

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2

หัวข้อเนื้อหาประจำบท

บทที่ 2 หลักการและแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

- 2.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญ
- 2.2 หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
- 2.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง
 - 2.3.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning)
 - 2.3.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning)
 - 2.3.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning)
 - 2.3.4 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (hybrid & blended learning)
 - 2.3.5 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (gamification)

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. อธิบายความหมายของหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญได้ (ด้านความรู้)
2. อภิปรายความสำคัญของหลักการจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญได้ (ด้านคุณลักษณะและเจตคติ)
3. ร่วมกันสรุปมโนทัศน์ของแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางได้ (ด้านทักษะกระบวนการ)
4. ยกตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสังคมศึกษาตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ (ด้านทักษะการคิด)

จำนวนชั่วโมงที่สอน 4 ชั่วโมง (1 สัปดาห์)

กิจกรรมการเรียนการสอนประจำบท

สัปดาห์ที่ 2 (4 ชั่วโมง)

1. กิจกรรมก่อนเรียน
ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่ 2 จากเอกสารประกอบการสอน
2. กิจกรรมในห้องเรียน
 - 2.1 ผู้เรียนทำกิจกรรมวาดภาพบุคคลในวงกลมชีวิตของตนเอง โดยระบุชื่อบุคคลที่อยู่วงกลมวงในสุด วงกลมระหว่างใน-นอก และวงกลมวงนอกสุด ทั้งนี้ไม่จำกัดจำนวนวงกลม

2.2 ผู้เรียนนำเสนอชื่อบุคคลแต่ละวงกลม พร้อมระบุเกณฑ์การแบ่งกลุ่มบุคคลในแต่ละวงกลมชีวิตของตนเอง จากนั้นผู้สอนซักถามถึงวิธีการปฏิบัติต่อคนในแต่ละวงกลมของผู้เรียน แล้วเชื่อมโยงสู่หลักการจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญ

2.3 ผู้สอนบรรยายเรื่อง หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

2.4 ผู้เรียนร่วมกันสรุปมโนทัศน์ของแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางและอภิปรายความสำคัญของหลักการจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญ

3. กิจกรรมหลังเรียน

ผู้เรียนตอบคำถามท้ายบทเพื่อวัดประเมินผลด้านความรู้และทักษะการคิด และเพื่อทบทวนตนเอง

สื่อการเรียนการสอนประจำบท

1. แผนบริหารประจำบท
2. เอกสารประกอบการสอน
3. ไฟล์นำเสนอเนื้อหาการสอน (Power point)
4. กระดาษ A4 และอุปกรณ์วาดภาพระบายสี

การวัดและประเมินผลประจำบท

1. ด้านความรู้และทักษะการคิด ใช้วิธีการตรวจคำตอบของคำถามท้ายบท
2. ด้านทักษะกระบวนการ ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม
3. ด้านคุณลักษณะและเจตคติ ใช้วิธีการสังเกตการตอบคำถามหรือการแสดงความคิดเห็น

บทที่ 2

หลักการและแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

การเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered learning/ child-centered learning) เป็นวิธีการที่ช่วยปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง อันก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตดังนั้นครูควรจะเข้าใจหลักการและแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยเพิ่มบทบาทของนักเรียนภายในห้องเรียนและลดบทบาทการบรรยายลง เพื่อจะสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีพัฒนาการของนักเรียนสูงที่สุด

2.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญ

เจตนารมณ์แห่งรัฐธรรมนูญ พุทธศักราช 2540 ได้กำหนดให้มีการปฏิรูปทางการศึกษา และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ถือว่าเป็นความพยายามที่จะทำการปฏิรูปการศึกษาครั้งสำคัญ ซึ่งดำเนินการจัดทำขึ้นด้วยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายการเมือง ฝ่ายข้าราชการ ครู อาจารย์ บุคคลที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนประชาชน องค์กร และสถาบันต่าง ๆ มีการศึกษาปัญหา ประมวลองค์ความรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกประเทศ มีการระดมผู้รู้ นักปราชญ์มาช่วยกันคิด ช่วยกันสร้างเป้าหมายของการศึกษาไทย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ซึ่งมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2542 เป็นต้นมา ถือได้ว่าเป็นกฎหมายแม่บทที่เป็นเสมือนธรรมนูญการศึกษาของประเทศ เนื่องจากการจัดการศึกษาทุกระดับ ทุกรูปแบบ จะต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัตินี้เป็นหลัก ดังนั้นพระราชบัญญัตินี้จึงถือเป็นกฎหมายปฏิรูปการศึกษาเพราะมีสาระบัญญัติครอบคลุมการศึกษาทั้งระบบ โดยได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการที่สำคัญ (ราชกิจจานุเบกษา, 2545) ดังนี้

หมวดที่ 1 บททั่วไป: ความมุ่งหมายและหลักการ

มาตรา 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา

มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องมีหลักการว่านักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ

มาตรา 23 การจัดการศึกษาต้องให้ความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา

มาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้

1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของนักเรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา

3) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา

5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ครูและนักเรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ

6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนานักเรียนตามศักยภาพ

มาตรา 26 ให้สถานศึกษาจัดประเมินนักเรียนโดยพิจารณาพัฒนาการของนักเรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และทดสอบควบคู่ไปกับกระบวนการเรียนการสอน

หลักการสำคัญดังกล่าวข้างต้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ คือ

1) ด้านหลักสูตรกล่าวถึงการปฏิรูปหลักสูตรให้ต่อเนื่อง เชื่อมโยง มีความสมดุลในเนื้อหาสาระ ทั้งที่เป็นวิชาการ วิชาชีพ และวิชาว่าด้วยความเป็นมนุษย์ และให้มีการบูรณาการเนื้อหาหลากหลายที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต

2) ด้านกระบวนการเรียนรู้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้โดยถือว่านักเรียนมีความสำคัญสุด ระบบการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพและเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

3) ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยนักเรียนเป็นสำคัญ จะต้องประเมินนักเรียนตามสภาพจริง โดยการใช้วิธีการประเมินนักเรียนหลาย ๆ

วิธี ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนและการร่วมกิจกรรม การใช้แฟ้มสะสมงาน การทดสอบ การสัมภาษณ์ ควบคู่ไปกับกระบวนการเรียนการสอน นักเรียนจะมีโอกาสแสดงผลการเรียนรู้ได้หลายแบบ ไม่เพียงแต่ความสามารถทางผลสัมฤทธิ์การเรียนซึ่งวัดได้โดยแบบทดสอบเท่านั้น การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้แบบนี้แสดงให้เห็นความแตกต่างอันเกิดจากผลการพัฒนาตนเองของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้น (นวลจิตต์ เขาวงกิตพงศ์ เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า และชัดเจน ไทยแท้, 2556)

2.2 หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (child-oriented learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงประโยชน์นักเรียนเป็นอันดับแรก (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และชาริณี ตรีวรัญญ, 2558; เบญจวรรณ กี่สุขพันธ์, 2559) ใครก็ตามที่สำคัญกับเรา เราย่อมมีความรัก ความปรารถนาดีให้แก่เขา จะคิดจะทำอะไรก็มักจะคิดถึงเขาก่อนคนอื่น และคิดถึงประโยชน์ที่เค้าควรจะได้รับ หากการที่มีครูกล่าวว่าการสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลางนั้น มีข้อดีตรงที่ครูเตรียมการสอนสบายและการสอนสบาย หากครูกำลังจะสอนนักเรียนโดยคำนึงถึงความสบายของตนเป็นหลัก การสอนนั้นจะไม่ใช่การสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญจึงไม่ใช่แนวทางหรือวิธีสอน แต่เป็นหลักการหรือแนวคิดในการสอนมากกว่า ซึ่งการที่จะนำหลักการหรือแนวคิดไปสู่การปฏิบัติได้ ครูก็ต้องแสวงหาแนวทางและวิธีการที่ชัดเจนมาใช้ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และชาริณี ตรีวรัญญ, 2558)

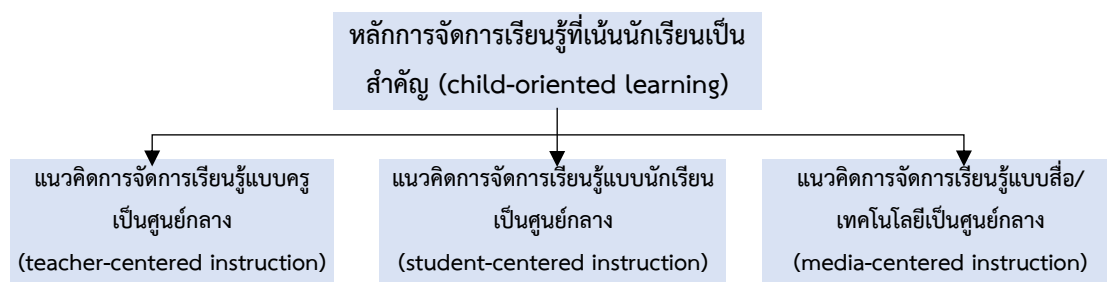
โดยทั่วไปการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียนคือนักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด สามารถจัดได้เป็น 3 ลักษณะ หรือ 3 แนวทาง/แนวคิด (approaches) ใหญ่ ๆ (พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และชาริณี ตรีวรัญญ, 2558) ดังนี้

1) การจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นศูนย์กลาง (teacher-centered instruction) หมายถึง ลักษณะ/สภาพของการเรียนการสอนที่ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ มีบทบาทมากกว่าการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นผู้ที่ใช้เวลาของการเรียนรู้ (learning time) เป็นส่วนใหญ่ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าครูเป็นผู้มีบทบาทหรือส่วนร่วมอย่างเต็มตัวในกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่านักเรียน ตัวอย่างเช่น การสอนทางตรง (direct instruction) ที่ครูให้ข้อมูล ความรู้ และข้อเท็จจริงต่าง ๆ แก่นักเรียนผ่านการบรรยายหรือถ่ายทอดข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา

2) การจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered instruction) หมายถึง ลักษณะ/สภาพของการเรียนการสอนที่นักเรียนมีบทบาทสำคัญ มีบทบาทมากในการเรียนรู้ และเป็นผู้ที่ใช้เวลาของการเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่านักเรียนเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวในกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่าครู ดังจะอธิบายในหัวข้อถัดไป

3) การจัดการเรียนรู้แบบสื่อและเทคโนโลยีเป็นศูนย์กลาง (media-centered instruction) หมายถึง ลักษณะ/สภาพของการจัดการเรียนการสอนที่สื่อและเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียน หากขาดสื่อและเทคโนโลยีนั้นนักเรียนจะไม่สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ ซึ่งลักษณะนี้อาจเรียกว่าเป็นการเรียนการสอนแบบไม่มีครู กล่าวคือนักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อและเทคโนโลยี (ทิตานา แคมมณี, 2561) ตัวอย่างเช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (programmed instruction) การจัดการเรียนรู้แบบใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (computer-assisted instruction: CAI) เป็นต้น

ฉะนั้น หากการจัดการเรียนรู้ทั้งสามลักษณะ ครูออกแบบการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างนักเรียน (individual different) ทั้งความถนัด ความสนใจ และศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน และคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดที่นักเรียนจะได้รับแล้ว การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ



ภาพที่ 11 แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

สำหรับลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญนั้น สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เสนอตัวบ่งชี้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญของนักเรียนและครูไว้เช่นกัน ดังตาราง (วัฒนา ระวังทุกข์, 2542: อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561)

ตาราง 1 ตัวบ่งชี้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญของนักเรียนและครู

ตัวบ่งชี้ของนักเรียน	ตัวบ่งชี้ของครู
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนมีประสบการณ์ตรงสัมพันธ์กับ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	<input checked="" type="checkbox"/> ครูเตรียมการสอนทั้งเนื้อหาและวิธีการ
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนฝึกปฏิบัติจนค้นพบความถนัด และวิธีการของตนเอง	<input checked="" type="checkbox"/> ครูจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ปลูก ฝังใจและเสริมแรงให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากกลุ่ม	<input checked="" type="checkbox"/> ครูเอาใจใส่นักเรียนเป็นรายบุคคลและ แสดงความเมตตาต่อนักเรียนอย่างทั่วถึง
	<input checked="" type="checkbox"/> ครูจัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้นักเรียน ได้แสดงออกและคิดอย่างสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้ของนักเรียน	ตัวบ่งชี้ของครู
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนฝึกคิดอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์จินตนาการ รวมทั้งได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีเหตุผล	<input checked="" type="checkbox"/> ครูส่งเสริมให้นักเรียนฝึกคิดฝึกทำและฝึกปรับปรุงตนเอง
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนได้รับการเสริมแรงให้ค้นหาคำตอบ แก้ปัญหา ทั้งด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น	<input checked="" type="checkbox"/> ครูส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม พร้อมทั้งสังเกตส่วนดีและปรับปรุงส่วนย่อยของนักเรียน
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง	<input checked="" type="checkbox"/> ครูใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อฝึกการคิด การแก้ปัญหาและการค้นพบความรู้
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนได้เลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข	<input checked="" type="checkbox"/> ครูใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงประสบการณ์กับชีวิตจริง
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนฝึกตนเองให้มีวินัยและมีความรับผิดชอบในการทำงาน	<input checked="" type="checkbox"/> ครูฝึกฝนกริยามารยาทและวินัยตามวิถีวัฒนธรรมไทย
<input checked="" type="checkbox"/> นักเรียนประเมินปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่น ตลอดจนสนใจใฝ่หาความรู้อย่างต่อเนื่อง	<input checked="" type="checkbox"/> ครูสังเกตและประเมินพัฒนาการของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

สรุปได้ว่าหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจ ความถนัด หรือความแตกต่างระหว่างนักเรียน โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิด ได้ปฏิบัติจากสถานการณ์จริงที่หลากหลาย ได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนักเรียนได้ฝึกประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

2.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

ทิตินา แชมมณี (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นตัวตั้งโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับนักเรียนและประโยชน์สูงสุดที่นักเรียนควรจะได้รับ และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มตัว และได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อันจะนำไปสู่ให้นักเรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง โดย “การมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัว” และคำว่า “การเรียนรู้ที่แท้จริง” มีความหมายดังนี้

การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (active participation) หมายถึง การมีส่วนร่วมที่นักเรียนรู้เป็นผู้จัดกระทำต่อสิ่งเร้า (สิ่งที่เรียนรู้) มิใช่เพียงรับสิ่งเร้าหรือการมีส่วนร่วมอย่างเป็นผู้รับ (passive participation) เท่านั้น การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ดี ควรเป็นการตื่นตัวที่เป็นไปอย่างรอบด้าน ทั้งทางกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ เพราะพัฒนาการทั้ง 4 ด้านมีความสัมพันธ์ต่อกันและส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

การเรียนรู้ที่แท้จริง หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น (ซึ่งอาจเป็นความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ คุณลักษณะ ฯลฯ) จากกระบวนการที่บุคคลรับรู้และจัดกระทำต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ เพื่อสร้างความหมายของสิ่งเร้า (สิ่งที่เรียนรู้) นั้นเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิมของตน จนเกิดเป็นความหมายที่ตนเข้าใจอย่างแท้จริงและสามารถอธิบายตามความเข้าใจของตนได้

ในที่นี้จึงจะนำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการดังกล่าว ดังนี้

2.3.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน มุ่งให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ช และพี่เลี้ยง (coach & mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้นักเรียนได้ “**เรียนรู้อย่างมีความหมาย**” (meaningful learning) นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย ฉะนั้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของนักเรียน การมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ นักเรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้นักเรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (metacognition) จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (higher-order thinking) ในการมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมินตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม ทำให้นักเรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้นักเรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย นักเรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ อีกทั้งส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวนักเรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน นักเรียนจะมีโอกาสได้

เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (individual different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนา นักเรียนไปพร้อมกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) สังเคราะห์ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดังนี้

1) กระบวนการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2) กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

3) กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ

4) กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่

5) กิจกรรมเน้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุมีผล มีโอกาสร่วมอภิปราย

6) กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนกับครู และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนนำเสนอผลงานด้วยกัน

ลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับทฤษฎีของ บลูม (2561) และสำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา (2563) ที่กล่าวว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดหรือโมเดลที่สำคัญเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่นักเรียนมีได้เป็นผู้รับความรู้หรือข้อมูลที่ผู้อื่นถ่ายทอดมาให้เท่านั้น นักเรียนจะต้องเป็นฝ่ายรุก คือ มีความตื่นตัวที่จะต้องศึกษา จัดกระทำข้อมูล และสร้างความเข้าใจในข้อมูล หรือความรู้นั้น ๆ ให้แก่ตนเอง เพื่อให้สิ่งที่เรียนรู้มีความหมายต่อตนเอง อันจะส่งผลให้สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งในกระบวนการสร้างความเข้าใจให้แก่ตนเองจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ตื่นตัว (active learning) ทั้งทางกาย (physically active) สติปัญญา (intellectually active) สังคม (socially active) และอารมณ์ (emotionally active) ครูจึงต้องเลือกกลยุทธ์ที่หลากหลายที่ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านดังนี้

1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้านสติปัญญา ให้นักเรียนเรียนรู้อย่างตื่นตัวโดยได้เคลื่อนไหวทางสมองหรือสติปัญญา (intellectually active) คือการคิด นักเรียนจะตื่นตัวถ้าได้ใช้

ความคิด การคิดเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ การคิดในเรื่องที่นักเรียนสนใจ ในประเด็นที่ท้าทาย ประเด็นที่มีความหมายต่อตนเอง จะทำให้นักเรียนเกิดความผูกพันในการคิดและการกระทำ

2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้านสังคม ให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ได้เคลื่อนไหวทางสังคม (socially active) มีโอกาสนำเสนอความคิดของตนเองต่อผู้อื่น รับฟัง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับข้อมูลย้อนกลับ ตรวจสอบความคิด ขยายความคิดของตนเอง และพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น เป็นการได้เรียนรู้จากผู้อื่น กระบวนการต่าง ๆ นี้จะช่วยให้นักเรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้สามารถรับรู้และเกิดการเรียนรู้ได้ดี

3) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้านอารมณ์ ให้นักเรียนได้เคลื่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ (emotionally active) กิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดให้นักเรียน ควรกระทบต่ออารมณ์ และความรู้สึกของนักเรียนในทางที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่จะเรียน เนื่องจากกิจกรรมใดกระทบต่อความรู้สึกของนักเรียนกิจกรรมนั้นมักมีความหมายต่อนักเรียนและจะส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนด้วย

4) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้านร่างกาย ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างตื่นตัวโดยการเคลื่อนไหวทางร่างกาย (physically active learning) อย่างเหมาะสมตามวัยและความสนใจของนักเรียน จะช่วยให้ประสาทการรับรู้ของนักเรียนมีความตื่นตัว สามารถรับข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างดีและรวดเร็ว ดังนั้นในการจัดกิจกรรมควรมีรูปแบบหลากหลายเพื่อให้ นักเรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถ และคงความสนใจในการเรียนรู้ไว้ ซึ่งการตื่นตัวทางร่างกายมีความสำคัญเป็นพิเศษสำหรับนักเรียนในระดับปฐมวัย และประถมศึกษาตอนต้น

ตาราง 2 ตัวอย่างกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้านต่าง ๆ

Active learning Strategies	Intellectually Active	Socially Active	Emotionally Active	Physically Active
รูปแบบ/ กระบวนการสอน	<ul style="list-style-type: none"> • รูปแบบการสอน มโนทัศน์ • รูปแบบการสอน กระบวนการคิดสร้างสรรค์ • รูปแบบการสอน กระบวนการคิดอุปนัย • ซิปปาโมเดล 	<ul style="list-style-type: none"> • รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ • รูปแบบการสอน แบบสืบสอบกลุ่ม • รูปแบบการเรียนรู้แบบทีม 	<ul style="list-style-type: none"> • กระบวนการเรียนรู้แบบกระจายค่านิยม • กระบวนการกัลยาณมิตร • กระบวนการสอนค่านิยมและจริยธรรม • กระบวนการแก้ปัญหาและ 	<ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเป็นฐาน

Active learning Strategies	Intellectually Active	Socially Active	Emotionally Active	Physically Active
	<ul style="list-style-type: none"> • รูปแบบการสอน กระบวนการคิดขั้นสูง (GPAS) • การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน • การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน • การเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน • การเรียนรู้แบบใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 		พัฒนาตนเองโดยใช้ระบบคู่สัญญา	
วิธีสอน	<ul style="list-style-type: none"> • วิธีสอนแบบใช้กรณีศึกษา • วิธีสอนแบบอุปนัย • ทักษะศึกษา 	<ul style="list-style-type: none"> • กระบวนการกลุ่ม • บทบาทสมมติ • โต้วาที • สถานการณ์จำลอง • เกม 	<ul style="list-style-type: none"> • บทบาทสมมติ • แสดงละคร • สถานการณ์จำลอง • เกม 	<ul style="list-style-type: none"> • เต็ม/ แสดงดนตรี • บทบาทสมมติ • แสดงละคร • สถานการณ์จำลอง • เกม
เทคนิคการสอน	<ul style="list-style-type: none"> • ผังกราฟิก • หมวกหกใบ • พุดสะท้อนคิด (sandwich technique) • เพื่อนคู่คิด (think - pair - share) 	<ul style="list-style-type: none"> • ต่อบทเรียน (jigsaw) • ระดมสมอง • อภิปรายแบบตอบกลับ (circular response) • เพื่อนคู่คิด (think - pair - share) • คุยกันแบบอ่างปลา (fishbowl) 		<ul style="list-style-type: none"> • การเล่นเกมคิดสร้างสรรค์ (creative rhythms) • การเคลื่อนไหวเบื้องต้น

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะช่วยนักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริงต่างจากการเรียนรู้เชิงรับที่นักเรียนเป็นผู้รับที่ไม่มีบทบาท หรือมี

บทบาทน้อยในการสร้างความเข้าใจในเรื่องที่จะเรียนรู้ ทำให้ความตื่นตัวที่จะเรียนรู้และทำความเข้าใจน้อยลง ส่งผลให้การเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพ

2.3.2 การจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning)

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความมุ่งมั่น (passion) มีเป้าหมายและใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย มีความมุ่งมั่นเพียรพยายามจนเกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และสมรรถนะตามเป้าหมายที่นักเรียนกำหนดไว้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2564)

Knowles (1975) ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการเรียนรู้แบบนำตนเองได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองว่านักเรียนที่แสวงหาความรู้ในการเรียนด้วยตนเองจะมีแรงจูงใจในการเรียนและเรียนอย่างมีจุดประสงค์ ทำให้สามารถเรียนได้ดีกว่า จดจำสิ่งที่เรียนได้นานกว่าและนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้ดีกว่านักเรียนที่คอยรับความรู้จากครูเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองมีลักษณะสอดคล้องกับสภาพและกระบวนการพัฒนาทางจิตวิทยาของมนุษย์ คือเมื่อแรกเกิดทารกยังไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ต้องพึ่งพาผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งพ่อแม่ของตนเองในเรื่องการปกป้องคุ้มครอง การเลี้ยงดู รวมถึงการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา แต่เมื่อเติบโตขึ้นมนุษย์จะมีความต้องการทางจิตวิทยาที่จะเป็นตัวของตัวเองสูงขึ้นและเริ่มพัฒนาความสามารถในการดูแลรับผิดชอบตนเองมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ไม่ต้องพึ่งพาคนอื่นอีกต่อไป พัฒนาการนี้ก็คือการพัฒนาการเรียนรู้แบบนำตนเองที่เพิ่มขึ้นนั่นเอง และการเรียนรู้แบบนำตนเองถือเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับการอยู่รอดของมนุษย์โลกเพราะเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้าต่อเนื่องตลอดชีวิต

อนึ่ง Knowles (1975) ได้สรุปลักษณะของผู้ที่เรียนรู้แบบนำตนเองไว้ 9 ประการ ดังนี้

- 1) มีความเข้าใจในความแตกต่างของบุคคลในด้านความคิดเกี่ยวกับตัวนักเรียนและทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ ระหว่างการเรียนแบบครูเป็นผู้ชี้แนะกับการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง
- 2) มีแนวคิดเกี่ยวกับตนเองว่าสามารถนำตนเองได้ มีความเป็นตัวของตัวเอง
- 3) มีความสามารถที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนเพื่อให้บุคคลเหล่านั้น ช่วยสะท้อนให้รู้ถึงความต้องการในการเรียนรู้ การวางแผนการเรียนรู้ การเรียนรู้ การช่วยเหลือผู้อื่นและการได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น
- 4) มีความสามารถในการวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ โดยได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น

5) มีความสามารถในการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้จากความต้องการของตนเอง และเป็นจุดมุ่งหมายที่สามารถประเมินผลสำเร็จได้

6) มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับครู และเรียนรู้จากครูเพื่อช่วยให้เรื่องที่ยากนั้นง่ายขึ้นโดยถือว่าครูเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือหรือเป็นที่ปรึกษาในการเรียน

7) มีความสามารถในการแสวงหาบุคคลและแหล่งเอกสารวิทยาการที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่แตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม

8) มีความสามารถในการเลือกแผนการเรียนที่มีประสิทธิภาพโดยใช้ประโยชน์จากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ และมีความคิดริเริ่มในการวางแผนอย่างดี

9) มีความสามารถในการรวบรวมข้อมูลและนำผลของการค้นพบต่าง ๆ ไปใช้อย่างเหมาะสม

ทิสนา แคมมณี (2561) สังเคราะห์หลักการของการเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ว่า 1) การเรียนรู้โดยการนำตนเองสามารถช่วยฝึกฝนให้นักเรียนพึ่งพาตนเอง และพัฒนาตนเองได้ การนำตนเองและพึ่งพาตนเองจะช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายใน ซึ่งสามารถกระตุ้นความต้องการที่จะเรียนรู้ และช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีจุดหมาย อันจะส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี ได้มาก และจดจำได้นานขึ้น รวมทั้งนำไปใช้ประโยชน์ได้มากขึ้นด้วย และ 2) นักเรียนมีลีลาการเรียนรู้ (learning style) ที่แตกต่างกัน การให้นักเรียนนำตนเองและเลือกวิธีการเรียนรู้เองจะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี ทั้งนี้ตัวบ่งชี้ของเรียนรู้แบบนำตนเองมีดังนี้

- 1) นักเรียนมีการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 2) นักเรียนมีการวินิจฉัยความต้องการในการเรียนรู้ของตน (learning needs)
- 3) นักเรียนมีการตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (learning goals)
- 4) นักเรียนมีการเลือกวิธีเรียนด้วยตนเอง (learning strategies)
- 5) นักเรียนในการแสวงหาความรู้ (learning resources) รวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง

- 6) นักเรียนมีการประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง (learning evaluation)
- 7) ครูให้การสนับสนุนส่งเสริมให้คำแนะนำและความช่วยเหลือแก่นักเรียนในขั้นตอนต่าง ๆ ตามความเหมาะสมและความจำเป็น

- 8) ครูมีการวัดและประเมินผลโดยใช้ผลการประเมินของตนเองและของนักเรียนประกอบกัน

ฉะนั้นการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองต้องอาศัยความสนใจใฝ่รู้ (curiosity) ประกอบกับการมีวินัย (discipline) และความรับผิดชอบนำตนเองเพื่อไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด และนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.3.3 การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ได้แสดงความคิดเห็นและแบ่งปันประสบการณ์ของแต่ละคน นักเรียนสามารถเจรจาถึงความคาดหวังที่ต้องการและหนทางที่จะได้ตามที่คาดหวัง รวมทั้งเป้าประสงค์ ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ หรือวิธีการเรียนการสอนที่นักเรียนต้องการใช้ รวมทั้งการประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้ (UNESCO, 2001)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วยหลักการเรียนรู้พื้นฐาน 2 อย่าง ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) และกระบวนการกลุ่ม (group process) โดยการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่ครูมุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม ซึ่งมีลักษณะคือ เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (active Learning) คือ นักเรียนต้องทำกิจกรรมตลอดเวลา ไม่ได้นั่งฟังการบรรยายอย่างเดียว มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและระหว่างนักเรียนกับครู ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง และอาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์การเรียนรู้ (กรมสุขภาพจิต, 2545: อ้างถึงใน สิริพรรณ บัวศรี, 2551)

ส่วนกระบวนการกลุ่ม เป็นกระบวนการในการทำงานร่วมกันของบุคคลตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกันและมีการดำเนินงานร่วมกัน โดยผู้นำกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มต่างก็ทำหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม และมีกระบวนการทำงานที่ดีเพื่อนำกลุ่มไปสู่วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงานกลุ่มที่ดีจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคม และขยายขอบเขตของการเรียนรู้ให้กว้างขวางขึ้น (ทีศนา แคมมณี, 2561)

ทั้งนี้ อุดม เขยกิจวงศ์ (2545) ได้สรุปหลักการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่ามี 5 ประการ ดังนี้

- 1) การเรียนคือกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง เป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงของนักเรียน (active learning)
- 2) กิจกรรมการเรียนเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียน
- 3) มีการสื่อสารหลายทาง เช่น การพูด หรือการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้
- 4) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและระหว่างนักเรียนกับครู
- 5) ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายผลของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง

ฉะนั้นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจึงมีขั้นตอนและองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ดังนี้ (UNESCO, 2001; Missingham, 2007; Pretty, 1997; วัฒนาพร ระวังทุกข์, 2544)

1) ประสบการณ์ (experience) เป็นขั้นตอนที่ครูกระตุ้นให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนออกมาใช้ในการเรียนและแบ่งปันประสบการณ์ของตนกับเพื่อนๆ ที่อาจมีประสบการณ์คล้ายคลึงหรือแตกต่างกัน

2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย (reflect and discussion) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ครูจะเป็นผู้กำหนดประเด็น วิเคราะห์ วิวิจารณ์ นักเรียนได้เรียนรู้ถึงความคิด ผู้อื่นที่ต่างไปจากตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น ผลจากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลายและได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม

3) ความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (understanding and conceptualization) เป็นขั้นตอนการสร้าง ความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยนักเรียนเป็นฝ่ายริเริ่มและครูช่วยเสริมให้สมบูรณ์ หรือครูอาจนำทางแล้วนักเรียนสานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด

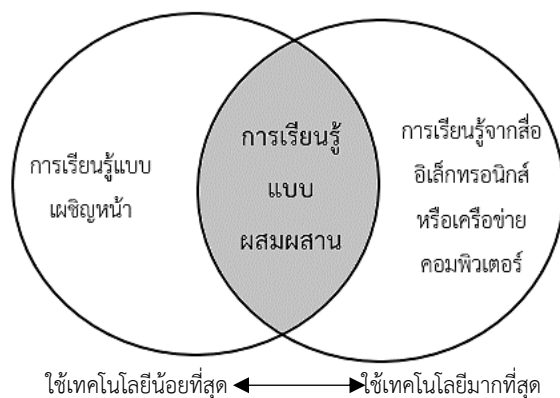
4) การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (experiment or application) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของนักเรียนเอง

2.3.4 การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (hybrid & blended learning)

ในทศวรรษที่ผ่านมาการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (technology-based approach) ทั้งในรูปแบบที่ผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีต่าง ๆ และรูปแบบที่ผสมผสานเทคโนโลยีกับการเรียนรู้ที่ใช้ห้องเรียนเป็นฐาน (classroom-based learning) เป็นการเรียนรู้ที่นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ช่วยพัฒนาการสอน เพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ และมีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ รวมทั้งช่วยสร้างความคุ้มค่าในการใช้งบประมาณ ซึ่งการเรียนรู้ดังกล่าวคือการเรียนรู้แบบผสมผสาน (hybrid/ blended Learning) (Graham, Allen & Ure, 2005: อ้างถึงใน สุทธิพร แทนทอง, 2563)

การเรียนรู้แบบผสมผสานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (face-to-face learning) หรือการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนร่วมกับการสอนผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (computer-mediated instruction) หรือการเรียนรู้จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ซึ่งนักเรียนจะได้รับประสบการณ์ทางการเรียนรู้อย่างอิสระ สามารถควบคุมตัวแปร

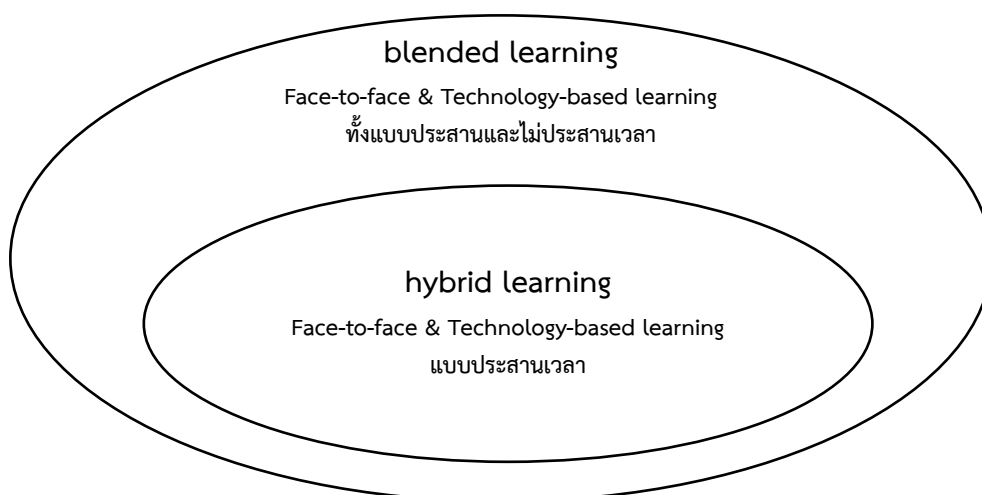
ทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในด้านเวลา สถานที่ แนวทางการเรียนรู้ และอัตราการเรียนรู้ของตนเอง (สุทธิพร แทนทอง, 2563)



ภาพที่ 12 การเรียนรู้แบบผสมผสาน

(สุทธิพร แทนทอง, 2563)

การเรียนรู้แบบผสมผสานมักปรากฏใช้ทั้งคำว่า “blended learning” และ “hybrid learning” แต่สองคำนี้มีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดย hybrid learning เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ครูจะส่งเอกสารประกอบการเรียนให้นักเรียน นักเรียนจะเข้าร่วมชั้นเรียนจากที่บ้าน แล้วครูจัดการเรียนการสอนทางไกล โดยนักเรียนทุกคนเรียนรู้อยู่ในช่วงเวลาเดียวกันพร้อม ๆ กัน แต่ “blended learning” เป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เรียนรู้ได้หลากหลาย นักเรียนจะเรียนรู้จากที่บ้านในช่วงเวลาเดียวกันกับที่ครูทำการสอนหรือช่วงเวลาเรียนเดียวกับเพื่อน ๆ หรือไม่ก็ได้ (Kolinski, 2022) ฉะนั้น “blended learning” จึงมีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบประสานเวลา (synchronous) และไม่ประสานเวลา (asynchronous) แต่ “hybrid learning” เป็นการเรียนรู้แบบประสานเวลา (synchronous)



ภาพที่ 13 ความแตกต่างระหว่าง blended learning และ hybrid learning

จากภาพจะเห็นว่า hybrid learning เป็นส่วนหนึ่งของ blended learning เพราะ blended learning ครอบคลุมการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ประสานเวลาด้วย แต่ blended learning ในส่วนที่ไม่ใช่การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ไม่ประสานเวลาก็จะไม่เป็น hybrid learning นั่นเอง

Carman (2005: อ้างถึงใน สุทธิพร แทนทอง, 2563) เสนอแนวคิดว่าการเรียนรู้แบบผสมผสาน (hybrid learning) มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 5 ประการ ได้แก่

1) **เหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น** (live events) เป็นเหตุการณ์หรือสถานการณ์การเรียนรู้ที่นักเรียนทุกคนเข้าร่วมในช่วงเวลาเดียวกันหรือการเรียนรู้แบบประสานเวลา (synchronous) เช่น ห้องเรียนเสมือนจริง (virtual classroom) เป็นต้น

2) **เนื้อหาออนไลน์** (online content) คือประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักเรียนแต่ละคนปฏิบัติ โดยใช้เวลาหรืออัตราในการเรียนรู้แตกต่างกัน (self-paced learning)

3) **การทำงานร่วมกัน** (collaboration) เป็นสภาพการเรียนรู้ที่นักเรียนสื่อสารกับผู้อื่นผ่านระบบออนไลน์ เช่น อีเมล การสนทนาออนไลน์ (online-chat) เป็นต้น

4) **การประเมินผล** (assessment) เป็นการวัดความรู้ของนักเรียน แบ่งเป็น

4.1) การประเมินผลก่อนเรียน (pre-assessment) สามารถดำเนินการได้ก่อนเหตุการณ์สดหรือการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อกำหนดความรู้ก่อนเรียน

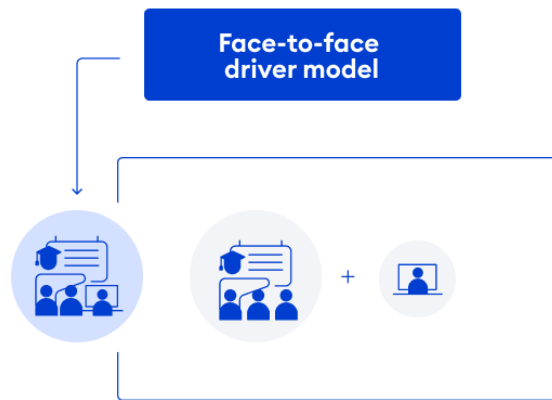
4.2) การประเมินผลระหว่างเรียน (self-paced evaluation)

4.3) การวัดประเมินหลังเรียน (post-assessment) สามารถดำเนินการได้หลังจากกิจกรรมการเรียนรู้ตามกำหนดเวลาเพื่อวัดการถ่ายโอนความรู้และเพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

5) **วัสดุ/สื่ออ้างอิง** (reference materials) การเรียนรู้แบบผสมผสานต้องมีการสร้างประสบการณ์จากการค้นคว้า เช่น การสืบค้นข้อมูลด้วยโปรแกรมค้นหา (search engine) ซึ่งการอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ จะช่วยยกระดับการจดจำและถ่ายโอนความรู้

รูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (blended learning) มี 6 รูปแบบใหญ่ ๆ (สุทธิพร แทนทอง, 2563) ดังนี้

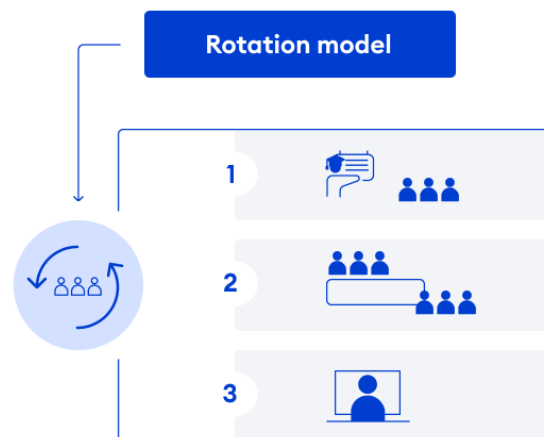
1) **The face-to-face driver model** เป็นการเรียนรู้ในลักษณะแบบห้องเรียนปกติ มีการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าและเรียนรู้แบบออนไลน์บ้างในบางประเด็น/เรื่องตามที่กำหนดไว้แล้วในเนื้อหาหลักสูตร ซึ่งรูปแบบนี้เหมาะสำหรับห้องเรียนที่มีความหลากหลาย นักเรียนมีศักยภาพหรือระดับความสามารถที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 14 The face-to-face driver model

(จาก www.ispringsolutions.com)

2) The rotation model เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบหมุนเวียนตามเนื้อหาหลักสูตรที่กำหนด ซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น

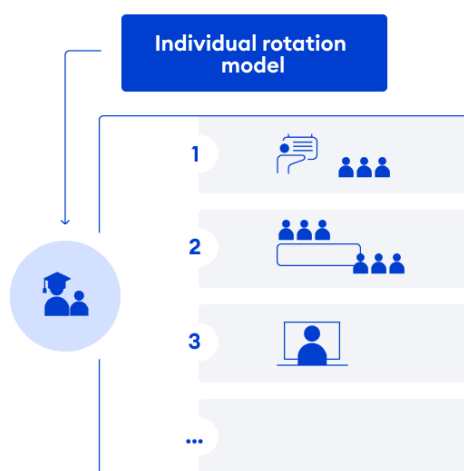


ภาพที่ 15 The rotation model

(จาก www.ispringsolutions.com)

2.1) **station rotation** เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบหมุนเวียนตามกำหนดเวลาหรือตารางที่ครูกำหนด ซึ่งการหมุนเวียนนี้ต้องมีอย่างน้อย 1 สถานี (station) ที่จัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ส่วนสถานีอื่น ๆ อาจจะเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย ทำใบงานหรือแบบทดสอบ หมุนเวียนกันไปทีละสถานีจนครบทุกสถานี

2.2) **individual rotation** เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบหมุนเวียนตามความต้องการของนักเรียน โดยครูกำหนดตารางเรียนให้นักเรียนเป็นรายบุคคล นักเรียนหมุนเวียนตามตารางและไม่จำเป็นต้องครบทุกกิจกรรม แต่อย่างไรก็ต้องเรียนรู้แบบออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งครั้ง

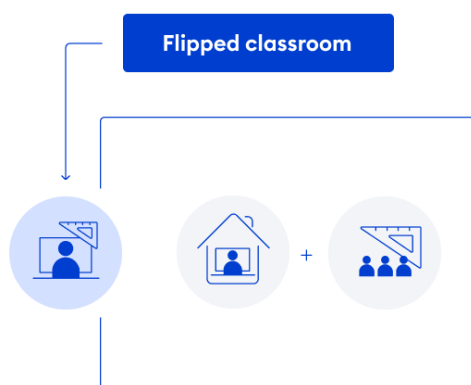


ภาพที่ 16 individual rotation

(จาก www.ispringsolutions.com)

2.3) **lab rotation** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นักเรียนจะหมุนเวียนทำกิจกรรมตามตารางที่ครูกำหนด โดยมีอย่างน้อยหนึ่งกิจกรรมที่ได้เข้าห้องปฏิบัติการสำหรับการเรียนรู้แบบออนไลน์

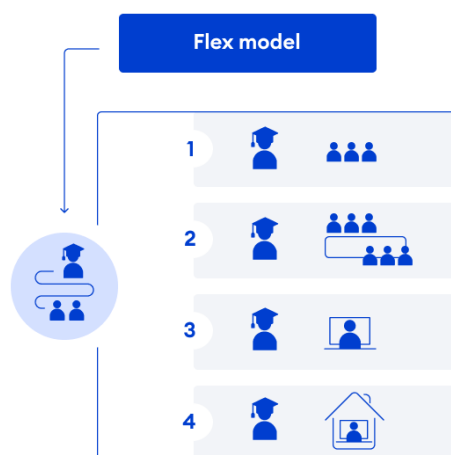
2.4) **flipped classroom** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่หมุนสลับกลับด้านระหว่างการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและการทำที่บ้านที่บ้าน เป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่บ้านและทำกิจกรรมขยายความรู้หรือวัดประเมินผลที่โรงเรียน



ภาพที่ 17 flipped classroom

(จาก www.ispringsolutions.com)

3) **The flex model** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนตารางกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ โดยเน้นการเรียนรู้แบบออนไลน์เป็นหลักที่มีครูให้การสนับสนุนและจัดการเรียนการสอนอย่างยืดหยุ่นตามความจำเป็น



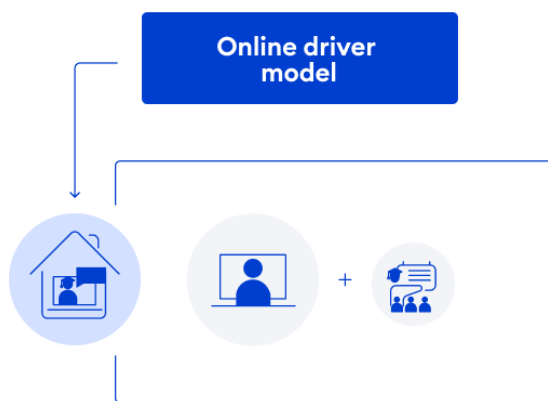
ภาพที่ 18 The flex model

(จาก www.ispringsolutions.com)

4) **The online lab school model** เป็นรูปแบบที่การเรียนรู้ที่เน้นการเรียนในห้องเรียนออนไลน์ นักเรียนดำเนินการด้วยตนเองทั้งการเรียนและการส่งงาน อาจมีการพบครูและนักเรียนคนอื่น ๆ เป็นครั้งคราว จัดเป็นการเรียนรู้ที่ใช้ห้องปฏิบัติการทางเทคโนโลยีเต็มรูปแบบ

5) **self-blend model** เป็นรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตัวนักเรียนเองตามประเด็นหรือเรื่องที่กำหนดในเนื้อหาหลักสูตร ส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่มีการเชื่อมโยงข้อมูลทางการเรียนระหว่างกันหรือระหว่างสถาบัน และจะมีโปรแกรมควบคุมหลักอยู่ที่ห้องปฏิบัติการที่จะคอยควบคุมและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ทั้งนี้ นักเรียนยังคงเรียนรู้ในห้องเรียน เช่น A La Carte เป็นรูปแบบที่นักเรียนเรียนเนื้อหาสาระต่าง ๆ จากครูทางออนไลน์ อาจจะเป็นหลักสูตรออนไลน์ที่ครูสร้างขึ้นสำหรับนักเรียน หรือหลักสูตรออนไลน์อื่น ๆ ที่นักเรียนสนใจ โดยนักเรียนลงทะเบียนเรียนแบบตัวต่อตัว ซึ่งครูอาจจะบันทึกการสอนไว้หรือสอนอยู่ในขณะนั้น

6) **The online driver model** เป็นการเรียนรู้รูปแบบนี้ตรงกันข้ามกับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าโดยสิ้นเชิง เพราะเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานเต็มรูปแบบ กล่าวคือ นักเรียนสามารถเรียนรู้และกิจกรรมได้จากสถานที่อื่นนอกโรงเรียน เช่น ที่บ้าน ห้องสมุด ร้านกาแฟ ฯลฯ แค่เพียงเข้าสู่ระบบ (log in) รายวิชา/หลักสูตรออนไลน์ที่จัดทำขึ้น เช่น enriched virtual เป็นห้องเรียนออนไลน์ที่เสมือนจริงหรือห้องเรียนเสมือน (virtual classroom) กล่าวคือเมื่อนักเรียนเข้าสู่ห้องเรียนออนไลน์แล้วจะพบบรรยากาศการเรียนรู้คล้ายคลึงกับเข้าเรียนที่โรงเรียน มีปฏิสัมพันธ์กับครู หรือกับเพื่อนในชั้นเรียนคนอื่น ๆ เช่น massive open online course (MOOC)



ภาพที่ 19 The online driver model

(จาก www.ispringsolutions.com)

อย่างไรก็ดี การเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งสองลักษณะต่างเป็นการจัดการเรียนการสอนที่หลอมรวมเอาข้อดีในการเรียนรู้แบบออนไลน์และการเรียนรู้ในห้องเรียนเข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว โดยเน้นการผสมผสานวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน ผ่านเครื่องมือและเทคโนโลยีต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) และได้ใช้กระบวนการคิด (thinking system) รวมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ได้มากขึ้น

2.3.5 การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (gamification)

ในปัจจุบันถึงแม้ว่ายังไม่มีerkกำหนดความหมายอย่างเป็นทางการสำหรับคำว่า “เกมมิฟิเคชัน” (gamification) แต่เป็นที่เข้าใจโดยทั่วไปว่า “เกมมิฟิเคชัน” คือการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกม โดยจุดมุ่งหมายสำคัญคือเพื่อต้องการกระตุ้นความสนใจสร้างความผูกพัน และส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดพฤติกรรมใด ๆ ตามที่ผู้ออกแบบต้องการ (ชนัตต์ พุนเดช และธนิตา เลิศพรรัตน์, 2559)

เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่เกม จึงมีองค์ประกอบหลักในการออกแบบโดยอาศัยหลักทฤษฎีพื้นฐานของการออกแบบเกม ซึ่งผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 อย่าง (Robson et al., 2015: อ้างถึงในชนัตต์ พุนเดช และ ธนิตา เลิศพรรัตน์, 2559) ดังนี้

1) กลไกของเกมมิฟิเคชัน (gamification mechanics) โครงสร้างหลักของเกมทีประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือ วิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไก

ของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แต้มสะสม (points) ระดับชั้น (levels) การได้รับรางวัล (rewards) สินค้าเสมือน (virtual goods) กระดานผู้นำ (leaderboards) การให้ของขวัญแก่กัน (gifting and charity) เป็นต้น

2) พลวัตของเกมมิฟิเคชัน (gamification dynamics) พฤติกรรมหรือปฏิกริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกริยาตอบสนองเหล่านี้พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกมที่ซึ่งสรุป บุญลือ (2561) ใช้คำว่า “หลักการเคลื่อนไหวของเกม” (game dynamics) แล้วระบุว่านี่

(1) ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน (rewards) มนุษย์เราต่างก็ถูกระตุ้นด้วยของรางวัลกันทั้งสิ้น ซึ่งจะทำให้เราต้องกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง ทั้งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ครั้งแล้วครั้งเล่า เช่น ปรับพฤติกรรม เป็นต้น เพื่อให้ได้มาด้วยรางวัลก้อนโต ในการทำเกม ระบบการให้รางวัลที่ง่ายที่สุดก็คือการสะสมแต้ม ซึ่งเมื่อสะสมถึงจุดหนึ่งก็จะได้รับรางวัลเป็นผลตอบแทน

(2) ความต้องการประสบผลสำเร็จ (achievement) คนบางคนถูกระตุ้นโดยเป้าหมายความสำเร็จที่ตั้งไว้ ไม่ว่าจะยากเย็นยาวนานขนาดไหนก็ตาม คนประเภทนี้ก็มีแนวโน้มชอบสิ่งที่ท้าทาย แต่ก็จะมีเป้าหมายที่สามารถบรรลุได้เป็นลำดับๆ ไป ไม่ใช่เพื่อฝันเกินจริง และสิ่งที่คนพวกนี้ภาคภูมิใจที่สุดก็คือการได้รับการยอมรับจากคนอื่นจากผลความสำเร็จในเป้าหมาย

(3) ความต้องการได้รับการยอมรับ (status or respect) คนเราเกือบร้อยทั้งร้อย ต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างการถูกให้ความสนใจหรือการยอมรับในสถานภาพ การเป็นที่รู้จัก การมีชื่อเสียง การได้รับเกียรติ หรือในที่สุดแล้วคือการได้รับการเคารพจากผู้อื่น คนเราก็มักจะพยายามจะทำกิจกรรมอะไร ก็ตามแต่ที่จะให้ได้มาซึ่งสิ่งเหล่านี้ ซึ่งในโลกของเกม การได้เลื่อนลำดับชั้น และได้โลรางวัล หรือของขวัญพิเศษ ก็จะทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะทำให้เกิดการยอมรับอย่างกว้างขวางในเกม

(4) การแสดงว่าเป็นคนใจดี (altruism) การให้ของขวัญแก่กันนับเป็นแรงกระตุ้นอย่างดีในการสร้างความสัมพันธ์กันในชุมชน ซึ่งของขวัญแต่ละชิ้นก็มีราคาและคุณค่าที่แตกต่างกันไป ผู้ให้ของขวัญก็จะพยายามหาของขวัญที่มีคุณค่ามากกว่า เพื่อแสดงความปรารถนาดีของตนเองแก่คนที่มอบให้เป็นพิเศษ ในโลกของเกม การให้ของขวัญถือว่าเป็นแรงจูงใจที่สำคัญมากในสร้างกลไก “การเสาะหาลูกค่าใหม่ และการรักษาลูกค่าเก่า” (acquisition and retention mechanic) โดยเมื่อคุณได้รับของขวัญจากใครในเกม คุณก็จะถูกดึงเข้าไปสู่เกม และก็มีแรงจูงใจที่จะให้ของขวัญต่อไปให้เพื่อน ๆ ทั้งหมดของคุณ ซึ่งถือเป็นการสร้างวงจรของการดึงสมาชิกใหม่เข้าร่วมวง (acquisition) และทุก ๆ ครั้งที่คุณได้รับของขวัญ ก็จะทำให้คุณต้องเอาของขวัญไปใช้ ซึ่งมันก็ถือว่าเป็นยึดโยงให้คุณอยู่กับเกมตลอดไป (retention)

(5) การแสดงออกของความเป็นตัวตน (self-expression) มนุษย์เราส่วนใหญ่อีกมีความต้องการที่จะแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตัวเองออกมา ที่จะให้แตกต่างจากคนอื่น ๆ รอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรสนิยม เผ่าพันธุ์หรือสังกัดของตัวเอง จนกระทั่งบุคลิกส่วนตัว ดังนั้น การซื้อสินค้าเสมือน (virtual goods) ในเกมจะเป็นการแสดงตัวตนออกชัดเจน เช่นเดียวกับการเลือกซื้อของในโลกความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของเสมือนที่ได้มาจากการได้ รางวัล ของขวัญ หรือซื้อมาด้วยเงินก็ตามและที่เด่นชัดที่สุดในการแสดงออกความเป็นตัวตนในโลกเสมือนของเกมก็คือการสร้างรูปอวตาร(avatar) แทนตัวเอง

(6) ความต้องการแข่งขันชิงดีชิงเด่น (competitiveness) คนเราแต่ละคนต่างก็มีแรงจูงใจโดยการแข่งขันกันทั้งนั้น และมันได้ถูกพิสูจน์แล้วว่า การจัดสภาพแวดล้อมให้มีการแข่งขัน และมีการให้รางวัลแก่ผู้ชนะ ก็จะทำให้ประสิทธิภาพทั้งระบบสูงขึ้นชัดเจน ทั้งนี้เพราะมันมีเกิดการเปรียบเทียบเกิดขึ้น ตัวอย่างการสร้างบรรยากาศการแข่งขันในเกม เช่น การจัดทำตารางคะแนนผู้นำ (leader board) โดยแสดงรายชื่อผู้ที่ได้แต้มหรือรางวัลสูง ไว้ด้านบนเรียงมาตามลำดับอย่างน้อย ๆ ก็แสดง 10 ชื่อ หรือแสดงทั้งหมด ก็จะสร้างบรรยากาศการแข่งขันได้เป็นอย่างดี

3) อารมณ์ (emotions) อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น การออกแบบเกมมีพิเคชันที่ตีนั้นผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม เพราะอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นเป็นตัวกระตุ้นที่สำคัญต่อความอยากในการเล่นต่อ และเกิดความผูกพันในเกม

การจัดการเรียนเรียนรู้แบบเกมมีพิเคชันสามารถปฏิบัติได้ดังนี้ (สุรพล บุญลือ, 2561)

1) ระบุผลการเรียนรู้ (identify learning outcomes) ครูจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดนักเรียน

2) เลือกแนวคิดสำคัญ (choose a big idea) ครูจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด นักเรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

3) เรื่องราวของเกม (storyboard the game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกมและมีกิจกรรมการเรียนรู้

4) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (design learning activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ครูจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน

5) สร้างทีม (build teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล

6) **ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม** (apply game dynamics) ต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่าเกมมีพีเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทายมีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

บทสรุป

หลักการ (principle) เป็นข้อเท็จจริง/ข้อคำตอบที่ได้จากกระบวนการพิสูจน์ทดสอบเกี่ยวกับทฤษฎี แต่หลักการนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในวงจำกัดกว่า ทั้งนี้หลักการหลาย ๆ หลักการสามารถพัฒนาเป็นทฤษฎีได้ หรือทฤษฎีสามารถแตกย่อยเป็นหลายๆหลักการได้เช่นกัน ส่วนแนวคิด/แนวทางการจัดการเรียนรู้ (approach) เป็นวิธีการ/แนวทางนำทฤษฎีหรือวิธีการไปปฏิบัติ จึงเป็นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีกับวิธีการ หรือหลักการและวิธีการ โดยวิธีการคือแนวทางการเข้าถึงสิ่งที่เรียนรู้ และแตกต่างจาก แนวคิด/ ข้อสันนิษฐาน (assumption) เนื่องจาก แนวคิด/ ข้อสันนิษฐาน (assumption) อาจเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับแต่ยังไม่ได้รับการพิสูจน์ ขณะที่ แนวคิด/แนวทางการจัดการเรียนรู้ (approach) เป็นแนวคิดที่ได้รับการพิสูจน์แล้ว เนื่องจากการนำทฤษฎีและหลักการที่ผ่านกระบวนการพิสูจน์ทดสอบไปปฏิบัติ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 เป็นกฎหมายแม่บทที่เป็นเสมือนธรรมนูญการศึกษาของประเทศ มีสาระบัญญัติครอบคลุมการศึกษาทั้งระบบ โดยได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการที่สำคัญเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทั้งด้านหลักสูตร ด้านกระบวนการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (child-oriented learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงประโยชน์นักเรียนเป็นอันดับแรก สามารถจัดได้เป็น 3 แนวทาง/แนวคิด (approaches) ใหญ่ ๆ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นศูนย์กลาง (teacher-centered instruction) การจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered instruction) และการจัดการเรียนรู้แบบสื่อและเทคโนโลยีเป็นศูนย์กลาง (media-centered instruction)

การจัดการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นตัวตั้งโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับนักเรียนและประโยชน์สูงสุดที่นักเรียนควรจะได้รับ และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มตัว และได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อันจะนำไปสู่นักเรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง อาทิเช่น แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (hybrid & blended learning) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน (gamification)

คำถามทบทวน

1. หลักการและแนวคิดการเรียนรู้ นิยามได้ว่าอย่างไร
2. หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีความหมายและความสำคัญอย่างไร และมีแนวทางการจัดการเรียนรู้อย่างไรบ้าง
3. “หัวใจสำคัญ” ของการจัดการเรียนรู้ที่แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลางคืออะไร
4. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่แบบนักเรียนเป็นศูนย์กลางแต่ละแนวคิดมีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไรบ้าง
5. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางแต่ละแนวคิด สามารถดำเนินการได้อย่างไรบ้าง

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชนัตถ์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 18(3), 331-339.
- ทิตนา แคมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 21).* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจวรรณ กี่สุขพันธ์. (2559). *หลักการและแนวคิดการจัดการเรียนรู้.* กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และชาริณี ตรีวัธญู. (2558). *การจัดการเรียนรู้.* กรุงเทพฯ: ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวลจิตต์ เขาวงกตพิงส์ เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า และชัตเจน ไทยแท้. (2556). *การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ* (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 16 มิ.ย. 65 จาก <https://web.archive.org/web/20130627015105/http://www.thaicyperu.go.th/>
- ราชกิจจานุเบกษา (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545.* สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2544). *เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544.* กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟิก.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2564). *การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์.* ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมและหลักสูตรการเรียนรู้.
- สุทธิพร แทนทอง. (2563). *ทฤษฎีการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล: ทฤษฎีการเชื่อมโยงความรู้และการเรียนรู้แบบผสมผสาน. วารสารสุนันทาวิชาการและวิจัย*, 14(1), 79-93.
- สิริพรรณ บัวศรี. (2551). *ผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อความรู้และความสามารถในการบริโภคโทรทัศน์ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.* หน่วยงานศึกษานิเทศก์ กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา. (2563). *การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก.* กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี.
- อุดม เขยทิววงศ์. (2545). *หลักสูตรท้องถิ่น: ยุทธศาสตร์การปฏิรูปการเรียนรู้.* กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.

ภาษาอังกฤษ

- Kolinski, H. (2022). *What Is Blended Learning? [Online]*. Cooperate training. Retrieved January 17, 2023, from <https://www.ispringsolutions.com/blog/blended-learning-a-primer>
- Knowles, M. S. (1975). *Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*. Chicago: Association Press.
- Missingham, B. (2007). *Participatory Learning in University Development Studies [Online]*. Retrieved January 27, 2023, from <http://criticalpedagogyconference.wordpress>
- Pretty, J. N. (1997). *Participatory Learning for Integrated Farming [Online]*. Retrieved January 27, 2023, from <https://agris.fao.org/agrissearch/search.do?recordID=DK2000000878>
- UNESCO. (2001) *Module Four Participatory Learning [Online]*. Retrieved January 27, 2023, from <http://www2.unescobkk.org/elib/publications/nonformal/M4.pdf>