

การออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

THE DESIGN OF ACTIVE LEARNING MANAGEMENT ACTIVITIES

¹พระดบัสวิน ปภัสโร (แสนสุริวงศ์), ²บรยวสธ ฝางคำ,
³พระมหาประยูร ช่างการ (ติ๊กขปญโญ) และ ⁴พระศรีรัตน์ ศรีสง่า (สิริรัตน)

¹Phra Dabatsawin Phapatsaro (Saensuriwong), ²Banyawat Fangkham,
³Phramaha Prayoon Changkan (Tikkapanyo) and ⁴Phra Srirat Srisanga (Sirirantano)

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ประเทศไทย
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

¹babybee8856@gmail.com

Received: May 31, 2023; Revised: July 25, 2023; Accepted: August 21, 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจำเป็นที่จะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไปเพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูด้วยการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน จากนั้นก็สร้างองค์ความรู้ขึ้นจากสิ่งที่ได้ลงมือทำนั้นผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมายกับสิ่งที่ได้เรียนรู้

คำสำคัญ: การออกแบบ, กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

¹อาจารย์, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตอุบลราชธานี

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตอุบลราชธานี

³อาจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตอุบลราชธานี

⁴อาจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตอุบลราชธานี

Abstract

This article aims to present the design of active learning management activities. Active Learning is an instruction to response for learning in 21st century that reduce the role of teachers but increase the role of students. Active Learning is the methods for practicing and thinking for students by doing to construct their experiences. Students will interact with their friends and teachers by doing activities in and out classroom, then construct knowledge from activities by listening ,talking , reading , writing, discussion and reflect meaning of learning.

Keywords: The design, Active learning management activities

บทนำ

กระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆที่ผู้สอนจัดให้แก่ผู้เรียนล้วนแล้วแต่เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ เข้าใจในบทเรียน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องมีการพัฒนาวิธีการเรียนการสอน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการหนึ่งที่เป็นเทคนิคการสอนแนวใหม่ ให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมโดยตรงในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้พัฒนาการเรียนรู้อตามศักยภาพความต้องการ ความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติและมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อีกทั้งยังมีโอกาสประยุกต์ใช้ความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562 : 4) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา(Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์

สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ในการศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจความหมายเพื่อนำไปปฏิบัติกับผู้เรียนอย่างถูกต้อง ดังนักวิชาการทั้งต่างประเทศและในประเทศได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ในความหมายที่คล้ายกัน ซึ่งผู้เขียนขอสรุปว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และทำกิจกรรมต่างๆ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน โดยการเขียน การพูด การฟัง การอ่านและนำมาอภิปรายเพื่อสะท้อนความคิด

แนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การเรียนรู้กับรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นศาสตร์เกี่ยวกับการเรียนรู้ ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในช่วงแรกของการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นการศึกษาในเชิงพฤติกรรมศาสตร์ โดยนักพฤติกรรมศาสตร์ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ได้ให้นิยามการเรียนรู้ว่าเป็น “กระบวนการที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimuli) กับการตอบสนอง (Responses) โดยแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ที่มีที่มาจากความต้องการพื้นฐาน” เช่น การเรียนรู้ที่จะหาอาหารมาจากสิ่งเร้าคือความหิว เป็นต้น อย่างไรก็ตามของการเรียนรู้ในเชิงพฤติกรรมศาสตร์ยังไม่สามารถอธิบายองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ได้ เช่น การทำความเข้าใจและการใช้เหตุผล เป็นต้น ต่อมาเมื่อการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์การรู้คิด (Cognitive Science) ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 จึงได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ในเชิงสหวิทยาการ (Multidisciplinary) มากยิ่งขึ้น โดยรวมเอาความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ เช่น มานุษยวิทยา จิตวิทยา ประสาทวิทยา และวิทยาการคอมพิวเตอร์ มาประยุกต์เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยการเรียนรู้ในมุมมองของวิทยาศาสตร์ การรู้คิดมีความหมายที่ครอบคลุมมากกว่านิยามเดิม กล่าวคือ เป็นความสามารถในการจดจำ การทำความเข้าใจ การจัดโครงสร้างความรู้ และการถ่ายทอดเพื่อนำความรู้ที่มีไปใช้ในการแก้ปัญหา อย่างไรก็ตามศาสตร์เกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ยังไม่ได้ข้อยุติและยังคงอยู่ในระหว่างการศึกษาค้นคว้าของนักวิทยาศาสตร์อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและชัดเจนมากยิ่งขึ้นจากความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การรู้คิดในปัจจุบัน นักวิทยาศาสตร์ได้แบ่งประเภทของความจำที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ออกเป็นสองประเภทคือ ความจำระยะสั้น (Working Memory) และความจำระยะยาว (Long-Term Memory) โดยความจำระยะสั้นคือส่วนของความจำที่ใช้ในการคิดประมวลผล จากการศึกษาของ Peterson and Peterson และ Miller พบว่า ความจำระยะสั้นสามารถเก็บข้อมูลได้ไม่เกิน 7 ข้อมูล และข้อมูลในความจำระยะสั้น

จะถูกลืมไปภายใน 30 วินาทีหากไม่มีการทบทวน ส่วนความจำระยะยาวคือ ส่วนของความจำที่เก็บข้อมูลจำนวนมาก ซึ่งข้อมูลเหล่านี้มีอิทธิพลสำคัญต่อการตัดสินใจในชีวิตประจำวันของมนุษย์ การศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้และประเภทของความจำดังที่กล่าวมาข้างต้น ได้นำไปสู่ความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างผู้เริ่มต้น (Novice) กับผู้เชี่ยวชาญ (Expert) โดยคณะทำงานเพื่อพัฒนาวิทยาศาสตร์ในการเรียนรู้ (Committee on Developments in the Science of Learning) ของสภาการวิจัยแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา ได้ให้นิยามของผู้เชี่ยวชาญว่าเป็น ผู้ที่สามารถคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพเกี่ยวกับการแก้ปัญหาในสาขาความชำนาญนั้น ซึ่งการศึกษาความแตกต่างระหว่างผู้เริ่มต้นกับผู้เชี่ยวชาญนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการคิดและแก้ปัญหา ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการเรียนรู้ โดยจากการศึกษาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความแตกต่างจากผู้เริ่มต้นตรงที่ผู้เชี่ยวชาญมีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาขาความเชี่ยวชาญอยู่ภายในความจำระยะยาวมากเพียงพอที่จะสามารถแยกแยะรูปแบบของข้อมูลที่สำคัญได้ นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังมีแนวโน้มในการจัดเก็บความรู้ที่ตีโดยจัดข้อมูลที่มีลักษณะเป็นข้อมูลปลีกย่อยไว้รอบข้อมูลที่เป็นหัวข้อสำคัญ ซึ่งการจัดเก็บข้อมูลดังกล่าวช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถดึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องออกมาจากฐานข้อมูลขนาดใหญ่ในความจำระยะยาวเพื่อนำมาใช้งานได้อย่างรวดเร็วทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์การรู้คิดอีกทฤษฎีหนึ่งคือ ทฤษฎีการจัดหมวดหมู่วัตถุประสงค์ของการศึกษา (Taxonomy of Educational Objectives) ซึ่งทฤษฎีนี้จัดแบ่งหมวดหมู่วัตถุประสงค์ของการศึกษาในด้านการรู้คิด (Cognitive Domain) ไว้ 6 ระดับ โดยวัตถุประสงค์ใน 3 ระดับแรกประกอบด้วยวัตถุประสงค์ขั้นต้น (สฺระ บรรจงจิตร, 2551 : 35 – 37) ดังนี้

- 1) ความรู้ หมายถึง ความสามารถในการจดจำข้อเท็จจริง แนวคิด และหลักการด้วยการท่องจำ
- 2) ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการตีความและทำความเข้าใจความหมายของสิ่งที่จำได้ในมุมมองของผู้เรียนเอง
- 3) การนำไปใช้ หมายถึง การนำความรู้และความเข้าใจที่มีไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์แต่ละระดับเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่วัตถุประสงค์ในระดับต่อไป โดยวัตถุประสงค์ขั้นต้น 3 ระดับแรกนี้เป็นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับวัตถุประสงค์ของการศึกษาในขั้นสูงอีก 3 ระดับ ดังนี้

- (1) การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการแยกองค์ประกอบย่อยของความรู้ที่มี และทำความเข้าใจแต่ละองค์ประกอบนั้นได้
- (2) การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลงานที่เกี่ยวข้องกับความรู้ที่มีด้วยเกณฑ์การตัดสินที่เหมาะสม
- (3) การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่จากพื้นฐานของความรู้เดิมที่มีอยู่ในเอกสารต้นฉบับเดิมของ Bloom จัดการสังเคราะห์ไว้ที่ระดับที่ 5 แต่นักวิทยาศาสตร์การรู้คิดสมัยใหม่นิยมที่จะจัดการสังเคราะห์เป็นวัตถุประสงค์ระดับสูงสุด

เนื่องจากในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่าการสังเคราะห์สิ่งใหม่เป็นงานที่ยากกว่าการประเมินค่าสิ่งที่มีอยู่แล้ว

จากความก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์การรู้คิด ทำให้เกิดแนวความคิดในการเรียนรู้แบบใหม่ขึ้นมา เรียกว่า Constructivist ซึ่งเป็นที่มาของแนวความคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยแนวคิด Constructivist มีนิยามของการเรียนรู้ว่า เป็นการสร้างข้อมูลใหม่ในความจำระยะยาว ด้วยการนำข้อมูลที่ได้รับในความจำระยะสั้นไปผสมผสานกับข้อมูลที่มีอยู่แล้วในความจำระยะยาว ดังนั้น ผู้เรียนจึงเป็นผู้สร้างความรู้จากข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ด้วยการนำไปประกอบกับประสบการณ์ส่วนตัวที่ผ่านมาในอดีต ซึ่งตัวผู้เรียนเองจะมีบทบาทสำคัญที่สุดในการเรียนรู้และการจัดองค์ความรู้ในความจำระยะยาวของตนเอง ด้วยเหตุนี้ผู้ที่สนับสนุนแนวคิดนี้จึงเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นกลุ่ม มากกว่าการนั่งฟังผู้สอนในห้องเรียน ซึ่งแนวคิดนี้ได้พัฒนาต่อมาเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning

กระบวนการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562 : 5) ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- 1) จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
- 2) จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
- 3) จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 4) จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
- 5) จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่างๆ
- 6) จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่าง ลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 7) จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
- 8) จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
- 9) ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
- 10) จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปบทวนของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (active) ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยความตื่นตัวนี้ควรเป็นไปทั้งทางร่างกาย (physically active) ทางความคิดและสติปัญญา (intellectually active) ทางอารมณ์และจิตใจ (emotionally active) และทางสังคม (socially active) การเรียนรู้ที่มีความตื่นตัวทั้ง 4 ด้าน จะส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดี ซึ่งจะต่างจากการเรียนรู้เชิงรับ (passive learning) ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้รับที่ไม่มีบทบาท หรือมีบทบาทน้อยในกระบวนการสร้างความเข้าใจในเรื่องที่เรียนรู้ ทำให้ความตื่นตัวที่จะเรียนรู้ให้เข้าใจมีน้อย จึงส่งผลให้การเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพ ดังนั้น กลยุทธ์ (Strategies) ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกก็คือ การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ กล่าวคือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ดังนี้

1) ได้เคลื่อนไหวทางร่างกาย (physically active) อย่างเหมาะสมตามวัยและความสนใจของตน เพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ มีความตื่นตัวสามารถรับข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ได้อย่างดีและรวดเร็ว ดังนั้นในการจัดกิจกรรมต่างๆ ควรให้มีลักษณะหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถ และสามารถคงความสนใจของผู้เรียนไว้ได้ ซึ่งเรื่องนี้จะมีความสำคัญเป็นพิเศษ สำหรับผู้เรียนในระดับปฐมวัย และประถมศึกษาตอนต้น

2) ได้เคลื่อนไหวทางสมองหรือสติปัญญา (intellectually active) ซึ่งก็คือการคิดนั่นเองผู้เรียนจะตื่นตัวถ้าได้ใช้ความคิด การคิดเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจในสิ่งที่เรียน การคิดในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ ประเด็นท้าทาย ประเด็นที่มีความหมายต่อตนเอง จะทำให้ผู้เรียนมีความผูกพันในการคิดและการกระทำ (engagement) ในเรื่องที่เรียน ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3) ได้เคลื่อนไหวทางทางสังคม (socially active) คือได้มีโอกาสนำเสนอความคิดของตนต่อผู้อื่น ได้รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้อื่น ได้รับข้อมูลย้อนกลับ ได้ตรวจสอบความคิดของตน ได้ขยายความคิดของตนเอง ได้เรียนรู้จากผู้อื่น กระบวนการต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้สามารถรับรู้และเกิดการเรียนรู้ได้ดี

4) ได้เคลื่อนไหวทางทางอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ (emotionally active) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนนั้น ควรกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้เรียน ในทางที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียน กิจกรรมใดกระทบต่อความรู้สึกของผู้เรียน กิจกรรมนั้นมักมีความหมายต่อผู้เรียนและจะส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เรียนด้วย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยผู้สอน ใช้ได้ทั้งก่อนเริ่มบทเรียน ระหว่างเรียนและหลังการเรียนการสอนเพื่อสรุปบทเรียน ดังที่ ฌ็อง-ปอล เดซ และสุทธาสินี เกสร์ประทุม (2550 : 3-6) กล่าวว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไว้ดังนี้

1. กิจกรรมเดี่ยว

1) Minute Papers เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ระยะเวลาผู้เรียนในการเขียนตอบคำถามเป็นเวลา 1 นาที โดยกิจกรรมนี้สามารถใช้ได้ทุกช่วงเวลาของการเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็น

ก่อนเข้าสู่บทเรียน ระหว่างบทเรียนและท้ายบทเรียน เช่น ก่อนเริ่มเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปเมื่อครั้งที่แล้ว ในช่องระหว่างและท้ายบทเรียนอาจถามว่า “ประเด็นสำคัญของหัวข้อนี้คืออะไร”

2) Writing Activities เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเขียนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนสรุป เขียนรายงาน เขียนตอบคำถาม เป็นต้น

3) Muddiest Point เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเขียนในสิ่งที่ตนเองไม่เข้าใจหรือยังไม่กระจ่าง ซึ่งกิจกรรมนี้จะเป็ประโยชน์สำหรับผู้สอน เพราะจะช่วยให้ผู้สอนในการเตรียมการสอนในครั้งต่อไป เพราะจะทำให้ทราบว่าผู้เรียนยังมีข้อสงสัยในจุดใดบ้าง เพื่อจะได้กลับไปเน้นย้ำในจุดนั้นอีกครั้งหนึ่ง

4) Active Response เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเขียนแสดงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการเรียนการสอนครั้งต่อไป เพราะจะทำให้ทราบว่าผู้เรียนยังมีข้อสงสัยในจุดใดบ้าง เพื่อจะได้กลับไปเน้นย้ำในจุดนั้นอีกครั้งหนึ่ง

5) Daily Journal ให้ผู้เรียนเขียนบันทึกกิจกรรมประจำวันของตนเอง โดยอาจใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยเหลือในการทำ คือให้ผู้เรียนใส่บันทึกของตนเองลงในอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า การเขียน Blog ซึ่งจะเป็นการบูรณาการการสอนโดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ ผู้สอนอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเขียนความคิดเห็น หรือคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับหัวข้อที่ได้เรียนไปในแต่ละครั้งลงใน Blog เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิด ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ เป็นต้น

6) Reading Quiz กิจกรรมการอ่านประเภทต่างๆ เช่นการอ่านเพื่อตอบคำถาม การอ่านเพื่อสรุปใจความสำคัญ

7) Concept Maps การให้ผู้เรียนสรุปความรู้หรือแนวคิดที่ตนเองได้รับออกมาในภาพรวมในรูปแบบของภาพวาด แผนภาพ หรือการทำ mind mapping ซึ่งวิธีการนี้จะเป็ประโยชน์อย่างมากโดยเฉพาะกับผู้เรียนที่มีปัญหาในการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาษาเขียน แต่อาจมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ออกมาเป็นภาษาภาพ

8) Poster/Drawing/Display การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยมีผลงานออกมาอย่างเป็นรูปธรรม

2. กิจกรรมกลุ่ม

1) Think-Pair-share เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนร่วมกันคิด ร่วมกันแก้ไข ปัญหาเป็นคู่ ๆ โดยวิธีการนี้สามารถปรับเปลี่ยนไปได้หลายรูปแบบ เช่น การให้ผู้เรียนต่างคน ต่างหาคำตอบ ตกนั้นค่อย ๆ มาแลกเปลี่ยนคำตอบ แล้วร่วมกันสรุปคำตอบขึ้นใหม่

2) Brainstorming การระดมสมองช่วยกันคิดเป็นกลุ่มโดยสามารถร่วมกันระดมสมองทั้งห้อง หรือแบ่งกลุ่มแล้วให้ช่วยกันคิดเฉพาะในกลุ่ม จากนั้นจึงมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

3) Games การเล่นเกม ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

4) Debates การโต้วาที โดยการให้หัวข้อในการอภิปรายและให้ผู้เรียนเป็น คู่ ค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเองจากนั้น จึงนำเหตุผลของทั้งสองฝ่ายมาโต้กัน กิจกรรมนี้มีประโยชน์

อย่างมากในการฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง (Meta Cognition) เช่นการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์

5) Teaching การสอนหรือการบรรยาย ซึ่งวิธีการสอนดั้งเดิมแบบนี้ก็สามารถนำมาประยุกต์ให้มีความเป็นการจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาเดียวกัน ยกตัวอย่าง เช่น การสอดแทรกการสาธิตเข้าไประหว่างการบรรยาย หรือการใช้กิจกรรมการเขียน หรือการบรรยาย ที่เรียกว่า “Guided Lecture” ซึ่งใช้เวลาผู้เรียนในการฟังการบรรยายเป็นเวลา 20-30 นาที โดยให้มีการจดเมื่อจบการบรรยาย จึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจดสิ่งที่ตนเองสามารถจดจำได้โดยใช้เวลา 5 นาที หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนสิ่งที่ตนเองจดจำได้กับเพื่อนในกลุ่ม แล้วจึงมีการสรุปโดยผู้สอนอีกครั้งหนึ่ง

6) Jigsaw กิจกรรมนี้มีรูปแบบคล้ายคลึงกับการต่อจิ๊กซอว์ คือการให้ข้อมูลเพียงบางส่วนกับผู้เรียน จากนั้นผู้เรียนต้องศึกษาข้อมูลส่วนที่ตนเองได้รับและไปแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้กับเพื่อนในกลุ่มอีกทอดหนึ่ง

7) Demonstrations การสอนแบบการสาธิตที่ทำให้ผู้เรียนได้เป็นถึงขั้นตอนและวิธีการทำสิ่งต่าง ๆ อย่างแท้จริง ซึ่งจะตรงกับหลักการจัดการเรียนรู้แบบนี้จะเน้นให้ใช้สิ่งที่มีอยู่จริงที่ผู้เรียนจะสามารถพบเห็นได้จริง

8) Socratic Method เป็นวิธีการสอนที่เน้นที่การตั้งคำถาม โดยดึงเอาหลักแนวคิดของนักปราชญ์ชาวกรีกผู้มีชื่อเสียง คือ โซกราตีส (Socrates) วิธีการสอนแบบนี้เน้นให้เกิดกระบวนการคิดขั้นสูงกับผู้เรียนมากกว่าการมุ่งเน้นที่การหาคำตอบของคำถามนั้น

9) Wait Times การเว้นจังหวะให้เกิดความเงียบเพื่อรอคำตอบของบงผู้เรียน หลังจากที่ผู้สอนถามคำถาม หรือการเว้นจังหวะของผู้สอน หลังจากที่ผู้เรียนตั้งคำถาม ซึ่งมีงานวิจัยที่ชี้ชัดว่าการเว้นจังหวะให้นานขึ้นเป็น 3-5 วินาที จะเกิดผลดีต่อผู้เรียนเพราะจะทำให้ผู้เรียนมีคำตอบหลากหลายและยาวมากขึ้น

10) Student Summary of Student Answer ให้ผู้เรียนสรุปคำตอบของเพื่อนร่วมชั้นที่ได้กล่าว หรือเขียนไปแล้ว โดยวิธีการนี้สามารถใช้เป็นวิธีการที่ตรวจสอบความสนใจของผู้เรียนในห้องเรียนได้อีกด้วย

11) Fish Bowl เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเขียนคำตอบใส่กระดาษไว้แล้วผู้สอนนำมารวมใส่ไว้ในโถ จากนั้นจึงสุ่มเลือกคำตอบนั้นมาอ่าน โดยจะบอกชื่อหรือไม่ก็ได้ จากนั้นจึงแสดงความคิดเห็นต่อคำตอบนั้น หรือจัดแบ่งประเภทคำตอบของผู้เรียน โดยอาจให้ผู้เรียนช่วยกันคิดเพื่อจัดประเภทหรือลงคะแนนเสียงเพื่อคัดเลือกคำตอบที่ดีที่สุด นอกจากนี้ วิธีการนี้ยังสามารถปรับเปลี่ยนได้หลายรูปแบบ เช่น ให้ผู้เรียนเขียนคำถามแล้วผู้สอนสุ่มเลือกเพื่อตอบคำถาม หรือให้ผู้เรียนเป็นผู้เขียนคำถามแล้วผู้สอนสุ่มเลือกคำถาม หรือให้ผู้เรียนเป็นผู้สุ่มเลือกคำตอบจากโถแทนผู้สอน

12) Finger Symbols การใช้สัญลักษณ์มือเพื่อสื่อความหมายหรืออารมณ์แทนการพูด ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนาน และแปลกใหม่ในชั้นเรียน

13) Role Playing การแสดงบทบาทสมมุติที่นอกจากจะช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออก

14) Panel Discussion การอภิปรายแบบกลุ่มเช่นเดียวกันกับการโต้วาทีที่วิธีการนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง (Metacognition) และเรียนรู้เนื้อหาไปพร้อมกัน

กิจกรรมการเรียนการสอน ตัวอย่างกิจกรรมและหัวข้อเรื่องอาจจะเป็นเรื่องง่ายที่สุดได้ ไปถึงยากที่สุดก็ได้ และลักษณะกิจกรรมก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามผู้ที่วางแผนการสอนและ ผู้สอน เช่น สมมุติว่าเนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่อง “พีช” ผู้สอนอาจจะแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนช่วยกันคิดว่า อยากรู้อะไรเกี่ยวกับพีช (ผู้สอนต้องคอยตั้งประเด็นไม่ให้นอกเรื่องมากเกินไปด้วย) แล้วให้แต่ละกลุ่มไปหาเมล็ดพีชที่ตัวเองสนใจมาปลูก สัปดาห์แรกอาจจะกำหนดเป็นพีชผักสวนครัว เมื่อปลูกเสร็จก็ให้ผู้เรียนวางแผนการขาย และขั้นตอนสุดท้ายคือนำเสนอผลงานหน้าห้องกิจกรรมนี้สิ่งที่ผู้เรียนรู้อีกคือพีชสวนครัวมีอะไรบ้าง แล้วขั้นกิจกรรมนี้สิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ก็คือพีชสวนครัวมีอะไรบ้าง แล้วขั้นตอนการปลูก การวางแผนการขายต้องกำหนดต้นทุน ราคา และคิดหากำไร

สิ่งที่ผู้เรียนจะได้รับ การลงมือทำผู้เรียนจะเกิดประสบการณ์ตรง แล้วใช้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นเป็นบทเรียนสำคัญในการแก้ปัญหาและปรับปรุงให้ดีขึ้น ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ อย่างหลากหลายทำให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ มากมาย ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้เมื่อได้ลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนจะต้องจำความรู้ได้แม่นยำและนานกว่าการท่องจำ เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการทำกิจกรรม

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จึงเป็นหัวใจของการนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพียงใด ขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอน เป็นสำคัญ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดตัว สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตได้ นอกจากนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องจัดให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและลักษณะของเนื้อหาวิชา โดยเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ลักษณะการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยที่ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ มีลักษณะของการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้สรุปออกเป็น คำว่า CHART PIG ได้ดังนี้

1) C = Construct เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ค้นพบสาระสำคัญหรือองค์การความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง อันเกิดจากการได้ศึกษาค้นคว้าทดลอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้และ ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนรักการอ่าน รักการศึกษาค้นคว้า เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ซึ่งจำเป็นไปสู่การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (Learning Man) ที่พึงประสงค์

2) H = Happiness เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีความสุข เป็นความสุขที่เกิดจากประการที่หนึ่ง ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่ตนสนใจสาระการเรียนรู้ ชวนให้สนใจค้นคว้าศึกษา ทำทนายให้แสดงความสามารถและให้ใช้ศักยภาพของเราให้เต็มที่ ประการที่สองปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน มีลักษณะเป็นกัลยาณมิตร มี

การช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน มีกิจกรรมร่วมด้วยช่วยกัน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกสนานกับการเรียน

3) A = Active Learning เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้กระทำ หรือปฏิบัติด้วยตนเอง ด้วยความกระตือรือร้น เช่น ได้คิด ได้ค้นคว้า ทดลองรายงาน ทำโครงการ สัมภาษณ์ แก้ปัญหา ฯลฯ ได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างแท้จริง ผู้สอนทำหน้าที่เตรียมการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ จัดสื่อสิ่งเร้าเสริมแรง ให้คำปรึกษา และสรุปสาระการเรียนรู้ร่วมกัน

4) R = Resource เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่หลากหลาย ทั้งบุคคลและเครื่องมือทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ผู้เรียนได้สัมผัสและสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เป็นมนุษย์ (เช่น ชุมชน ครอบครัว องค์กรต่าง ๆ) ธรรมชาติและเทคโนโลยี ตามหลักการที่ว่า “การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกสถานการณ์”

5) T = Thinking เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด ผู้เรียนได้ฝึกวิธีคิดในหลายลักษณะ เช่น คิดคล่อง คิดหลากหลาย คิดละเอียด คิดชัดเจน คิดถูก ทางคิดกว้าง คิดลึกซึ้ง คิดไกล คิดอย่างมีเหตุผล การฝึกให้ผู้เรียนได้คิดอยู่เสมอในลักษณะต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนเป็นคนคิดเป็น คิดอย่างรอบคอบ มีเหตุผล มีวิจารณญาณในการคิด มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่จะเลือกรับและปฏิเสธข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนสามารถแสดงความคิดเห็นออกได้อย่างชัดเจน มีเหตุผลอันเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน

6) P = Participation เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนกำหนดงาน วางเป้าหมายร่วมกัน และมีโอกาสเลือกทำงานหรือศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่ตรงกับความถนัด ความสามารถ ความสนใจของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความกระตือรือร้น มองเป็นคุณค่าในสิ่งที่เรียนและสามารถประยุกต์ความรู้นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง

7) I = Individualization เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนในความเป็นอัตตบุคคล ผู้สอนยอมรับในความสามารถ ความคิดเห็น ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพมากกว่าเปรียบเทียบแข่งขันระหว่างกันโดยมีความเชื่อมั่นว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ได้และมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

8) G = Good Habit เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้พัฒนาคุณลักษณะนิสัยที่พึงงาม เช่น ความรับผิดชอบ ความเมตตา กรุณา ความมีน้ำใจ ความขยัน ความมีระเบียบวินัย ความเสียสละ ฯลฯ และลักษณะนิสัยในการทำงานอย่างเป็นกระบวนการ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับผู้อื่น และการเห็นค่าของงาน

สุวิทย์ เมษินทรีย์ (2556 : 229) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกที่เน้นการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้น เป็นมรรคเป็นผลจะต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับการสอน และมีส่วนส่งเสริมให้การสอนประสบความสำเร็จได้ จัดว่าเป็นองค์ประกอบของการสอนทั้งสิ้น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ในช่วงระยะสิบปีที่ผ่านมา หลายประเทศมีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอน โดยจะเน้นหนักไปที่การสอนที่นำไปสู่การปฏิบัติจริงในสถานการณ์โลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง ด้วยการเปลี่ยนแปลงโมเดลแห่งการเรียนรู้ การศึกษาใน

ศตวรรษที่ 21 เป็นการปรับเปลี่ยนบทบาทของโรงเรียน ซึ่งเป็นเหมือนโรงงานที่เน้นการผลิตซ้ำในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะมีสูตรการผลิตเหมือนกันหมด มาเป็นเหมือนโรงถ่ายสตูดิโอ ในรูปแบบที่เรียกว่า “Hollywood Model” ที่เน้นการรังสรรค์ร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยจัดหลักสูตรการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนเป็นหลัก ควบคู่กับหลักสูตรมาตรฐาน เพื่อสร้างสภาวะและบรรยากาศที่เอื้อต่อกระบวนการเรียนรู้ มีนักวิชาการบางท่านบอกว่า การสร้างคนในโลกใหม่จะต้องเปลี่ยนจากการศึกษา ให้เป็นการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้เป็นเพียงวิถี เป็นตัวกลางหรือเป็นเพียงเครื่องมือเพื่อการสร้างคนให้สามารถดำรงชีวิตอย่างเป็นปกติสุขในโลกที่เป็นอิสระ และมีการเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา ที่จะต้องอิงอาศัยกัน การเรียนรู้ หรือ Learning อย่างเดียวจึงอาจจะไม่เพียงพอ จะต้องมีการ Living และ Loving ด้วย และ Living จะตอบโจทย์ความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ในโลกที่มีความเป็นอิสระมากขึ้น ในขณะที่ Loving จะเป็นตัวตอบโจทย์ในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในท่ามกลางโลกที่อิงอาศัยกันมากขึ้น ฉะนั้นการสอนเชิงรุกที่เน้นการปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลง จะเป็นการเตรียมพร้อมให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีสมบูรณ์ จึงอยู่ที่การออกแบบกรอบแห่งการเรียนรู้ที่สามารถผสมผสานและถักทอ Learning, Living, Loving เข้าด้วยกันอย่างลงตัว เริ่มด้วยการสอนให้ผู้เรียน รักที่จะเรียน ต่อด้วย รู้ที่จะเรียน จากนั้นจึงเป็นเรื่องของการเรียนรู้ที่จะอยู่รอด ควบคู่กับ เรียนรู้ที่จะรัก ตามกรอบแนวความคิดการสอนเชิงรุกที่เน้นการเปลี่ยนแปลง

ไพศาล เครือแสง (2556 : 32) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกที่สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ประเทศสิงคโปร์เป็นอีกประเทศหนึ่งที่สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยเฉพาะวิทยาลัยนานาชาติเชลตัน (Shelton College International) ด้วยกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้ที่ตื่นตัวอย่างน้อยใน 3 ประเด็นด้วยกัน คือ

1) การสอนที่มุ่งกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ วิธีการสำคัญที่สามารถสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะต่างๆ ที่ต้องการในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนที่สอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเรียนด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเองและได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ซึ่งแนวความคิดการจัดการศึกษานี้เป็นแนวคิดที่มีรากฐานจากปรัชญาการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ ที่ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องยาวนาน และเป็นแนวทางที่ได้รับการพิสูจน์ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามต้องการอย่างได้ผล

2) การสอนมุ่งการปรับบทบาทผู้ร่วมพัฒนาผู้เรียน หนึ่งในรากเหง้าของการศึกษาไทยปัจจุบันคือ การทำงานแบบแยกส่วน เฉกเช่นปัจจุบันคือ โรงเรียนทำหน้าที่เป็นผู้จัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในโรงเรียน พ่อแม่ผู้ปกครองมีหน้าที่ดูแลบุตรหลานที่บ้าน โอกาสการเรียนรู้จึงเกิดขึ้นที่โรงเรียนมากกว่านอกโรงเรียน การเรียนรู้ของนักเรียนจึงถูกตีกรอบในวงแคบ แม้ว่าแนวคิดสร้างโอกาสการเรียนรู้จะเกิดขึ้นมานาน แต่ระดับความก้าวหน้าก็ยังไม่ได้ไปไกล เนื่องจากผู้ที่เกี่ยวข้องไม่ได้ปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์และบทบาทหน้าที่อะไรมากมาย การพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดการทำงานแบบร่วมรังสรรค์ ระหว่างครู ผู้สอน โรงเรียน ครอบครัว ผู้ปกครอง และชุมชน แต่ละกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ของตนเองที่แตกต่างกัน แต่มีเป้าหมายร่วมกัน คือ การสร้างโอกาสการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทั้งในและนอกห้องเรียนและนอกโรงเรียน การเรียนรู้ของนักเรียนจะเกิดขึ้นในโลกกว้างโดยไม่มีระยะเวลาที่สิ้นสุด การพัฒนาทุนมนุษย์ก็จะเกิดการสร้างเสริมทุนสังคมก็จะเข้มแข็งได้อีกด้วย

3) การสอนมุ่งสู่การกรุยทางเรียนรู้สู่โลกกว้าง แม้ปัจจุบันโลกปรับเปลี่ยนไปอย่างมาก การเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องง่ายนิดเดียว แม้เราจะอยู่ในโลกของสังคมฐานความรู้ โรงเรียนก็ยังเป็นแหล่งเรียนรู้หลักของเยาวชนในส่วนของโรงเรียน ประเด็นสำคัญจึงอยู่ที่ระดับมาตรฐานของโรงเรียนให้อยู่ในระดับเดียวกัน ที่สำคัญผู้สอน/ครูจะต้องมีคุณภาพและมือนาคัด ในขณะที่ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสและทางเลือก ผู้สอนจะต้องมีเทคนิคการสอนที่ทันสมัย มุ่งสอนการกรุยทางเรียนรู้สู่โลกกว้าง เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ที่ตนสนใจ หรือมีความจำเป็นต้องเรียนรู้ ในรูปที่ก่อให้เกิดความสนุกผูกคิดในกระบวนการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เหล่านี้มากขึ้น มีแนวคิด “Beyond School Base” นำไปสู่การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อกรุยทางไปสู่โลกกว้าง

บทสรุป

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยการลงมือปฏิบัติ สะท้อนความคิดเห็นของตนเองต่อสิ่งที่เรียนรู้ เพื่อนำไปสู่ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนการสอนที่ครูจัดขึ้นร่วมกัน โดยกิจกรรมทั้งสองแบบนี้ จะเน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ (Facilitator) การเรียนรู้เชิงรุกจึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบเชิงรุกจึงถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้ยุคใหม่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้สูงสุดและเป็นเทคนิคการสอนที่ผู้เรียนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนที่สอนด้วยเทคนิคการสอนแบบ active learning จะสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้รู้จักการอ่าน พูด ฟัง และคิดอย่างลึกซึ้งโดยผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ บูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสื่อสารสนเทศและหลักการคิดรวบยอดด้วยตนเอง เพราะการเรียนรู้

แบบแอคทีฟเลิ닝เป็นกิจกรรมการสอนที่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการศึกษาการเรียนรู้ แบบร่วมมือเพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ จากประสบการณ์ของตัวผู้เรียนเอง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *บทบาทของครูในการเรียนรู้แบบ Active Learning*. [Online], <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=12972&Key> (วันที่สืบค้น 29 มิถุนายน 2566).
- จรรยา ดาสา. (2552). *15 เทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก*. นิตยสาร. สสวท. 36(163). 72-76.
- เชิดศักดิ์ ภักดีวิโรจน์. (2556). *ผลการจัดการการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (ม.ป.ป.). *Active Learning*. [Online], <http://www.drchaiyot.com>. (วันที่สืบค้น 25 กรกฎาคม 2564).
- ณัฐพร เตชะ และ สุทธาสินี เกสรประทุม. (2550). *Active Learning*. รายงานการสรุปกิจกรรม วันที่ 15-21 ตุลาคม 2550. 3-6.
- ดิเรก พรสีมา. (2559). *ครูไทย 4.0*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2555). *การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. [Online], <http://pirun.ku.ac.th/~g4986066/activet.pdf>. (วันที่สืบค้น 25 กรกฎาคม 2566).
- ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ. (2551). *การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล เครือแสง. (2556). *เรียนรู้ประสบการณ์เทคนิคการสอนเชิงรุก*. กรุงเทพมหานคร : มนตรี.
- มหาวิทยาลัยทักษิณ. (2561). *แนวปฏิบัติที่ดีการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning)*. ม.ป.ท.
- เยาวเรศ ภักดีจิตร. (2557). *Active Learning กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. เอกสารประกอบการเสวนาทางวิชาการ “วันส่งเสริมวิชาการสู่คุณภาพการเรียนการสอน” 30 กรกฎาคม 2557 ณ หอประชุม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, นครสวรรค์.
- วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). “การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ.” วารสาร วไลยลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์). 9(1). 135-145.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้*. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพิมพ์ดี.
- สำนักงานศึกษาธิการภาค 3. (2563). *รายงานการวิจัยสภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในพื้นที่รับผิดชอบสำนักงานศึกษาธิการภาค 3*. ราชบุรี : สำนักงาน.
- สุระ บรรจงจิตร. (2551). *Active Learning: ดาบสองคม*. วารสารโรงเรียนนายเรือ. 8(1). 34–42.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2556). *โลกเปลี่ยน ไทยปรับ*. กรุงเทพมหานคร : กรุงเทพมหานครกิจ.
- Center For Teaching Innovation. (2019). [Online], <http://www.cte.cornell.edu>. (2023, 25 January).
- Lorenzen, M. (2001). *Active learning and Library and Instruction*. [Online], <http://www.libraryreference.org/activebi.html>. (2023, 25 January).
- Shenker, J.I. Goss, S.A. & Bernstein, D.A. (1996). *Instructo’s Resource Manual for psychology: Implementing Active Learning in the Classroom*. <http://s.psych/uiuc.edu/~jskenkekr/active.html>. (2021, 25 January).
- Standford Teaching Commons. (2015). *Course Design Overview*. [Online], Available: <https://teachingcommons.stanford.edu>. (2020, 3 December).