

Learning Design to Active Learning

การออกแบบการเรียนรู้ สู่ การเรียนรู้เชิงรุก



อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์



การออกแบบการเรียนรู้ สู่ การเรียนรู้เชิงรุก

Learning Design to Active Learning

อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์

คำนำ

ในโลกของการศึกษาในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว การออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design) ถือเป็นหัวใจสำคัญที่สามารถช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น การออกแบบการเรียนรู้ที่ดีนั้นไม่เพียงแต่จะตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังต้องสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

หนังสือเล่มนี้มุ่งนำเสนอแนวคิดและวิธีการออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นการมีส่วนร่วมและการลงมือทำของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ไม่ใช่เพียงแค่การรับฟังหรือการอ่าน แต่เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกัน โดยแนวคิด Active Learning ได้รับการพิสูจน์แล้วว่า สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เนื้อหาต่าง ๆ ภายในหนังสือเล่มนี้จะอธิบายตั้งแต่พื้นฐานของการออกแบบการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ และวิธีการบูรณาการกับกิจกรรม Active Learning ตลอดจนตัวอย่างและกรณีศึกษาที่เป็นรูปธรรม ซึ่งผู้อ่านจะได้รับความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในบริบทการศึกษาที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบหลักสูตร การวางแผนการสอน หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับครู อาจารย์ นักออกแบบการเรียนรู้ และผู้ที่สนใจในวงการการศึกษา ให้สามารถนำความรู้และเทคนิคที่ได้จากหนังสือเล่มนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

ด้วยความปรารถนาดีจากใจ

อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์

กันยายน 2567

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้ Learning Design	1
แนวคิดพื้นฐานของ Active Learning	2
ความสัมพันธ์ระหว่าง Learning Design และ Active Learning	3
บทบาทของ Active Learning	7
บทที่ 2 แนวคิดพื้นฐานของการออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design Basics)	11
การออกแบบการเรียนรู้คืออะไร	11
องค์ประกอบสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้	12
รูปแบบและแนวทางการออกแบบการเรียนรู้	13
ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนการออกแบบการเรียนรู้	14
ตัวอย่างการออกแบบการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ	15
บทที่ 3 แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	18
ความหมายและหลักการของ Active Learning	18
ประวัติและวิวัฒนาการของ Active Learning	19
ทฤษฎีและแนวคิดจิตวิทยาที่สนับสนุน Active Learning	19
ประโยชน์และผลลัพธ์ของ Active Learning	20
ข้อท้าทายในการนำ Active Learning ไปใช้	21

สารบัญ

บทที่ 4 การบูรณาการ Learning Design กับ Active Learning	24
ความสำคัญของการบูรณาการ Learning Design	
และ Active Learning	24
ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ที่กระตุนการมีส่วนร่วม	
(Active Learning-Oriented Design)	26
การใช้กิจกรรม Active Learning ออกแบบการเรียนรู้	27
การวางแผนการสอนที่ผสมผสาน Learning Design และ	
Active Learning	28
กรณีศึกษาการนำ Learning Design และ Active Learning	
ไปใช้	29
บทที่ 5 กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design Process)	
ขั้นตอนการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบท	33
การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้	34
การเลือกสื่อและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม	35
การประเมินผลการออกแบบการเรียนรู้	36
การปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบการเรียนรู้	37
บทที่ 6 เทคนิคและวิธีการใน Active Learning	40
การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussions)	41
การใช้กรณีศึกษา (Case Studies)	42
การแก้ปัญหา (Problem Solving)	43

สารบัญ

การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Hands-on Learning)	44
การสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulations)	45
บทที่ 7 การประเมินผลและการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้	55
แบบ Active Learning	
การประเมินผลการเรียนรู้จากกิจกรรม Active Learning	55
เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้แบบ Active Learning	56
การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)	57
การปรับปรุงการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง	57
บทที่ 8 การออกแบบการเรียนรู้ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	60
การออกแบบการเรียนรู้ ด้วยตัวชี้วัดระหว่างทาง	63
และตัวชี้วัดปลายทาง ตามหลักสูตรแกนกลาง	
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551	
บทที่ 9 แนวโน้มและอนาคตของการออกแบบการเรียนรู้	69
การนำ Active Learning ไปใช้ในห้องเรียน	69
การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการมีส่วนร่วม	70
บทสรุปของการออกแบบการเรียนรู้และการนำ Active Learning ไปใช้	71
แนวโน้มและอนาคตของการออกแบบการเรียนรู้	72
ภาคผนวก ตารางวิเคราะห์หลักสูตรและแบบฟอร์มแผนการสอน	
เกี่ยวกับผู้เขียน	

บทที่ 1

บทนำ

การออกแบบการเรียนรู้และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นสองแนวทางที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในยุคปัจจุบัน การออกแบบการเรียนรู้ช่วยวางโครงสร้างการสอนที่สอดคล้องกับเป้าหมายและความต้องการของผู้เรียน ในขณะที่การเรียนรู้เชิงรุกเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ผ่านกิจกรรมที่ท้าทายความคิด การลงมือปฏิบัติ และการทำงานร่วมกัน การผสมผสานทั้งสองแนวทางนี้ ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ความสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design)

ในยุคที่ความรู้และเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษาไม่สามารถยึดติดกับการสอนแบบเดิมๆ ได้อีกต่อไป การออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design) ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้และการสอน เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ได้

การออกแบบการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ครอบคลุมทั้งการวิเคราะห์ผู้เรียน และการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การเลือกวิธีการและกิจกรรมที่เหมาะสม ตลอดจนการประเมินผลการเรียนรู้

การออกแบบการเรียนรู้ มุ่งเน้นการวางแผนที่เป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการเผชิญหน้ากับความท้าทายในชีวิตจริง เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ การออกแบบการเรียนรู้ที่ดีต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา และบริบทของผู้เรียน การนำแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้มาใช้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้กระบวนการสอนมีความชัดเจนและตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น แต่ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนให้สามารถสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืน (Laurillard, 2012)

แนวคิดพื้นฐานของ Active Learning

Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การอภิปราย และการทำงานร่วมกัน แนวคิดนี้เน้นการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่รับข้อมูล แต่ยังต้องคิด วิเคราะห์ และสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (Bonwell & Eison, 1991)

Active Learning แตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการรับสาร (passive learning) ซึ่งผู้เรียนเป็นเพียงผู้ฟัง ในทางตรงกันข้าม ผู้เรียนใน Active Learning จะต้องเข้ามามีบทบาทในการสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยมีกิจกรรมที่ทำหายุความคิดและทักษะการแก้ปัญหา ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาศักษะการคิดเชิงวิพากษและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Prince, 2004)

ความสัมพันธ์ระหว่าง Learning Design และ Active Learning

การออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความสัมพันธ์ที่แนบแน่นและส่งเสริมซึ่งกันและกัน การออกแบบการเรียนรู้ที่ดีนั้นควรนำเอาแนวคิดของ Active Learning เข้ามาใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ โดยการออกแบบการเรียนรู้ที่รวมเอา Active Learning จะสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ เช่น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม หรือการลงมือทำจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น (Michael, 2006)

นักการศึกษาเช่น Kolb (1984) ได้อธิบายว่า กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้นเกิดขึ้นจากการผสมผสานระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ ซึ่งเป็นหัวใจของ Active Learning การออกแบบการเรียนรู้ที่รวมเอากิจกรรม Active Learning จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง การออกแบบดังกล่าวต้องคำนึงถึงทั้ง

บริบทของผู้เรียนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้กิจกรรม Active Learning นั้นมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษา (Fink, 2003) นอกจากนี้ การบูรณาการ Active Learning กับการออกแบบการเรียนรู้ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนและการเรียนรู้ในหลายมิติ เช่น การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน และการเพิ่มการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ด้วยการใช้กิจกรรมที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มและการลงมือทำจริง ผู้เรียนจะสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตจริงได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน (Freeman et al., 2014)

ความสัมพันธ์ ระหว่าง Learning Design เป็นกระบวนการสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ การออกแบบการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ช่วยวางแผนและจัดโครงสร้างให้การเรียนรู้แบบ Active Learning เกิดขึ้นจริงในห้องเรียน

การออกแบบที่ดีต้องวางแผนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของ Active Learning โดย Learning Design ช่วยให้ผู้สอนสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ (knowledge construction)