

การออกแบบการเรียนรู้ ใน New normal



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

การออกแบบการเรียนรู้ ใน New normal



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

พิมพ์เผยแพร่ พฤษภาคม 2563

แหล่งเผยแพร่ ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
และ www.curriculumandlearning.com

พิมพ์ที่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
ลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้ไม่มีลิขสิทธิ์ จัดพิมพ์เพื่อการใช้ประโยชน์
ทางหลักสูตรการเรียนการสอนในสถานศึกษา
และส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และการแบ่งปัน

คำนำ

หนังสือ “การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal” เล่มนี้
เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดและแนวทาง
การออกแบบการเรียนรู้ที่มีลักษณะเปิดพื้นที่การเรียนรู้ (Learning
space) ให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกและเห็นคุณค่าแท้
ของการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็น New normal ของการเรียนรู้ในอนาคต

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง
ได้มากพอสมควร

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

สารบัญ

1. บทนำ	1
2. พื้นที่การเรียนรู้ (Learning space)	1
3. หลักการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal	4
4. ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal	6
5. บทสรุป	10
บรรณานุกรม	11

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal

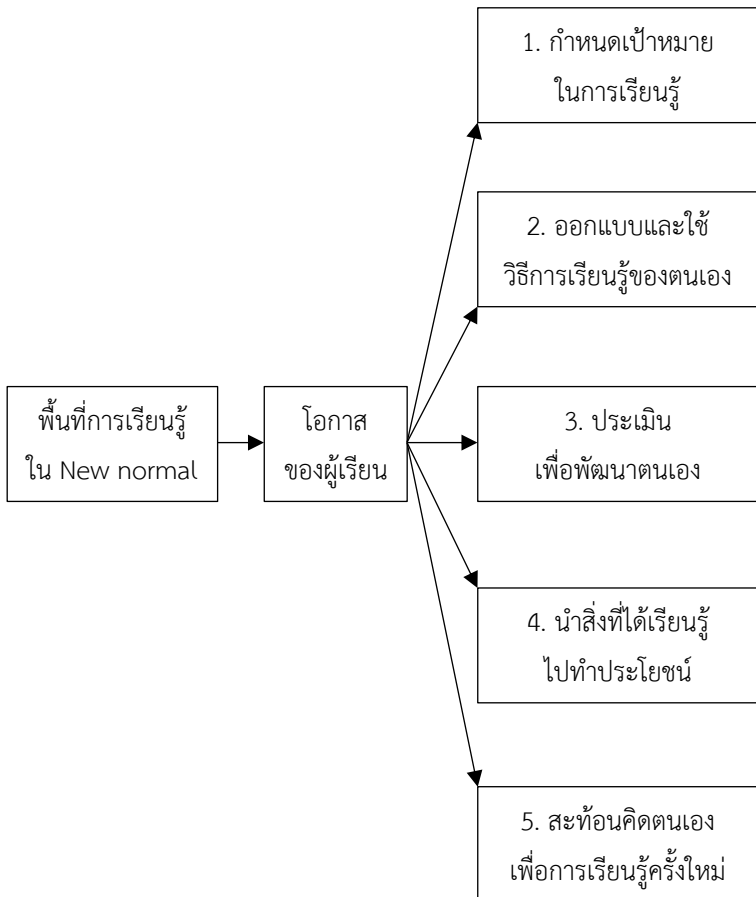
1. บทนำ

การเรียนรู้ใน New normal มีลักษณะเป็นการเรียนรู้ที่มี Platform และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความพอเพียง และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงเป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะออกแบบการเรียนรู้ให้มีลักษณะดังกล่าว ซึ่งเป็นโจทย์ที่ท้าทายความเป็นมืออาชีพ (Professional) อย่างมาก การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal มุ่งเน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างสูงสุดในการเรียนรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ต่อส่วนรวม

2. พื้นที่การเรียนรู้ (Learning space)

พื้นที่การเรียนรู้ หมายถึง โอกาสที่ผู้เรียนได้รับจากผู้สอน ในการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ ออกแบบและใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาตนเอง ตลอดจนโอกาสที่จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปทำประโยชน์ต่อส่วนรวมและสะท้อนคิดกลับมา

ตนเอง (Self-reflection) อีกครั้งว่าสิ่งที่ตนเองจะเรียนรู้ต่อไปคืออะไร แล้วกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ใหม่ด้วยตนเองอีกครั้ง แล้วลงมือเรียนรู้ต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพประกอบ 1 พื้นที่การเรียนรู้ใน New normal

การเรียนรู้เชิงลึก (รู้จริง รู้ชัด)

(Deep learning)

จะไม่เกิดขึ้น

หากพื้นที่ทั้งหมด

ยังเป็นของผู้สอน

การสอนออนไลน์

ไม่ใช่ New normal

“คุณภาพของการเรียนรู้”

คือ New normal

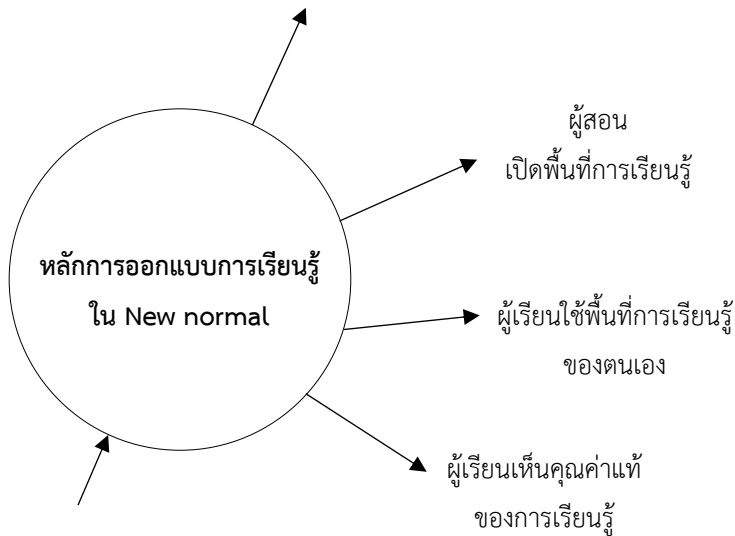
3. หลักการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal

การออกแบบการเรียนรู้ คือ การวางแผนอย่างแยบคาย ด้วยสติและปัญญาของผู้สอน บนรากฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ มี Passion ที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านช่องทางและวิธีการที่สอดคล้องกับธรรมชาติความถนัดของตนเอง จนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก และเห็นคุณค่าแท้ของการเรียนรู้

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal หมายถึง การออกแบบการเรียนรู้ที่มีลักษณะเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ ประเมินตนเอง นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ และสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเอง ซึ่งแตกต่างจากการออกแบบการเรียนรู้แบบทั่วไปที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ที่คิดว่าดีที่สุดสำหรับผู้เรียน

การออกแบบการเรียนรู้แบบทั่วไปนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็น **Passive learning** เพราะผู้เรียนไม่มีความรู้สึกว่าเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Ownership) ถึงแม้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้จะตื่นเต้นและทำท่ายิ่งดี แต่ก็ยังเป็นเพียงความตื่นเต้นทำท่ายิ่งชั่วคราว ขาดความยั่งยืนที่จะเสริมสร้างการเรียนรู้ในระยะยาว

ผู้สอนวางแผนอย่างแยกกาย
ด้วยสติและปัญญา
ให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้



ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นรากฐาน

- ความพอประมาณ
- ความมีเหตุผล
- การมีภูมิคุ้มกัน
- เงื่อนไขความรู้
- เงื่อนไขคุณธรรม

ภาพประกอบ 2 หลักการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal

4. ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal มีจุดเน้นอยู่ที่การทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่เป็นการเรียนรู้เชิงลึก คือ **รู้จริง รู้ชัด** นำไปประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

การออกแบบการเรียนรู้ที่จะตอบสนองจุดเน้นดังกล่าว ควรดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ **Passion** ของผู้เรียน ว่าอะไรที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้มี **Passion** ในการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะมีสิ่งกระตุ้นแตกต่างกัน หากผู้สอนค้นพบสิ่งกระตุ้น **Passion** ดังกล่าว จะเป็นจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมการเรียนรู้อันพึงประสงค์ของผู้เรียน เช่น ความกระตือรือร้น การแสวงหาความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

2. วิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ **Passion** ของผู้เรียน กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความความสงสัยใคร่รู้ของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ **Passion** จะช่วยทำให้ผู้เรียนใช้พื้นที่การเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ตรงกันข้ามหากกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับ **Passion** ผู้เรียนจะมีพฤติกรรมไม่อยากเรียนรู้

3. **วิเคราะห์ Platform และวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน** การวิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ สอดคล้องกับวิถีชีวิตของตนเอง (หลายเส้นทางเป้าหมายเดียวกัน)

สำหรับ Platform การเรียนรู้ นั้น อาจจะเป็น การเรียนรู้บนโลกออนไลน์ การเรียนรู้ที่โรงเรียน การเรียนรู้ที่บ้าน การเรียนรู้ที่ชุมชน ส่วนวิธีการเรียนรู้ควรเน้นวิธีการเรียนรู้ตามแนวทาง **Active learning** ในทุก Platform เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สะท้อนคิด และถอดบทเรียนเป็นแก่นของความรู้ ซึ่งการถอดบทเรียนจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก

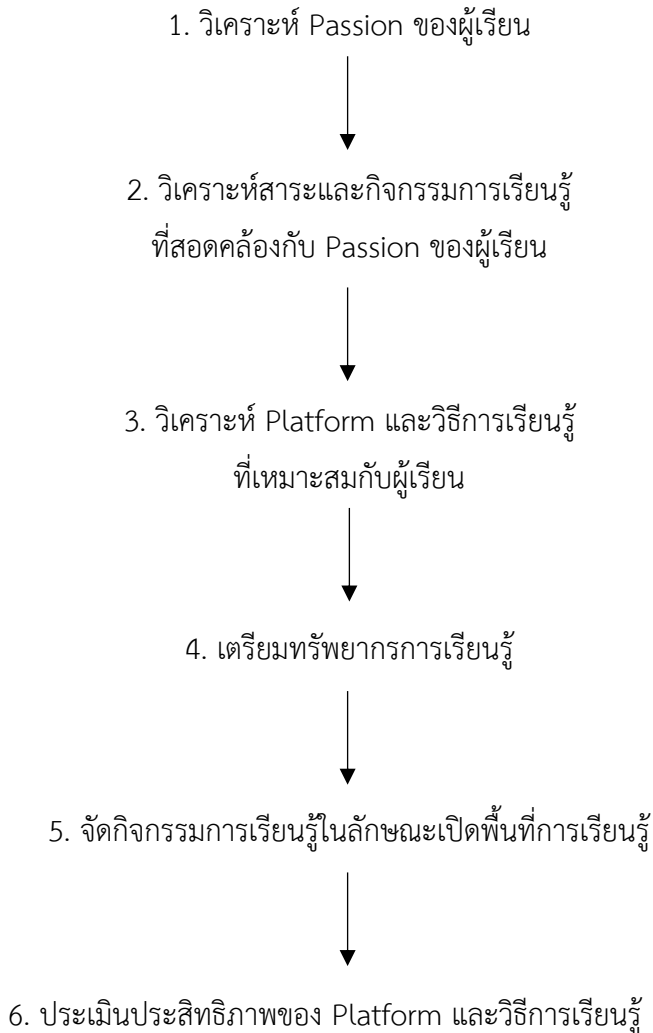
4. **เตรียมทรัพยากรการเรียนรู้** สำหรับการเรียนรู้ในแต่ละ Platform และวิธีการเรียนรู้ ขั้นตอนนี้จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีโอกาเลือกพื้นที่การเรียนรู้ของตนเองในลักษณะการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized learning) หรือการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีจิตใจจดจ่อและมุ่งมั่นอยู่กับการเรียนรู้ของตนเอง

5. **จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะเปิดพื้นที่การเรียนรู้** ทั้ง 5 ประการ ได้แก่ 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกแบบและใช้วิธีการเรียนรู้

ของตนเอง 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินเพื่อพัฒนาตนเอง
4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อส่วนรวม และ
5) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนคิดตนเอง เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ครั้งใหม่
หากผู้สอนเปิดพื้นที่การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้มากเท่าใด การเรียนรู้
เชิงลึกจะเกิดขึ้นได้มากเท่านั้น

6. ประเมินประสิทธิภาพของ Platform และวิธีการเรียนรู้
ที่ผู้สอนได้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ว่าสามารถตอบสนองความต้องการ
ของผู้เรียนได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการประเมินในส่วนนี้จะนำไปสู่
การปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีพื้นที่การเรียนรู้
มากขึ้น

ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal แสดงได้
ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้ใน New normal

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal ดังที่ได้กล่าวมา ต้องอาศัยปัจจัยหลายประการเกี่ยวพันกัน เช่น ความรู้และความสามารถด้านวิชาชีพครู ความรู้ทางด้านเนื้อหาสาระ ทักษะทางด้านเทคโนโลยีของผู้สอน เป็นต้น ซึ่งอาจจะเป็น New normal ของครูในอนาคต

5. บทสรุป

การเรียนรู้ใน New normal มี Platform และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตอบสนอง Passion ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนใช้พื้นที่การเรียนรู้ของตนเอง 5 ประการ และนำไปสู่การเรียนรู้เชิงลึก ซึ่งเป็นคุณภาพของการเรียนรู้ ส่วนคุณค่าแท้ของการเรียนรู้คือการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปทำประโยชน์ต่อส่วนรวม

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal ผู้สอนพยายามค้นหาสิ่งกระตุ้น Passion ของผู้เรียน แล้วนำสิ่งกระตุ้น Passion นั้นมาออกแบบการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ผู้เรียนทุกคนมีพื้นที่การเรียนรู้ของตนเองในลักษณะ Personalized learning ผู้สอนเปิดพื้นที่การเรียนรู้อันมีคุณค่าให้กับผู้เรียน แทนการครอบครองไว้ที่ตนเองแต่เพียงผู้เดียว

บรรณานุกรม

เกษม วัฒนชัย. (2553). *การเรียนรู้ที่แท้และพอเพียง* (พิมพ์ครั้งที่ 7).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต). (2555). *พุทธธรรมฉบับปรับขยาย*

(พิมพ์ครั้งที่ 35). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ผลิธัมม์.

การออกแบบการเรียนรู้ใน New normal
มีจุดเน้นอยู่ที่การทำให้ผู้เรียน
เกิดการเรียนรู้เชิงลึก คือ รู้จริง รู้ชัด
นำไปประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

