KNOWLEDGE MANAGEMENT IN GENERAL EDUCATION

ACTIVE LEARNING

สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่

2562 / 2019



สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Innovative Learning Center
Srinakharinwirot University



สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Knowledge Management in General Education

Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ปรึกษา
รองศาสตราจารย์สมใจ ศิริโภค
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา
ผู้จัดทำ
คณะกรรมการจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอน
ออกแบบเล่ม
นางสาวจาริณี มาเวหา และนางสาวสิริพันธุ์ พงศ์ประยูร

Knowledge Management in General Education

Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่

สารบัญ

ความสำคัญของ KM ด้านการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป 4

จุดเริ่มต้นและการดำเนินงาน KM ด้านการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป 5

แนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ 7

Collaborative - based Learning 8

Gallery Walk 12

Game - based Learning 16

Peer Assessment 20

Peer Teaching 24

Project - based Learning 28

Simulation - based Learning 32

Task - based Learning 36

Team Based Learning 40

Think - paired - share, Think- paired - square 44

ผลการเรียนรู้ 5 ด้านจากการประเมินของนิสิต 48

ทิศทางการดำเนินงาน KM ด้านการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป 51

รายนามผู้เกี่ยวข้องกับ KM ด้านการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป 53

ความสำคัญของ KM

ด้านการเรียนการสอน ในรายวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) ด้านการเรียนการสอน ในรายวิชาศึกษาทั่วไปที่สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ดำเนินการอยู่นั้น เป็นไปเพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคและขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนสำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ ที่ได้รับจากเอกสาร งานวิจัย และประสบการณ์ของผู้สอน รวมทั้งเพื่อสร้างสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคณาจารย์ภายในสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ และระหว่างอาจารย์ผู้สอนวิชาศึกษาทั่วไปจากมหาวิทยาลัยอื่นๆ

การจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอน ในรายวิชาศึกษาทั่วไป จึงก่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงต่อผู้เรียน กล่าวคือ ทำให้ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาทุกสาขาวิชามีคุณธรรมจริยธรรม มีทักษะการคิดขั้นสูงมีแนวทางการดำเนินชีวิตและพัฒนาตนเองและสังคมอย่างยั่งยืน จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านการออกแบบ ตรวจสอบและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันยังเป็นโอกาสสำหรับคณาจารย์สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนางานพัฒนาความเชี่ยวชาญของตน สามารถคัดกรอง แยกแยะ กลั่นกรอง ทบทวน และตกผลึกองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้องตลอดจนมีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผล ยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้มีคลังความรู้ที่เป็นทุนทางปัญญา มีภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือ จากความเข้มแข็งด้านการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนวิชาศึกษาทั่วไป



จุดเริ่มต้นและการดำเนินการ KM

ด้านการเรียนการสอนในรายวิชาศึกษาทั่วไป ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้



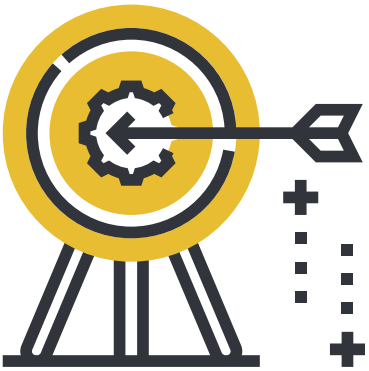
ด้วยพันธกิจการผลิตบัณฑิตกำหนดให้หมวดวิชาศึกษาทั่วไปเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้มีผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 5 ด้าน ที่ส่งเสริมผู้เรียนด้านพฤติกรรม จิตใจ ปัญญา ให้ความพัฒนารู้ ทักษะและเจตคติ รวมทั้งมุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตตามแนวคิดของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่ยึดหลักการพัฒนาแบบองค์รวม

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้จึงกำหนดสมรรถนะหลักและกลยุทธ์ที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนอย่างเป็นกัลยาณมิตร มีการฝึกปฏิบัติกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกลุ่ม รวมทั้งสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับรายวิชาศึกษาทั่วไป ในระยะแรกของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ได้พัฒนาจากรูปแบบและเทคนิคการสอนจากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยด้านการเรียนการสอนมาปรับใช้ควบคู่ไปกับการพัฒนาปรับปรุงรายวิชาให้เหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียนและเนื้อหาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ครอบคลุมทั้งด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภาษา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ของผู้สอนที่มีคุณวุฒิและประสบการณ์ที่มาจากหลากหลายสาขาวิชา รวมทั้งลักษณะห้องเรียนขนาดใหญ่ที่มีผู้เรียนกว่า 100 คน จึงเป็นโอกาสและจุดแข็งที่ผลักดันให้สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้พัฒนาเทคนิคและกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นที่ยอมรับของผู้เรียนและหลักสูตรวิชาชีพ

ดังนั้นสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้จึงดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอนและจัดทำระบบการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้มีคุณภาพ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ ขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ประกอบด้วยการดำเนินงานดังนี้

ACTIVE LEARNING

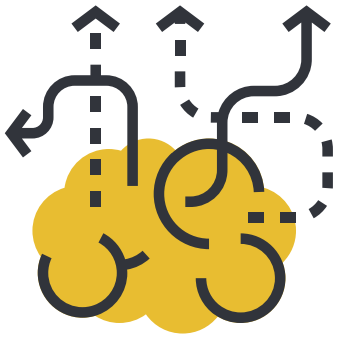


1 คณะกรรมการจัดการความรู้ร่วมกันกำหนดประเด็นการจัดการความรู้ในขอบเขตเรื่อง “แนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่”



2 เชิญชวนคณาจารย์เข้าร่วมกิจกรรม โดยชี้แจงเป้าหมายและขั้นตอนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3



รวบรวมองค์ความรู้และประสบการณ์เฉพาะ(Tacit Knowledge) จากคณาจารย์ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไปผ่านการบันทึกหลังการสอนในระบบออนไลน์ พูดคุยแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ผู้สอนคนอื่นๆ รวมทั้งตรวจสอบข้อมูลอย่างต่อเนื่องและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยวิพากษ์ความรู้อย่างสร้างสรรค์



4 สังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้เป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เชิงประจักษ์ (Explicit Knowledge) และนำไปปฏิบัติซ้ำจนเกิดความชำนาญ

5 เผยแพร่องค์ความรู้ผ่านเว็บไซต์ บอร์ดนิทรรศการโครงการเปิดบ้านสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการเรียนการสอนระหว่างมหาวิทยาลัยที่มีความร่วมมือทางวิชาการกับสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้



แนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ในรายวิชาศึกษาทั่วไป ที่ผ่านกระบวนการ KM ด้านการเรียนการสอน ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ปัจจุบันสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ได้สร้างแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่ในรายวิชาศึกษาทั่วไป ที่ผ่านกระบวนการ KM ด้านการเรียนการสอน 10 วิธี ดังนี้

1. Collaborative - based Learning
   การเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. Gallery walk
   การเรียนรู้แบบเดินชมแลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. Game - based Learning
   การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
4. Peer Assessment
   การเรียนรู้แบบการประเมินผลงานโดยเพื่อน
5. Peer Teaching
   การเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน
6. Project - based Learning
   การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน
7. Simulation - based Learning
   การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นฐาน
8. Task - based Learning
   การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน
9. Team - based Learning
   การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน
10. Think - paired - share, Think - paired - square
    การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดสี่สหาย

1

Collaborative-based Learning
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการใช้กระบวนการกลุ่ม โดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกัน เพื่อผลประโยชน์และเกิดความสำเร็จร่วมกันของกลุ่ม โดยหลักการสำคัญในการเรียนการสอน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการต่างๆ ที่เรียนมา จัดระบบความรู้และสรุปเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมที่จะร่วมกันทำกิจกรรม รับผิดชอบงานของกลุ่ม ความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับเป้าหมายที่กลุ่มตั้งไว้











ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม Collaborative-based Learning

ขั้นตอนที่ 1 : มอบหมายงาน



1. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วย Interactive Lecture
   (แจ้งเทคนิคการเรียนรู้ที่ใช้ / ตั้งคำถามชวนคิด / สรุปเกี่ยวกับเทคนิคการเรียนรู้)
2. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลงาน
3. ผู้เรียนจัดตั้งกลุ่ม เพื่อระดมความคิดในการเลือกหัวข้อที่กลุ่มสนใจ
4. ผู้เรียนกำหนดบทบาทความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 : การวางแผนและการดำเนินงาน

การวางแผน

1. ผู้เรียนพูดคุยปรึกษากันภายในกลุ่มเกี่ยวกับกระบวนการดำเนินงาน
2. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ของแผนงาน และปัจจัยต่างๆ ที่จะทำให้งานสำเร็จหรือล้มเหลว
3. ผู้สอนให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การดำเนินงาน

1. ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามแผนที่กำหนดไว้
2. ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าตามช่วงเวลาที่กำหนด
3. ผู้สอนติดตามให้ความช่วยเหลือ และช่วยแก้ปัญหาเมื่อผู้เรียนต้องการ
4. ผู้เรียนรวบรวม/สรุปผลการปฏิบัติตามแผน
5. ผู้เรียนเตรียมนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 3 : การประเมินผลงาน



1. ผู้สอนชี้แจงวิธีและเกณฑ์การประเมินผล
2. ผู้เรียนนำเสนอผลงาน
3. ผู้สอนจัดการประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลาย โดยการประเมินจากผู้เรียน / ผู้สอน / การถอดบทเรียนของนิสิต ข้อคิดเห็นจากบุคคลภายนอกที่เข้าร่วมกิจกรรม
4. ผู้สอนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	ตระหนักรู้ในตนเองโดยประพฤติตนเหมาะสมกับสาขาอาชีพ ใช้หลักคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิต และอยู่ร่วมกับผู้อื่น
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องสุขภาพจิตและการปรับตัวในสังคม และพฤติกรรมทางสังคม**จากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- ส่งเสริมให้ตนเองและคนรอบข้างมีสุขภาพจิตที่ดี ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล - พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองจากผู้คนที่หลากหลายและนำไปประยุกต์ในการทำงานในอนาคต
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- รู้จักวิเคราะห์ความแตกต่างของบุคคลที่ต้องอยู่ร่วมกันหรือทำงานร่วมกันในอนาคต เพื่อให้การทำงานร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่น - ต้องวางแผนคิดเชิงแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเมื่อต้องลงปฏิบัติงานจริง
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	- ในสถานการณ์ปัญหา ต้องคิดเชิงบวก เรียนรู้จากประสบการณ์ที่เคยทำงานร่วมกับผู้อื่น - ฝึกความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเพื่อพัฒนาวิชาชีพ
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้ 4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม 4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	- พยายามทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่นว่ามีความแตกต่างกัน จะได้ร่วมงานกับผู้อื่นได้ - มอบหมายงานกันอย่างชัดเจนและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย - เคารพและยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่น แม้จะมีความเห็นขัดแย้ง พยายามเรียนรู้ที่จะปรับตัวเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยสัมพันธภาพ

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- สื่อสารด้วยปัญญา หลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวในการพูดคุยเรื่องงาน
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	- ใช้เครื่องมือและสิ่งอำนวยความสะดวกเชิงเทคโนโลยีในการทำงานและเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ทำให้นิสิตได้รับประสบการณ์การทำงานเป็นกลุ่ม เรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับการทำงานกลุ่ม ทำให้ได้องค์ความรู้มากกว่าเรียนจากผู้สอนเพียงคนเดียวทำให้เกิดผู้เรียนตกผลึกความรู้ด้วยตนเอง



2

Gallery walk
การเรียนรู้แบบเดินชมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมอบหมาย เพื่อนำเสนอผลงาน และทบทวนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน ในลักษณะการเดินชมผลงาน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม วิพากษ์วิจารณ์ความถูกต้อง ความสร้างสรรค์ของผลงานตนเอง และผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ ก่อนที่จะตกผลึกเป็นความรู้ความเข้าใจที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ตามหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ









ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเดินชมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ Gallery walk



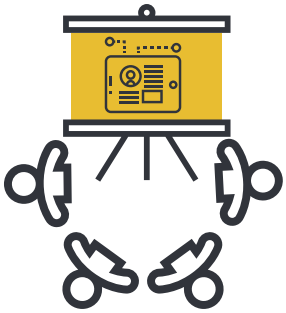
ขั้นตอนที่ 1 : การกำหนดหัวเรื่อง

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และเกณฑ์การประเมิน
2. ผู้สอน / ผู้เรียนจัดตั้งกลุ่ม
3. ผู้สอนมอบหมายหัวข้อเรื่องให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม



ขั้นตอนที่ 2 : การระดมสมอง

1. ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ และพูดคุยปรึกษาหารือเพื่อสร้างผลงานในลักษณะบอร์ดนิทรรศการ
2. ผู้สอนกระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงาน
3. ผู้เรียนนำผลงานของกลุ่มไปติดในพื้นที่ที่กำหนด



ขั้นตอนที่ 3 : การเดินชมผลงานและให้ข้อคิดเห็น

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และภาระงานที่ต้องทำ
2. ผู้เรียนเดินชมผลงานของเพื่อนกลุ่มต่างๆ และปฏิบัติตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย
3. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนและกำกับดูแลให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน



ขั้นตอนที่ 4 : การสรุปกิจกรรม

1. ผู้เรียนส่งตัวแทนเสนอมุมมองของกลุ่มต่อความคิดเห็นของเพื่อนๆ
2. ผู้สอนร่วมให้ข้อเสนอแนะต่อความคิดเห็นของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
3. ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญและเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือไม่ครอบคลุม

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- รู้จักวางแผน และทำตามสิ่งที่วางแผนไว้ให้ได้ - มีวินัยและความรับผิดชอบในการทำงาน - ไม่นำทิฏฐิหรือมีอคติ แต่ต้องให้เกียรติและเคารพความแตกต่างของผู้อื่น
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	ปฏิบัติตัวให้มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ด้วยการใช้ความรู้และความสามารถของตนเองช่วยเหลือผู้อื่น
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องการศึกษาทั่วไปเพื่อพัฒนามนุษย์และพลเมืองวิวัฒน์** จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- นำความรู้จากบทเรียนไปต่อยอดในวิชาชีพ เพื่อไปพัฒนาตนเอง และเป็นแบบอย่างในการสอนผู้อื่นได้ - นำความ**รู้เรื่องพลเมืองมาใช้ในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น** มีวินัย มีความรับผิดชอบการปฏิบัติตนตามกฎระเบียบของสังคม สิทธิ หน้าที่ของตน - มีแนวทางทบทวนความรู้ก่อนการสอบ ด้วยการทำ mind map ที่ทำให้เข้าใจได้ง่าย
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- ใช้วิจารณญาณในการเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการทำงาน - รู้จักวิเคราะห์ข่าว หรือข้อมูลที่ได้รับจากแหล่งต่างๆ ให้มีเหตุผลมากยิ่งขึ้น ไม่หลงเชื่อง่ายๆ - กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ไขว่คว้าความรู้ใหม่ๆ ให้พร้อมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	- มีส่วนร่วมในการบอกเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหาสังคมตามมุมมองของตนเอง - วิพากษ์ประเด็นเกี่ยวกับเนื้อหาและผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	คิดวิธีการของตนเองในรูปแบบที่สร้างสรรค์ พยายามไม่ลอกเลียนแบบความคิดของคนอื่นมาเป็นของตน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- ลองทำงานร่วมกับคนที่ไม่รู้จัก กล้าที่จะเสนอความเห็น เพื่อให้การทำงานสำเร็จตามเป้าหมาย - รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น โดยไม่ใช้อคติ และเคารพทั้งเสียงข้างมากและข้างน้อย
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	- แบ่งบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนให้ชัดเจน เพื่อลดการเกี่ยงงานกัน - รู้จักหน้าที่ในการมีส่วนร่วมของตัวเอง ไม่เอาเปรียบหรือเห็นแก่ตัวเอง
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	ไม่นำทิฏฐิหรืออคติที่มีมาเป็นอุปสรรคของการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ หรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- สรุปประเด็นสำคัญด้วย Mind Map เพราะทำให้เข้าใจได้ง่าย - รู้จักใช้การตกแต่ง สี นำเสนอ ให้ง่ายต่อการเข้าใจ
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูลและเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	- เลือกแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ - ฝึกใช้แอพพลิเคชั่นต่างๆ ที่ทันสมัยในการนำเสนอข้อมูล เพราะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดี

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยเดินชมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำให้นิสิตได้พัฒนาทักษะหลากหลาย เช่น การทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร ทั้งการพูด การฟังและการเขียน การวาดภาพผ่านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งผู้สอนได้ทวนสอบผลการสอนของตนเอง ผ่านผลงานของผู้เรียน

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า ในกรณีที่มีกลุ่มจำนวนมาก หรือมีสมาชิกต่อกลุ่มจำนวนมาก จะส่งผลต่อระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อ และเริ่มไม่สนใจผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ ดังนั้นผู้ที่จะนำไปใช้ควรบริหารจัดการเวลาอย่างเหมาะสม หรืออาจมอบหมายงานในระหว่างเดินชมผลงานหรือกำหนดเกณฑ์ในการพัฒนาผลงานให้ชัดเจน เป็นต้น

3

Game-based Learning
การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนออกแบบและใช้เกมเพื่อจัดประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีการนำเนื้อหาบทเรียนเข้าไปบูรณาการ ภายใต้กติกาหรือข้อตกลงที่ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและได้รับความรู้ (Knowledge) ผ่านการเล่นเกมอย่างสนุกสนาน (Fun) นอกจากนั้นทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม (Engagement) ในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองโดยพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของเกมจะเป็นส่วนที่นำมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ของผู้เรียน







ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based Learning



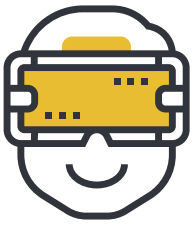
ขั้นตอนที่ 1 : การสร้างและพัฒนาเกม

1. ผู้สอนศึกษาวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา
2. ผู้สอนศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมที่เกี่ยวข้อง
3. ผู้สอนพิจารณาเลือกใช้ / ประยุกต์ / สร้างโครงสร้างเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ของบทเรียน
4. ผู้สอนกำหนดวิธีการ / ขั้นตอน / อุปกรณ์การเล่นเกม
5. ผู้สอนทดลองใช้เกมและปรับปรุงให้เหมาะสม



ขั้นตอนที่ 2 : การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

1. ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกม
2. ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่นเกม
3. ผู้สอนแจกอุปกรณ์



ขั้นตอนที่ 3 : การดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้

1. ผู้เรียนเริ่มดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมตามกติกาที่กำหนดไว้
2. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้นิสิตเล่นเกมตามกติกา



ขั้นตอนที่ 4 : สรุปผลของเกม

1. ผู้เรียน / ผู้สอนสรุปผลคะแนนจากเกม
2. ผู้เรียน / ผู้สอนอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม



ขั้นตอนที่ 5 : การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

1. ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับบทเรียนในรายวิชา
2. ผู้เรียนอภิปรายสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้
3. ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญและประเมินผลกิจกรรม

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- ดำเนินชีวิตด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต ไม่โกง มีความพอเพียง ไม่โลภ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น มีคุณธรรมและจริยธรรมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ - เคารพกฎกติกาของกลุ่มและสถานที่ ยึดหลักประชาธิปไตย - รักษาเวลา - คิดวางแผนค่าใช้จ่าย ไม่สุรุ่ยสุร่าย อดออมไว้ใช้ยามจำเป็น
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	ทำประโยชน์ให้แก่สังคมหรือผู้อื่นให้มากขึ้น ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนจากการกระทำของตัวเอง
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา **เรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ประวัติศาสตร์การเมืองการปกครองของไทย** รัฐธรรมนูญ จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- จัดสรรเงินให้เป็นระบบ ใช้เงินด้วยความรอบคอบ - ใช้สติและยึดหลักกฎหมายในการแก้ไขปัญหา
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- คิดจำแนกแจกแจงข้อมูลออกเป็นส่วนๆ ตรวจสอบอย่างละเอียด หาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล เพื่อความเข้าใจ ก่อนที่จะประเมินและตัดสินใจในเรื่องนั้นๆ - แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยหาสาเหตุของปัญหาแล้วจึงรีบแก้ไขไม่ให้ปัญหาที่เจอนั้นบานปลาย ได้จำลองสถานการณ์จะได้ฝึกการแก้ไขอย่างเป็นระบบ - มีสติทุกครั้งที่เจอปัญหา อย่าใช้อารมณ์ในการตัดสิน คำนึงถึงผลกระทบต่างๆ ที่จะตามมา
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	ตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างมีสติและสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหานั้นควรช่วยกันคิดแก้ปัญหาหรือมองปัญหาหลายๆ มุมมอง

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- ประณีประนอมต่อกัน ไม่เอาอารมณ์ของตนเป็นที่ตั้ง ใจเย็น ใช้เหตุผลในการทำงานร่วมกัน - ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง แล้วนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต - มีส่วนร่วมกับการตั้งกติกา และทำตามกติกาของเกมได้
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม และการพูดคุยปรึกษาหารือกัน ไม่นำไปคิดเอง
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	รู้จักปรับตัวไปตามฟังเสียงข้างมาก ไม่ละเลยเสียงข้างน้อย เพื่อลดความขัดแย้งเชิงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	- วางแผนในการใช้เงิน รู้จักการประหยัดอดออม ไม่ฟุ่มเฟือย คิดคำนวณค่าใช้จ่ายต่างๆ ให้ดี และบริหารจัดการตนเองให้เป็นไปตามที่วางแผนไว้อย่างเหมาะสม - ร่วมกันปรึกษาในทีม วิเคราะห์ความน่าจะเป็น เพื่อลงคะแนนในการเล่นเกม
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ต้องใช้เทคโนโลยีสืบหาข้อมูลเพิ่มเติม และเป็นช่องทางการเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูลและเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	- นำเทคโนโลยีไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้องและปลอดภัย - หาข้อมูลรอบด้านก่อนลงมือทำใช้ความระมัดระวัง ในการไม่ประมาท

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนานตื่นเต้น ท้าทาย และได้เรียนรู้จากผลการแพ้ชนะ

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า ในบางครั้งผู้เรียนเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่นและไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่ม ดังนั้นผู้ที่จะนำไปใช้จึงควรจัดทำคู่มือการเล่นเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่น

4

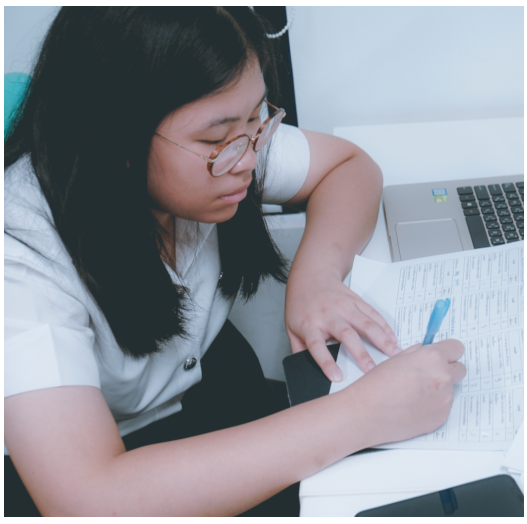
Peer Assessment

การเรียนรู้แบบการประเมินผลงานโดยเพื่อน

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการประเมินผลงานของผู้เรียนคนอื่น โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของผู้เรียนคนอื่นตามเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนด

กระบวนการนี้จะทำให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบและทบทวนผลงานของตนเองกับเพื่อน เกิดการสะท้อนคิดมายังผลงานของตนเอง พร้อมทั้งเกิดการเรียนรู้และมีแนวคิดกลับมาพัฒนาผลงานของตนให้ดีขึ้น







ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบการประเมินผลงานโดยเพื่อน Peer Assessment



ขั้นตอนที่ 1 : เริ่มต้น

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์
2. ผู้สอนกำหนดงานมอบหมาย พร้อมทั้งแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงขั้นตอนทั้งหมด และกำหนดการต่างๆ



ขั้นตอนที่ 2 : สร้างแบบประเมินการให้คะแนน (Rubrics)

1. ผู้สอนสร้างแบบประเมินการให้คะแนนเพื่อใช้ประเมินงานมอบหมายที่กำหนด โดยแบบประเมินนี้จะต้องมีประเด็นในการประเมินที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย



ขั้นตอนที่ 3 : การประเมินงานโดยเพื่อน

1. เมื่อถึงกำหนดส่งงานตามที่ผู้สอนกำหนด ผู้สอนรวบรวมงานมอบหมายของผู้เรียนทุกคน และนำงานทั้งหมดมาสุ่มสลับกันเพื่อแจกจ่ายให้ผู้เรียนแลกกันตรวจ
   - ผู้สอนปกปิดชื่อเจ้าของผลงาน
   - ผู้เรียนตรวจผลงานตามแบบประเมินการให้คะแนน
   - ผลงานของผู้เรียน 1 งาน ตรวจจากเพื่อนอย่างน้อย 3 คน แล้วนำคะแนนที่ได้มาเฉลี่ย



ขั้นตอนที่ 4 : การแจ้งและสรุปผลการประเมิน

1. ผู้สอนแจ้งผลการประเมินทั้งในส่วนของผลงานที่ได้รับการประเมินและการเป็นผู้ประเมิน
2. ผู้สอนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- ปฏิบัติตามกฎกติกา ส่งงานตรงเวลา และรักษาเวลา - ไม่ทุจริตในการสอบ และการทำสิ่งต่างๆ และตัดสินสิ่งต่างๆ อย่างเป็นธรรม
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป (เนื้อหา)	- มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องหลักเกณฑ์การประเมินบทความ การประเมินการนำเสนอสารสนเทศ** จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเอง และประเมินผลงานของผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- ตรวจสอบข้อมูลตามหลักการ ตรงตามเกณฑ์ - ตรวจประเมินชิ้นงานให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อลดข้อโต้แย้งข้อครหาระหว่างกัน - คัดเลือกสารสนเทศที่มีความน่าเชื่อถือ และหลีกเลี่ยงการลอกเลียนวรรณกรรม - ยอมรับในผลการประเมิน นำสิ่งที่ดีและข้อผิดพลาดมาปรับปรุงผลงานของตนเองต่อไป
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- ต้องรอบคอบในการพิจารณาและตัดสินผลงานของผู้อื่น คิดก่อนทำ - ทำงานด้วยความละเอียดรอบคอบ อ่านข้อกำหนดต่างๆ ให้ชัดเจน ถ้าไม่รู้ไม่เข้าใจต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	ประเมินข้อมูลตามหลักการประเมินสารสนเทศที่ได้เรียนมา
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- มีความเป็นผู้นำในเรื่องที่ต้องมีความรู้ความสามารถและรู้จักเป็นผู้ตามที่ดีในเรื่องที่ไม่ถนัด - รู้จักรับฟังการประเมินตามมุมมองของผู้อื่น

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	- รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายให้ดี เพื่อไม่ให้เป็นภาระแก่ผู้อื่น
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	ตรวจสอบงานของเพื่อและให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดได้
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- นำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่น่าสนใจ โดยใช้โปรแกรมนำเสนอที่หลากหลาย - ฝึกพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาตนเอง
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	- เรียนรู้และฝึกการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ รอบตัว จะได้ทำงานได้คล่องตัวและรวดเร็ว - ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทันและถูกวิธี

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบการประเมินผลงานโดยเพื่อนทำให้ผู้เรียนมีกรอบการทำงานที่ชัดเจนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทุกขั้นตอน และสามารถใช้เกณฑ์การประเมินเป็นแนวทางในการพัฒนางานของตนเองให้ดีขึ้น

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า ผู้เรียนบางคนไม่ตั้งใจตรวจงานของเพื่อนตามเกณฑ์ที่กำหนด ด้วยเหตุนี้ผู้ที่จะนำไปใช้จึงควรอธิบายเกณฑ์การประเมินให้ผู้เรียนรับทราบอย่างชัดเจน และกำชับให้ผู้เรียนตรวจงานที่ได้รับมอบหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด

5

Peer Teaching
การเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน

เป็นการจัดการเรียนการสอนซึ่งนิสิตแต่ละกลุ่ม ดำเนินการวางแผนการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับทักษะทางภาษาในหัวข้อที่กลุ่มได้รับมอบหมายเพื่อสอนเพื่อนร่วมชั้นในคาบเรียนที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดไว้ โดยกลุ่มนิสิตที่เป็นผู้สอนต้องออกแบบแผนการสอน สืบค้นข้อมูลเพื่อทำสื่อการสอนรูปแบบต่างๆ ออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับหัวข้อที่สอนเพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ รวมถึงจัดทำแบบทดสอบวัดผลผู้เรียน มีการประเมินผลการเรียนการสอนระหว่างกันของทีมนิสิต ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน









ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน Peer Teaching



ขั้นตอนที่ 1 : ก่อนเริ่มกิจกรรม

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์กระบวนการทำกิจกรรมและเกณฑ์คะแนน
2. ผู้สอนอธิบายความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรม
3. ผู้สอนถามความเข้าใจของผู้เรียน



ขั้นตอนที่ 2 : กระบวนการทำกิจกรรม

1. นิสิตแบ่งกลุ่ม และจับฉลากหัวข้อการเรียนรู้
2. นิสิตศึกษา ค้นคว้าความรู้ในหัวข้อที่ได้รับมอบหมายอย่างถ่องแท้ เพื่อให้สามารถเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ได้
3. นิสิตแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบแผนการสอน ออกแบบกิจกรรม การจัดทำสื่อการสอน การจัดทำแบบฝึกหัด การจัดทำแบบทดสอบ
4. ผู้สอนตรวจสอบกระบวนการและให้คำแนะนำ
5. นิสิตผู้สอนถ่ายทอดความรู้ในชั้นเรียนตามกระบวนการที่ได้วางแผนไว้



ขั้นตอนที่ 3 : สรุปกิจกรรม

1. ผู้สอนสังเกตและประเมินการทำกิจกรรม
2. นิสิตผู้เรียนประเมินการสอนของกลุ่มนิสิตผู้สอน ร่วมกันอภิปราย และสะท้อนกระบวนการจัดการเรียนการสอนระหว่างกัน
3. นิสิตผู้สอนรับฟังคำแนะนำจากอาจารย์เพื่อนำไปพัฒนาตนเอง

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- มีวินัยในการเข้าเรียน การทำกิจกรรม การทำงานร่วมกับผู้อื่น - ความตรงต่อเวลาและบริหารจัดการเวลาให้ได้ - รู้จักการขยัน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร** จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเองและรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- นำความรู้เพิ่มเติมที่เพื่อนสอนมาทำข้อสอบได้ สามารถนำแนวทางการสอนของกลุ่มเพื่อนไปประยุกต์ใช้ในการนำเสนองานครั้งต่อไปได้ - ได้ใช้ความรู้ที่ได้ศึกษาไปพัฒนาต่อในอนาคต ในเรื่องของการเข้าสังคม การอ่าน การพูดจา ความเหมาะสมต่างๆ ตามสถานการณ์
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	ฝึกคิดวิเคราะห์สถานการณ์และพัฒนาตนเองให้มีความรู้เท่าทันและรอบด้าน
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	- ใช้สติและนำประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้น ไปใช้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน - พยายามคิดสร้างสรรค์งานให้ออกมาหลากหลายรูปแบบและน่าสนใจและเกิดประสิทธิภาพ
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	เคารพและมีมารยาทในการฟังระหว่างที่ผู้อื่นกำลังนำเสนอ / รับฟังความเห็นของกันและกัน และช่วยเหลือให้งานประสบผลสำเร็จไปได้ด้วยดี
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	- แบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม โดยดูจากความถนัดความสามารถของแต่ละคน - ต้องตั้งใจทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- เพิ่มความน่าสนใจของข้อมูลต่างๆ โดยการนำเทคโนโลยีมาประกอบควบคู่กันกับการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังเรา เข้าใจได้ง่ายเพราะมีการนำเสนอที่น่าสนใจ - นำข้อเสนอแนะในงานไปปรับปรุงเพื่อให้สามารถสื่อสารให้ทุกคนรับทราบในสิ่งที่เราต้องการนำเสนอได้อย่างเข้าใจ
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อนช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการวางแผนกระบวนการสอน การส่งงานที่อาจารย์ผู้สอนมอบหมายตรงเวลา และแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจสืบค้นข้อมูลและจัดทำสื่อการสอนได้อย่างดี

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า ยังมีผู้เรียนบางคนขาดทักษะด้านการพูดนำเสนอ เช่น พูดติดขัด จังหวะการพูดเร็วหรือช้าเกินไป หรือบางคนมีลักษณะการพูดแบบอ่าน เป็นต้น ทำให้นิสิตขาดความสนใจ หรือฟังเนื้อหาได้ไม่ครบหรือไม่ชัดเจน ด้วยเหตุนี้ผู้ที่จะนำไปใช้ควรให้ข้อมูลสะท้อนกลับภายหลังการนำเสนอ และแนะนำแนวทางแก้ไขแก่นิสิตที่ขาดทักษะในการนำเสนองานด้วยการพูดเป็นรายบุคคล

6

Project-based Learning
การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีพื้นฐานตามแนวคิดของ John Dewey ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในการทำโครงการ ซึ่งออกแบบให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชา โดยอาศัยเทคนิคหลากหลายรูปแบบผสมผสานกัน ไม่ว่าจะเป็นการฝึกคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม และการอภิปราย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่การวางแผนการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ผลงาน การประยุกต์ใช้ผลงาน และการประเมินผลงาน








ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

5 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน Project-based Learning



ขั้นตอนที่ 1 : การชี้แจงวัตถุประสงค์

1. ผู้สอนชี้แจงและเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของรายวิชา และวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. ผู้สอนอธิบายลักษณะโครงการ กระบวนการทำโครงการ และเกณฑ์ประเมิน
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนจัดตั้งกลุ่ม



ขั้นตอนที่ 2 : การวางแผน

1. ผู้เรียนปรึกษากันในกลุ่มเพื่อเสนอหัวข้อโครงการตามความสนใจ
2. ผู้เรียนศึกษาความเป็นไปได้ / ลงพื้นที่เก็บข้อมูล เพื่อกำหนดหัวข้อโครงการ
3. ผู้เรียนศึกษาแนวคิดทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
4. ผู้เรียนออกแบบวิธีการทำงานและกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ เพื่อเขียนร่างข้อเสนอโครงการ
5. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะ และแนวทางปรับปรุงข้อเสนอโครงการ



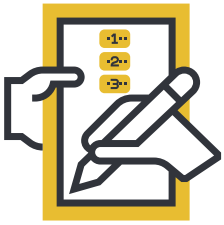
ขั้นตอนที่ 3 : การดำเนินโครงการ

1. ผู้เรียนเริ่มดำเนินโครงการตามที่กำหนดไว้
2. ผู้เรียนบันทึกข้อมูล และเหตุการณ์สำคัญ / แบบรายงานตนเอง (Self - Report) ที่เกิดขึ้นในทุกขั้นตอน
3. ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าตามช่วงเวลาที่กำหนด
4. ผู้สอนติดตามให้ความช่วยเหลือและช่วยแก้ปัญหาเมื่อผู้เรียนต้องการ
5. ผู้เรียนรวบรวม / สรุปผลการปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ของโครงการ
6. ผู้เรียนเตรียมจัดทำรูปเล่ม และการนำเสนอ



ขั้นตอนที่ 4 : การนำเสนอ

1. ผู้เรียนจัดเตรียมสื่อ / อุปกรณ์ประกอบการนำเสนอโครงการ
2. ผู้สอนชี้แจงกติกา ระยะเวลาและลำดับในการนำเสนอ
3. ผู้เรียนนำเสนอโครงการ
4. ผู้สอนให้ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะ
5. ผู้สอนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดำเนินการโครงการและเชื่อมโยงไปสู่วัตถุประสงค์และเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้อง



ขั้นตอนที่ 5 : การประเมินผล

1. ผู้สอนชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนนการทำโครงการแต่ละขั้น
2. ผู้เรียนประเมินผลงานและการนำเสนอโครงการของเพื่อนกลุ่มอื่นโดยใช้เกณฑ์ Rubric
3. ผู้สอนประเมินผลงานแต่ละโครงการโดยใช้เกณฑ์ Rubric

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- ทำงานต่างๆ ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต ไม่คดโกง พอเพียงในสิ่งที่ตนเอง ไม่เบียดเบียนผู้อื่น - รวบรวมความรู้จากแหล่งสารสนเทศที่น่าเชื่อถือ และต้องอ้างอิงบรรณานุกรมเสมอ - ข่มใจหักห้ามใจไม่ทำในสิ่งผิดไปจากกฎระเบียบข้อตกลงที่ได้วางไว้ร่วมกัน และปรับเปลี่ยนนิสัยที่ไม่ดีของตนด้วยการฝึกฝนและอดทน
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	- มีน้ำใจแก่ผู้อื่น แบ่งปันในสิ่งที่ตนมีให้ผู้ที่ยังไม่มี - ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้วยการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมและทำกิจกรรมจิตสาธารณะ
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องการศึกษาทั่วไปเพื่อพัฒนามนุษย์ มนุษย์กับการใช้เหตุผลและจริยธรรม ชีวิตในโลกดิจิทัล การเขียนบทความวิชาการ** จากการลงมือจัดกิจกรรมร่วมกันกับผู้เรียนคนอื่นๆ
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- รู้จักบูรณาการความรู้ที่กำลังศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการพัฒนาตนเองและผู้อื่น - มีแนวทางพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้เหมาะสมตามช่วงวัย ทั้งในด้านพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา - แก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการเชิงวิทยาศาสตร์ มีหลักคิด และตัดสินใจด้วยเหตุผล - นำหลักคุณค่าแท้คุณค่าเทียมมาใช้ในการพิจารณาเรื่องค่าใช้จ่ายให้พอประมาณได้
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- คิดอย่างเป็นขั้นตอนตั้งแต่การค้นหาสาเหตุ แยกแยะปัจจัย พิจารณาวิธีการแก้ปัญหาด้วยหลักการที่น่าเชื่อถือ แล้วค่อยตัดสินใจเลือกทางที่ดีที่สุด - ไม่นำข้อมูลที่หามาได้ ไปใช้แบบการคัดลอก ต้องวิเคราะห์และสังเคราะห์ด้วยตนเอง - ไม่หลงเชื่อคำโฆษณา ต้องไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล ใช้หลักกาลามสูตรก่อนตัดสินใจเชื่อ - รู้จักจัดสรรเวลา เรียงลำดับความสำคัญของสิ่งต่างๆ ในชีวิต

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	ต้องประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่สืบค้นมาได้ว่าเกี่ยวข้องกับการเขียนบทความก่อนที่จะนำมาเขียนสังเคราะห์เป็นงานของตนเอง
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	คิดวิธีการแก้ปัญหานั้นๆ ให้หลากหลาย แล้วใช้วิจารณญาณ และเลือกวิธีที่เหมาะสมที่สุดที่คิดว่าจะสามารถที่จะแก้ไขปัญหานั้นๆ ได้
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	ไม่มองผู้อื่นในทางไม่ดี เพราะแต่ละคนมีความถนัด หรือความสามารถแตกต่างกัน
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	- แบ่งหน้าที่กันด้วยความสมัครใจ และเหมาะสมกับแต่ละคน จะทำให้สมาชิกทุกคนมีความสุขกับการทำงาน - มีความรับผิดชอบ ทำงานในส่วนที่ตนได้รับมอบหมายเพื่อไม่ให้เป็นภาระของผู้อื่น
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	- รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น โดยนึกถึงประโยชน์ส่วนรวม ไม่เห็นแก่ตัว - รู้จักเรียนรู้จากผู้อื่น ไม่เชื่อเพียงมุมมองของตนเพียงฝ่ายเดียว และพยายามจัดการที่ตนเองก่อน เพื่อให้เข้าใจมุมมองของผู้อื่น
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	รู้จักคำนวณเกี่ยวค่าใช้จ่ายในการดำเนินการต่างๆ ใช้หลักสถิติและเทคโนโลยีในการประเมินผลการดำเนินโครงการ
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- เลือกใช้คำพูดให้เหมาะสม โดยเฉพาะการติดต่อประสานกับผู้ใหญ่หรือผู้ที่มีตำแหน่งสูงกว่า - ทำสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอให้ทันสมัย น่าดึงดูดความสนใจ และง่ายต่อการทำความเข้าใจ เช่น Infographic หรือ Video clip เป็นต้น
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	- คัดกรองข้อมูลที่ได้รับจากแหล่งค้นคว้าอย่างมีหลักฐานมีแนวคิดทฤษฎีสนับสนุน และทำด้วยความรอบคอบ - รู้จักเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและระมัดระวังในการค้นหาและเผยแพร่ข้อมูลไม่ให้เกิดโทษต่อตนเองและผู้อื่น

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การวางแผน การแก้ปัญหา การศึกษาค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาบุคคลด้วยกิจกรรมต่างๆ การติดต่อประสานงาน การนำเสนองาน ทักษะการสื่อสาร การตัดต่อทำคลิปวิดีโอ การเขียนรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ ทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับชีวิตจริง สิ่งแวดล้อมจริง บนฐานการวิจัยหรือองค์ความรู้ที่ตนเคยมีนำไปสู่การพัฒนาแบบองค์รวม

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า มีผู้เรียนบางคนไม่ให้ความสำคัญ ไม่กระตือรือร้นในการทำงานกลุ่ม และมีความคับข้องใจในการถูกประเมินงานโครงการจากเพื่อน ดังนั้นผู้ที่จะนำไปใช้ควรกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกันของกลุ่ม กำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน และควบคุมคุณภาพการประเมินงานอย่างเข้มงวด

7

Simulation-based Learning
การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นฐาน

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นรูปแบบสถานการณ์เสมือนจริง โดยผู้เรียนจะต้องแสดงบทบาทในสถานการณ์ที่ผู้สอนออกแบบ โดยอาศัยทักษะและประสบการณ์ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้และความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยสร้างสถานการณ์จำลองที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาการเรียนรู้ในรายวิชา









ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นฐาน Simulation-based Learning



ขั้นตอนที่ 1 : การเตรียมการ (Pre - Brief)

1. ผู้สอนชี้แจงและเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของรายวิชาและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
2. ผู้สอนอธิบายลักษณะของกิจกรรม กระบวนการทำกิจกรรมและเกณฑ์ประเมิน
3. ผู้สอนเน้นย้ำให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ในสถานการณ์จำลอง
4. ผู้เรียนแบ่งบทบาทหน้าที่ในสถานการณ์จำลองให้สมาชิกกลุ่ม
5. ผู้เรียนศึกษาสถาณการณ์จำลองหรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นในเบื้องต้น



ขั้นตอนที่ 2 : การปฏิบัติตามสถานการณ์ (Scenario Running)

1. ผู้เรียนแสดงบทบาทตามสถานการณ์จำลอง
2. ผู้เรียนประยุกต์องค์ความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ให้สอดคล้องกับปัญหาที่พบในสถานการณ์จำลอง
3. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรม และกำกับดูแลให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการ



ขั้นตอนที่ 3 : การสรุปการเรียนรู้ (De - Brief)

1. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ภายหลังการแสดงบทบาทตามสถานการณ์จำลอง
2. ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญและเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือไม่ครอบคลุม

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- ซื่อสัตย์สุจริตและไม่คดโกงเพื่อนกลุ่มอื่น - ต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของส่วนรวม เพื่อให้กิจกรรมเกิดความสำเร็จลุล่วงและมีประสิทธิภาพ - การจัดระเบียบเวลาชีวิตในการทำงานให้เหมาะสม
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	- มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในทีม - คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมเสมอโดยมุ่งประโยชน์ต่อส่วนรวมและสิ่งที่ทำให้สังคมเจริญขึ้น
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องการจัดการสมัยใหม่** จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- บูรณาการความรู้ด้านการจัดการกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น ศิลปะ สังคม วิทยาศาสตร์ เพื่อต่อยอดเป็นแนวทางการบริหารงานที่เหมาะสมกับโจทย์สถานการณ์ - ผสมรวมความคิดต่างๆ หาจุดดีมาเสริมจุดด้อยของผลงาน เพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ของทุกคนในกลุ่ม - วางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบระเบียบ และมีการยืดหยุ่นในบางเรื่องอย่างสมเหตุสมผล - ออกแบบการดำเนินงานและวางเป้าหมายที่ชัดเจน - บริหารจัดการเวลา คน และงาน ให้สมดุล เพื่อลดปัญหาในการทำงานได้
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- วิเคราะห์สาเหตุและแนวทางการแก้ไขอย่างรอบด้าน ก่อนเริ่มลงมือปฏิบัติจริง - ไม่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใช้สติปัญญาในการแก้ปัญหามากกว่าเหตุผล ใช้ประสบการณ์ในการหาแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	พยายามค้นหาไอเดียใหม่ๆ ที่ทันสมัย เพื่อมาสร้างเป็นวิธีการทำงานที่แตกต่างจากเดิม เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- ควบคุมอารมณ์เมื่อเจอสถานการณ์ความขัดแย้งในทีม ไม่ใช่อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวในการทำงานร่วมกัน - มีน้ำใจช่วยเหลือสมาชิกในทีม โดยเฉพาะในช่วง Brainstorm - รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และเลือกใช้คำพูดที่เหมาะสมในการพูดคุยกับผู้อื่นเพื่อช่วยสร้างมิตรภาพอันดีระหว่างเพื่อนร่วมงาน
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	รู้จักแบ่งงานตามความสามารถ และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	มีการยืดหยุ่นในบางเรื่อง เช่น จัดการชีวิตประจำวันตนเองได้ดีขึ้น มีการวางแผนการทำงาน และสามารถจัดการกับสถานการณ์คับขันได้ดียิ่งขึ้น
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	- นำข้อมูลทางสถิติมาใช้ประกอบการอธิบาย เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถืออ้างอิงได้ - รู้จักคำนวณค่าใช้จ่าย และระยะเวลาในการทำงาน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- รู้จักเตรียมคำพูดที่เหมาะสมกับการโน้มน้าวใจและการนำเสนอข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน - รู้จักเลือกใช้คำพูดที่เหมาะสมกับโอกาส ผู้ฟัง และเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	เมื่อไม่แน่ใจในข้อมูลที่มีอยู่ ควรใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในตัวอย่าง โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตในการหาข้อมูลให้ได้อย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นฐานเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนที่ช่วยในการประเมินสมรรถนะและพฤติกรรมของผู้เรียนว่ามีความรู้ความเข้าใจเนื้อหามากน้อยเพียงใด ภายใต้บรรยากาศของการเรียนรู้ให้เป็นกันเองและเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมากขึ้น

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า อาจต้องใช้ระยะเวลาในการเตรียมการก่อนเริ่มกิจกรรมในชั้นเรียน ด้วยเหตุนี้ผู้ที่จะนำไปใช้จึงควรวางแผนเพื่อเตรียมการในขั้นตอนอย่างเป็นระบบและกำหนดระยะเวลาของขั้นตอนต่างๆ ให้ชัดเจน

8

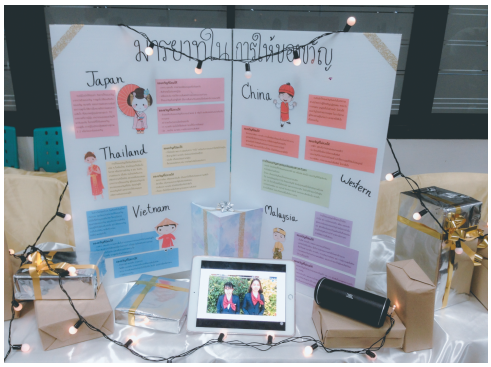
Task-based Learning
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่ผู้สอนออกแบบ โดยผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้และหาคำตอบจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จนได้ชิ้นงานที่เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดหรือได้ชิ้นงานที่ออกมาตรงกับวัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในทุกขั้นตอนตั้งแต่การวางแผนงาน การสร้างสรรค์ผลงาน จนถึงการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น











ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน Task-based Learning



ขั้นตอนที่ 1 : ก่อนเริ่มภาระงาน

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ กระบวนการสร้างผลงาน เกณฑ์การให้คะแนน
2. ผู้สอนอธิบายความสำคัญและประโยชน์ที่จะได้
3. ผู้เรียนปรึกษาหารือและระดมความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ผู้สอนสอบถามความเข้าใจของผู้เรียน



ขั้นตอนที่ 2 : วงจรภาระงาน

1. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มระดมความคิด ปรึกษาเกี่ยวกับแผนการสร้างงาน เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และความเป็นไปได้
2. ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ช่วยแก้ปัญหาเมื่อผู้เรียนต้องการและให้กำลังใจ
3. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการทำงาน เพื่อให้คำแนะนำและส่งเสริมผู้เรียนให้สามารถสร้างผลงานได้ตามวัตถุประสงค์



ขั้นตอนที่ 3 : การทบทวน

1. ผู้เรียนตรวจผลงานและประเมินการทำงานของตนเองเพื่อเตรียมนำเสนอ
2. ผู้เรียนนำเสนอผลงาน
3. ผู้สอนให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะตามเกณฑ์ Rubric

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- ยึดมั่นในจรรยาบรรณตามวิชาชีพ ไม่ปฏิบัติในสิ่งที่ไม่เหมาะไม่ควร - อดทนต่อปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในการทำงาน เพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	เสียสละเวลาว่างส่วนตนมาทำงานส่วนร่วม เพื่อให้งานของกลุ่มเสร็จตามกำหนดเวลา
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	ภูมิใจในเอกลักษณ์ของชาติ ทั้งความเป็นมาของชาติไทย ศาสนา พระมหากษัตริย์
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และการพัฒนาบุคลิกภาพ** จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- ตระหนักว่า การอ่านเพียงตำรานั้นไม่เหมือนกับที่เราได้ลงมือทำความรู้นั้นไม่ได้มีเพียงแค่ในหนังสือ แต่เราสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง - นำผลงานสารคดีไปเผยแพร่ให้เกิดประโยชน์ เช่น ใช้เป็นสื่อการสอนได้สำหรับเพื่อนๆ หรือน้องๆ - มีแนวทางพัฒนาบุคลิกภาพทั้งภายในและภายนอกของตนเองให้แสดงออกอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- กลั่นกรองความคิดก่อนพูดหรือนำไปใช้ให้มากขึ้น แยกแยะประเด็นให้ชัดเจน - รู้จักแยกแยะข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ด้วยวิจารณญาณและหลักภาษา
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- ทำความเข้าใจว่าการทำงานร่วมกับคนอื่น จะต้องมีข้อผิดพลาดแต่พร้อมจะแก้ไข และรู้ว่าควรทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด - เข้าใจความแตกต่างและมองเป็นคุณค่าที่มีอยู่ของแต่ละบุคคล

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง เคารพในบทบาทหน้าที่ของผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	ตระหนักถึงความสัมพันธ์ที่ดีต่อบุคคลรอบข้าง วางตัวอย่างเหมาะสม
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- ก่อนจะพูดหรือทำสิ่งใดควรคิดไตร่ตรองให้ดีเสียก่อน ระมัดระวังการใช้สื่อสารสนเทศ ควรที่จะคิดให้รอบคอบก่อนที่จะใช้ ไม่พาดพิงผู้อื่นให้เกิดความเสียหาย ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น - นำความรู้ด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้เป็นตัวกลางในการนำเสนอผลงานหรือให้ความรู้แก่ผู้อื่นได้ เช่น โปรแกรมตัดต่อวีดีโอ การบันทึกเสียง เป็นต้น
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	เลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเป้าหมายในการทำงาน จะทำให้การทำงานมีความคล่องตัว และรวดเร็วขึ้น

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน ช่วยฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งได้บูรณาการความรู้ทักษะด้านภาษาในการสื่อสารทั้ง 4 ทักษะอย่างครบถ้วน ซึ่งเป็นความจำเป็นของสังคมที่จะต้องพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

ทั้งนี้ผู้สอนพบว่า ผลงานของผู้เรียนบางกลุ่มใช้ตัวอย่างประกอบบางช่วงที่มีที่มาจากแหล่งข้อมูลสื่อออนไลน์โดยขาดการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลตามหลักจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ ดังนั้นผู้ที่จะนำไปใช้จึงควรกำชับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เมื่อผลงานของนิสิตจำเป็นต้องใช้ตัวอย่างประกอบจะต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลอย่างชัดเจนเสมอ

9

Team-based Learning
การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ผ่านการทำงานเป็นทีม บนพื้นฐานการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน การมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ และปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานระหว่างสมาชิกในทีม โดยเฉพาะในขั้นตอนของการศึกษาค้นคว้า การทดสอบความรู้ทั้งแบบรายบุคคลและแบบทีม และการประยุกต์ใช้ความรู้กับสาขาวิชาที่เรียนหรือชีวิตประจำวัน







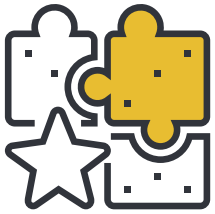
ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน Team-based Learning



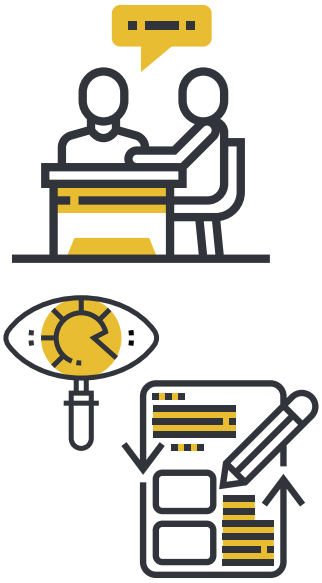
ขั้นตอนที่ 1 : ระยะเตรียมความพร้อม

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้และแบ่งผู้เรียนเป็นทีมตามความสมัครใจ
2. ผู้สอนอธิบายหลักการและใจความสำคัญของบทเรียน
3. ผู้เรียนศึกษาและทำความเข้าใจบทเรียนด้วยเทคนิค Jigsaw
4. ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาด้วยตัวเอง เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการทดสอบรายบุคคลและแบบทีม



ขั้นตอนที่ 2 : ระยะดำเนินการ

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการทดสอบความรู้แบบรายบุคคลและแบบทีม พร้อมทั้งเกณฑ์การให้คะแนน
2. ผู้เรียนทดสอบความรู้แบบรายบุคคล
3. ผู้เรียนทดสอบความรู้แบบทีม
   - ผู้เรียนเลือกคำตอบ
   - กรณีคำตอบไม่ถูกต้อง ผู้สอนกระตุ้นให้พิจารณาตัวเลือกอื่นๆ
4. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมให้คำแนะนำ และช่วยแก้ปัญหาเมื่อผู้เรียนต้องการ



ขั้นตอนที่ 3 : ระยะประเมินผล

1. ผู้สอนสรุปเนื้อหา และประเด็นที่ได้เรียนรู้จากการทดสอบความรู้แบบรายบุคคลและแบบทีม
2. ผู้เรียนพูดคุยปรึกษากันในทีม เกี่ยวกับแผนงานการประยุกต์ใช้ความรู้ในโครงงานวิเคราะห์พฤติกรรมทางสังคม
3. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ความรู้ในโครงงานการวิเคราะห์พฤติกรรมทางสังคม
4. ผู้เรียนรายงานความก้าวหน้าของงานตามระยะเวลากำหนด
5. ผู้สอนให้กำลังใจ คำแนะนำ ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียน เมื่อเจออุปสรรค
6. ผู้เรียนนำรายงานโครงงานการวิเคราะห์พฤติกรรมทางสังคมมาให้เพื่อนในชั้นตรวจประเมินตามเกณฑ์ Rubric เพื่อปรับปรุงผลงานก่อนส่งฉบับสมบูรณ์

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	- ไม่แอบฟังหรือลอกคำตอบของกลุ่มอื่น ต้องคิดแก้ไขแต่ละข้อด้วยตนเอง - จัดการงานให้แล้วเสร็จในเวลาที่กำหนด เพราะเราอาจจะไม่สามารถขอต่อเวลาได้
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องพฤติกรรมทางสังคม** จากการลงมือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและตัดสินใจร่วมกัน
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- ใช้วิธีการแลกเปลี่ยนความคิดกัน ช่วยกันทำโจทย์ปัญหาต่างๆ แทนการทำคนเดียว อ่านคนเดียวได้ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจให้ถูกต้อง - สังเกตและพิจารณาพฤติกรรมของคนรอบข้างโดยใช้หลักจิตวิทยาเพื่อให้แสดงออกต่อกันได้อย่างเหมาะสม
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- ต้องรู้จักคิดวิเคราะห์ข้อคำถามและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรอบคอบเป็นเหตุเป็นผล - ใช้การคาดเดาให้น้อยที่สุด ต้องช่วยกันไตร่ตรองทีละขั้น ทีละเรื่อง ไม่ปนกัน
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- ต้องมีความเป็นผู้นำในการจัดการความขัดแย้ง เมื่อมีความลังเลในการเลือกคำตอบ - ต้องให้ความร่วมมือกับผู้อื่นด้วยการอธิบายความคิดของเราให้คนอื่นๆ เข้าใจ เพื่อให้งานของกลุ่มบรรลุตามเป้าหมาย
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	กล้ายืดหยัดในความคิดและพร้อมรับผิดชอบต่อผลของการตัดสินใจร่วมกัน ไม่โทษกัน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	หาข้อยุติด้วยการอาศัยแนวคิดประชาธิปไตย ใช้เสียงส่วนใหญ่เป็นคำตัดสิน แต่เปิดโอกาสให้คนที่เป็นเสียงส่วนน้อยได้แลกเปลี่ยนด้วย
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	ฝึกสมองรวมคะแนนจำนวนมากภายในเวลาที่กำหนด จะทำให้คิดคำนวณค่าใช้จ่ายในอนาคตได้
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ควรเลือกใช้คำพูดที่ถูกต้องเหมาะสม คิดถึงความรู้สึกของคนอื่น ในขณะแสดงความคิดเห็นของเรา
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	ต้องหาคำตอบจากเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ และต้องดูจากหลายๆ เว็บไซต์ เพราะบางทีก็อธิบายไม่เหมือนกัน

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานช่วยกระตุ้นบรรยากาศการเรียนรู้และการเตรียมความพร้อมก่อนสอบให้กับผู้เรียนได้อย่างผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดและการตัดสินใจร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งช่วยให้ผู้เรียนคุ้นชินกับการทำงานร่วมกับผู้อื่นและเข้าใจกระบวนการทำงานแบบทีมยิ่งขึ้น

10

Think-paired-share, Think-paired-square

การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดสี่สหาย

เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด แสดงเหตุผล และอภิปรายร่วมกันของผู้เรียน โดยเริ่มจากการที่ผู้สอนตั้งคำถามหรือกำหนดประเด็นในการอภิปราย แล้วให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน จากนั้นจับคู่กับเพื่อนเพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคู่ของตน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งชั้นเรียน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในระหว่างการฟังบรรยาย หรือมีส่วนร่วมในการทบทวนเนื้อหาหลังจากการฟังบรรยาย








ภาพบรรยากาศ
การจัดกิจกรรม
เพื่อการเรียนรู้

3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยคู่คิดสี่สหาย
Think-paired-share,Think-paired-square



ขั้นตอนที่ 1 : การกำหนดปัญหาหรือประเด็นที่ต้องการอภิปราย

1. ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนด้วย Interactive Lecture
   - แจ้งเทคนิคการเรียนรู้ที่ใช้
   - ตั้งคำถามชวนคิด
   - สรุปเกี่ยวกับเทคนิคการเรียนรู้
2. ผู้สอนชี้แจงการให้คะแนน
3. ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง



ขั้นตอนที่ 2 : การคิดหาคำตอบและการแลกเปลี่ยนความคิด

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคนคิดพิจารณาคำถามเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่กำหนด
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่กับเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ตนเองได้คิดพิจารณาไว้กับคู่ของตน หาข้อสรุปร่วมกัน
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคู่กับกลุ่มกับเพื่อนคู่อื่นอีก 1 คู่ แลกเปลี่ยนข้อมูลหาข้อสรุปร่วมกัน
4. ผู้สอนชวนให้ผู้เรียนสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และหาข้อสรุปกับเนื้อหาที่ได้เรียน



ขั้นตอนที่ 3 : การสรุปกิจกรรม

1. ผู้สอนชี้แจงกติกาการนำเสนอ และระยะเวลาในการนำเสนอ
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอข้อสรุปของกลุ่มตนเองทุกกลุ่ม
3. ผู้สอนถามถึงที่มาและความเป็นเอกฉันท์ของข้อสรุปแต่ละกลุ่ม โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม
5. ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญและเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือไม่ครอบคลุม

ผลการเรียนรู้ จากการปฏิบัติกิจกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	
1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	ซื่อสัตย์ต่อตนเองและงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่แอบเปลี่ยนคำตอบ
1.2 มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม	
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม	
2. ด้านความรู้	
2.1 มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา**เรื่องกลุ่ม ภาวะผู้นำ และการบริหารความขัดแย้ง** จากการลงมือเรียนรู้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น
3. ด้านทักษะทางปัญญา	
3.1 สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- ร่วมกันคิดร่วมกันทำดีกว่าการคิดคนเดียวทำคนเดียว การแลกเปลี่ยนความคิดกัน ทำให้ได้แนวคิดและมุมมองที่หลากหลาย เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน - มองความขัดแย้งความแตกต่างเป็นเรื่องธรรมดา พยายามทำความเข้าใจและบริหารความขัดแย้งความแตกต่างนั้นให้เกิดประโยชน์มากที่สุด
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- เมื่อเกิดปัญหาหรือความขัดแย้ง ต้องค่อยๆ วางแผน และแก้ไขอย่างเป็นระบบ - จัดลำดับความสำคัญความจำเป็น แยกแยะประเด็นและประโยชน์ของข้อมูลได้อย่างมีเหตุผล และพิจารณาใช้ข้อมูลเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์สูงสุด
3.3 สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	- ให้เกียรติผู้อื่น ยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น และให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของทุกคน - ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเชื่อมั่นว่าทุกคนมีความสำคัญต่อความสำเร็จของงาน - ให้เกียรติซึ่งกันและกัน พยายามไม่ทำให้คนอื่นรู้สึกไม่ดี หรือใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การประเมินของนิสิต (ตัวอย่างประเด็นที่นิสิตได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้)
	- ควบคุมตนเองเมื่อเกิดความขัดแย้ง ไม่ให้อารมณ์อยู่เหนือกว่าเหตุผล พยายามทำความเข้าใจเหตุผลของผู้อื่นร่วมด้วย - ใช้ความเห็นอกเห็นใจเป็นแนวทางในการลดความขัดแย้ง - รู้จักสังเกตพฤติกรรมของคนที่ร่วมงานด้วยจะได้มอบหมายงานกันได้อย่างเหมาะสม
4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	ใส่ใจในหน้าที่ และละเอียดรอบคอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย
4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนเก่าหรือเพื่อนใหม่ เราก็ต้องปรับตัวถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
5.1 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- เลือกสรรประเด็นสำคัญของเรื่องออกมาสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้กระชับครบถ้วน - สื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจในสิ่งที่เราคิด โดยเฉพาะการใช้รูปภาพที่สามารถสื่อความได้ง่าย
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	- มีนำเครื่องมือทางสังคมศาสตร์และเลือกใช้เทคโนโลยีในการเก็บรวบรวมความคิดเห็นของคนในสังคม - รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้การเรียนการทำกิจกรรมในแบบภาพถ่ายและแชร์ให้กับเพื่อนๆ เรียนรู้ด้วยสื่อออนไลน์

ข้อเสนอแนะจากประสบการณ์
การจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยคู่คิดสี่สหายช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น มีโอกาสสะท้อนคิดในแต่ละขั้นตอน ช่วยให้มองเห็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับตนเองได้อย่างชัดเจนขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนได้พิจารณาพฤติกรรมการเรียนที่เกิดขึ้นในกลุ่มเปรียบเทียบกับเนื้อหารายวิชา ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น

ผลการเรียนรู้ 5 ด้าน
จากการประเมินของนิสิต*

ผลการเรียนรู้ / แนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ด้านคุณธรรม จริยธรรม										
● ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
● มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนร่วม		★	★			★	★	★		
● ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม								★		
ด้านคุณธรรม จริยธรรม										
● มีความรู้พื้นฐานวิชาศึกษาทั่วไป	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ด้านทักษะทางปัญญา										
● สามารถประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
● คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
● สามารถประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน		★		★		★				
● มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม	★	★	★		★	★	★	★	★	★
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ										
● ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
● มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
● สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ	★	★	★			★	★	★	★	★
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ										
● สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา			★	★		★			★	
● สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
● ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และเลือกใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์	★	★	★	★		★	★	★	★	★

ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning	ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้	รายวิชา
1. Collaborative - based Learning	อ.ดร.ณัชวดี จันทร์ฟอง อ.ดร.สิริรัตน์ จรรยารัตน์	SWU 357 SWU 366
2. Gallery walk	อ.ดร.มาลินี ลีโทชวลิต อ.ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอัครกัลป์ อ.ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์	SWU 151 SWU 151 SWU 261
3. Game - based Learning	อ.ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์ อ.ดร.พิชชาดา ประสิทธิโชค อ.ดร.ชุติมา ศรีสุข	SWU 261 SWU 261 SWU 266
4. Peer Assessment	ผศ.ดร.ชนัตถ์ พูนเดช อ.ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์ อ.ดร.สิริรัตน์ จรรยารัตน์	SWU 141 SWU 141 SWU 351
5. Peer Teaching	ผศ.ดร.กาญจนา ต้นโพธิ์ อ.นันทพร ศรจิตติ	SWU 111 SWU 111
6. Project - based Learning	ผศ.ดร.ชนัตถ์ พูนเดช อ.ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์ อ.ภาณุวัฒน์ บุตรเรียง อ.สิริพันธุ์ พงศ์ประยูร ผศ.ดร.จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา อ.ดร.มาลินี ลีโทชวลิต ผศ.ดร.กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว อ.ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอัครกัลป์ อ.ดร.พิชชาดา ประสิทธิโชค	SWU 141 SWU 141 SWU 141 SWU 141 SWU 151 SWU 151 SWU 151 SWU 353 SWU 353
7. Simulation - based Learning	อ.ดร.จิตสุภา กิติผดุง	SWU 365
8. Task - based Learning	ผศ.ดร.กาญจนา ต้นโพธิ์ อ.นันทพร ศรจิตติ อ.ดร.สิริรัตน์ จรรยารัตน์	SWU 111 SWU 111 SWU 351
9. Team - based Learning	อ.เมทินี ทนงกิจ	SWU 366
10. Think - paired - share, Think - paired - square	ผศ.ดร.จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา อ.ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์ อ.เมทินี ทนงกิจ อ.ดร.สิริรัตน์ จรรยารัตน์	SWU 151 SWU 151 SWU 151 SWU 366







ตารางแสดงผลการเรียนรู้ 5 ด้าน จากการประเมินของนิสิต และตารางผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่า แนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning แต่ละวิธี มีจุดแข็งที่ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ด้านความรู้ และด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบเป็นหลัก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มุ่งเน้นการเข้าใจเนื้อหาผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เป็นหลัก

ส่วนผลการเรียนรู้ด้านอื่นๆ เช่น ความสามารถในการประเมิน วิพากษ์สถานการณ์ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน หรือความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข สามารถส่งเสริมให้เกิดกับผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบอื่นๆ หรือการสอบประมวลความรู้ได้

ดังนั้นหากนำแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นี้ไปปรับใช้ควรพิจารณาจุดแข็งและข้อจำกัดของแต่ละวิธี ร่วมกับเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของรายวิชา และกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ที่มีอยู่ในรายวิชา อีกทั้งควรนำแนวปฏิบัติมากกว่า 1 วิธี ไปใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้อย่างครอบคลุม

ทิศทาง การดำเนินงาน KM ด้านการเรียนการสอน ในรายวิชาศึกษาทั่วไป ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

สิ่งสำคัญประการหนึ่งในการจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไปคือ การเป็นส่วนหนึ่งในการเตรียมความพร้อมให้นิสิตทุกสาขาวิชาชีพสำหรับการทำงานและการดำเนินชีวิต ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเน้นให้นิสิตได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับชั้นเรียนขนาดใหญ่ ซึ่งคณาจารย์ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ได้ร่วมกันพัฒนาเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง และการจัดการดำเนินงาน KM เป็นกิจกรรมหนึ่งในการส่งเสริมความรู้และประสบการณ์ให้แก่คณาจารย์วิชาศึกษาทั่วไปมาเป็นเวลาประมาณ 4 ปี ผลของการดำเนินงาน KM นอกจากจะทำให้มีการสั่งสมองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ตามที่ได้นำมาเผยแพร่ไว้แล้ว ยังช่วยให้คณาจารย์มีความเชี่ยวชาญในเทคนิคที่แต่ละท่านได้พัฒนา

ดังนั้นการดำเนินงาน KM ด้านการจัดการเรียนการสอนของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้จะยังคงพัฒนาต่อไปเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไป โดยคาดหวังว่าจะมีการสั่งสมความรู้และประสบการณ์ในเทคนิคการจัดการเรียนรู้ใหม่ๆ เพิ่มเติม ควบคู่กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของแต่ละเทคนิค ซึ่งจะเป็นการพัฒนาการดำเนินงาน KM ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ครอบคลุมทั้งแนวราบและแนวดิ่ง นอกจากนี้สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ยังได้มีการพัฒนาการประเมินผลการเรียนรู้ด้วย Rubrics ในทุกรายวิชามาเป็นระยะเวลาใกล้เคียงกัน จึงเห็นควรให้มีการดำเนินงาน KM เพื่อสั่งสมองค์ความรู้และประสบการณ์อย่างเป็นระบบเกี่ยวกับเรื่องนี้ด้วย เพื่อให้เกิดการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ของวิชาศึกษาทั่วไปอย่างครบวงจร

อย่างไรก็ดีความก้าวหน้าในการดำเนินงาน KM ของสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้นั้น ขับเคลื่อนได้ด้วยความร่วมมือของคณาจารย์และบุคลากรสายปฏิบัติการ จึงหวังว่าทิศทางการพัฒนาการดำเนินงาน KM ดังกล่าวจะได้รับความร่วมมือต่อไป

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณคณะกรรมการ คณะทำงาน และผู้เข้าร่วมโครงการทุกท่าน ตลอดจนฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่สนับสนุนให้สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้นำ KM มาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนางานด้านการเรียนการสอน



การจัดการเรียนรู้เน้นให้นิสิต

เรียนรู้จากประสบการณ์ ทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

รายนามผู้เกี่ยวข้องกับ KM

คณะกรรมการจัดการความรู้ ด้านการเรียนการสอน

รองศาสตราจารย์สมใจ ศิริโภค	ที่ปรึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา	ที่ปรึกษา
อาจารย์เมทินี ทนงกิจ	ประธานกรรมการ
อาจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิโชค	รองประธาน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว	กรรมการ
อาจารย์ ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์	กรรมการ
อาจารย์ ดร.มาลินี สีโทชวลิต	กรรมการ
อาจารย์ภานุวัฒน์ บุตรเรียง	กรรมการ
อาจารย์ ดร.จิตสุภา กิติผดุง	กรรมการ
อาจารย์ ดร.สิริรัตน์ จรรยารัตน์	กรรมการ
นางสาวสิริพันธุ์ พงศ์ประยูร	กรรมการ
นางสาวสาริสา เรืองศรี	กรรมการและเลขานุการ
นางสาวชุติกาญจน์ เหมวัน	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประเด็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่

รองศาสตราจารย์สมใจ ศิริโภค	ที่ปรึกษา
อาจารย์ ดร.สิริรัตน์ จรรยารัตน์	ประธานดำเนินกิจกรรม
นางสาวสิริพันธุ์ พงศ์ประยูร	รองประธาน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนัตถ์ พูนเดช	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ต้นโพธิ์	กรรมการ
อาจารย์ ดร.มาลินี สีโทชวลิต	กรรมการ
อาจารย์ ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์	กรรมการ
อาจารย์ ดร.ชุติมา ศรีสุข	กรรมการ
อาจารย์ ดร.ณัชวดี จันทร์ฟอง	กรรมการ
อาจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิโชค	กรรมการ
อาจารย์ ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอัครกัลป์	กรรมการ
อาจารย์ ดร.จิตสุภา กิติผดุง	กรรมการ
อาจารย์ภาณุวัฒน์ บุตรเรียง	กรรมการ
อาจารย์เมทินี ทนงกิจ	กรรมการ
อาจารย์นันทพร ศรจิตติ	กรรมการ
นางสาวสาริสา เรืองศรี	กรรมการและเลขานุการ
นางสาวชุติกาญจน์ เหมวัน	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ



สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ