

คู่มือ

เทคนิคการเรียนรู้การสอนแบบมีส่วนร่วม
เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

จัดทำโดย

คณะกรรมการการจัดการความรู้ 2562

คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

บทนำ

คู่มือเทคนิคการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนนี้ได้จัดทำขึ้นผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคณาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการรวบรวมความรู้ที่ได้รับจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ในการใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม และการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ ซึ่งสามารถนำมาเรียบเรียงได้ทั้งหมด 6 หัวข้อ ได้แก่

1. การจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม Active Learning
2. บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม
3. กิจกรรมและสื่อการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม
4. พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม
5. ปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม
6. ข้อควรพิจารณาในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือฉบับนี้จะเป็นแนวทางให้บุคลากรทางการศึกษา ทั้งคณาจารย์ นักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจทั่วไปสามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในบริบทต่างๆ ในด้านสาขาวิชา ขนาดของกลุ่มนักศึกษา และสภาพห้องเรียนหรือสถานศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ และพัฒนาตนเองในฐานะพลเมืองโลกต่อไป

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์และข้อควรพิจารณาในบทบาทผู้สอน ผู้เรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการศึกษา หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ โอกาสนี้

คณะกรรมการการจัดการความรู้ 2562

คณะศิลปศาสตร์

พฤษภาคม 2563

การจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสามารถนำไปใช้ในรายวิชาต่างๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ โดยแบ่งเป็นตามรายวิชา และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

1. การใช้เทคนิคแบ่งหน้าที่ในกลุ่มนักศึกษาตามความสามารถ

เทคนิคนี้จะช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสามารถในด้านต่างๆที่แตกต่างกันสามารถช่วยกันทำกิจกรรมที่มอบหมายได้สำเร็จ โดยมีการแบ่งหน้าที่กันตามทักษะที่ถนัด เช่น การคิดริเริ่ม การวางแผนงาน การนำเสนองาน เป็นต้น ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกับเนื้อหาในวิชาชีพ ที่ต้องใช้ความรู้ ความเข้าใจของเนื้อหาวิชา

ประโยชน์ของเทคนิคนี้ คือ สามารถนำไปประกอบการสอนผ่านงานที่มอบหมาย โดยให้นักศึกษาแบ่งหน้าที่งานในกลุ่มเพื่อให้เป้าหมายสำเร็จ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ ทั้งนี้ยังเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสารระหว่างบุคคล รวมทั้งการนำเสนอโดยใช้สื่อรูปภาพและการอธิบายประกอบ จึงช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนและผู้สอนด้วย

ข้อจำกัดของเทคนิคนี้ คือ เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมนี้ค่อนข้างมาก และนักศึกษาบางคนไม่ค่อยมีส่วนร่วมหรือได้รับบทบาทหน้าที่ที่ต่างกัน อาจทำให้ผู้สอนไม่สามารถใช้เทคนิคนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากจำนวนนักศึกษามีจำนวนมาก และอาจมองไม่เห็นผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายบุคคลได้ชัดเจนนัก

2. การใช้เทคนิคกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านรูปภาพ

เทคนิคนี้จะใช้เกมในการกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจ โดยใช้รูปภาพประกอบและคำศัพท์ในการจับคู่ ซึ่งช่วยให้มีความคิดเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาและภาพที่เกี่ยวข้องกัน เช่น ภาพประเภทห้องพัก กับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ยกตัวอย่างเช่น Twin-bedroom เป็นภาพเตียงคู่

ประโยชน์ของเทคนิคนี้ คือ นำไปใช้กับรายวิชาต่างๆได้ทุกรายวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายวิชาที่มีคำศัพท์เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จับต้องและมองเห็นได้ โดยให้นักศึกษาดูภาพประกอบ

ข้อจำกัดของเทคนิคนี้ คือ นำไปใช้กับห้องเรียนที่มีข้อมูลในด้านนามธรรมหรือใช้ความคิดในการอธิบาย เช่น ไวยากรณ์ แนวคิดทฤษฎี จึงไม่สามารถจะใช้ภาพตัวอย่างประกอบความคิดและแทนความหมายได้ทั้งหมด ดังนั้นการอธิบายด้วยข้อความภาษายังจำเป็นต้องมีอยู่

3. การใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมโดยใช้บัตรคำที่สร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

เทคนิคนี้จะใช้บัตรคำในการสร้างคำศัพท์เพิ่ม โดยเรียนรู้การผสมคำศัพท์ที่เป็นกริยา และ prefix และ suffix ซึ่งสามารถนำมาต่อกันและเป็นคำศัพท์ที่มีความหมายเกี่ยวข้อง แต่มีหน้าที่คำแตกต่างออกไป เช่น จากคำกริยา กลายเป็น คำนาม เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น improve ซึ่งเป็นคำกริยา เติม ment กลายเป็น improvement ซึ่งเป็นคำนาม

ประโยชน์ของเทคนิคนี้ คือ สามารถทำให้นักศึกษาสังเกตการสร้างคำหรือข้อความภาษาที่มีผลต่อหน้าที่และความหมายของคำ จึงช่วยสร้างความเข้าใจและส่งเสริมการจดจำ โดยอาศัยสื่อที่เป็นบัตรคำประกอบการทำกิจกรรมที่นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างคำศัพท์

ข้อจำกัดของเทคนิคนี้ คือ ไม่สามารถประยุกต์ได้โดยตรงกับเนื้อหาวิชาอื่นที่ไม่ใช่ภาษา แต่อาจจะปรับใช้ในการจัดกลุ่มคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องได้ เช่น คำศัพท์ด้านงานครัว งานจัดเลี้ยง โดยแบ่งกลุ่มย่อยด้านอุปกรณ์ และวัตถุดิบต่างๆ

4. การใช้เทคนิคแบบมีส่วนร่วมผ่านการจำลองสถานการณ์

ประโยชน์ เน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตประจำวันในอนาคต เช่น การช่วยเหลือผู้ประสบภัยทางน้ำ การนำเอาความรู้เกี่ยวกับการดำน้ำไปใช้ในการประกอบอาชีพเสริม

ข้อจำกัดของเทคนิคนี้ คือ ผู้เรียนที่มีพื้นฐานที่อ่อนทักษะน้อย จะไม่สามารถฝึกปฏิบัติในสถานการณ์สมมติที่มีความเสี่ยง เช่น การช่วยคนประสบภัยทางน้ำได้เท่ากับผู้เรียนที่มีทักษะและประสบการณ์ว่ายน้ำที่ชำนาญกว่า

5. การใช้เทคนิคการสอนแบบ CLIL (Content and Language Integrated Learning)

การสอนด้วยวิธี CLIL ต้องผสมผสานการใช้ภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่านและเขียน โดยการฟังและอ่านเป็นปัจจัยนำเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ ส่วนการพูดจะเน้นความคล่องแคล่วมากกว่าความถูกต้อง และการเขียนที่เน้นการใช้ชุดคำศัพท์ผ่านไวยากรณ์ที่มีรูปแบบใช้ซ้ำได้ (Darn, 2020) ผู้สอนที่เข้าอบรมการใช้เทคนิคการสอนแบบ CLIL จะสามารถคาดเดาปัญหาและเลือกใช้ภาษาอังกฤษที่จำเป็นในการสร้างความเข้าใจ มีการแบ่งข้อมูลเป็นส่วนๆ ปล่อยออกแบบหน้าที่งานเพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสาร เพื่อหาวิธีฝึกของผู้เรียนที่ช่วยให้รู้จุดอ่อนและพัฒนาตนเอง รวมทั้งต้องกำหนดสัดส่วนการประเมินระหว่างทักษะทางภาษาและเนื้อหาวิชา และให้ผลสะท้อนกลับที่เป็นรายบุคคล (British Council, 2020)

ข้อดี การสอน CLIL ยังส่งเสริมการตระหนักถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความเป็นนานาชาติ และสมรรถนะทางภาษา ในการเรียนรู้จึงสามารถเรียนรู้ภาษาไปพร้อมกับทักษะการสื่อสาร ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาที่เรียน (Darn, 2020)

สำหรับผู้สอนด้านภาษาอังกฤษจะมีบทเรียนที่มีลักษณะ ผสมผสานภาษาและทักษะในด้านการรับฟังและการสร้าง โดยเน้นสื่อการอ่านและการฟัง โดยมีลักษณะเป็นตามหน้าที่และเป็นไปตามบริบท และเน้นคำศัพท์มากกว่าไวยากรณ์ ทั้งนี้ยังต้องคำนึงถึงรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อออกแบบหน้าที่งาน

ข้อจำกัด การสอนแบบเน้นเนื้อหาวิชา โดยเรียนรู้ผ่านภาษาอังกฤษอาจยังไม่ได้รับประโยชน์เต็มที่ เนื่องจากผู้เรียนยังไม่ตระหนักถึงความจำเป็นในการใช้ภาษาอังกฤษ และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษก็ไม่ได้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ ในขณะที่มุ่งเน้นการสอน



บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

ในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม ผู้สอนมีบทบาทเพิ่มเติมนอกเหนือจากการเป็นครูผู้สอน ได้แก่

1. ผู้สอนเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้

ผู้สอนเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามและตรวจสอบคำถามของตนเอง วิธีการเช่นนี้จะทำให้ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ช่วยสร้างแรงจูงใจ และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

2. ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ

ผู้สอนเห็นว่าการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมทำให้ครูผู้สอนลดเวลาในการสอนมาเป็นผู้แนะนำหรือชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้สอนยังเป็นผู้นำให้นักศึกษาวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเนื้อหาในบทเรียนร่วมกัน รวมทั้งเป็นผู้สังเกตการณ์ในกรณีที่มีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนหรือเข้าไปอธิบายเพิ่มเติมระหว่างกิจกรรม เมื่อได้นำกิจกรรมไปปรับใช้หลายครั้งทำให้ประยุกต์เทคนิคต่างๆ ได้รวดเร็วและเกิดความคล่องแคล่วมากยิ่งขึ้น

3. ผู้สอนเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ตามบริบท

ผู้สอนเห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนมีข้อจำกัดตามบริบทที่แตกต่างกัน โดยผู้สอนต้องปรับรูปแบบกิจกรรม ระดับความยากง่ายของกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนให้มากที่สุด โดยขึ้นอยู่กับ ลักษณะวิชา จำนวนนักศึกษาต่อกลุ่ม ขนาดของห้องเรียน

ทั้งนี้บทบาทของผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะของกิจกรรม แต่มีความหลากหลายในด้านมิติสัมพันธ์กับผู้เรียน เพื่อสนับสนุนให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพ และบรรลุผลในด้านทักษะความคิดวิเคราะห์ การสื่อสารระหว่างบุคคล การทำงานเป็นทีม และอื่นๆที่วางไว้ในแต่ละกิจกรรมและงานที่มอบหมาย



กิจกรรมและสื่อการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม

ในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม สามารถใช้กิจกรรมและสื่อการสอนได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้เรียน และปัจจัยด้านระยะเวลาที่ใช้ รวมทั้งสื่อการสอนที่จัดหาได้ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมที่ใช้

1.1 เน้นคำศัพท์

- Vocabulary Bag เพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักศึกษา
- Back to the board การใบ้คำศัพท์ หรือ ภาพที่อยู่บนบอร์ด และให้ผู้เรียนหันหลังให้กับกระดานและให้เพื่อนใบ้คำศัพท์หรือภาพนั้น
- Who am I? การใบ้คำศัพท์ หรือภาพที่อยู่บน Post it ติดอยู่บนหน้าผากของผู้เรียน และให้เพื่อนช่วยใบ้ว่า คำศัพท์หรือภาพนั้นคืออะไร
- Guessing Vocabulary ผู้สอนเขียนคำที่มีตัวอักษรบางตัวหายไปเพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียน โดยให้นักศึกษาเดาตัวอักษรที่ควรเติมในช่องว่าง
- Creative Paper Crafts เพื่อพัฒนานักศึกษาใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงาน
- Kahoot เพื่อทบทวนคำศัพท์โดยใช้ IT
- การเรียงคำศัพท์เช่น prefix หน้ารากศัพท์ หรือ suffix ท้ายรากศัพท์ และการสะกดคำศัพท์ที่ถูกต้องจากการฟังหรือการนำคำศัพท์ที่ผู้เรียนหามาเองตามความสนใจและผู้สอนสุ่มทดสอบ

1.2 เน้นกระบวนการ ซึ่งเป็นกิจกรรมเดี่ยว คู่และกลุ่ม ได้แก่

- Think-Pair-Share การให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาตามโจทย์ สถานการณ์ จากนั้นจับคู่กับเพื่อนแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน แล้วแบ่งปันข้อมูลให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง
- Onion Ring นำไปใช้กับรายวิชาทฤษฎีได้ดี เพราะเป็นการนั่งเป็นวงกลม 2 วงหันหน้าเข้าหากัน แล้วพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน หลังจากนั้นก็ขยับตำแหน่งไปข้างๆสวนทางกันเพื่อเปลี่ยนคู่สนทนาไปเรื่อยๆ

- Slight to the left, Slide to the right เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลในการฝึกเนื้อหาที่สอนไปแล้วให้ผู้เรียนมีโอกาสในการใช้มากขึ้นโดยการให้คน เข้าแถวหรือยืนเป็นวงกลม 2 วง หันหน้าเข้าหากัน
- Barometer เป็นกิจกรรมที่คอยประเมินว่าผู้เรียนเข้าใจบทเรียนหรือสิ่งที่เรียนระดับใด น้อย ปานกลางหรือมาก ตามระดับการยกมือสองข้างของผู้เรียนเท่าไหล่ ศีรษะ หรือเหนือศีรษะ ตามลำดับ

1.3 เน้นสถานการณ์

ผู้สอนเริ่มใช้เทคนิคการสาธิต และเทคนิคเน้นการฝึกปฏิบัติ หลังจากนั้นจึงวางแผนจัดสถานการณ์ เช่น การช่วยเหลือผู้ประสบภัยทางน้ำ ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จำเป็นต่อการเรียนรู้และปฏิบัติขั้นตอนแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด อภิปราย สิ่ง ที่ควรจะเป็นทางออกของปัญหาหรือแนวทางจัดการจากสถานการณ์ที่กำหนดไว้

2. สื่อการสอน

2.1 บัตรคำศัพท์ และบัตรภาพ

- บัตรคำศัพท์ของผู้สอนอาจทำจากกระดาษ หรือ post-it ที่สามารถติดกับตัวผู้เรียน ได้ เพื่อใช้ในการฝึกจัดกลุ่ม การฝึกเรียงประโยค การฝึกใบ้และเดาคำศัพท์ Guessing Vocabulary, Creative Paper Crafts
- บัตรคำศัพท์ของผู้เรียน อาจถูกเขียนจากคำที่ผู้เรียนได้รู้จักใหม่จากบทเรียนที่ผู้สอนมอบหมายไว้ โดยผู้เรียนต้องหาหน้าที่คำ หาความหมาย และเขียนสัญลักษณ์ในการออกเสียง ซึ่งเป็นสื่อในกิจกรรม Vocabulary Bag ที่ส่งเสริมการเพิ่มพูนคำศัพท์ภาษาอังกฤษในวิชาต่างๆ
- บัตรภาพที่ใช้ในกิจกรรมจับคู่กับคำศัพท์ เช่น คำศัพท์และภาพประกอบเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของสถานที่ท่องเที่ยวทางศาสนา คำศัพท์และภาพประกอบเกี่ยวกับประเภทห้องพักในโรงแรม

2.2 โปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่

- Kahoot เป็นโปรแกรมที่ผู้สอนสามารถป้อนคำถามและตัวเลือก รวมทั้งภาพประกอบในไฟล์ออนไลน์ และเชิญให้ผู้เรียนลงชื่อเข้าใช้ โดยกรอกรหัสผ่าน โทรศัพท์มือถือ เพื่อตอบคำถามได้ โดยมีการแสดงผลจำนวนผู้ตอบคำถามได้ถูกต้อง และรวมคะแนนสูงสุด ซึ่งสร้างความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

- Padlet เป็นโปรแกรมที่ผู้สอนสามารถกำหนดหัวข้อในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ผู้เรียนสามารถโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ลิงค์ พร้อมเขียนข้อความประกอบตามหน้าที่งานที่ผู้สอนมอบหมาย และผู้สอนสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นเป็นผลสะท้อนกลับ ซึ่งส่งเสริมการแบ่งปันและนำเสนอความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และกับผู้สอนทางออนไลน์
- Microsoft Powerpoint ใช้ในการทำสไลด์ประกอบการเล่นเกมใบ้คำ back to the board ให้ผู้เรียนผลัดกันหันหลังทายคำศัพท์จากการบอกใบ้ของเพื่อน หรือ จับคู่คำศัพท์กับภาพด้วยกัน

2.3 ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ เทปบันทึกเสียง หุ่นจำลอง

การใช้สื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ตลอดจนอุปกรณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์จำลองที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง และฝึกการสังเกต คิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงเหตุการณ์ และประยุกต์ใช้ความรู้ และปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

3. สถานที่และอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนการสอน

3.1 ห้องเรียน ใช้สำหรับการทำกิจกรรมที่มีผู้เรียนจำนวนไม่เกิน 50 คน

3.2 ลานกิจกรรม/สวนหย่อม ใช้สำหรับการทำกิจกรรมที่มีผู้เรียนจำนวนมาก

3.3 อาคารอิมเนเซียม ใช้สำหรับวิชาด้านการกีฬา

3.4 ระบบสารสนเทศ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องโสตทัศนูปกรณ์ เช่น จอฉายสไลด์ ไมโครโฟน ลำโพง และสัญญาณอินเทอร์เน็ต

3.5 อุปกรณ์เครื่องเขียนทั่วไป เช่น การ์ดคำหรือกระดาษที่ตัดเป็นบัตรคำ อุปกรณ์ที่ใช้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเชื่อมโยง และเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือหลัก กระดาษสีต่างๆ สี กาว และกรรไกร เพื่อให้ฝึกหรือทำกิจกรรมเป็นคู่และเดี่ยวก่อนจะมาแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างคำใหม่



พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม

จากการนำกิจกรรมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม ทำให้พฤติกรรม
การเรียนรู้ของผู้เรียนพัฒนา โดยสามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้

ผู้สอนเห็นว่าการใช้เทคนิคการสอนแบบมีส่วนร่วมช่วยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน
การสอน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติ
กิจกรรมการเรียนรู้ ไม่ทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อ และจดจำบทเรียนได้มากขึ้น เนื่องจากการเรียนการ
สอนในยุคใหม่ไม่เพียงแต่สอน แต่ผู้สอนยังต้องดูแลและสร้างความสัมพันธ์กับพวกเขาด้วย
กระบวนการของการเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนสำคัญ

2. ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเรียน

ผู้สอนเห็นว่าการใช้เทคนิคนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ
ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ คิดเป็น
ลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิม พิจารณาแยกแยะอย่างรอบด้าน พร้อมให้
เหตุผลและเชื่อมโยงความคิดเห็นกับความรู้เดิมที่มี ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ด้วย
ตนเองโดยใช้เวลาที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินใจหาข้อสรุปแล้วนำไป
แก้ปัญหาอย่างมีหลักการ นอกจากนี้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ใน
สถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจดจำบทเรียนได้มากขึ้น รวมทั้งเกิดการแลกเปลี่ยน
ข้อมูลระหว่างผู้เรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3. ผู้เรียนมีความสนใจบทเรียนมากขึ้น

ผู้สอนเห็นว่าเทคนิคนี้สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกเพลิดเพลินกับกิจกรรมที่
หลากหลายและน่าสนใจ มีการฝึกฝนที่จะเรียนรู้และพยายามค้นหาความรู้ จึงทำให้ผู้เรียนมีส่วน
ร่วมกับการเรียนรู้และตอบคำถามผู้สอนได้มากขึ้น มีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูล และอธิบายขยายความ
และยกตัวอย่างและสถานการณ์ใกล้ตัวจะรู้สึกเชื่อมโยงกับบทเรียน มีสมาธิและมีแรงจูงใจในการเรียน
มากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการจัดกลุ่มทำกิจกรรมกับเพื่อน

4. ผู้เรียนสามารถบรรลุผลสัมฤทธิ์ได้

ผู้สอนเห็นว่าเทคนิคนี้ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอันจะนำไปสู่ทักษะในภาคปฏิบัติจริง
ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนและรู้สึกที่ไม่ยาก มีเทคนิคในการจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ผู้เรียนได้พัฒนาความมั่นใจ ความกล้าแสดงออก รวมทั้งยังเป็นผู้ช่วยผู้สอนโดยอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจ ทำให้ได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมด้วย เมื่ออยู่ภายนอกห้องเรียนผู้เรียนมีความสนใจสอบถามคำถามเพิ่มเติมกับผู้สอนด้วย ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน

จากพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นของผู้เรียนดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้สอนมีผลสะท้อนกลับในเชิงบวกที่ต้องการใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในคาบเรียน



ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

จากการนำเทคนิคการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมไปใช้ในชั้นเรียน ผู้สอนอาจพบปัญหาในระหว่างการจัดการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

1.1. ด้านผู้เรียน

- 1.1.1 ผู้เรียนเข้าเรียนไม่ตรงเวลา ทำให้ไม่เข้าใจกิจกรรมและเนื้อหาในชั้นเรียน จึงไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาที่ผู้สอนจัดเตรียมเป็นระบบไว้ได้
- 1.1.2 ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ไม่เท่ากันทำให้คนที่สื่อสารได้ดีกว่าทำหน้าที่แทนเพื่อนร่วมกลุ่มหรือสมาชิกในห้องเรียน ส่วนผู้เรียนที่มีความสามารถน้อยกว่าจะประหม่าและไม่กล้าแสดงออก จึงไม่ค่อยมีส่วนร่วมมากนัก
- 1.1.3 ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนจัดกิจกรรมแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การเล่นเกม เพียงอย่างเดียวแทนการสอนบรรยายตลอดทั้งคาบเรียน
- 1.1.4 ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติตามคำสั่งหรืองานที่มอบหมายในการเรียนแบบมีส่วนร่วม เพราะยังไม่คุ้นเคยกับการทำกิจกรรมหรือไม่เข้าใจคำสั่งที่ผู้สอนอธิบาย
- 1.1.5 ผู้เรียนบางส่วนไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม หลีกเลี่ยงการมีส่วนร่วม โดยหลบออกนอกห้องเรียน หรือนิ่งเฉยไม่เข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อน
- 1.1.6 ผู้เรียนไม่พยายามแสดงความคิดเห็นหรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย แต่รอคัดลอกคำตอบจากเพื่อนที่มีทักษะมากกว่าหรือทำงานเสร็จก่อน

1.2. ด้านการจัดการเรียนการสอน

1. 2.1 กลุ่มเรียนที่มีจำนวนผู้เรียนมากเกินไป ทำให้เกิดความวุ่นวายและส่งเสียงดังในชั้นเรียนระหว่างที่ผู้เรียนทำกิจกรรมที่ต้องขยับตัวหรือเคลื่อนที่ไปรอบๆห้อง ทำให้ผู้สอนจัดการเวลาและควบคุมกระบวนการในกิจกรรมได้ จึงต้องใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมนานเกินกว่าที่วางแผนไว้ และอาจกระทบกับเวลาที่ใช้ในการสอนให้ครอบคลุมเนื้อหาตามแผนการสอน
- 1.2.2 จำนวนอุปกรณ์และสถานที่อาจไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมที่มีจำนวนผู้เรียนกลุ่มใหญ่ และบางส่วนมาจากหลายสาขาวิชาที่ไม่คุ้นเคยกันหรือยังไม่กล้าทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้ใช้เวลานานในการกระจายสื่อการสอนและการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง

- 1.2.3 สภาพแวดล้อม เช่น อุณหภูมิสูง สภาพอากาศร้อน มีแดดจัด ทำให้ไม่เอื้ออำนวยในการ
ทำกิจกรรมฝึกปฏิบัติ เช่น พละและสันตนาการในที่กลางแจ้ง

2. แนวทางแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

2.1 ด้านการมอบหมายงาน

- 2.1.1 ผู้สอนต้องอธิบายกิจกรรม หน้าที่งาน และบทบาทที่มอบหมายให้ผู้เรียนทราบ และ
ตรวจสอบความเข้าใจโดยการถามซ้ำแล้วให้อธิบายตามความเข้าใจของผู้เรียน
- 2.1.2 ผู้สอนต้องสาธิตการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่างก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมจริง
- 2.1.3 ผู้สอนต้องถามย้ำให้ผู้เรียนอธิบายงานที่มอบหมายและบทบาทที่ต้องรับผิดชอบให้
แน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจก่อนเริ่มกิจกรรม
- 2.1.4 ผู้สอนใช้ความอดทนในการหมั่นตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนที่ยังไม่คุ้นเคยการ
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และให้ข้อมูลซ้ำเพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติตามหน้าที่งานที่
มอบหมายให้ได้อย่างถูกต้อง
- 2.1.5 ผู้สอนควรมอบหมายงานที่สอดคล้องคุณธรรมและจริยธรรมในการเรียนแบบผู้เรียนมี
ส่วนร่วม ทั้งความรับผิดชอบ และความซื่อสัตย์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะ
การทำงานเป็นทีมและการคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมและงานที่มอบหมายให้

2.2 การจัดการชั้นเรียน

- 2.2.1 ผู้สอนประเมินความรู้ก่อนเริ่มการทำกิจกรรมเพื่อตรวจสอบภูมิความรู้ของผู้เรียน
- 2.2.2 ผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียนโดยคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนที่มี
ความสามารถและทักษะมากกว่ากระจายอยู่ในกลุ่มต่างๆ เพื่อช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่ม
ในการทำภารกิจหรือหน้าที่งานที่ผู้สอนมอบหมายให้ เพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม
- 2.2.3 ผู้สอนพยายามสังเกตผู้เรียนที่ไม่ค่อยมีส่วนร่วม ให้ความสนใจ และกระตุ้นให้ได้มี
โอกาสแสดงความคิดเห็นและพัฒนาความมั่นใจ จะทำให้มีบทบาทในกิจกรรมมากขึ้น
- 2.2.4 ผู้สอนควรส่งเสริมให้เพื่อนร่วมกลุ่มช่วยกันสำรวจ ตักเตือนเพื่อนที่ไม่แน่ใจทำกิจกรรม
หรือช่วยอธิบายหน้าที่ที่ผู้สอนมอบหมายให้ทำงานกลุ่มร่วมกัน
- 2.2.5 ผู้สอนต้องวางแผนสัดส่วนเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมให้เหมาะสมโดยคำนึงถึงพื้น
ความรู้ สาขาวิชา จำนวน และพฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยไม่กระทบกับ
เวลาในการสอนเนื้อหาวิชา ลำดับบทเรียน ให้ครอบคลุมตลอดภาคการศึกษา



ข้อควรพิจารณาในการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

การนำเทคนิคการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมมีข้อควรพิจารณาที่ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับที่จัดการการเรียนรู้ต้องคำนึงถึง ดังต่อไปนี้

1. ด้านการวางแผนการสอน

- 1.1 ผู้สอนอธิบายความสำคัญของการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม บทบาทและหน้าที่ของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- 1.2 ผู้สอนจัดเนื้อหาในการเรียนรู้จากง่ายไปยาก เป็นลำดับขั้นตอนที่เชื่อมโยงกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถร่วมคิดวิเคราะห์ อภิปราย แสดงความคิดเห็นได้ร่วมกันในกลุ่ม
- 1.3 ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่กลัวความผิดพลาด โดยเรียนรู้จากความผิดพลาดของตัวเอง เพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและกล้าแสดงออกมากขึ้น
- 1.4 ผู้สอนออกแบบใบงานหลังทำกิจกรรมเรียนแบบมีส่วนร่วมเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน
- 1.5 ผู้สอนสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนฝึกวางแผน และ/หรือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหา
- 1.6 ผู้สอนต้องวางแผนการสอน โดยคำนึงถึงเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมที่เหมาะสมและไม่กระทบต่อเวลาในการสอนเนื้อหาหลัก
- 1.7 ผู้สอนคำนึงถึงการวางแผนการสอนที่รองรับความหลากหลายของสาขาวิชาของผู้เรียน และระดับความรู้จากผลการเรียนสะสมที่ผ่านมา รวมทั้งทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ผู้สอนอาจจะต้องสังเกตผู้เรียนโดยอาจจะแบ่งกลุ่มให้แต่ละความสามารถให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถโดยรวมพอๆกัน โดยมอบหมายให้ผู้เรียนที่มีระดับทักษะสูงกว่าเป็นผู้ช่วยอาจารย์ ช่วยผู้เรียนที่มีทักษะน้อยกว่า และผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษมาก ให้มาเป็นผู้ช่วยสอนคอยแนะนำเพื่อน
- 1.8 ผู้สอนจัดสรรเวลาโดยพยายามเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น และเน้นการเรียนการสอนแบบปฏิบัติเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ให้มากขึ้น เช่น ในวิชากิจกรรมทางน้ำ ให้นักศึกษาออกแบบรูปแบบการเล่นเกมในน้ำตามแต่ที่สนใจและชื่นชอบ

2. ด้านการจัดการชั้นเรียน

- 2.1 ผู้สอนอาจใช้เวลามากกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยายหรือเน้นเนื้อหา ซึ่งจะทำให้กำหนดการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียนคาดเคลื่อนจากแผนการสอนที่วางไว้ หรือไม่ครอบคลุมเนื้อหารายวิชาตลอดภาคการศึกษา จึงควรออกแบบกิจกรรมหรือหน้าทำงานอย่างเหมาะสม โดยจัดสรรเวลาให้เหมาะกับขอบเขตเนื้อหาวิชาและชี้แจงให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าในด้านรูปแบบ และบทบาทที่ต้องปฏิบัติ
- 2.2 ผู้สอนต้องอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจสัดส่วนในการทำกิจกรรมหรือการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในรายวิชานั้น เพื่อให้ผู้เรียนปรับตัวให้เข้ากับการเรียนการสอนในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งจะทำให้บรรลุผลสัมฤทธิ์สูงสุดของรายวิชา
- 2.3 ผู้สอนอาจต้องกระจายผู้เรียนให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นที่ไม่คุ้นเคย หรือปรับตัวกับเพื่อนร่วมชั้น โดยใช้การสุ่มแบบต่างๆ ที่สร้างความสนุกสนานและหลากหลาย เช่น ให้เรียงตามลำดับความสูง ตัวอักษรแรกของชื่อจริงหรือชื่อเล่น วันเกิด เดือนเกิด เป็นต้น
- 2.4 ผู้สอนตรวจสอบความพร้อมในการร่วมกิจกรรม ความเข้าใจบทบาท ขั้นตอนในการทำกิจกรรม และความพึงพอใจหลังการทำกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมการขยับที่ซ้าย-ขวา (slide to the left-slide to the right) หรือ การบอกระดับความเข้าใจหรือความคิดเห็นโดยการยกมือ 2 ข้างระดับเหนือศีรษะ ระดับศีรษะหรือระดับไหล่ (barometer)
- 2.5 ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนเข้าถึงกิจกรรมและมีบทบาทในการเรียนแบบมีส่วนร่วม ความเต็มใจของผู้สอนที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ผู้สอนจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝน โดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้นั้นก็ได้อีก
- 2.6 ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ได้ทั้งรายวิชาที่เป็นทฤษฎีและปฏิบัติ กลุ่มเรียนที่มีขนาดเล็กและขนาดใหญ่ รวมทั้งความร่วมมือของผู้เรียน

3. ด้านสื่อการสอน

- 3.1 ผู้สอนควรเตรียมสื่อและอุปกรณ์ เช่น ถุงใส่บัตรคำศัพท์รายบุคคล (vocabulary bag) ชุดคำถามที่ใช้ในการเล่นเกมนอบคำถามทางช่องทางออนไลน์ Kahoot ให้มีจำนวนเพียงพอในการจัดการเรียนการสอนตลอดภาคการศึกษา
- 3.2 ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์ช่วยชีวิตสำหรับกิจกรรมที่มีความเสี่ยงต่อชีวิตของผู้เรียน เพื่อป้องกันเหตุที่ไม่คาดคิดในระหว่างการทำกิจกรรม

- 3.3 ผู้สอนควรใช้สื่อที่ให้โอกาสผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย และเชื่อมโยงความคิด เช่น แผ่นกระดาษที่มีข้อความที่สามารถฉีกและย้ายไปติดตามหัวข้อที่ผนังห้องเรียน (paper skirt/stripe)
- 3.4 ผู้สอนต้องคำนึงถึงจำนวนชุดและเนื้อหาของสื่อที่รองรับผู้เรียนที่มีพื้นความรู้ต่างกัน และมาจากสาขาวิชาที่หลากหลาย ทำให้มีความสามารถในการเข้าใจและเชื่อมโยงความคิดต่างกันบ้าง ซึ่งส่งผลให้บทบาทในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมไม่เท่าเทียมกัน
- 3.5 การใช้ online platform: Padlet เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงและทบทวนหลังการเรียนในห้องเรียน และเป็นช่องทางการสื่อสารกับผู้สอนได้

4. ด้านสถานที่จัดการเรียนการสอน

- 4.1 กิจกรรมที่ต้องมีการเคลื่อนที่ของผู้เรียนในห้องเรียนจำเป็นต้องจัดในพื้นที่กว้างที่รองรับจำนวนนักศึกษาได้ถึง 50-100 คน จึงอาจต้องย้ายการทำกิจกรรมออกนอกห้องเรียน เช่น ลานกิจกรรม สนามหย่อม
- 4.2 กลุ่มเรียนที่มีนักศึกษาจากหลากหลายสาขาวิชา และพื้นความรู้ต่างกัน อาจทำให้ต้องปรับกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนต่างสาขาที่เรียนร่วมกันได้ด้วย
- 4.3 ห้องเรียนที่มีพื้นที่จำกัดและโต๊ะที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวก ผู้สอนอาจต้องปรับกิจกรรมให้ผู้เรียนหันหลังไปจับคู่และแลกเปลี่ยนข้อมูล แทนการขยับตัวไปด้านข้างหรือลุกขึ้นยืนและเดินไปรอบห้องเรียน



เอกสารอ้างอิง

- Ball, P. (2020). *Activity types in CLIL*. Retrieved from [http://www.onestopenglish.com/clil/methodology/](http://www.onestopenglish.com/clil/methodology/articles/article-activity-types-in-clil/500800.article) articles/article-activity-types-in-clil/500800.article
- British Council. (2020). *Content and Language Integrated Learning (CLIL) Essentials*. Retrieved from <https://www.britishcouncil.or.th>
- Darn, S. (2020). *CLIL: A lesson framework*. Retrieved from <https://www.teachingenglish.org.uk>
- Grayson, C. J. & O'Dell, C. (2012). *If only we knew what we know: The transfer of internal knowledge and best practice*. New York, NY: Free Press.
- Kishore, N. P. (2018). Introduction to active learning. In N.P. Kishore & A. N., *An introduction of active learning strategies* (pp. 1-2). New Delhi: Educreation Publishing.
- Kishore, N. P. (2018). Learning styles of a student. In N.P. Kishore & A. N., *An introduction of active learning strategies* (pp. 3-10). New Delhi: Educreation Publishing.
- Koenig, M. (2012). *What is KM Knowledge? Management Explained*. Retrieved from <https://www.kmworld.com/Articles/Editorial/What-Is-%E2%80%A6.What-is-KM-Knowledge-Management-Explained-82405.aspx>