

บทที่ 4

เทคนิคการจัดกระบวนการเรียนรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 กำหนดให้ครูจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติและสนองความต้องการ ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการแบบเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการความรู้ ปุณภูมิคุณธรรม และค่านิยมที่พึงาม รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การที่ครูจะสามารถจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการดังกล่าว ครูจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับเทคนิคการจัดกระบวนการเรียนรู้ซึ่งมีอยู่หลากหลาย ในที่นี้จึงขอเสนอรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ไว้เป็นตัวอย่างโดยสรุปจากหนังสือ “60 วิธีจัดการเรียนรู้” ของ ดร.สุวิทย์ มูลคำ และ ดร.อรทัย มูลคำ เพื่อให้เป็นแนวทางสำหรับครูนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด
3. การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม

1. การเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ตรงตามความสนใจ ความสามารถและความถนัดของผู้เรียนเอง โดยจะเน้นว่ากระบวนการเรียนรู้แต่ละครั้งเกิดขึ้นได้อย่างไร เรียนรู้ด้วยวิธีการใด มีขั้นตอนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบอย่างไรโดยเปิดโอกาสและจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์ ประเมินจุดดี จุดด้อย และปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองเพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมพร้อมที่จะนำไปใช้ในการเรียนรู้ครั้งต่อไป

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.1 แบบการใช้ชุดการสอน (Instructional Package)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอน เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนเป็นสื่อในลักษณะสื่อประสม (Multi-media) เป็นการใช้สื่อตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรับผิดชอบการทำกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัด ความสนใจและได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น

องค์ประกอบสำคัญ

1. คู่มือการใช้ชุดการสอน
 2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน
 3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนรู้ เช่น สื่อเอกสาร (หนังสือ บทความ ใบความรู้ ฯลฯ)
- สื่อโสตทัศนูปกรณ์ (รูปภาพ แผนภูมิ เทปเสียง วีดิทัศน์ ซีดีรอม ฯลฯ)
4. แบบประเมินผล

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. ทดสอบก่อนเรียน	ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและเฉลยผลการทดสอบ	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. นำเข้าสู่บทเรียน	นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน	มีส่วนร่วมในกิจกรรมขั้นนำ
3. ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้	ชี้แจงขั้นตอนการเรียนรู้ตามชุดการสอน	ทำกิจกรรมตามชุดการสอน
4. สรุปบทเรียน	นำสรุปบทเรียนโดยการตั้งคำถาม	ร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
5. ประเมินผลการเรียน	ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนและประเมินเพื่อปรับปรุงกรณีที่ยังไม่ผ่านจุดประสงค์	ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
- ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล ตามความสามารถ ความสนใจ เวลาและโอกาสที่เหมาะสมของแต่ละคน - แก้ปัญหาการขาดครูผู้สอน เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง - ส่งเสริมการเรียนรู้แบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากชุดการสอนได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่จำกัดชั้นเรียน และผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ - สร้างความมั่นใจและลดภาระให้ครู	- การผลิตชุดการสอนต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญ แต่ละด้านทำงานร่วมกัน - ครูต้องเป็นกัลยาณมิตร กระตือรือร้นและใฝ่รู้วิทยาการใหม่ๆ อยู่เสมอ - การเตรียมชุดการสอนพร้อมสื่ออุปกรณ์ใช้เวลานาน

1.2 แบบการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI : Computer Assisted Instruction)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อหรือเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ โดยจัดเนื้อหาสาระหรือประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในลักษณะบทเรียน โปรแกรมการเรียน ฯลฯ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ตามความสนใจ ความถนัด และความต้องการของตนเอง
2. เพื่อตอบสนองความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล

องค์ประกอบสำคัญ

1. เนื้อหาสาระหรือบทเรียน
2. คอมพิวเตอร์พร้อมชุดอุปกรณ์
3. คู่มือแนะนำขั้นตอนการเรียนรู้
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์และโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. นำเข้าสู่บทเรียน	ทักทายผู้เรียน บอกวิธีการเรียน และจุดประสงค์เพื่อให้รู้ว่าจบบทเรียนนี้จะสามารถทำอะไรได้	ทำความเข้าใจและเลือกเรียนตามความสนใจโดยสามารถจัดลำดับการเรียนก่อนหลังได้ด้วยตนเอง
2. การเสนอเนื้อหา	-	เรียนรู้จาก CAI โดยสามารถควบคุมความเร็วในการเรียนด้วยตนเองได้
3. คำถามและคำตอบ	-	ทำแบบฝึกหัดผ่านทางแป้นพิมพ์หรือเมาส์ (Mouse)

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
4. การตรวจคำตอบ	-	ตรวจคำตอบและอาจทำแบบฝึกหัดซ่อมเสริมกรณีที่ตอบผิดแล้วจึงไปสู่หัวเรื่องใหม่
5. การปิดบทเรียน	-	ทำแบบทดสอบและรับทราบคะแนน

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ครูสามารถใช้และควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้งานและเห็นการทำงานของผู้เรียนด้านความสำเร็จและล้มเหลว 2. ครูสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย 3. ครูสามารถจัดเก็บคะแนน หรือความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ 4. ผู้เรียนสามารถทำงานเกี่ยวกับกิจกรรมที่เหมือนกันพร้อมกันได้	1. คอมพิวเตอร์มีไม่พอในการใช้งาน 2. ครูไม่สะดวกในการใช้คอมพิวเตอร์หรือเคลื่อนย้ายผู้เรียนบ่อย ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการใช้คอมพิวเตอร์ 3. อุปกรณ์ หรือสิ่งที่อยู่ในห้องปฏิบัติการถูกมองว่าเป็นอุปกรณ์พิเศษ ครูไม่กล้าใช้เครื่อง

1.3 แบบการไปทัศนศึกษา (Field Trip)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้แบบการไปทัศนศึกษา เป็นกระบวนการการเรียนรู้ที่นำผู้เรียนออกไปศึกษาเรียนรู้ จากแหล่งความรู้ในเรื่องนั้น โดยมีการศึกษา ตามกระบวนการที่ครูและผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนไว้ และมีการอภิปรายสรุปผลการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษาเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในเรื่องที่เรียนรู้
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทำให้เกิดความรู้เข้าใจเจตคติที่ดีต่อสถานที่หรือแหล่งเรียนรู้นั้น
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริง

องค์ประกอบสำคัญ

1. มีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ สถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ การเดินทาง เรื่องที่จะศึกษา วิธีการศึกษา ค่าใช้จ่าย ระยะเวลาและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
2. มีการเดินทางออกไปสถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้
3. มีกระบวนการศึกษาเรียนรู้
4. มีการสรุปผลการเรียนรู้จากการไปทัศนศึกษา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. การวางแผน	ร่วมวางแผนกับผู้เรียนในเรื่องวัตถุประสงค์ของการไปศึกษา/หัวข้อเรื่อง/สถานที่(โดยต้องคำนึงถึงฤดูกาลด้วย)/กำหนดการ/วิธีเดินทาง/ค่าใช้จ่าย/วิธีการศึกษา/แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ/การขออนุญาตผู้บังคับบัญชา/การขออนุญาตผู้ปกครอง/ติดต่อสถานที่และ วิทยากร/การทำประกันอุบัติเหตุ ฯลฯ	วางแผนร่วมกับครู
2. การเดินทางไป	ดูแลเรื่องความปลอดภัย สังเกตพฤติกรรมและให้คำปรึกษาแนะนำตามความเหมาะสม	เดินทางไปทัศนศึกษาตามโปรแกรมที่กำหนด

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
3. การศึกษาเรียนรู้	เมื่อไปถึงที่หมายควรจัดประชุม ผู้เรียนทั้งหมดก่อนปล่อยให้ไป ศึกษาเรียนรู้ตามที่ได้รับ มอบหมาย โดยต้องมอบหมาย งานให้ชัดเจน เน้นย้ำเรื่อง วัตถุประสงค์ การเคารพกฎ กติกา ความปลอดภัย วิธี การศึกษา การนัดหมาย การตรง ต่อเวลา และคอยสังเกตการณ์ ดูแล ช่วยเหลือ	ศึกษาเรียนรู้ตามที่ได้รับ มอบหมายและปฏิบัติตาม ข้อตกลงร่วมกัน
4. การเดินทางกลับ	ดูแลเรื่องความปลอดภัย สังเกต พฤติกรรมและให้คำปรึกษา แนะนำตามความเหมาะสม	เดินทางกลับตามโปรแกรมที่ กำหนด
5. การสรุปผลการเรียนรู้	ให้คำปรึกษา/จัดบรรยากาศหรือ เวทีนำเสนอ โดยดูแลให้มีการ สรุปครอบคลุมทั้งด้านความรู้ที่ ได้รับ/ด้านเจตคติ/และด้านทักษะ กระบวนการที่ใช้แสวงหาความรู้ เช่น กระบวนการคิด กระบวนการทำงานเป็นกลุ่มฯลฯ	เลือกวิธีการนำเสนอ ประสบการณ์และข้อมูลที่ได้ จากการศึกษา อาจมีการ อภิปราย การเขียนรายงาน การ จัดนิทรรศการ
6. การประเมินผล	ร่วมประเมินผลกับผู้เรียน จากการสอบถาม สังเกต การให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อ ดูว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่ มีปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง	ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับครู

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้สัมผัสสภาพความเป็นจริง 2. เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศของกระบวนการเรียนรู้ 3. ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะด้านต่าง ๆ เช่น การวางแผนการประสานงาน กระบวนการกลุ่ม ส่งเสริมการพัฒนาคุณธรรม เช่น ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความเสียสละ 4. ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและท้องถิ่นให้เป็นประโยชน์ 5. ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับ ผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน	1. เป็นวิธีการที่สลับซับซ้อน มีขั้นตอนมาก เพราะมีการวางแผน ติดต่อประสานงาน จัดการหลายด้าน 2. เป็นวิธีที่มีค่าใช้จ่ายสูง ใช้เวลานาน หากจัดการไม่ดีไม่คุ้มกับเงินและเวลา 3. เสี่ยงต่ออันตรายทั้งการเดินทางและการเข้าศึกษา 4. ผู้เรียนกลุ่มใหญ่มากเกินไปอาจจะได้ไม่ดี และยากแก่การควบคุม

1.4 แบบการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ

ความหมาย

แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง

1. สถาบันของชุมชนที่มีอยู่แล้วในวิถีชีวิตและการทำมาหากินในชุมชน เช่น วัด ตลาด ลานนวดข้าว โรงงาน ป่า ห้วย
2. สถานที่หรือสถาบันที่รัฐและประชาชนจัดตั้งขึ้น เช่น อุทยานแห่งชาติทางทะเล ศูนย์ศิลปาชีพ ศูนย์หัตถกรรม พิพิธภัณฑ์
3. สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน เช่น วิทยุทัศน์ ภาพสไลด์ ภาพยนตร์
4. สื่อเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน เช่น ตำรายาพื้นบ้าน ภาพถ่าย
5. บุคลากรผู้ที่มีความรู้ด้านต่างๆในชุมชน เช่น ผู้นำศาสนา เกษตรกร ศิลปิน ผู้นำชุมชน

แหล่งเรียนรู้ธรรมชาติ หมายถึง

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ป่าไม้ ต้นไม้ สวน ไร่นา ดิน หิน แร่
2. มนุษย์และสัตว์ต่างๆ เช่น บุคคลต่างๆรอบตัวและสัตว์ทุกชนิด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ ในการวางแผนเพื่อแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาและชุมชน ร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกทักษะกระบวนการต่างๆให้กับผู้เรียน
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ เจตคติที่ดีต่อแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับวิถีชีวิตจริง
4. เพื่อปลูกฝังความรักท้องถิ่น เห็นคุณค่า มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์และพร้อมจะเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน

องค์ประกอบสำคัญ

1. มีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ สถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ การเดินทาง เรื่องที่จะศึกษา วิธีการศึกษา ค่าใช้จ่าย ระยะเวลาและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
2. มีการเดินทางออกไปสถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้
3. มีกระบวนการศึกษาเรียนรู้
4. มีการสรุปผลการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. การวางแผน	ร่วมวางแผนกับผู้เรียนเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์/หัวเรื่องที่จะศึกษา/ สำรวจแหล่งเรียนรู้/ทำทะเบียน และแผนที่แหล่งเรียนรู้/เลือก แหล่งเรียนรู้/ประสาน ขอใช้ แหล่งเรียนรู้ วิทยากร/กำหนด กรอบเนื้อหาและวิธีการศึกษา/ มอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ/วัน เวลา วิธีเดินทางและ ค่าใช้จ่าย	วางแผนร่วมกับครู
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล	ดูแลเรื่องความปลอดภัย สังเกต พฤติกรรมและให้คำปรึกษา แนะนำตามความเหมาะสม	เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ทักษะ กระบวนการต่างๆ เช่น สังเกต สัมภาษณ์ จดบันทึก
3. สรุปผลการเรียนรู้	ให้คำปรึกษา/จัดบรรยากาศหรือ เวทีนำเสนอ โดยดูแลให้มีการ สรุปครอบคลุมทั้งด้านความรู้ที่ ได้รับ/ด้านเจตคติ/และด้านทักษะ กระบวนการที่ใช้แสวงหาความรู้ เช่น กระบวนการคิดกระบวนการ ทำงานเป็นกลุ่ม ฯลฯ	เลือกวิธีการนำเสนอ ประสบการณ์และข้อมูลที่ได้จาก การศึกษา อาจมีการอภิปราย การเขียนรายงาน การจัด นิทรรศการ
4. ประเมินผล	ร่วมประเมินผลกับผู้เรียน จาก การสอบถาม สังเกตการให้ ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อดูว่าบรรลุ วัตถุประสงค์หรือไม่ มีปัญหา อุปสรรคอะไรบ้าง	ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับครู

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงได้เรียนรู้จากสภาพจริง 2. เปลี่ยนบรรยากาศกระบวนการเรียนรู้ 3. ได้ฝึกทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการวางแผน การประสานงาน กระบวนการกลุ่ม การสรุปองค์ความรู้ 4. ส่งเสริมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมด้านต่างๆ และประหยัดค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์ 5. เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษา และชุมชนและการใช้ทรัพยากรแหล่งเรียนรู้ในชุมชน	1. ครูต้องมีเวลาเตรียมการวางแผน ติดต่อประสานงานและต้องรับผิดชอบงานหลายด้าน 2. มีความเสี่ยงกับอุบัติเหตุ ถ้าต้องเดินทางออกนอกสถานที่โดยกลุ่มใหญ่

2. การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด

การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการประมวลข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ที่มีอยู่ให้เป็นความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ เพื่อใช้ในสถานการณ์ต่างๆ สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด

2.1 แบบใช้คำถาม (Questioning Method)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนากระบวนการทางความคิดของผู้เรียน โดยครูจะป้อนคำถามในลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นคำถามที่ดี สามารถพัฒนาความคิดผู้เรียน ถามเพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดเชิงเหตุผล วิเคราะห์ วิวิจารณ์ สังเคราะห์ หรือประเมินค่าเพื่อตอบคำถามเหล่านั้น

วัตถุประสงค์

เพื่อมุ่งพัฒนากระบวนการทางความคิดของผู้เรียน

องค์ประกอบสำคัญ

1. คำถามประเภทต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นคำถามที่ดี มีคุณภาพ สามารถพัฒนาความคิดผู้เรียน
2. เทคนิคการใช้คำถามของครู
3. การตอบคำถามของผู้เรียน

ประเภทของคำถาม

1. ถามเพื่อเปรียบเทียบ เพื่อให้คิดเปรียบเทียบความเหมือน/ความแตกต่าง
2. ถามเพื่อการตัดสินใจ เพื่อให้จำแนกและตัดสินใจให้แน่นอน
3. ถามเพื่อการนำเอาความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ โดยอาศัยประสบการณ์ที่มีอยู่แล้ว
4. ถามเพื่อการจำแนก ให้คิดจำแนกหมวดหมู่ หรือจัดพวกใหม่โดยอาศัยการเปรียบเทียบความแตกต่าง
5. ถามความสัมพันธ์ระหว่างเหตุผล เพื่อให้สังเกตปรากฏการณ์ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร ผลเป็นอย่างไร
6. ถามเพื่อให้ทราบความมุ่งหมาย เพื่อให้บอกความมุ่งหมายของเนื้อเรื่อง

7. ถามเพื่อให้เกิดความคิดวิจารณ์ เพื่อให้เกิดในเรื่องความสมบูรณ์ ความถูกต้อง ซึ่งต้องคิดใคร่ครวญก่อนตอบ
8. ถามเพื่อให้เห็นความคิดเห็น เพื่อให้เกิดการสรุปผล ตัดสินใจโดยอาศัยข้อมูลความจริง
9. ถามเพื่อเปิดการอภิปราย เพื่อให้มีการถกเถียง การพิจารณา ตัดสินใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
10. ถามเพื่อกำหนดนิยามหรือให้อธิบาย เพื่อให้สรุปความคิดรวบยอด ความหมาย คำนิยาม คำอธิบายในแต่ละคำหรือวลีให้กระจ่างขึ้น
11. ถามเพื่อให้สังเกต เพื่อให้หาคำตอบโดยวิธีการสังเกต
12. ถามเพื่อยั่วให้เกิดคำถามใหม่ ๆ อีก ระหว่างที่ผู้เรียนกำลังคิด หรือปฏิบัติงานอยู่ อาจถามถึงงานที่กำลังคิดว่าพบปัญหาอะไรหรือไม่

แนวคิดของ บลูม (BLOOM) สามารถแบ่งคำถามออกเป็น 6 ประเภท ได้ดังนี้

ประเภทคำถาม	ลักษณะคำถาม	ตัวอย่างคำถาม
1. ถามความรู้	คำถามที่มีคำตอบแน่นอนเกี่ยวกับ ใคร อะไร เมื่อไร ที่ไหน ใช่หรือไม่	- การคุมกำเนิดหมายถึงอะไร - มนุษย์สัมพันธ์หมายถึงอะไร
2. ถามความเข้าใจ	คำถามที่ต้องใช้ความรู้ ความจำ มาประกอบเพื่ออธิบาย	- จงอธิบายลักษณะของผู้มีสุขภาพจิตดี - จงยกตัวอย่างกรดที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
3. ถามการนำไปใช้	คำถามที่นำความรู้และความเข้าใจไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่	- ท่านจะมีวิธีการประหยัดการใช้น้ำในครอบครัวของท่าน ได้หรือไม่ อย่างไร
4. ถามการวิเคราะห์	คำถามที่จำแนกแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยส่วนย่อยอะไรบ้าง	- สาเหตุสำคัญใดบ้างที่ทำให้เยาวชนเสพยาเสพติด
5. ถามสังเคราะห์	คำถามที่ใช้กระบวนการคิด เพื่อสรุปความสัมพันธ์ระหว่าง	- จงสรุปหลักการนอนอาหาร - จากการศึกษา จงสรุปผล

ประเภทคำถาม	ลักษณะคำถาม	ตัวอย่างคำถาม
	ข้อมูลย่อย ๆ ขึ้นเป็นหลักการหรือแนวคิดใหม่	เกี่ยวกับสาเหตุการเกิดมะเร็ง
6. ถามการประเมินค่า	คำถามที่ให้ผู้เรียนตีคุณค่าโดยใช้ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็นในการกำหนดเกณฑ์เพื่อประเมินค่าสิ่งเหล่านั้น	- ผู้เรียนมีวิธีการใดที่จะบอกได้ว่า บุคคลนี้ดี บุคคลนั้นไม่ดี - ความคิดของเพื่อนคนใดเหมาะสมที่สุด

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1.การวางแผนการใช้คำถาม	วางแผนล่วงหน้าว่าจะใช้คำถามเพื่อวัตถุประสงค์ใด คำถามแบบใดที่จะสอดคล้องกับเนื้อหา	-
2.การเตรียมคำถาม	เตรียมสร้างคำถามอย่างมีหลักเกณฑ์	-
3.การใช้คำถาม	ใช้คำถามที่เตรียมมาได้ในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และอาจสร้างคำถามใหม่ได้โดยให้เหมาะกับเนื้อหาและสถานการณ์	มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และการแสดงความคิดเห็น
4.การสรุปและประเมินผล	ใช้คำถามเพื่อการสรุปบทเรียนและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผล	ร่วมประเมินผลการเรียนรู้โดยประเมินตามสภาพจริง

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ผู้เรียนกับครู สื่อความหมายกันได้ดีขึ้นช่วยให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน 2. ช่วยเน้นและทบทวนประเด็นสำคัญของสาระการเรียนรู้ และช่วยในการประเมินผลของการเรียนการสอน 3. ช่วยสร้างลักษณะนิสัยการขบคิดให้กับผู้เรียน	1. ครูจะต้องคิดเตรียม โดยเลือกใช้คำถามประเภทต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระและวิธีการเรียนรู้ ซึ่งจะต้องใช้เวลาเตรียมมากพอสมควร 2. เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถต่าง ๆ กัน บางครั้งครูจำเป็นต้องใช้ไหวพริบในการใช้และปรับคำถามให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ดังนั้น ครูจำเป็นจะต้องเข้าใจประเภทของคำถามอย่างลึกซึ้ง จึงจะนำไปใช้ได้ดี

2.2 แบบใช้กรณีศึกษา (Case Study Method)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้กรณีหรือเรื่องราวต่างๆ ซึ่งอาจเป็นเรื่องจริงหรือสมมุติขึ้นจากความเป็นจริง โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ อภิปราย การจัดการเรียนรู้แบบนี้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่และนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเผชิญหรือแก้ปัญหาโดยไม่ต้องรอให้เกิดปัญหาจริงและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การแสวงหาความรู้ด้วยวิธีต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีมุมมองกว้างขึ้น

องค์ประกอบสำคัญ

1. เรื่องหรือกรณีที่จะศึกษา
2. ประเด็นคำถาม
3. คำตอบที่หลากหลาย
4. การอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ ปัญหา มุมมองและวิธีแก้ปัญหา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. นำเสนอกรณีศึกษา	เตรียมกรณีศึกษา อาจใช้เรื่องจริงหรือเรื่องสมมุติที่มีสาระสอดคล้องกับจุดประสงค์และมีสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งอยู่ เช่น ปัญหาด้านสังคม ยาเสพติด เป็นต้น โดยพิมพ์เป็นเอกสารแจกให้อ่าน/เล่าให้ฟัง หรือใช้วีดิทัศน์ นสพ. ฯลฯ ตั้งประเด็นคำถามสำหรับการค้นหาคำตอบและการอภิปราย	ฟังกรณีศึกษาที่ครูนำเสนอ
2. การศึกษากรณีศึกษาหรือตัวอย่าง	แบ่งกลุ่มผู้เรียนศึกษากรณีศึกษาและนำเสนอ	ศึกษากรณีศึกษาและอภิปรายตามประเด็นคำถาม/หาข้อสรุปและนำเสนอ
3. สรุปผลการเรียนรู้	กระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายหาคำตอบและเตรียมแบบประเมินผลการเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกต	อภิปรายหาคำตอบ ปัญหา มุมมอง วิธีแก้ปัญหาและสรุปสาระสำคัญหรือข้อคิด/ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับครู

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเผชิญปัญหาจากสถานการณ์จริง ได้ฝึกแก้ปัญหาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้ 2. ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา ช่วยให้ผู้เรียนมีมุมมองกว้างไกลขึ้น 3. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน	1. กรณีที่กลุ่มผู้เรียนมีความรู้และประสบการณ์ไม่แตกต่างกันจะทำให้การเรียนรู้ไม่กว้างขวางเท่าที่ควร 2. ถ้าประธานหรือผู้นำกลุ่มขาดความสามารถในการเป็นผู้นำ จะทำให้การเรียนรู้ไม่ได้ผลเท่าที่ควร

2.3 แบบระดมสมอง (Brainstorming Method)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนทุกคน ได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรี ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมามีการบันทึกความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะทั้งหมดไว้ หลังจากนั้นอาจจะจัดให้มีการอภิปราย ทบทวนความคิดทั้งหมด จัดเป็นหมวดหมู่หรือประเภทและตัดสินใจเลือกวิธีการที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

วัตถุประสงค์

เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี มีแนวความคิดใหม่ ที่กว้างขวาง และสามารถนำแนวคิดเหล่านั้นไปสู่การตัดสินใจหรือการแก้ปัญหาได้ดี

องค์ประกอบสำคัญ

1. การแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี
2. การจดบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะทั้งหมด
3. การจัดหมวดหมู่หรือประเภทของความคิด
4. การตัดสินใจเลือกวิธีการที่ดีไปใช้แก้ปัญหา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. นำเข้าสู่บทเรียน	อธิบายประเด็นหัวข้อ หรือเรื่องที่ผู้เรียนจะต้องระดมความคิด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่ทำท่าย หรือเรื่องที่กำลังอยู่ในความสนใจ โดยทั่วไปแล้ว มักจะเริ่มคำถามนำเช่น “เราจะสามารถแก้ปัญหาโลกร้อนได้อย่างไร” เขียนไว้บนกระดาน	มีส่วนร่วมในการนำเข้าสู่บทเรียน
2. ระดมสมอง	กระตุ้นให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรี และไม่มีการวิจารณ์ความคิดของคนอื่น และเขียนความคิดที่ผู้เรียนแต่ละคนเสนอมา ทุก ๆ ความคิด โดยให้ผู้เรียนทุกคนสามารถมองเห็น	ร่วมเสนอความคิดเห็นในประเด็นหัวข้อเรื่องที่กำหนด
3. อภิปรายและคัดสรร	อภิปรายร่วมกับผู้เรียนในประเด็นต่างๆ ที่ได้นำเสนอไว้ อาจกำหนดเกณฑ์คร่าวๆ ให้ผู้เรียนไว้ก่อน และให้กลุ่มเลือกความคิดที่เห็นว่าดีที่สุด	อภิปรายสิ่งที่นำเสนอไว้ โดยดูว่าวิธีการนั้นดีหรือไม่ มีความเหมาะสมและเป็นไปได้มากน้อยเพียงไร ร่วมกันคัดเลือกความคิดเห็นที่เห็นว่าดีที่สุดมา

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	เป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกการอภิปรายและฝึกทักษะการยอมรับ	2-3 ความคิด
4. จัดลำดับความคิด	จัดให้ผู้เรียนได้มีการพิจารณาจัดลำดับความสำคัญของความคิดอย่างเสรี	- นำความคิดที่ได้เลือกไว้เขียนลงในกระดานหรือแผ่นกระดาษ - เลือกว่าความคิดใดสำคัญที่สุด โดยการพิจารณาให้เหตุผล หรือใช้วิธีลงคะแนนโดยยกมือ - ความคิดใดที่เห็นว่ามีค่าสำคัญมากก็จัดเป็นลำดับที่ 1 ลดหลั่นลงมา
5. วางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ	กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการวางแผน	เขียนแผนในการนำแนวคิดไปใช้ โดยระบุหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนและขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. สามารถใช้ได้ดีเมื่อครูต้องการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง 2. เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะอย่างเสรี มีความสบายใจ 3. ทำให้ได้ความคิดที่กว้างขวาง แปลกใหม่ และอาจนำไปใช้แก้ปัญหาได้ดี	1. เป็นวิธีการที่อาจใช้เวลามาก 2. ถ้าผู้เรียนมีจำนวนมากเกินไปอาจทำให้มีการแสดงความคิดเห็นไม่ทั่วถึงหรืออาจมีโอกาสดำเนินการแสดงความคิดเห็นน้อยเกินไป 3. ผู้เรียนที่ไม่คุ้นเคยวิธีการนี้อาจจะไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นที่แปลกๆ ในระยะแรกๆ

3. การจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะตามที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและทักษะในการจัดการตนเอง ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม กีฬา ภูมิปัญญา ความรู้และทักษะด้านคณิตศาสตร์ ความรู้และทักษะด้านการประกอบอาชีพ

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ

3.1 แบบบรรยาย (Lecture Method)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย คือกระบวนการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอดแก่ผู้เรียนโดยการพูดบอกเล่า อธิบายเนื้อหาที่ครูเตรียมศึกษาค้นคว้ามาอย่างดี ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับ อาจจดบันทึกสาระสำคัญในขณะรับฟัง ชักถามแสดงความคิดเห็นได้บ้างถ้าครูเปิดโอกาส วิธีนี้เหมาะกับผู้ฟังจำนวนมาก และผู้บรรยายซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ ต้องการนำเสนอเนื้อหาจำนวนมากในลักษณะ คม ชัด ลึก โดยใช้เวลาไม่มาก เป็นการเรียนรู้ที่ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนจำนวนมากได้เรียนรู้เนื้อหาสาระจำนวนมาก ในลักษณะคม ชัด ลึก พร้อมๆ กันในเวลาจำกัด
2. เพื่อให้ความรู้ประสบการณ์ใหม่แก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นความรู้ที่ค้นหายากหรือเป็นประสบการณ์เฉพาะของครูเอง
3. เพื่อช่วยนำทางการศึกษาค้นคว้าของผู้เรียน ช่วยสรุปประเด็นสำคัญในกรณีคลุมเครือให้ผู้เรียนศึกษามาล่วงหน้า

องค์ประกอบสำคัญ

1. เนื้อหาสาระหรือข้อความรู้ที่ต้องการให้เรียนรู้
2. การบรรยาย
3. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. เตรียมการ	- กำหนดจุดประสงค์ของการบรรยายให้ชัดเจน - ศึกษาภูมิหลังผู้เรียนเพื่อเป็นข้อมูลการวางแผนการจัดการเรียนรู้ - เตรียมเนื้อหาสาระที่จะบรรยาย - กำหนดเค้าโครง จัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาที่เหมาะสมกับเวลาและลักษณะผู้เรียน - เตรียมเทคนิคการนำเสนอ - เตรียมสื่อต่างๆ ที่จะใช้ประกอบการบรรยาย - เตรียมวิธีการประเมินผลที่จะใช้	-
2. บรรยาย	ขั้นนำ : ชักถามพูดคุยกับผู้เรียน/ ทบทวนการบรรยายครั้งก่อน เพื่อเชื่อมโยงกับเนื้อหาใหม่/ ใช้ปัญหาเป็นสื่อสร้างความสนใจ เช่น ข่าว เหตุการณ์สำคัญ กรณีตัวอย่าง การตั้งคำถามนำ/ อาจทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัด	มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และการแสดงความคิดเห็น ชักถาม อภิปราย แลกเปลี่ยน

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	ความรู้ความเข้าใจก่อนเรียน ขั้นอธิบาย : บอกโครงเรื่อง ขอบข่ายเนื้อหาและแจ้ง จุดประสงค์ของบทเรียนให้ ทราบก่อน/อธิบายเนื้อหาสาระ ตามลำดับ/ ใช้สื่อประกอบการ บรรยาย/ยกตัวอย่างประกอบ เนื้อหาที่เข้าใจยาก / อาจ แบ่งกลุ่ม ระดมสมอง แสดง ความคิดเห็น อภิปรายกลุ่มย่อย/ ใช้คำถามกระตุ้นความสนใจ ของผู้เรียน ขั้นสรุป : สรุปสาระสำคัญและ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	
3. ประเมินผลการเรียนรู้	ร่วมประเมินผลการเรียนรู้กับ ผู้เรียนด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ทดสอบหลังการบรรยาย ทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม	ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับครู

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. เป็นวิธีการให้ความรู้เนื้อหาสาระผู้เรียนได้ มาก และใช้เวลาน้อย 2. เป็นวิธีที่ใช้กับผู้เรียนจำนวนมาก 3. เป็นวิธีที่สะดวก ครูดำเนินการคนเดียว	1. เป็นวิธีการที่ไม่สามารถสนองความต้องการ และความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เพราะ ต้องรับรู้เรื่องเดียวกัน ในเวลาเดียวกัน 2. เป็นวิธีการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ข้อดี	ข้อจำกัด
ผู้เรียนไม่ต้องทำงานมาก สามารถรับรู้ตรงกัน 4. เหมาะกับเนื้อหาที่ยากซับซ้อน ผู้เรียนฟังการบรรยายแล้วเข้าใจง่ายกว่าค้นคว้าด้วยตนเอง	น้อย ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจในการเรียนรู้ 3. เป็นวิธีการที่ต้องอาศัยความสามารถ ทักษะเทคนิคของผู้บรรยาย ถ้าผู้บรรยายไม่มีศิลปะหรือการสื่อสารที่ดีในการดึงดูดใจผู้เรียน ผู้เรียนอาจขาดความสนใจ ทำให้ขาดการรับรู้ที่ดีไม่เข้าใจเนื้อหาสาระสำคัญได้

3.2 แบบอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การอภิปรายกลุ่มย่อย คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ครูจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 4 – 8 คน ให้ผู้เรียนในกลุ่มมีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น ประสพการณ์ในประเด็นหรือปัญหาที่กำหนด และสรุปผลการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือระดมความคิดเห็นร่วมกันและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง
2. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การเป็นผู้นำและผู้ตาม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และการเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม
3. เพื่อฝึกการค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูล ข้อเท็จจริงมาเพื่ออภิปรายให้ผู้อื่นได้รับทราบ

องค์ประกอบสำคัญ

1. ประเด็นที่จะอภิปราย
2. มีการอภิปราย พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์ระหว่างผู้เรียน
3. มีการนำข้อสรุปของกลุ่มมาใช้ในการสรุปบทเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. จัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย	แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละประมาณ 4-8 คน จัดให้นั่งเป็นกลุ่มที่ทุกคนสามารถมองเห็นและรับฟังกันได้ดี ถ้ามีหลายกลุ่มควรจัดให้ห่างกันพอสมควรเพื่อไม่ให้เสียงพูดรบกวนกลุ่มอื่น	ร่วมกระบวนการแบ่งกลุ่มย่อย
2. กำหนดประเด็นการอภิปราย	กำหนดประเด็นการอภิปรายหรืออาจให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดก็ได้ แต่ไม่ควรมีประเด็นมากเกินไป	ร่วมกำหนดประเด็นการอภิปราย
3. อภิปราย	- กำหนดบทบาทหน้าที่ให้ผู้เรียน เช่น ประธานกลุ่ม เลขานุการ ผู้นำการอภิปราย พร้อมทั้งให้ความรู้ความเข้าใจหรือคำแนะนำกลุ่มก่อนการอภิปราย - ดูแลช่วยเหลือให้การอภิปรายดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย	ดำเนินการอภิปรายตามบทบาทและประเด็นที่กำหนด ให้สมาชิกมีโอกาสแสดงออกอย่างทั่วถึง ไม่ให้ผู้ใดผู้หนึ่งผูกขาดการอภิปราย
4. สรุปผลการอภิปราย	ร่วมสรุปผลการอภิปรายกับผู้เรียนเพื่อให้ได้คำตอบตามประเด็นที่กำหนด	สรุปผลการอภิปรายและนำเสนอผลการอภิปรายของแต่ละกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน
5. สรุปบทเรียน	เชื่อมโยงข้อสรุปการอภิปรายของกลุ่มเข้ากับบทเรียนหรืออาจร่วมกับผู้เรียนสรุปบทเรียน	สรุปบทเรียนร่วมกับครู

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
6. ประเมินผลการเรียน	ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน	ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับครู

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. เป็นวิธีการเรียนรู้แบบประชาธิปไตย ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี 2. ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนให้พัฒนาทักษะในด้านต่างๆ เช่น การฟัง การพูด การแสดงความคิดเห็น การตั้งคำถาม ฯลฯ 3. ผู้เรียนกลุ่มใหญ่มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา 4. ครูสามารถประเมินพฤติกรรมพัฒนาการทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญาของผู้เรียนโดยการสังเกต 5. สามารถใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีอื่นๆ เช่น การสาธิต การทดลอง การแบ่งกลุ่มทำงาน เป็นต้น	1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เวลานาน 2. กรณีที่ผู้เรียนไม่ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม การอภิปรายอาจไม่ได้ผล เช่น อาย ไม่กล้าแสดงออก 3. ครูเกิดความคับข้องใจ ถ้าข้อสรุปไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ครูต้องการ 4. กรณีที่ผู้นำการอภิปรายขาดความสามารถในการควบคุมกลุ่ม ผลจะไม่เกิดตามที่คาดหวังเอาไว้ 5. การมอบหมายให้สมาชิกคณะหนึ่งไปดำเนินการอภิปราย จะไม่ได้ความคิดเห็นของสมาชิกทั้งหมด

3.3 แบบสาธิต (Demonstration Method)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต คือ กระบวนการที่ครู ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการแสดงหรือกระทำให้ผู้ดูตัวอย่างพร้อมๆ กับการบอก อธิบาย ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตกระบวนการขั้นตอน การสาธิตนั้นๆ แล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสาธิต จึงเหมาะสำหรับการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเห็นขั้นตอนของการปฏิบัติ เช่น วิชา พลศึกษา ดนตรี ศิลปศึกษา เป็นต้น

วัตถุประสงค์

เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็ว โดยเห็นขั้นตอนต่าง ๆ จากการแสดงหรือการปฏิบัติจริงให้ผู้ดูและสามารถปฏิบัติตามได้

องค์ประกอบสำคัญ

1. เรื่องหรือสิ่งที่สาธิต
2. การสาธิต
3. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการสาธิต

ประเภทของการสาธิต

1. ครูสาธิต เป็นวิธีที่ดีที่สุด เพราะสามารถควบคุมระเบียบในชั้นเรียนได้ดีและนำเข้าสู่บทเรียนได้ง่าย
2. ครูและผู้เรียนร่วมกันสาธิต กระทำโดยให้ผู้เรียนปฏิบัติเอง อาจเป็นกลุ่มเล็กๆ หรือคนเดียว
3. ผู้เรียนสาธิตเป็นกลุ่ม ผู้เรียนให้ความร่วมมืออย่างจริงจัง ควรใช้ในบางโอกาสเพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศเท่านั้น
4. ผู้เรียนสาธิตเป็นรายบุคคล ผู้เรียนซึ่งเป็นผู้สาธิต เป็นผู้ที่เพื่อนชอบและเขาจะรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้สาธิต
5. วิชยากรสาธิต เชิญวิทยากรที่มีความชำนาญมาสาธิต ผู้เรียนจะรู้สึกตื่นเต้นเกิดความแปลกใหม่ได้เปลี่ยนบรรยากาศ

6. การสาธิตเจียบ สาธิตขั้นตอน ผู้เรียนใช้ความสามารถในการสังเกตการณ์บันทึกข้อมูลและ
แปลความหมายข้อมูลเอง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. เตรียมการสอน	- กำหนดจุดประสงค์ในการสาธิต - ศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด และจัดลำดับเนื้อหาตามขั้นตอนให้เหมาะสม - เตรียมกิจกรรมการเรียนการสอน สิ่งที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติคำถาม สื่อและเอกสารต่างๆ - กำหนดวิธีการวัดผลประเมินผลที่ชัดเจน - เตรียมห้องเรียนให้ผู้เรียนมองเห็นการสาธิตได้ทั่วถึง - ทดลองการสาธิตให้แน่ใจ	-
2. สาธิต	- บอกจุดประสงค์การสาธิตให้ผู้เรียนทราบ - บอกกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติ / แนะนำสื่อการเรียน - ดำเนินการสาธิตตามลำดับขั้นตอนที่เตรียมไว้อย่างช้าๆ และสังเกตผู้เรียนว่ามองเห็นทั่วถึงหรือไม่	มีส่วนร่วมในกระบวนการสาธิต
3. สรุป	- ให้ผู้เรียนสรุปผลจากที่เห็นตามลำดับขั้นต่างๆจากการ	ร่วมกันสรุปผลและจดลงในสมุดบันทึก ซึ่งเป็นข้อความที่

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	สาธิต เพื่อประเมินว่าเข้าใจ มากน้อยเพียงใด โดยใช้วิธี สนทนาและใช้คำถามให้คิด พิจารณาว่าขั้นตอนต่างๆ ถูกต้องหรือไม่ - สรุปความสำคัญ ของสิ่งที่ สาธิต และให้ผู้เรียนจดบันทึก	ช่วยกันจัดกลาภาษาและเนื้อหา อย่างถูกต้องแล้ว
4. วัดผล	- ให้ผู้เรียนคนใดคนหนึ่งออกมา สาธิตให้ดูถ้ามีเวลา - ให้ผู้เรียนตอบแบบทดสอบที่ ครูจัดทำขึ้น - อาจใช้วิธีการต่างๆ เพื่อ ประเมินความเข้าใจผู้เรียน เช่น ให้ตอบคำถาม เขียน รายงาน ให้แสดงการสาธิตให้ ดู ฯลฯ และเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ซักถามหรือแสดง ความคิดเห็น	มีส่วนร่วมในการวัดผล

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. เป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีปฏิบัติได้ดี เพราะได้รับประสบการณ์ตรง 2. ประหยัดเวลาการลองผิดลองถูกของผู้เรียน 3. เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้การสอนให้น่าสนใจ 4. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักสังเกต หาเหตุผล และสรุปหลักเกณฑ์ได้ 5. เป็นวิธีที่ใช้สอนผู้เรียนได้จำนวนมากในการสาธิตต่อครั้ง	1. การสาธิตกับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ อาจมองไม่เห็นการสาธิต 2. ครูต้องศึกษาภูมิหลังของผู้เรียนทุกคนและให้ความรู้พื้นฐานก่อน 3. เป็นวิธีที่ผู้เรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติเองอาจเรียนรู้ไม่ลึกซึ้งมากเท่าที่ควร 4. การสาธิตอาจติดขัดบกพร่องหรือเกิดอุบัติเหตุ 5. การสาธิตจะใช้ควบคู่กับการบรรยายหรืออภิปราย เวลาที่จะเปิดโอกาสให้ซักถามอาจไม่เพียงพอสำหรับทุกคน

3.4 แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ครูให้ผู้เรียนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมา ซึ่งสถานการณ์นั้นจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจจากสภาพการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ การเรียนรู้แบบสร้างสถานการณ์จำลอง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ได้ดีและสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริง เกิดความเข้าใจในสถานการณ์ต่างๆ
2. เพื่อฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การสร้างความสัมพันธ์กับสมาชิกกลุ่ม การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

3. เพื่อฝึกการคิดวิจักษ์ แก้ปัญหา ควบคุมอารมณ์ การตัดสินใจในสถานการณ์ที่อาจพบได้
ในชีวิตจริง

องค์ประกอบสำคัญ

1. สถานการณ์ ข้อมูล บทบาทและกติกาสื่อที่สะท้อนความเป็นจริง
2. ผู้เรียนทำหน้าที่ผู้แสดงบทบาทต่างๆ ตามที่กำหนด
3. การแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจที่เกิดจากวิจารณญาณผู้แสดง
4. การอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ ข้อมูล กติกา บทบาทหรือการแสดงพฤติกรรม และ
ผลการแสดงเพื่อการเรียนรู้

ลักษณะของสถานการณ์จำลอง

1. สถานการณ์แท้จำลอง เป็นสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงเพื่อเรียนรู้ความ
จริง เช่น การจำลองสถานการณ์ประวัติศาสตร์ให้ผู้เรียนแสดงและใช้ข้อมูลของสถานการณ์นั้นในการ
ตัดสินใจเหตุการณ์ต่างๆ
2. เกมจำลองสถานการณ์ มีลักษณะเป็นเกมการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง แบ่งออก 2
ประเภท คือ เกมจำลองสถานการณ์แบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมจำลองการเลือกอาชีพ และเกมจำลอง
สถานการณ์แบบมีการแข่งขัน เช่น เกมจำลองสถานการณ์การค้าขาย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. เตรียมการ	- เตรียมสถานการณ์จำลองที่จะใช้จัดการเรียนรู้ อาจสร้างขึ้นเองหรือสถานการณ์ที่มีผู้สร้างไว้แล้ว - เตรียมวัสดุอุปกรณ์ ต่างๆ และสถานที่ - ศึกษาและทำความเข้าใจในสถานการณ์จำลองนั้นและ	-

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	ควรทดลองปฏิบัติด้วยตนเอง	
2. นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ	- จัดเตรียมข้อมูลทุกอย่างให้พร้อม - นำเสนอสถานการณ์ตามลำดับขั้นตอน เริ่มจากการบอกเหตุผล วัตถุประสงค์ ภาพรวมของสถานการณ์จำลองทั้งหมด - ให้ข้อมูลรายละเอียดที่จำเป็น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนหรือผู้แสดงได้ซักถามเพื่อความเข้าใจ	ร่วมในกระบวนการนำเสนอสถานการณ์จำลอง
3. มอบหมายบทบาทให้ผู้เรียน	มอบหมายบทบาทให้ผู้เรียน โดยอาจเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเองหรืออาจกำหนดให้ตามความเหมาะสม	ทำความเข้าใจภาพรวม บทบาท ทักษะของสถานการณ์จำลองนั้น
4. แสดง	- ควบคุม ติดตามคอยสังเกต พฤติกรรมของผู้แสดงอย่างใกล้ชิด - จดบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน - ให้คำปรึกษาเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น - กำหนดว่าจะเริ่มและยุติการแสดงเมื่อไร	ร่วมแสดงในสถานการณ์จำลอง โดยพิจารณาว่า จะพูดอะไร/จะพูดกับใคร/จะเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบทบาทอย่างไร

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
5. อภิปราย	หลังจากแสดงแล้ว ร่วมกับผู้เรียนอภิปรายประเด็นการเรียนรู้จากสถานการณ์ในเรื่องนั้นๆ รวมทั้งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสถานการณ์นั้น	ร่วมอภิปรายประเด็นการเรียนรู้
6. สรุปและประเมินผล	สรุปสาระสำคัญและประเมินผล การเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน	ร่วมกันสรุปสาระสำคัญและ ประเมินผลการเรียนรู้

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. เป็นการให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการแก้ปัญหา การสื่อสาร การคิด ฯลฯ 2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงเกิดความสนุกสนาน 3. สามารถจัดประสบการณ์ที่เพิ่มความจำได้ดี 4. สามารถจัดทดลองจริงได้ตามสมมติฐาน การทดสอบและการประยุกต์ใช้ 5. ควบคุมเวลาในการจัดการเรียนรู้ได้ดี ประเมินผลได้ถูกต้อง	1. เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลามาก 2. เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ต้องใช้จ่ายสูงมาก 3. เป็นวิธีการที่พึ่งสถานการณ์จำลอง หากครูไม่มีความรู้ ความเข้าใจ จะไม่เกิดสัมฤทธิ์ผล 4. การอภิปรายและสรุปผล ครูต้องมีความชำนาญ

3.5 แบบกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือร่วมกันปฏิบัติเป็นกลุ่ม กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน และสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มก็มีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและมีบทบาทในการเรียน จะช่วยให้มีความพร้อม มีความกระตือรือร้น และมีความสุขในการเรียน
2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนทางด้านวิชาการและทักษะทางสังคม เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การตัดสินใจ การคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อเตรียมผู้เรียนให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

องค์ประกอบสำคัญ

1. เนื้อหา สถานการณ์จริง กรณีศึกษา
2. กิจกรรมที่ใช้ในกระบวนการกลุ่ม
3. ผลการเรียนรู้จากกลุ่ม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. ตั้งจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้	- กำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน รวมทั้งเตรียมเรื่องสถานที่ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการแบ่งกลุ่มย่อย (อาจใช้วิธีแบ่งตามเพศ/ตามความถนัด ความสนใจ/	- มีส่วนร่วมในการกำหนดจุดมุ่งหมาย

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	ตามอายุ/นับหมายเลข/จับ ฉลาก/เกมและเพลง/คิดเลข/ ใช้อุปกรณ์ บัตรคำ ภาพที่เป็น พวกเดียวกัน) อาจให้ผู้เรียนมี ส่วนร่วมในการกำหนด	
2. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองและทำงานเป็นกลุ่ม)	- ขั้นนำ : สร้างบรรยากาศและสมาธิของผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ แนะนำวิธีการเรียนรู้ ทดึกาข้อตกลงร่วมกัน ระยะเวลาในการทำกิจกรรมกลุ่ม ฯลฯ - ขั้นดำเนินการจัดกระบวนการกลุ่ม : ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มย่อยซึ่งโดยทั่วไปจะแบ่งกลุ่มประมาณ 6-8 คน (เลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหา เช่น เกม เพลง ข่าว บทความ บทบาทสมมุติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จริง สถานการณ์จำลอง การอภิปรายกลุ่ม) - ขั้นวิเคราะห์ : ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมต่างๆ ความสัมพันธ์ในกลุ่ม	มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และการแสดงความคิดเห็น ชักถาม อภิปราย แลกเปลี่ยนและสรุปความคิดเป็นหมวดหมู่ ทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดการประยุกต์ใช้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	ความร่วมมือในการทำงาน กลุ่ม ให้ผู้อื่นได้รับรู้ จะช่วย ให้เข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น มองเห็นปัญหาและวิธีการที่ เหมาะสมเพื่อเป็นแนวทางใน การทำงาน - <u>ขั้นสรุปและนำหลักการไป</u> <u>ประยุกต์ใช้</u>: กระตุ้นให้ผู้เรียน สรุปความคิดเป็นหมวดหมู่ และให้ทำกิจกรรมเพื่อ ประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิต โดยอาจ ให้เขียนสิ่งที่นำไปปฏิบัติ และมีผลเป็นรูปธรรมส่งให้ครู เช่น เรื่องการปรับปรุง บุคลิกภาพ การเป็นอาสาสมัคร ช่วยเหลือชุมชนในด้านต่าง ๆ	
3. ประเมินผล	- ประเมินผลทั้งด้านเนื้อหาและ ด้านกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ ประเมินด้านมนุษยสัมพันธ์ ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม เช่น ผลการทำงาน ความสามัคคี คุณธรรมหรือค่านิยมของกลุ่ม โดยใช้วิธีการต่างๆ ดังนี้ - สังเกตการณ์ทำงานในกลุ่ม ย่อย พฤติกรรมของสมาชิก กลุ่มในบทบาทผู้นำ ผู้ตาม	ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกับครู

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ - พุคคย ชักถามประเด็นสำคัญในกลุ่มใหญ่เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาและนำไปสู่การแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรม - ดูจากผลงานกลุ่มและการเข้าร่วมทำกิจกรรม	

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. เป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันและได้ฝึกทักษะทางสังคม 2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า ค้นพบความรู้และสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง	1. เป็นวิธีการที่ใช้เวลาในการเรียนรู้ค่อนข้างมาก 2. ถ้าสมาชิกในกลุ่มขาดความเอาใจใส่และความรับผิดชอบ จะส่งผลให้ผลงานกลุ่มและการเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ 3. เป็นวิธีการที่ครูจะต้องดูแล ช่วยเหลือ เอาใจใส่อย่างใกล้ชิดจึงจะเกิดผลดี

4. การจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม

การเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองที่พึงปฏิบัติต่อผู้อื่นและสังคมโดยรวมที่อยู่ในปทัสถานของสังคม อันจะส่งผลต่อความสงบสุขและความเจริญของตนเอง ครอบครัวและสังคม

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม

4.1 แบบกระบวนการสร้างนิสัย

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการสร้างนิสัย เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งปลูกฝังคุณลักษณะ และบุคลิกภาพของผู้เรียนโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับระดับขั้นพัฒนาของ พฤติกรรมด้านคุณลักษณะ ซึ่งจะทำให้เกิดคุณลักษณะนิสัยที่ดีและถาวรขึ้นในตัวผู้เรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการพัฒนาคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ โดยเป็นไปตาม ขั้นตอนที่เหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะทางอารมณ์และสภาพแวดล้อม
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิด วิเคราะห์และฝึกปฏิบัติจริงจนเกิดคุณลักษณะนิสัยที่ดีและถาวร

องค์ประกอบสำคัญ

1. คุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม รักการอ่าน ความประหยัด ความซื่อสัตย์สุจริต การตรงต่อเวลา ความขยัน ฯลฯ
2. กระบวนการสร้างนิสัย
3. ผลการเรียนรู้หรือคุณลักษณะนิสัยที่ดีของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. รับรู้ (สังเกต)	นำสิ่งเร้า เช่น วัตถุหรือ เหตุการณ์ให้ผู้เรียนรับรู้เกี่ยวกับ คุณลักษณะที่ต้องการ/กระตุ้น ให้สังเกตวัตถุหรือเหตุการณ์ที่ ใช้เป็นสิ่งเร้าและคิดวิเคราะห์	มีส่วนร่วมในขั้นตอนการรับรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
2. ทดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ	กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าของ คุณลักษณะและผลกระทบของ การปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ เพื่อ กระตุ้นจิตใจผู้เรียนให้เริ่ม ยินยอมที่จะปฏิบัติ	แสดงความคิดเห็นในหัวข้อ ต่างๆ
3. สร้างแนวปฏิบัติที่เหมาะสม (สังเคราะห์)	กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิธีการ ปฏิบัติตน หรือปฏิบัติงานที่ดี ที่สุด โดยพิจารณาข้อดีข้อเสีย อย่างรอบคอบ	คิดหาแนวปฏิบัติที่เหมาะสม
4. ลงมือปฏิบัติ	แนะนำและชี้ให้เห็นประโยชน์ ของสิ่งที่กระทำว่ามีคุณค่าต่อ ตนเอง ผู้อื่นและส่วนรวม ให้ ผู้เรียนปฏิบัติบ่อยๆจนเห็น ประโยชน์และยอมรับว่าเป็นสิ่งดี	ปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนดทั้ง ในสถานศึกษาและชีวิตประจำวัน
5. ประเมินผล/ปรับปรุง	กระตุ้นให้ผู้เรียนประเมินผล การปฏิบัติและแนะนำ ให้ ปรับปรุงการปฏิบัติให้เข้ากับ คุณลักษณะนั้น ๆ อย่างเป็น ระบบ โดยให้คำปรึกษาอย่าง ต่อเนื่อง	ประเมินผลการปฏิบัติของ ตนเองและอาจขอคำแนะนำ จากครู
6. ชื่นชมต่อการปฏิบัติ	ใช้กลวิธีแสดงออกให้ผู้เรียนรู้ว่ การกระทำของเขาเป็นสิ่งที่ดี น่าพอใจ น่าชื่นชม อาจกล่าว ชมเชย ให้รางวัล ฯลฯ	-

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง 2. ผู้เรียนได้มีโอกาสดำเนินการคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ 3. เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ประหยัด	1. เป็นวิธีการที่ใช้เวลานานอย่างมาก 2. ครูจะต้องดูแล เอาใจใส่ผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและทั่วถึงจะได้ผลดี

4.2 แบบการพัฒนาจริยธรรม (Moral Development)

ความหมาย

ศีลธรรม (Morality) หมายถึง ข้อบัญญัติที่กำหนดไว้เป็นข้อควรประพฤติปฏิบัติทางกายและวาจาที่ดีที่ชอบ เพื่อก่อให้เกิดสันติสุขแก่สังคม

จริยธรรม (Ethic) หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อควรประพฤติปฏิบัติที่กำกับอยู่ในจิตใจของคน ถ้าผู้ใดปฏิบัติก็จะส่งผลให้เกิดสันติสุขแก่สังคม

คุณธรรม (Morality) หมายถึง สภาพของคุณงามความดี คนที่มีคุณธรรมหมายถึง คนที่มีจริยธรรมอยู่ในระดับสูง จะไม่ก่อความเดือดร้อนให้ผู้อื่นและมีใจเอื้ออาทรต่อผู้อื่น

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาจริยธรรม เป็นกระบวนการเรียนรู้มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจบทบาทและหน้าที่ของตนที่พึงปฏิบัติต่อผู้อื่นและสังคมซึ่งจะก่อให้เกิดความสันติสุขแก่สังคม

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม โดยการสร้างความตระหนักเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ อันจะส่งผลต่อความสงบสุข และความเจริญของตนเอง ครอบครัวและสังคม

องค์ประกอบสำคัญ

1. กรณีปัญหาหรือข้อขัดแย้ง
2. การอภิปรายแสดงความคิดเห็น
3. ผลการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงสู่คุณธรรมและจริยธรรม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. นำเสนอปัญหา	- นำเสนอปัญหา อาจอยู่ในรูปของปัญหา กรณีศึกษา ข่าวจากหนังสือพิมพ์ เรื่องจริง โดยใช้นำเสนอด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การเล่าเรื่อง การอ่านให้ฟัง การดูวีดิทัศน์ ฯลฯ - อธิบายเพื่อชี้ประเด็นปัญหา หรือข้อเท็จจริง และอาจเปิดโอกาสให้ซักถามข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่นำเสนอ - เปิดการอภิปรายทั่วไปทั้งชั้น โดยอาจเป็นผู้นำการอภิปราย ซึ่งอาจใช้คำถามเพื่อขยายความคิดผู้เรียน และนำไปสู่การอภิปรายกลุ่มย่อยต่อไป	ร่วมรับฟังปัญหาที่ครูนำเสนอ แสดงความคิดเห็นในการอภิปราย
2. แบ่งกลุ่มผู้เรียน	แบ่งกลุ่มผู้เรียน จำนวนสมาชิกประมาณ 6-8 คน โดยในกลุ่มย่อย ควรมีผู้เรียนที่มีความคิดเห็นขัดแย้งกันอยู่ร่วมกัน	ร่วมกิจกรรมกลุ่ม

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
3. อภิปรายกลุ่ม	กระตุ้นให้ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น/เหตุผลของตนเอง	วิเคราะห์ปัญหา แก้ปัญหา ประเมินค่าของพฤติกรรม โดย ระบุเหตุผลของตนเองให้ชัดเจน
4. นำเสนอผลการอภิปราย กลุ่มย่อย	รับฟังการนำเสนอของผู้เรียน แต่ละกลุ่ม	ให้ผู้แทนกลุ่มแต่ละกลุ่ม มาเสนอสรุปผลการอภิปราย และเปิดโอกาสให้เพื่อนๆซักถามและเสนอเหตุผลเพิ่มเติม
5. สรุปเหตุผลของผู้เรียนทั้งชั้น	ร่วมกับผู้เรียนสรุปเหตุผลของทุกกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นเหตุผลในการกระทำของเพื่อนๆ อย่างชัดเจน	สรุปเหตุผลร่วมกับครู

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. ผู้เรียนได้มีโอกาสอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อนสมาชิก 2. เป็นการสร้างความตระหนักการปฏิบัติตนที่ดีต่อเพื่อนมนุษย์และสังคม 3. ผู้เรียนสามารถนำข้อสรุปจากเหตุผลเชิงจริยธรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	1. ครูจะต้องเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้เรียนได้ จึงจะทำการวางแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสู่ระดับที่สูงขึ้น 2. ถ้าประเด็นปัญหาที่ครูเลือกมาใช้ไม่เหมาะสมหรือไม่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน การเรียนรู้จะไม่ได้ผล 3. เป็นวิธีการที่ใช้เวลาค่อนข้างมาก

4.3 แบบการพัฒนาบุคลิกภาพ

ความหมาย

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีมนุษยสัมพันธ์ของคาร์ล โรเจอร์ส ที่ว่าความสัมพันธ์อันดีที่มีต่อกันระหว่างครูกับนักเรียนจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้นเรียนมีความเจริญงอกงามในด้านต่างๆ ครูและนักเรียนจะต้องแสดงความรัก ความห่วงใย ความมีน้ำใจ และความเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน ครูเป็นผู้รับฟังนักเรียนอย่างตั้งใจและพยายามทำให้ผู้นเรียนได้แสดงความรู้สึกหรือปัญหาออกมา แล้วค่อยๆ ละม่อมให้ผู้นเรียนเข้าใจปัญหาของตนเอง จะช่วยให้ผู้นเรียนเกิดความรู้สึกมุ่งมั่นที่จะแก้ปัญหา ช่วยทำให้การตัดสินใจดีขึ้นและเกิดพฤติกรรมใหม่ในที่สุด

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพของผู้นเรียน โดยมุ่งไปที่สภาวะของอารมณ์ ประสบการณ์ ความเข้าใจและการแก้ปัญหา โดยการให้ผู้นเรียนได้ระบายความรู้สึกออกมาเป็นการสะท้อนให้ผู้นเรียนเข้าใจปัญหาด้วยตนเอง และพยายามแสวงหาวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ด้วยความมุ่งมั่น และด้วยความเป็นตัวของตัวเอง

องค์ประกอบสำคัญ

1. ผู้นเรียน (ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้นเรียน เช่น ปัญหาส่วนตัว ปัญหาการเรียน ปัญหาที่เกี่ยวกับคนอื่น)
2. ครู (ที่ผู้นเรียนเกิดความรู้สึกสับสนและไขว่คว้าใจ)
3. ผลการเรียนรู้ หรือพฤติกรรมใหม่ที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้นเรียน
1. สนทนา	- พูดยุถึงสิ่งที่ป็นปัญหา สนทนากับผู้นเรียน โดยการ ซักชวน กระตุ้นหรือใช้คำถาม เพื่อให้ผู้นเรียน ได้แสดงถึง ความรู้สึกหรือระบายอารมณ์ ออกมา	- มีส่วนร่วมในการ พูดยุ สนทนา พุดในสิ่งที่อยากพุด หรือปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเอง

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
	- ควรแสดงออกถึงความเอาใจใส่ สนใจและตั้งใจที่จะรับฟัง ปัญหาของผู้เรียน เลือกใช้ ถ้อยคำที่เหมาะสม ใช้คำถาม กระตุ้น เช่น “วันนี้เราจะพูดคุย เรื่องอะไรกันดี” / “มีเรื่อง อะไรที่จะบอกกับครูบ้าง”	
2. แสดงความคิดเห็น	- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดง ความคิดเห็นทั้งทางบวกและ ทางลบและการระบาย ความรู้สึกที่คับแค้นใจออกมา ให้มากๆ เพื่อจะได้มองเห็น แนวทางใหม่ในการแก้ปัญหา - ต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียน ได้ระบายอารมณ์และช่วยให้ ผู้เรียนเกิดความรู้สึกมุ่งมั่นที่จะ แก้ปัญหาและตัดสินใจได้ดี ขึ้น	ร่วมแสดงความคิดเห็นและ ความรู้สึกของตนเอง
3. ทำความเข้าใจปัญหา	กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจว่าปัญหา คืออะไร มองเห็นเหตุและผล มีความเข้าใจในพฤติกรรมที่ ตัวเองทำลงไป	สำรวจปัญหา ทำให้เกิดความ เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น
4. การวางแผนและแก้ปัญหา	ปรึกษา ให้ข้อคิดตลอดจนการ ชี้แนะแนวทางที่ถูกที่ควร	คิดหาแนวทางแก้ปัญหา โดยการเริ่มต้นคิดวางแผนและ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
5. รายงานผล	รับฟังสิ่งที่ผู้เรียนบอกหรือ รายงานสิ่งที่เป็นแนวคิดใหม่ๆ	บอกหรือรายงานสิ่งที่เป็น แนวคิดใหม่ๆในทางบวกซึ่งอาจ เป็นพฤติกรรมที่ดีเกิดขึ้นใหม่

ข้อดีและข้อจำกัด

ข้อดี	ข้อจำกัด
1. เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปัญหาคับข้องใจ ได้มีโอกาสเรียนรู้และหาทางแก้ไขปัญหาคด้วยตนเอง 2. ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาความคิดและ พฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น 3. เป็นการป้องกันการเกิดปัญหาที่รุนแรงที่อาจ เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน และสังคมในอนาคต	1. เป็นวิธีการที่อาจใช้เวลามากพอสมควร 2. ครูจะต้องมีความเข้าใจในขั้นตอนการจัดการ เรียนรู้อย่างชัดเจนและต้องมีความใจเย็น พอสมควร สนใจ และตั้งใจรับฟัง รับรู้ปัญหา ของผู้เรียนอย่างจริงจังจึงจะได้ผลดี

ข้อเสนอแนะในการจัดกระบวนการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน

หลังจากครูได้ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้ว เมื่อถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ครูจำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้ หรือแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งครูสามารถเลือกรูปแบบ / เทคนิคการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามที่เสนอไว้ และก่อนที่จะออกแบบการเรียนรู้ ครูอาจใช้การวิเคราะห์ตามหัวข้อ 7 ขั้นตอน (7 Steps of Design , Jane Vella, 2002) เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ ดังนี้

1. Who? กลุ่มเป้าหมายคือใคร จำนวนเท่าไร มีพื้นฐานความรู้ ทักษะคิด อย่างไร /ใครจะเป็นครูผู้สอน หรือผู้อำนวยความสะดวก
2. Why ? ทำไมต้องเรียนเรื่องนี้ อะไรคือสิ่งที่ผู้เรียนต้องการเรียน หรือสิ่งที่ครู/ผู้อื่นเห็นว่าผู้เรียนจำเป็นต้องเรียน เกิดเหตุการณ์/สถานการณ์อะไรที่ทำให้ต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. When? จะจัดการเรียนรู้เมื่อไร วัน เวลา จำนวนชั่วโมงที่เหมาะสมกับเนื้อหาและ ผู้เรียนควรใช้เวลาเท่าไร หัวข้อเรื่องนี้ควรจัดการเรียนรู้ในช่วงเวลาไหนจึงจะเหมาะสมและทันเหตุการณ์ โดยต้องกำหนดเนื้อหาให้สัมพันธ์กับความสามารถของผู้เรียน

4. Where? จะจัดการเรียนรู้ที่ไหน สถานที่จัดนั้นเอื้ออำนวยให้การจัดการเรียนรู้ราบรื่นหรือเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนรู้

5. What? อะไรคือเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียน ความรู้ เจตคติ ทักษะอะไรบ้างที่ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ในขณะนั้น ควรเรียงลำดับเนื้อหาอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน

6. What For? อะไรที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะ คือการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อจบกิจกรรมการเรียนรู้แล้วผู้เรียนสามารถทำอะไรได้ รวมทั้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ผู้เรียนจะได้รับ

7. How? จะจัดการเรียนรู้อย่างไร คือขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่ควรเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยมีลำดับขั้นตอนที่ครูสามารถนำไปใช้และจดจำได้ง่าย คือ The 4 A Model ซึ่งมี 4 ขั้นตอนดังนี้

1. Anchor (ทอดสมอ / ปักฐาน/ วางฐาน) คือการให้ผู้เรียนนำเอาความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ไปเชื่อมโยงกับหัวข้อหรือสาระหลักที่จะเรียนรู้

2. Add (เพิ่มเติม) คือการให้ผู้เรียนมองเห็น ได้ยิน หรือมีประสบการณ์กับข้อมูล เนื้อหาใหม่ที่จะเรียน

3. Apply (ประยุกต์ใช้) คือการให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมบางอย่างในเนื้อหาใหม่ที่ได้เรียน เช่น ตอบคำถาม ฝึกประยุกต์ในสถานการณ์ต่างๆ สร้างกรณีศึกษา

4. Away (จากไป) คือการให้ผู้เรียนได้สรุปการเรียนรู้ข้อมูลใหม่และเชื่อมโยงเข้าสู่ชีวิตของตนเองและการนำไปใช้ในอนาคต

ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ The 4 A Model นี้สอดคล้องกับ ONIE Model ที่เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ความเป็นคน “คิดเป็น” โดยเน้นพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ ประยุกต์ใช้ความรู้ และสร้างองค์ความรู้สำหรับตนเองและสังคม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ (สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย 2552 : หน้า 40-41)

ขั้นที่ 1 กำหนดสภาพ ปัญหา ความต้องการในการเรียนรู้ (O : Orientation)

เป็นการเรียนรู้จากสภาพปัญหา หรือความต้องการของผู้เรียนและชุมชน สังคม โดยให้เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร

ขั้นที่ 2 แสวงหาข้อมูลและจัดการเรียนรู้ (N : New ways of learning)

การแสวงหาข้อมูลและจัดการเรียนรู้ โดยศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ และรวบรวมข้อมูลของตนเองข้อมูลของชุมชน สังคมและข้อมูลทางวิชาการ จากสื่อและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย มีการระดมความคิดเห็น วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล และสรุปเป็นความรู้

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติและนำไปประยุกต์ใช้ (I : Implementation)

นำความรู้ที่ได้ไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสังคม

ขั้นที่ 4 การประเมินผลการเรียนรู้ (E : Evaluation)

ประเมิน ทบทวน แก้ไขข้อบกพร่อง ผลจากการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้แล้วสรุปเป็น ความรู้ใหม่พร้อมทั้งเผยแพร่ผลงาน

โดยสรุปแล้ว หากครูให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมโดยจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การสื่อสาร การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การปฏิบัติจริง การประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาลงมือและนำไปใช้ในวิถีชีวิต ก็จะทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรการศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551