



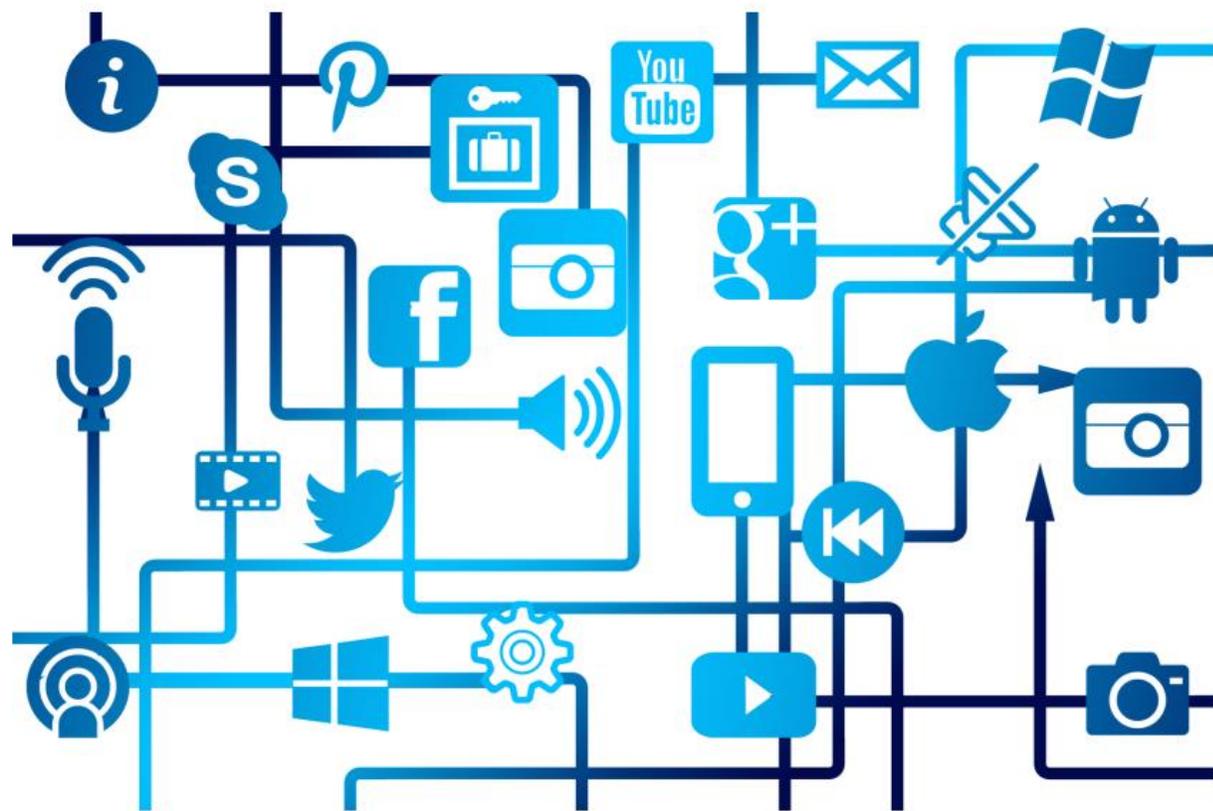
SOC3302

วิธีวิทยาการสอนสังคมศึกษา

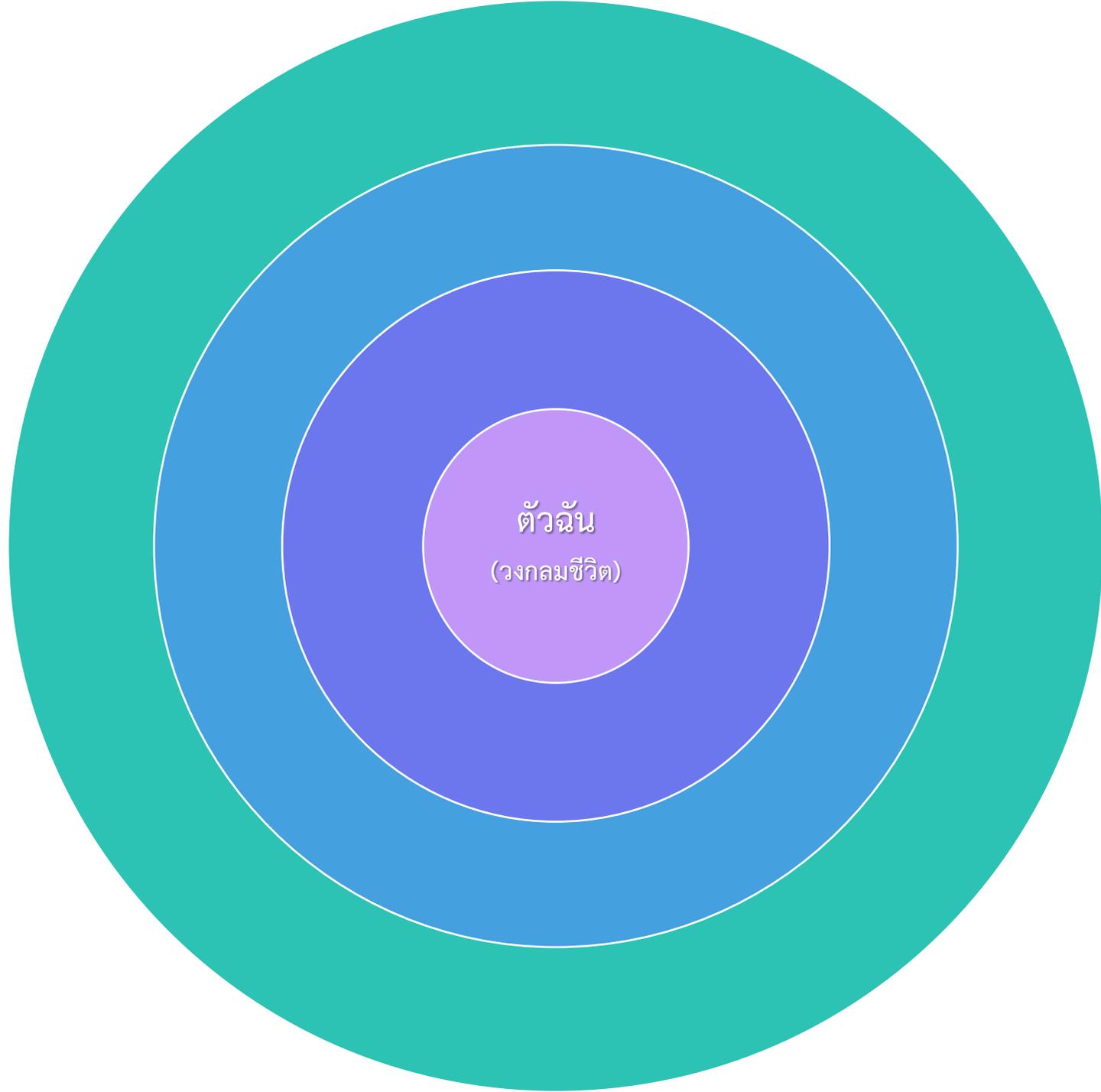
สุทธิพร แทนทอง

# ทบทวนความรู้เดิม

1. “การเรียนรู้” นิยามได้ว่าอย่างไร
2. “กระบวนการเรียนรู้” และ “การจัดการเรียนรู้” มีความสัมพันธ์กันอย่างไร
3. “ทฤษฎีการเรียนรู้” มีที่มาจากอะไร และสามารถนิยามความหมายได้ว่าอย่างไร
4. ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยแต่ละทฤษฎี มีหลักการหรือแนวคิดสำคัญอะไรบ้าง
  - Information processing theory
  - Cognitive Constructivism
  - Social Constructivism
  - Constructionism
  - Cooperative learning theory
  - Multiple intelligence
  - Connectivism

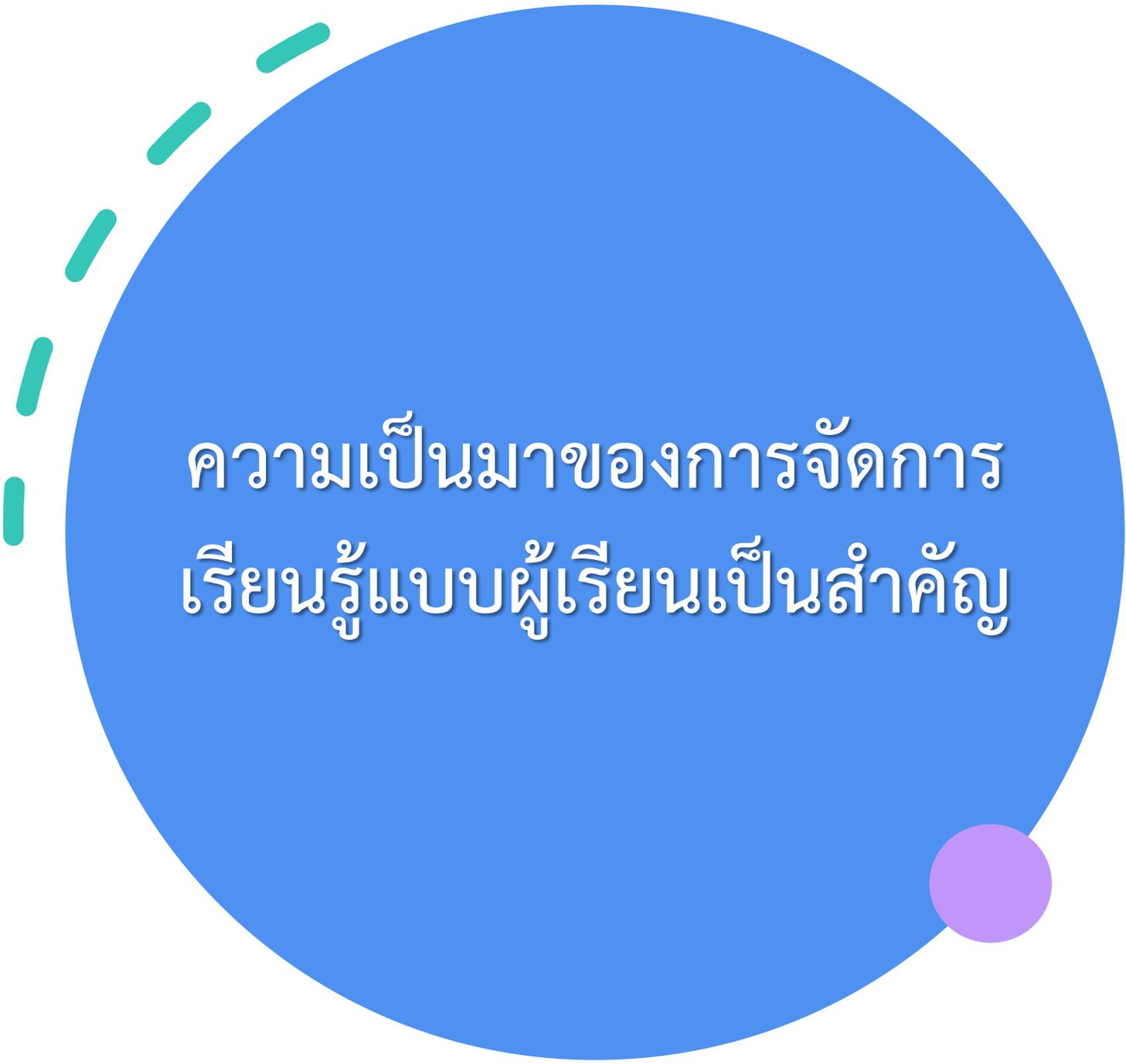


ดูสิ่งที่คนไทยทั่วโลกกำลังค้นหาอยู่ในขณะนี้



บทที่ 2  
หลักการและแนวคิด  
การจัดการเรียนรู้ที่  
เน้นผู้เรียนเป็น  
ศูนย์กลาง

- 2.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2.2 หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
  - 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)

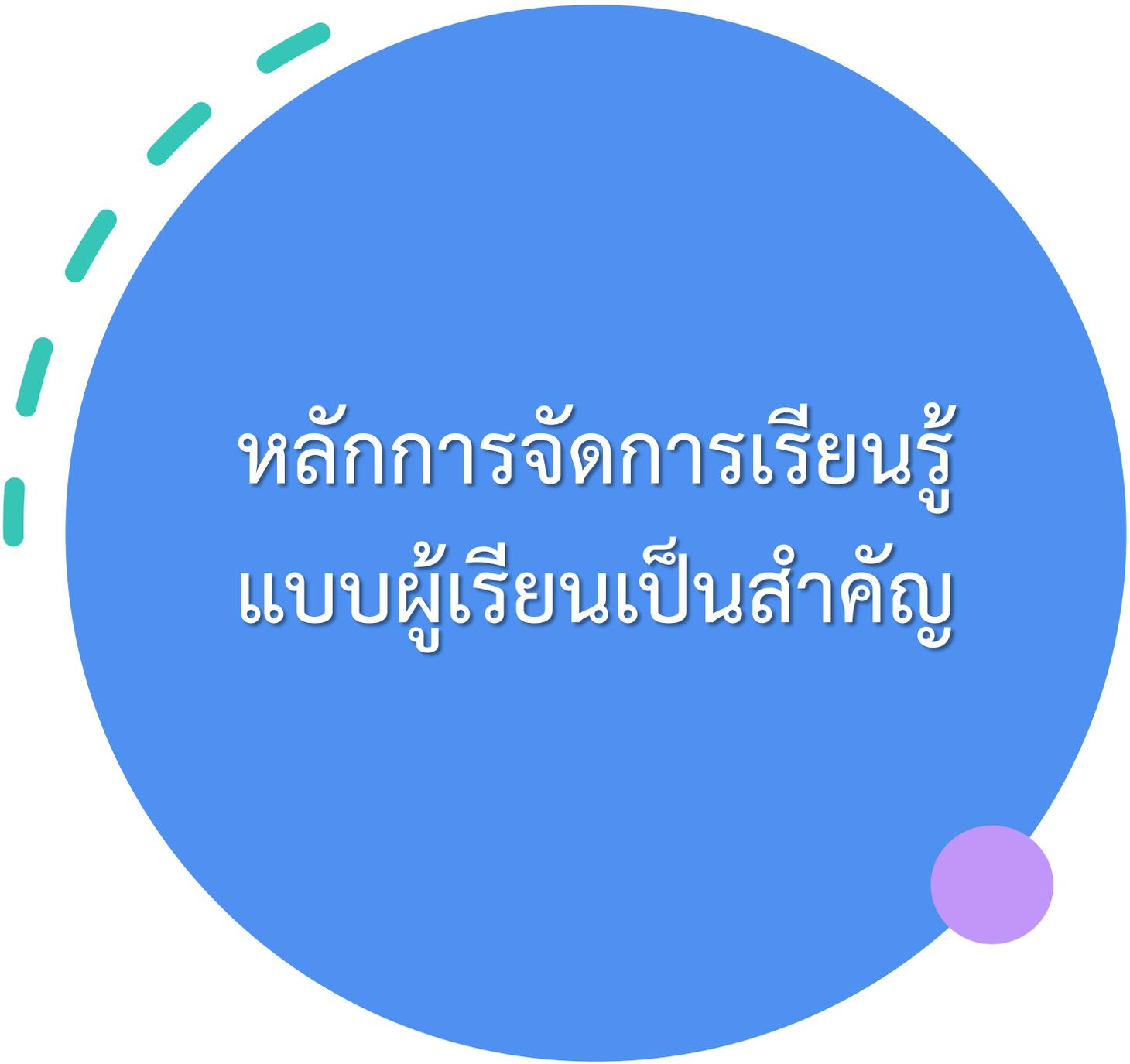


ความเป็นมาของการจัดการ  
เรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ

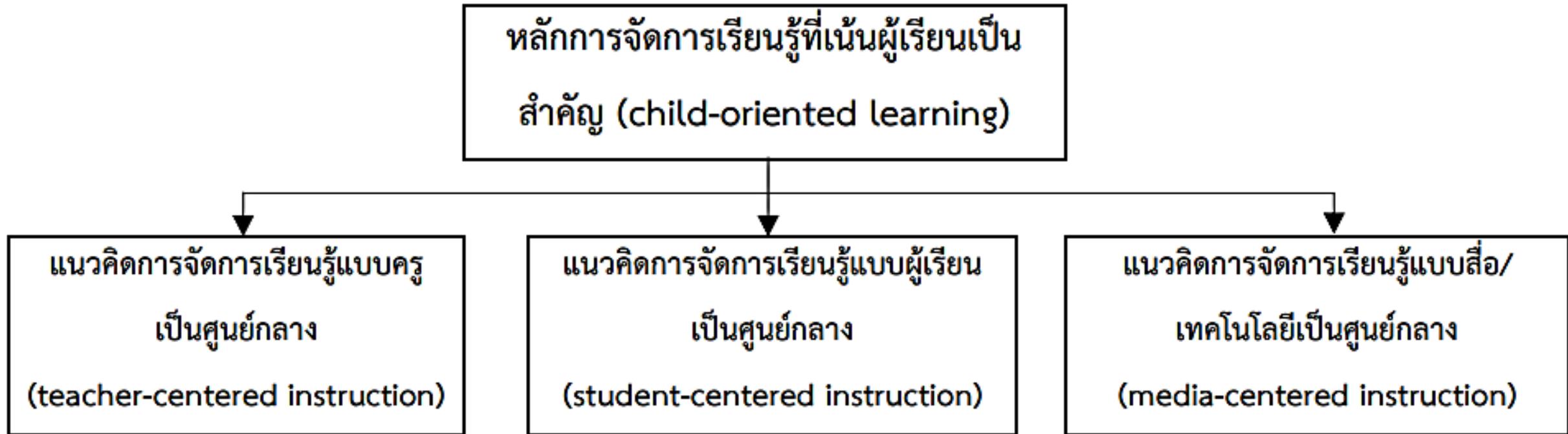
## มาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 2) ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา
- 3) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รัก การอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง
- 4) จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา
- 5) ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ
- 6) จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ





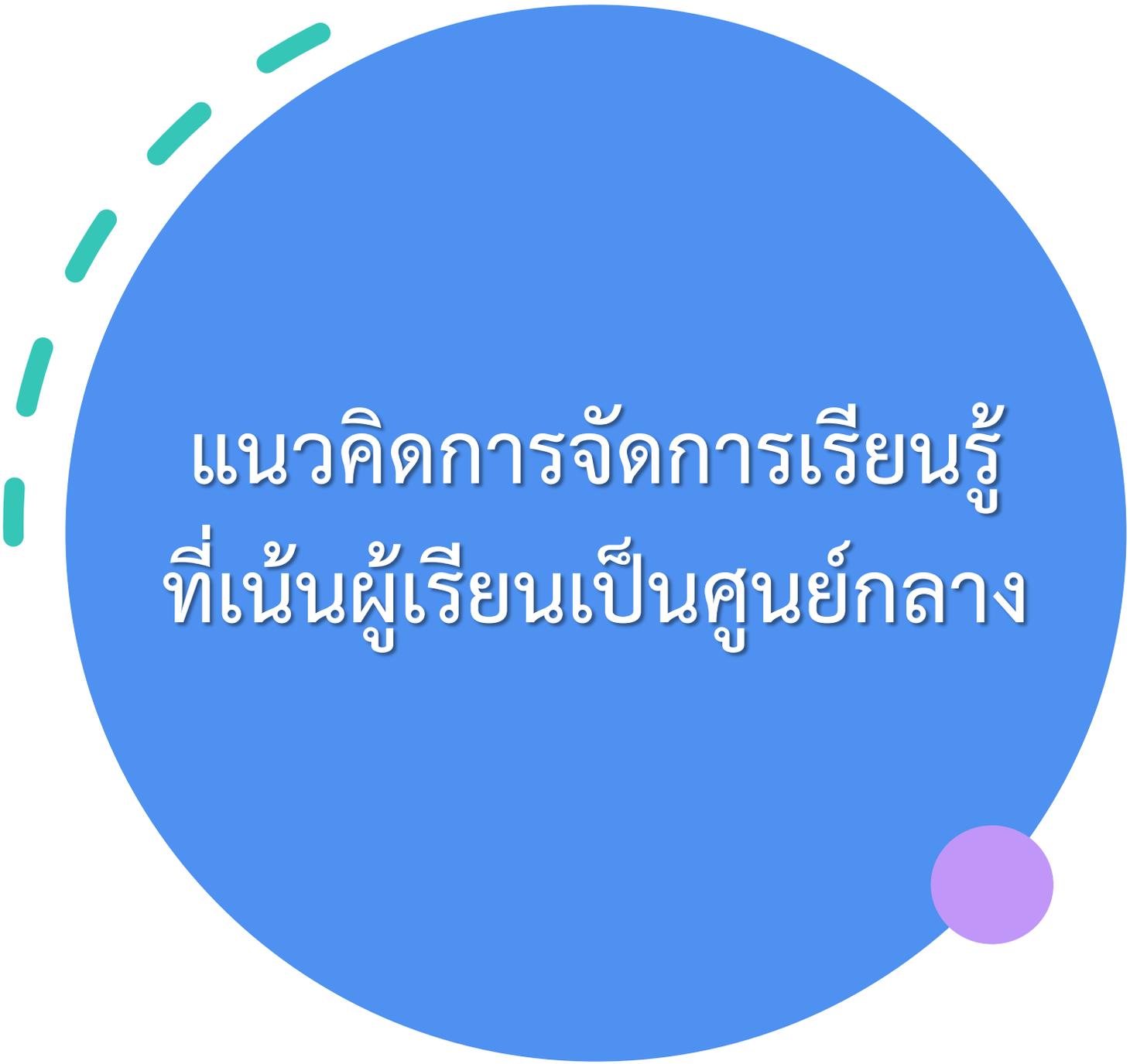
หลักการจัดการเรียนรู้  
แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ



ภาพที่ 2.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

# ตัวบ่งชี้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทบาทครู	บทบาทนักเรียน



แนวคิดการจัดการเรียนรู้  
ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

# Learning Approaches

Assumptions  
ที่ยังไม่ได้พิสูจน์แต่เป็น  
ที่ยอมรับในวงกว้าง

แนวทางการปฏิบัติ  
ของทฤษฎีเรียนรู้/  
หลักการเรียนการสอน



# Active Learning

# Cone of Experience

เมื่อผ่านไป 2 สัปดาห์  
ระดับความจำคงอยู่

10%

อ่าน

20%

ได้ยิน

30%

ดูภาพวิดีโอ

50%

ชมนิทรรศการ  
ชมการสาธิต

70%

ลงมือทำ การทำงานร่วมกัน

90%

ลงมือทำ สร้างโมเดล  
ออกแบบ / แก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตจริง



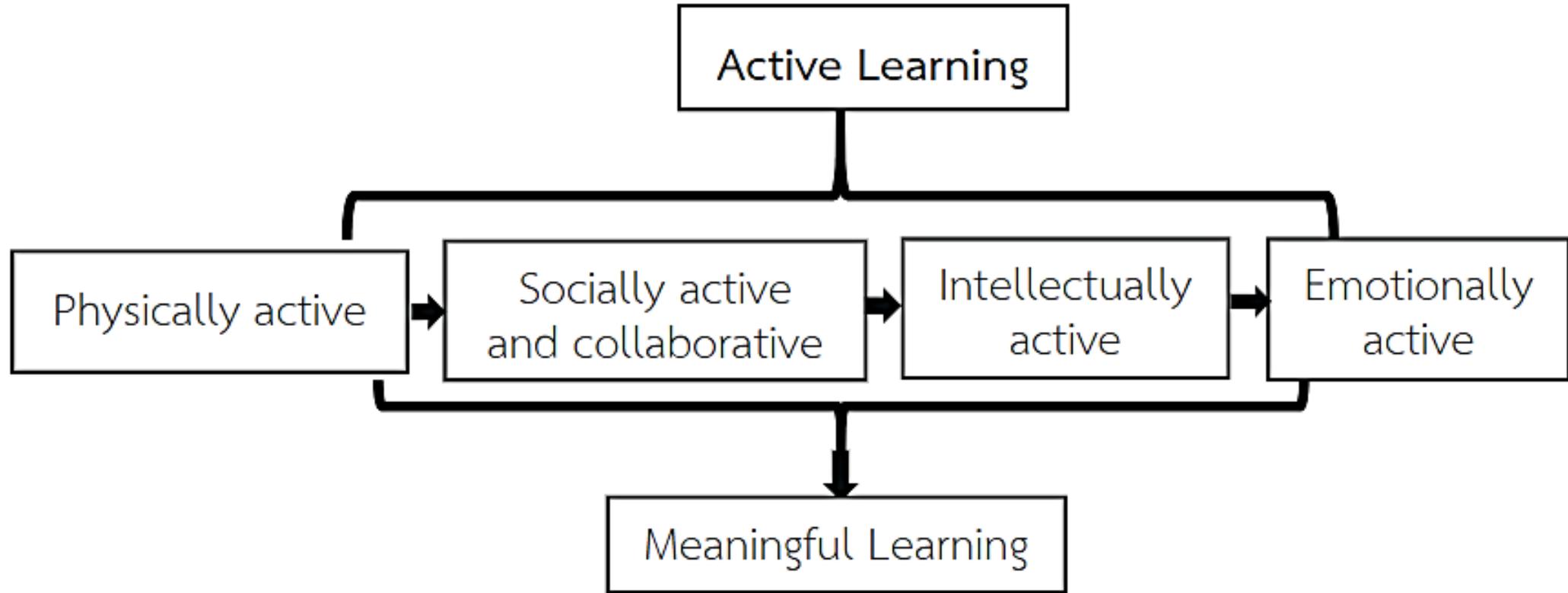
Passive  
Learning

Active  
Learning



ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่ผ่านการวิจัย พบว่าการได้คิด  
และลงมือทำด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าวิธีอื่น ๆ

ที่มา : Edgar Dale, 1969



Active learning framework



# Self-Directed Learning

# SELF-DIRECTED LEARNING

Self-directed learning (SDL) refers to when an individual identifies their learning needs and sets their own educational objectives.

## DEFINITION

"In its broadest meaning, SDL describes a process in which individuals take the initiative, with or without the help of others, in diagnosing their learning needs, formulating learning goals, identifying resources for learning, choosing and implementing appropriate learning strategies, and evaluating learning outcomes" (Knowles, 1975, p. 18).

## EXAMPLES

### Child exploration

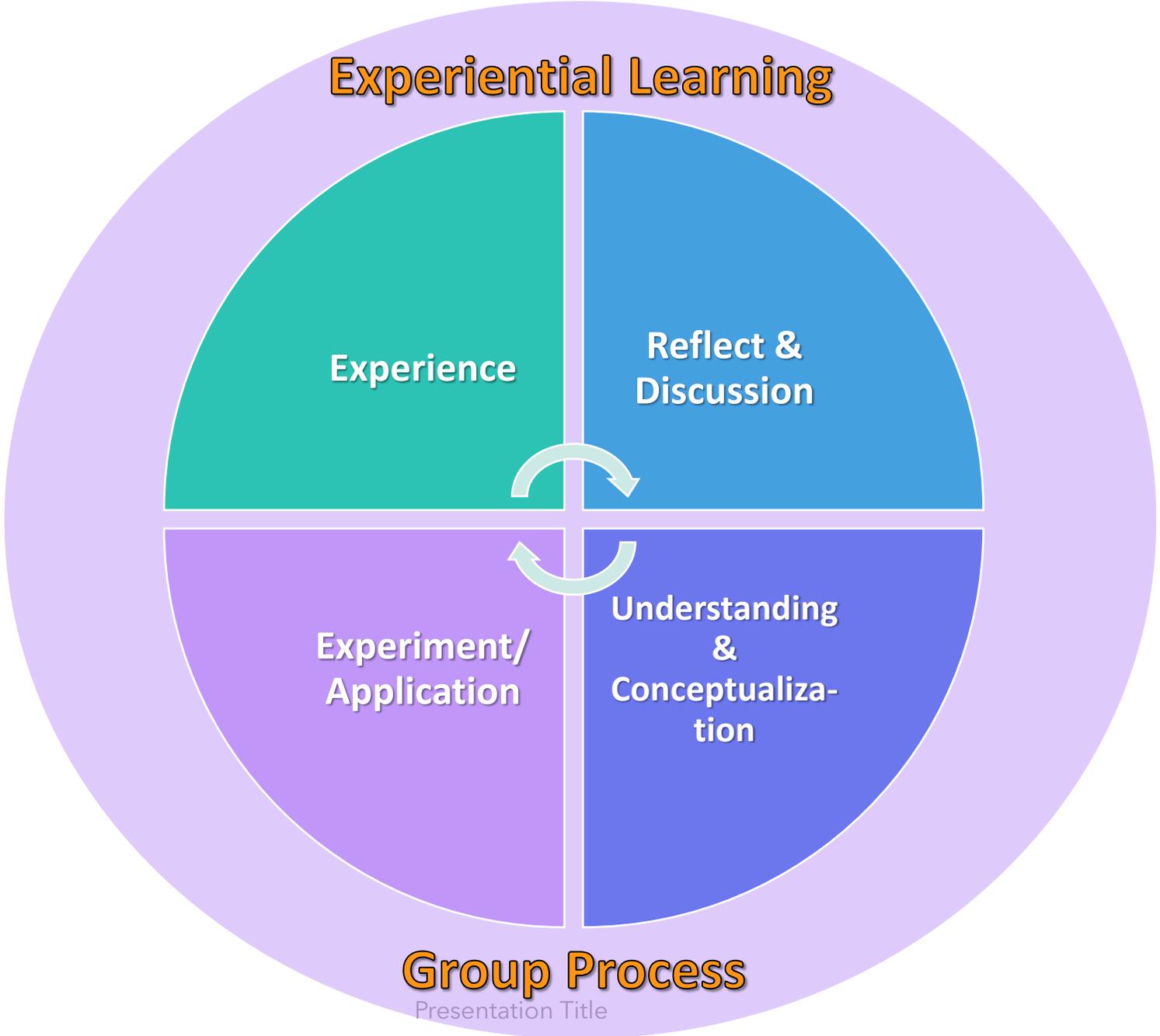
A toddler enters an unfamiliar room and immediately begins exploring the surroundings and learning about them.

### Reading self-help books

Mika enjoys reading self-help books about how to become inspired and motivated to reach your fullest potential.



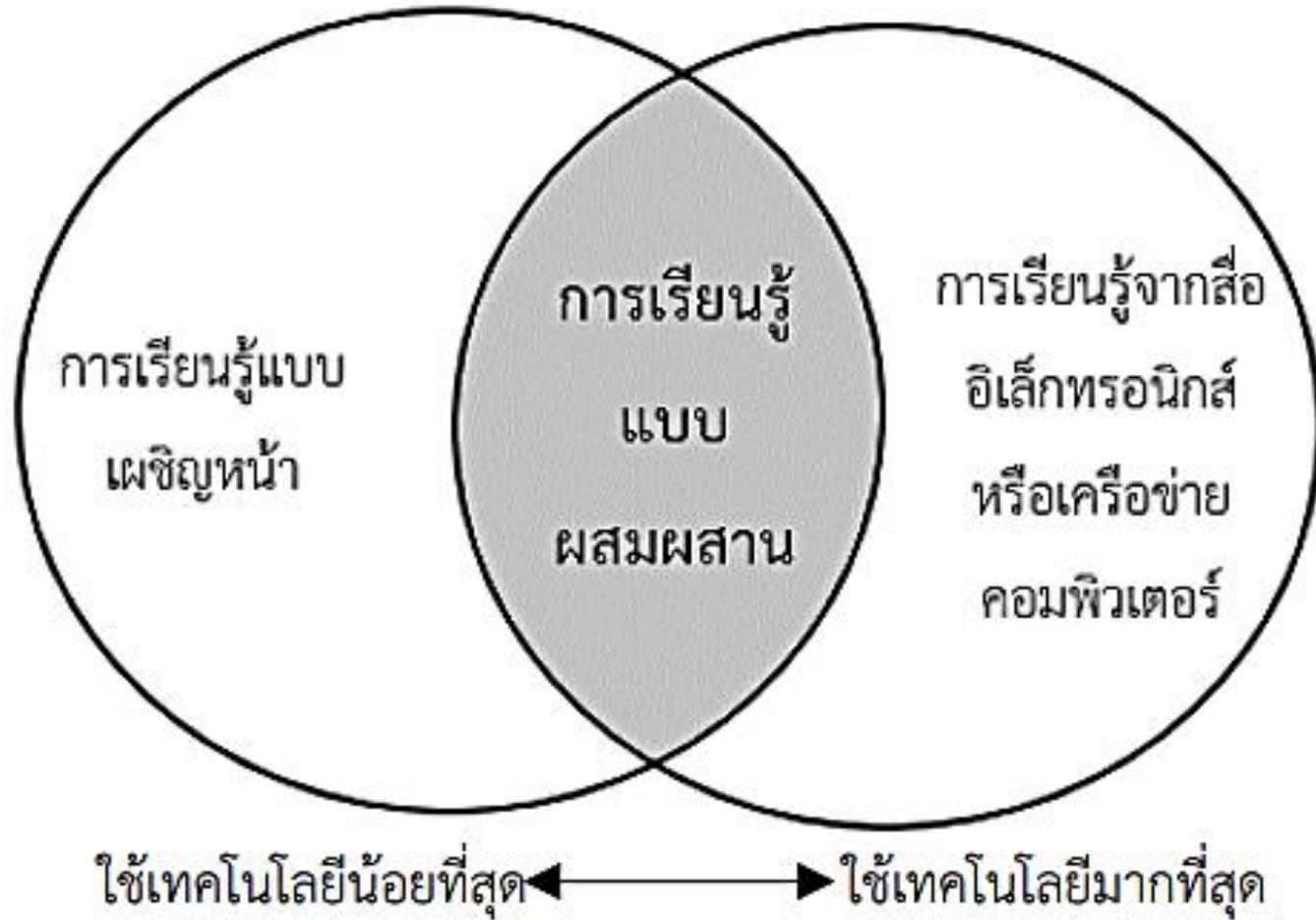
# Participatory Learning



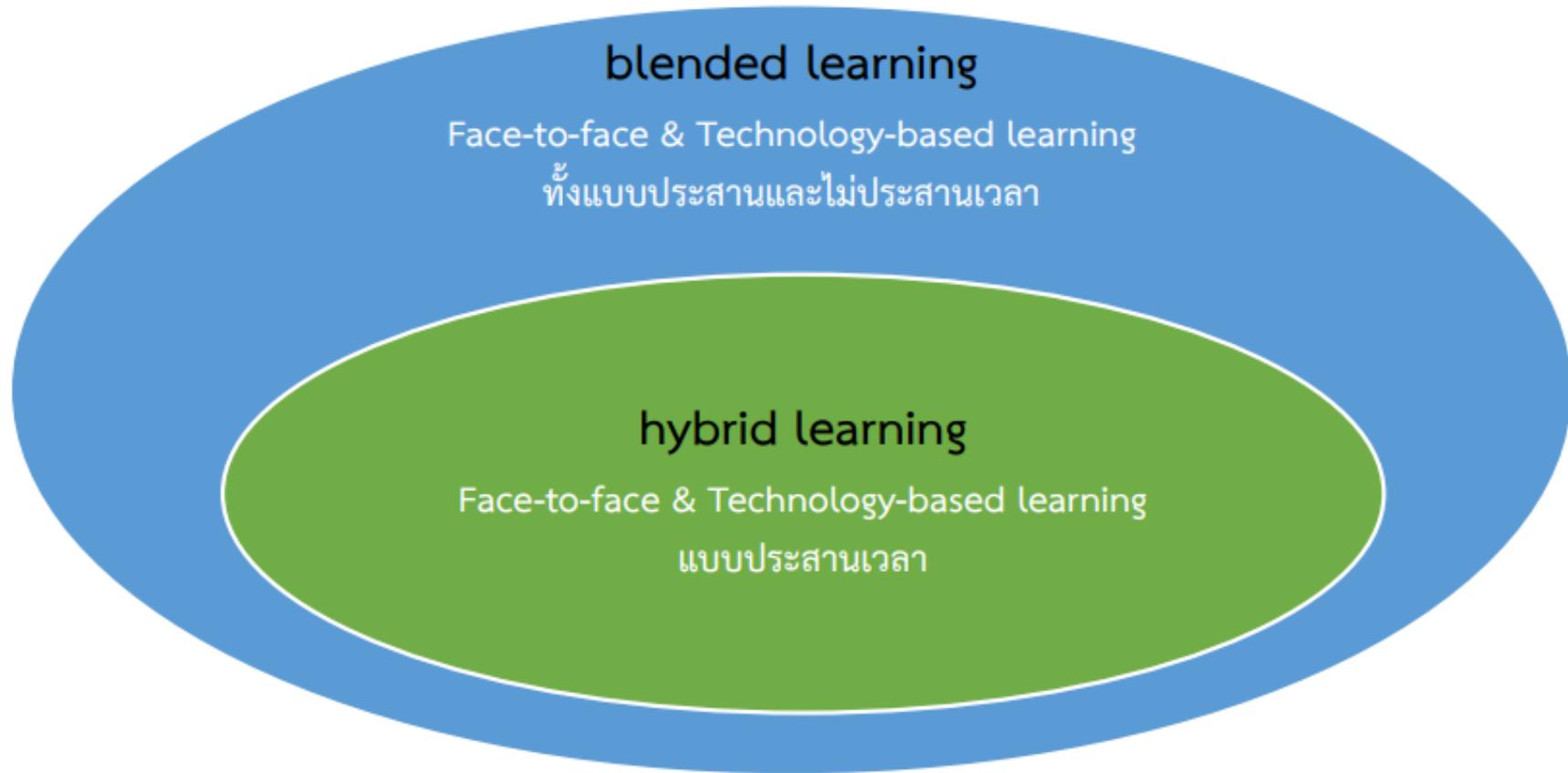
Presentation Title



# Hybrid & Blended Learning



ภาพที่ 2.2 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (สุทธิพร แทนทอง, 2563)



ภาพที่ 2.3 ความแตกต่างระหว่าง blended learning และ hybrid learning



# Gamification

## Mechanics

Reward/Point/Level

## Dynamics

Achievement/  
Respect/Status

Self-  
expression

Competitiveness

## Emotions

Satisfied

Dis-  
appointed

Happy

Enjoy

Bored

Active

identify  
learning  
outcomes

choose a big  
idea

storyboard  
the game

design  
learning  
activities

build teams

apply game  
dynamics

กระบวนการจัดการเรียนเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน 6 ขั้นตอน (สุรพล บุญลือ, 2561)