

## ▶▶ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจ และทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้

### หลักการการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

คำนึงถึงความสอดคล้องกับ

- ความต้องการของหลักสูตร
- จุดประสงค์การสอน
- วัย ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน
- ลักษณะของเนื้อหาวิชา
- เป็นลำดับขั้นตอน
- น่าสนใจ ใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม
- ให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรม
- ใช้วิธีการที่ท้าทายความคิดความสามารถของผู้เรียน
- มีบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้
- มีการวัดผลการทำงานกิจกรรม

# ▶ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน มีความน่าสนใจ ตรงเรื่อง ไม่เปลืองเวลา เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เข้าด้วยกัน

## 2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (ขั้นสอน)

ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ส่งเสริมความคิด ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ สอดคล้องกับวัย วุฒิภาวะ ใช้สื่อการสอนเหมาะสม

## 3. ขั้นสรุปและวัดผล

สรุปทั้งด้านความรู้ ความคิด เจตคติ และทักษะที่ผู้เรียนได้รับ ตลอดจนการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แล้ววัดผลการเรียนรู้ว่า ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

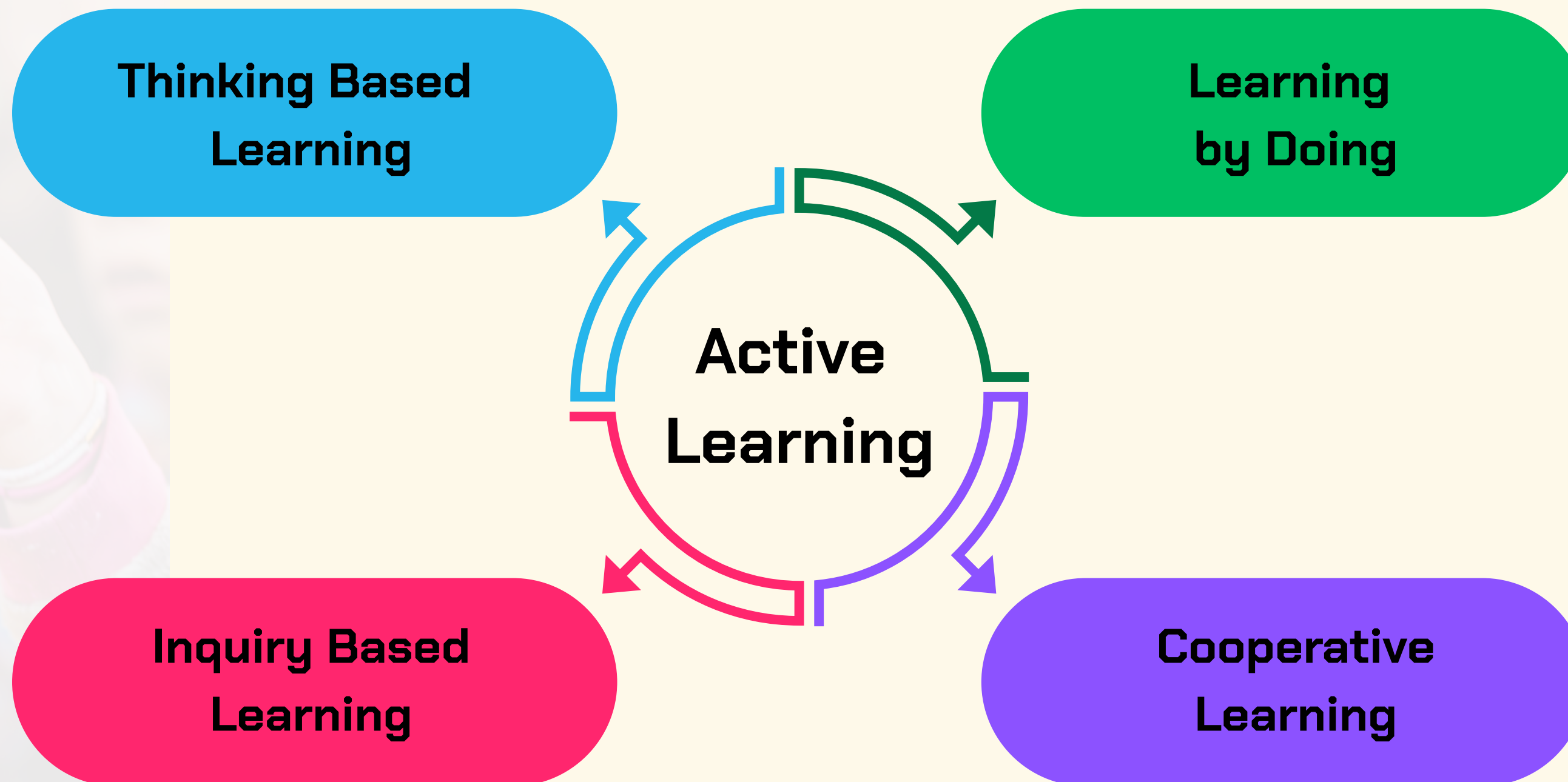
## ▶▶ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ



- สอนผู้เรียนโดยวิธีบูรณาการเนื้อหาวิชา
- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนของหลักสูตร
- ใช้เทคนิคการค้นพบตนเองของผู้เรียนเป็นกิจกรรมหลัก
- มีการเสริมแรงหรือให้รางวัลมากกว่าการลงโทษ มีการใช้แรงจูงใจภายใน
- ไม่เคร่งครัดกับมาตรฐานทางวิชาการจนเกินไป
- มีการทดสอบเล็กน้อย
- มุ่งเน้นการทำงานเป็นกลุ่มแบบร่วมมือ
- สอนโดยไม่ยึดติดกับห้องเรียน
- มุ่งสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เรียน
- มุ่งเน้นความรู้ทางวิชาการและทักษะด้านจิตพิสัยเท่าเทียมกัน

# รูปแบบการสอน Active Learning

## องค์ประกอบของ Active Learning



# ▶▶▶ 5E (Engage – Explore – Explain – Extend –Evaluate )



# ► Phenomenon Based Learning

**Phenomenon Based Learning : PheBL การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน**

การจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ผ่านการผสมผสานหลายวิชา เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

- เริ่มต้นด้วยปรากฏการณ์
- ใช้ประเด็นปัญหาในท้องถิ่น
- สร้างความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน
- ใช้เหตุการณ์ปัจจุบัน

**Case Study Method: การใช้กรณีศึกษา**

ใช้กรณีศึกษาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงมาดัดแปลงให้ได้ศึกษา วิเคราะห์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากในตำราเรียน ทำให้ผู้เรียนนำวิธีคิด วิธีใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่หลากหลายมาเป็นการเรียนรู้ในกรณีศึกษาของตัวเองได้

# ▶▶ Project Based Learning

**Project Based Learning: PrBL การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน**

**ขั้นตอนที่ 1** การเตรียมความพร้อม เพื่อให้เด็กเข้าใจเป้าหมายของการทำ

**ขั้นตอนที่ 2** การกำหนดและเลือกหัวข้อ เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของแต่ละหัวข้อที่จะ  
ทำโครงงาน

**ขั้นตอนที่ 3** การเขียนเค้าโครงของโครงงาน เป็นการสร้างผังมโนทัศน์ (Conceptual Map)  
หรือแผนที่ความคิด (Mind Map) ที่แสดงถึงภาพรวมทั้งหมดของโครงงานตั้งแต่  
ต้นจนจบ

**ขั้นตอนที่ 4** การปฏิบัติงานโครงงาน เป็นขั้นตอนนำวิธีการตามเค้าโครงของโครงงานมาลงมือทำ

**ขั้นตอนที่ 5** การนำเสนอผลงาน จัดทำรายงาน และการนำเสนอผลการปฏิบัติโครงงาน

**ขั้นตอนที่ 6** การประเมินโครงงาน เป็นการประเมินอย่าง ต่อเนื่องด้วยวิธีการและเครื่องมือ  
ที่หลากหลาย เน้นการประเมินตามสภาพจริงทั้งความรู้ กระบวนการ พฤติกรรม  
ของเด็ก ๆ ผลงาน และสิ่งที่พบเจอในขณะที่ทำโครงงาน

# ▶▶ Problem Based Learning

Problem Based Learning : PBL การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน



## ■ ● ▲ กิจกรรม

1. นักศึกษาเขียนแผนการสอนรายบุคคลระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่สอดคล้องตามตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช (ฉบับปรับปรุง 2560)
2. นักศึกษาทดลองสอนจุลภาคตามแผนการสอน

