

การพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ บูรณาการข้ามศาสตร์



รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

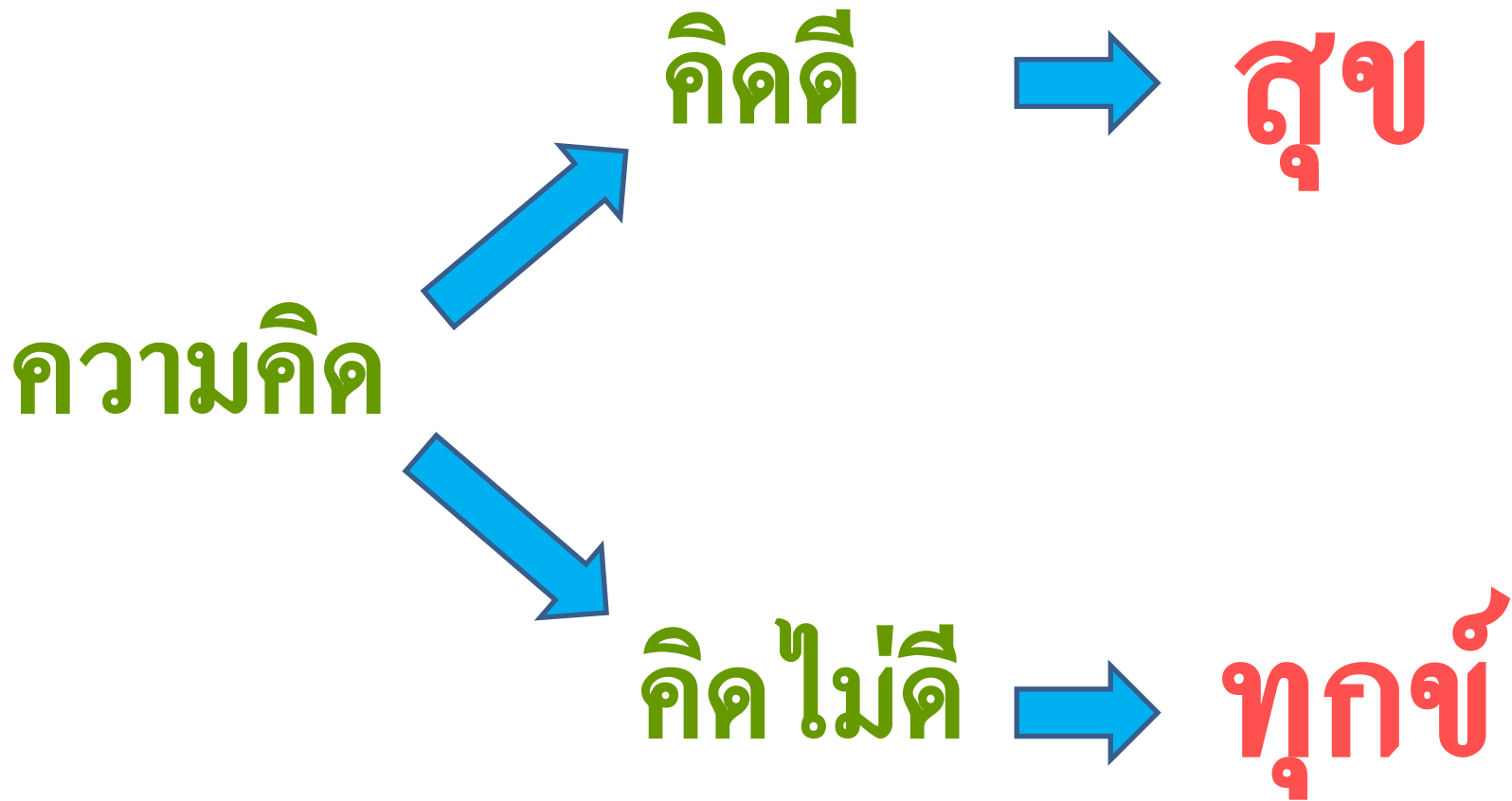
ประเด็นการเรียนรู้

A. แนวคิดหลักการของหลักสูตรบูรณาการข้ามศาสตร์

B. การพัฒนาหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์บูรณาการข้ามศาสตร์

C. การจัดการเรียนรู้บูรณาการข้ามศาสตร์





A. แนวคิดหลักการของหลักสูตรบูรณาการข้ามศาสตร์



หลักสูตรข้ามศาสตร์



หลักสูตรที่มีการบูรณาการ
ศาสตร์หรืออนุศาสตร์
ตั้งแต่ 2 สาขาเข้าด้วยกัน



บูรณาการคืออะไร

มีลักษณะอย่างไร

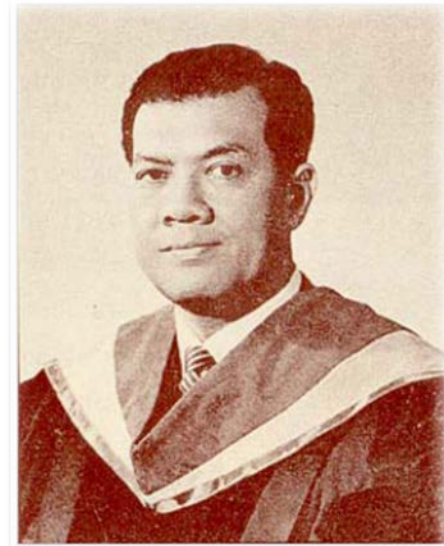


บูรณาการ (Integration)

ทำให้เต็ม ทำให้สมบูรณ์

สาโรช บัวศรี. 2529: 7-8

สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education)



ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

ผู้อำนวยการ โรงเรียนฝึกหัดครูชั้นสูง

ปัจจุบันคือ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อ วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2496

บูรณาการ (Integration)

การผสมผสานเชื่อมโยงองค์ความรู้ตั้งแต่ 2 องค์ความรู้ขึ้นไป
อย่างสอดคล้องเป็นระบบ ทั้งสาระและกิจกรรมการเรียนการ
สอน

การปฏิบัติให้เกิดความเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์
มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ
และเหมาะสมกับผู้เรียน





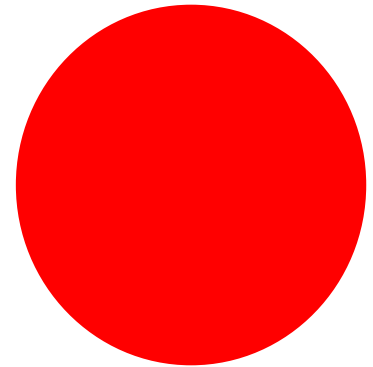
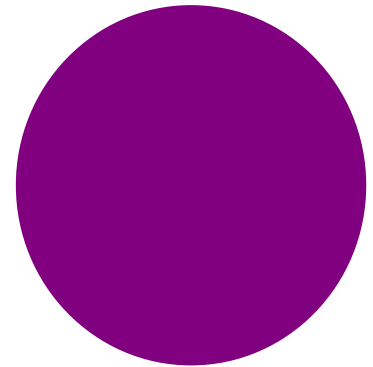
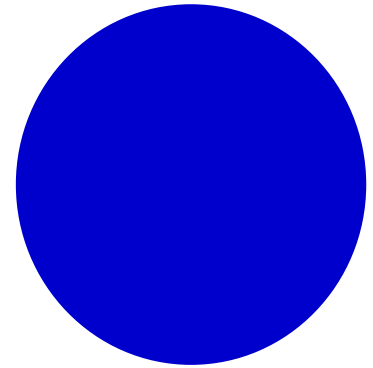
Weaving

ถักทอ / สานเข้าด้วยกัน



Integration

บูรณาการ



ลักษณะการบูรณาการ

1. บูรณาการภายในสาขาวิชา (Intradisciplinary)

- ผสมผสานเนื้อหาสาระต่างๆ ในสาขาวิชาเดียวกัน

2. บูรณาการระหว่างสหวิทยาการ (Interdisciplinary)

- ผสมผสานเนื้อหาสาระระหว่าง 2 สาขาวิชา โดยยึดสาขาใดสาขาหนึ่งเป็นแกนหลัก

3. บูรณาการแบบพหุวิทยาการ (Multidisciplinary)

- ผสมผสานเนื้อหาสาระตั้งแต่ 2 สาขาวิชาขึ้นไป โดยยึดสาขาใดสาขาหนึ่งเป็นแกนหลัก

4. บูรณาการแบบข้ามสาขาวิชา (Transdisciplinary)

- ผสมผสานเนื้อหาสาระหลายสาขาเข้าด้วยกัน หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยไม่ยึดสาขาใดสาขาหนึ่งเป็นแกน



สหวิทยาการ (Interdisciplinary)

การผสมผสานเนื้อหาสาระความรู้ระหว่างสาขาวิชาต่างๆ
มาเชื่อมโยงให้สอดคล้องกันอย่างเป็นระบบ

และเรียงลำดับเพื่อจัดการเรียนรู้

โดยยึดสาขาหนึ่งเป็นหลักและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
เพื่อให้ผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555: 297



พหุวิทยาการ (Multidisciplinary)

ความคิดในลักษณะที่ไม่แยกส่วน เห็นความสัมพันธ์
ความรู้จากศาสตร์หลายสาขาวิชาเชื่อมโยงกันเป็นภาพรวม

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555: 364

- สห หมายความว่า ด้วยกัน, พร้อม, ร่วม, ร่วมกัน
- พหุ หมายความว่า มาก
- วิทยาการ หมายความว่า ความรู้แขนงต่างๆ



พหุวิทยาการ (Multidisciplinary)

สหวิทยาการ (Interdisciplinary)

การใช้องค์ความรู้หลายสาขาวิชา หลายศาสตร์หรือหลายอนุศาสตร์
มาผสมผสานใช้ในการวิเคราะห์ วิจัย และสังเคราะห์
ขึ้นเป็นองค์ความรู้ใหม่และพัฒนาเป็นศาสตร์ใหม่ขึ้น

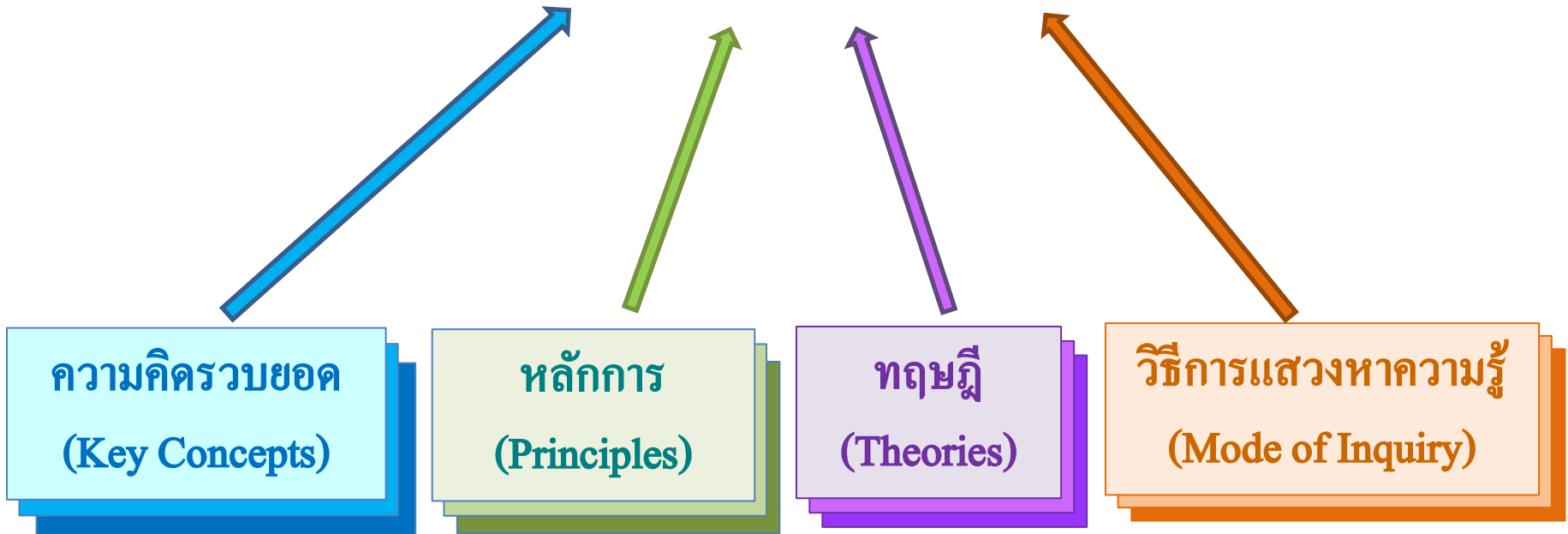
สกอ.



ศาสตร์ / อนุศาสตร์ พิจารณาจากอะไร



ศาสตร์ / อนุศาสตร์



- ศาสตร์ หมายความว่า ระบบวิชาความรู้

แนวทางการพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตรพหุวิทยาการ

การพิจารณาหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาว่าเป็นหลักสูตรพหุวิทยาการ หรือสหวิทยาการหรือไม่นั้น เป็นอำนาจของสภามหาวิทยาลัยหรือสภาสถาบัน เป็นผู้อนุมัติ โดยพิจารณาจากองค์ความรู้ของศาสตร์ที่สะท้อนความเป็น พหุวิทยาการหรือสหวิทยาการ ซึ่งศาสตร์ดังกล่าวเกิดจากการผสมผสาน องค์ความรู้ ทฤษฎี หลักเกณฑ์ และวิธีการแสวงหาความรู้ เป็นวิทยาการสาขาใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากศาสตร์เดิม

ที่ ศธ 0506(3)/3628 ลงวันที่ 4 เมษายน 2562



หลักคิดการพัฒนาหลักสูตรพหุวิทยาการหรือสหวิทยาการ

1. ยึดจุดมุ่งหมายเพื่อผลิตบุคลากรที่มีสมรรถนะใหม่

- คนที่มีศาสตร์หลายศาสตร์ในตนเอง
- คนที่มีสมรรถนะใหม่ มีระบบคิดใหม่
- คนที่จะไปแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อนเพื่อการพัฒนาประเทศ

2. หาพันธมิตรที่มีความต้องการร่วมกัน

3. ไม่ควรทำเพื่อแก้ปัญหาการบันทึก CHECO



การพัฒนาหลักสูตรข้ามศาสตร์ ควรเริ่มที่จุดใด



Power Thinking

สิ่งที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ

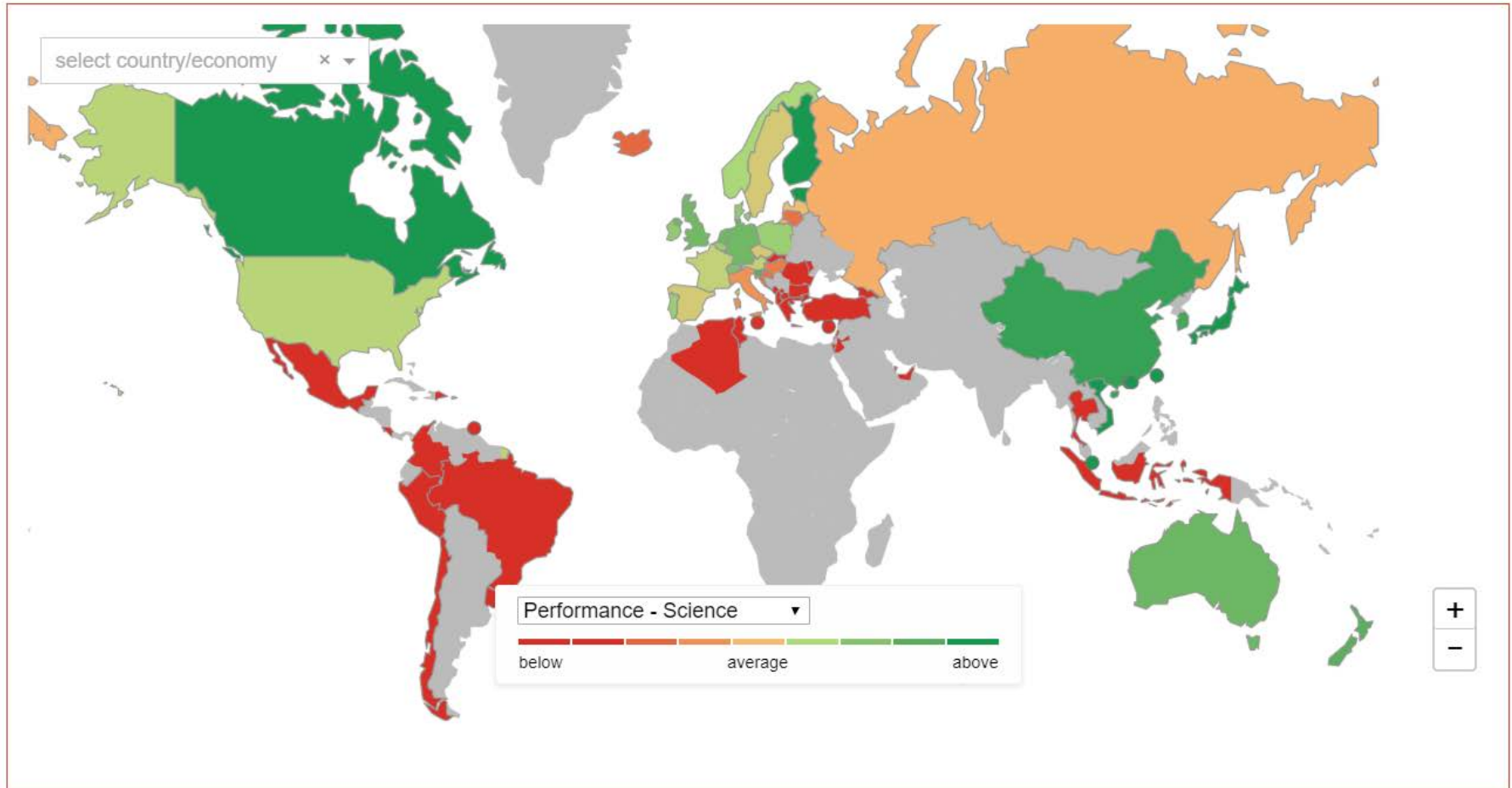
คือ ความคิดที่ดี



คิดไปข้างหลัง ← ขณะนี้ → มองไปข้างหน้า

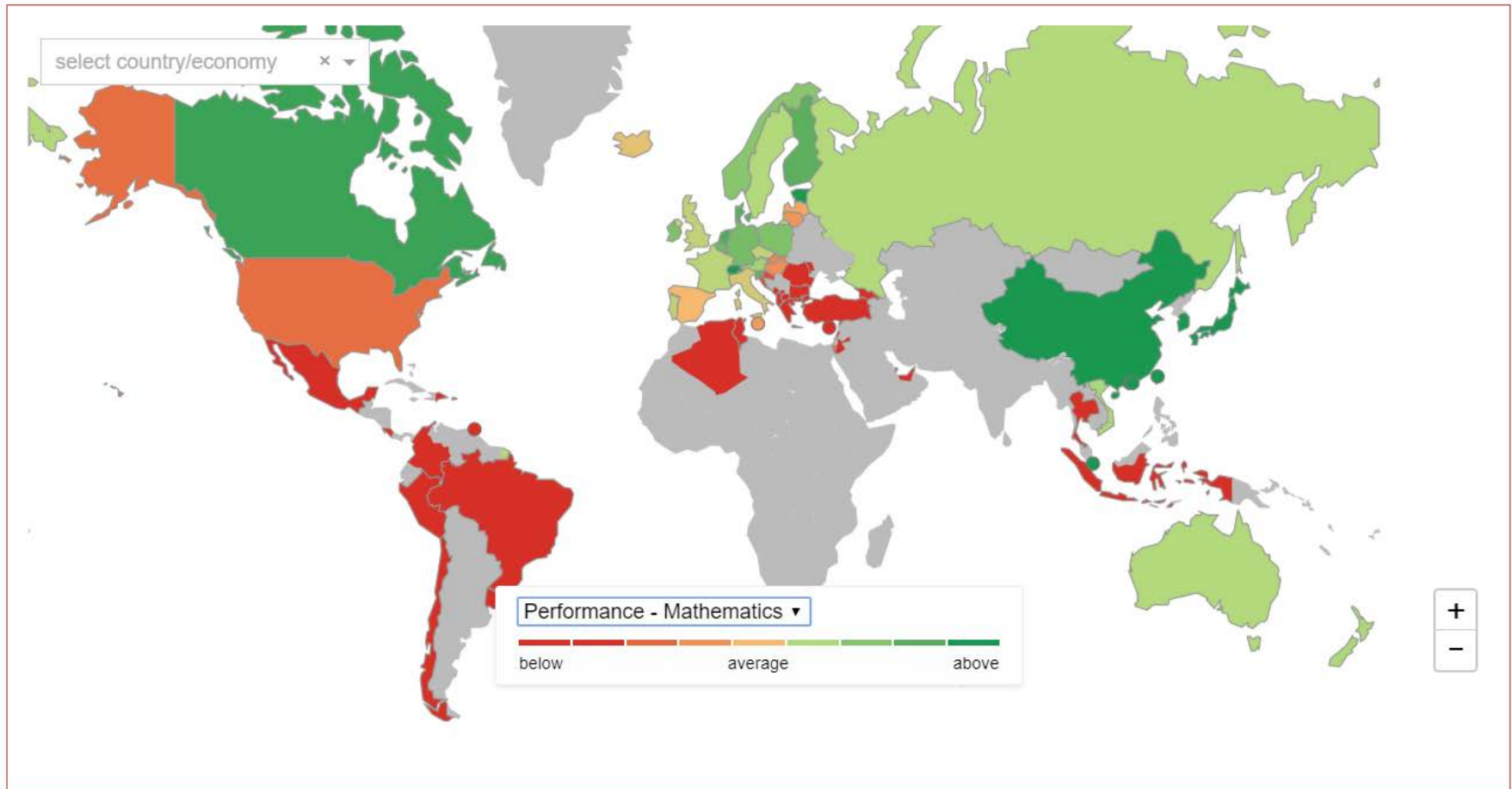


PISA Education GPS / Science



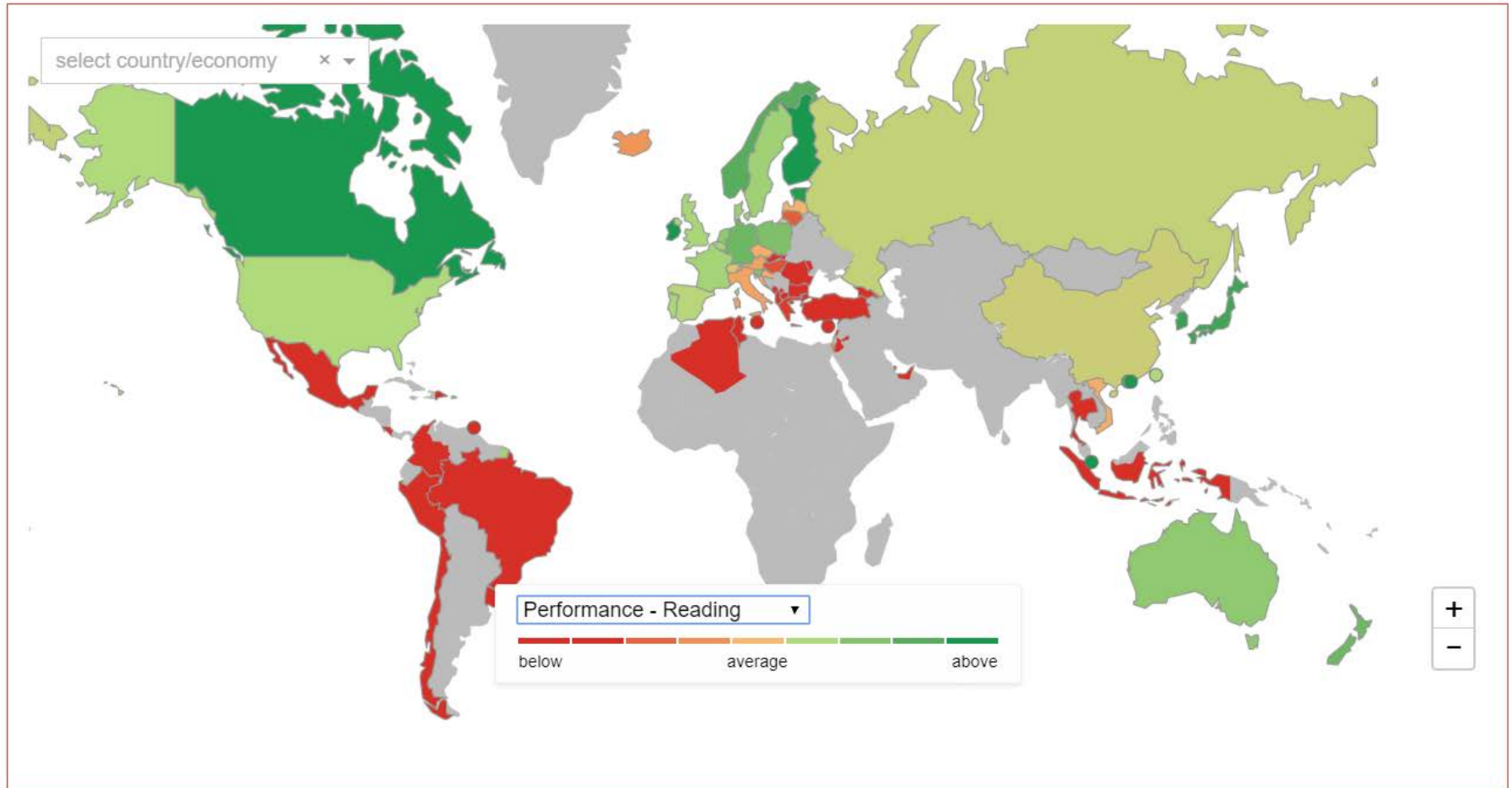
<http://www.oecd.org/pisa/data/>

PISA Education GPS / Mathematics



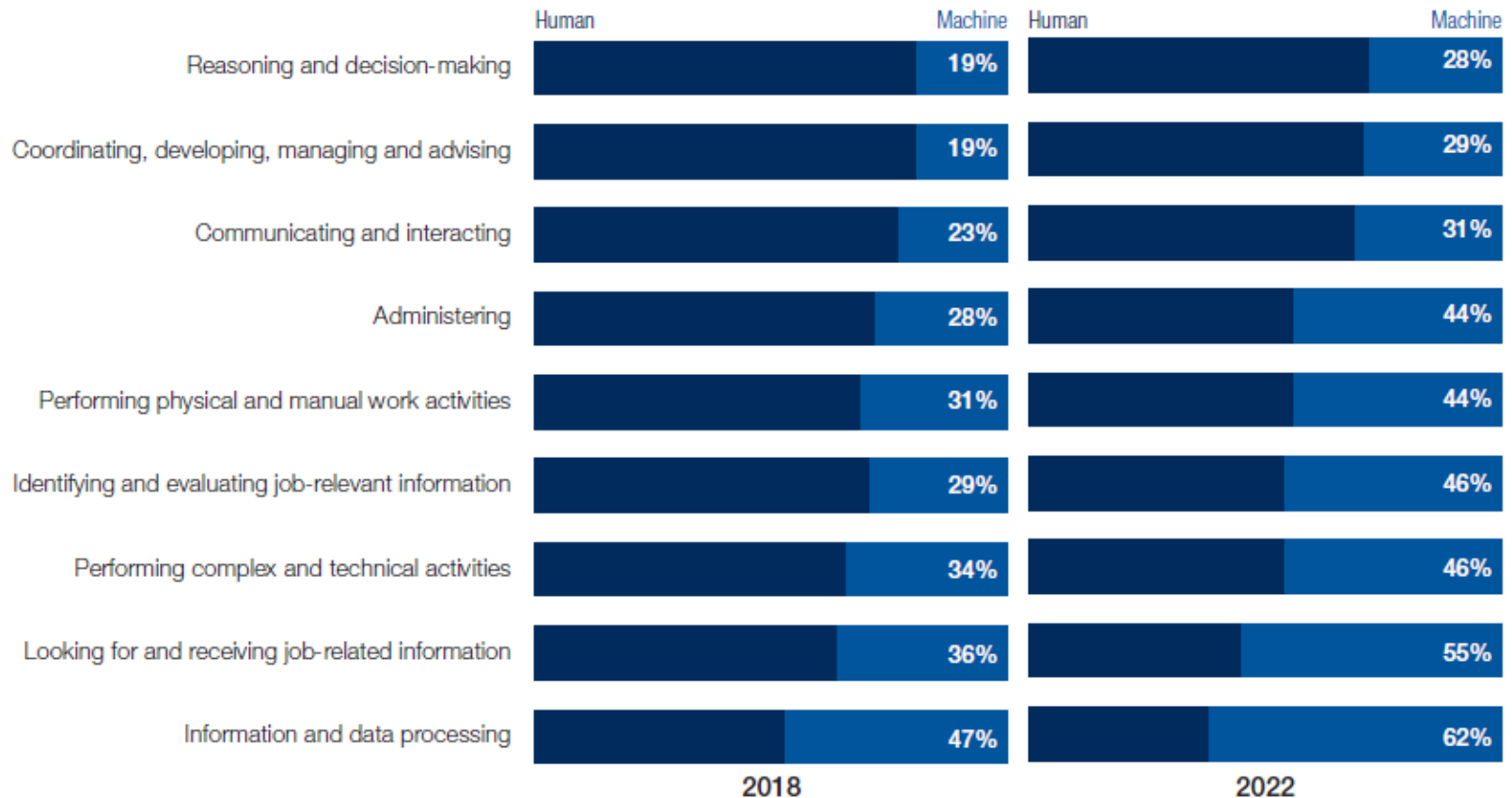
<http://www.oecd.org/pisa/data/>

PISA Education GPS / Reading



<http://www.oecd.org/pisa/data/>

Figure 5: Ratio of human-machine working hours, 2018 vs. 2022 (projected)



Source: Future of Jobs Survey 2018, World Economic Forum.



NEWS

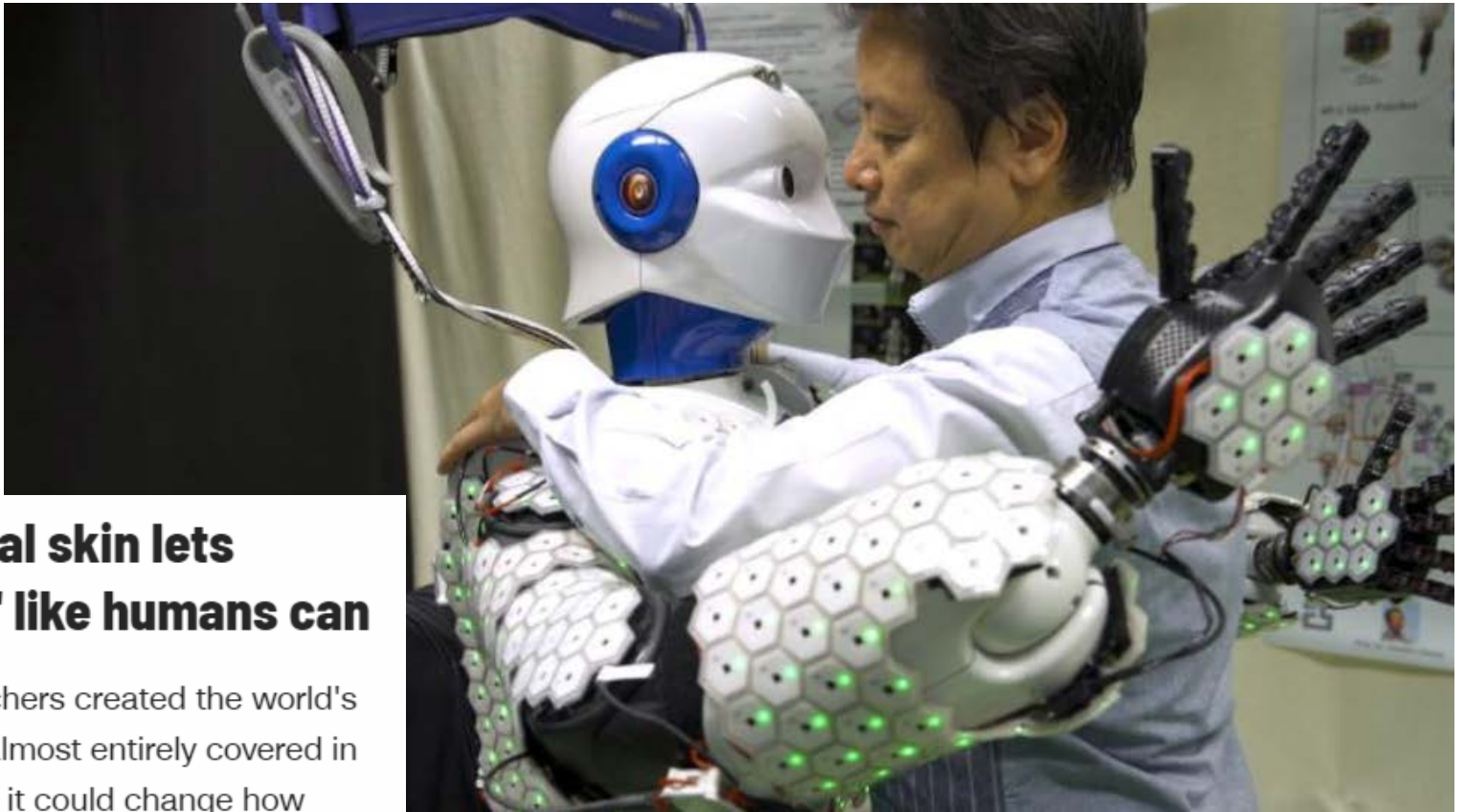
China's Xinhua agency unveils AI news presenter

By Chris Barakat
Technology reporter

8 November 2018

f [Facebook icon] [Twitter icon] [Email icon] [Share icon] Share





This artificial skin lets robots 'feel' like humans can

A team of researchers created the world's first robot that's almost entirely covered in artificial skin, and it could change how they interact with humans.

Source: CNN



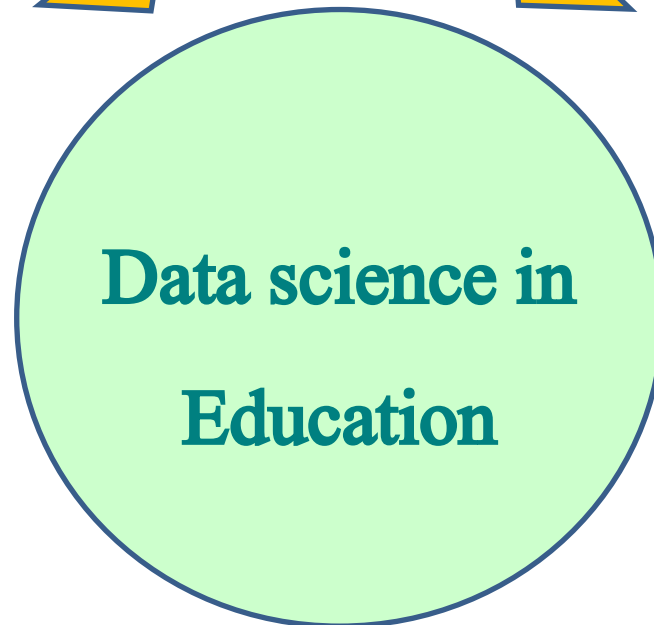
ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศไทยอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน อันจะก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580)



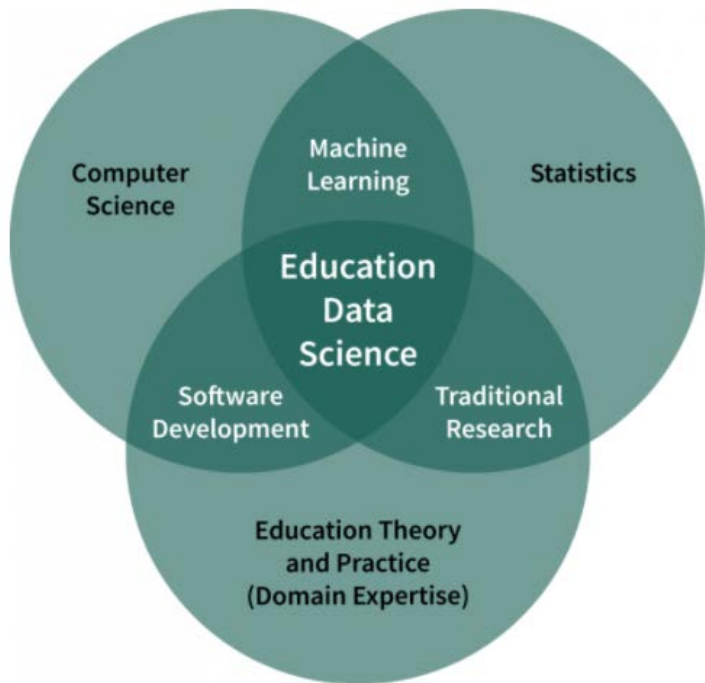
ปัญหา

ปัญญา





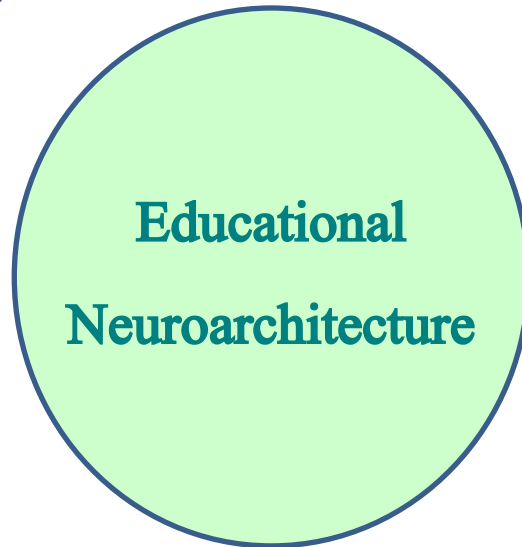
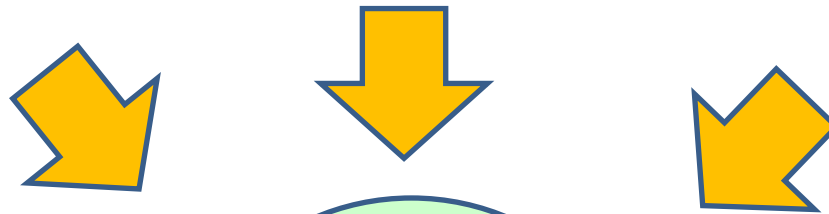
Education Data Science Master's Program Information



Stanford GSE Education Data Science MS sample program timeline

18 months						
	FALL	WINTER	SPRING	SUMMER	FALL	WINTER
Required Courses	Education Data Science Seminar (3 units)				Seminar (F) / Capstone (W) (2)	
	Basic Statistics (8-9)					
	Core Sequence (2-6)					
Education Foundation	Set of 3 courses in a particular education domain (6-15)				Elective (1-5)	Elective (1-5)
Data Science Specialization			Specialization A (1-5)		Specialization A (1-5)	
			Specialization B (1-5)		Specialization B (1-5)	
						Specialization C (1-5) Specialization C (1-5)
Internship / RA				Internship/RA (1)		





Neuroarchitecture Applied in Children's Design

Neuroarchitecture Applied in Children's Design



Save this article



<https://www.archdaily.com/>

2. การพัฒนาหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์บูรณาการข้ามศาสตร์



กระบวนการพัฒนาหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์

การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)

↓
การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

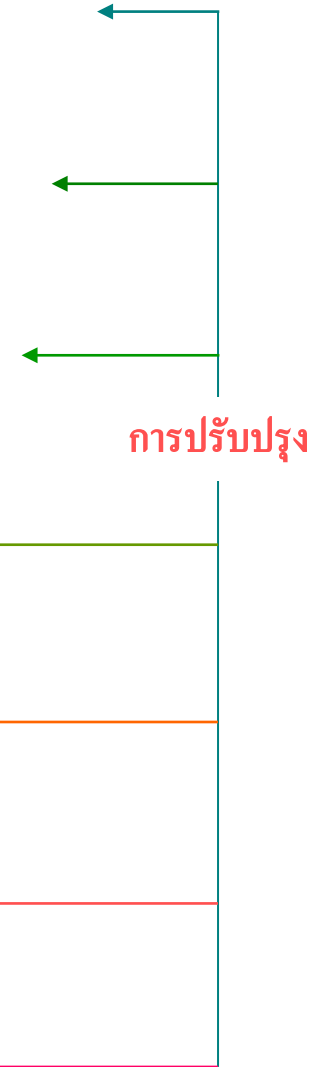
↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO

↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี : YLO

↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา : CLO

↓
การออกแบบการเรียนรู้

↓
การออกแบบวัดและประเมินผล



Curriculum Framework

Goals & Concepts

What should my student's learn?



Curriculum

Pedagogy

Assessment

How should my students learn?

Did my students learn it?



หลักสูตร

หมวดประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

- วัตถุประสงค์
- เนื้อหาสาระ
- การเรียนการสอน
- การประเมินผล





ปรัชญาการศึกษา



จุดมุ่งหมายการศึกษา



หลักสูตร



วิธีการเรียนการสอนและประเมินผล



ผู้สอน → ผู้เรียน ← การบริหาร

หลักสูตร คือสิ่งที่คาดหวัง

การจัดการเรียนรู้ คือสิ่งที่เป็นอย่างจริง

การวัดและประเมินผล

คือกระจกสะท้อนที่จะตอบ โจทย์

สิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่เป็นอย่างจริง

ความเป็นเลิศหัวใจอยู่ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุด

1. มุมมองจากผู้เรียน (Demand side)

- การวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก
- ลักษณะหลักสูตรและการเรียนรู้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน
- ส่งเสริมให้ผู้สำเร็จการศึกษาไปสร้างงานและประกอบอาชีพ

2. มุมมองจากผู้สอน (Supply side)

- มุ่งเน้นศักยภาพของผู้ให้บริการ/มหาวิทยาลัยเป็นหลัก
- อาจจะไม่ค่อยตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
- ผู้สำเร็จการศึกษาส่วนใหญ่มุ่งเข้าสู่ตลาดงาน



3. การศึกษาความเป็นไปได้ในการสร้างหลักสูตร

- การวิจัยเพื่อหาความต้องการสร้างหลักสูตรใหม่
- การประเมินหลักสูตรเดิมเพื่อเป็นฐานข้อมูลเพื่อปรับปรุงหลักสูตร

4. การพัฒนาหลักสูตรทำโดยคณะกรรมการ

ที่มีความเชี่ยวชาญเหมาะสมกับหลักสูตรที่จะสร้าง

เป้าหมาย คือ บัณฑิตเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้
สร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นพลเมืองสร้างสรรค์

ระบบการพัฒนาหลักสูตรและการสอน

การร่างหลักสูตร

สิ่งกำหนดหลักสูตร
รูปแบบหลักสูตร
การตรวจสอบ
คุณภาพหลักสูตร
โดยผู้เชี่ยวชาญ

การบริหารหลักสูตร

การขออนุมัติ
การประชาสัมพันธ์
การวางแผนการใช้
การกำหนดงบประมาณ
การกำหนดทรัพยากร
การบริหารงานวิชาการ

การประเมินหลักสูตร

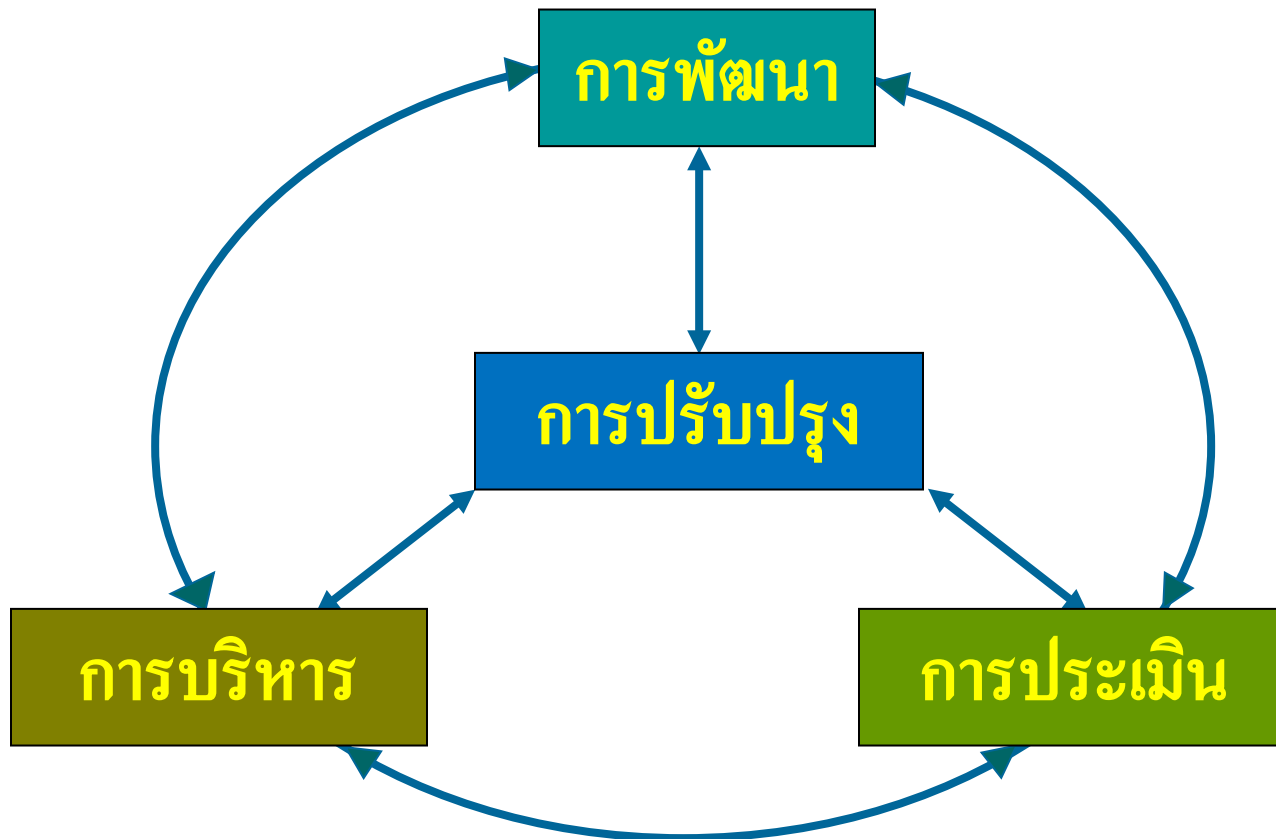
การวางแผนการประเมิน
การวางแผนเก็บข้อมูล
การวิเคราะห์ข้อมูล
การรายงานผล

การปรับปรุง



การพัฒนาหลักสูตรแบบครบวงจร

Integration Curriculum Development



การศึกษาที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome - Based Education)

การศึกษาที่กำหนดสมรรถนะและคุณลักษณะของผู้เรียน
ว่าเมื่อจบหลักสูตรหรือรายวิชาที่สอนแล้ว
จะมีสมรรถนะและคุณลักษณะอย่างไร
แล้วจึงวางแผนการจัดการเรียนรู้โดยจัดเนื้อหาสาระ
กระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผล
เพื่อให้ได้สมรรถนะและคุณลักษณะดังกล่าว

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555

ผลลัพธ์ (Outcome)

ผลต่อเนื่องระยะยาวที่เกิดขึ้น

จากผลผลิตของโครงการหรือการดำเนินงาน

ซึ่งเป็นผลสุดท้ายของโครงการ อาจเป็นผลลัพธ์ที่ตั้งใจให้เกิดขึ้น
หรือไม่ตั้งใจให้เกิดขึ้นก็ได้ เป็นผลทางบวกหรือลบก็ได้

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555

การศึกษาที่เน้นสมรรถนะ (Competency-based education)

การจัดการศึกษาโดยกำหนดความสามารถ
ของผู้เรียนเป็นเป้าประสงค์สำคัญ
โดยเน้นวิธีการที่จะทำงานได้สำเร็จอยู่เสมอ
รวมทั้งกระบวนการที่จะต้องบรรลุตามหลักสูตร

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555

หลักสูตรอิงสมรรถนะ

(Competency-based curriculum)

หลักสูตรที่กำหนดความสามารถที่ผู้เรียน
จำเป็นต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นตามลำดับ
โดยผู้บริหารจัดการหลักสูตรและผู้เกี่ยวข้อง
มีหน้าที่รับผิดชอบจัดการเรียนรู้
ให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะตามมาตรฐานที่กำหนด

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555

สามัคติยะ (Competence)

ทักษะ ความสามารถของบุคคล
ที่นำความรู้ ความเข้าใจ มาแสดงออก
หรือกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง
ได้ถึงระดับมาตรฐานที่กำหนด

ราชบัณฑิตยสถาน. 2555

ความรู้

ทักษะ

ลงมือปฏิบัติ

สมรรถนะ

ปฏิบัติได้ตามมาตรฐาน
ที่กำหนดไว้ด้วยความชำนาญ

คุณลักษณะ



- สมรรถนะที่ 5 การวิจัยนวัตกรรมการเรียนรู้
- สมรรถนะที่ 4 การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้
- สมรรถนะที่ 3 การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- สมรรถนะที่ 2 การจัดการชั้นเรียนอย่างสร้างสรรค์
- สมรรถนะที่ 1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก





สมรรถนะ ของนิสิตนักศึกษาครู

หลักสูตร การแพทย์แผนไทยบัณฑิต สาขาวิชาการแพทย์แผนไทย Bachelor of Thai Traditional Medicine Program in Thai Traditional Medicine

ชื่อปริญญา การแพทย์แผนไทยบัณฑิต (การแพทย์แผนไทย) Bachelor of Thai Traditional Medicine (Thai Traditional Medicine)

โดย

โครงสร้างหลักสูตร

- เรียนไม่น้อยกว่า 142 หน่วยกิต สำหรับการศึกษาได้ไม่เกิน 6 ภาคการศึกษา ไม่เกิน 8 ปี
- หมวดวิชาการศึกษาทั่วไปไม่น้อยกว่า 33 หน่วยกิต
- หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาชีพพื้นฐาน, วิชาชีพบังคับ, และวิชาชีพเลือก) 103 หน่วยกิต
- หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

เป็นไปตามกรอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 6 ด้านและการประกันการศึกษา

- เน้นการผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และวิชาชีพด้านแพทย์แผนไทย
- ด้านเวชกรรมไทย ได้แก่ การตรวจวินิจฉัยโรคทางแพทย์แผนไทย
- ด้านเภสัชกรรมไทย ได้แก่ การเตรียมยาสมุนไพร ตามกรรมวิธีการแพทย์แผนไทย
- การดูแลประเทศไทย ได้แก่ การดูแลหญิงตั้งครรภ์ถึงระยะถึงครรภ์จนถึงการดูแลฟื้นฟูภายหลังการคลอด ตามแบบแผนทางแพทย์แผนไทย
- การนวดไทย ได้แก่ การนวด การอบประคบและการใช้ยาสมุนไพร เมื่อการรักษา
- สามารถทำงานร่วมกับทีมสุขภาพที่เกี่ยวข้อง
- แบบอย่างที่ดีด้านสุขภาพ ดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีคุณค่า

สำเร็จการศึกษาแล้วประกอบอาชีพ

รับราชการ/พนักงานราชการ ในตำแหน่งแพทย์แผนไทย

- ผู้ประกอบการ/ผู้ดำเนินการศัลยกรรม แพทย์แผนไทย
- ผู้จัดการร้านสปา
- อาชีพอิสระด้านการแพทย์แผนไทย
- แพทย์แผนไทยในโรงพยาบาลรัฐ/เอกชน
- อาจารย์ในสถาบันการศึกษา
- ผู้สำเร็จการศึกษามีสิทธิ์สอบเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นผู้ประกอบวิชาชีพเวชกรรมไทย เภสัชกรรมไทย เภสัชกรไทย เภสัชกรไทย



หลักสูตร สาธารณสุขศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทันตสาธารณสุข Bachelor of Public Health Program in Dental Public Health สาธารณสุขศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทันตสาธารณสุข Bachelor of Public Health (Dental Public Health)

ชื่อปริญญา

โครงสร้างหลักสูตร

บทบาทหน้าที่

- ดำเนินการรับแจ้งเหตุฉุกเฉินและรับแจ้งเหตุฉุกเฉินทางการแพทย์
- การป้องกันและบำบัดโรคในช่องปากตามขอบเขต
- การกำจัดฟันในทางสาธารณสุขและงานทันตสาธารณสุข
- การดำเนินงานส่งเสริมสุขภาพและทันตสาธารณสุขในโรงพยาบาลครอบครัวและชุมชน

เมื่อจบการศึกษาแล้ว

บัณฑิตสาธารณสุข สามารถปฏิบัติงานด้านการศึกษาเสริมสุขภาพทั่วไป การส่งเสริมสุขภาพของนักศึกษา การป้องกันโรคในช่องปาก การศึกษาทางสาธารณสุขในพื้นฐาน โดยปฏิบัติงานในโรงพยาบาลชุมชน โรงพยาบาลศูนย์ โรงพยาบาลทั่วไป โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล สถานอนามัย ศูนย์สุขภาพชุมชน เทศบาล หรือสถานบริการสาธารณสุขของภาครัฐ บัณฑิตเรียนด้านสาธารณสุข

คุณสมบัติผู้สมัครเข้าศึกษา

- เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ครบถ้วนตามที่กระทรวงศึกษาธิการมีมติเป็นกรณีศึกษาพิเศษและคณิตศาสตร์ (ไม่รับเทียบค่า ป.อ. และ ป.อ.อ.)
- คุณสมบัติอื่นๆ ให้เป็นไปตามประกาศสำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข เรื่องการรับสมัครและ คัดเลือกบุคคล นักศึกษาหลักสูตรต่างๆ ของวิทยาลัยโป่งน้ำร้อนราชวิทยาลัย



ชื่อหลักสูตร สาธารณสุขศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสาธารณสุขชุมชน Bachelor of Public Health Program in Community Public Health สาธารณสุขศาสตรบัณฑิต (สาธารณสุขชุมชน) Bachelor of Public Health (Community Public Health)

ชื่อปริญญา

การเรียนการสอนสอดคล้องกับ ปรัชญาการอุดมศึกษา, แผนพัฒนาการอุดมศึกษาของชาติและปรัชญาของสถาบัน ได้มาตรฐานวิชาการสาขาวิชา และวิชาชีพสาธารณสุขศาสตร์

โครงสร้างหลักสูตร

- เรียนไม่น้อยกว่า 140 หน่วยกิต
- สำเร็จการศึกษาได้ไม่เกิน 6 ภาค ไม่เกิน 8 ปี
- หมวดวิชาการศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต
- หมวดวิชาเฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพสาธารณสุข, วิชาชีพสาธารณสุข, และวิชาชีพเฉพาะ) 104 หน่วยกิต
- หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

โดย

เป็นไปตามกรอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 6 ด้าน และการประกันคุณภาพการศึกษา

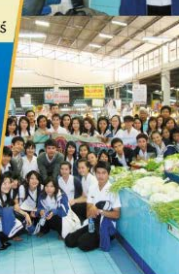
โดย

- เน้นการผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และจัดการสุขภาพชุมชน
- วางแผนแก้ปัญหาและพัฒนาระบบสาธารณสุขเชิงรุก
- จัดการอนามัยที่ปลอดภัย อาชีวอนามัย และความปลอดภัย
- การส่งเสริมสุขภาพ ควบคุมป้องกันโรค
- ฟื้นฟูสภาพ ของบุคคล ครอบครัว ชุมชน
- การบริหารงานและการจัดการสุขภาพแบบองค์รวม
- สามารถคิดวิเคราะห์ วิจัย ศึกษาค้นคว้า
- สนับสนุนการคิดอย่างเป็นระบบ
- สามารถทำงานร่วมกับทีมสุขภาพที่เกี่ยวข้อง
- แบบอย่างที่ดีด้านสุขภาพ ดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีคุณค่า

จบแล้วประกอบอาชีพ

รับราชการ/พนักงานราชการ ในตำแหน่งนักวิชาการสาธารณสุข นักวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

- ผู้ช่วยนักวิจัยด้านสุขภาพ
- อาชีพอิสระ
- องค์กรภาคเอกชนดูแลสุขภาพ



ปริญญาโท

เปิดรับสมัครและคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษา (ระดับปริญญาโท) หลักสูตรสาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต ปีการศึกษา 2565

โครงการพิเศษ: เรียนเสาร์-อาทิตย์ (หลักสูตร 2 ปี)

ค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร 100,000 บาท (แบ่งชำระเป็นภาคการศึกษา)

เปิดรับสมัคร ตั้งแต่บัดนี้ถึง วันที่ 31 พฤษภาคม 2565

แผนการศึกษาปริญญาโท แบ่งเป็น

หลักสูตร แผน ก (ท2) : สำหรับนักศึกษาที่เลือกทำวิทยานิพนธ์ (Thesis)

หลักสูตร แผน ข : สำหรับนักศึกษาที่เลือกทำการค้นคว้าอิสระ (IS)

หลักสูตรอบรม การแพทย์แผนไทย รุ่นที่ 22

ขยายเวลารับสมัคร และวันสอบคัดเลือก

- สมัครทางไปรษณีย์ 28 ธ.ค.65 - 10 มี.ค.66
- สมัครทางออนไลน์ 28 ธ.ค.65 - 15 มี.ค.66
- สมัครด้วยตนเองที่วิทยาลัย 28 ธ.ค.65 - 15 มี.ค. 66

20 มี.ค. 66 ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์สอบ

25 มี.ค.66 สอบทฤษฎีและสอบสัมภาษณ์ที่วิทยาลัย

คลิกดาวน์โหลดเอกสาร และขั้นตอนการสมัคร

ผู้สมัครออนไลน์ต้องมีบัญชี gmail

สอบถามข้อมูล อ.วันฉัตร ๐๖ (๖๖) ๖๖๖ ๓๒๘๙ ๐๙๖๔ (๐๖) ๓๒๘๙ ๐๙๖๔

เข้าไลน์กลุ่มผู้สมัครสอบ

ดาวน์โหลดเอกสาร



นวัตกรรมหลักสูตร

- ใหม่
- มีประโยชน์
- มีคนต้องการ (เน้นสมรรถนะ)

โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน

และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง



การวิจัยและพัฒนา (R&D) เพื่อการพัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนการสอน

Home / Archives / Vol. 12 No. 1 (2020): January - June 2020 / บทความวิชาการ

Research and Development for Innovative Curriculum & Instruction



มารุต พัฒนา (ภาษาไทย)

Published: Jul 2, 2020

Keywords:

Research and

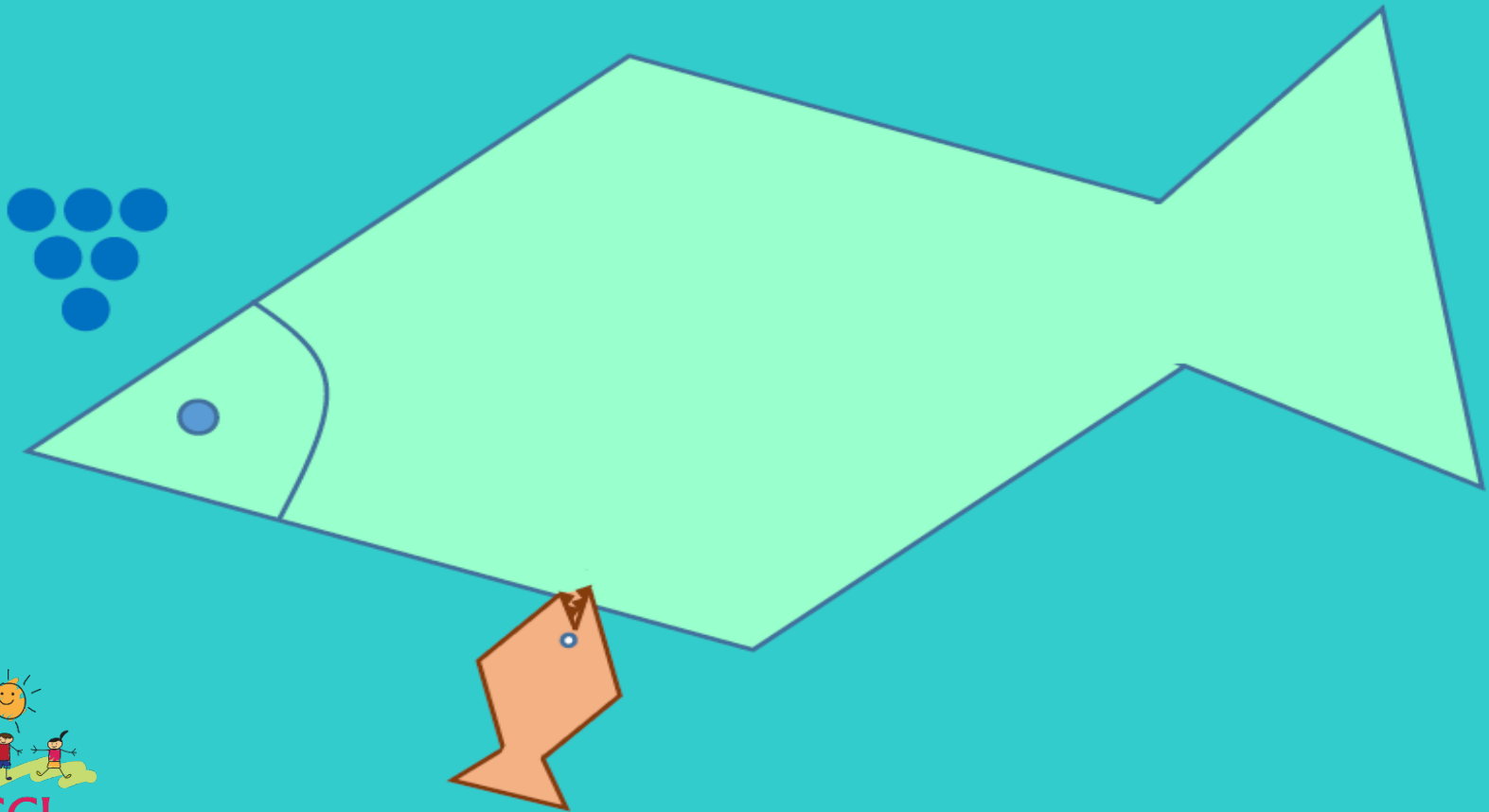
Marut Patphol

Graduate School of Srinakharinwirot University Bangkok

Abstract

The approach for curriculum and learning innovation development is Research and Development methodology (R&D). The Research and Development methodology was mixed the research methods and the development processes together, also it a continuous process. However, the research design and innovation of the curriculum and the learning of many researchers are still diverse. This academic article synthesizes research and development of curriculum and learning innovation and presents a research and development system for curriculum and learning innovation. The objective is for researchers who want to develop curriculum and learning innovation to be used as a guideline for research and

ปลาเร็วกินปลาช้า



Stakeholders

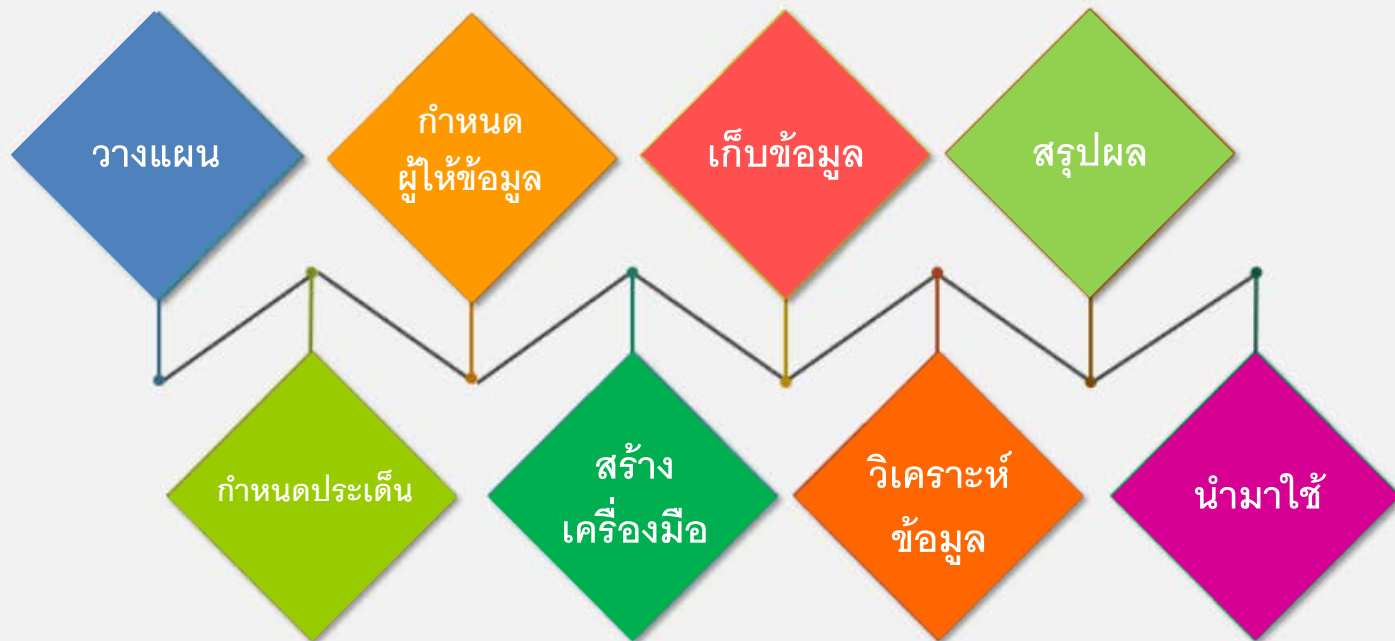


ตัวอย่างกลุ่ม Stakeholders

- ผู้ใช้บัณฑิต
- ศิษย์เก่า
- ศิษย์ปัจจุบัน
- ผู้สนใจเข้าศึกษา
- คณะสาธารณสุขศาสตร์และสหเวชศาสตร์
- กระทรวงสาธารณสุข

STAKEHOLDER ANALYSIS

Steps in Stakeholder Analysis?



ตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ Stakeholders

ตารางวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษาศาสตร์
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์สิ่งที่ผู้สำเร็จการศึกษาต้องทำได้และมีคุณลักษณะที่ต้องการ

สิ่งที่ต้องทำได้	คุณลักษณะที่ต้องการ	อาชีพที่ประกอบได้
<p>ผู้ให้ข้อมูล รองศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ ใจอารีย์</p> <ul style="list-style-type: none">- การวิจัยแบบผสมผสานและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม- ทักษะการทำงานแบบมีส่วนร่วมและเครือข่าย- งานวิจัยเชิงคุณภาพ การถอดบทเรียน การประเมินโครงการ <p>กลุ่มคนชายขอบความรู้ เปราะบางในสังคม แรงงานนอกระบบ</p> <ul style="list-style-type: none">- การพัฒนามนุษย์และสังคม <p>องค์ความรู้ในเชิงอ่อนไหว สังคมศาสตร์ สนใจปัญหาสังคม</p> <ul style="list-style-type: none">- เทคนิค มีความละเอียด ใส่ใจ <p>ในรายละเอียด สายงานภาคสนาม พยายามเข้าใจความแตกต่างของคนในพื้นที่ ชุมชน</p>	<p>ผู้ให้ข้อมูล รองศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ ใจอารีย์</p> <ul style="list-style-type: none">- บุคลิกภาพที่เข้ากับคนได้ง่าย เห็นอกเห็นใจ ถ่ายทอดความรู้เป็น- พร้อมที่จะเรียนรู้ พร้อมมีส่วนร่วมปรับตัว อารมณ์ ประสานติดต่อ- ต้องความใส่ใจประเด็นปัญหาสังคม และ เชื่อว่าทุกคนมีพลังการเปลี่ยนแปลง- ให้โอกาสกับทุกคน ไม่หยุดเรียนรู้- บัณฑิตต้องสามารถเข้ากับคนอื่นได้ง่าย เห็นใจผู้อื่น เป็นคนที่ให้โอกาสกับผู้คนและไม่หยุดที่จะเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none">1. อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา2. นักวิจัยเชิงนโยบายและการพัฒนาในหน่วยงานของรัฐและเอกชน3. นักวิชาการในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

ตัวอย่างการกำหนด PLO จากการศึกษา Stakeholders' need

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

PLO1: วิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ การศึกษา และปรากฏการณ์ทางสังคมสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

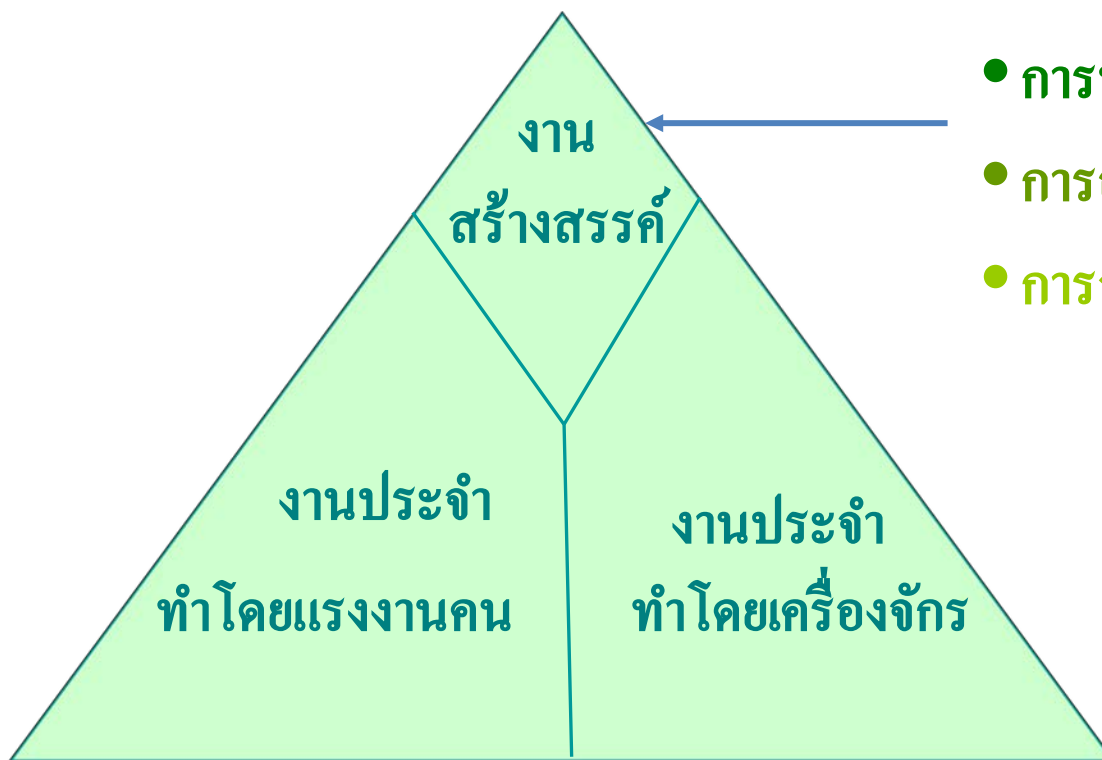
PLO2: ทำวิจัยด้านสังคมศาสตร์และการศึกษาที่ส่งเสริมองค์ความรู้ใหม่เพื่อการพัฒนาสู่ความยั่งยืนตามหลักจรรยาบรรณนักวิจัย

PLO3: วิพากษ์และเสนอทางเลือกการพัฒนาประเทศที่นำไปสู่ความยั่งยืนบนฐานของความรับผิดชอบต่อสังคม

PLO4: เผยแพร่องค์ความรู้ทางพัฒนศึกษาศาสตร์ในระดับชาติและนานาชาติได้

ลักษณะงานในอนาคต

ประเทศที่พัฒนาแล้ว



- การวิจัย
- การพัฒนา
- การออกแบบ
- การสร้างสรรค์นวัตกรรม

ประเทศที่กำลังพัฒนา

Creativity

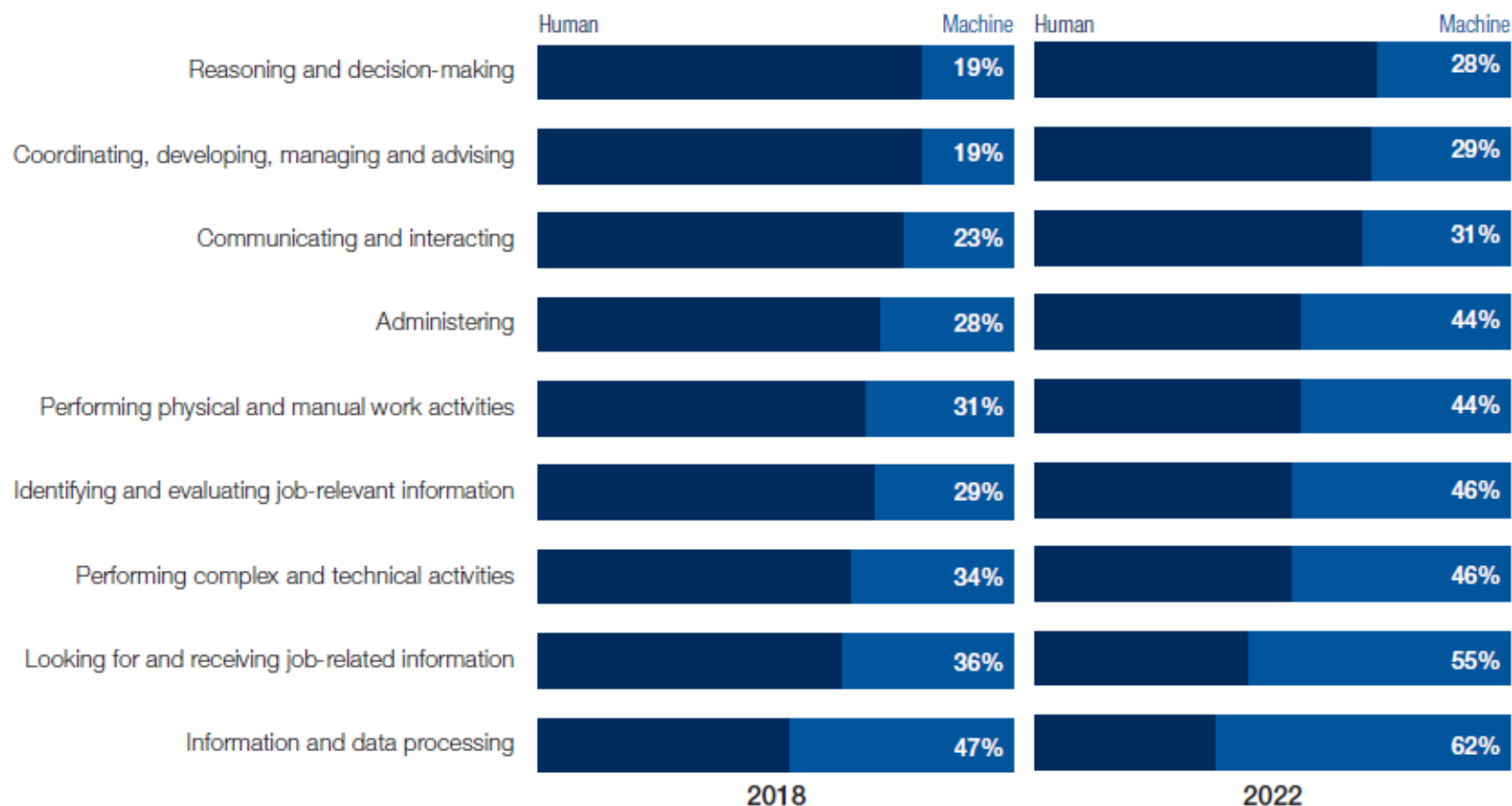
Competency

Technology

Healthy



Figure 5: Ratio of human-machine working hours, 2018 vs. 2022 (projected)



Source: Future of Jobs Survey 2018, World Economic Forum.



NEWS

China's Xinhua agency unveils AI news presenter

By Chris Barakat
Technology reporter

9 November 2018

[f](#) [o](#) [t](#) [e](#) [Share](#)





This artificial skin lets robots 'feel' like humans can

A team of researchers created the world's first robot that's almost entirely covered in artificial skin, and it could change how they interact with humans.

Source: CNN





พบกับ Ai-Da หุ่นยนต์ AI
ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
ได้สวยงามใกล้เคียงกับมนุษย์

<https://thematter.co/brief/brief-1560146418/78444>

techhub

UPDATE

- โดนแบน งานศิลปะฝีมือ AI กฎหมายไม่ให้จดลิขสิทธิ์



Steven Thaler

สร้างสรรค์โดย Creativity Machine

“A Recent Entrance to Paradise”



Logo

Developer(s) OpenAI

Initial release November 30, 2022; 3 months ago

Stable release February 13, 2023; 26 days ago^[1]

Type Chatbot

License Proprietary

Website chat.openai.com/chat

Introducing ChatGPT

We've trained a model called ChatGPT which interacts in a conversational way. The dialogue format makes it possible for ChatGPT to answer followup questions, admit its mistakes, challenge incorrect premises, and reject inappropriate requests.

[Try ChatGPT](#) [Read about ChatGPT Plus](#)



M

how to teach students today?



Teaching students today requires a multifaceted approach that takes into consideration the unique challenges and opportunities presented by the digital age. Here are some tips to consider:



1. Engage with technology: Today's students are digital natives, so it is important to incorporate technology into your teaching. This can include using online resources, educational apps, interactive whiteboards, and multimedia presentations.
2. Use active learning strategies: Students today have shorter attention spans and are used to interactive experiences. Incorporating active learning strategies such as group work, project-based learning, and gamification can help keep them engaged.
3. Personalize learning: Each student learns differently, so it is important to personalize the learning experience. Consider using adaptive learning software, which can adjust to the needs and pace of individual students.
4. Encourage collaboration: Collaboration is a crucial skill in today's workplace, so it is important to foster it in the classroom. Group work and collaborative projects can help students learn to work together effectively.
5. Foster critical thinking: In a world inundated with information, it is more important than ever to teach students how to think critically. Encourage students to question assumptions, evaluate evidence, and develop their own ideas.
6. Cultivate social-emotional learning: Social-emotional learning (SEL) is an important aspect of education that focuses on developing students' emotional intelligence, self-awareness, and interpersonal skills. Incorporating SEL into your teaching can help students become well-rounded individuals.
7. Stay flexible and adaptable: Education is always changing, so it is important to stay flexible and adapt to new trends and technologies. Embrace new teaching methods and be open to experimenting with different approaches to find what works best for your students.

[Regenerate response](#)

ROBOTICS IN NURSING

Registered nurses (RNs) and nurse practitioners (NPs) are accustomed to emerging technology making an impact on their work environments and day-to-day duties. While these advances in equipment and technology bring many positive changes, some trends, such as robotics, are feared because of the possibility that they will take jobs away from nurses. However, the opportunities for nurses and robots to work together and the innate skills and characteristics of humans make RNs and NPs irreplaceable.



Overview of Robotics in the Healthcare Industry

The healthcare robotics market is estimated to grow to

\$2.8 BILLION in revenue by 2021.
The applications in healthcare seem endless.

THE HEALTHCARE ROBOTICS MARKET INCLUDES:



Surgical
robots



Rehabilitation
robots

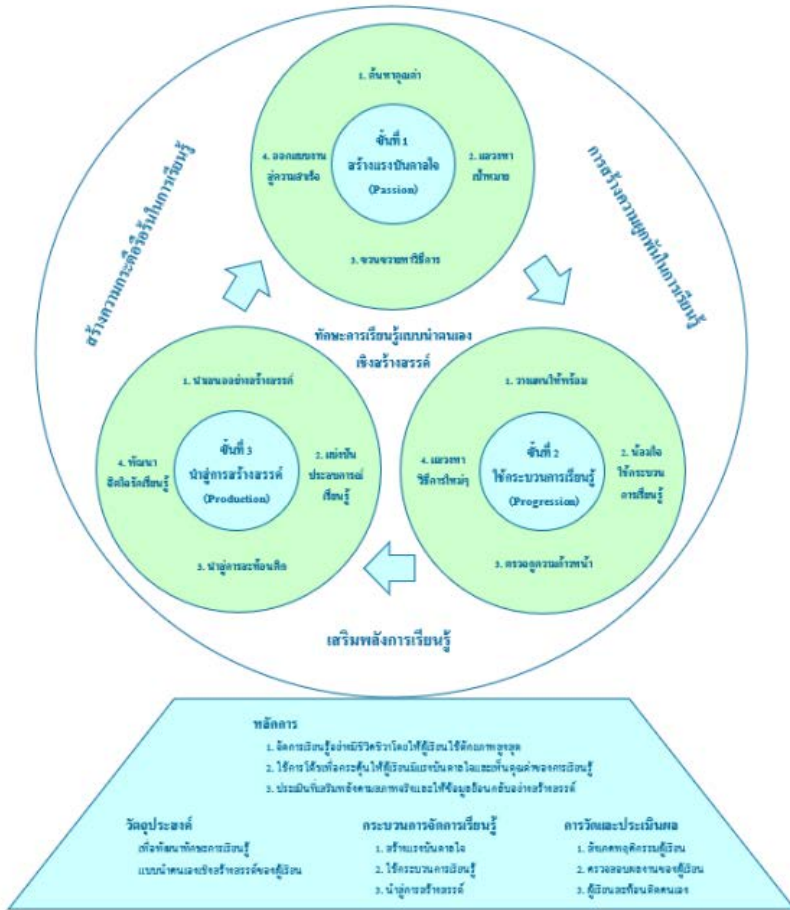


Hospital
robots



Creativity





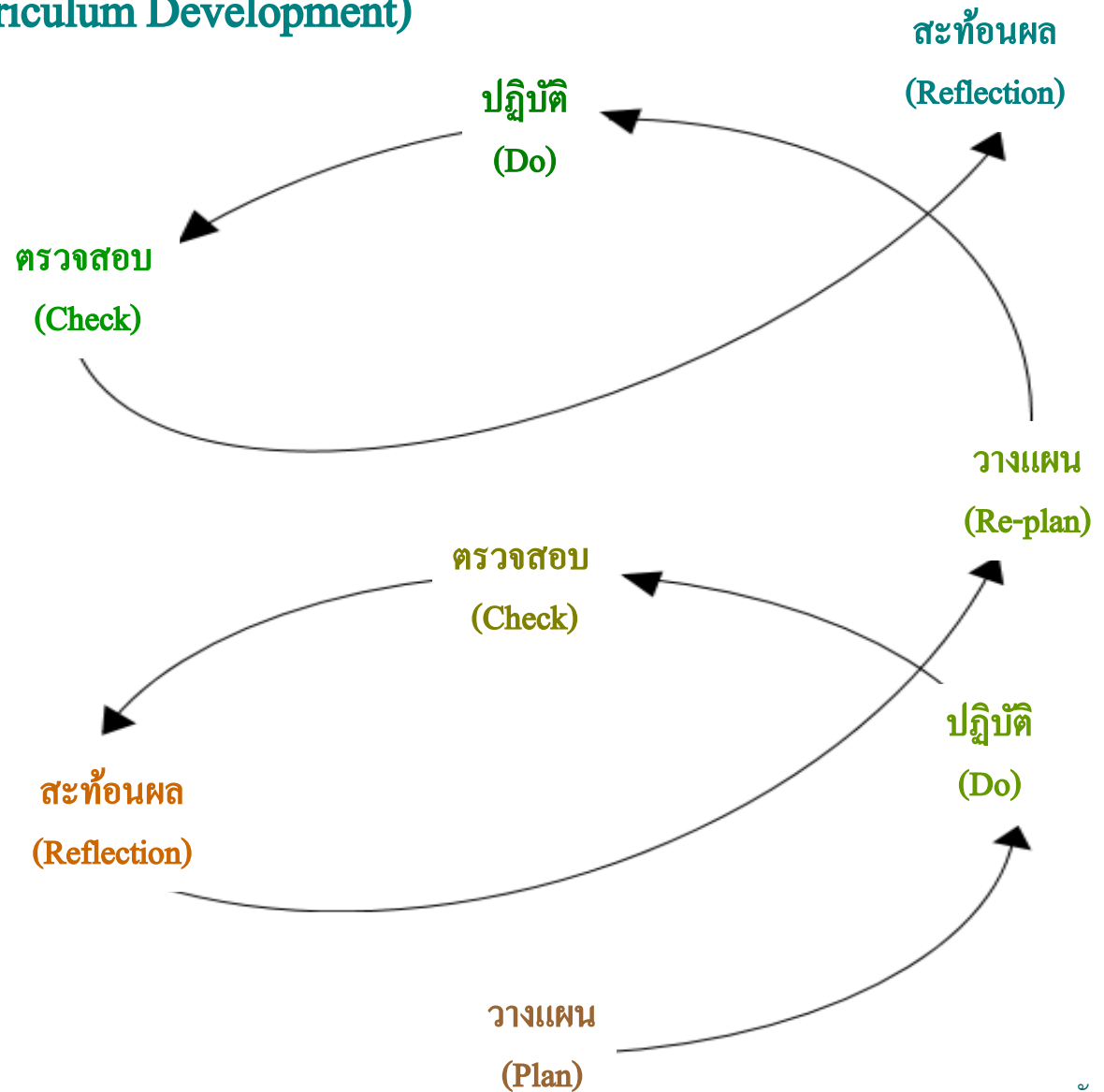
ภาพประกอบ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

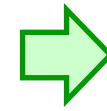
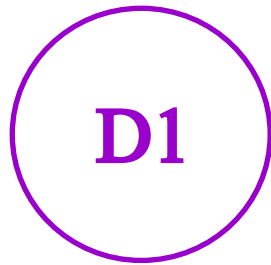
การวิจัย (Research)

การแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบ
ด้วยวิธีการที่เชื่อถือได้



การพัฒนาหลักสูตรโดยใช้การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research for Curriculum Development)





วิจัย
เพื่อทำความเข้าใจปัญหา
ในเชิงลึก
และเห็นช่องทาง
การพัฒนา
นวัตกรรม
เพื่อแก้ปัญหานั้น

1. นำผลการวิจัย
มาขอร่าง
นวัตกรรม
2. สร้างเครื่องมือ
ประเมิน
ประสิทธิภาพ
ของนวัตกรรม
3. ทดลองนำร่อง

1. ทดลองใช้
นวัตกรรม
2. ประเมิน
ประสิทธิภาพ
ของนวัตกรรม
ตามเกณฑ์
ที่กำหนดไว้

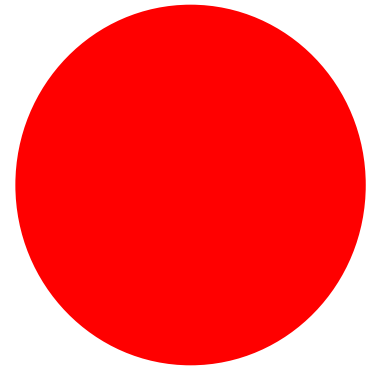
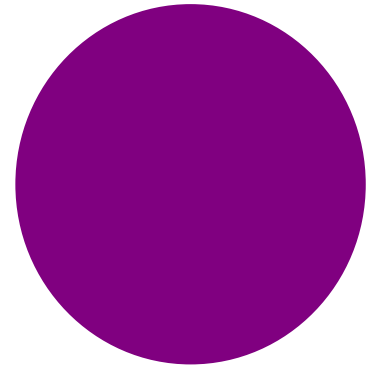
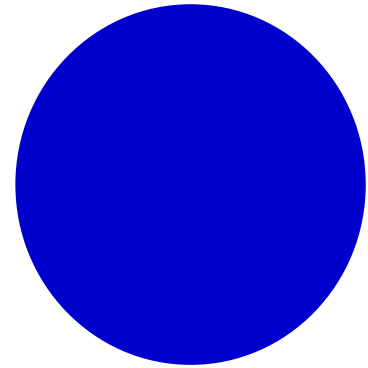
สรุปผลนวัตกรรม
หากไม่ผ่านเกณฑ์
ประสิทธิภาพ
ทำการปรับปรุง
และทดลองซ้ำ
ไปเรื่อยๆ จนกว่า
จะผ่านเกณฑ์
จึงเป็นอันยุติ
การวิจัย





Weaving
ถักทอ / สานเข้าด้วยกัน

Integration
บูรณาการ

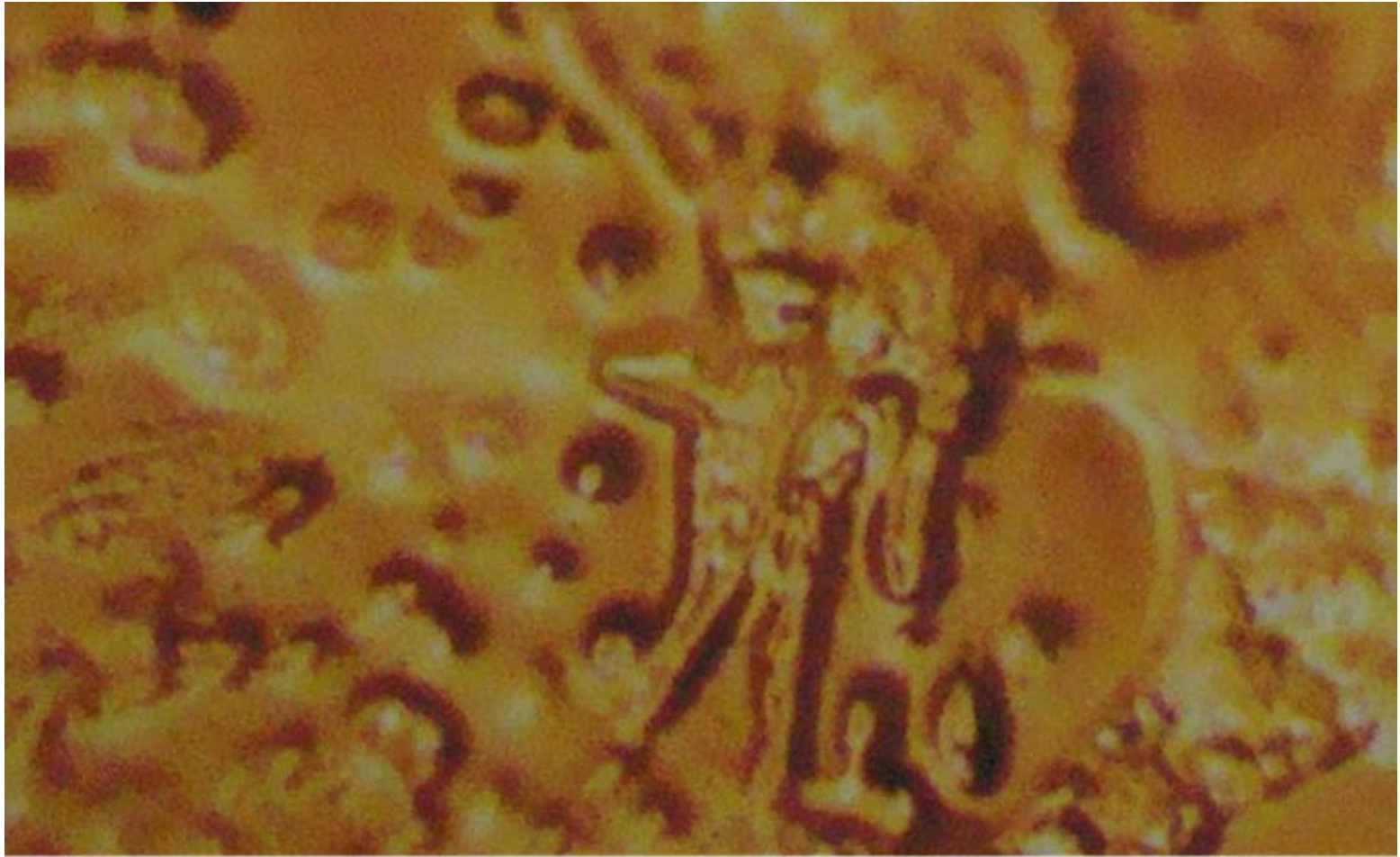


Power Thinking

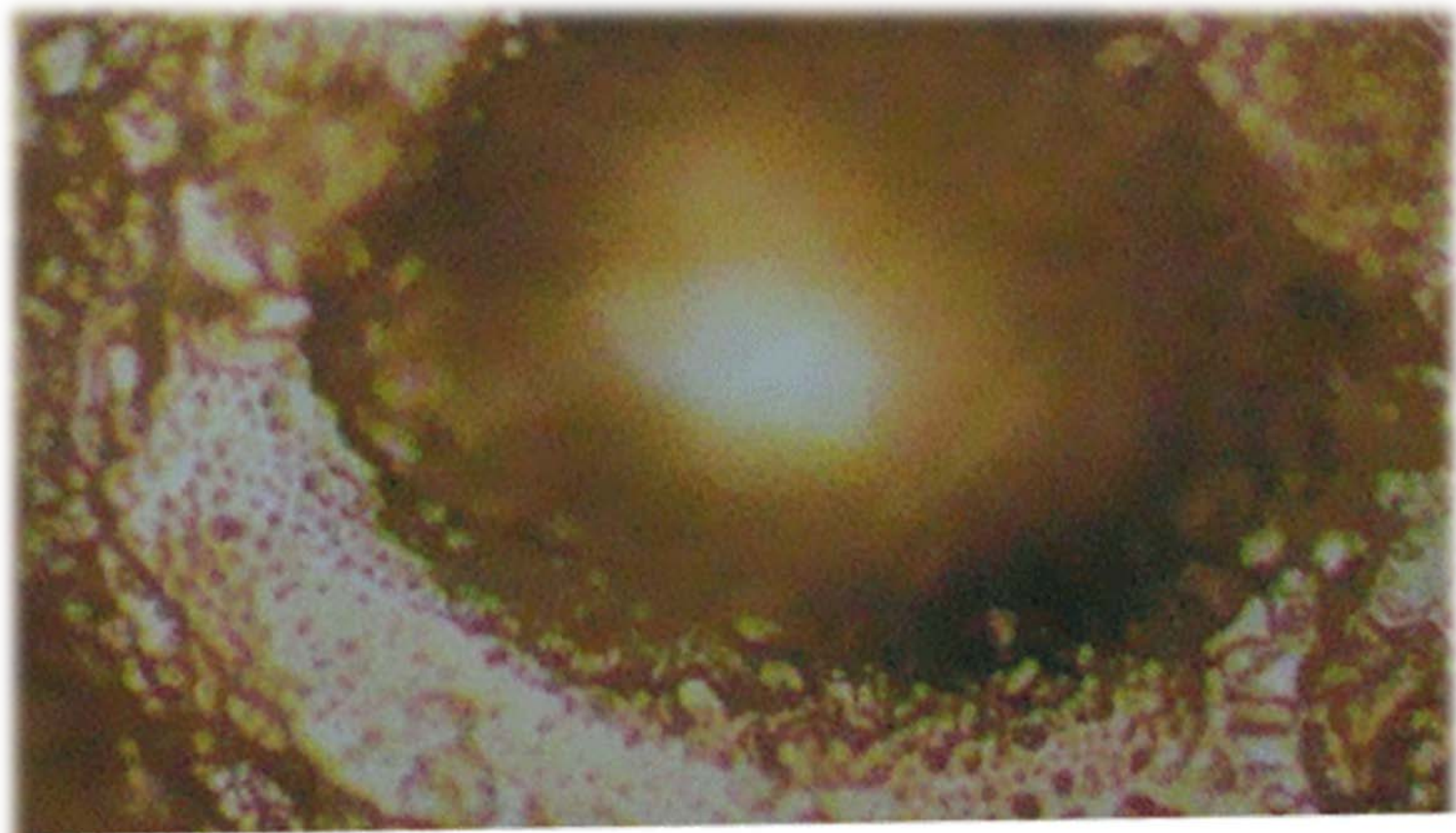
สิ่งที่อยู่เบื้องหลังของความสำเร็จ

คือ ความคิดที่ดี

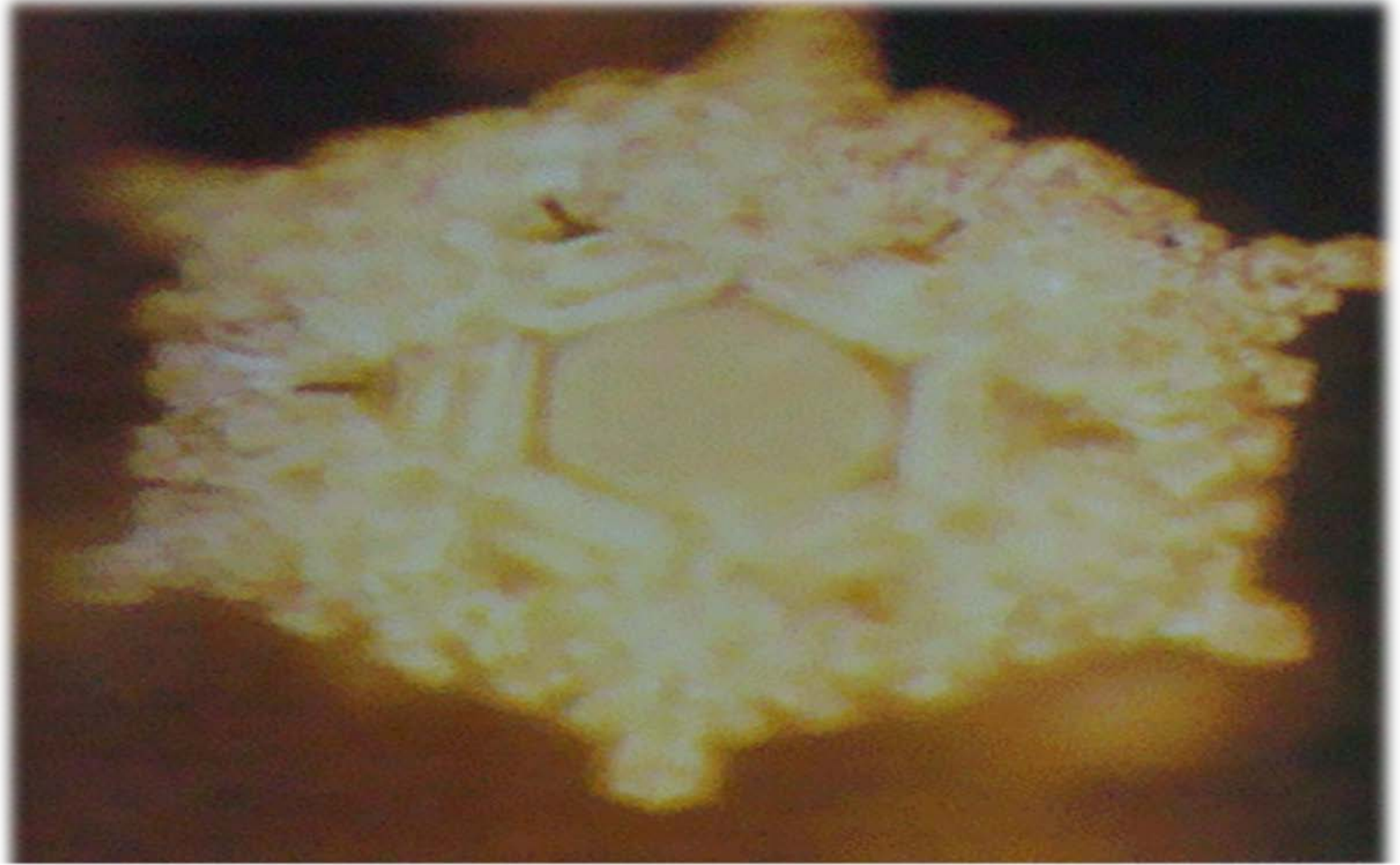




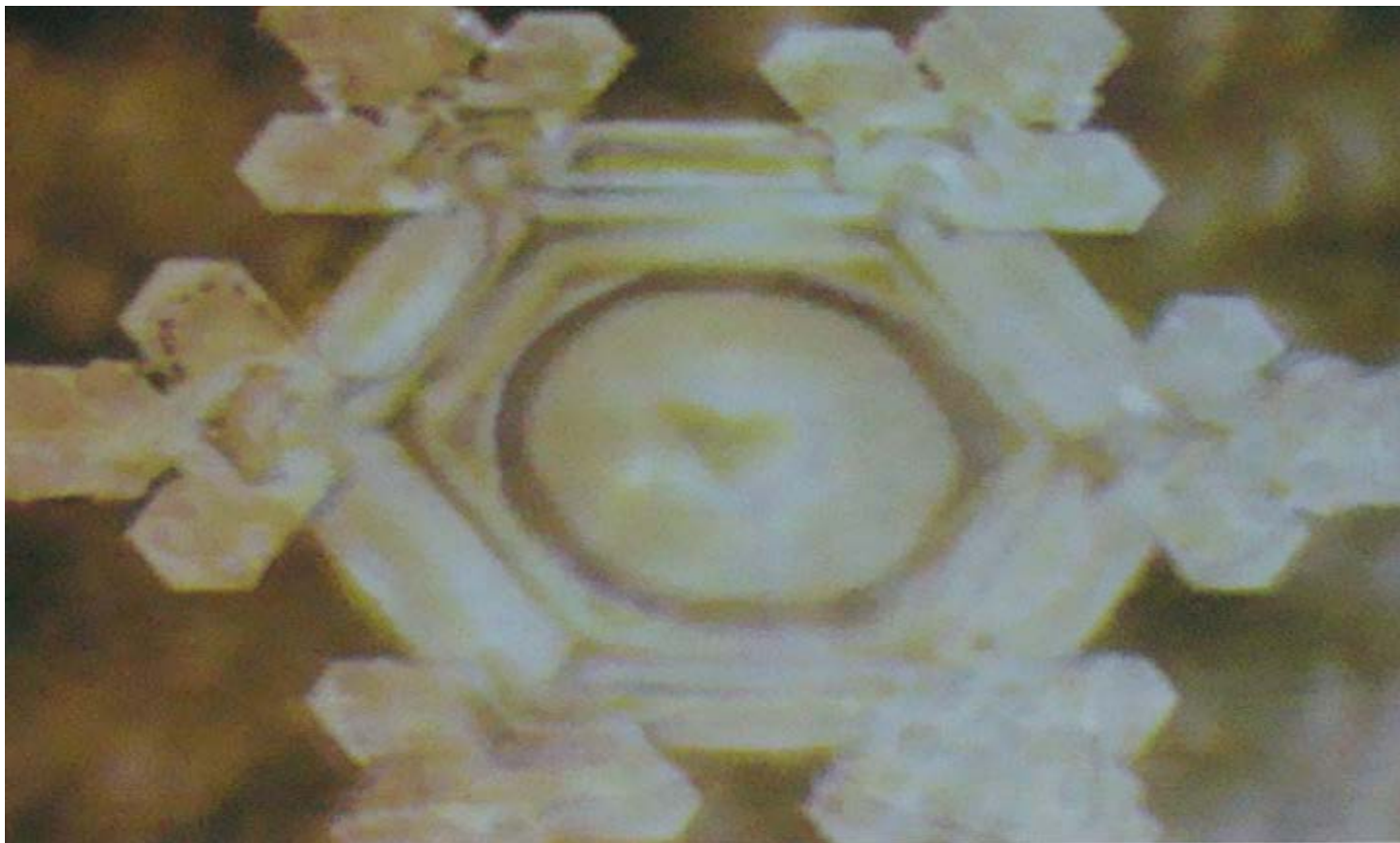
ພິດສາຍ ຂໍ້ພວກໝໍ້າບບາ



พืชาง



វិភាគឧបករណ៍



រូបថតមីក្រូស្កូប ផ្នែកភាសាស្នើប៉ុង

ผู้มีส่วนได้เสีย / ผู้รับบริการ ต้องการอะไร

1. บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ

2. การบริการด้วยหัวใจความเป็นมนุษย์



ผู้เรียนต้องการอะไร

1. ตอบโจทย์ Passion ของตนเอง
2. ประกอบวิชาชีพได้อย่างมีคุณภาพ
3. รายได้และผลตอบแทนในอนาคต
4. พัฒนาศักยภาพของตนเอง



ศักยภาพผู้เรียน

- การสร้างสรรค์
- กระบวนการคิด
- กระบวนการเรียนรู้
- บุคคลแห่งการเรียนรู้

ศักยภาพผู้เรียน

การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (ตัวชี้วัด)

1. มีวิธีการคิด (การคิดระดับสูง)
2. มีวิธีการเรียนรู้ (บุคคลแห่งการเรียนรู้)
3. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (ทักษะทางสังคม)
4. มีคุณลักษณะ / สมรรถนะที่พึงประสงค์



1. ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)



ปฏิบัติการ 1

ศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

(Stakeholders' need)



บทปฏิบัติการที่ 1 การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)

คำชี้แจง โปรดร่วมกันวางแผนการศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need) ลงในตารางต่อไปนี้ จากนั้นดำเนินการตามแผนให้ครบถ้วน

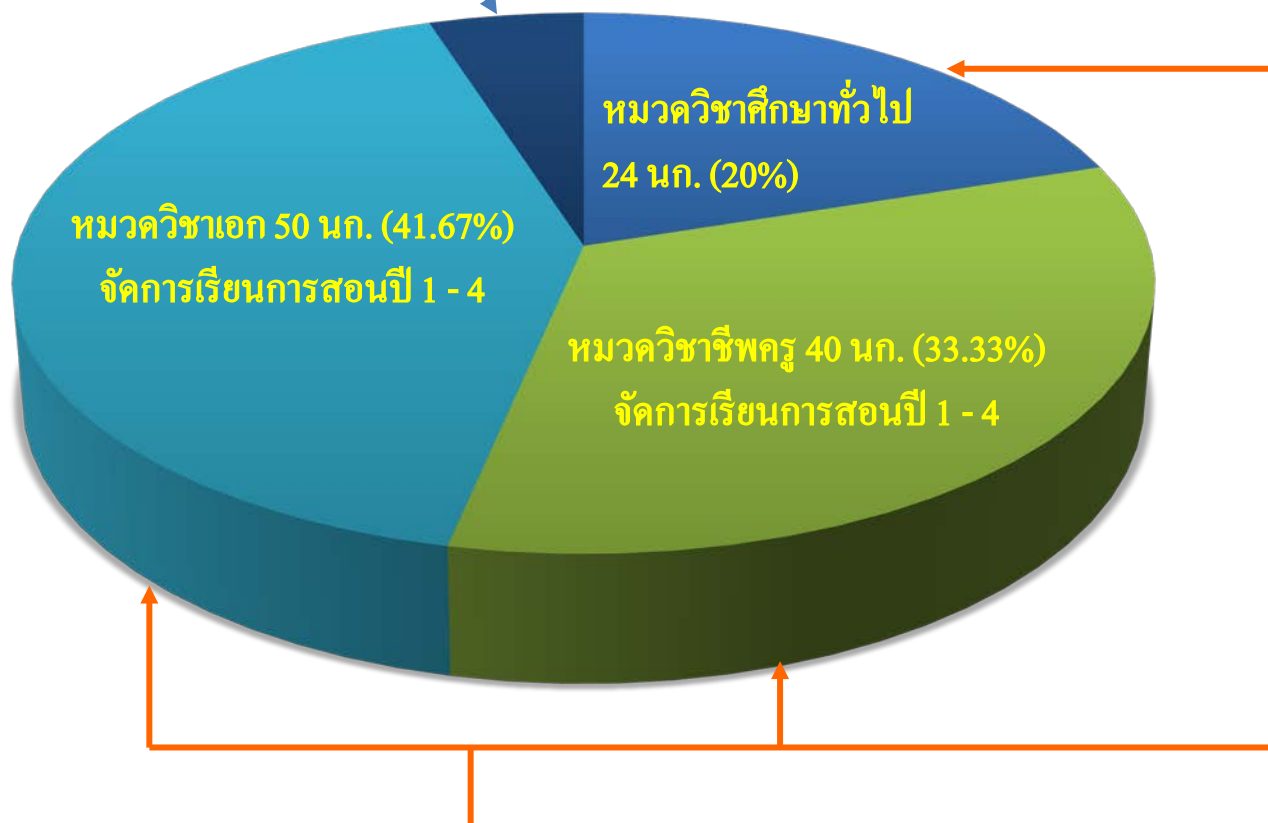
กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	วัตถุประสงค์	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
ผู้สนใจเข้าศึกษา				
ศิษย์ปัจจุบัน				
ศิษย์เก่า				
ผู้ใช้งบบัณฑิต				
อื่นๆ เช่น ผู้บริหาร				

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา



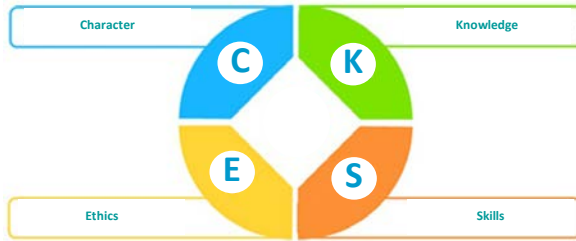
เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี พ.ศ. 2566 : ไม่น้อยกว่า 120 นก.

หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 นก. (5%)



สมรรถนะของนิสิตนักศึกษาครู

ผลลัพธ์
การเรียนรู้
ตามคุณวุฒิ
ปริญญาตรี



Knowledge (K)
ความรู้ที่จำเป็น
และเพียงพอต่อ
การนำไปปฏิบัติ
ต่อยอดความรู้
ปรับใช้ความรู้

Skills (S)
การเรียนรู้ด้วยเอง
การปฏิบัติ
การปรับปรุงพัฒนา
เพื่อการประกอบอาชีพ

Ethics (E)
คุณธรรม
จริยธรรม
ศีลธรรม
จรรยาบรรณ

Character (C)
บุคลิกภาพ
ลักษณะนิสัย
ค่านิยม
ลักษณะเฉพาะศาสตร์

ลักษณะ
การจัด
หลักสูตร
ปริญญาตรี
วิชาชีพครู

- GE
- วิชาชีพครู
- วิชาเอก
- ฝึกปฏิบัติวิชาชีพ
ระหว่างเรียน 1



- GE
- วิชาชีพครู
- วิชาเอก
- ฝึกปฏิบัติวิชาชีพ
ระหว่างเรียน 2



- วิชาชีพครู
- วิชาเอก
- ฝึกปฏิบัติวิชาชีพ
ระหว่างเรียน 3



- วิชาชีพครู
- วิชาเอก
- ปฏิบัติการสอน
ในสถานศึกษา

แนวคิด หลักการ ทฤษฎี

การวิเคราะห์

การสังเคราะห์

การสร้างสรรค์

หลักการจัด
หลักสูตร
ปริญญาตรี



สมรรถนะของนิสิตนักศึกษาครู



จุดเน้นคุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษา ตามพระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ. 2562

1. เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้
2. สร้างสรรค์นวัตกรรม
3. พลเมืองสร้างสรรค์



วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย ค่านิยมองค์กร

กระทรวงสาธารณสุข



จุดเน้นคุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษา ตามพระราชบัญญัติสถาบันพระบรมราชชนก พ.ศ. 2562

1. มีความรู้ความสามารถทางวิชาการ
2. มีทักษะทางวิชาชีพ
3. มีคุณธรรมจริยธรรม ความเป็นพลเมือง
4. ศักยภาพในการเรียนรู้ด้วยตนเอง



จิตบริการด้วยหัวใจความเป็นมนุษย์

Service mind

Analytical thinking

Participation



ภาวนามยปัญญา
การเชื่อมโยงองค์ความรู้

ปัญญา (Wisdom)

สุตมยปัญญา

ความคิดรวบยอด (Concept)

บริบท

สารสนเทศ (Information)

ทั่วไป

ข้อมูล (Data)



การสังเคราะห์





ด้านที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

1. ผู้เรียนมีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตและเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้
2. ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน โดยใช้ความรู้และกระบวนการคิดขั้นสูง
3. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม มีจิตสาธารณะ และทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม
4. ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ในสังคมที่มีความหลากหลาย
5. ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสังคมและสิ่งแวดล้อม

ด้านที่ 2 วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. ผู้เรียนออกแบบการเรียนรู้ของตนเองตามความต้องการ
7. ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายตามความถนัดของตนเอง
8. ผู้เรียนประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีมาสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้
9. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นด้วยวิธีการที่หลากหลาย
10. ผู้เรียนตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

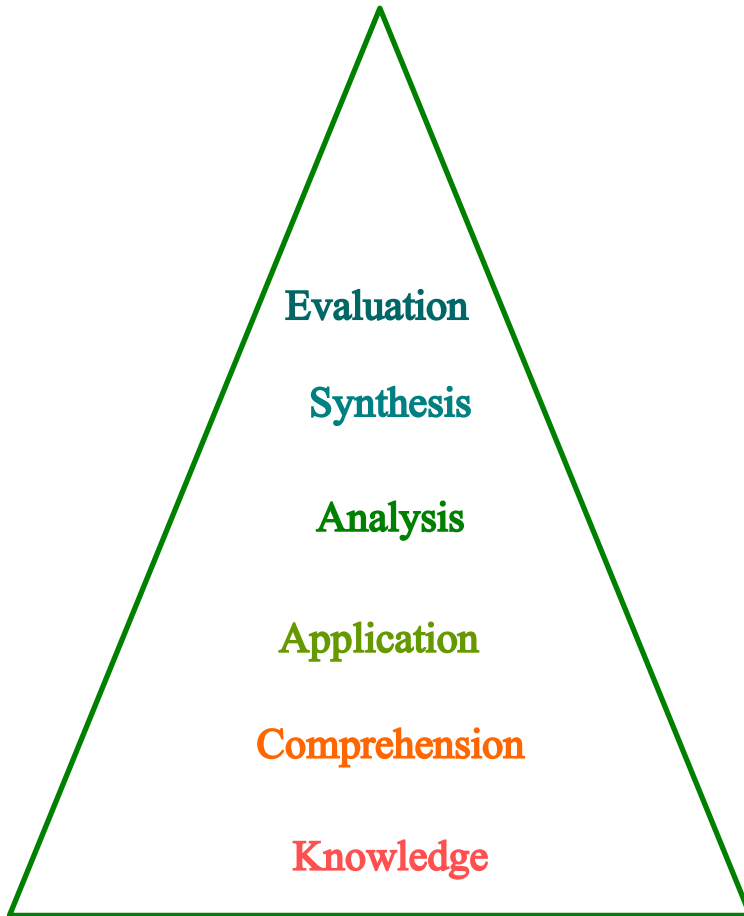


ด้านที่ 3 การจัดการเรียนรู้ของผู้สอน

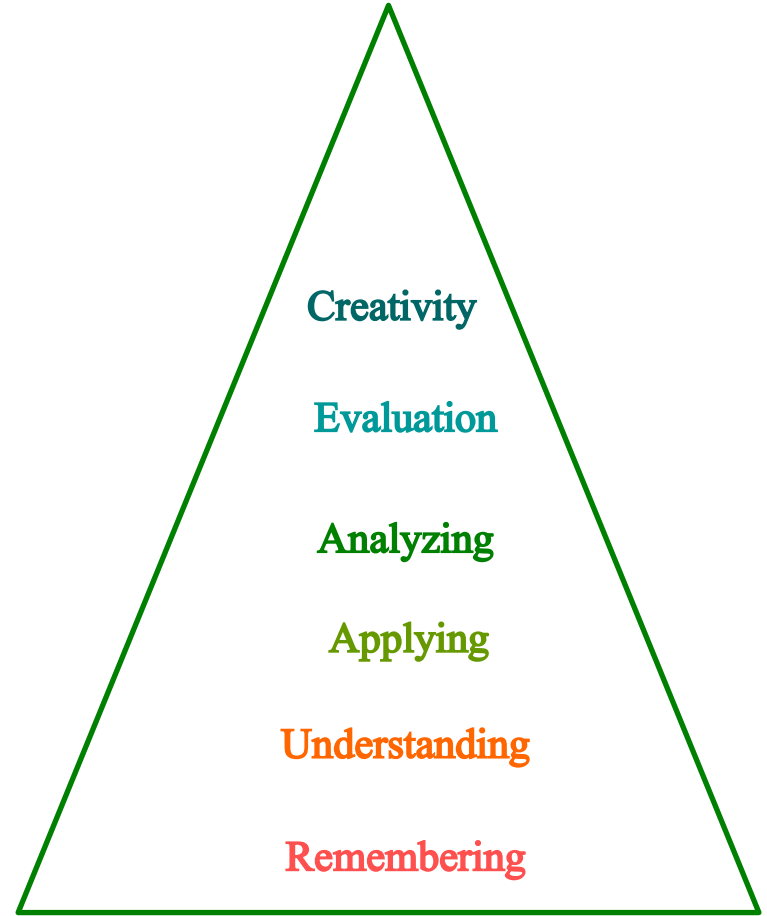
11. ผู้สอนจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน
12. ผู้สอนจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานหรือนวัตกรรม บนพื้นฐานของการเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่างๆ ผ่านการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การนำเสนอ และถอดบทเรียน
13. ผู้สอนเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์กับครอบครัว ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม
14. ผู้สอนผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและยืดหยุ่น
15. ผู้สอนใช้การประเมินแบบเสริมพลังตามสภาพจริงและนำผลการประเมินมาพัฒนาผู้เรียนรายบุคคล



Original Bloom's vs Revised Bloom's Taxonomy



Original Version



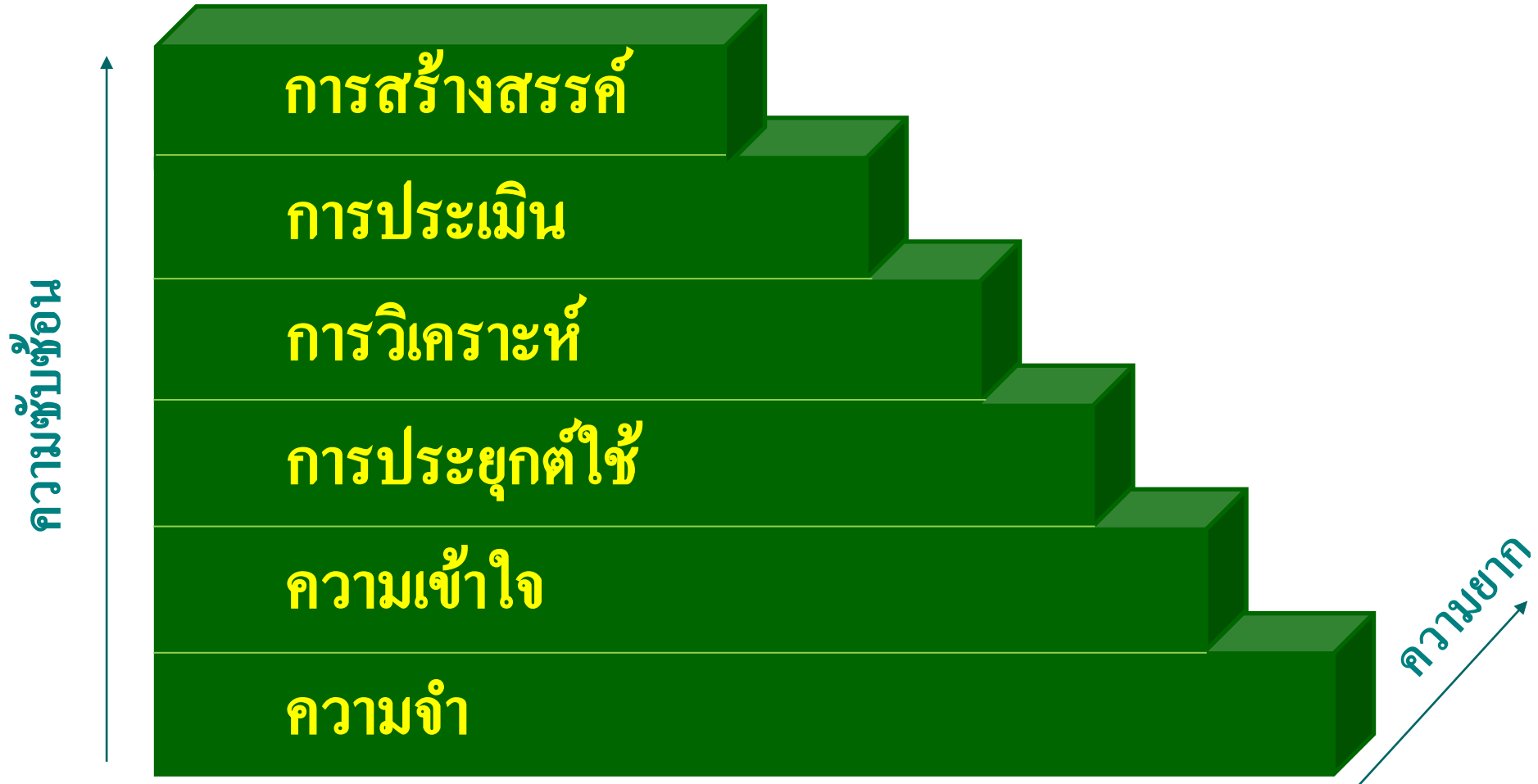
Revised Version

Anderson & Krathwohl. 2001



ลำดับชั้นการเรียนรู้สู่การรู้คิด

(Bloom's Taxonomy ปรับปรุงใหม่ คศ. 2001)



การจำ (Remembering)

การระลึกได้ถึงความคิด ความรู้ ต่าง ๆ

ซึ่งเป็นความจำที่เริ่มจากสิ่งง่าย ๆ

ไปจนถึงความจำในสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อน

และมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน



ความเข้าใจ (Comprehension)

การขยายความรู้ ความจำ ให้กว้างออกไปอย่างสมเหตุสมผล

การแสดงพฤติกรรมเมื่อเผชิญกับสื่อความหมาย

ความสามารถในการแปลความหมาย

การสรุปหรือการขยายความสิ่งใดสิ่งหนึ่ง



การนำไปใช้ (Implementing)

การนำความรู้ ความเข้าใจ หรือความคิดรวบยอดเรื่องใดๆ

ไปแก้ไขปัญหาที่แปลกใหม่โดยการใช้ความรู้และวิธีการต่างๆ

มาผสมผสานกันจนทำให้สามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จ



การวิเคราะห์ (Analyze)

การจำแนกแยกแยะองค์ประกอบต่างๆ ของสิ่งที่ใหญ่กว่า

และการพิจารณาความเกี่ยวข้องกันระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น



การประเมินค่า (Evaluate)

การตัดสินใจเกี่ยวกับความคิด ค่านิยม ผลงาน คำตอบ วิธีการ

และเนื้อหาสาระ เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง โดยมีเกณฑ์ (criteria)

เป็นฐานในการพิจารณาตัดสินใจและการประเมินผล

ที่ต้องใช้ความรู้ความเข้าใจ การนำไปปรับใช้ การวิเคราะห์

มาพิจารณาประกอบกันเพื่อทำการประเมินผลสิ่งหนึ่งสิ่งใด



การคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)

การคิดที่นำไปสู่นวัตกรรมซึ่งอาจเป็นแนวคิดใหม่

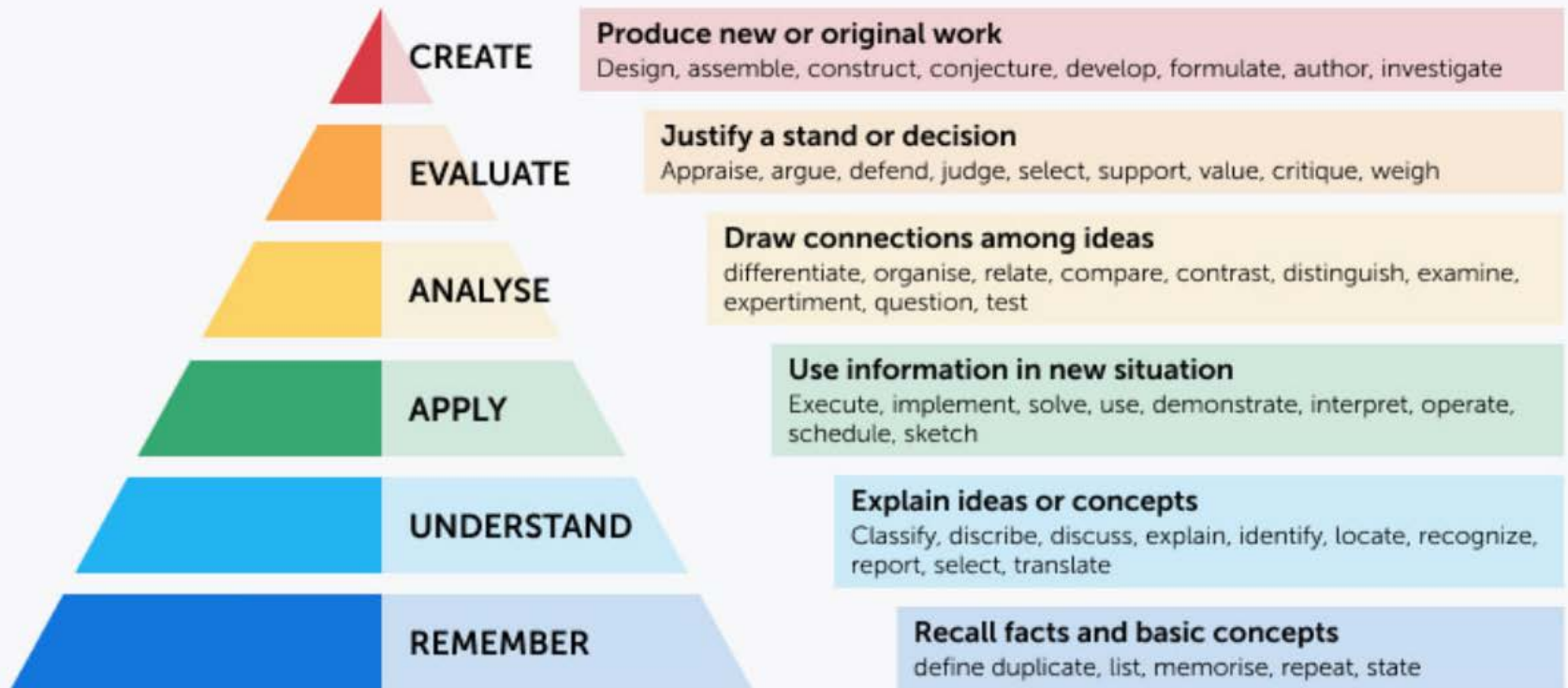
แนวทางใหม่ วิธีการใหม่ กระบวนการใหม่ เทคนิคใหม่

สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

การคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์นวัตกรรม



Bloom's Taxonomy



คำกริยาที่ใช้ในการตั้งคำถามผู้เรียน

การสร้างสรรค์ ---> ออกแบบ สร้างสรรค์ ประดิษฐ์ ทำโปรแกรม แอนิเมชั่น จัดพิมพ์



การประเมินค่า ---> ประเมิน ตรวจสอบ ตั้งสมมติฐาน ตัดสิน ดำเนินการ สร้างเครือข่าย ทบทวน สอบสวน



การวิเคราะห์ ---> เปรียบเทียบ จัดกลุ่ม จับคู่ ทำสังเขป วิสวกรรมข้อมูล บูรณาการ จัดโครงสร้าง



การประยุกต์ใช้ ---> คำนวณ ใช้ ดำเนินการ บริหารข้อมูล นำไปปฏิบัติ



ความเข้าใจ ---> สรุปความ ตีความ อ้างอิง ขยายความ รายงานข้อมูล เสนอแนะ ค้นหาข้อมูล



ความจำ ---> นิยาม บรรยาย แยกแยะ จัดกลุ่ม ค้นหาข้อมูล ชี้ให้เห็น การศึกษาข้อมูล จัดทำ



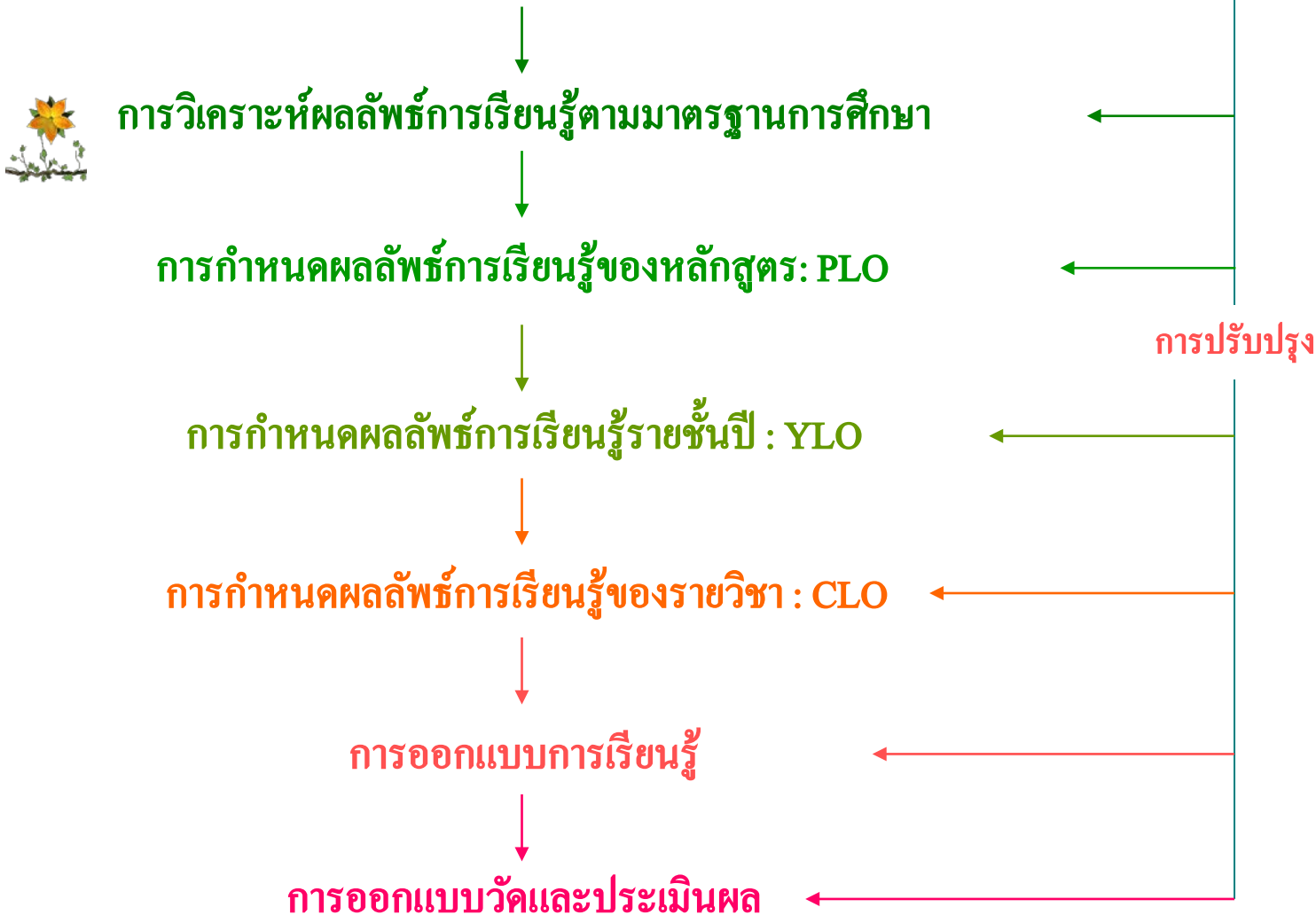
ปฏิบัติการ 2

การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานการศึกษา



ขั้นตอนการออกแบบหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์

การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)



บทปฏิบัติการที่ 2 การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

คำชี้แจง โปรดร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ แล้วกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษาลงในตารางต่อไปนี้

แหล่งข้อมูลจากเอกสาร / กฎหมาย / มาตรฐานวิชาชีพ	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

บทปฏิบัติการที่ 2 การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

คำชี้แจง โปรดร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ แล้วกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษาลงในตารางต่อไปนี้

แหล่งข้อมูล	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา
พระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ. 2562	<p>มีความเชี่ยวชาญตามสาขาวิชาการหรือวิชาชีพทางด้านสาธารณสุข เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมทางวิชาชีพ เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความหลากหลายอย่างมีความสุข</p>
พระราชบัญญัติสถาบันพระบรมราชชนก พ.ศ. 2562	
วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าหมาย ค่านิยมองค์กร กระทรวงสาธารณสุข	
แหล่งข้อมูลอื่นๆ	

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLO)



ปฏิบัติการ 3

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO





สมรรถนะ ของนิสิตนักศึกษาครู

บทปฏิบัติการที่ 3 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO (เน้นสมรรถนะ)

คำชี้แจง โปรดร่วมกันสังเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับการจัดการศึกษาและความต้องการของ Stakeholder แล้วกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรลงในตารางต่อไปนี้

Stakeholders	ความต้องการของ Stakeholders	ผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานการศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO
ผู้สนใจเข้าศึกษา			
ศิษย์ปัจจุบัน			
ศิษย์เก่า			
ผู้ใช้บัณฑิต			
อื่นๆ (ระบุ)			

บทปฏิบัติการที่ 3 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO (เน้นสมรรถนะ)

คำชี้แจง โปรดร่วมกันสังเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับการจัดการศึกษาและความต้องการของ Stakeholder แล้วกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรลงในตารางต่อไปนี้

Stakeholder	ความต้องการของ Stakeholder	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร : PLO (เน้นสมรรถนะ)
ผู้รับบริการ	บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถสูงทางด้าน การแพทย์แผนไทยประยุกต์	มีความเชี่ยวชาญตามสาขาวิชาการหรือวิชาชีพ เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมทางวิชาชีพ เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความหลากหลายอย่างมีความสุข	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำหัตถการด้านการแพทย์แผนไทย ตามมาตรฐานวิชาชีพ และสามารถปฏิบัติงานในสถานพยาบาลด้านการแพทย์แผนไทยร่วมกับชุมชนได้ 2. บูรณาการศาสตร์การแพทย์แผนไทยกับศาสตร์แขนงอื่นในการปฏิบัติงานและการให้บริการด้านสุขภาพแก่ประชาชน 3. สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านการแพทย์แผนไทยที่ตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้
องค์กรวิชาชีพ	ให้บริการด้วยหัวใจ ความเป็นมนุษย์		
ศิษย์เก่า	มีจิตอาสาทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม		

4. การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี (YLO)



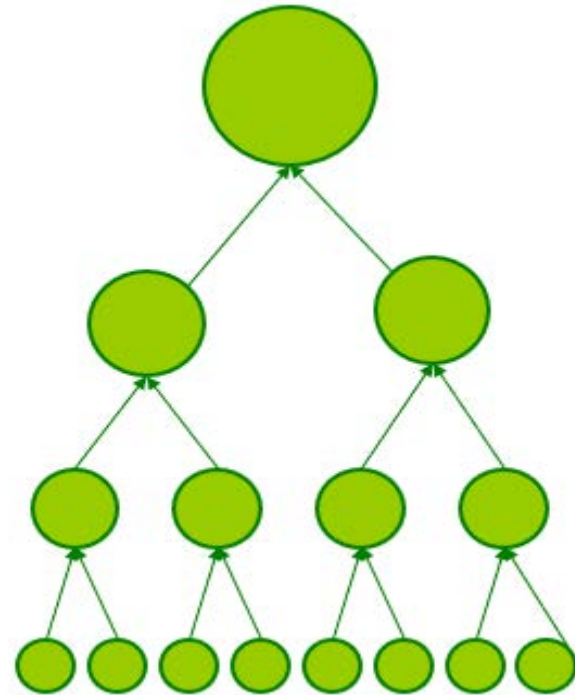
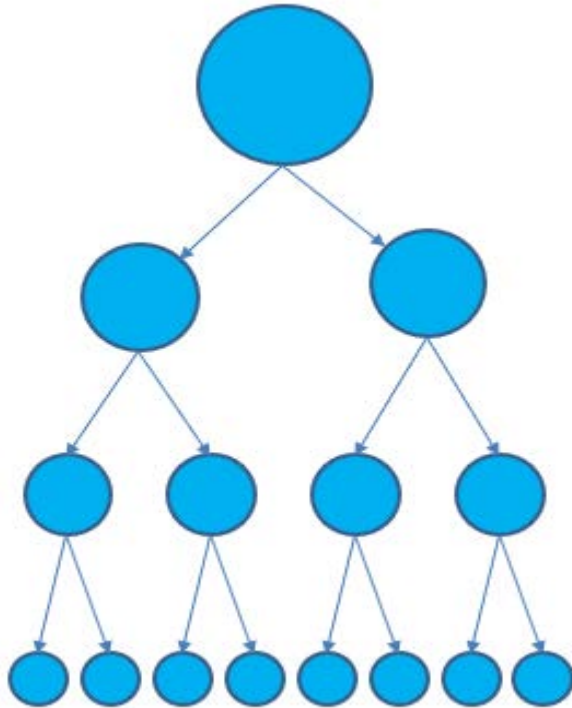
ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

Year Learning Outcomes (YLO)

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
เพื่อพัฒนาไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร



การพัฒนาหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์



การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์
“ชัมนานุชฌมปฏิบัติ”
ปฏิบัติธรรมน้อยให้คัลอยธรรมใหญ่

ความคิดรวบยอด (Concept)

หมายถึง ลักษณะร่วมที่สำคัญของสิ่งหนึ่งสิ่งใด
ขาดองค์ประกอบใดไม่ได้

สามารถนำไป **สรุปอ้างอิงได้ (Generalization)**

เช่น ดอกไม้ประกอบด้วย กลีบดอก เกสร และก้านดอก

ฟังก์ชัน คือ เซตของคู่อันดับที่สมาชิกตัวหน้าไม่ซ้ำกัน

องค์ประกอบของหลักสูตร คือ จุดประสงค์ กิจกรรม

การประเมินผล





<https://www.dfurnimate.com/>



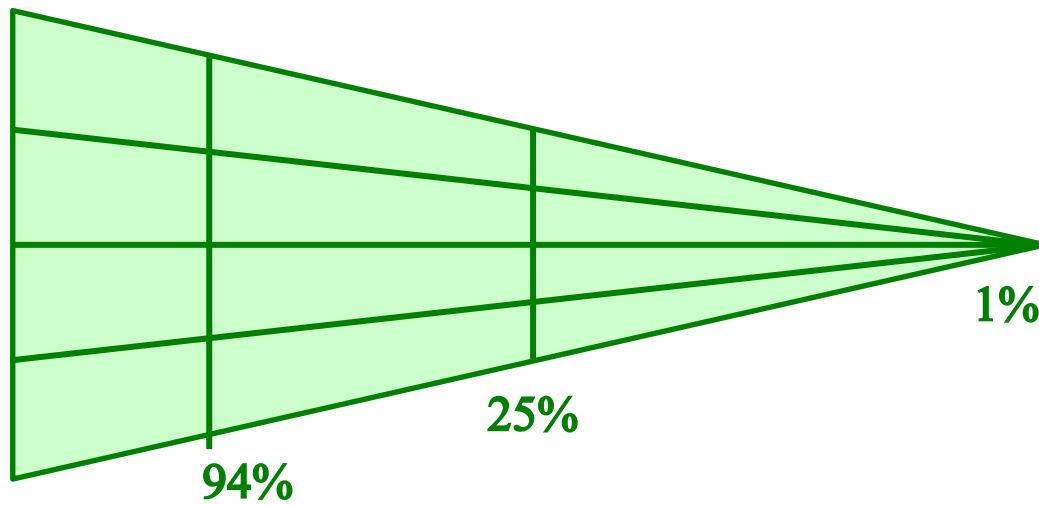
<https://www.kaidee.com>



<https://www.officemate.co.th/>

From Content to Concept

การสังเคราะห์เนื้อหาสาระ (Content) จำนวนมาก
ไปสู่แก่นของความรู้ (Concept) ที่นำไปสู่การจัดการเรียนรู้เชิงลึก



ประเภทของความคิดรวบยอด

1. ความคิดรวบยอดที่เป็น**ลักษณะร่วม** (Conjunctive concept)
 - สิ่งที่มีความแตกต่างกันแต่ก็มีลักษณะร่วมที่เหมือนกัน
2. ความคิดรวบยอดที่เป็น**การแยกลักษณะ** (Disjunctive concept)
 - การแยกแยะองค์ประกอบของวัสดุ สิ่งของ ปรากฏการณ์ต่างๆ
3. ความคิดรวบยอดที่เป็น**สิ่งที่สัมพันธ์กัน** (Relational concept)
 - พิจารณาคูณลักษณะ คุณค่าที่สัมพันธ์กัน กฎที่มีความสัมพันธ์กัน เมื่อเข้าใจ concept แล้วจะนำไปสู่การเชื่อมโยงกับสิ่งอื่น



4. ความคิดรวบยอดที่**เป็นเหตุเป็นผลกัน** (Logical concept)
- สิ่งที่มีความสัมพันธ์กันแบบสาเหตุและผล (cause and effect)

5. ความคิดรวบยอดที่เป็นไปตาม**ธรรมชาติ** (Nature concept)
- สัตว์ สุนัข แมว วัว สิ่งแวดล้อม ต้นไม้ อากาศ น้ำ

6. ความคิดรวบยอดที่เป็น**รูปธรรม** (Concrete concept)
- สิ่งที่สามารถจับต้องและสังเกตได้ มีลักษณะคงเส้นคงวา

7. ความคิดรวบยอดที่สามารถกำหนด**คำจำกัดความ** (Defined concept)
- สามารถกำหนดคำจำกัดความหรือความสัมพันธ์ที่เป็นนามธรรม
ซึ่งเป็นพื้นฐานไปสู่การสร้างกฎเกณฑ์



8. ความคิดรวบยอดที่เป็น **ข้อมูล ข้อเท็จจริง** (Substantive concept)

- ตัวเลขสถิติ ข้อเท็จจริง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

9. ความคิดรวบยอดที่เป็น **คุณค่า** (Value concept)

- ความดี ความกตัญญู ความซื่อสัตย์สุจริต ความเมตตากรุณา

10. ความคิดรวบยอดที่เป็น **วิธีการ** (Methodological concept)

- การคิดคำนวณ การทดลอง การสืบเสาะแสวงหาความรู้



แก่นสาระของความคิดรวบยอด

หมายถึง

องค์ความรู้ของความคิดรวบยอดเหล่านั้น

เช่น

สิ่งมีชีวิต คือ สิ่งที่มีตัวตน สามารถเคลื่อนที่ได้ ต้องการอาหาร
ต้องการที่อยู่ สืบพันธุ์ได้ และต้องใช้พลังงานในการดำรงชีวิต





เปลือก
กระพี้
แก่น



<http://bit.ly/2Wbmy6L>



<https://babban.club/17997/>



การเชื่อมโยงแก่นสาระ

แก่นสาระ



เชื่อมโยงกับ Key concept ในเรื่องอื่นๆ

ทักษะ

ทักษะการคิด ทักษะการทำงานร่วมกัน
ทักษะความคิดริเริ่ม ทักษะการสื่อสาร
ทักษะอาชีพ (Carrier education / Carrier academy)

เจตคติ

คุณลักษณะ work habits / work ethics

ค่านิยม

เป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมความเป็นพลเมือง
Citizenship



ทักษะ (Skills)

ความชำนาญหรือความสามารถในการกระทำ
หรือการปฏิบัติ ที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝน
หรือการกระทำบ่อยๆ



กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

วิธีการหรือขั้นตอน

ที่ผู้เรียนใช้ในการสร้างความหมาย

และความเข้าใจให้กับตนเอง

รวมทั้งการจัดกระบวนการเรียนรู้ของผู้สอน



กระบวนการคิดวิเคราะห์

1. การจำแนก
2. การจัดหมวดหมู่
3. การสรุปอย่างสมเหตุสมผล
4. การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. การคาดการณ์บนพื้นฐานข้อมูล



กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม

1. วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการนวัตกรรม
2. สังเคราะห์แนวคิดของนวัตกรรมที่ต้องการพัฒนา
3. พัฒนาค้นแบบนวัตกรรมตามแนวคิด
4. ทดลองใช้ค้นแบบนวัตกรรม
5. ประเมิน ปรับปรุง และขยายผลนวัตกรรม



คุณลักษณะ (Attribute)

เครื่องหมายหรือสิ่งที่ชี้ให้เห็นความดี



คุณธรรม คุณภาพสากล

1. การตรงต่อเวลา
2. ความซื่อสัตย์
3. ความรับผิดชอบ
4. การมีวินัยในตนเอง
5. การเสียสละ / จิตสาธารณะ



จริยธรรมสากล

1. เคารพคุณค่าความเป็นมนุษย์
2. ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความซื่อสัตย์ยุติธรรม
3. คิด ทำ พูด แต่สิ่งที่จริง
4. เคารพ มีเมตตากรุณาต่อกัน



ปฏิบัติการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี

YLO



ขั้นตอนการออกแบบหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์

การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)

↓

การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

↓

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO

↓

 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี : YLO

↓

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา : CLO

↓

การออกแบบการเรียนรู้

↓

การออกแบบวัดและประเมินผล

←←←

การปรับปรุง



บทปฏิบัติการที่ 4 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี : YLO (เน้นสมรรถนะ)

คำชี้แจง โปรดร่วมกันวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร แล้วกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีลงในตารางต่อไปนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร: PLO	ชั้นปี	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี : YLO (เน้นสมรรถนะ)	ปัจจัยที่ทำให้เกิด YLO สาระสำคัญใน 4 คอลัมน์นี้จะถูกนำไปกำหนดเป็นรายวิชา			
			Knowledge (K)	Skills (S)	Ethics (E)	Characters (C)
	1					
	2					
	3					
	4					

บทปฏิบัติการที่ 3 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี : YLO (เน้นสมรรถนะ)

คำชี้แจง โปรดร่วมกันวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร แล้วกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีลงในตารางต่อไปนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร : PLO	ชั้นปี	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี : YLO	ปัจจัยที่ทำให้เกิด YLO สำคัญใน 4 คอลัมน์นี้จะถูกนำไปกำหนดเป็นรายวิชา			
			K	S	E	C
<p>1. ทำหัตถการด้านการแพทย์แผนไทยตามมาตรฐานวิชาชีพและสามารถปฏิบัติงานในสถานพยาบาลด้านการแพทย์แผนไทยร่วมกับชุมชนได้</p> <p>2. บูรณาการศาสตร์การแพทย์แผนไทยกับศาสตร์แขนงอื่นในการปฏิบัติงานและการให้บริการด้านสุขภาพแก่ประชาชน</p> <p>3. สร้างสรรค์นวัตกรรมด้านการแพทย์แผนไทยที่ตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้</p>	ปีที่ 1	<p>1. ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการเรียนรู้ด้านการแพทย์แผนไทยประยุกต์ได้</p> <p>2. ใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบได้</p> <p>3. เชื่อมโยงวิถีชีวิตชุมชนกับการแพทย์แผนไทยประยุกต์ได้</p> <p>4. เชื่อมโยงความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับการแพทย์แผนไทยประยุกต์ได้</p> <p>5. ใช้ศัพท์แพทย์ในบริบทการแพทย์แผนไทยประยุกต์ได้</p>	<p>- หลักภาษา อังกฤษ</p> <p>- ศัพท์เบื้องต้น ทางการ แพทย์ แผนไทย ประยุกต์</p> <p>- หลักการ เขียนภาษา อังกฤษ เชิงวิชาการ</p>	<p>- ฟังภาษา อังกฤษ</p> <p>- พูดภาษา อังกฤษ</p> <p>- อ่านภาษา อังกฤษ</p> <p>- เขียน ภาษา อังกฤษ</p> <p>- เขียนภาษา อังกฤษ เชิงวิชาการ</p>	มุ่งมั่น	ใฝ่เรียนรู้

5. การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

CLO



ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

Course Learning Outcomes (CLO)

คุณภาพของผู้เรียนเมื่อเรียนจบแต่ละรายวิชา
ที่นำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร



ปฏิบัติการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

CLO



ขั้นตอนการออกแบบหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์

การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)

↓
การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

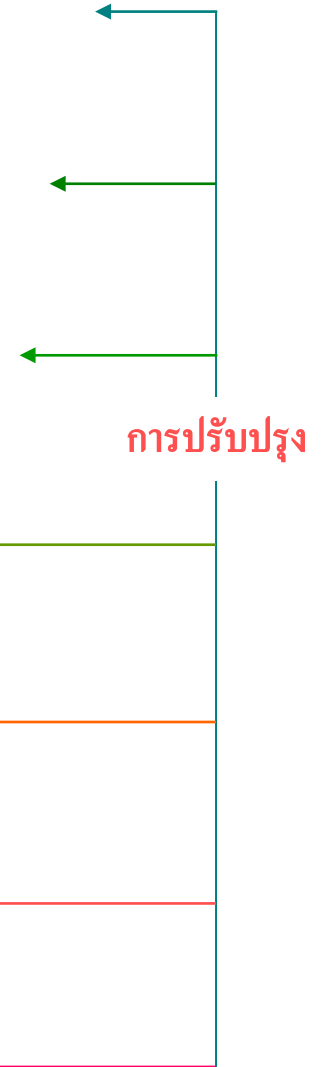
↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO

↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี : YLO

↓
 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา : CLO

↓
การออกแบบการเรียนรู้

↓
การออกแบบวัดและประเมินผล



บทปฏิบัติการที่ 5 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : CLO

คำชี้แจง โปรดร่วมกันสังเคราะห์ KSEC ระดับชั้นปี แล้วกำหนดชื่อวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา และ KSA ของรายวิชา

ปีที่	วิชาที่	KSEC ของแต่ละชั้นปีที่นำมาบูรณาการในรายวิชา				ชื่อวิชา	คำอธิบายรายวิชา	นก.	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : CLO	ตอบสนอง	
		Knowledge (K)	Skills (S)	Ethics (E)	Characters (C)					YLO	PLO

บทปฏิบัติการที่ 5 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : CLO

คำชี้แจง โปรดร่วมกันสังเคราะห์ KSEC ระดับชั้นปี แล้วกำหนดชื่อวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา และ KSA ของรายวิชา

ปีที่	วิชาที่	KSEC ของแต่ละชั้นปีที่นำมาบูรณาการในรายวิชา				ชื่อวิชา	คำอธิบายรายวิชา	น.ก.	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา : CLO	ตอบสนอง	
		Knowledge (K)	Skills (S)	Ethics (E)	Characters (C)					YLO ข้อที่	PLO ข้อที่
1	1	หลักการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษ เชิงวิชาการ	ฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษ เชิงวิชาการ	มุ่งมั่น	ใฝ่เรียนรู้	ภาษาอังกฤษ เชิงวิชาการ ด้านการแพทย์ แผนไทยประยุกต์	ศึกษาวิเคราะห์ หลักการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษ ฟีกทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษ แสวงหาความรู้ ด้านการแพทย์แผนไทย ประยุกต์ ด้วยความ สนใจ ใฝ่เรียนรู้	2 (1-2-3)	1. ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการแสวงหาความรู้ ด้านการแพทย์แผนไทยประยุกต์ได้ 2. สื่อสารภาษาอังกฤษในวิชาชีพ การแพทย์แผนไทยประยุกต์ได้	1	1,2,3

การเขียนคำอธิบายรายวิชา



หลักการเขียนคำอธิบายรายวิชา

1. ระบุความคิดรวบยอดหลัก

2. ไม่ใช่คำขยาย “เช่น ได้แก่ ประกอบด้วย...”

3. ใช้รูปแบบการเขียนเหมือนกัน

3.1 ระบุความคิดรวบยอดหลักเท่านั้น

3.2 ระบุความคิดรวบยอดหลัก

กระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะ



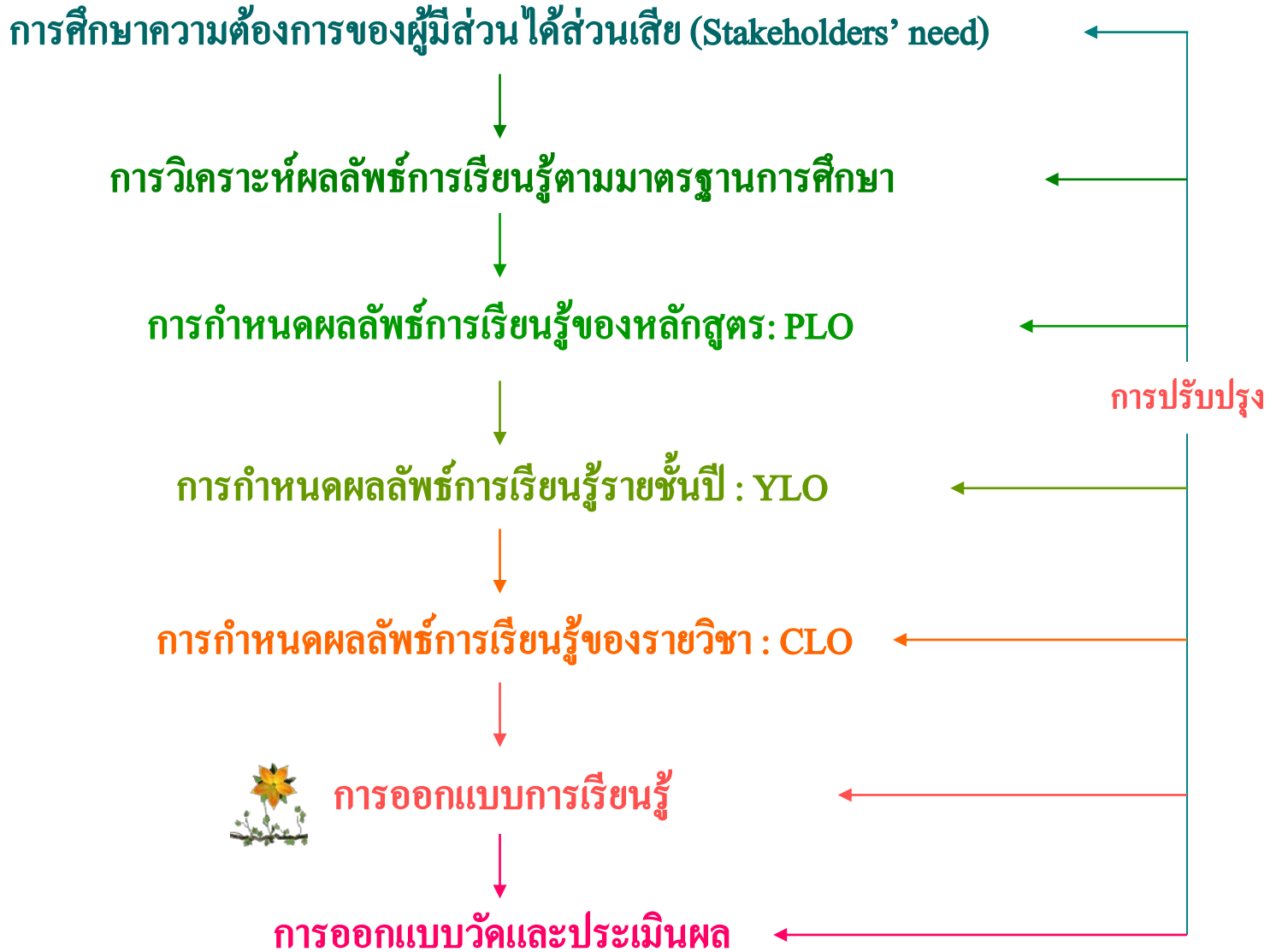
เมื่อเขียนคำอธิบายรายวิชาแล้ว
นำไปเรียบเรียงเป็นเอกสารหลักสูตร
และเสนอหลักสูตรตามขั้นตอนต่อไป



6. การแปลงหลักสูตรสู่การจัดการเรียนรู้

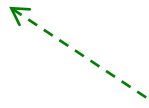


ขั้นตอนการออกแบบหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์

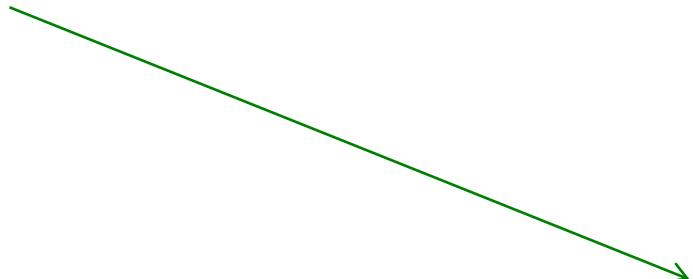


ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียน

ภาวะผู้นำทางวิชาการ

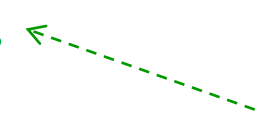


ผู้บริหาร



คุณภาพผู้เรียน

รักการสอน



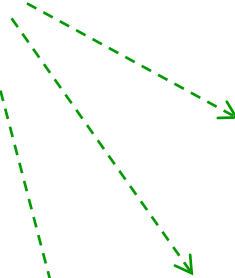
ครู



รักผู้เรียน



มีความยุติธรรม



มีความรู้



ดูแลช่วยเหลือผู้เรียน



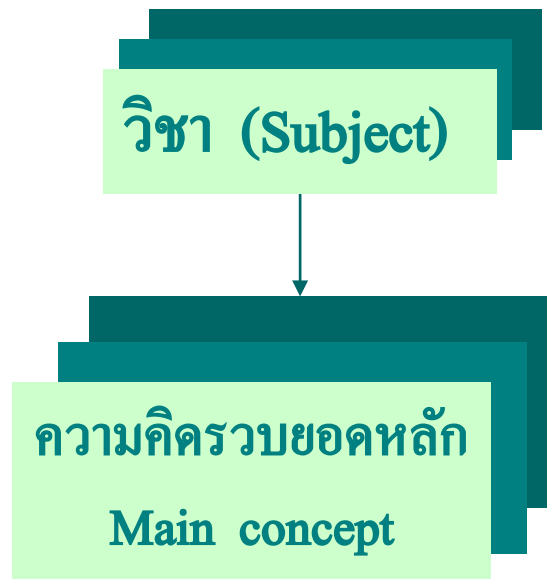
มีวิธีการสอน



การประเมินผล



การวิเคราะห์ภาระกิจการสอน



นำ Main concept มาเขียนเป็นแผนที่ความคิดรวบยอด

ความหมายของหน่วยกิตกับเวลาและการสอน

รายวิชา กระบวนการสร้างพลังชุมชน



เวลาเรียน

1 ปีการศึกษา	มี 2 ภาคเรียน
1 ภาคการศึกษา	มี 18 สัปดาห์
สอบกลางภาค/ปลายภาค	1 สัปดาห์
วันหยุด/กิจกรรม	1 สัปดาห์
เวลาใช้สอนจริง	มี 16 สัปดาห์

จำนวนชั่วโมงที่ใช้สอนจริง

บรรยาย = $16 \times 2 = 32$ ชั่วโมง

ปฏิบัติ = 0

ศึกษาด้วยตนเอง = $16 \times 4 = 64$ ชั่วโมง



2532302 กระบวนการสร้างพลังชุมชน 2(2-0-4)

Community Empowerment Process

1

ศึกษาความหมายขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาชุมชนแต่ละขั้นตอน

2

3

4

โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการกลุ่ม และกระบวนการมีส่วนร่วม

5

การวิเคราะห์รูปแบบพัฒนาชุมชนแบบต่างๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

6

การสร้างรูปแบบการพัฒนาชุมชนที่เหมาะสมกับชุมชน



2 (2 - 0 - 4)

$$\frac{16^x}{32} \frac{16^x}{0} \frac{16^x}{64}$$



Team – based Learning

Project - based Learning

Problem - based Learning

Research - based Learning



หน่วยการเรียนรู้สำเร็จรูป (Modular course)

รายวิชาที่จัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้สำเร็จรูปต่างๆ

ให้ผู้เรียนเลือกเรียนและตรวจสอบความก้าวหน้า

และผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง



หน่วยการเรียนรู้

ความรู้ที่ครบวงจรในเรื่องหนึ่ง โดยนำ main concept มาเรียบเรียงกัน

แล้วกำหนดหัวเรื่อง (Theme) จัดกิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

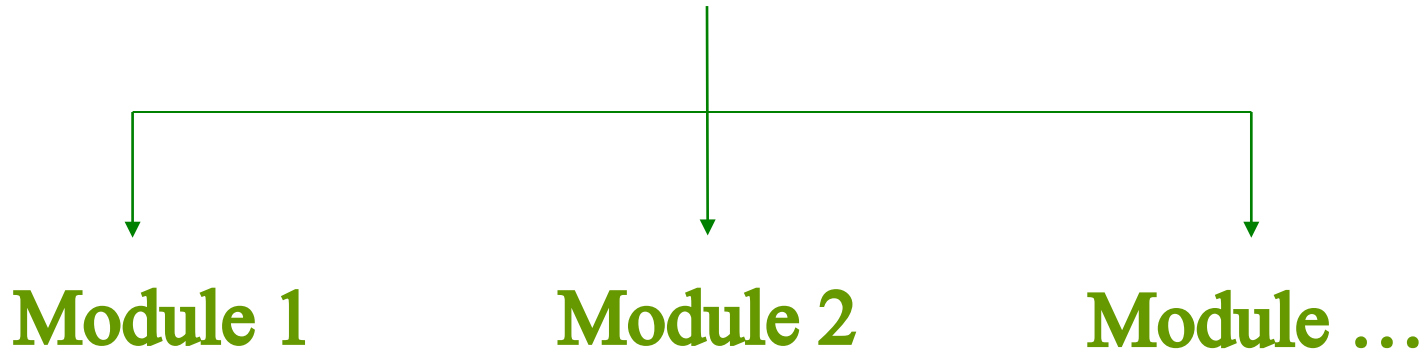
ตามความสนใจ ความต้องการ หรือปัญหาของผู้เรียน

โดยมีผู้สอนเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ (Learning outcome) ที่กำหนด

โมดูลรายวิชา

รายวิชา

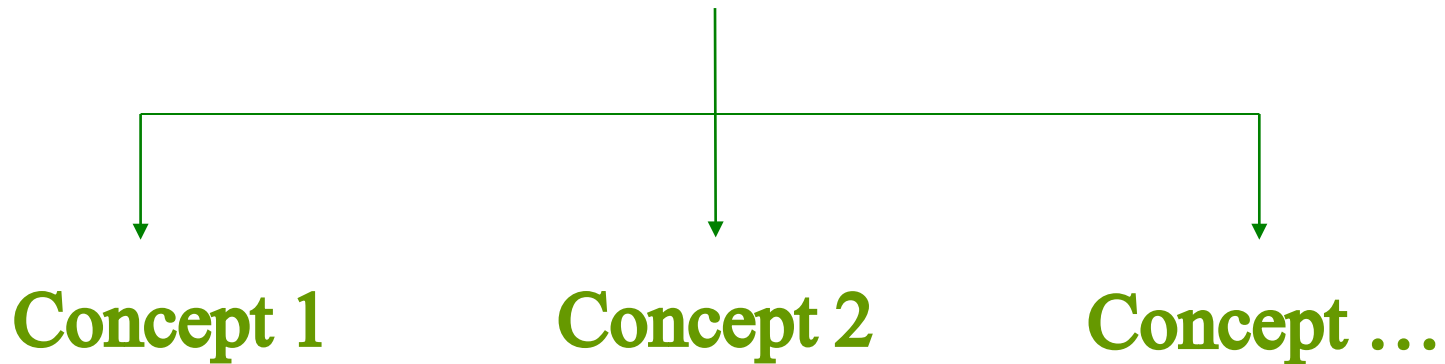


ภายใน Module ประกอบด้วย 1) จุดประสงค์การเรียนรู้
2) กิจกรรมการเรียนรู้ 3) สื่อการเรียนรู้ 4) แหล่งการเรียนรู้
และ 5) การประเมินผลการเรียนรู้



โมดูลบูรณาการ

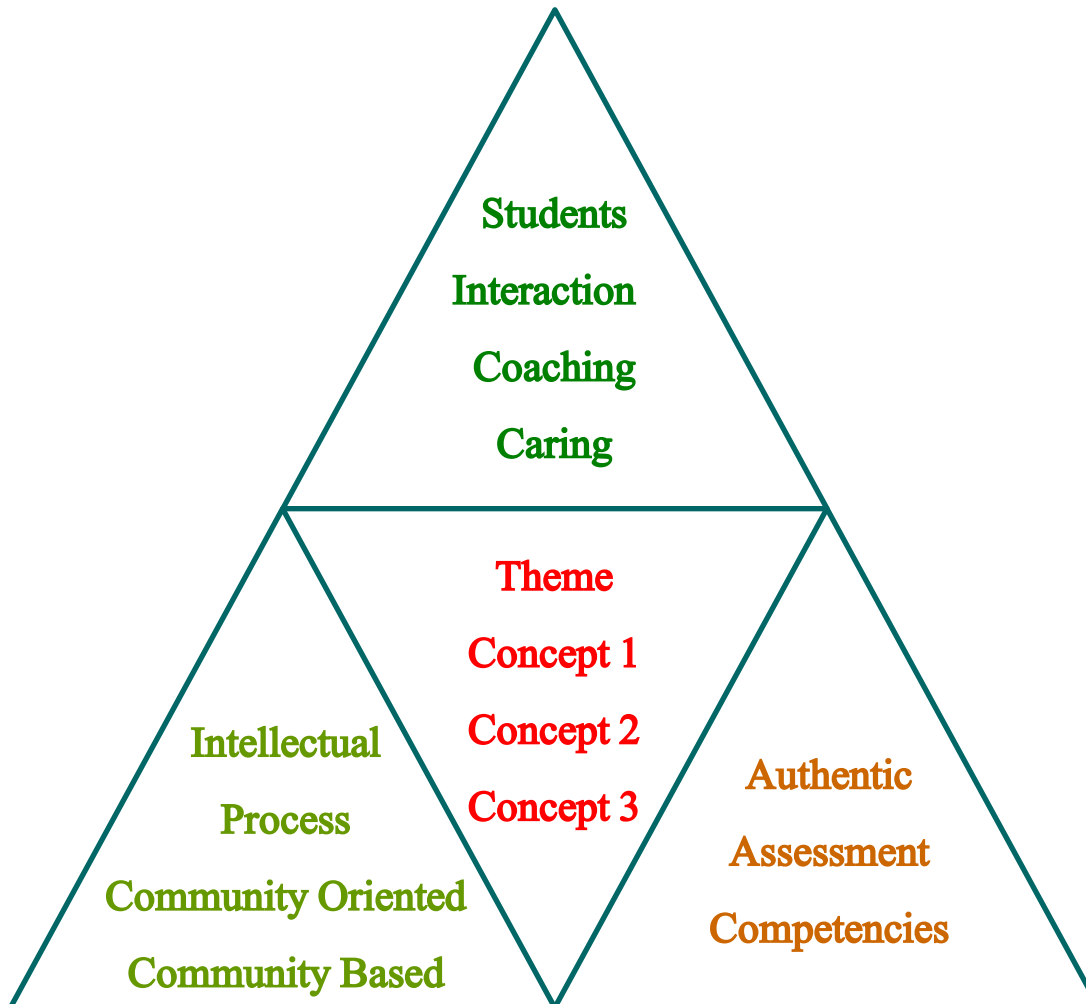
Module 1



ภายใน Module ประกอบด้วย 1) จุดประสงค์การเรียนรู้
2) กิจกรรมการเรียนรู้ 3) สื่อการเรียนรู้ 4) แหล่งการเรียนรู้
และ 5) การประเมินผลการเรียนรู้



Integrated Model



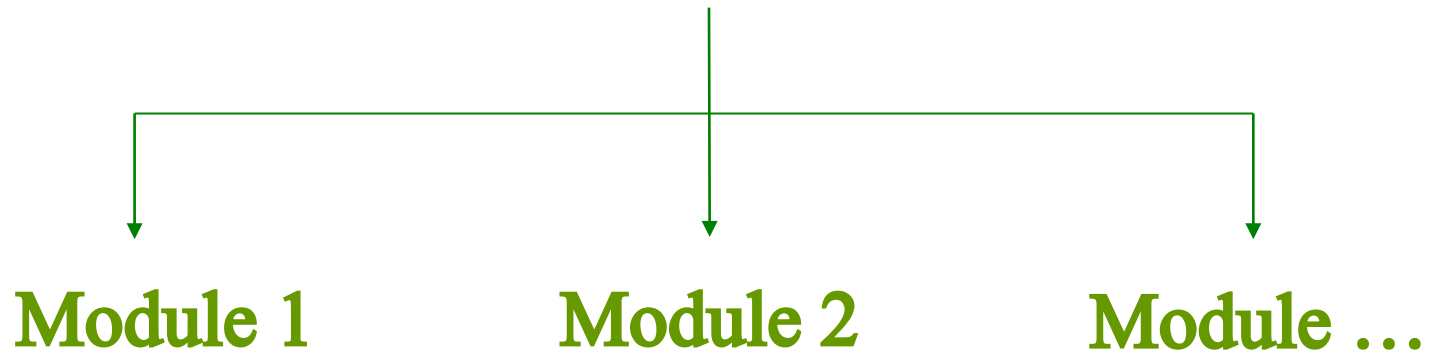
ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียน โมดูล

- A. การวิเคราะห์สิ่งกำหนดการเรียนรู้
- B. การยกร่างบทเรียน โมดูล
- C. การทดลองใช้บทเรียน โมดูล
- D. การประเมินและปรับปรุง

มีสาระสำคัญต่อไปนี้



Course



A module consist of:

- 1. Learning outcomes**
- 2. Learning activities**
- 3. Learning resources**
- 4. Learning assessment**

ขั้นตอนการยกร่างบทเรียน โมดูล

B1. กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้



B2. วิเคราะห์ความคิดรวบยอด (Main concept)



B3. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ โมดูล



B4. พัฒนาสื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้



B5. พัฒนาเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้
ที่ผู้เรียนสามารถประเมินได้ด้วยตนเอง

Process

1. Setting learning outcomes (from PLO, Curriculum mapping)
2. Identifying concepts (from course description)
3. Designing the module (Learning objectives, Learning activities,
Learning resources, Learning assessment)
4. Developing learning resources
5. Developing assessment tools

SWU 246 Lifestyle for Health

①

Study the composition and importance of holistic health,

②

factors affecting health,

③

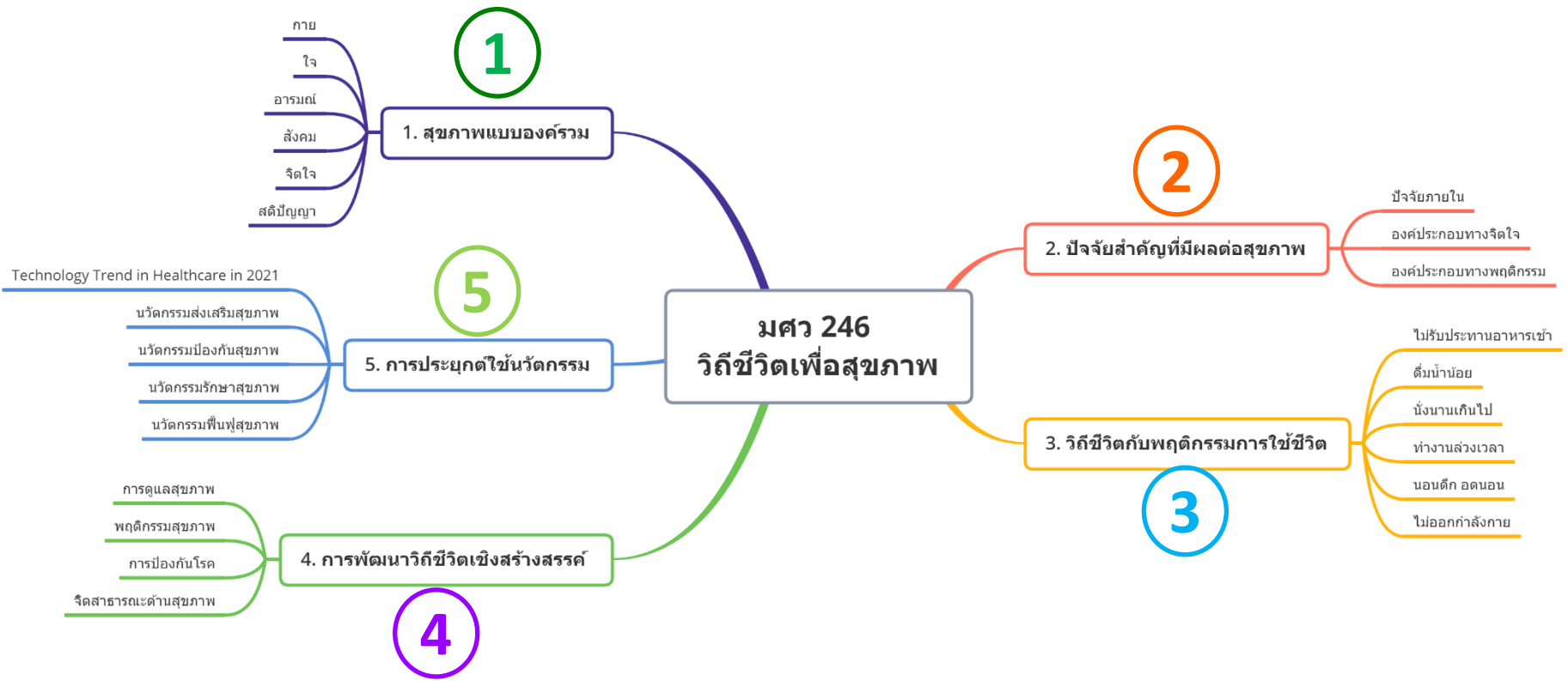
lifestyle diseases and human lifestyle behaviors,

④

creative lifestyle development,

⑤

innovative application of science for health



1

1. สุขภาพแบบองค์รวม

- กาย
- ใจ
- อารมณ์
- สังคม
- จิตใจ
- สติปัญญา

2

2. ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อสุขภาพ

- ปัจจัยภายใน
- องค์ประกอบทางจิตใจ
- องค์ประกอบทางพฤติกรรม

3

3. วิธีชีวิตกับพฤติกรรมการใช้ชีวิต

- ไม่รับประทานอาหารเช้า
- ดื่มน้ำน้อย
- นั่งนานเกินไป
- ทำงานล่วงเวลา
- นอนดึก อดนอน
- ไม่ออกกำลังกาย

5

5. การประยุกต์ใช้นวัตกรรม

- นวัตกรรมส่งเสริมสุขภาพ
- นวัตกรรมป้องกันสุขภาพ
- นวัตกรรมรักษาสุขภาพ
- นวัตกรรมฟื้นฟูสุขภาพ
- Technology Trend in Healthcare in 2021

4

4. การพัฒนาวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์

- การดูแลสุขภาพ
- พฤติกรรมสุขภาพ
- การป้องกันโรค
- จิตสาธารณะด้านสุขภาพ

มศว 246
วิธีชีวิตเพื่อสุขภาพ

มศว 246 วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ

ความรับผิดชอบหลัก ● ได้แก่ 1.1, 2.1, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.2

- 1.1 ซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา
- 2.1 มีความรู้พื้นฐานศึกษาทั่วไป
- 3.1 ประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์
- 3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้
- 3.3 ประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน
- 4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้
- 5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ



การออกแบบบทเรียน โมดูลในลักษณะบูรณาการ

มศว 246 วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ

Main concept Learning outcomes	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5
1.1 ชี้อัตถ์มีวินัย ตรงต่อเวลา	✓	✓	✓	✓	✓
2.1 มีความรู้พื้นฐานศึกษาทั่วไป	✓	✓	✓	✓	✓
3.1 ประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์			✓	✓	✓
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	✓	✓	✓		
3.3 ประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน		✓	✓		
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้				✓	✓
5.2 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ				✓	✓



ตารางเมตริกซ์

ตารางการออกแบบหน่วยเรียนรู้ รายวิชา มศว 246 วิธีชีวิตเพื่อสุขภาพ

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	ความคิดรวบยอด	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	การประเมินผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สุขภาพแบบองค์รวม					
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปัจจัยสุขภาพ					
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 โรควิถีชีวิต					
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 วิถีชีวิตสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประยุกต์ใช้ความรู้ทางสุขภาพ และสร้างสื่อส่งเสริมพฤติกรรม การล้างมือ ได้ 2. ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างสร้างสรรค์และซื่อสัตย์ 3. มีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม 	การพัฒนาวิถีชีวิต เชิงสร้างสรรค์	พัฒนาสื่อส่งเสริม การล้างมือด้วย กระบวนการ Design thinking	<ul style="list-style-type: none"> - คลิป VDO เกี่ยวกับสุข บัญญัติแห่งชาติ - ตัวอย่างสื่อส่งเสริม การล้างมือใน website - website กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข 	<ul style="list-style-type: none"> - การประเมินตนเอง - การประเมินเพื่อน - การประเมินผลงาน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 นวัตกรรมสุขภาพ					



ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้

เรื่อง “วิถีชีวิตสร้างสรรค์: มือที่รัก Creative Project”



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ “วิถีชีวิตสร้างสรรค์: มือที่รัก Creative Project” (เวลา 8 ชั่วโมง)

1. ผลการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางสุขภาพและสร้างสื่อส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพ
ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีความซื่อสัตย์ และมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม

2. ฟังความคิดเห็นรอบคอบ



3. ความคิดรวบยอดหลัก

สุขบัญญัติแห่งชาติ ข้อกำหนดที่เด็กและเยาวชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป
พึงปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอจนเป็นสุขนิสัยเพื่อ ให้มีสุขภาพดีทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม
10 ประการ ได้แก่

1. ดูแลร่างกายและของใช้ให้สะอาด
2. รักษาฟันให้แข็งแรงและแปรงฟันทุกวันอย่างถูกต้อง
3. ล้างมือให้สะอาดก่อนกินอาหารและหลังขับถ่าย
4. กินอาหารสุก สะอาด ปราศจากสารอันตรายและหลีกเลี่ยงอาหาร
5. งดบุหรี่ สุรา สารเสพติด การพนันและการสำส่อนทางเพศ
6. สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวให้อบอุ่นป้องกันอุบัติเหตุด้วยการไม่ประมาท
8. ออกกำลังกายสม่ำเสมอและตรวจสุขภาพประจำปี
9. ทำจิตใจให้ร่าเริงแจ่มใสอยู่เสมอ
10. มีสำนึกต่อส่วนรวมสร้างสังคม

การล้างมือ เป็นการทำความสะอาดมือเพื่อป้องกันเชื้อโรคเข้าสู่ร่างกาย



4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ประยุกต์ใช้ความรู้ทางสุขภาพและสร้างสื่อส่งเสริมพฤติกรรมการล้างมือได้ (2.1, 2.1, 3.1, 5.2)
2. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีความซื่อสัตย์ (1.1, 4.1)
3. มีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม (ทักษะในโลก Disruptive Innovation)

5. กิจกรรมการเรียนรู้ (ใช้กระบวนการ Design Thinking)

- 1 Empathize วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของสื่อส่งเสริมพฤติกรรมการล้างมือ)
- 2 Define ระบุประเด็นนวัตกรรม (ผู้เรียนระบุชนิดสื่อที่ต้องการสร้าง)
- 3 Ideate กำหนดแนวคิดของนวัตกรรม (ผู้เรียนร่วมกันกำหนดแนวคิดของสื่อที่จะสร้าง)
- 4 Prototype สร้างต้นแบบนวัตกรรม (ผู้เรียนร่วมกันสร้างต้นแบบสื่อส่งเสริมพฤติกรรมการล้างมือ)
- 5 Test ทดลองใช้ต้นแบบนวัตกรรมประเมินและปรับปรุง (ผู้เรียนนำต้นแบบสื่อไปทดลองใช้แล้วปรับปรุงให้สมบูรณ์)



กิจกรรมการเรียนรู้เน้น Co-creation Learning

6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้ (แนะนำให้ผู้เรียน ไปเรียนรู้ด้วยตนเอง)

- คลิป VDO เกี่ยวกับสุขบัญญัติแห่งชาติ
- ตัวอย่างสื่อส่งเสริมการล้างมือใน website
- website กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข

7. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์
1. ประยุกต์ใช้ความรู้ทางสุขภาพและสร้างสื่อส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการล้างมือได้	การตรวจสอบสื่อส่งเสริมการล้างมือ	แบบประเมินผลงานสื่อ	สื่อส่งเสริมการล้างมือ	70% ขึ้นไปของคะแนนเต็ม
2. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีความซื่อสัตย์	การสังเกตแบบเพื่อนสังเกตเพื่อน	แบบสังเกต	ผู้เรียน	80% ขึ้นไปของคะแนนเต็ม
3. มีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม	การประเมินตนเอง	แบบประเมินตนเอง	ผู้เรียน	60% ขึ้นไปของคะแนนเต็ม



กรมอนามัย
DEPARTMENT OF HEALTH

15 ตุลาคม วันล้างมือโลก

“ขอให้ทุกคน มีมือที่สะอาด : Let's give everyone a clean hand”

ล้างมือด้วยน้ำกับสบู่ 7 ท่า



1. ฝ่ามือถูกัน

2. ฝ่ามือถูหลังฝ่ามือ และนิ้วถูขอกนิ้ว

3. ฝ่ามือถูฝ่ามือ และนิ้วถูขอกนิ้ว

4. หลังนิ้วมือถูฝ่ามือ

5. ถูนิ้วหัวแม่มือโดยรอบ ก้นฝ่ามือ

6. ปลายนิ้วมือ ถูขว่างฝ่ามือ

7. ถูรอบข้อมือ



2 ก่อน

ก่อนปรุงอาหาร
ก่อนรับประทานอาหาร

5 หลัง



หลังเข้าห้องส้วม
หลังสัมผัสสิ่งสกปรก
หลังเล่นกับสัตว์เลี้ยง
หลังกลับจากโรงพยาบาล
หลังกลับมาจากนอกบ้าน

8. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดรวบยอดหลัก

.....

2. สมรรถนะ

.....

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

4. ทักษะกระบวนการเรียนรู้

.....

5. สิ่งที่คุณสอนต้องพัฒนา

.....



ตัวชี้วัดคุณภาพการออกแบบบทเรียน โมดูล

1. มีจุดเน้น (Focus)
2. ความสมเหตุสมผล (Justification)
3. ความน่าสนใจ (Interesting)
4. ความเป็นไปได้ (Feasible)
5. ความต่อเนื่อง กลมกลืน (Coherence)
6. ความทันสมัย (Current issues)

3. การจัดการเรียนรู้บูรณาการข้ามศาสตร์



การจัดการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะ (Competency-based teaching)

การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้
ผู้เรียนบรรลุความสามารถตามมาตรฐานที่กำหนดไว้

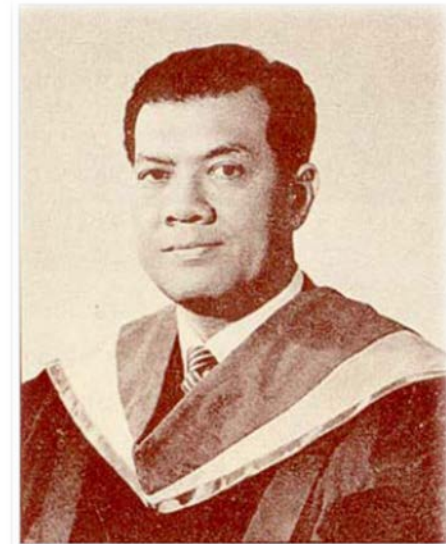
ราชบัณฑิตยสถาน. 2555

บูรณาการ (Integration)

ทำให้เต็ม ทำให้สมบูรณ์

สาโรช บัวศรี. 2529: 7-8

สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education)



ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

ผู้อำนวยการ โรงเรียนฝึกหัดครูชั้นสูง

ปัจจุบันคือ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อ วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2496

บูรณาการ (Integration)

การผสมผสานเชื่อมโยงองค์ความรู้ตั้งแต่ 2 องค์ความรู้ขึ้นไป
อย่างสอดคล้องเป็นระบบ ทั้งสาระและกิจกรรมการเรียนรู้
สอน

การปฏิบัติให้เกิดความเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์
มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ
และเหมาะสมกับผู้เรียน





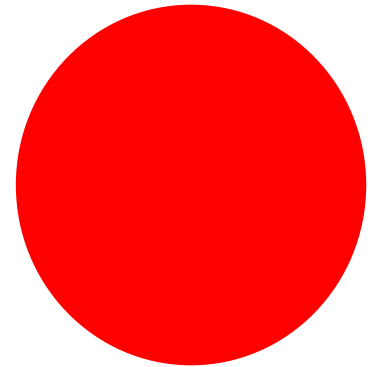
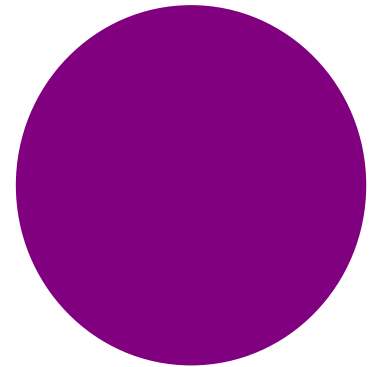
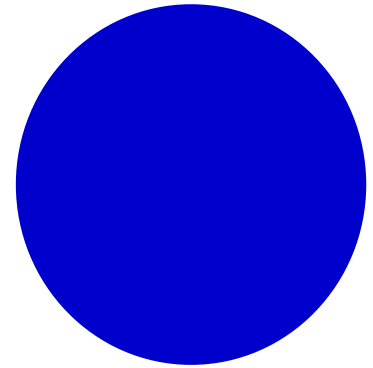
Weaving

ถักทอ / สานเข้าด้วยกัน



Integration

บูรณาการ



Active Learning

กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียน

มีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้

อย่างมีชีวิตชีวาและต้นตัว

(ราชบัณฑิตยสถาน. 2555: 10)





Approach

Method

Technique

แนวการจัดการเรียนรู้

วิธีการจัดการเรียนรู้

เทคนิคการจัดการเรียนรู้



“การเรียนรู้”

ไม่จำกัดอยู่เฉพาะห้องสี่เหลี่ยม

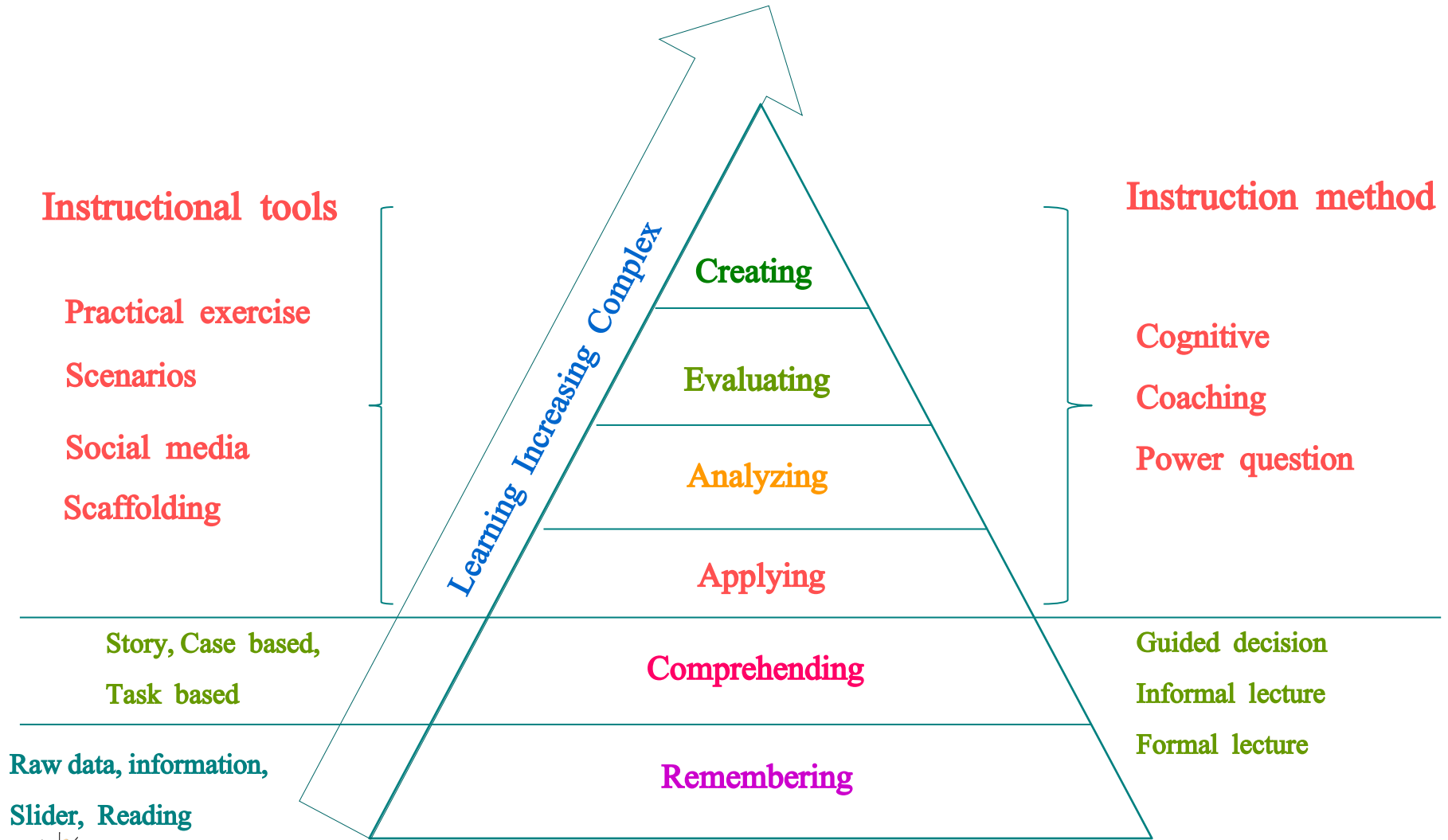
การเรียนรู้มีอยู่รอบตัว

เกิดขึ้นที่ชุมชนหรือที่บ้าน

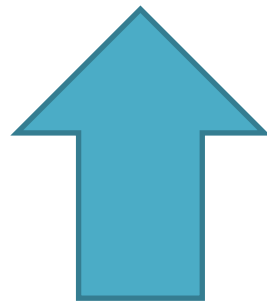
สามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตได้จริง



แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับ Active learning



ศักยภาพผู้เรียน



เป้าหมาย



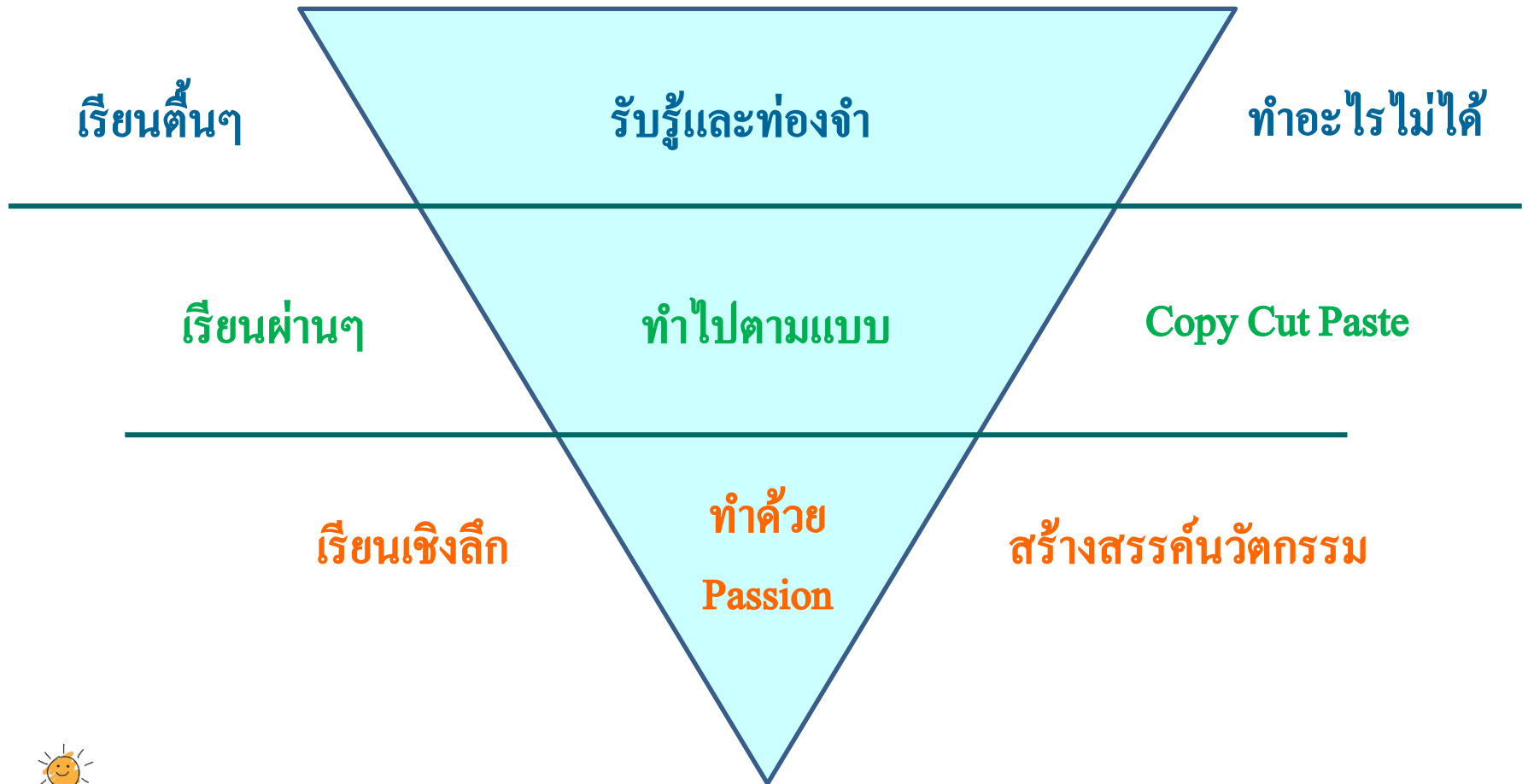
Passion

พลังขับเคลื่อน

การเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน



การเรียนรู้เชิงลึกอย่างมี Passion



Active Deep Learning

รู้จริง

รู้ชัด

ปฏิบัติได้

ขยายสู่สังคม





ศึกษาเพิ่มเติมได้ในหนังสือ "ตำนานพระพุทธรูปปางต่าง ๆ"
นิพนธ์ของ พระพิมลธรรม ราชบัณฑิต (ชอบ อนุจารีมหาเถร)



การวิเคราะห์ผู้เรียน (Learners analysis)

หมายถึง

การศึกษาธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล
เกี่ยวกับจิตในการเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้
คุณธรรมจริยธรรมที่ติดตัวมา
ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ความสนใจ
ตลอดจนพื้นฐานทางครอบครัว
เพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้



การเรียนรู้ที่ถูกกับจริต

(จริต คือ แนวโน้มทางจิตใจที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม)

โทสจริต : ชอบความเร็ว ชอบให้สรุปไม่ชอบเขียนย่อ

โมหะจริต : ง่วงเหงาหาวนอน ชอบหลับ

ศรัทธาจริต : เชื่อง่าย ตื่นเต้น

พุทธรจริต : ใฝ่รู้ ช่างสงสัย ชอบซักถาม

วิตกจริต : ลังเล ตัดสินใจอะไรไม่ได้

ราคะจริต : ชอบความสวยงาม มองภาพรวม



รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน

1. แบบอิสระ

4. แบบฟังพา

2. แบบหลีกเลี่ยง

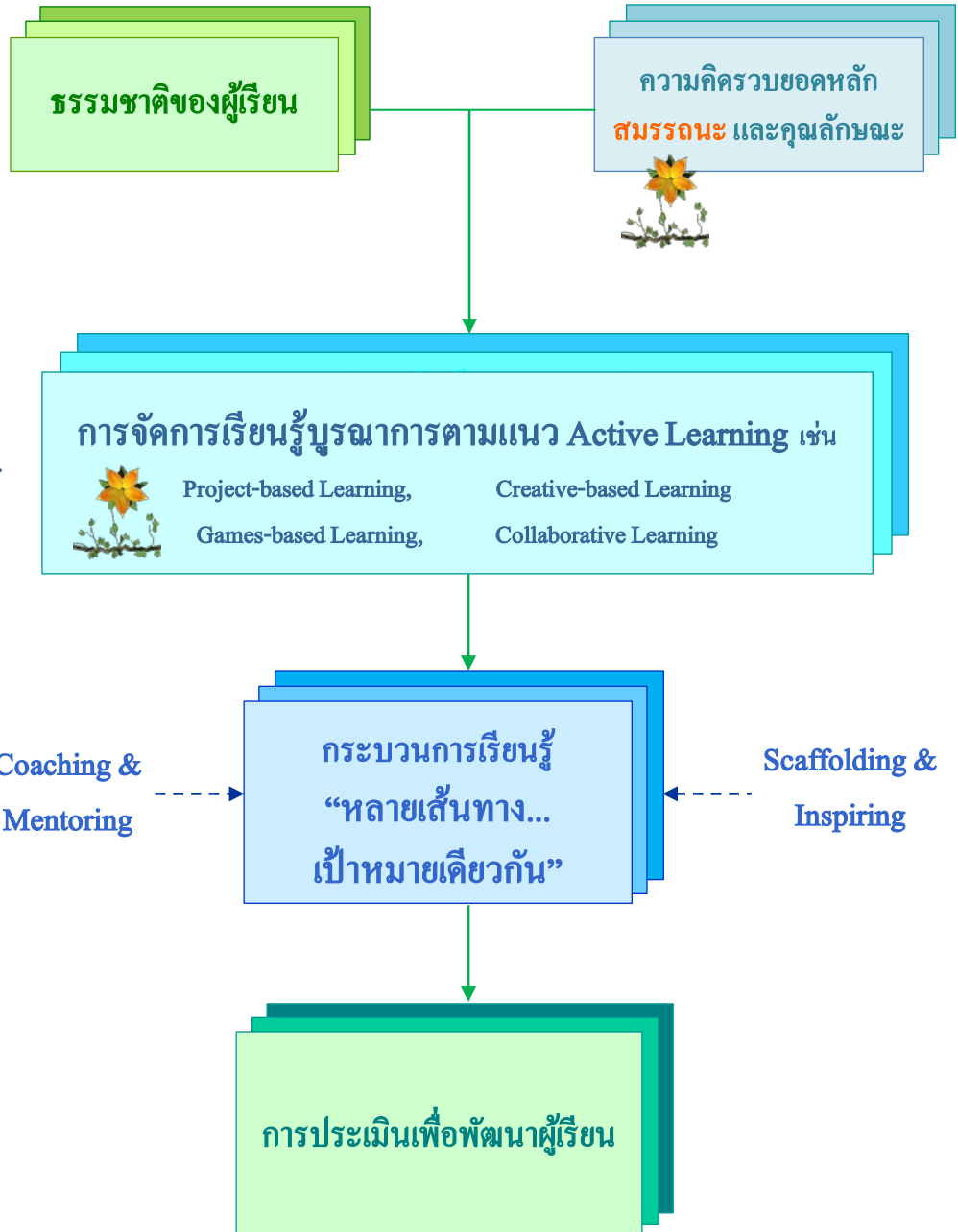
5. แบบแข่งขัน

3. แบบร่วมมือ

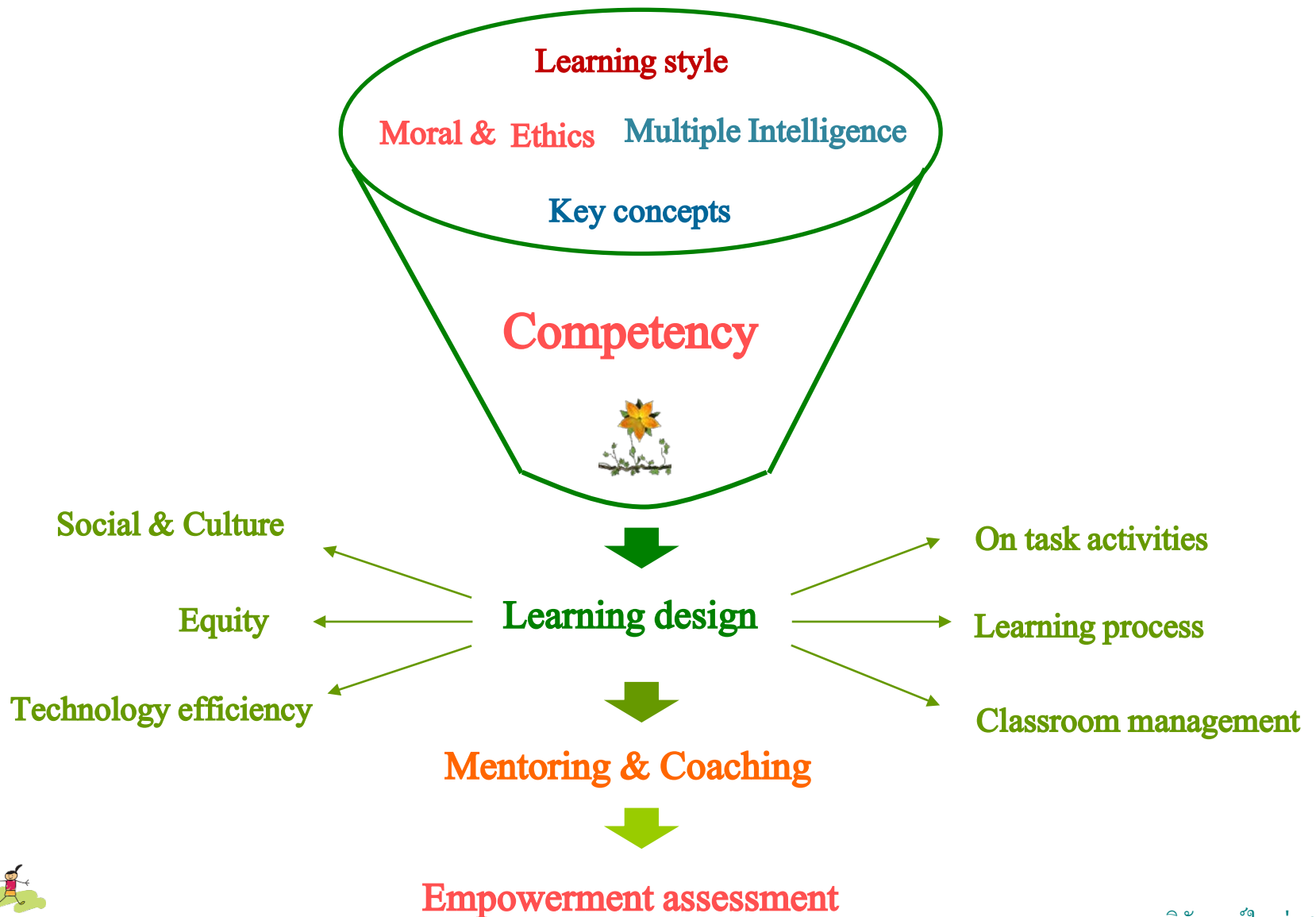
6. แบบมีส่วนร่วม



ระบบการออกแบบการเรียนรู้



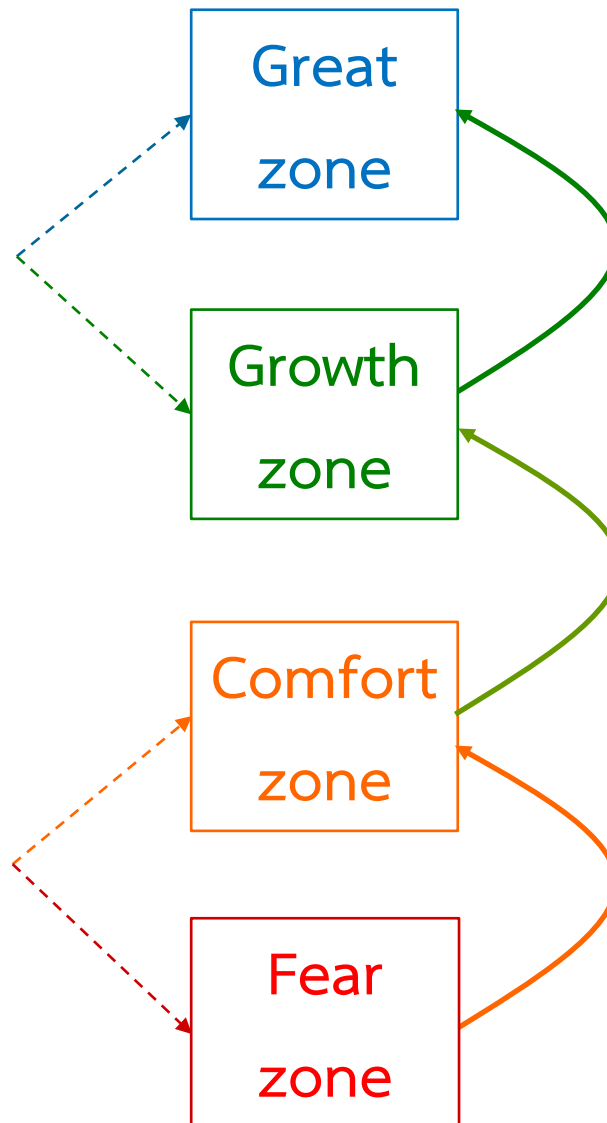
การออกแบบการเรียนรู้

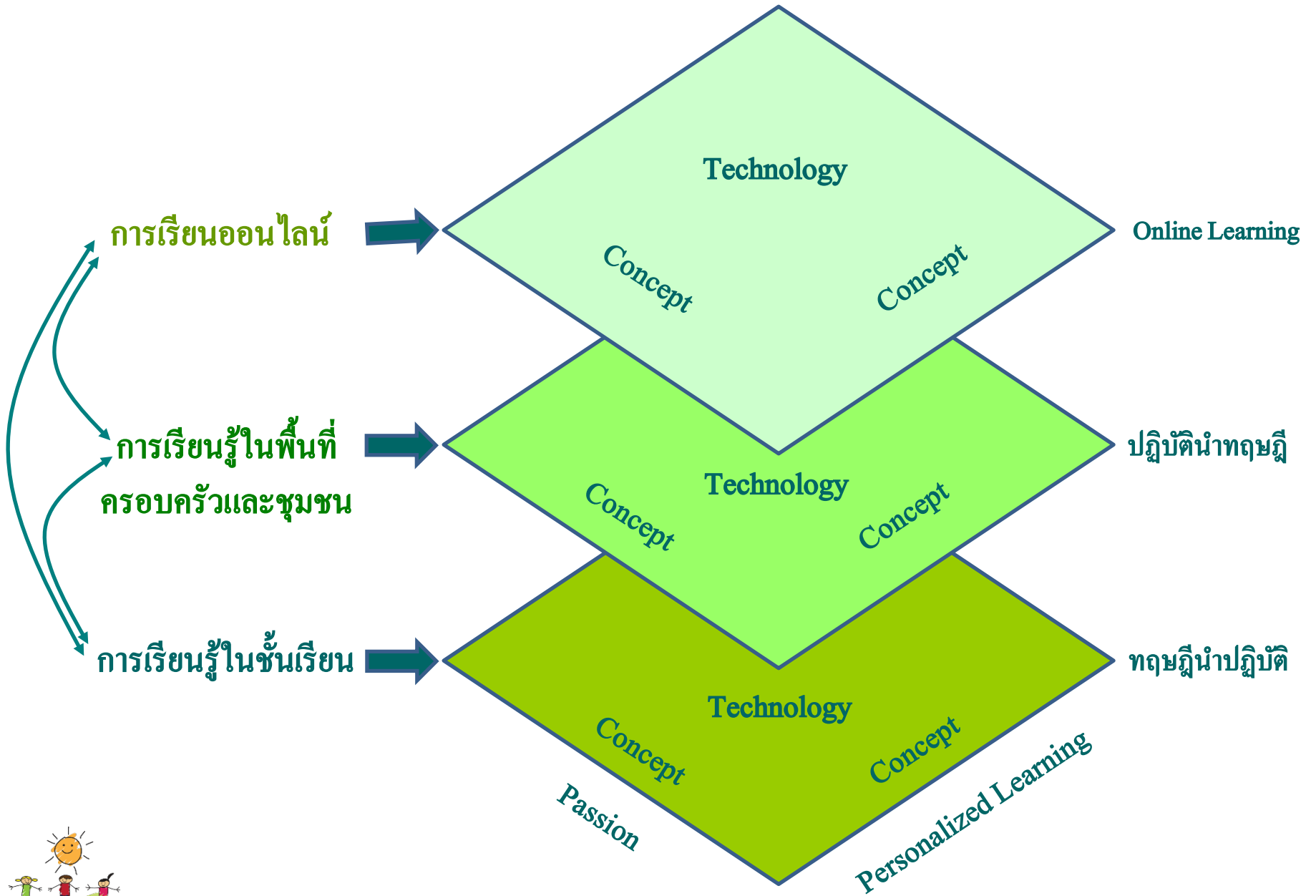


Zone
ที่พึงปรารถนา

Zone

ไม่ที่พึงปรารถนา





บันทึกความพึงพอใจ
 วิธีทำปลาชุก้าเตี๋ยะ ชั้น อ.2/1



<p>7 คน</p>	<p>13 คน</p>	<p>16 คน</p>
<p>วิธีที่ 1 จากพ่อค้าแม่ค้าไฉระปลาชุก้า</p>	<p>วิธีที่ 2 จากอินเทอร์เน็ต</p>	<p>วิธีที่ 3 จากแม่ครัวโรงเรียน</p>

สรุปผลวิธีการทำปลาชุก้าเตี๋ยะจากแหล่งข้อมูล

ความพึงพอใจ ลำดับที่ 1 จากแม่ครัว ชาย 9 คน หญิง 7 คน
 ความพึงพอใจ ลำดับที่ 2 จากอินเทอร์เน็ต ชาย 9 คน หญิง 4 คน
 ความพึงพอใจ ลำดับที่ 3 จากพ่อค้าแม่ค้า ชาย 3 คน หญิง 4 คน



ผสมผสาน

- ทึละเล็กทีละน้อย

- เก็บเล็กผสมน้อย





<https://www.smeleader.com>



กระเทียม

- ขับลม เสมหะ
- ขับเหงื่อ ปัสสาวะ
- แก้ไข้หวัด
- ลดไขมัน โคเรสเตอรอล น้ำตาลในเลือด

มะละกอ

- สร้างกระดูกและฟัน
- เป็นยาระบายอ่อนๆ
- มีสารปาเปอิน เป็นเอนไซม์ช่วยย่อยโปรตีน

มะเขือเทศ

- สารต้านอนุมูลอิสระ
- ชะลอความชรา

พริกขี้หนูสด

- แก้ลมจุกเสียด
- ช่วยลดระดับน้ำตาลในเลือด
- แก้ท้องอืดท้องเฟ้อ

ส้มตำ

มะนาว

- ช่วยให้หลอดเลือดแข็งแรง
- ป้องกันเลือดออกตามไรฟัน
- แก้หวัด

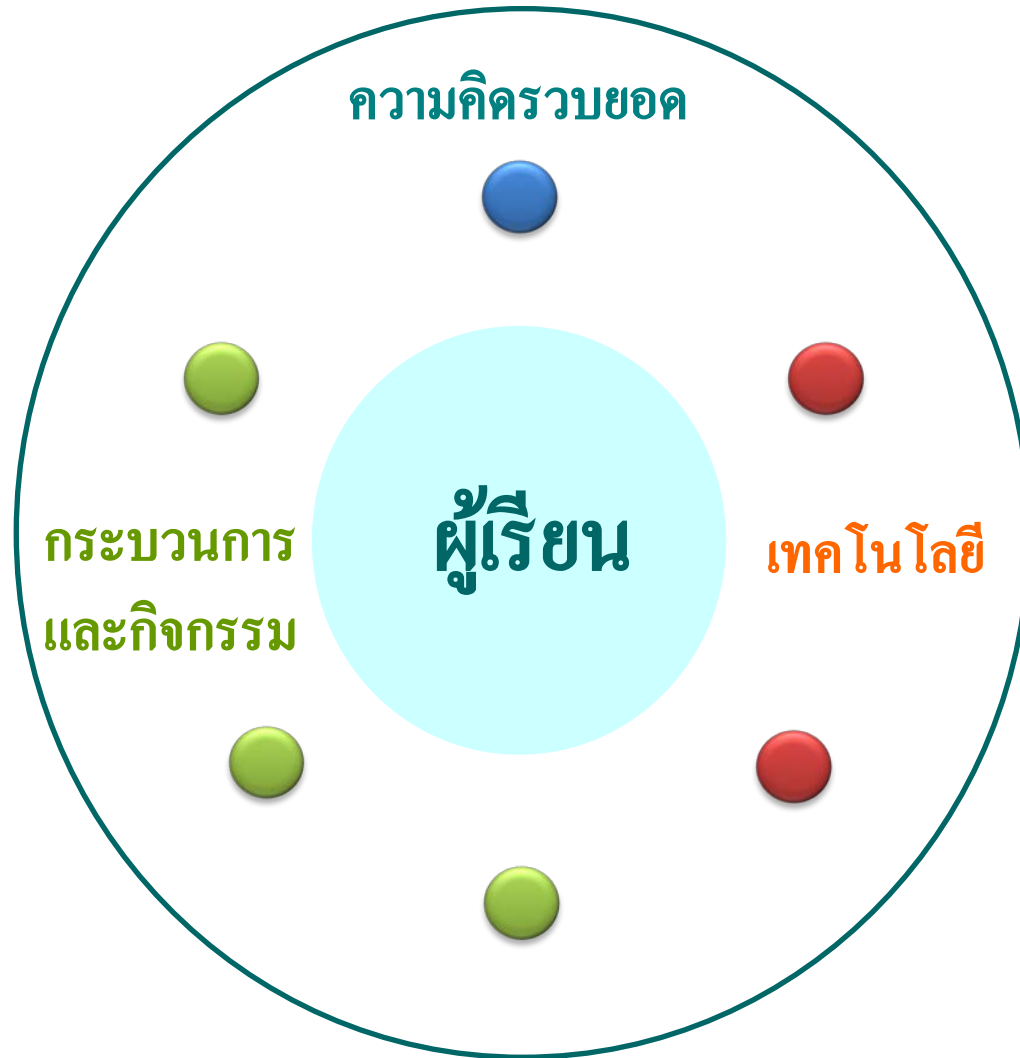
น้ำตาลปีบ

- มีแคลเซียม
- ฟอสฟอรัส
- ธาตุเหล็ก

ถั่วฝักยาว

- แร่ธาตุแคลเซียม
- วิตามินซี ดูดซึมธาตุเหล็ก
- มีกากใยอาหาร





สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม



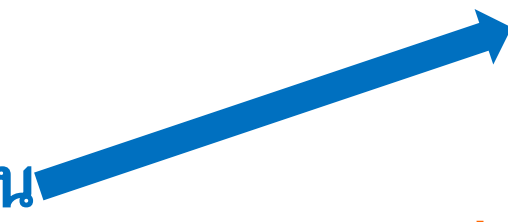
LCCL

มารุต พัฒนาผล: 2566

1. ความคิดรวบยอด

2. กระบวนการเรียนรู้

3. เทคโนโลยีสนับสนุน



กิจกรรมการเรียนรู้



ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรม



ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้



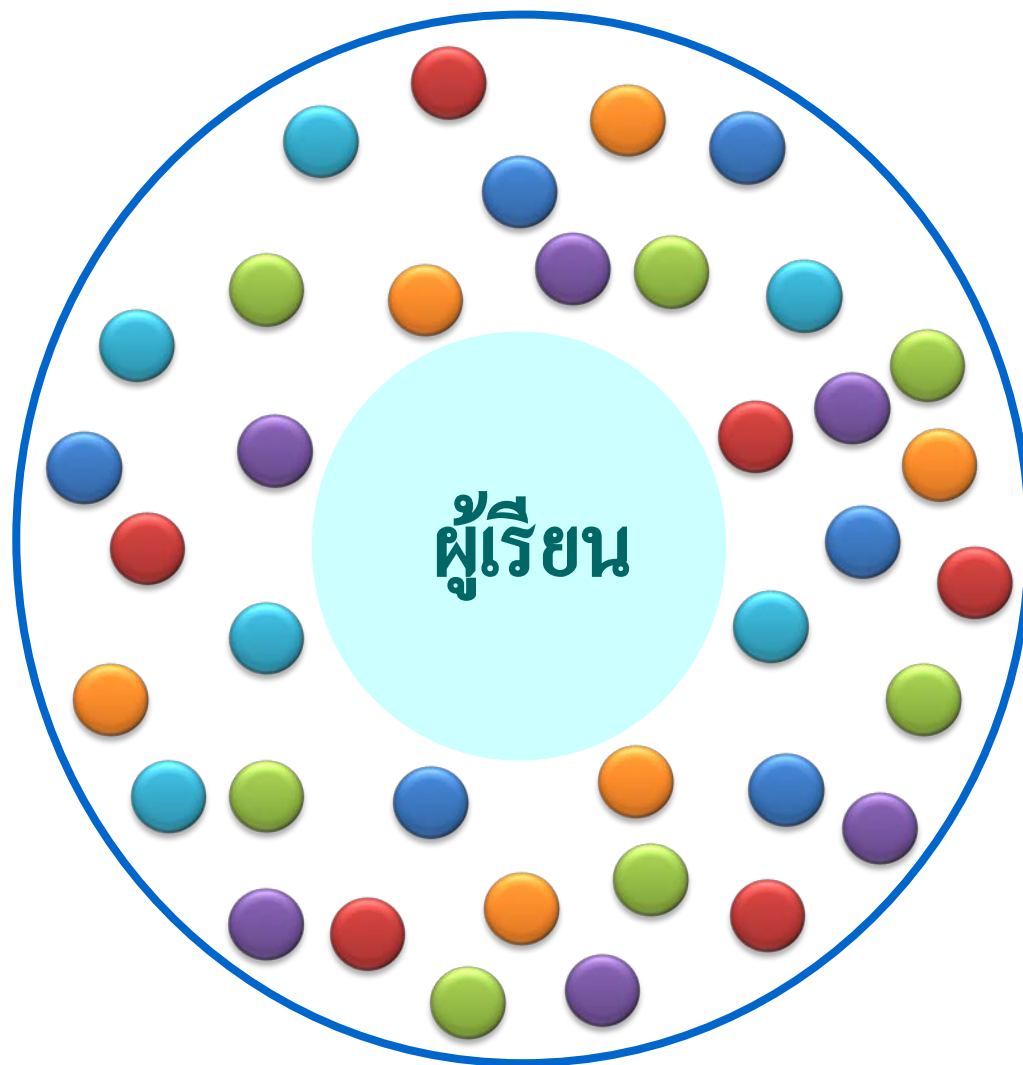
ผสมผเส

- ปนเปกััน

ปนกันจนยุ่งไม่รู้ว่อะไรเป็น

อะไร





การเรียนรู้ยุคใหม่
ใช้เทคโนโลยีสนับสนุน
เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน



สร้างเอกสารและงานนำเสนอ

ดูทั้งหมด >

								
Pages ฟรีภาพ USD 9.99	Keynote ฟรีภาพ USD 9.99	Numbers ฟรีภาพ USD 9.99	Microsoft Word ฟรีภาพ	Microsoft PowerPoint ฟรีภาพ	Microsoft Excel ฟรีภาพ	Haiku Deck Presentation... ฟรีภาพ	FlowVella: Interactive, M... ฟรีภาพ	OmniGraffle 2 ฟรีภาพ USD 49.99













ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ของคุณ

ดูทั้งหมด >

										
Autodesk SketchBook ความบันเทิง	iMovie รูปและวิดีโอ USD 4.99	GarageBand ดนตรี USD 4.99	MediBang Paint - แอปพลิเคชันที่... ความบันเทิง	Procreate - Sketch, paint,... ความบันเทิง USD 5.99	Canva - Graphic Desig... รูปและวิดีโอ	Assembly - Design graphi... ฟรีภาพ	Behance เครือข่ายสังคม	Enlight รูปและวิดีโอ USD 3.99	Adobe Illustrator Dra... ฟรีภาพ	Yousician - Piano, Guitar,... การศึกษา

เรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

ดูทั้งหมด >

											
iTunes U การศึกษา	Math 42 การศึกษา	Creative Writing Prom... ฟรีภาพ USD 2.99	Wikipedia Mobile อ้างอิง	Lists for Writers - ideas for cre... การศึกษา USD 2.99	WolframAlpha อ้างอิง USD 2.99	BEAKER by THIX การศึกษา USD 2.99	Chem3D การศึกษา	Quizlet - Flashcards &... การศึกษา	CodeHub - A Client for Git... ฟรีภาพ	Swiftly - Learn how to code!... การศึกษา	Auto ML ฟรีภาพ

พักจากการเรียน

ดูทั้งหมด >

							
3 Minute Mindfulness - ... สุขภาพและฟิตเนส	Recolor - Coloring Book... ความบันเทิง	Rolly Hills เกม	Zen Koi - A Tranquil Aqua... เกม	Prune เกม USD 3.99	Pocket Yoga สุขภาพและฟิตเนส USD 2.99	UNWYND เกม	Smash Hit เกม

<https://techfeedthai.com/2016/05/09/apple-%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2%E0%B9%81%E0%B8%AD/>



LCCL

มารุต พัฒนาผล: 2566

การสอนออนไลน์

ไม่ใช่ New normal

“คุณภาพของการเรียนรู้”

คือ New normal





กระตุ้น Passion

ใช้กระบวนการเรียนรู้

โค้ชให้คิด (Coaching)



การวิเคราะห์ความคิดรวบยอด (Concepts analysis)



การจัดการเรียนรู้ Active Learning

ต้องไปให้ถึงขั้นปัญญาจากการลงมือปฏิบัติ

ด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลความรู้โดยทั่วไป

ให้เป็นสารสนเทศที่สอดคล้องกับบริบท

และพัฒนาเป็นความคิดรวบยอดของผู้เรียน

ที่จะสามารถนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมต่อไป



ตัวอย่าง

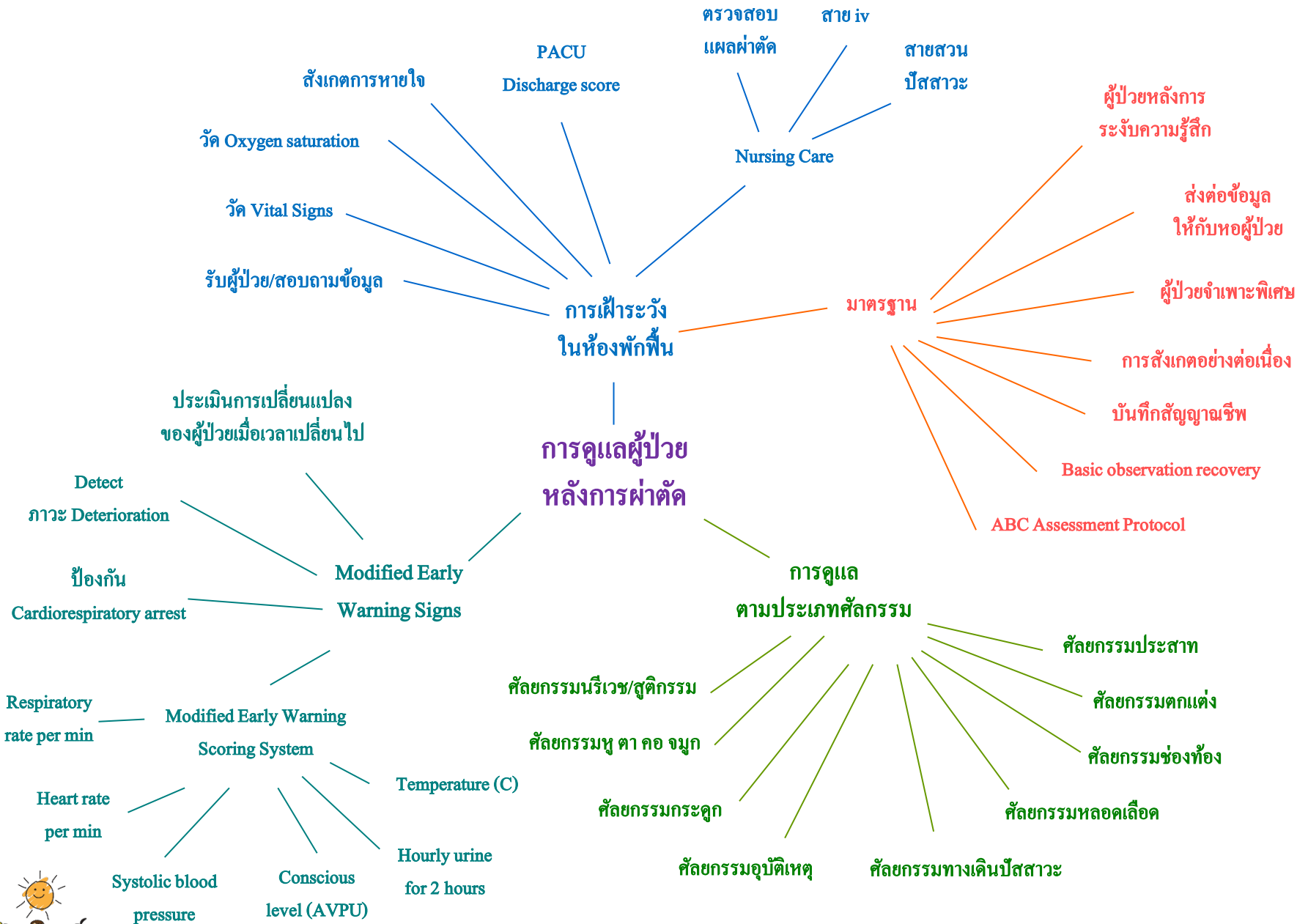
การวิเคราะห์ความคิดรวบยอด

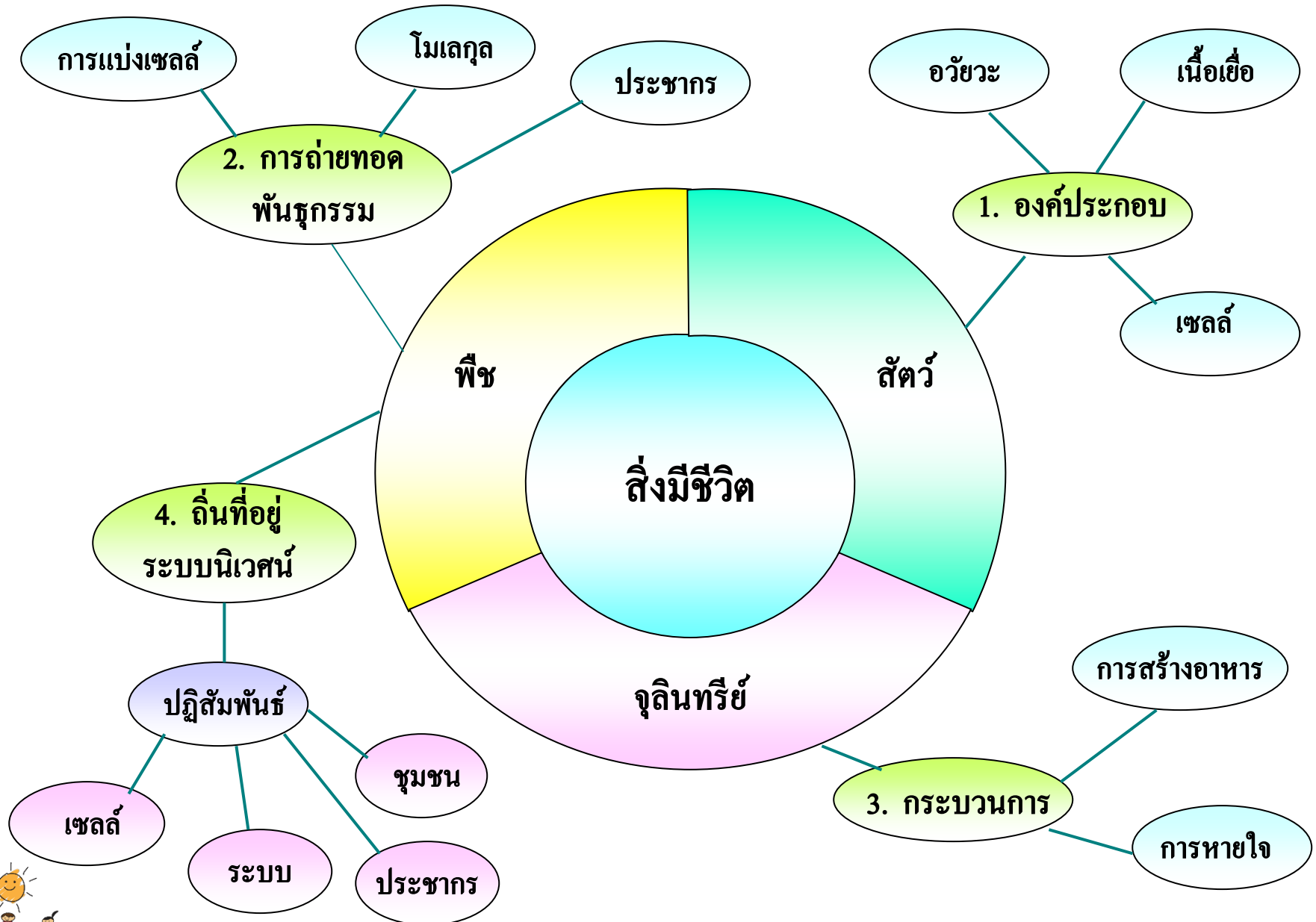
ในลักษณะผังความคิดรวบยอด (Concepts mapping)

ที่ประกอบด้วย

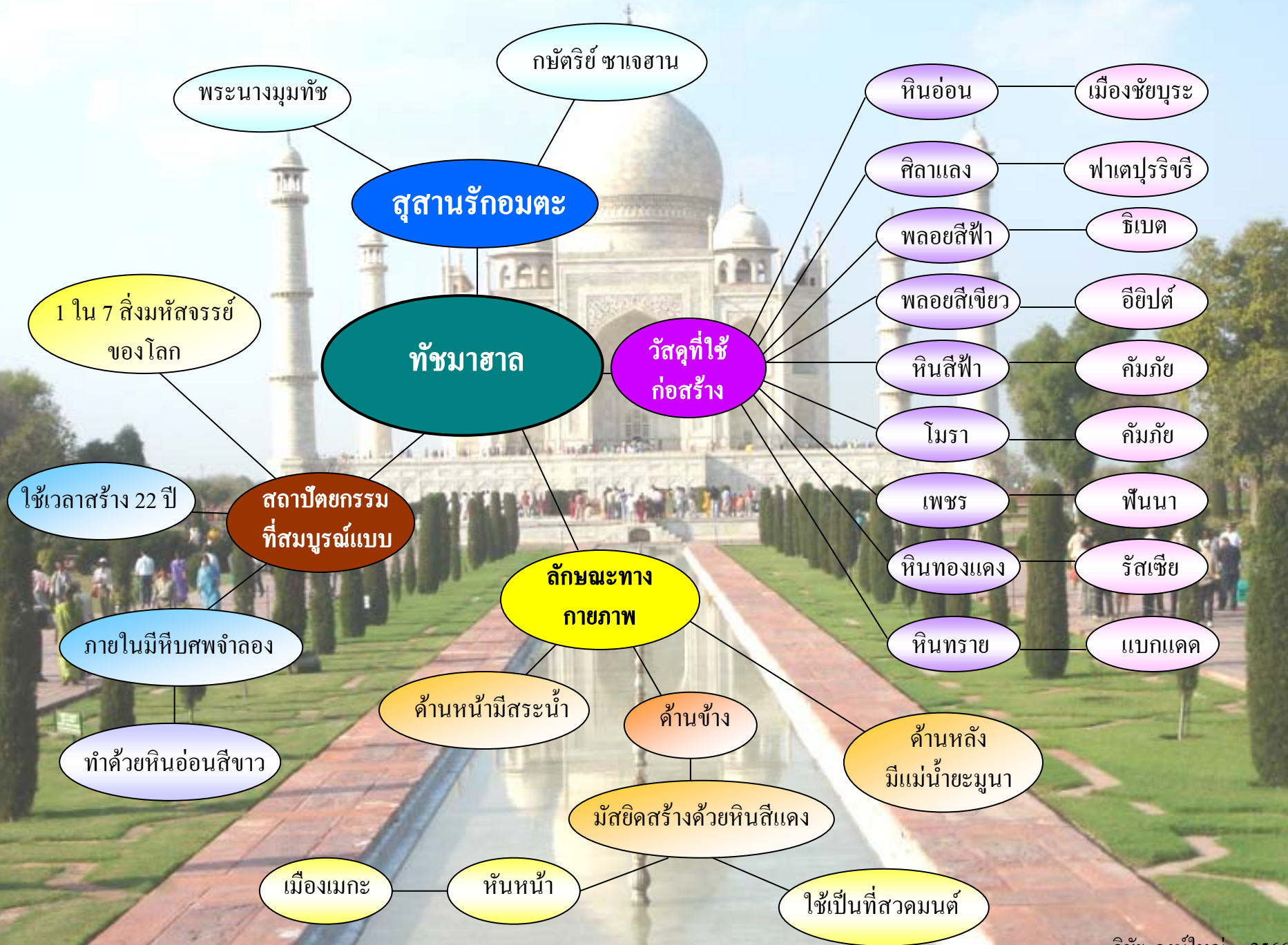
- ความคิดรวบยอดหลัก (Main concepts)
- ความคิดรวบยอดรอง (Sub concepts)











กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)



กลุ่มที่ 1

กระบวนการเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive)



กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ

1. ขั้นสังเกต / ตระหนัก
2. ขั้นวางแผนปฏิบัติ
3. ขั้นลงมือปฏิบัติ
4. ขั้นปรับปรุงและพัฒนา
5. ขั้นสรุป



กระบวนการต่อยอดองค์ความรู้

1. กระตุ้นความรู้เดิม

2. เสริมความรู้ใหม่

3. ตกแต่งความรู้ให้สมบูรณ์



กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด

1. ขั้นสังเกต / รับรู้
2. ขั้นจำแนกความแตกต่าง
3. ขั้นหาลักษณะร่วม
4. ขั้นระบุชื่อความคิดรวบยอด
5. ขั้นทดสอบและนำไปใช้



กระบวนการวิเคราะห์

1. การจำแนก
2. การจัดหมวดหมู่
3. การสรุปอย่างสมเหตุสมผล
4. การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. การคาดการณ์บนพื้นฐานข้อมูล



กระบวนการแก้ปัญหา

1. แสดงความเข้าใจปัญหา
2. วางแผนและลงมือปฏิบัติ
3. ใช้ความพยายามในการแก้ปัญหา
4. อธิบายวิธีการแก้ปัญหา
5. แสดงผลการทำงานได้อย่างชัดเจน



กระบวนการตัดสินใจ

1. กำหนดปัญหา
2. วิเคราะห์แยกแยะประเด็น
3. กำหนดทางเลือก จัดลำดับ ประเมิน
4. วางแผนทางเลือกที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้ได้ผลการตัดสินใจที่ดี



กระบวนการคิดสร้างสรรค์

1. วิเคราะห์แนวคิดและจัดกลุ่ม
2. สังเคราะห์และสร้างแนวคิดใหม่
3. ทบทวนแนวคิดใหม่
4. ตกแต่งความคิดใหม่ให้สมบูรณ์



กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1. วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
2. ระบุนวัตกรรมที่จะพัฒนา
3. กำหนดแนวคิดของนวัตกรรม
4. พัฒนาต้นแบบนวัตกรรม
5. ทดลองใช้และปรับปรุง



กระบวนการสืบเสาะหาความรู้

1. ขั้นสร้างความสนใจ
2. ขั้นสำรวจค้นหา
3. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป
4. ขั้นขยายความรู้
5. ขั้นประเมิน



กลุ่มที่ 2

กระบวนการเรียนรู้

ด้านทักษะพิสัย (Psycho-motor)



กระบวนการกลุ่ม

1. ขั้นตอนกำหนดเป้าหมาย
2. ขั้นตอนวางแผน
3. ขั้นตอนหาคำตอบ
4. ขั้นตอนประเมินผล
5. ขั้นตอนประยุกต์ใช้



กระบวนการทำงาน

1. การวิเคราะห์งาน
2. การวางแผนการทำงาน
3. การปฏิบัติตามขั้นตอน
4. การประเมินผล



กระบวนการสร้างทักษะการปฏิบัติ

1. ขั้นสังเกต / รับรู้
2. ขั้นทำตามแบบ
3. ขั้นทำเองโดยไม่มีแบบ
4. ขั้นฝึกให้ชำนาญ



กลุ่มที่ 3

กระบวนการเรียนรู้

ทางด้านจิตพิสัย (Affective)



กระบวนการสร้างความตระหนัก

1. ขั้นสังเกต / รับรู้
2. ขั้นวิจารณ์
3. ขั้นสรุป



กระบวนการสร้างค่านิยม

1. ขั้นสังเกต และตระหนัก
2. ขั้นประเมินเชิงเหตุผล
3. ขั้นกำหนดค่านิยม
4. ขั้นวางแผนปฏิบัติ
5. ขั้นปฏิบัติด้วยความชื่นชม



กระบวนการสร้างเจตคติ

1. ขั้นสังเกต / รับรู้
2. ขั้นวิเคราะห์
3. ขั้นสรุป



สื่อการเรียนรู้ (Instructional Media)

ตัวกลางหรือช่องทางถ่ายทอดองค์ความรู้
ทักษะ ประสบการณ์ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียน
และทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ



สื่อการเรียนรู้ที่มีพลัง

1. สื่อที่เป็นของจริง

2. สื่อภาพเคลื่อนไหว / Animation / Clip VDO

ผู้สอนเลือกใช้สื่อเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้



หลักการใช้สื่อการเรียนรู้

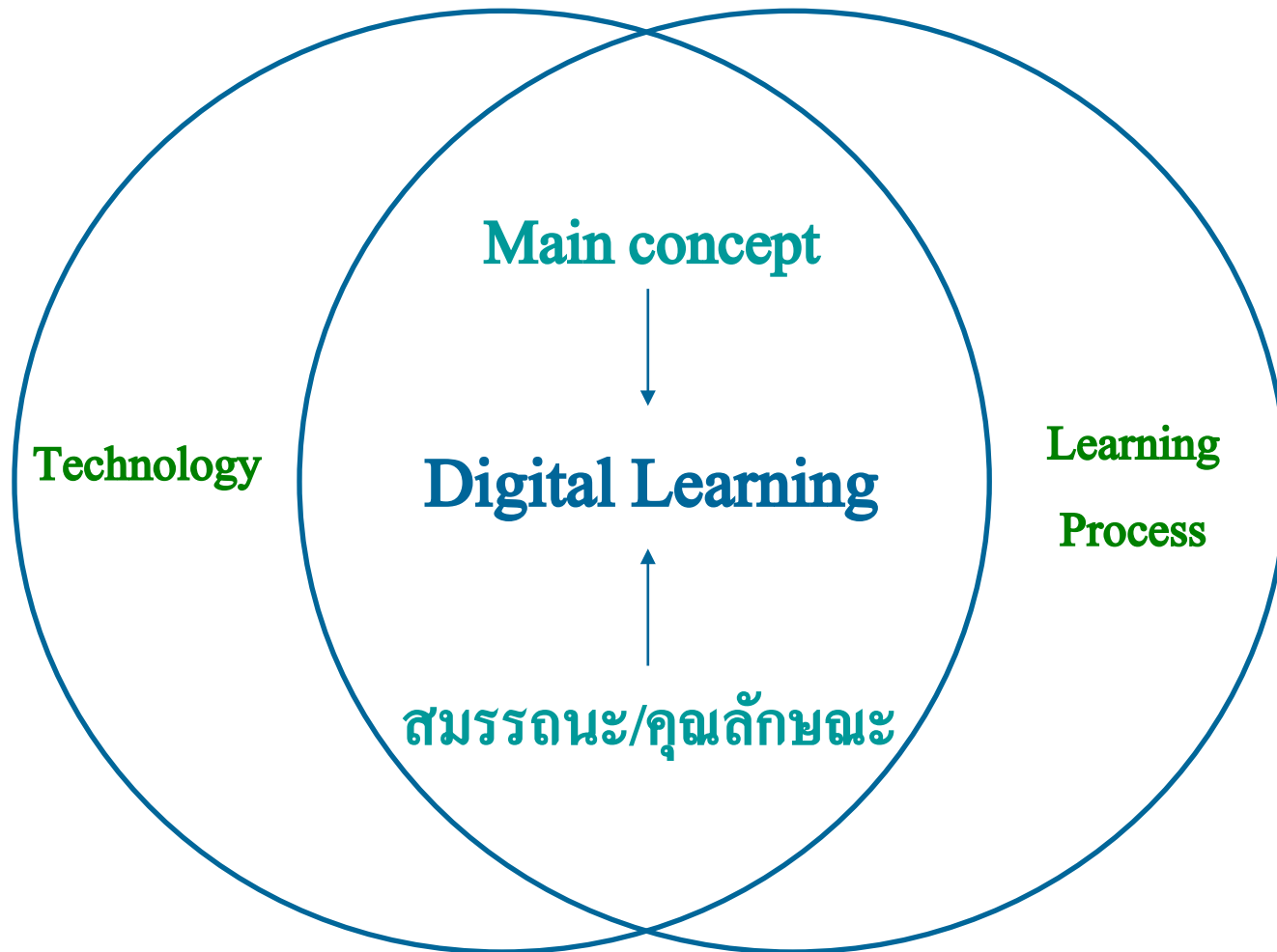
1. สอดคล้องกับ Concept of Learning

2. สอดคล้องกับการรับรู้ของผู้เรียน

3. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ถูกต้องและรวดเร็ว

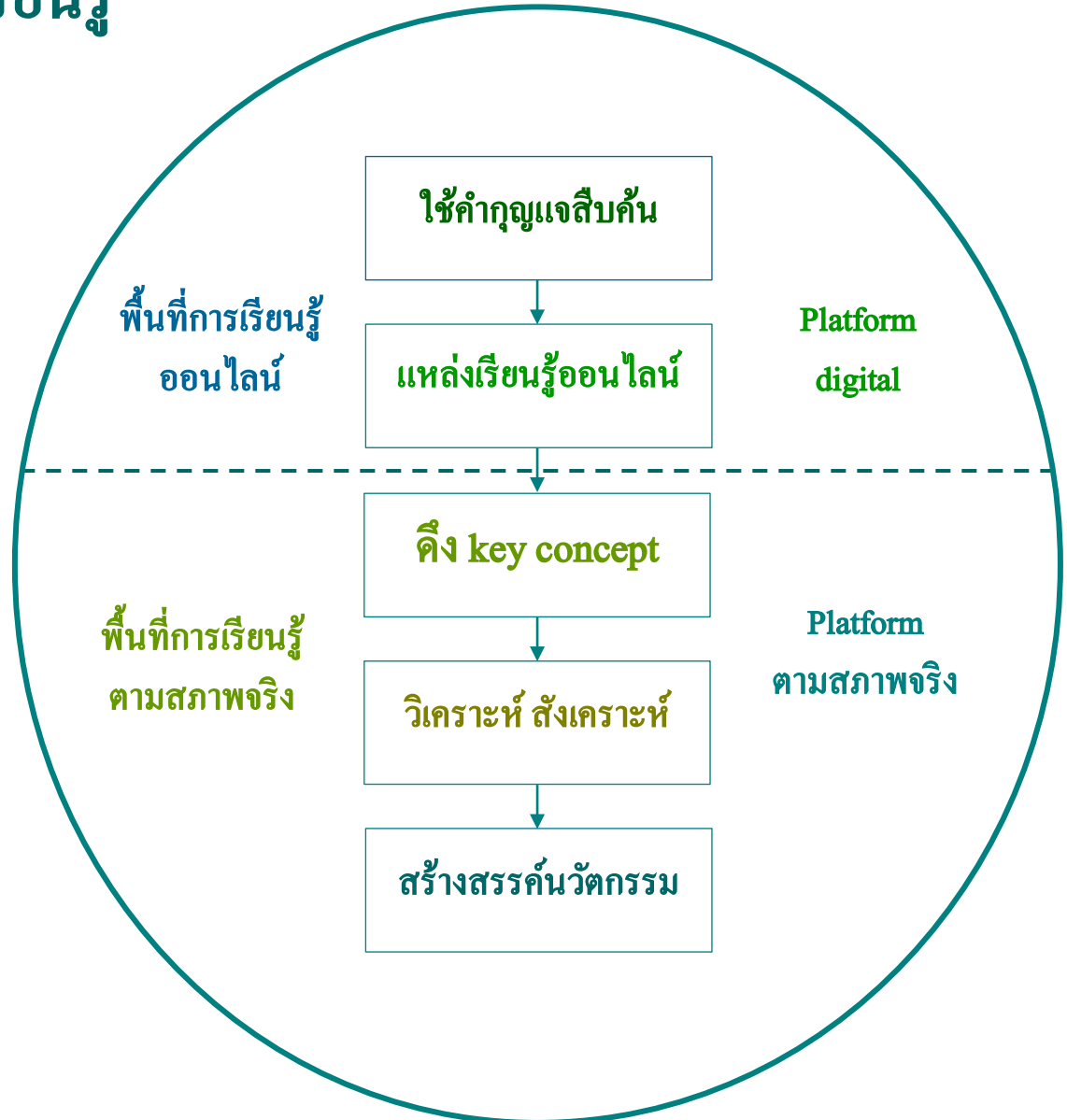


การผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้

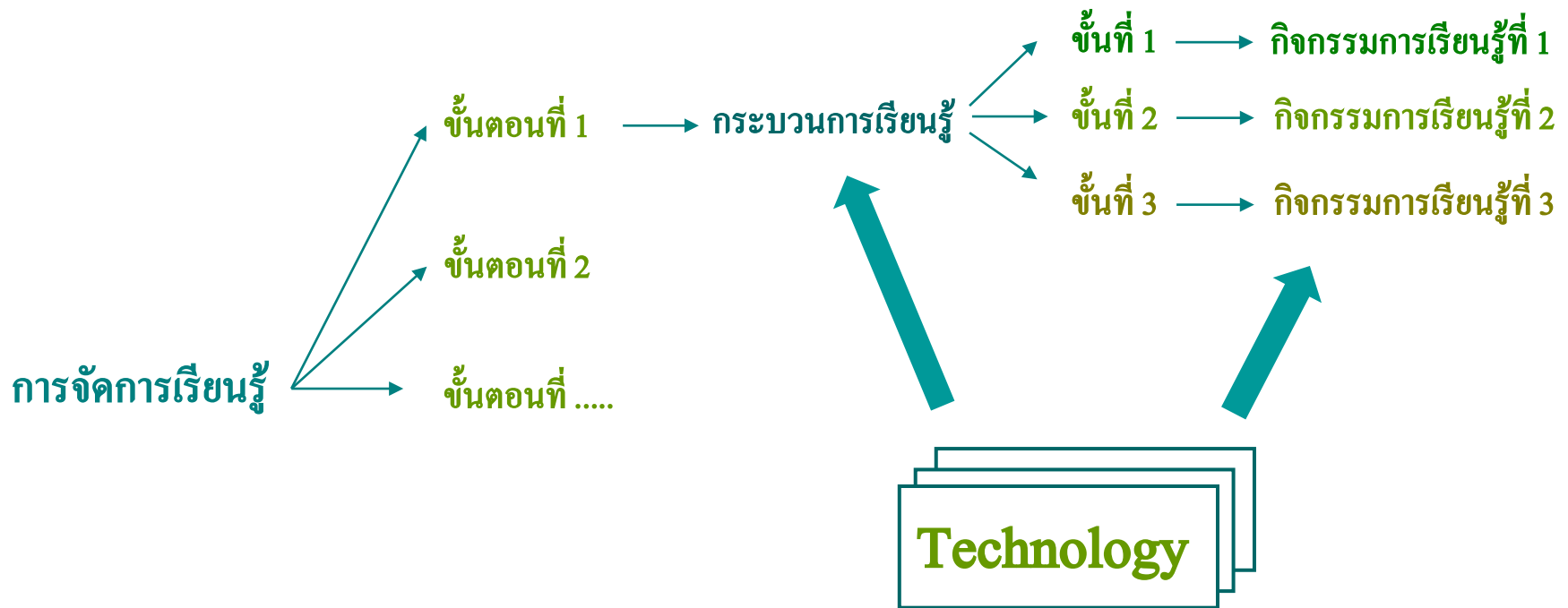


การเชื่อมต่อพื้นที่การเรียนรู้

ใช้ Technology
สนับสนุน



การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้



หลักการเลือกใช้เทคโนโลยี

- ใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- ผสมผสานเทคโนโลยีอย่างหลากหลาย
- ตอบสนองจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้



วินัยในตนเอง (Self-discipline)

เป็นปัจจัยสำคัญ

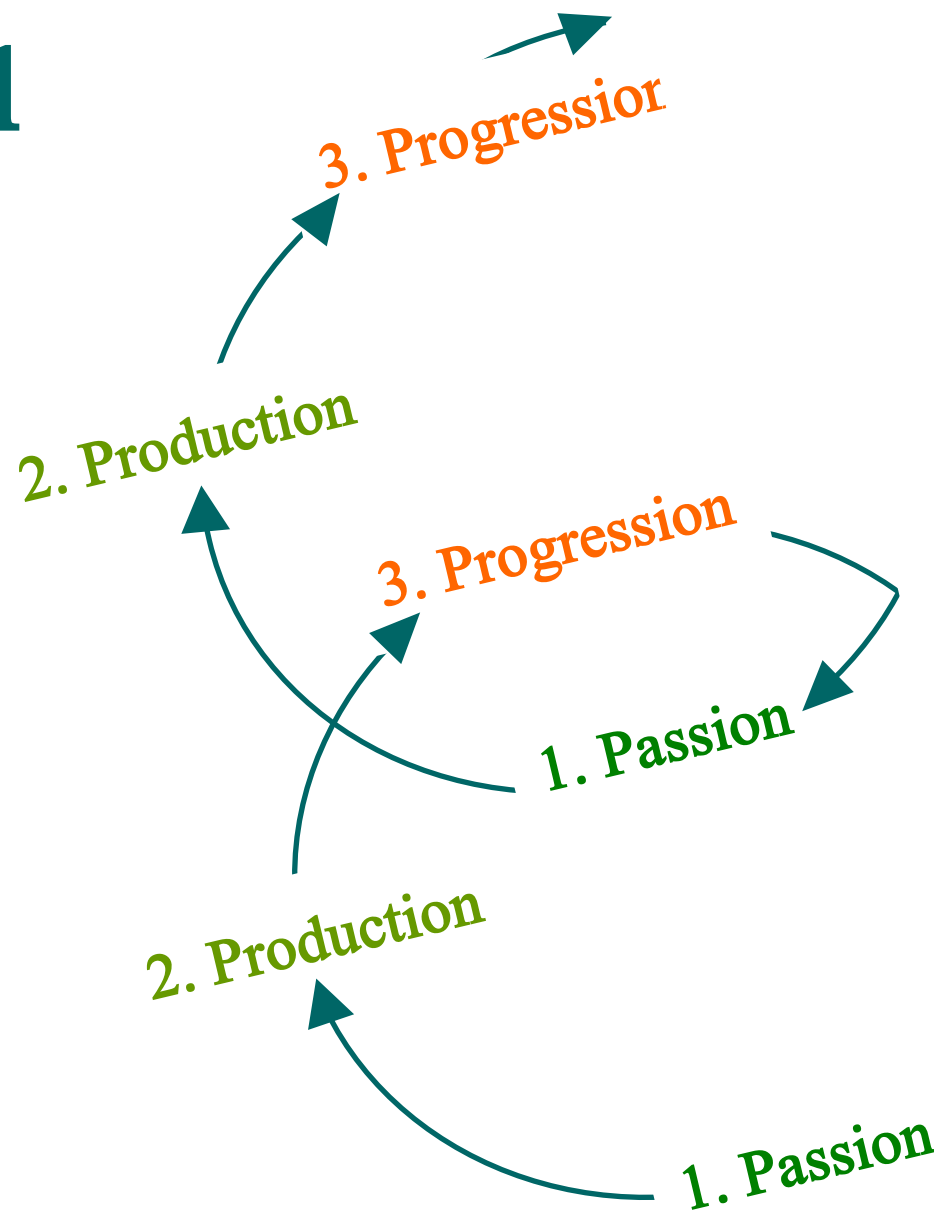
ของใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้



ความเร็วของเทคโนโลยีกับความคิด

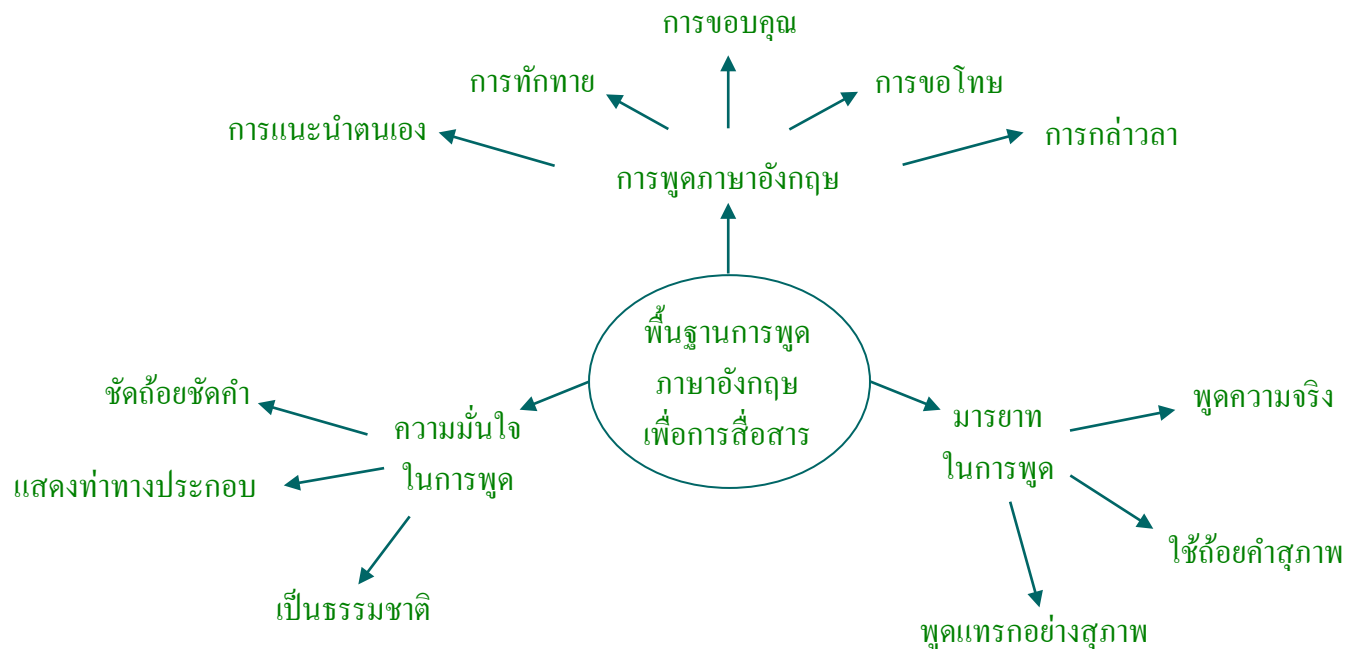


3P Model



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
รายวิชาภาษาอังกฤษในวิชาชีพการแพทย์แผนไทยประยุกต์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง **พื้นฐานการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** ชั้นปีที่ 1 เวลา 3 ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้ (เปรียบเทียบ**ตัวแปรตาม**ของการวิจัย ที่ถูกเขียนไว้ว่าเป็นองค์รวม ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ) ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีมารยาทและมีความมั่นใจในการพูด
2. **ฟังก์ชันความคิดรวบยอดหลัก** (เปรียบเทียบ**ขอบเขตเนื้อหา**ของการวิจัย)



3. ความคิดรวบยอดหลัก (ความคิดรวบยอดหลัก คือ แก่นของความรู้ที่ปรากฏอยู่ในผังความคิดรวบยอดหลัก)

การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย การแนะนำตนเอง การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ และการกล่าวลา โดยในการพูดควรมีมารยาทในการพูด ได้แก่ พูดความจริง ใช้ถ้อยคำสุภาพ หากต้องการพูดแทรกควรพูดแทรกอย่างสุภาพ และควรแสดงออกถึงความมั่นใจในการพูด ได้แก่ พูดชัดถ้อยชัดคำ แสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสม และพูดอย่างเป็นธรรมชาติ

4. จุดประสงค์การเรียนรู้ (เปรียบเสมือนวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้)

1. พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้
2. มีมารยาทในการพูดภาษาอังกฤษ
3. มีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ

5. วิธีจัดการเรียนรู้ (เปรียบเสมือนตัวแปรต้นของการวิจัย)

การจัดการเรียนรู้แบบ 3P: Passion Process Progress



6. กิจกรรมการเรียนรู้ (ระบุกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครบถ้วนตามแต่ละขั้นตอนของวิธีการจัดการเรียนรู้ในข้อ 5)

6.1 ขั้นนำ

ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้

6.2 ขั้นจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นแรงบันดาลใจ (Passion)

- ผู้สอนกระตุ้นแรงบันดาลใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของผู้เรียน ด้วยการให้ผู้เรียนชมคลิปการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันจากเจ้าของภาษา
- ผู้เรียนร่วมกันแสดงความรู้สึกลึกของตนเองที่มีต่อการชมคลิป
- ผู้สอนพูดกระตุ้นความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 สร้างผลิตผลการเรียนรู้ (Production)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนออกแบบสถานการณ์การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันตามความสนใจ
- ผู้เรียนใช้กระบวนการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันร่วมกับเพื่อน โดยผู้สอนสังเกตการพูดของผู้เรียนแล้วจดบันทึกสิ่งที่ผู้เรียนพูดได้ถูกต้อง น่าสนใจ สร้างสรรค์ สิ่งที่ยังพูดไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ และเสริมแรงทางบวกให้กำลังใจผู้เรียนขณะพูด

ขั้นที่ 3 ชื่นชมความก้าวหน้า (Progression)

- ผู้เรียนประเมินการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันของตนเองพร้อมทั้งค้นหาจุดดี และจุดที่ควรพัฒนาตนเองต่อไป
- ผู้สอนให้ข้อมูลย้อนกลับผู้เรียนรายบุคคล บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการพูดของผู้เรียน

6.3 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปวิธีการพูดแนะนำตนเอง การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ การกล่าวเวลา มารยาทในการพูด และการแสดงออกถึงความมั่นใจในการพูด



7. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้ (ระบุสื่อและแหล่งการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้)

- คลิปการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันโดยเจ้าของภาษา
- สถานการณ์การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (ใช้สำหรับชี้แนะผู้เรียน)

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด (เปรียบเทียบวิธีการ เก็บรวบรวมข้อมูล)	เครื่องมือวัด (เปรียบเทียบ เครื่องมือที่ใช้ เก็บรวบรวมข้อมูล)	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การผ่าน (เปรียบเทียบ เหมือน สมมติฐาน การวิจัย)
1. พูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวันได้	การสังเกต ระหว่างการจัด การเรียนรู้	แบบสังเกต	ผู้เรียน	พูดได้ตั้งแต่ 3 บทสนทนา ขึ้นไป
2. มีมารยาทในการพูดภาษาอังกฤษ	การสังเกต ระหว่างการจัด การเรียนรู้	แบบสังเกต	ผู้เรียน	ได้ 2 คะแนน ขึ้นไปจาก คะแนนเต็ม 3 คะแนน
3. มีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ	การสังเกต ระหว่างการจัด การเรียนรู้	แบบสังเกต	ผู้เรียน	ได้ 2 คะแนน ขึ้นไปจาก คะแนนเต็ม 3 คะแนน



9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ (เปรียบเทียบเหมือนการเขียนรายงานการวิจัย)

9.1 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 1

ผลการประเมินหลังเรียน	จำนวนคน (ทั้งหมด 20 คน)	คิดเป็นร้อยละ	แนวทางการพัฒนาผู้เรียน
พูดได้ 1 บทสนทนา	1	5.00	ซ่อมเสริมผู้เรียนที่พูดได้เพียง 1 บทสนทนา แบบตัวต่อตัว ส่วนผู้เรียนที่พูดได้ 3 บทสนทนา ขึ้นไป แนะนำให้หมั่นพูดเป็นประจำทุกวันกับ สมาชิกในครอบครัวและเพื่อน
พูดได้ 2 บทสนทนา	0	0.00	
พูดได้ 3 บทสนทนา	5	25.00	
พูดได้ 4 บทสนทนา	11	55.00	
พูดได้ 5 บทสนทนา	3	15.00	

9.2 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 2

ผลการประเมินหลังเรียน	จำนวนคน (ทั้งหมด 20 คน)	คิดเป็นร้อยละ	แนวทางการพัฒนาผู้เรียน
1 คะแนน	0	00.00	แนะนำให้ผู้เรียนที่ได้ระดับ 2 คะแนน ว่าการพูด ที่แสดงออกถึงการมีมารยาทเป็นอย่างไร
2 คะแนน	5	25.00	
3 คะแนน	15	75.00	



9.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อ 3

ผลการประเมินหลังเรียน	จำนวนคน (ทั้งหมด 20 คน)	คิดเป็นร้อยละ	แนวทางการพัฒนาผู้เรียน
1 คะแนน	4	20.00	เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ได้ 1 และ 2 คะแนน พูดคุยๆ แล้วให้กำลังใจ
2 คะแนน	5	25.00	
3 คะแนน	11	55.00	

9.4 สิ่งที่คุณได้เรียนรู้ (เปรียบเทียบผลการ Reflect ผลการวิจัย)

จากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ 3P ทำให้พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 3P สามารถพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ โดยทำให้ผู้เรียนคิดเป็นร้อยละ 95 สามารถพูดบทสนทนาเกี่ยวกับการแนะนำตนเอง การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ และการกล่าวลาได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนสามารถพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีมารยาทคิดเป็นร้อยละ 100.00 อีกทั้งช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด



เกณฑ์การให้คะแนนการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันแล้วให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ให้ 1 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 1 บทสนทนา
ให้ 2 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 2 บทสนทนา
ให้ 3 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 3 บทสนทนา
ให้ 4 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 4 บทสนทนา
ให้ 5 คะแนน เมื่อ	พูดได้ 5 บทสนทนา

เกณฑ์การให้คะแนนมารยาทในการพูด

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมมารยาทในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนแล้วให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ให้ 1 คะแนน เมื่อ	พูดความจริง
ให้ 2 คะแนน เมื่อ	พูดความจริง และใช้ถ้อยคำสุภาพ
ให้ 3 คะแนน เมื่อ	พูดความจริง ใช้ถ้อยคำสุภาพ และพูดแทรกอย่างสุภาพ

เกณฑ์การให้คะแนนความเชื่อมั่นในการพูดภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้นักเรียนประเมินพฤติกรรมความมุ่งมั่นพยายามของตนเอง แล้วให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ให้ 1 คะแนน เมื่อ	พูดชัดถ้อยชัดคำ
ให้ 2 คะแนน เมื่อ	พูดชัดถ้อยชัดคำและแสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสม
ให้ 3 คะแนน เมื่อ	พูดชัดถ้อยชัดคำ แสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสมและพูดอย่างเป็นธรรมชาติ



การจัดการชั้นเรียน (Classroom management)

การดูแลและปกครองผู้เรียน
การจัดสภาพและบรรยากาศ
การอำนวยความสะดวก
การกำกับดูแลให้มีระเบียบวินัย



วินัย 2 ด้าน

วินัยเชิงบวก



วินัยเชิงลบ



บรรยากาศในชั้นเรียน

มั่นคงปลอดภัย

ตื่นเต้นและท้าทาย

มีส่วนร่วม



ทักษะชื่นชมเห็นคุณค่า (Appreciation Talk)

ประทับใจผลงาน

ชื่นชอบพฤติกรรม

ชื่นชมคุณลักษณะ

วาทะที่เข้มข้น...เพิ่มพลังการจัดการเรียนรู้



ความยุติธรรม
เป็นพื้นฐานของ
การจัดการชั้นเรียน



Internal Coaching

การ โเค้ชที่มุ่งให้เกิด Passion

เน้นการกระตุ้นความคิด

ความใฝ่เรียนรู้

ความต้องการประสบความสำเร็จ



...การทำงานให้สำเร็จผล
แน่นอนและสมบูรณ์

ตามเป้าหมายนั้น จะต้องใช้

ความรู้ความสามารถ

พร้อมทั้งคุณสมบัติที่สำคัญในตัวบุคคล
หลายประการทั้งความตั้งใจที่มั่นคง

ความคิดสร้างสรรค์

ความอดสาหพยายาม

ความรับผิดชอบ ตลอดจน**ความสุจริต**

เป็นธรรมเนียม นำมาปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ

พระบรมราโชวาทพิธีพระราชทานปริญญาบัตร

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

19 กรกฎาคม 2528



หลักคิดในการ โเค้ช

เป้าหมาย

Goal

ความรู้ความสามารถ

Competence

ความคิดสร้างสรรค์

Creativity

ความอดสาหพยายาม

Persevere

ความรับผิดชอบ

Responsibility

ความสุจริต

Integrity



EDUCÁRE

EDUCATION



SAGE ON THE STAGE

GUIDE ON THE SIDE

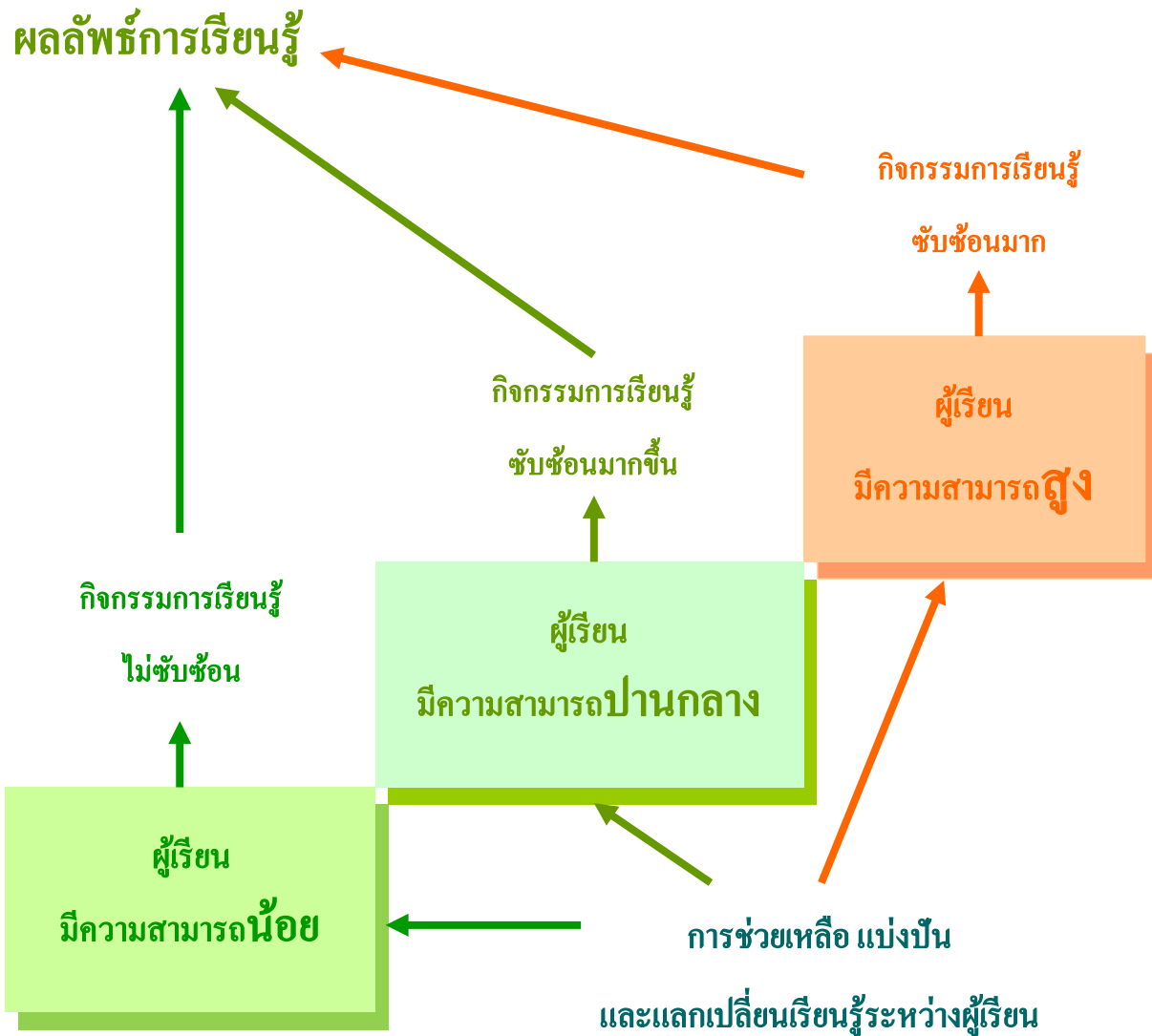


ตุมเหหิ กิจจं กาคพप्
ผู้ทำ คือพวกเธอทั้งหลาย

อกขาตาโร ตถาคตา
ตถาคต เป็นเพียงผู้ช้บอกเท่านั้น



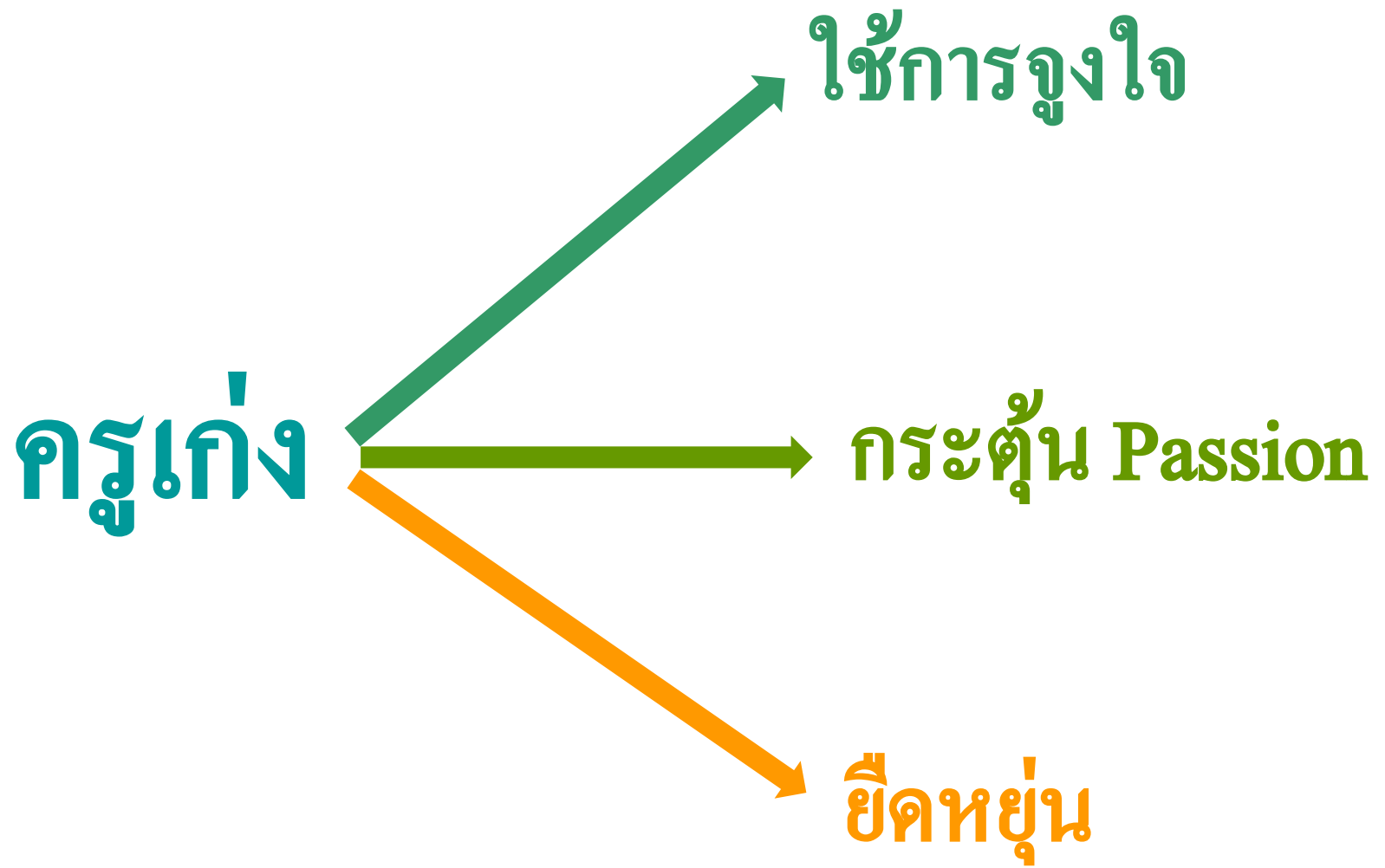
การเรียนรู้ แบบ Adaptive Learning

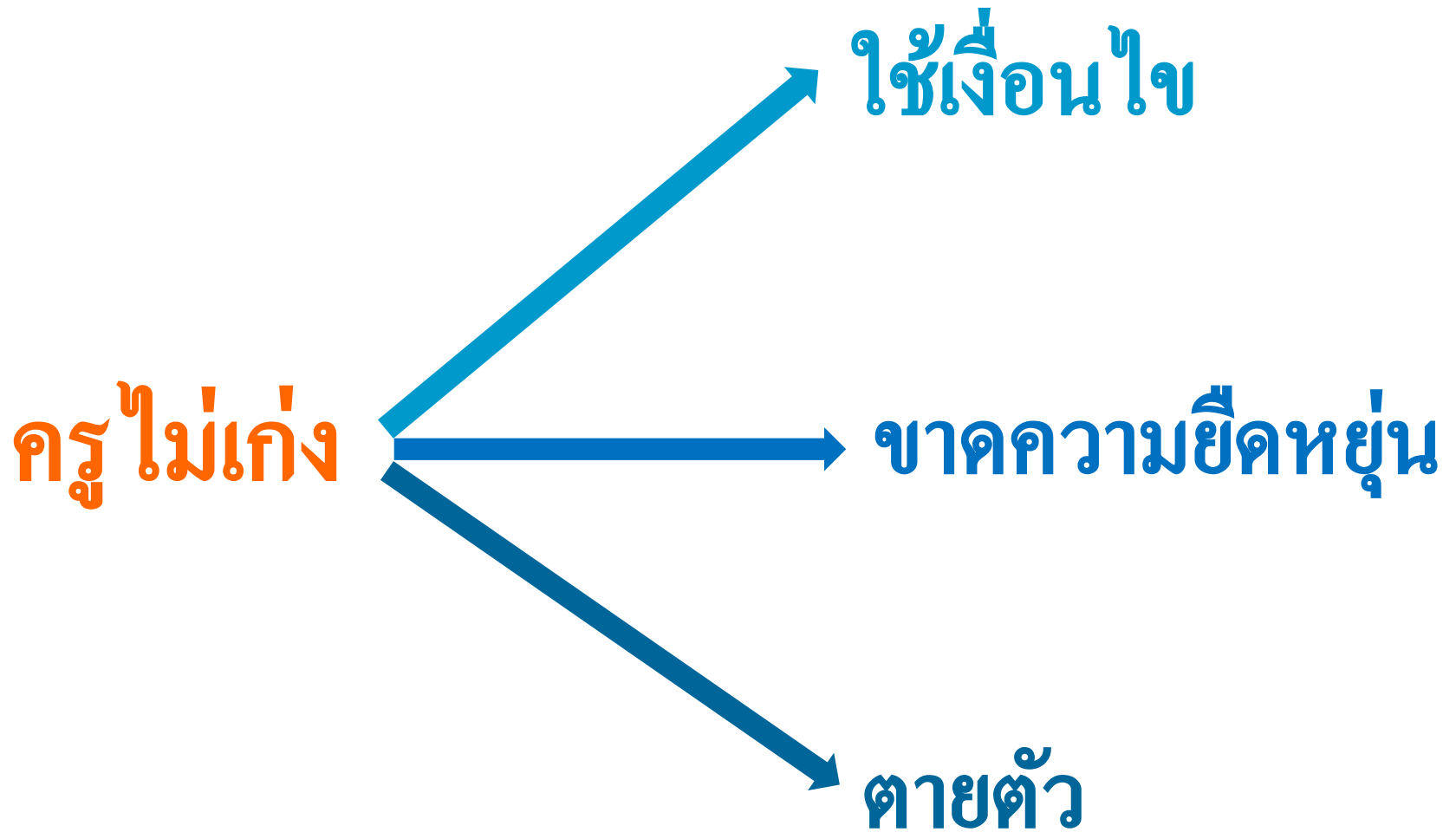


3C การทำงานของครูยุคใหม่

1. มี **Creative** ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
ให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียน
2. ใช้การ **Coach** ในระหว่างที่ผู้เรียน
ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
3. เอาใจใส่ **Care** กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง







Internal Coaching

การ โต้สิ่งที่มุ่งให้เกิด Passion

เน้นการกระตุ้นความคิด

ความใฝ่เรียนรู้

ความต้องการประสบความสำเร็จ



Internal Coach ตระหนักถึง 3I

Impress

Imprint

Impact



Empowering



David Lychenhein
<https://www.pinterest.com/pin/271271577530459453/>

Coaching



<https://mikeshawphoto.com/images/bald-eagles/>

Instruction



<https://animals.mom.me/how-do-eagles-learn-to-fly-3179849.html>

Teaching



<https://www.freedomok.net/2016/12/kill-bald-eagle/bald-eagles-with-baby/>





Feed - up

เรามุ่งมั่น

ที่จะประสบความสำเร็จ





Feed - up

ผู้ชนะ

เปรียบเทียบเหมือนงูงชา



เราจะเห็นความแข็งแกร่งอย่างแท้จริง

ของถุงชาที่จมอยู่ในน้ำร้อน



พลังคำถาม (Power Questions)

คำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูง

การคิดวิเคราะห์

การคิดแก้ปัญหา

การคิดสร้างสรรค์



ผู้สอนเปิดใจกว้าง (Open mind)

ให้โอกาสและพื้นที่การเรียนรู้

แก่ผู้เรียนทุกคนเท่าเทียมกัน



คุณฐาณิชธรรม

“กัลยาณมิตรธรรม”

คำว่า “ครู” หมายถึง “ผู้สั่งสอน อบรมบ่มนิสัย
และถ่ายทอดความรู้” แก่ลูกศิษย์



คุณฐานิยธรรม (กัลยาณมิตรธรรม)

1. นำรัก (ปิโย) คือ เข้าถึงจิตใจ สร้างความรู้สึกสนิทสนม เป็นกันเอง ชวนใจผู้เรียนให้อยากเข้าไปปรึกษาไต่ถาม
2. นำเคารพ (ครุ) มีความประพฤติสมควรแก่ฐานะ ทำให้รู้สึกอบอุ่นใจ เป็นที่พึ่งได้และปลอดภัย
3. นำเจริญใจ (ภาวนีโย) คือ มีความรู้จริง ทรงภูมิปัญญา และเป็นผู้ฝึกฝนปรับปรุงตนอยู่เสมอ



4. รู้จักพูดให้ได้ผล (วัตตา) คือพูดเป็น รู้จักชี้แจงให้เข้าใจ
รู้ว่าเมื่อใดควรพูดอะไร อย่างไร คอยให้คำแนะนำว่ากล่าว
ตักเตือน เป็นที่ปรึกษาที่ดี

5. อคทนต่อถ้อยคำ (วจนักษโม) คือพร้อมที่จะรับฟังคำปรึกษา
ซักถาม ตลอดจนคำตักเตือน วิพากษ์วิจารณ์



6. แสดงเรื่องเล่าได้ (คำภีร์จะ กระถัง กัศตา)

คือกล่าวชี้แจงเรื่องต่างๆ ที่ลึกซึ้งซับซ้อนให้เข้าใจได้ และสอนศิษย์ให้เรียนรู้เรื่องราวที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

7. ไม่ชักนำไปในสิ่งที่ไม่ดี (โน จัฏฐาน นิโชชะเย)

คือไม่ชักจูงไปในทางเสื่อมเสีย หรือเรื่องเหลวไหล





ถ้าครูสอนศิษย์ด้วยจิตที่เมตตา
บรรยากาศการเรียนรู้จะเหมือน
แสงจันทร์

มล.ปิ่น มาลากุล

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้



ขั้นตอนการออกแบบหลักสูตรที่เน้นผลลัพธ์

การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' need)

↓
การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษา

↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร: PLO

↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี : YLO

↓
การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา : CLO

↓
การออกแบบการเรียนรู้

↓
การออกแบบวัดและประเมินผล

←
←
←
←
←
←
←
←
←
←
การปรับปรุง



การประเมินผลในศตวรรษที่ 21



Assessment for learning

การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (ระหว่างทาง)

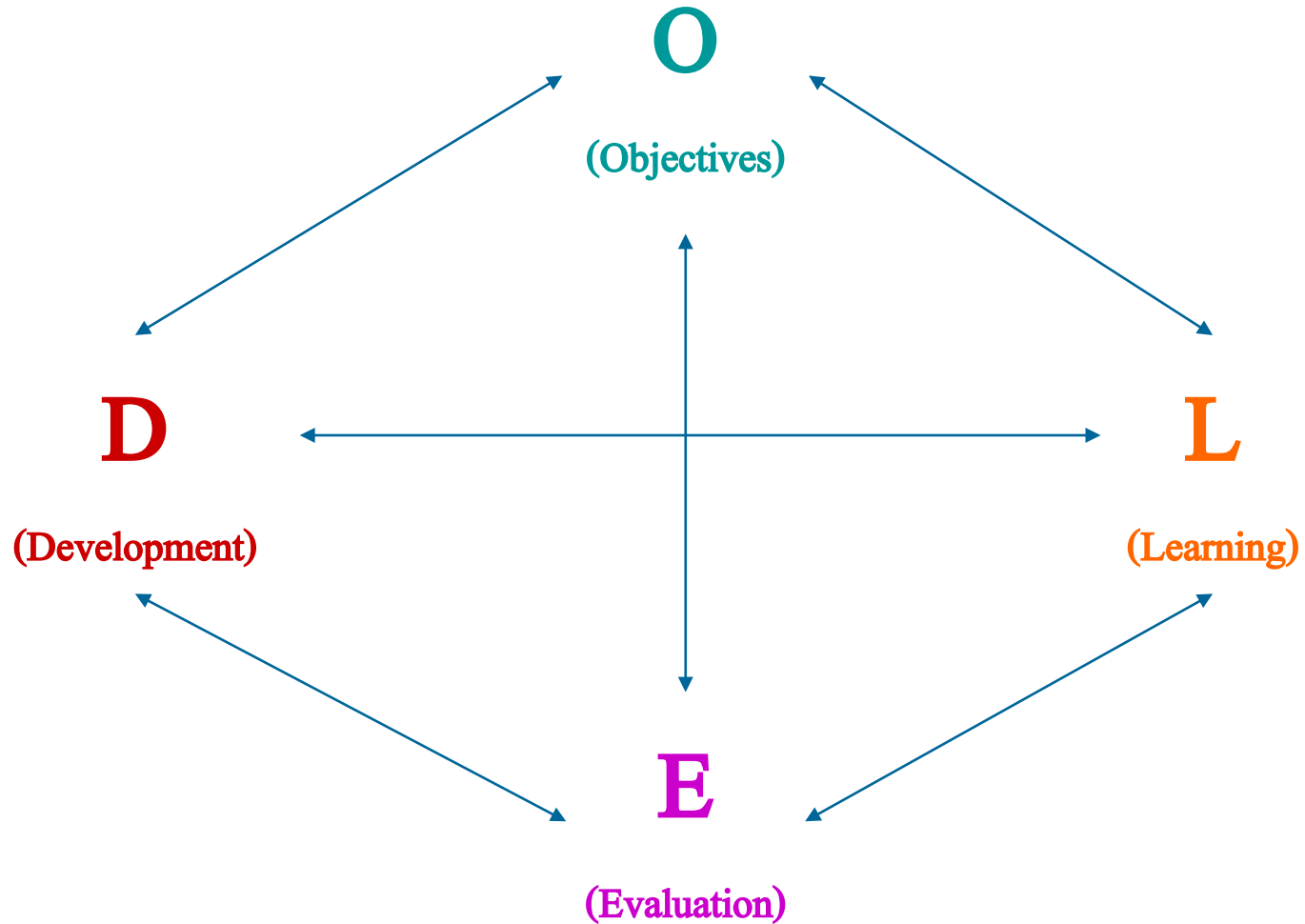
Assessment as learning

การประเมินขณะเรียนรู้ (ประเมินตนเอง)

Assessment of learning

การประเมินผลการเรียนรู้ (ปลายทาง)

OLED



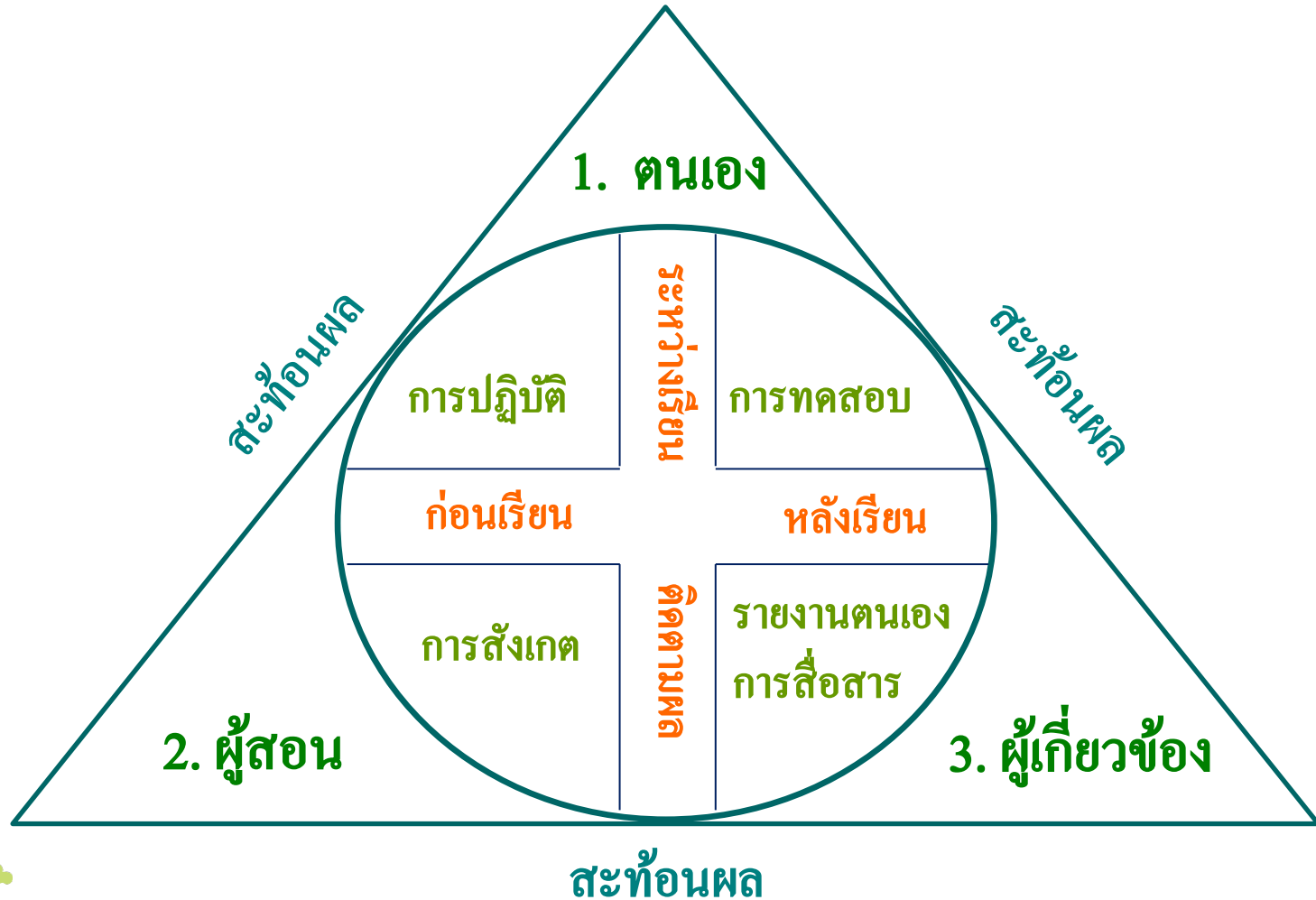
การประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง

Empowerment

Evaluation



การประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง (Empowerment Evaluation)



องค์ประกอบ 3P ที่ใช้ในการประเมินผู้เรียน

- | | | |
|-------------------------------|--|---------------------------------------|
| 1. Process
(กระบวนการ) | ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้
และวิธีการแก้ปัญหาหรือไม่ | ความพยายาม
และกระบวนการทำงาน |
| 2. Product
(ผลผลิต) | ผู้เรียนเรียนรู้การทำงาน
และสามารถทำงานอะไรได้ | ผลการทำงาน
ข้อสรุปของการเรียนรู้ |
| 3. Progress
(ความก้าวหน้า) | ผู้เรียนพัฒนาการทำงาน
จากเดิมเป็นอย่างไร | พัฒนาการของการเรียนรู้
และการทำงาน |



วิธีการประเมินที่มีประสิทธิภาพสูง

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน						
	ข้อสอบ เลือกตอบ	ข้อสอบ ตอบขยาย	ข้อสอบ ตอบสั้น	สอบ ปากเปล่า	ทดสอบ ภาคปฏิบัติ	การ สังเกต	ผู้เรียน ประเมินตนเอง
ความรู้	M	H	H	H	H	M	H
ทักษะ/สมรรถนะ	L	M	L	M	H	H	H
การคิด	M	H	M	H	H	L	H
การสื่อสาร	L	H	L	H	H	L	H
คุณลักษณะ	L	L	L	L	M	H	H



ความหมาย: H = สูง , M = ปานกลาง, L = ต่ำ

การประเมินอิงสมรรถนะ

(Competency-based assessment)

การรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูลตามตัวบ่งชี้
เพื่อประเมินความสามารถของผู้เรียน
ตามมาตรฐานที่กำหนด



การวัดผลแบบอิงกลุ่มและอิงเกณฑ์

การวัดผลแบบอิงกลุ่ม (norm - reference)

- เปรียบเทียบกันเองภายในกลุ่ม

การวัดผลแบบอิงเกณฑ์ (criterion - reference)

- เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้





Norm-referenced tests compare a student's performance against the performance of their peers.

Normative-based



Criterion-referenced tests compare a student's knowledge and skills against a predetermined standard, cut score, or other criterion.

In criterion-referenced tests, the performance of other students does not affect a student's score.

Criterion-based

Background



Norm-referenced grading
i.e. relative grading, curved
grading...

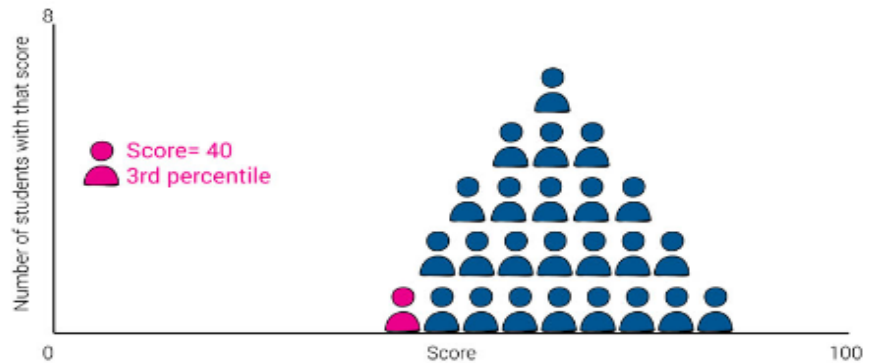
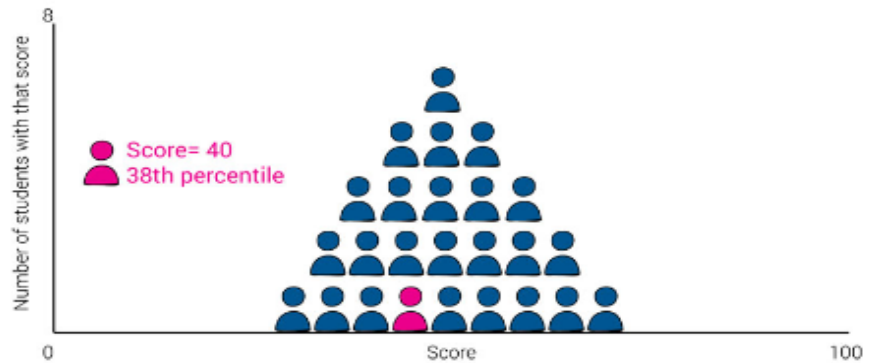
Assigns grades based on
ranking/percentile in class



Criterion-referenced grading
i.e. absolute grading

Assigns grades based on a set
standard

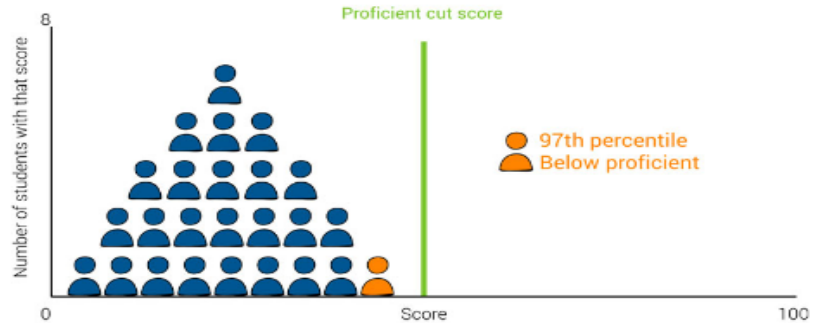
On a norm-referenced test, an individual student's percentile rank is calculated according to the performance of their peers.



การตัดสินผลการเรียน
แบบอิงกลุ่ม
ผลการเรียนของผู้เรียน
จะถูกคำนวณมาจาก
ความสามารถของกลุ่มเพื่อน

การตัดสินผลการเรียน
แบบอิงกลุ่ม
อาจทำให้สรุปผลการเรียน
คลาดเคลื่อนไปจากมาตรฐาน
การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

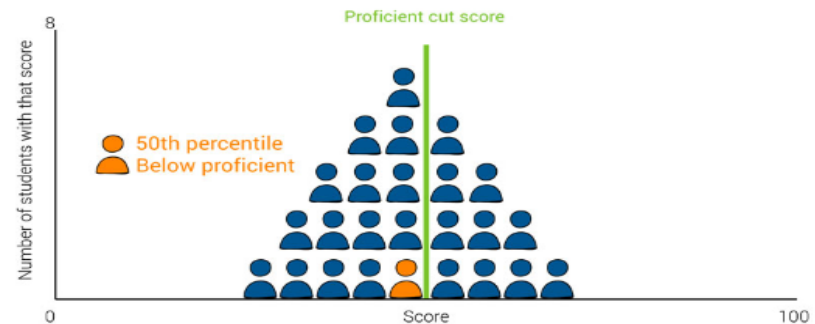
A student can have a high percentile rank but not achieve proficiency.



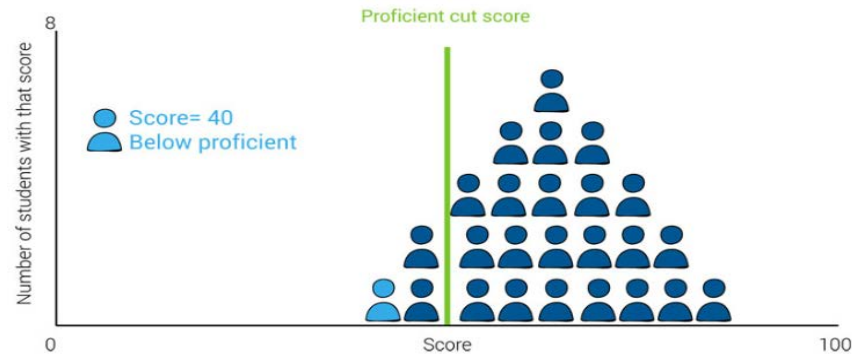
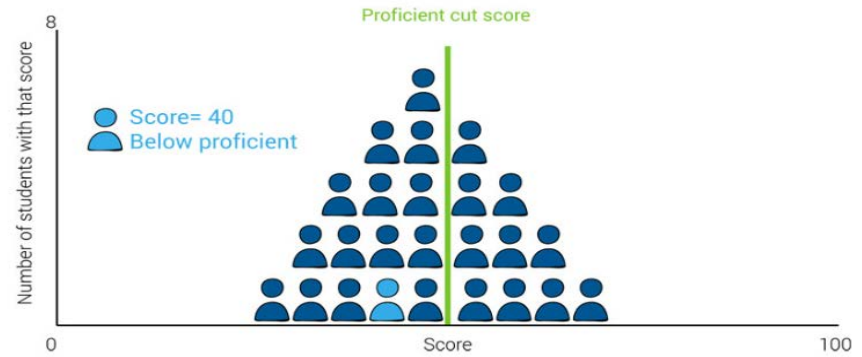
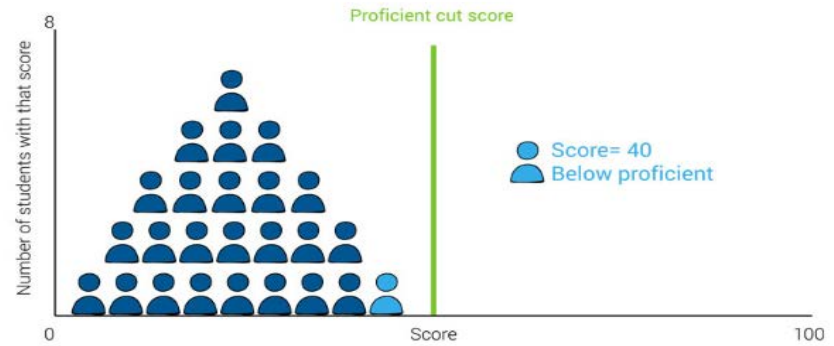
A student can have a low percentile rank but still achieve proficiency.



A student may be "typical" according to their norm-referenced measures but not achieve proficiency according to criterion-referenced measures.



On a criterion-referenced test, an individual student's score is not affected by the performance of their peers.



การตัดสินผลการเรียน แบบอิงเกณฑ์

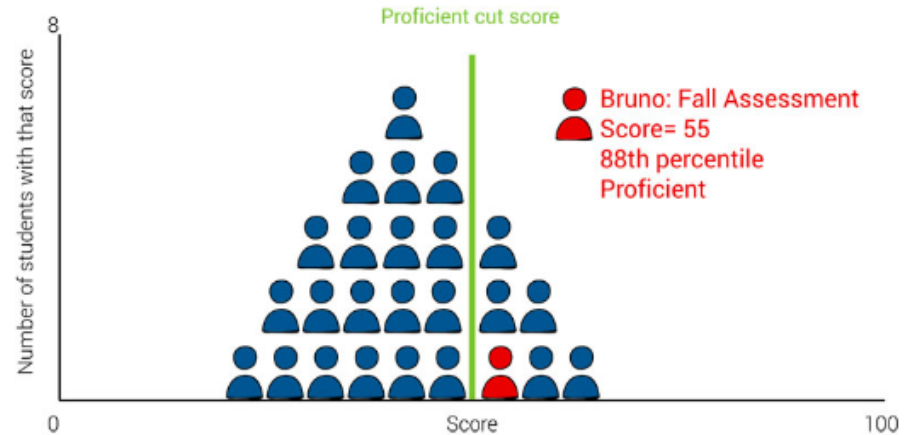
ผลการเรียนของผู้เรียน
จะไม่ได้รับผลกระทบมาจาก
ความสามารถของกลุ่มเพื่อน
และช่วยให้เห็นการบรรลุ

มาตรฐานการเรียนรู้
ที่รายวิชากำหนดไว้

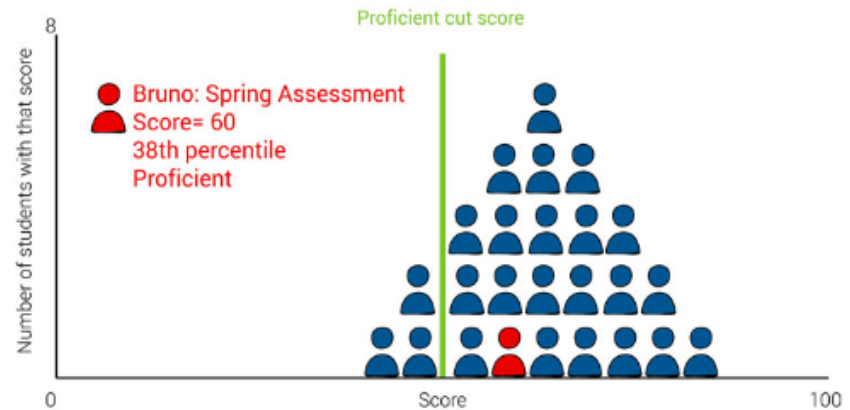
การพิจารณา
ผลการประเมิน
แบบอิงกลุ่มและอิงเกณฑ์
เพื่อการดูแลช่วยเหลือทางวิชาการ

คะแนนจริงเพิ่ม จาก 55 เป็น 60
แต่ Percentile ลดจาก 88 เป็น 38

In the fall, Bruno scored 55 on the district assessment, putting him in the 88th percentile. He is categorized as proficient.



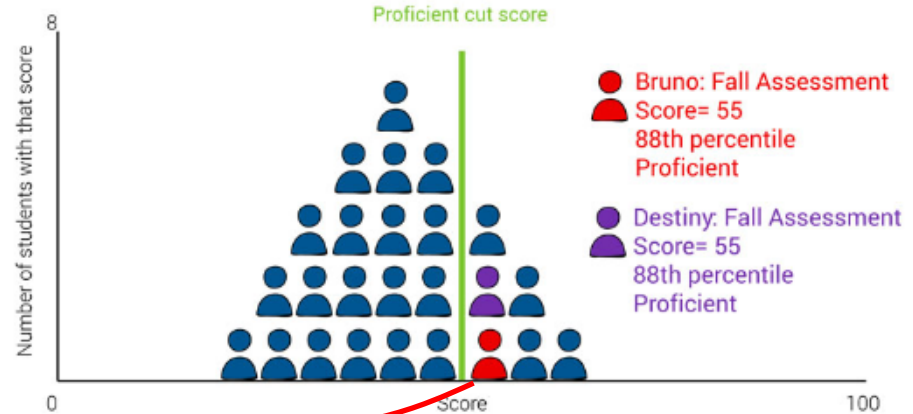
In the spring, Bruno scored 60 on the district assessment, putting him in the 38th percentile. He is categorized as proficient.



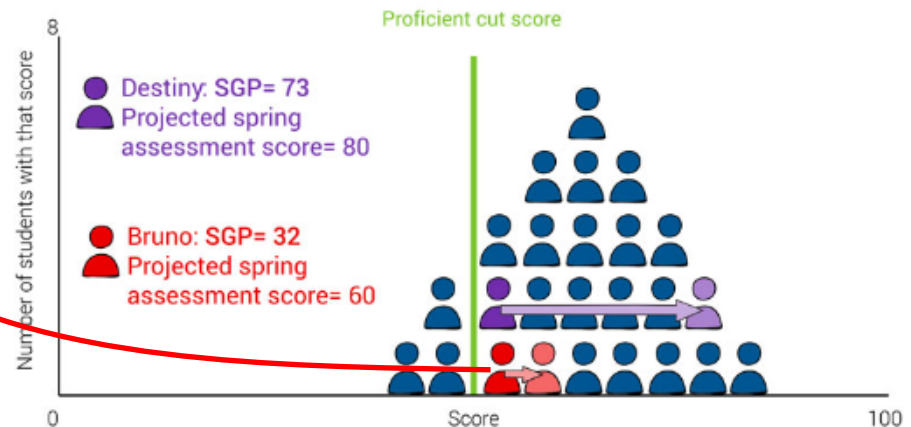
Student Growth Percentile or SGP

Looking only at scores and percentile ranks, Bruno and Destiny appear to be very academically similar students.

Bruno จำเป็นต้องได้รับ
การสอนซ่อมเสริมอย่างเร่งด่วน
ถึงแม้ว่าจะได้คะแนนมากขึ้น
และผ่านเกณฑ์มาตรฐานแล้วก็ตาม
เพราะเพื่อนมีพัฒนาการไปมาก



However, Bruno and Destiny have very different SGPs. Their SGPs reveal that Bruno may need additional instruction or support.



ประเด็น	การวัดผลแบบอิงกลุ่ม	การวัดผลแบบอิงเกณฑ์
การตัดสิน	เปรียบเทียบกันภายในกลุ่ม	เปรียบเทียบกันเกณฑ์ (มาตรฐาน)
วัตถุประสงค์	สอบคัดเลือก สอบแข่งขัน จัดลำดับ จัดกลุ่ม	ตรวจสอบการบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ วัดความสามารถที่เป็นไปตามมาตรฐาน
พฤติกรรมผู้เรียน	ผู้เรียนแข่งขันในกลุ่ม	ผู้เรียนแข่งขันกับตนเอง
ผลกระทบ	ผู้เรียนเครียด กอดคั่น	ผู้เรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจน



การสร้างข้อสอบ

สำหรับการประเมินอิงเกณฑ์

เครื่องมือวัดประเภทแบบทดสอบ โปรดจัดทำพิมพ์เขียวการสร้างแบบทดสอบ (Test blueprint) โดยระบุสาระสำคัญ (main concept) ที่จะทดสอบและกำหนดระดับขั้นการคิด โดยระบุสาระสำคัญ ระบุค่าน้ำหนักความสำคัญของระดับขั้นการคิด และคำนวณจำนวนข้อสอบที่ต้องสร้างโดยเขียนวงเล็บไว้ใต้ค่าน้ำหนัก และเมื่อจัดทำพิมพ์เขียวเสร็จแล้วให้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบ

สูตรคำนวณ จำนวนข้อสอบที่ต้องสร้าง = (น้ำหนักความสำคัญ X จำนวนข้อสอบทั้งฉบับที่ต้องการ) / คะแนนรวมน้ำหนักความสำคัญ

ผลการเรียนรู้ ของรายวิชา (CLO)	สาระสำคัญ (main concept)	ระดับขั้นการรู้คิด (ให้ระบุน้ำหนักความสำคัญคะแนนเต็ม 10 คะแนน ไม่จำเป็นต้องครบทุกระดับ)						คะแนนรวม แนวนอน
		รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	สร้างสรรค์	
คะแนนรวมแนวตั้ง								คะแนนรวมน้ำหนัก ความสำคัญ =

ตัวอย่างการวิเคราะห์พิมพ์เขียวของแบบทดสอบ

รายวิชา การวิจัยทางการแพทย์แผนไทย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ของรายวิชา (CLO)	สาระสำคัญ (main concept)	ระดับขั้นการรู้คิด (ให้ระบุน้ำหนักความสำคัญ คะแนนเต็ม 10 คะแนน ไม่จำเป็นต้องครบทุกระดับ)						คะแนนรวม แนวนอน ตัวเลขในวงเล็บคือ จำนวนข้อสอบที่สร้าง
		รู้-จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	สร้างสรรค์	
1. วิเคราะห์ปัญหา การวิจัยได้ตรงกับ ประเด็นปัญหา	การวิเคราะห์ ปัญหาการวิจัย	0	5 (2)	7 (3)	8 (4)	0	0	20 (9)
2. ออกแบบการวิจัย ได้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	การออกแบบ การวิจัย	0	5 (2)	9 (5)	7 (3)	0	0	21 (10)
3. เก็บข้อมูล วิเคราะห์ ข้อมูล และแปลผลได้ ตามหลักวิชาการ	การเก็บข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอ	0	5 (2)	8 (4)	8 (5)* เพิ่ม 1 ข้อ	0	0	21 (11)
คะแนนรวมแนวตั้ง		0	15 (6)	15 (6)	15 (6)	0	0	62 (30)

Item Specification

ลักษณะเฉพาะของข้อสอบแต่ละข้อที่สอดคล้องกับ Test Blueprint

1. วัตถุประสงค์
2. Concept
3. ระดับการคิด
4. ลักษณะคำถาม
5. คำตอบที่ถูกต้อง
6. ข้อสอบที่สร้าง



Item Specification ข้อที่

1. วัตถุประสงค์

.....
.....

2. Concept

.....
ประเภทของ Concept

.....

3. ระดับการคิด

.....

4. แนวคำถาม

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. แนวคำตอบ

.....

6. ข้อสอบที่สร้าง

Item Specification ข้อที่ 1

1. วัตถุประสงค์

เพื่อทดสอบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจความสำคัญของการวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยหรือไม่

2. Concept

การวิเคราะห์ปัญหาการวิจัย

3. ระดับการคิด

ความเข้าใจ

4. แนวคำถาม

ใช้คำถามที่มุ่งถามว่าผู้เรียนว่าการวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยมีความสำคัญต่อการทำวิจัยในขั้นตอนต่างๆ อย่างไร

5. แนวคำตอบ

การวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยมีความสำคัญต่อการกำหนดคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัย



6. ข้อสอบที่สร้าง

ข้อ 1.1 การวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยมีความสำคัญอย่างไร

- ก. ช่วยกำหนดคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัย
- ข. ช่วยกำหนดประชากรของการวิจัย
- ค. ช่วยกำหนดเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
- ง. ช่วยกำหนดวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อ 1.2 การวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยมีความสำคัญอย่างไร

- ก. ช่วยกำหนดคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัย
- ข. ช่วยกำหนดประชากรของการวิจัย
- ค. ช่วยกำหนดเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
- ง. ช่วยกำหนดวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ตัวอย่างแบบทดสอบ เรื่อง การวิจัยทางการแพทย์แผนไทย

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมายวงกลมล้อมรอบตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงตัวเลือกเดียว

1.1 การวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยมีความสำคัญอย่างไร (การวิเคราะห์ปัญหาการวิจัย : ความเข้าใจ)

- ก. ช่วยกำหนดคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัย
- ข. ช่วยกำหนดประชากรของการวิจัย
- ค. ช่วยกำหนดเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
- ง. ช่วยกำหนดวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล



ลักษณะข้อสอบ

ด้าน Cognitive Domain

ความจำ

สมองระลึกความทรงจำเกี่ยวกับเนื้อหาสาระแล้วนำมา ตอบคำถามแบบตรงมา ไม่มีอะไรซับซ้อน

ข้อสอบ

ลักษณะการเจ็บหน้าอกของโรคเส้นเลือดหัวใจตีบ มีกล้ามเนื้อหัวใจขาดเลือด ได้แก่ข้อใด

1. เจ็บหน้าอกซ้ายแปล๊บ ๆ ขยับตัวจะเจ็บ อยู่นิ่ง ๆ ไม่เจ็บ
2. เจ็บหน้าอกซ้ายเวลาหายใจลึกๆ ยิ่งไอยิ่งเจ็บ
3. ร้อนๆ กลางหน้าอก นอนราบจุกแน่นขึ้นลิ้นปี่ ลุกนั่งจะดีขึ้น
4. เจ็บแน่นหน้าอกตรงกลาง ทางซ้าย ราวลงท้องแขนซ้าย แน่นๆ หนักๆ
เหมือนของหนักทับอก เหนือแตก

ความเข้าใจ

สมองตีความหรือแปลความหมายข้อมูลข้อเท็จจริง
ที่ปรากฏและไม่ปรากฏในข้อสอบ แล้วนำมาตอบข้อสอบ
ที่ไม่ได้ถามแบบตรงไปตรงมา

การไม่ออกกำลังกายมีผลต่อสุขภาพระยะยาวอย่างไร

- ก. กล้ามเนื้อไม่ยืดหยุ่น ข. ความหนาแน่นของกระดูก ค. ระบบไหลเวียนโลหิตไม่ดี

การออกกำลังกายประกอบเสียงดนตรีมีผลต่อสุขภาพอย่างไร

- ก. ผ่อนคลาย ข. ออกกำลังกายได้นาน ค. ชอบการออกกำลังกาย

เพื่อนชวนไปทดลองเสพยาเสพติดนักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร

- ก. ปฏิเสธทันที ข. ไม่เสพแต่ไปเป็นเพื่อน ค. ให้ข้อมูลแก่เพื่อนเพื่อตัดสินใจ

การนำไปใช้

สมองนำความรู้และประสบการณ์ที่เคยเรียนรู้มาแล้ว มาเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัญหาที่ไม่เคยพบมาก่อน แล้วตัดสินใจเลือกปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ข้อสอบ

“โกฐสอ โกฐเขมา โกฐจุฬาลัมพา ลูกกระดอม เถาบอระเพ็ด รากปลาไหลเผือก จันทน์แดง จันทน์ขาว หนักสิ่งละ 12 กรัม พิมเสน หนัก 3 กรัม” ยาดำรับนี้ ควรนำไปใช้รักษาอาการใดจึงเหมาะสมที่สุด

- 1.อาการท้องผูกมา 3 วัน
- 2.อาการปวดท้อง อาหารไม่ย่อย มา 2 วัน
- 3.อาการเป็นไข้ ตัวร้อน มา 1 วัน
- 4.อาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อขา หลังจากวิ่งมาราธอนมา 1 วัน

การวิเคราะห์

สมองจำแยกแยะข้อมูลใน โจทย์สถานการณ์ที่มีความซับซ้อน
อย่างเป็นระบบ และเชื่อมโยงข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ตอบคำถาม
ตามสถานการณ์

ข้อสอบ

ผู้ป่วยหญิง อายุ 22 ปี มาด้วยอาการไอ มีเสมหะในคอ เป็นมา 3 สัปดาห์ ไม่มีไข้ น้ำหนักไม่ลด มีร้อนในออก เรอบ่อย ผลการตรวจร่างกายพบ lung clear, no adventitious sound มีประวัติเป็นภูมิแพ้โพรงจมูก โรคใดที่ผู้ป่วยรายนี้มีโอกาสเป็นน้อยที่สุด

1. Asthma
2. Pulmonary tuberculosis
3. GERD
4. Sinusitis

การประเมินค่า

สมองวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความซับซ้อน แล้วนำไปสู่การตัดสินใจ
อย่างใดอย่างหนึ่งตามเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนด

การสร้างสรรค์

สมองวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศทั้งที่ปรากฏและไม่ปรากฏ
ในข้อสอบ แล้วเสนอทางเลือกหรือแนวคิดใหม่ที่เป็นประโยชน์และ
ตอบสนองความต้องการในบริบทของวิชาชีพในปัจจุบัน

ณ แผนกนิตยในโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง เด็กผู้ชายอายุ 3 - 5 ขวบ
มักจะมารับบริการนิตย และไม่ให้ความร่วมมือกับพยาบาล
รูงฟ้าเป็นน้องพยาบาลจบใหม่ รับหน้าที่นิตยในแผนกนี้ ควรทำอย่างไร

- ก. สร้างของเล่นตามจินตนาการแจกเด็กๆ
- ข. แต่งนิทานสุขภาพและเล่าให้เด็กฟัง
- ค. พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ด้านสุขภาพให้เด็กเรียนรู้
- ง. รวบรวมวีดีโอการ์ตูนสุขภาพแล้วเปิดให้เด็กดู

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics)

การกำหนดเกณฑ์ (มาตรฐาน) การให้คะแนนที่มาจากผลลัพธ์การเรียนรู้
สาระสำคัญของการเรียนรู้ บริบทการเรียนรู้ในสภาพจริง
และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
เพื่อใช้ประเมินผลการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน
โดยใช้กระบวนการเชิงปริมาณและคุณภาพ



ประเภทเกณฑ์การให้คะแนน

แบบที่ 1 ใช้เนื้อหาสาระเป็นหลัก

- 1.1 กำหนดเป็นข้อความทั่วไปไม่ยึดติดเนื้อหาสาระ (General scoring rubrics)
- 1.2 กำหนดเป็นข้อความที่ยึดติดเนื้อหาสาระ (Specifics scoring rubrics)

แบบที่ 2 ใช้วิธีการให้คะแนนเป็นหลัก

1. การกำหนดเกณฑ์แบบองค์รวมกว้าง ๆ (Holistic rubrics) ไม่แยกการให้คะแนนในแต่ละองค์ประกอบย่อย
2. การกำหนดแบบองค์รวม (Analytic rubrics) แยกการให้คะแนนตามแต่ละองค์ประกอบย่อยหรือการกำหนดคะแนนแบบองค์รวมก่อน แล้วระบุจุดอ่อน จุดแข็ง แล้วสรุปเป็นคะแนนรวม



ขั้นตอนการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน Scoring Rubrics

1. ศึกษาวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้หรือการฝึกปฏิบัติ
2. นิยามศัพท์และระบุพฤติกรรมที่สังเกตได้
3. เลือกรูปแบบเกณฑ์การให้คะแนน

4.1 Holistic rubrics

เขียนระดับการปฏิบัติในเชิงบรรยาย
จากมากที่สุดไปถึน้อยที่สุด
เป็นภาพรวม

4.2 Analytics rubrics

เขียนระดับการปฏิบัติในเชิงบรรยาย
จากมากที่สุดไปถึน้อยที่สุด
ในแต่ละประเด็นการประเมิน

5. กำหนดระดับคะแนนและค่าน้ำหนักสำหรับการประเมิน

6. ทดลองใช้เกณฑ์การให้คะแนนที่พัฒนาขึ้นแล้วดำเนินการตรวจสอบคุณภาพ

7. ปรับปรุงให้เป็นเกณฑ์การให้คะแนนฉบับสมบูรณ์



องค์ประกอบของเกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ (levels)

- 1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติในพฤติกรรมที่ประเมินเมื่อได้รับการชักชวนจากเพื่อนหรือครู
- 2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติในพฤติกรรมที่ประเมินเมื่อมีตัวแบบจากเพื่อนหรือครู
- 3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติในพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอด้วยตนเอง

มาตรฐานการให้คะแนน
(standard)



แนวทางการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ด้านคุณธรรมจริยธรรม



ไม่ปฏิบัติ

ปฏิบัติเมื่อได้รับ
บ่งชี้จากภายนอก

ปฏิบัติด้วยตนเอง
โดยไม่อาศัยบ่งชี้จากภายนอก

เป็นแบบอย่างที่ดี
ด้านคุณธรรมจริยธรรม



0 คะแนน

1 คะแนน

2 คะแนน

3 คะแนน



ตัวอย่างการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน

ความรับผิดชอบ



นียมความรับฝคชอบ (Keywords Draft 1)

- พันธะหรือภาระผูกพันที่มีต่อหน้าที
- ความสนใจ
- ตั้งใจปฏิบัติหน้าทีด้วยความเพียรพยายาม
- ละเอียดรอบคอบ
- ความมุ่งมั่นในเวลาทีกำหนด
- ยอมรับผลการกระทำทั้งดีและเสีย
- รวมทั้งปรับปรุงการปฏิบัติให้ดีขึ้น



นิยามความรับผิดชอบ (Keywords Draft 2)

ภาระผูกพัน

ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

ละเอียดรอบคอบ

ยอมรับผลการกระทำ

ปรับปรุงการปฏิบัติ

หมายถึง ความผูกพันในการตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายาม
อย่างละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำและปรับปรุงการปฏิบัติ



เครื่องมือวัดที่ไม่ใช่แบบทดสอบ

ไปรคณิยามเชิงปฏิบัติการคุณลักษณะ / สมรรถนะที่ชัดเจนและระบุพฤติกรรมที่จะประเมินอย่างเป็นรูปธรรม

คุณลักษณะ / สมรรถนะ	นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ (องค์ประกอบนิยามเชิงปฏิบัติการ 1) ความหมายเชิงทฤษฎี 2) องค์ประกอบ)
ความรับผิดชอบ	หมายถึง การยึดมั่นในภาระผูกพันในการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายามอย่างละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำ และปรับปรุงการปฏิบัติของผู้เรียน ซึ่งประเมินได้โดยการใช้แบบประเมินความรับผิดชอบ ที่มีเกณฑ์การให้คะแนน 3 ระดับ



แบบประเมินความรับผิดชอบ (LO4)

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้มีผู้ประเมิน 3 ฝ่าย คือ ตนเอง เพื่อน และครู ข้อมูลการประเมินมาจาก 3 ฝ่าย เพื่อพิจารณาในการตัดสินผลการประเมิน

2. จงเขียนระดับคะแนนลงในช่องผลการประเมิน ดังนี้

3 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติด้วยตนเอง และชักชวนเพื่อให้ปฏิบัติ

2 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติเมื่อมีตัวแบบจากบุคคลอื่น

1 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติเมื่อได้รับคำสั่งจากครู

ชื่อ - สกุล	ผลการประเมิน					
	ผูกพัน ตั้งใจปฏิบัติ หน้าที่	เพียร พยายาม	ละเอียด รอบคอบ	ยอมรับ ผลการ กระทำ	ปรับปรุง การปฏิบัติ	รวม

ลงชื่อผู้ประเมิน (ตนเอง เพื่อน ผู้สอน)

เกณฑ์การให้คะแนนความรับผิดชอบ แบบรายชื่อ

5 คะแนน

ผูกพัน
ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

ละเอียดรอบคอบ

ยอมรับ
ผลการกระทำ

ปรับปรุง
การปฏิบัติ

4 คะแนน

ผูกพัน
ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

ละเอียดรอบคอบ

ยอมรับ
ผลการกระทำ

3 คะแนน

ผูกพัน
ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

ละเอียดรอบคอบ

2 คะแนน

ผูกพัน
ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่

เพียรพยายาม

1 คะแนน

ผูกพัน
ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่



นิยามเชิงปฏิบัติการ “การนำเสนอผลงาน”

การรายงานผลการศึกษาค้นคว้าหรือผลการปฏิบัติงานของผู้เรียน
ที่สะท้อนถึงการลำดับการนำเสนอที่เป็นระบบ มีความถูกต้อง
ของเนื้อหาสาระ ใช้สื่อประกอบการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ฟัง และมีความสร้างสรรค์ในการนำเสนอ
ซึ่งประเมินได้โดยการใช้เกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ



เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอผลงาน

มิติการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก
ลำดับนำเสนอ	ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่นำเสนอได้ยาก เพราะการเรียงลำดับการนำเสนอ ยังขาดความต่อเนื่องเชื่อมโยง	ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่นำเสนอได้ โดยต้องมีการซักถามในบาง ประเด็นของการนำเสนอ	นำเสนอได้อย่างเป็นระบบ ผู้ฟังสามารถติดตาม เนื้อหาสาระได้อย่างเข้าใจ	นำเสนอได้อย่างเป็นระบบ มีการอธิบายขยายรายละเอียด ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการนำเสนอ
เนื้อหาสาระ	เนื้อหาสาระขาดความชัดเจน มีผิดพลาดในบางจุด เป็นการคัดลอกมานำเสนอ	ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่นำเสนอได้ โดยต้องมีการซักถามในบาง ประเด็นของการนำเสนอ	นำเสนอได้อย่างเป็นระบบ ผู้ฟังสามารถติดตาม เนื้อหาสาระได้อย่างเข้าใจ	นำเสนอได้อย่างเป็นระบบ มีการอธิบายขยายรายละเอียด ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการนำเสนอ
การใช้สื่อ	ใช้การอ่านจากสื่อที่เตรียมมา โดยไม่มีการอธิบาย ขยายรายละเอียด หรือยกตัวอย่าง	ใช้การอ่านจากสื่อที่เตรียมมา แต่มีการอธิบายเพิ่มเติม บ้างในบางประเด็น	อธิบายขยายรายละเอียด จากสื่อที่เตรียมมา พร้อมยกตัวอย่างประกอบ	อธิบายขยายรายละเอียด จากสื่อที่เตรียมมาอย่างน่าสนใจ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ
ปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง	ขาดการสบสายตากับผู้ฟัง ผู้ฟังนั่งนิ่งๆ ไม่มีการพูด หรือสนทนาได้ตอบ	มีการสบสายตากับผู้ฟัง เฉพาะบางกลุ่ม มีการพูด หรือสนทนาได้ตอบบางคน	มีการสบสายตากับผู้ฟัง อย่างทั่วถึง ผู้ฟังมีส่วนร่วม ในการตอบคำถาม	มีการสบสายตากับผู้ฟัง อย่างทั่วถึง ผู้ฟังมีการตั้งคำถาม และตอบคำถามระหว่างการนำเสนอ
การสร้างสรรค์	ขาดการนำเสนอ สิ่งใหม่ หรือแนวคิดใหม่	มีการนำเสนอสิ่งใหม่ หรือแนวคิดใหม่ ที่ปรับปรุงมาจากของเดิม	มีการนำเสนอสิ่งใหม่ หรือแนวคิดใหม่ ต่อยอดจากของคนอื่น	มีการนำเสนอสิ่งใหม่ หรือแนวคิดใหม่ ที่พัฒนามาจากแนวคิดของตนเอง

นิยามเชิงปฏิบัติการ “คุณภาพของการเขียนรายงาน”

การนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งต่างๆ

อย่างมีความถูกต้องของเนื้อหาสาระ มีการจัดระบบการนำเสนอ

สะท้อนกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้

ซึ่งประเมินได้โดยการใช้เกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ



เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพของการเขียนรายงาน

มิติการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก
การศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูล	ขาดการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ	ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว	ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆในประเทศ	ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ
ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	เนื้อหาสาระยังไม่สมบูรณ์ขาดความถูกต้อง	เนื้อหาสาระมีความถูกต้องแต่ยังไม่เป็นข้อมูลปัจจุบัน	เนื้อหาสาระมีความถูกต้องเป็นปัจจุบัน ทันสมัย	เนื้อหาสาระมีความถูกต้องเป็นปัจจุบัน ทันสมัย มีองค์ความรู้ใหม่ๆ เพิ่มเติม
การจัดระบบการนำเสนอ	นำเสนอเนื้อหาสาระยังไม่เป็นระบบที่ชัดเจนมีความสับสนในการอ่าน	นำเสนอเนื้อหาสาระในภาพรวมเป็นระบบแต่ในรายละเอียดยังไม่เป็นระบบ	นำเสนอเนื้อหาสาระเป็นระบบที่ชัดเจนทั้งในภาพรวมและรายละเอียด	นำเสนอเนื้อหาสาระทั้งหมดเป็นระบบชัดเจนและอ่านเข้าใจได้ง่าย
การวิเคราะห์	ขาดการวิเคราะห์ในการนำเสนอรายงาน	มีการวิเคราะห์ในการนำเสนอแต่ยังขาดความถูกต้องและความสมเหตุสมผล	มีการวิเคราะห์ในการนำเสนออย่างถูกต้อง สมเหตุสมผล	มีการวิเคราะห์ในการนำเสนออย่างถูกต้อง สมเหตุสมผล และเชื่อมโยงกับบริบทต่างๆ
การสังเคราะห์	ขาดการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงาน	มีการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงานแต่ประเด็นยังไม่ชัดเจน	มีการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงาน มีประเด็นการสังเคราะห์ชัดเจน	มีการสังเคราะห์เนื้อหาสาระที่นำเสนอในรายงาน มีประเด็นการสังเคราะห์ชัดเจน และเชื่อมโยงกับบริบทต่างๆ

นิยามเชิงปฏิบัติการ “การปฏิบัติงานกลุ่ม”

การทำงานที่ได้รับมอบหมายของกลุ่มผู้เรียนที่มีการทำงานเป็นทีม

การมีส่วนร่วม ความรับผิดชอบ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

และการสะท้อนผลไปสู่การพัฒนา ซึ่งประเมินได้โดยการใช้

เกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ



เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการปฏิบัติงานกลุ่ม

มิติการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ปรับปรุง	พอใช้	ดี	ดีมาก
การทำงานเป็นทีม	ต่างคนต่างทำงาน ที่ตนเองรับผิดชอบ ขาดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	ร่วมมือกันทำงาน ในบางกิจกรรม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	ร่วมมือกันทำงาน ในกิจกรรมต่างๆ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	ร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น
การมีส่วนร่วม	ขาดการมีส่วนร่วม ในการปฏิบัติงานกลุ่ม ทำงานตามคำสั่งของหัวหน้า	สมาชิกมีส่วนร่วม ในการกำหนดบทบาท หน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม	สมาชิกมีส่วนร่วม ในการกำหนดเป้าหมาย และวางแผนการปฏิบัติงาน	สมาชิกมีส่วนร่วม ในความรับผิดชอบงาน และผลลัพธ์จากการทำงาน
ความรับผิดชอบ	สมาชิกขาดความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตนเอง	สมาชิกมีความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตนเอง แต่ยังทำงานไม่เสร็จตามหน้าที่	สมาชิกมีความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตนเอง จนทำงานเสร็จตามหน้าที่	สมาชิกมีความรับผิดชอบ จนทำงานเสร็จตามหน้าที่ และช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น
การแลกเปลี่ยน เรียนรู้	สมาชิกขาดการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน	สมาชิกในกลุ่มบางคน มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน	สมาชิกทุกคน มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน	สมาชิกทุกคนในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และนำไปสู่การพัฒนางาน
การสะท้อนผล	ขาดการสะท้อนผล ของการปฏิบัติงานกลุ่ม	มีการสะท้อนผล ของการปฏิบัติงานกลุ่ม แต่ประเด็นกระจาย	มีการสะท้อนผล ของการปฏิบัติงานกลุ่ม มีประเด็นการสะท้อนชัดเจน	มีการสะท้อนผล ของการปฏิบัติงานกลุ่ม และนำผลมาใช้พัฒนาการปฏิบัติงาน

Feedback

การให้ข้อมูลย้อนกลับ
ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
และพัฒนาให้ดีขึ้น



บอกความจริง

หลักการ Feedback

ใช้วิธีการบอกที่นุ่มนวล

เลือกเวลาและสถานที่ในการบอก



Feedback

การให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับ

- กระบวนการเรียนรู้
- ผลการเรียนรู้
- จุดแข็ง
- จุดที่ควรปรับปรุง
- แนวทางการปรับปรุง



ทักษะการชื่นชมเห็นคุณค่า

ช่วยให้การสื่อสารมีความสร้างสรรค์

ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างสัมพันธภาพที่ดี



การสื่อสารเชิงบวกด้วยความจริงใจ

ใช้เพิ่มพลังปรารถนา (passion)

ส่งเสริมให้ผู้เรียน

ใช้ความพยายามมากยิ่งขึ้น

และเพิ่มพลังการพัฒนาตนเอง



Feed-forward

การให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด

เป็นการให้ข้อมูลสารสนเทศโดยโค้ช

เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาตนเอง



หลักการ Feed-forward

1. ชี้แนวทางเป็นรูปธรรม
2. กระตุ้นให้ไปเรียนรู้เพิ่มเติม
3. เสริมพลังความหวังและเชื่อมั่น



สุนทรียสนทนา (Dialogue)

การสร้างพื้นที่ทางสังคมใหม่

ที่เอื้อต่อการคิดร่วมกันอย่างเสมอภาค

การสนทนาที่นำไปสู่การคิดร่วมกัน

ฟังซึ่งกันและกัน โดยไม่มีการตัดสินข้อสรุปใดๆ



การสะท้อนคิด (Reflection)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำไปสู่การความคิดใหม่

(Mind Shift) ภายใต้ประสบการณ์การปฏิบัติจริง

สะท้อนความคิด อารมณ์ ความรู้สึก

ทำความเข้าใจ **(Understanding)**

เรียนรู้อย่างลึกซึ้ง **(Deep learning)**

นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง **(Transform)**

เกิด Passion



การถอดบทเรียนด้วยเทคนิคตะกร้า 3 ใบ

Three woven baskets are arranged in a row on a green surface. Each basket has a white label with Thai text. The baskets are made of natural fibers and have a curved handle. The background is a blue wall with a wooden ledge.

ใบที่ 1
รู้สึกอย่างไร

ใบที่ 2
เรียนรู้อะไร

ใบที่ 3
จะนำไป
ปฏิบัติอย่างไร



Thank You

I'll see you again

Keep Going

<http://www.curriculumandlearning.com>