คู่มือการใช้รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้
(School as a Learning Community)
เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน

โดย

นางสุจิตรา ไชโยแสง

ตำแหน่งผู้อำนวยการ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนเชียงกลมวิทยา อำเภอปากชม จังหวัดเลย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย หนองบัวลำภู

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

คู่มือการใช้รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as a Learning Community) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในบริหารจัดการและพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา คู่มือประกอบการใช้รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้เล่มนี้ ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบ หลักการ วัตถุประสงค์ของรูปแบบ เงื่อนไขการนำไปใช้ และขั้นตอนการดำเนินการ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ จะเอื้ออำนวยประโยชน์ให้ผู้บริหารที่สนใจในการพัฒนาสถานศึกษา สามารถนำไปใช้ในการบริหารจัดการในการที่จะพัฒนาครูและเสริมสร้างผู้เรียนให้มีความเป็นเลิศด้านดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการศึกษา และการทำงานให้เกิดประโยชน์สูงสุดและมีประสิทธิภาพในอนาคตต่อไปได้

สุจิตรา ไชโยแสง
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	**หน้า**
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้	1
2. หลักการ	1
3. วัตถุประสงค์	2
4. เงื่อนไขการนำไปใช้	2
5. กระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
5.1 ขั้นตอนที่ 1 การวางแผน (Plan)	3
5.2 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นดำเนินการ (Do)	3
5.3 ขั้นตอนที่ 3 ขั้นประเมินผล (Check)	3
5.4 ขั้นตอนที่ 4 ขั้นปรับปรุงพัฒนา (Act)	4
แผนภาพรูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as a Learning Community) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน	5
บรรณานุกรม	6
ภาคผนวก	7

คู่มือการใช้

รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as a Learning Community) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน

1. ความเป็นมาและความสำคัญของรูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน

การพัฒนารูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของ Sergiovanni.T (1994 :101,120) และ (ซาโต มานาบุ. 2559 : 18-19) ที่กล่าวถึงการพัฒนาให้เป็นโรงเรียนแห่งการเรียนรู้ ว่าเป็นไปเพื่อให้ทันกับการปรับตัวต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งปรัชญาของชุมชนแห่งการเรียนรู้ 3 ปรัชญา ได้แก่ 1) การเป็นสาธารณะ หมายถึง การให้ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้บริหาร ครูเข้ามามีส่วนร่วมในห้องเรียนและโรงเรียนในการเรียนรู้ร่วมกัน 2) การมีประชาธิปไตย ซึ่งในที่นี้หมายถึงการรับฟังและยอมรับซึ่งกันและกัน และ 3) ความเป็นเลิศของนักเรียน สำหรับครูจะมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ท้าทายความสามารถ สำหรับนักเรียนจะมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่ท้าทาย สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างก้าวกระโดด และองค์ประกอบที่จะทำให้โรงเรียนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้คือ ระบบกิจกรรม 3 ระบบ ได้แก่ 1) การเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังในห้องเรียน (Collaborative Learning) 2) การสร้างความเป็นเพื่อนร่วมงาน (Collegiality) และชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional Learning Community) และ 3) การเข้าร่วมเรียนรู้ของผู้ปกครองและคนในชุมชนท้องถิ่น (Parental and Community Involvement)

2. หลักการ

รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นการดำเนินการร่วมกันของผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน โดยมีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน โดยมีความเชื่อพื้นฐานว่า การพัฒนาโรงเรียนให้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ส่งเสริม Active Learning จะนำไปสู่การเพิ่มพูนสมรรถนะของครู และเมื่อครูมีสมรรถนะ/ ความสามารถสูงขึ้นก็จะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านดนตรีจนไปถึงระดับความเป็นเลิศได้

3. วัตถุประสงค์

3.1 เพื่อพัฒนาครูให้มีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3.2 เพื่อส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน

4. กระบวนการและขั้นตอน

รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as a Learning Community) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (P: Plan)

เป็นขั้นตอนที่ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกคนร่วมกันศึกษาและวิเคราะห์สภาพความจำเป็นและปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (D: Do)

- ทุกคนร่วมสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะ ในการจัดการเรียนรู้และร่วมกันส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีให้แก่ผู้เรียน

- เสริมสร้างสมรรถนะครู ด้วยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการออกแบบการเรียนรู้ (Active Learning)การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย

- จัดให้มีชุมชนการเรียนรู้ของครูในโรงเรียน (PLC: Professional Learning Community) ที่ประชุมและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดการเรียนสอนอย่างสม่ำเสมอตลอดภาคการศึกษา

- วางแผนการจัดการเรียนรู้ และจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- จัดกิจกรรมแสดงผลงานหรือประกวดดนตรีในโรงเรียน ที่มีผู้ปกครองและชุมชนเข้าร่วม และส่งเสริมนักเรียนเข้าแข่งขัน/ ประกวดการแสดงดนตรีในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการแข่งขัน/ ประกวดทุกการแข่งขัน

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล (C: Check)

3.1 การวัดและการประเมินผล ดำเนินการวัดและการประเมินทั้งก่อนการทดลองใช้รูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน ตามขั้นตอน ดังนี้

1) ประเมินสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

2) ประเมินประเมินศักยภาพทางดนตรีของผู้เรียน

3.2 เครื่องมือวัดและประเมินผล

เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และส่งเสริมความเป็นเลิศด้านดนตรีของผู้เรียน ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ

1) แบบประเมินสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยประเมินตามมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง มีพฤติกรรมที่ปฏิบัติมากที่สุด

4 หมายถึง มีพฤติกรรมที่ปฏิบัติมาก

3 หมายถึง มีพฤติกรรมที่ปฏิบัติปานกลาง

2 หมายถึง มีพฤติกรรมที่ปฏิบัติน้อย

1 หมายถึง มีพฤติกรรมที่ปฏิบัติน้อยที่สุด

2) แบบประเมินศักยภาพทางดนตรี มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ดังนี้

5 หมายถึง มีระดับความสามารถดีมาก

4 หมายถึง มีมีระดับความสามารถดี

3 หมายถึง มีระดับความสามารถปานกลาง

2 หมายถึง มีระดับความสามารถน้อย

1 หมายถึง มีระดับความสามารถน้อยที่สุด

3.2 เกณฑ์การวัดและการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินผลสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และความเป็นเลิศด้านดนตรี พิจารณาจาก

1) คะแนนสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ครูมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2) คะแนนศักยภาพทางดนตรี นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขั้นที่ 4 ขั้นปรับปรุงพัฒนา (Action: A)

- ปรับปรุงแก้ไข/ พัฒนาตามข้อคิดเห็น
- เผยแพร่ผลงานสู่ชุมชน

5. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ผู้บริหารมีความตระหนักเห็นความสำคัญของการพัฒนาโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้ สนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการทำงานเป็นทีม มีความเป็นกัลยาณมิตร เคารพ รับฟังความคิดเห็น ยอมรับเห็นคุณค่าของบุคลากรทุกคน อีกทั้งสนับสนุนให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

2. ครูทุกคนมีความมุ่งมั่น จริงใจร่วมมือกันในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3. ครูมีทักษะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แยบยล สามารถสร้างความรู้สึกอยากรู้อยากเรียน ความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ ความสำนึกรับผิดชอบต่อการเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียน สามารถแสวงหาค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ของตนได้ด้วยตนเอง

4. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีทางเลือกหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเนื้อหาสาระแหล่งการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ ฯลฯ ตามความสนใจ เพื่อจะได้มีแรงจูงใจในการคิดการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

5. ครูมีทักษะการวัดและประเมินผล สามารถเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการประเมินที่หลากหลาย เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการวัด ทำให้ทราบความสำเร็จและพัฒนาการที่แท้จริงของผู้เรียน

6. จัดบรรยากาศของความร่วมมืออันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้ใช้ความถนัด ความสามารถ และประสบการณ์ที่แตกต่างกันเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยเหลือดูแลกันและกัน ร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จและส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน

บรรณานุกรม

กมลฉัตร กล่อมอิ่ม. (2562). **การพัฒนาหลักสูตรสะเต็มศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2.** พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์ 3.

เฉลิมพล สุปัญญาบุตร. (2562) **การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24.** วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ซาโต มานาบุ. (2559). **การปฏิรูปโรงเรียน แนวความคิด "ชุมชนแห่งการเรียนรู้" กับการนำทฤษฎีมาปฏิบัติจริง.** แปลโดย กุลกัลยา ภู่สิงห์. กรุงเทพฯ : ปิโก (ไทยแลนด์).

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2560). **การเรียนเชิงรุก (Active Learning).** [ออนไลน์]. วันที่ค้นข้อมูล 18 พฤษภาคม 2567, เข้าถึงได้จาก http://pirun.ku.ac.th/.

นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). **การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.** กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ลเอ็ด ดูเคชั่น.

ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ. (2559). **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**. [ออนไลน์] วันที่สืบค้น 18 พฤษภาคม 2567, เข้าถึงได้จาก http://www.academic.chula.ac.th/

ไพศาล เครือแสง. (2556). **เทคนิคการสอนเชิงรุกเรียนรู้ประสบการณ์จาก Shelton College International ประเทศสิงคโปร์**. วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตรและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. 2(4): 24-36.

วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). **การจัดการเรียนรู้ (Active Learning)ให้สำเร็จ.** วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์. 9(1): 135-145.

สัญญา ภัทรากร. (2552). **ผลของการจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง ความน่าจะเป็น.** วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อันธิกา ฉลาดธัญญกิจ. (2555). **การวิเคราะห์องค์ประกอบความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูผู้สอนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3.** (ครุศาสตรมหาบัณฑิต: การวิจัยและประเมินผล). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.

Meyers, C.; & Jones, T. B. (1993). **Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom.** San Francisco: Jossey-Bass.

Sergiovanni, T. (1994). **Building community in schools.** San Francisco, CA: Jossey Bass.

Shenker, J. I., Goss, S. A., & Bernstein, D. A. (1996). **Instruction's Resource Manual for Psychology: Implementing (Active Learning)in the Classroom**.

[Online], Available: http://www.s.psych/uiuic.edu/~jskenker/active.html. (2019, 23 January).

Sherman. S. J.; & Sherman. B. S. (2004). **Science and Science teaching**. Westport: Greenwood Press.

Silberman, M. (1996). **Active Learning.** Boston: Allyn & Bacon.

ภาคผนวก

เนื้อหาสาระในการอบรมเสริมสร้างสมรรถนะครู
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. หลักการแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแลแนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้มีความข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถามอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการที่สนใจการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ให้ความหมายและคำอธิบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ดังต่อไปนี้

Shenker, Goss & Bernstein (1996: 1) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทบาทการเรียนรู้ของตนเองมากกว่าการสร้างความรู้หรือทัศนะใหม่ ๆ มาใช้ โดยเป็นผู้รับฝ่ายเดียว การที่ผู้ใดกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองและนำไปสู่การคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ตนกำลังทำอยู่

ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ (2559: 11) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ในระดับลึก โดยผู้เรียนจะสร้างความเข้าใจและค้นหาความหมายของเนื้อหาสาระโดยเชื่อมกับประสบการณ์เดิมที่มี แยกแยะความรู้ใหม่ที่ได้รับกับความรู้เก่าที่มีสามารถประเมิน คุณค่าเดิมและสร้างแนวคิดของตนเอง ซึ่งเรียกว่ามีการเรียนรู้เกิดขึ้น ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเรียนรู้ระดับผิวเผินโดยเน้นการรับรู้ข้อมูลและจดจำข้อมูลเท่านั้น ผู้เรียนโดยลักษณะนี้จะเป็นผู้เรียนที่เรียนรู้วิธีการเรียน (Learning How to learn) เป็นผู้เรียนที่กระตือรือร้นและมีทักษะที่สามารถเลือกรับรู้ ข้อมูลวิเคราะห์และสังเกตข้อมูลได้อย่างมีระบบ

สัญญา ภัทรากร (2552: 13) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา (Active Learning) ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน มีความร่วมมือกัน

ระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนการสอน ด้วยการพูดและการฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด

จากความหมายที่นักวิชาการ และนักการศึกษาได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในข้างต้น สามารถสรุปความหมายเกี่ยวกับบทบาทของผู้เรียนที่เรียกได้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง

1.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

การจัดเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความสำคัญ ดังนี้

1.2.1 Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

1.2.2 Active Leaning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

1.2.3 Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน มีแรงจูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียน แสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเท เพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

1.2.4 Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียน และตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

1.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีดังนี้

ไพศาล เครือแสง (2556: 73) กล่าวถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง
2. จัดกิจกรรมเพื่อผู้เรียนได้กำหนดแนวคิด การวางแผน การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนอ
3. บูรณาการเนื้อหารายวิชา เพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจวิชาต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน
4. จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น
5. ใช้กลวิธีของกระบวนการกลุ่ม
6. จัดให้มีการประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2555: 1-2) ได้เสนอลักษณะของการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงกับการแก้ปัญหาตามสภาพจริง (Authentic situation)
2. จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้กำหนดแนวคิด การวางแผน การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนอผลงาน
3. บูรณาการเนื้อหารายวิชาเพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจในวิชาต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน
4. จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration)
5. ใช้กลวิธีของกระบวนการกลุ่ม (Group processing)
6. จัดให้มีการประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน (Peer assessment)

Meyers and Jones (1993: 6) ได้กล่าวถึง ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ว่า หลักการสำคัญของการเรียนรู้จากประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ด้วยกัน ได้แก่ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกเกี่ยวกับการได้พูด (Talk) ได้ฟัง (Listen) ได้อ่าน (Read) ได้เขียน (Write) และได้สะท้อน (Reflect) ความรู้สึก ความคิดเห็น จากความรู้ที่ผู้เรียนได้รับไปแล้ว

Shenker, J.I, Goss, S.A. and Bernstein, D.A. (1996: 64-66) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ว่า การเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทบาทการเรียนรู้ของตนเองมากกว่าการรับความรู้หรือทักษะใหม่ ๆ มาใช้โดยเป็นผู้รับฝ่ายเดียว การที่ผู้เรียนได้กระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะนำไปสู่การคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองกำลังทำอยู่ เป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่า น่าตื่นเต้น สนุกสนาน สอดคล้องกับความรู้ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน

Silberman (1996: 6) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ว่า

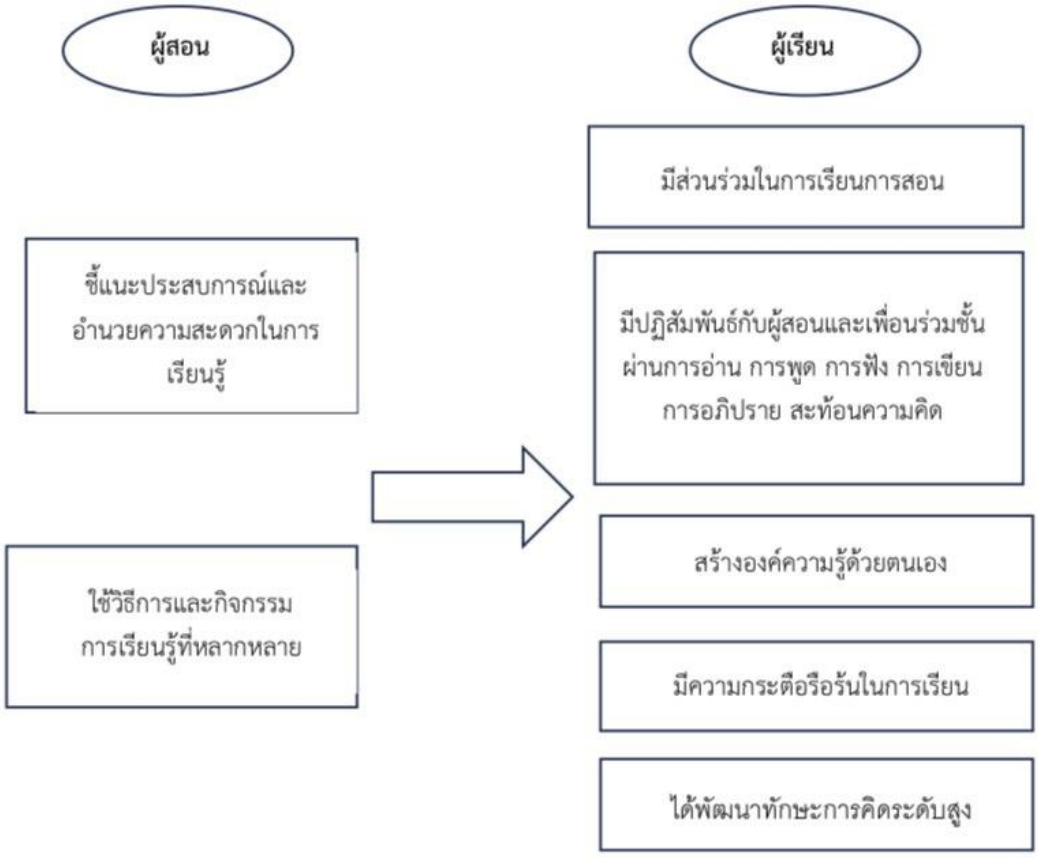
1. มีปฏิสัมพันธ์ ผู้เรียนมีการพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและยังเป็นการร่วมมือกัน และมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน

2. มีการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียน

3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน

Sherman; & Sherman (2004: 22) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และได้สรุปความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้เชิงรุกกับการเรียนรู้ที่ครูเป็นศูนย์กลาง โดยนักเรียนเป็นผู้รับฝ่ายเดียว

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้มองเห็นลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ว่า มีลักษณะสำคัญที่ผู้เขียนได้สรุปไว้ดังปรากฏในแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

จากภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่าลักษณะของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นั้น ผู้เรียนจะมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยจะเป็นผู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนทั้งกับเพื่อนและครูผู้สอนผ่านการอ่าน การพูด การฟัง การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเป็นสำคัญ เพื่อสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและ

ได้พัฒนาทักษะขั้นสูงในการคิดรูปแบบต่าง ๆ ในขณะที่ครูผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะประสบการณ์คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้แก่ผู้เรียนผ่านการใช้กระบวนการคิด และกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย

1.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นักวิชาการหลายท่านได้อธิบาย องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดังนี้

อันธิกา ฉลาดธัญญกิจ (2555 : 147-157) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบความสามารถ ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ได้ 7 ด้าน ดังนี้

1. การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การที่ครูมุ่งจัดกิจกรรมที่กระตุ้น ส่งเสริม และท้าทาย ชี้แนะแนวทางแสวงหาความรู้ที่สอดคล้องเหมาะสมกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง ตั้งแต่คิดค้นคว้าหาความรู้และลงมือปฏิบัติจริง จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูมีบทบาทช่วยเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

2. ความสามารถทางวิชาการ หมายถึง การที่ครูศึกษาหลักสูตรเนื้อหาวิชาจนมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักสูตร วัตถุประสงค์ หลักการ โครงสร้างของหลักสูตรทั่วไป หลักสูตรแกนกลาง และหลักสูตรท้องถิ่น สามารถนำหลักสูตรไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนสามารถสร้างพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน รวมทั้งการนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาทางการศึกษา

3. การเตรียมการสอน หมายถึง การเตรียมตนล่วงหน้าของครูผู้สอนให้พร้อมที่จะทำการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์ผู้เรียน กำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการเรียน การเตรียมสื่ออุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้ รวมถึงจัดทำแผนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาเวลากิจกรรมนั้น ๆ

4. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง การกำหนดขั้นตอน ควบคุมกิจกรรมการเรียน โดยการบูรณาการเนื้อหาวิชา รูปแบบกิจกรรมและวิธีการเรียนที่แปลกใหม่ท้าทายและหลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาวิชา ให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง จนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการนำสื่อนวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายและเหมาะสม

5. การวัดและประเมินผล หมายถึง การสร้างเกณฑ์กำหนดและตรวจสอบระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ พัฒนาการและความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคลตามสภาพจริง ด้วยวิธีการที่หลากหลายอย่างเหมาะสม ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและประเมินทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และเมื่อสิ้นสุดการเรียน การแจ้งให้ผู้เรียนได้รับทราบและแก้ไขข้อผิดพลาด นำผลการประเมินมาใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ และมีการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาของผู้เรียน รวมทั้งมีความเที่ยงตรงความยุติธรรมในการวัด

6. บรรยากาศการเรียนการสอน หมายถึง การจัดสิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นจูงใจและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การใช้ภาษาในการสื่อสาร การใช้คำถามและเปิดโอกาสให้ซักถาม เข้าใจจิตใจของผู้เรียน การสร้างความรู้สึกที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน การให้การเสริมแรงและสนับสนุนการเรียนคอยให้คำปรึกษาทั้งในเรื่องการเรียนและเรื่องส่วนตัว รวมทั้งการประยุกต์ใช้จิตวิทยาในการเรียนรู้มาใช้สร้างบรรยากาศการเรียนการสอน

7. การพัฒนาตนเอง หมายถึง การศึกษาหาความรู้ โดยการอบรมสัมมนา การร่วมกิจกรรมและการติดตามความเคลื่อนไหวทางวิชาการและวิชาชีพ การอบรมด้านการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรเพื่อเพิ่มพูนทักษะทางวิชาการและเทคนิคการสอนใหม่ ๆ มีการวิเคราะห์องค์ความรู้ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนางาน รวมทั้งการวิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง สามารถเลือกวิธีการพัฒนาให้เหมาะสมกับตน

นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559 : 17) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

1. ผู้สอนควรกำหนดเป้าประสงค์ (Purposive) โดยเป้าประสงค์นั้นควรสัมพันธ์กับกิจกรรมงานเกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนมากกว่าเนื้อหา เน้นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. วิธีการจัดการเรียนรู้สามารถสะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้จากกิจกรรม และผู้เรียนสามารถได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากผู้สอนทันทีทันใด ในการทำกิจกรรมจึงควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในการกำหนดแนวคิดการวางแผนการเรียนรู้ การยอมรับ การประเมินผล และการนำเสนอผลงาน มีกิจกรรมการเจรจาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

3. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิพากษ์วิจารณ์ ในสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบและไม่ชอบ รวมทั้งวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน แต่ละกิจกรรมที่ทำต้องมีความหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง แก้ปัญหาได้ตามสภาพจริง (Authentic Situation)

4. การจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในระดับสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล ในการแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์นั้น เพื่อเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์จริง รวมถึงการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

5. การจัดการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะการเรียนรู้ภายในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานการณ์ ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ที่บ้านและสามารถเรียนรู้ได้จากบุคคลทุกคนที่เกี่ยวข้อง ทำให้ความรู้ไม่มีขอบเขตจำกัด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรียนเหมือนไม่เรียน สนุกสนานไม่น่าเบื่อ หรือจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ใช้กระบวนการกลุ่ม และมีการประเมินผลที่หลากหลายทั้งตัวผู้เรียนเพื่อนและผู้สอน

Fink (2003, อ้างใน กมลฉัตร กล่อมอิ่ม, 2562: 21) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1. การสนทนากับตัวเอง เพื่อผู้เรียนจะได้สะท้อนความคิด ถามตัวเองว่าคิดอะไร มีความรู้สึกอย่างไร โดยบันทึกการเรียนรู้หรือแฟ้มสะสมงานว่ากำลังเรียนอะไร เรียนอย่างไร สิ่งที่เรียนมีบทบาทอย่างไรในชีวิตประจำวัน

2. การสนทนาสื่อสารกับผู้อื่น การอ่านตำราหรือฟังคำบรรยายในการสอนแบบเดิมนั้น ผู้เรียนจะถูกจำกัดความคิด ไม่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ขาดความกระตือรือร้นในการสนทนาสื่อสาร หากผู้สอนมอบหมายให้อภิปรายกลุ่มย่อยในหัวข้อที่น่าสนใจจะช่วยสร้างสรรค์สถานการณ์ในการสนทนาสื่อสารให้มีความสนุกสนานท้าทาย

3. ประสบการณ์ที่ได้จากการลงมือกระทำ ผู้เรียนเกิดประสบการณ์โดยตรงจากการออกแบบและทำการทดลองหรือทางอ้อม จากกรณีศึกษา บทบาทสมมุติกิจ กรรมสถานการณ์จำลอง เป็นต้น

4. ประสบการณ์ที่ได้จากการสังเกต ผู้เรียนมองหรือฟังคนอื่นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำลังเรียน ผู้เรียนอาจสังเกตโดยตรงจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงหรือจากการสังเกตสถานการณ์จำลอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า

เฉลิมพล สุปัญญาบุตร (2562: 65) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกว่ามี 4 องค์ประกอบดังนี้

1. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการในการวางแผนการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ และให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย

1) กำหนดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เน้นการวิเคราะห์ สังเคราะห์

2) จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจำแนกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการประเมินผล

3) การประเมินผลมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและกิจกรรมการเรียนรู้

4) สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

5) มีการประเมินสถานะของผู้เรียนก่อนสอน เพื่อกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และการประเมินความต้องการของผู้เรียน

6) มีความเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล สามารถนำประมวลรายวิชามาจัดทำแผนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

7) นำข้อมูลย้อนกลับมาปรับปรุงการออกแบบการเรียนรู้

2. การจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและการลงมือปฏิบัติ หมายถึง การจัดการเรียน

การสอนที่มีกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้ ทั้งในเชิงทักษะต่าง ๆ เช่น กระบวนการคิดขั้นสูง การทดลอง การสำรวจตรวจสอบ ผู้เรียนต้องหาความหมาย และทำความเข้าใจด้วยตนเองหรือร่วมกันกับเพื่อน เช่น ร่วมสืบค้นหาคำตอบ ร่วมอภิปราย ร่วมนำเสนอ และสรุปกรอบความคิดร่วมกันนำเสนอความรู้ ประยุกต์ใช้หรือลงมือปฏิบัติโดยครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายและจัดบรรยากาศที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ประกอบด้วย

1) จัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้กำหนดแนวคิด วางแผนประเมินผลและนำเสนอผลงาน

2) จัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูง

3) จัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหา

4) จัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดด้วยการตั้งคำถาม

5) จัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

6) จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้วิเคราะห์ วิจารณ์ และอภิปรายอย่างกว้างขวาง

3. การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการเลือก ใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสม สามารถแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถออกแบบและสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา การผลิตสื่อวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีวิจารณญาณในการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้ และพัฒนาสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี ประกอบด้วย

1) ใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยี ในการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

2) สามารถเลือกใช้ ออกแบบสร้างและพัฒนาสื่ออุปกรณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้

3) สามารถแสวงหาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

4) สืบค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้

5) ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และ

6) สามารถพัฒนาเทคโนโลยีและสารสนเทศเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง หมายถึง กระบวนการตรวจสอบผลการเรียนรู้และพัฒนาการต่าง ๆ ของผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร ในสภาพที่สอดคล้องกับความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน เพื่อนำผลไปปรับปรุงการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนบรรลุผลตามคุณภาพการศึกษาที่กำหนดไว้และใช้เป็นข้อมูลสำหรับตัดสินผลการเรียน ประกอบด้วย

1) มีความรู้ความเข้าใจหลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

2) สามารถออกแบบ วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างหลากหลายเหมาะสมกับ

เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

3) สามารถสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวัดและประเมินผล และนำเครื่องมือวัดและประเมินผลไปใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม

4) สามารถวัดและประเมินผลได้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนตามที่หลักสูตรกำหนด

5) ประเมินผลจากการปฏิบัติจริงและผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

6) สามารถนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู (2563: 135-145) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก ว่าเป็นการแสดงออกในการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการคิด มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง อันประกอบด้วย การออกแบบการเรียนรู้ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จากแนวคิดของนักวิชาการข้างต้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มี 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบการเรียน รู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ด้านการใช้สื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และด้านการจัดบรรยากาศการเรียนรู้

1.5 วิธีการ/ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ครอบคลุมวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น

1.5.1 การจัดเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) มีลักษณะสำคัญ คือ

1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด

2) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียน และการท่องจำ

3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนด้วย

4) ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิด และการเรียนของผู้เรียน

5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)

6) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

1.5.2 การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experience Learning) มีลักษณะสำคัญ คือ

1) เป็นการเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์จากกิจกรรม หรือการปฏิบัติของผู้เรียน

2) ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากบทบาท การมีส่วนร่วมของผู้เรียน

3) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

4) ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของ เครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง

5) อาศัยกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทสมมุติการนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

1.5.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) มีลักษณะสำคัญ คือ

1.5.3.1 ใช้ปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้นการแก้ปัญหาและเป็นจุดเริ่มต้นในการแสวงหาความรู้ ปัญหาที่เหมาะสมกับการนำมาจัดกิจกรรมควรมีลักษณะ ดังนี้

1) เป็นเรื่องจริงเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสเผชิญกับปัญหานั้น

2) ท้าทาย กระตุ้นความสนใจ อาจตื่นเต้นบ้างเป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือ หรือผู้เรียนเกิดความสับสน

3) เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ มีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้า การฝึกทักษะ การตัดสินใจโดยข้อเท็จจริง ข้อมูลข่าวสาร ตรรกะ หตุผล และตั้งสมมติฐาน

4) เชื่อมโยงความรู้เดิมกับข้อมูลใหม่ สอดคล้องกับเนื้อหา/ แนวคิดของหลักสูตร มีการสร้างความรู้ใหม่ บูรณาการระหว่างบทเรียนนำไปประยุกต์ใช้ได้

5) ปัญหาซับซ้อนที่ก่อให้เกิดการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีการแบ่งงานกันทำโดยเชื่อมโยงกันไม่แยกส่วน เหมาะสมกับเวลา เกิดแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้ใหม่

6) ชักจูงให้เกิดการอภิปรายได้กว้างขวาง ปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้งข้อถกเถียงในสังคมที่ยังไม่มีข้อยุติ เป็นปลายเปิด ไม่มีคำตอบที่ชัดเจน มีหลายทางเลือก/ หลายคำตอบสัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว มีข้อพิจารณาที่แตกต่าง แสดงความคิดเห็นได้หลากหลาย

7) ปัญหาที่สร้างความเดือดร้อน เสียหาย เกิดโทษภัยเป็นสิ่งที่ไม่ดีหากใช้ข้อมูลโดยลำพัง คนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด

8) ปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริงถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน

9) ปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา

10) ปัญหาที่มีความยากความง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน

11) ปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจ ค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูล หรือทดลองดูก่อน ไม่สามารถที่จะคาดเดาหรือทำนายได้ง่าย ๆ ว่าต้องใช้ความรู้อะไร

12) ปัญหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะ สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา

13) ใช้สื่อหลากหลายรูปแบบในการระบุปัญหา เช่น ข้อความบรรยาย รูปภาพ วีดีทัศน์สั้น ๆ ข้อมูลจากผลการทดลองในห้องปฏิบัติการ ข่าว บทความ จากหนังสือพิมพ์ วารสาร สิ่งพิมพ์

1.5.3.2 บูรณาการเนื้อหาความรู้ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น

1.5.3.3 เน้นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ

1.5.3.4 เรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยมีครูหรือผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนและกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในกลุ่ม

1.5.3.5 ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ และเรียนโดยการกำกับตนเอง (Self-directed learning) กล่าวคือ

1) สามารถประเมินตนเองและบ่งชี้ความต้องการได้

2) จัดระบบประเด็นการเรียนรู้ได้อย่างเที่ยงตรง

3) รู้จักเลือกและใช้แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม

4) เลือกกิจกรรมการศึกษาค้นคว้า แก้ปัญหาที่ตรงประเด็นมีประสิทธิภาพ

5) บ่งชี้ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องได้ และคัดแยกออกได้อย่างรวดเร็ว

6) ประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่เชิงวิเคราะห์ได้

7) รู้จักขั้นตอนการประเมิน

1.5.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) มีลักษณะสำคัญ คือ

1) ยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานตามระดับทักษะที่ตนเองมีอยู่

2) เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning)

3) เป็นเรื่องที่ผู้เรียนสนใจและรู้สึกสบายใจที่จะทำ

4) ผู้เรียนได้รับสิทธิในการเลือกว่าจะตั้งคำถามอะไร และต้องการผลผลิตอะไรจากการทำโครงงาน

5) ครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนอุปกรณ์และจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน สนับสนุนการแก้ไขปัญหาและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน

6) ผู้เรียนกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง

7) เชื่อมโยงกับชีวิตจริง สิ่งแวดล้อมจริง

8) มีฐานจากการวิจัย ศึกษา ค้นคว้า หรือองค์ความรู้ที่เคยมี

9) ใช้แหล่งข้อมูลหลายแหล่ง

10) ฝังตรึงด้วยความรู้และทักษะต่าง ๆ

11) สามารถใช้เวลามากพอเพียงในการสร้างผลงาน

12) มีผลผลิต

1.5.5 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) ลักษณะสำคัญ คือ

1) มีการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม

2) สมาชิกในกลุ่มมีจานวนไม่ควรเกิน 6 คน

3) สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันเพื่อช่วยเหลือกัน

4) สมาชิกในกลุ่มต่างมีบทบาทรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เช่น เป็นผู้นำกลุ่ม (Leader) เป็นผู้อธิบาย (Explainer) เป็นผู้จดบันทึก (Recorder) เป็นผู้ตรวจสอบ (Checker) เป็นผู้สังเกตการณ์ (Observer) เป็นผู้ให้กำลังใจ (Encourager)

5) ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) จัดกลุ่มผู้เรียนให้ทางานด้วยกันได้อย่างเหมาะสมและมีเป้าหมายการทำงานเดียวกัน

6) ครูผู้สอนจัดหลักสูตรหรือหน่วยที่เหมาะจะเรียนแบบร่วมมือ

7) ครูผู้สอนแจ้งเป้าหมายของงานให้ผู้เรียนทำ อธิบายกิจกรรมการเรียนรู้อย่างชัดเจน

8) ครูผู้สอนดูแลประสิทธิภาพของการทำงานกลุ่ม ให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น

9) มีการให้ข้อมูลย้อนกลับของผู้เรียนทั้งด้านเนื้อหาและทักษะการทางาน

10) มีการประเมินผลสัมฤทธิ์และส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินตนเอง

1.6 ข้อพึงระวังในการการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)มีรากฐานมาจากแนวคิดทางการศึกษาที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Constructivist) โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ด้วยการนำไปประกอบกับประสบการณ์ส่วนตัวที่ผ่านมาในอดีต นอกจากนี้ยังมีมิติของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องอยู่ 2 มิติ ได้แก่ กิจกรรมด้านการรู้คิด (Cognitive Activity) และกิจกรรมด้านพฤติกรรม (Behavioral Activity) ผู้นำไปใช้อาจเข้าใจคลาดเคลื่อนว่าการเรียนรู้แบบนี้ คือรูปแบบที่เน้นความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรม (Behavioral Active) โดยเข้าใจว่าความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรมจะทำให้เกิดความตื่นตัวในกิจกรรมด้านการรู้คิด (Cognitively Active) ไปเอง จึงเป็นที่มาของการประยุกต์ใช้ผิด ๆ ว่าให้ผู้สอนลดบทบาทความเป็นผู้ให้ความรู้ลง เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกและบริหารจัดการหลักสูตร โดยปล่อยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เองอย่างอิสระจากการทำกิจกรรมและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เรียนด้วยกันเองตามยถากรรม โดยผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้พัฒนามิติด้านการรู้คิด

2. ความตื่นตัวในกิจกรรมด้านพฤติกรรมอาจไม่ก่อให้เกิดความตื่นตัวในกิจกรรมด้านการรู้คิดเสมอไป การที่ผู้สอนให้ความสำคัญกับกิจกรรมด้านพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว เช่น การฝึกปฏิบัติ และการอภิปรายในกลุ่มของผู้เรียนเอง โดยไม่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมด้านการรู้คิด เช่น การลำดับความคิดและการจัดองค์ความรู้ จะทำ ให้ประสิทธิผลของการเรียนรู้ลดลง

3. กรณีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมและค้นพบความรู้ด้วยตนเองนี้ไปใช้กับการพัฒนาการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จะเหมาะกับการพัฒนาในขั้นการทำความเข้าใจ การนำไปประยุกต์ใช้ และการวิเคราะห์ขึ้นไปมากกว่าขั้นให้ข้อมูลความรู้ เพราะเป็นการเสียเวลามากและไม่บรรลุผลเท่าที่ควร โดยสรุป การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

- แบบประเมินศักยภาพด้านดนตรี
- แบบประเมินสมรรถนะของครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

แบบประเมินศักยภาพด้านดนตรี

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่า ท่านมีความสามารถด้านดนตรีอยู่ในระดับใด โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารพิจารณา ดังนี้

5 หมายถึง มีความสามารถอยู่ในระดับ ดีมาก
4 หมายถึง มีความสามารถอยู่ในระดับ ดี
3 หมายถึง มีความสามารถอยู่ในระดับ ปานกลาง
2 หมายถึง มีความสามารถอยู่ในระดับ น้อย
1 หมายถึง มีความสามารถอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ความสามารถด้านดนตรี	**ระดับความสามารถ**				
	ดีมาก	**ดี**	**ปานกลาง**	**น้อย**	**น้อยที่สุด**
1.ด้านทักษะการฟัง 1.1 สามารถแยกระดับเสียงสูง-ต่ำของโน้ตดนตรี					
1.2 สามารถระบุและเลียนแบบจังหวะที่ได้ยินได้อย่างแม่นยำ					
1.3 สามารถแยกแยะเสียงเครื่องดนตรีต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง					
1.4 สามารถบอกความแตกต่างของโครงสร้างคอร์ด (เช่น เมเจอร์, ไมเนอร์) ได้					
1.5 สามารถฟังและเข้าใจองค์ประกอบทางดนตรี เช่น ไดนามิกและเทมโปได้อย่างถูกต้อง					
2. ด้านทักษะการอ่านโน้ต 2.1 สามารถอ่านค่าความยาวของตัวโน้ตและพักเสียงได้อย่างถูกต้อง					

ความสามารถด้านดนตรี	ระดับความสามารถ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
2.2 สามารถอ่านและระบุระดับเสียงของโน้ตบนบรรทัด 5 เส้นได้อย่างแม่นยำ					
2.3 สามารถอ่านและปฏิบัติตามสัญลักษณ์จังหวะ (Rhythm) ได้ถูกต้อง					
2.4 สามารถอ่านและปฏิบัติตามสัญลักษณ์ไดนามิกและอาร์ติกูเลชั่นได้					
2.5 สามารถอ่านโน้ตและบรรเลงบทเพลงที่มีระดับความยากปานกลางได้					
3. ด้านทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรี 3.1 สามารถจับและควบคุมเครื่องดนตรีของตนได้อย่าสงถูกต้องตามหลักการ					
3.2 สามารถเล่นสเกลพื้นฐานของเครื่องดนตรีที่เรียนได้อย่างถูกต้อง					
3.3 สามารถเล่นบทเพลงตามจังหวะที่กำหนดได้อย่างแม่นยำ					
3.4 สามารถเล่นเพลงที่มีความซับซ้อนและแสดงอารมณ์ทางดนตรีได้					
3.5 สามารถเล่นดนตรีร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสอดคล้องและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี					
4. ด้านเจตคติที่ดีต่อดนตรีสากล 4.1 มีความสนใจและตั้งใจเรียนรู้ดนตรีสากลอย่างต่อเนื่อง					
4.2 มีความพึงพอใจและรู้สึกสนุกเมื่อฝึกซ้อมหรือฟังดนตรีสากล					

ความสามารถด้านดนตรี	ระดับความสามารถ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
4.3 เห็นคุณค่าของดนตรีสากล ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม					
4.4 เปิดใจรับฟังแนวดนตรีสากล ที่หลากหลายและสามารถวิเคราะห์ได้					
4.5 มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาทักษะดนตรี ของตนเองอย่างต่อเนื่อง					

แบบประเมินสมรรถนะของครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
โรงเรียนเชียงกลมวิทยา อำเภอปากชม จังหวัดเลย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเลย - หนองบัวลำภู

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

1.2 ระดับการศึกษาสูงสุด

☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสามารถของในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

โปรดพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อว่า ท่านมีการปฏิบัติตามสภาพนั้นอยู่ในระดับใด โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารพิจารณา ดังนี้

5 หมายถึง มีการปฏิบัติอยู่ในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง มีการปฏิบัติอยู่ในระดับ มาก

3 หมายถึง มีการปฏิบัติอยู่ในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง มีการปฏิบัติอยู่ในระดับ น้อย

1 หมายถึง มีการปฏิบัติอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ขอขอบคุณในความร่วมมือ

ข้อ	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก	ระดับการปฏิบัติ				
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
การออกแบบการเรียนรู้						
1.	ครูศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาก่อนนำไปวางแผนการจัดการเรียนการสอน					
2.	ครูวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551					
3.	ครูศึกษาผู้เรียนและมีข้อมูลของผู้เรียนเป็นรายบุคคล					
4.	ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรและคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน					
การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ						
5.	ครูจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้					
6.	ครูใช้รูปแบบ/เทคนิควิธีการสอนอย่างหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ					
7.	ครูจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองด้วยการร่วมมือปฏิบัติกิจกรรมเรียนรู้เป็นกลุ่ม					
8.	ครูให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก	ระดับการปฏิบัติ				
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
9.	ผู้เรียนมีโอกาสสะท้อนการเรียนรู้นำเสนอความสำเร็จ หรืออธิบายข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น					
10.	ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ในสถานการณ์หรือการแก้ปัญหาใหม่ ๆ					
11.	ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
11.	ครูมีการกระตุ้นหรือมอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้า ฝึกฝนเพิ่มเติมภายหลังจบบทเรียน					
12.	ครูให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
การใช้สื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้						
13.	ครูเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ					
14.	ครูออกแบบผลิตสื่อและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ					
15.	ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้สื่อเทคโนโลยีในการสืบค้นความรู้ต่าง ๆ					
16.	ครูสืบค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้					

ข้อ	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก	ระดับการปฏิบัติ				
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
17.	ครูสามารถออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้					
18.	ครูสามารถสร้างและนำเครื่องมือวัดและประเมินผลไปใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม					
19.	ครูประเมินผลจากการปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถสะท้อนผลการประเมิน และสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง					
20.	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และเมื่อสิ้นสุดการเรียน					
21.	ครูให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อให้นักเรียนใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง					
22.	ครูนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้					
การจัดบรรยากาศการเรียนรู้						
23.	ครูจัดสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้					
24.	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม วิเคราะห์ วิจารณ์ และอภิปรายได้อย่างกว้างขวาง					
25.	ครูให้การเสริมแรงและสนับสนุนการเรียนชมเชยและคอยให้คำปรึกษาแก้นักเรียน					

ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนา

.....

.....

.....

.....

.....