

กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

QA NEWS ฉบับที่แล้วได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเป็นแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง คือ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และมีทัศนคติอยากเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถจัดได้หลายรูปแบบ ทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ และจัดได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน QA NEWS ฉบับนี้นำรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning ทั้งที่มีผู้เชี่ยวชาญ-เสนอไว้ และที่พบว่ามีการใช้ในสถาบันอุดมศึกษามาเสนอ

McKinney (2008 อ้างถึงใน วุทธิศักดิ์ โภชนกุล, 2552) ได้เสนอรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think-Pair-Share) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนด 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อกลุ่มผู้เรียนทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 3-6 คน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led Review Sessions) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่างๆ โดยที่ผู้สอนคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอนซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และชั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or Reactions to Videos) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยการโต้ตอบกัน การเขียน หรือร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student Debates) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student Generated Exam Questions) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research Proposals or Project) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) หรือการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze Case Studies) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนอ่านกรณีตัวอย่างในเรื่องที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบเขียนบันทึก (Keeping Journals or Logs) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and Produce a Newsletter) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบผังความคิด (Concept Mapping) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิดเพื่อนำเสนอแนวความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของ

กรอบความคิด โดยใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนคนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นๆ ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ได้วิเคราะห์รูปแบบการจัดหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ใช้ในรายวิชาต่างๆ ในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จัดได้เป็น 10 รูปแบบ ดังนี้ (กรมาศ สงวนไทร, 2554 ; หน้า 4-6.)

1. **การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนคิดและดำเนินการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์และเลือกแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการกำหนดชั่วโมงการสอนและขั้นตอนวิธีการของการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมีอาจารย์ประจำกลุ่มเป็นผู้สนับสนุนกระบวนการ (Facilitator)

2. **การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-based Learning)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้โดยการนำกรณีศึกษามาอภิปรายและจัดทำรายงาน

3. **การเรียนรู้จากชุมชน (Community-based Learning)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมให้ผู้เรียนลงชุมชน โดยมีประชากรของชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้

4. **การเรียนรู้แบบภาคสนาม (Field Work)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไปเก็บข้อมูล ศึกษาดูงานในสถานศึกษา สถานประกอบการ และพื้นที่ (อาทิ พื้นที่ราบ ทะเล ภูเขา ชุมชน และวัด เป็นต้น)

5. **การเรียนรู้โดยโครงงาน (Project-based Learning)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มอบหมายโครงงานให้ผู้เรียนดำเนินการ และมีการจัดทำรายงานเพื่อนำเสนอและอภิปรายร่วมกัน

6. **การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัย (Research-based Learning)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการวิจัยให้ผู้เรียนไปค้นคว้า วิเคราะห์ นำเสนอและอภิปรายร่วมกัน

7. **การเรียนรู้ด้วยปัญหาพิเศษ (Special Problem)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม โดยให้ผู้เรียนไปค้นคว้าตามหัวข้อเรื่องที่มอบหมาย และนำมาเสนออภิปรายร่วมกัน

8. **การเรียนรู้เป็นรายบุคคล (Individual Study)** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และนำเสนอแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

9. **การเรียนรู้แบบสหกิจศึกษา (Cooperative Learning)** เป็นการผสมผสานกิจกรรมการเรียนการสอนกับการทำงานในสถานประกอบการ

10. **การเรียนรู้แบบปฏิบัติการ (Laboratory)** เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติการเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม

ในขณะที่มหาวิทยาลัยศรีปทุมได้จัดกลุ่มวิธีการเรียนการสอนที่อาจารย์มหาวิทยาลัยศรีปทุมใช้ ออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

1. **การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning)** เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจเชิงนามธรรม โดยผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด อภิปรายสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ ตัวอย่างวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เช่น การสาธิต และการเน้นการฝึกปฏิบัติ เป็นต้น

2. **การสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)**

3. **การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning)**

4. **การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking-based Learning)** เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนใช้เทคนิควิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดเป็นลำดับขั้น แล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิม พิจารณาแยกแยะอย่างรอบด้านด้วยเหตุผล และเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มี จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินใจประเด็นหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิดของอาจารย์มหาวิทยาลัยศรีปทุม แบ่งออกเป็น การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิดคำนวณ และการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์-ถาม

เอกสารอ้างอิง

กรมาศ สงวนไทร. “กระบวนการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning): Active Learning ใน มวล.,” **จุลสาร PBL วลัยลักษณ์**. ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 มิถุนายน 2554, หน้า 4-6.

วุทธิศักดิ์ โกชนกุล. “จาก: Active Learning...สู่: Action Research.” http://pochanukul.com/doc/Active_Learning_to_Action_Research.pdf, 2552

McKinney, K. *Sociology through Active Learning*. Pine Forge Pr, 2008.