

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Backward Design

*สิริพัทธ์ เจษฎาโรจน์

หลักการแนวคิด Backward Design

Backward Design วิธีนี้ได้เผยแพร่โดย Grant Wiggins และ Jay McTighe เมื่อ ปี ค.ศ.1998 เป็นกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อน แล้วจึงออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ และแสดงความรู้ความสามารถตามที่กำหนดไว้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 กำหนดความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้น คือ ครูผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ให้ได้ว่า หน่วยการเรียนรู้ที่ออกแบบนั้นผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องอะไร สามารถทำอะไรได้ และมีสาระ/ความรู้/ความสามารถอะไรบ้างที่ควรเป็นความเข้าใจที่ติดตัวผู้เรียนไปเป็นเวลานาน (ความเข้าใจที่คงทน) ในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้และกำหนดความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้นนี้ ครูผู้สอนต้องพิจารณาพันธกิจ เป้าประสงค์และคุณลักษณะของหลักสูตรสถานศึกษา และพิจารณามาตรฐานการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่กำลังออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วย

ขั้นที่ 2 กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เพื่อให้พฤติกรรมที่เกิดขึ้นที่ชัดเจน ยอมรับได้ว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามที่กำหนดไว้หลังจากได้เรียนรู้แล้ว คำถามที่ครูต้องหาคำตอบให้ได้ คือ

- จะรู้ได้อย่างไรว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจตามมาตรฐานหรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

- การแสดงออกของผู้เรียนเป็นอย่างไร จึงจะยอมรับได้ว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจตามที่กำหนดไว้

ครูผู้สอนจึงต้อง**ประเมินผลการเรียนรู้** โดยการตรวจสอบพฤติกรรมแสดงออกของผู้เรียน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เป็นความเข้าใจที่คงทนของผู้เรียน ไม่ควรใช้วิธีการประเมินผลการเรียนรู้เพียงครั้งเดียวแล้วตัดสินผลการเรียนรู้ ควรใช้การประเมินตามสภาพจริง ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย และอาจจะประเมินด้วยการทดสอบด้วยก็ได้ และควรเป็นประเภทเขียนตอบเพื่อจะได้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่สำคัญอย่างแท้จริง

ขั้นที่ 3 การออกแบบการเรียนรู้ วางแผนการจัดกิจกรรมและสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมตามที่ระบุในขั้นที่ 2 ซึ่งถ้าผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนดไว้ได้ในระดับที่น่าพอใจ ก็จะแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามที่กำหนดในขั้นที่ 1 มีความรู้และทักษะสำคัญและมีความรู้ที่คงทน ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้หรือจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ควรกำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เรียนปฏิบัติดังนี้

1. กำหนดพฤติกรรมที่ให้ผู้เรียนแสดงออกที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้และทักษะ/กระบวนการตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดที่สอดคล้องกับขั้นที่2 ที่กำหนดไว้

2. กำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ (ข้อเท็จจริงความคิด รวบรวมและหลักการต่าง ๆ) และมีทักษะตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้

3. การกำหนดสาระการเรียนรู้ที่ใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้และวิธีการชี้แนะ(Coaching) และกำหนดวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุด ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้

4. กำหนดสื่ออุปกรณ์และแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตามมาตรฐาน/ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ สื่ออุปกรณ์และแหล่งการเรียนรู้ควรมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะและความเข้าใจที่คงทน

เทคนิคการประเมิน

ในการประเมินผลเพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย ควรใช้วิธีการประเมินต่าง ๆ ดังนี้

1. การเลือกคำตอบที่ถูกต้อง(Selected Response) เช่น การจับคู่คำตอบ ให้เลือกตอบ
2. การเขียนหรือตอบตามเค้าโครง (Constructed Response) เช่น เขียนรายงานผลการทดลอง เขียนตามรูปแบบที่ร่างไว้ การเขียนตอบสั้นๆ
3. การตอบอัตนัย (Essay) เช่น เขียนบทความ เขียนตอบโดยกำหนดเค้าโครงเอง
4. การผลิตชิ้นงาน โครงการ การแสดง การปฏิบัติที่อยู่ในโรงเรียน (School products/performance)
5. การผลิตชิ้นงาน โครงการ การแสดง การปฏิบัติตามสภาพจริง ซึ่งอาจความซับซ้อนของสถานการณ์ และการจัดการมากกว่า นักเรียนต้องมีทักษะและความรู้ ในการทำงานหรือการปฏิบัตินั้นๆ (Contextual product/performance)
6. การประเมินต่อเนื่อง เช่น การสังเกตพัฒนาการของนักเรียน การประเมินทักษะของนักเรียน การประเมินตนเองของนักเรียน(On-going tools)

ผศ.ดร.ศิริพัชร เจษฎาวิโรจน์ รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

โทร 02-310-8311, 089-661-8567, 089-301-3033