ALL FOR EDUCATION
EDUCATION FOR ALL
ปลุกพลังปวงชนเพื่อเด็กไทยทุกคน

ดาวน์โหลดเอกสาร
ห้อง G
พลิกโฉมห้องเรียน

พลิกโฉมห้องเรียน

Active Learning การเรียนรู้เชิงรุก

Active Learning หรือ การเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น ซึ่งการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร การนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม โดยผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผู้สอนต้องลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้ (บอกสอน) เป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (สร้างการเรียนรู้) รวมถึงสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่จะเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเรื่องราว จดจำวิธีการ หรือที่เรียกว่า VASK ได้

V — V คือ Values หรือค่านิยม ซึ่งการศึกษาต้องส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กมีค่านิยมที่ดีในตัวเอง เช่น การเป็นคนดี เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม เห็นแก่ผู้อื่น เป็นต้น

A — A คือ Attitude หรือเจตคติ/ทัศนคติ เป็นการสร้างวิธีคิด โดยการศึกษาต้องฝึกให้เด็กมีทัศนคติเชิงบวก

S — S คือ Skills หรือทักษะในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ทักษะทางด้านร่างกาย ทักษะทางด้านการคิด ทักษะทางด้านวิชาชีพ หรือที่เรียกว่า ทักษะในศตวรรษที่ 21

K — K คือ Knowledge หรือความรู้ โดยการศึกษาและการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้เด็กสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

นวัตกรรม Active Learning โครงการโรงเรียนพัฒนาตนเอง (TSQP)

Open Approach

มหาวิทยาลัยขอนแก่น : นวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ด้วยวิธีการแบบเปิด (Open Approach) ผ่านขั้นตอนต่างๆ ดังนี้
1) นำเสนอสถานการณ์ปัญหา
2) เรียนรู้ด้วยตนเอง
3) นำเสนอแนวคิดและอภิปรายร่วมกัน
4) สรุปเชื่อมโยงแนวคิด

PLC

มหาวิทยาลัยนเรศวร : ประยุกต์นวัตกรรมและวิธีการพัฒนาตามแนวคิดหลักสูตรฐานสมรรถนะจากมูลนิธิลำปลายมาศพัฒนา ได้แก่ จิตศึกษา, กระบวนการ PLC, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

CIP

มูลนิธิเพื่อทักษะแห่งอนาคต : โครงงานนวัตกรรมเพื่อชุมชน (Community Innovation Project : CIP) ผ่านการประเมินระดับความคิดของนักเรียน คิดประเด็น และสร้างแรงบันดาลใจ วางแผน ลงมือทำ ประเมินตนเอง และต่อยอดองค์ความรู้

Community School Model

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต : ประยุกต์ใช้นวัตกรรมที่หลากหลาย โดยใช้รูปแบบ Professional Learning Community School Model ที่ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ Active Learning และ Competency-based Instruction ที่สอดคล้องกับบริบทและสถานการณ์ของโรงเรียน

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ : นวัตกรรมบ้านวิทยาศาสตร์น้อย (ชั้นปฐมวัย ป.1-3) ผ่านกิจกรรมจัดทำโครงงานวิทยาศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนได้เสริมสร้างองค์ความรู้และมีทักษะการคิดวิเคราะห์เบื้องต้น และโครงงานฐานวิจัย (ชั้น ป.4 ขึ้นไป) ผ่านรูปแบบการสอน ด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยเตรียมความพร้อมผู้เรียน หน่วยการสำรวจชุมชน หน่วยการสร้างโจทย์และออกแบบศึกษา หน่วยการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล และหน่วยสรุปและเผยแพร่

PBL

มูลนิธิลำปลายมาศพัฒนา : นวัตกรรมเชิงระบบ ด้วยจิตศึกษา กระบวนการ PLC, การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL) และภาษาไทยผ่านวรรณกรรม

5 STEPs

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 : นวัตกรรม 5 STEPs เป็นการบริหารโรงเรียนทั้งระบบและการพัฒนา ทั้ง 5 ระยะ ได้แก่
ระยะที่ 1 เตรียมความพร้อม
ระยะที่ 2 วางแผนพัฒนา
ระยะที่ 3 ดำเนินการพัฒนา
ระยะที่ 4 เก็บข้อมูล ประมวลผล การปฏิบัติจริง
ระยะที่ 5 จัดเวทีเสนอผลงาน เสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ICARE Model

มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี : นวัตกรรม ICARE Model Cooperative Learning การจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างการเรียนรู้ด้วยการทำงานแบบกลุ่ม โดยคำนึงถึงอัตลักษณ์ (Identity) และการประเมินผล (Evaluation)

มูลนิธิสยามกัมมาจล : นวัตกรรมเชิงผสมผสาน ได้แก่ นวัตกรรมเชิงระบบด้วยจิตศึกษา, กระบวนการ PLC และการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, การจัดการเรียนการสอนแบบองค์รวม, การใช้วิธีการศึกษาบทเรียนและวิธีการแบบเปิด, การจัดการเรียนรู้แบบเพาะพันธุ์ปัญญา, การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการ

POWER Model

ศูนย์ยวพัฒน์ มูลนิธิรัฐบุรุษฯ : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยอริยสัจ 4 (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค) เป็นแกนการพัฒนาในการบูรณาการแต่ละรายวิชา ผ่าน POWER Model ดังนี้
P - Potential Adding เพิ่มศักยภาพการทำงาน
O - Ordering Mindset ระหว่างโคช ผู้บริหาร และครู
W - Wisdom Sharing ผ่านกระบวนการ PLC
E - Empowering Each Other จัดกิจกรรมเพื่อให้กำลังใจ
R - Reviewing ทบทวนและขยายผล

STEAM Design

มูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น : นวัตกรรม STEAM Design Process 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย
1) ถาม เพื่อให้เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา
2) จินตนาการ เพื่อกำหนดแนวทางในการแก้ไขปัญหา
3) วางแผน จากแนวคิดดังกล่าว
4) สร้างสรรค์ ดำเนินงานตามขั้นตอนที่วางแผนเอาไว้
5) คิดสะท้อนและออกแบบใหม่ เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของชิ้นงาน

QR Code แผ่นพับนวัตกรรม TSQP

ห้อง G | พลิกโฉมห้องเรียน

ALL FOR EDUCATION
EDUCATION FOR ALL
ปลุกพลังปวงชนเพื่อเด็กไทยทุกคน

นวัตกรรมโครงการพัฒนาทักษะครู
เพื่อโคชการเรียนจากการทำงาน
โครงงานฐานวิจัย (RBL)

ลำดับที่ 1
"เรียนน้อย ร้อยรู้"
หนังสือเล่มนี้จะพลิก Mindset ของครูให้เข้าใจว่าทำไมการสอนโครงงานจึงสร้างสมรรถนะแก่ผู้เรียนได้

ลำดับที่ 2
"ทำไม? ใคร่ถาม"
จะทำให้ครูเข้าใจการพัฒนาสมรรถนะคิดคล่องแบบเหตุและผล และตรรกะ ซึ่งเป็นพื้นฐานการคิดขั้นสูงที่หายไปจากการศึกษาไทย

ลำดับที่ 3
"คิดตอบ สอบสืบ"
เป็นหนังสือที่เน้นการเจาะลึกกระบวนการคิดเพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นจากการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดวิพากษ์/คิดมีวิจารณญาณ

ลำดับที่ 4
"ถามย้อน สอนคิด"
เป็นหนังสือที่กล่าวถึงหลักการที่ครูใช้ตั้งคำถามเพื่อฝึกฝนตนเอง โดยการออกแบบการถามที่มีการวางแผนล่วงหน้าทั้งดักและต้อนความคิดนักเรียนเพื่อนำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้

นวัตกรรมโครงการพัฒนา
นักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบ

หนังสือออนไลน์
Active Learning
"ห้องเรียนเปลี่ยนได้"
ตัวอย่างการจัดการ 14 ห้องเรียนที่ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลังด้วยรูปแบบ Active Learning ด้วยเทคนิคการเรียนการสอนที่สร้างเสริมและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กๆ ให้เป็นนักเรียนรู้

หนังสือถอดบทเรียน
"ห้องเรียนเปลี่ยนได้"
ครูนักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
บทเรียนการหนุนเสริมการพัฒนาครูในแง่มุมต่างๆ จากโครงการพัฒนานักจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สู่การขยายผลพื้นที่ต้นแบบที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ครูเปลี่ยนบทบาทเป็นโคช เปลี่ยนการศึกษาให้เป็นการเรียนรู้ เปลี่ยนการวัดผลทางวิชาการเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ และให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ของเด็กมากกว่าคะแนน

แนวทางการสอนแบบคละชั้น
จากมหาวิทยาลัยการศึกษาฮอกไกโด
สถาบันวิจัยการศึกษาสำหรับโรงเรียนในถิ่นทุรกันดารและโรงเรียนขนาดเล็ก
(HUE RISE)

(E-book) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสอนแบบคละชั้นเรียนในประเทศญี่ปุ่น ฉบับสั้น

(E-Book) ข้อมูลเชิงปฏิบัติเบื้องต้น4 เกี่ยวกับการสอนแบบคละชั้นในประเทศญี่ปุ่น

แพลตฟอร์มการเรียนรู้
รวบรวมองค์ความรู้
และนวัตกรรมต่างๆ ผ่าน
IAMKRU สังคมสร้างสรรค์ของคนสอน

I AM KRU.
สังคมสร้างสรรค์ของคนสอน

iamkru.com

Facebook : I AM KRU