิปรายกลุ่มจำนวน 15 นาที
4. ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม
 - 4.1 หลังจากที่ได้ผู้สอนได้กำหนดให้แต่ละกลุ่มสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติเชื่อมโยงกับ 4M : Man อย่างไร มีกระบวนการบริหารจัดการเวลาและคน อย่างไร
 - 4.2 ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่ม และพูดคุยถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ อุปสรรคและการแก้ไขอุปสรรคนั้น
5. ขั้นสรุปจัดระเบียบความรู้ และวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้
 - 5.1 แต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิด สรุปสาระสำคัญที่ได้หลังจากการอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่มลงบนกระดาษกระดาษปรีฟ ดังนี้ “สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในวันนี้” และ “กระบวนการบริหารจัดการภายในทีม” โดยไม่จำกัดรูปแบบในการเขียนสรุป
 - 5.2 ให้ความเวลาในการสรุปลงในกระดาษปรีฟ 15 นาที และเตรียมผู้นำเสนอหน้าชั้นเรียน



ภาพที่ 3 : วิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้

6. ชั้นการปฏิบัติ และ/หรือแสดงผลงาน

6.1 แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน



ภาพที่ 4 : แสดงผลงาน

7. ชั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

7.1 หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาหลักการบริหารจัดการทีมงาน 4M ไปแล้ว ผู้สอนจึงกำหนดให้แต่ละกลุ่มออกแบบสร้างบริษัทที่เกี่ยวกับนวัตกรรมหรือท่องเที่ยว กลุ่มละ 1 บริษัท โดยให้แต่ละกลุ่มมีการวางแผนกำลังคน แบ่งหน้าที่ในการทำงานมีตำแหน่งงานเสมือนจริง เช่น ประธานบริษัท ผู้จัดการ ผู้นำกิจกรรม ไกด์ HR การตลาด บัญชี เป็นต้น



ภาพที่ 5 : ผลงาน



สรุป

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Walk Rally (ดาวกระจาย) ผู้สอนได้ประยุกต์ใช้โมเดลชิปปา (CIPPA Model) เป็นแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักของชิปปาทั้ง 5 ได้แก่ (Construction) ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง, Interaction การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน บุคคล และสิ่งแวดล้อม, (Process Skills) โดยใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ, (Physical Participation) ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดี หากมีการเคลื่อนไหวร่างกาย มีประสาทรับรู้ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา พร้อมในการเรียนรู้ และ (Application) การนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัว (Active) ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม อันส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมพลศึกษา. (2557). **คู่มือผู้นำนันทนาการ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: กิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระราชูปถัมภ์
- ทิศนา แคมมณี. (2560). **รูปแบบการเรียนการสอน** (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรงค์ กาญจนะ. (2560). **วิธีสอน (Teaching Methods)**. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก http://skruteachingmethods.blogspot.com/p/blog-page_16.html
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). **(ร่าง) กรอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก <https://cbethailand.com/download/6671/>