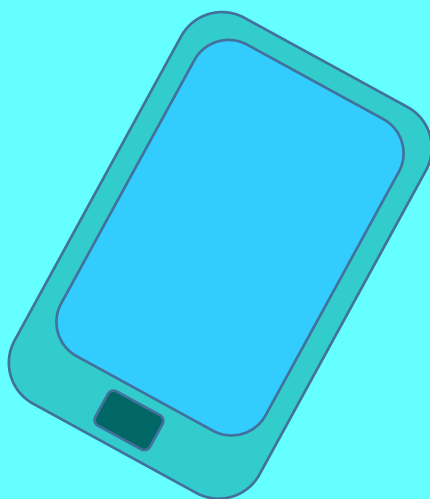


การเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม

Online Learning to Create Innovation



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม

Online Learning to Create Innovation



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม: Online Learning to Create Innovation

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

พิมพ์เผยแพร่ พฤษภาคม 2564

แหล่งเผยแพร่ ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร

และ www.curriculumandlearning.com

พิมพ์ที่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร

ลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้ไม่มีลิขสิทธิ์ จัดพิมพ์เพื่อการใช้ประโยชน์

ทางหลักสูตรการเรียนการสอนในสถานศึกษา

และส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และการแบ่งปัน

คำนำ

หนังสือเล่มเล็ก “การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม: Online Learning to Create Innovation” เล่มนี้ เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้และจุดประกายความคิดที่นำไปสู่การลงมือปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีลักษณะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์นวัตกรรมตามศักยภาพของตนเอง

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้พอสมควร และหากท่านต้องการแลกเปลี่ยนเรียนรู้หรือข้อมูลเพิ่มเติมสามารถติดต่อได้ที่ e-mail: rutmarut@gmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

สารบัญ

1. บทนำ	1
2. Social Constructivist	1
3. จาก Passive online สู่ Active online	2
4. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ Active online learning	4
5. การประเมินผลการเรียนรู้ Active online learning	6
6. บทสรุป	7
บรรณานุกรม	8

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม

Online Learning to Create Innovation

1. บทนำ

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม คือการเปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้ออนไลน์แบบ **Passive** มาสู่ **Active** ใช้ **Passion** การสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนใช้กระบวนการ **Collaborative online learning** และประเมินผลด้วยการประเมินแบบก้าวหน้า

2. Social Constructivist

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม มีรากฐานมาจากทฤษฎี **Social Constructivist** ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สัมพันธ์กับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นอย่างกระตือรือร้น มีจิตใจจดจ่อ มีประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิม เกิดการตกผลึกและสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทเป็น **Facilitator, Mentor** และ **Coach**

3. จาก Passive online สู่ Active online

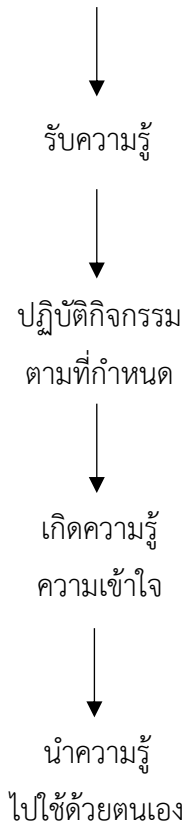
การเรียนรู้ออนไลน์แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การเรียนรู้ออนไลน์แบบ **Passive** มีลักษณะเป็นการเรียนที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ **รับความรู้** จากผู้สอนไม่ว่าจะเป็นการเรียนแบบ Real time หรือการเรียนรู้ด้วยตนเองจากบทเรียนสำเร็จรูปที่ออกแบบมาให้เรียบร้อยแล้ว โดยที่การเรียนรู้ในลักษณะ Passive ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์

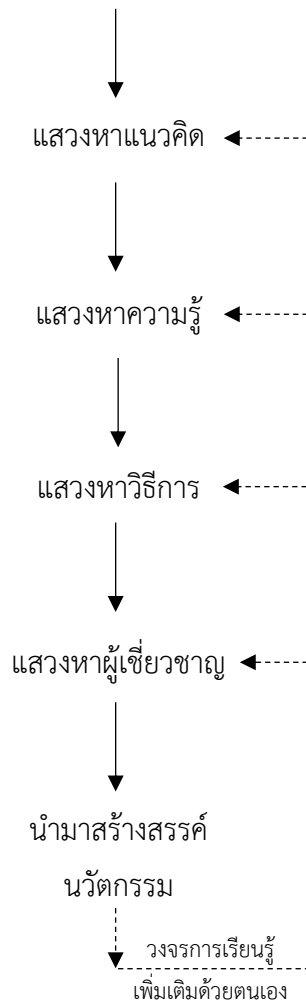
2. การเรียนรู้ออนไลน์แบบ **Active** มีลักษณะเป็นการเรียนที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการ **สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม** ของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนมีเป้าหมายในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของตนเองเป็นจุดเริ่มต้น แล้วใช้กระบวนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อแสวงหาแนวคิด (Idea) ความรู้ที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนการแสวงหาผู้เชี่ยวชาญที่จะสนับสนุนการสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สำเร็จ ผู้สอนมีบทบาทเป็น **Facilitator, Mentor และ Coach**

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นการ **เปลี่ยนผ่าน** จาก **Passive online สู่ Active online** กระตุ้นให้ผู้เรียนมี **Passion** ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ ทำให้การเรียนรู้ออนไลน์ตอบโจทย์ผู้เรียนได้มากขึ้น ทั้งยังเป็นการพัฒนาสมรรถนะสร้างสรรค์นวัตกรรมไปพร้อมกัน

Passive online learning



Active online learning



ภาพประกอบ จาก Passive Online สู่ Active Online

4. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ Active online learning

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ Active online learning ใช้สิ่งที่ผู้เรียนต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ดังตารางการออกแบบการเรียนรู้ต่อไปนี้

สิ่งที่ผู้เรียนต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรม	จุดประสงค์การเรียนรู้ (เชิงบูรณาการข้ามกลุ่มสาระฯ)	กระบวนการและกิจกรรมการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์	การวัดและประเมินผล การเรียนรู้

การออกแบบการเรียนรู้จะมีลักษณะเป็น Collaborative online learning หรือการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจสร้างสรรค์นวัตกรรมร่วมกัน ช่วยสร้างทักษะการทำงานร่วมกันเชิงสร้างสรรค์ผ่านช่องทางออนไลน์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- กลุ่มผู้เรียน
1. ชื่อ – สกุล
 2. ชื่อ – สกุล
 3. ชื่อ – สกุล
 4. ชื่อ – สกุล

สิ่งที่ผู้เรียน ต้องการ สร้างสรรค์ นวัตกรรม	จุดประสงค์ การเรียนรู้ (เชิงบูรณาการ ข้ามกลุ่มสาระฯ)	กระบวนการ และกิจกรรม การเรียนรู้	แหล่งการ เรียนรู้ออนไลน์	การวัดและ ประเมินผล การเรียนรู้
ชาสมุนไพร เสริมภูมิคุ้มกัน Covid-19	<ol style="list-style-type: none"> 1. สืบค้นความรู้ จากแหล่ง ออนไลน์ได้ 2. ทำงานกลุ่ม ผ่านช่องทาง ออนไลน์ได้ 3. เชื่อมโยง ความรู้ต่างๆ ได้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สืบค้นความรู้ COVID-19 และการเสริม ภูมิคุ้มกัน 2. สืบค้นสมุนไพร ที่มีคุณสมบัติ เสริมภูมิคุ้มกัน COVID-19 3. สืบค้นวิธีการ ผลิตชาสมุนไพร 4. ปฏิบัติการผลิต ชาสมุนไพร ตามขั้นตอน ภายใต้ คำแนะนำ จากผู้เชี่ยวชาญ 5. ตรวจสอบ คุณภาพ ชาสมุนไพร โดยผู้เชี่ยวชาญ 6. นำเสนอผลงาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แหล่งข้อมูล ออนไลน์ ที่เชื่อถือได้ 2. ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้าน สมุนไพร 3. ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการ ป้องกันโรค COVID-19 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบ กระบวนการ การเรียนรู้ 2. ตรวจสอบ ผลงาน 3. ตรวจสอบ รายงาน ตนเอง ของผู้เรียน

5. การประเมินผลการเรียนรู้ Active online learning

การประเมินผลการเรียนรู้ Active online learning มีการออกแบบให้เชื่อมโยงกับกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้ นั่นคือผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อะไร ก็จะมีการประเมินไปตามนั้น ไม่สร้างภาระการประเมินให้กับผู้เรียน

การประเมินจะเน้นวิธีการประเมินแบบก้าวหน้า (Formative assessment) ที่มีความต่อเนื่อง ร้อยรัดไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้ผู้ประเมินหลายฝ่าย โดยผู้สอนประเมินผู้เรียน เพื่อนประเมินเพื่อน ผู้เรียนประเมินตนเอง ใช้วิธีการประเมินหลายวิธี เช่น การตรวจสอบกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน การตรวจสอบผลงาน การให้ผู้เรียนรายงานตนเอง เป็นต้น

การประเมินใน Active online learning เน้นการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลการเรียนรู้ ประเมินเพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกเพียงใด (Assess deep learning) แล้วสะท้อนผลการประเมินที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากการประเมินของผู้สอนมากกว่าเพื่อทราบผลการประเมินเท่านั้น

6. บทสรุป

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมเปลี่ยนผ่านจาก **Passive online learning** สู่ **Active online learning** ที่ผู้สอนใช้ การกระตุ้นให้ผู้เรียนมี **Passion** ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมตามความ สนใจของตนเองและเป็นประโยชน์ ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยนำ นวัตกรรมที่ผู้เรียนสนใจเป็นจุดเริ่มต้น แล้วใช้กระบวนการ **Coach** เป็นกลไกการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

บรรณานุกรม

- Columbia Center for Teaching and Learning. (2021). *Active Learning for Your Online Classroom: Five Strategies Using Zoom*. Retrieved from <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/active-learning/>
- Hallas, Julia. (2008). *Rethinking Teaching and Assessment Strategies for Flexible Learning Environments*. Retrieved from <https://www.ascilite.org/conferences/melbourne08/procs/hallas.pdf>

การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม
เปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้ออนไลน์แบบ Passive มาสู่ Active
ใช้ Passion การสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นจุดเริ่มต้นของการจัดการเรียนรู้

