

การจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง



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

การจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

พิมพ์เผยแพร่ กันยายน 2563

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

พิมพ์ที่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
ลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้ไม่มีลิขสิทธิ์ จัดพิมพ์เพื่อการใช้ประโยชน์
ทางหลักสูตรการเรียนการสอนในสถานศึกษา
และส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และการแบ่งปัน

คำนำ

หนังสือ “การจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง” เล่มนี้ เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีพลังดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ คือ **รู้จริง รู้ชัด ปฏิบัติได้**

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้มากพอสมควร

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

สารบัญ

1. บทนำ	1
2. เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ	1
3. เปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้	3
4. สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	3
5. ตอบสนองผู้เรียนอย่างทันที่	5
6. บทสรุป	6
บรรณานุกรม	7

การจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง

1. บทนำ

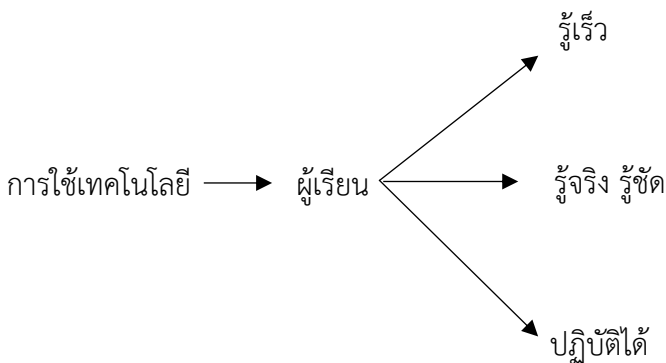
การ Disrupt หรือการพลิกโฉมสิ่งเดิมๆ ด้วยนวัตกรรม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจนเป็นปกติในทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐและเอกชน เช่นเดียวกันกับการเรียนรู้ที่การเรียนรู้แบบเดิมๆ ได้ถูก Disrupt ด้วยนวัตกรรม การเรียนรู้ทั้งที่เป็นการเรียนรู้ผ่าน Platform Digital และการเรียนรู้ตามสภาพจริงที่ตอบสนองคุณลักษณะความไม่รู้ของผู้เรียนได้ดีกว่า โจทย์ใหญ่ของการจัดการเรียนรู้คือ ผู้สอนควรมีแนวทางอย่างไรที่จะพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของตนเองให้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง (Powerful Learning) สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ

2. เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ

ปัจจุบันผู้เรียนส่วนหนึ่งได้หันหลังให้กับการจัดการเรียนรู้แบบเดิมๆ ที่เป็นการเรียนรู้แบบ Passive แล้วหันมาเรียนรู้ผ่านวิธีการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น อาจจะเป็นการเรียนรู้ผ่าน Platform Digital ที่สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้จริง รู้ชัด ปฏิบัติได้ ทันสมัย ทันเหตุการณ์

ผู้สอนที่จะออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนในปัจจุบัน ควรเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ และนำมาปรับใช้**ในการจัดการเรียนรู้** ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เกิดการเรียนรู้เชิงลึก ได้ดีขึ้น

เทคโนโลยีใหม่ๆ จะสามารถช่วย**ทำให้เรื่องที่ยากต่อความเข้าใจกลายเป็นเรื่องที่ย่างและสนุกที่จะเรียนรู้** แปลงจากสิ่งที่เป็นามธรรมเข้าถึงยาก เป็นสิ่งที่เป็รูปธรรมและเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งผู้สอนสามารถแสวงหาได้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ รอบตัว และจะส่งผลทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น จากการที่เรียนแล้วรู้เรื่อง เรียนแล้วเข้าใจ เห็นภาพ นำไปใช้ได้จริง



ภาพประกอบ 1 การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

3. เปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้

“**ไม่มีการจัดการเรียนรู้วิธีใดที่ดีที่สุด**” ผู้สอนควรวิเคราะห์ ผู้เรียนในฐานะที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ แล้วเลือกใช้ วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับบริบทต่างๆ โดยเฉพาะ **บริบททางสังคมและวัฒนธรรม** แล้วนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมอยู่เสมอ **ไม่ยึดติดกับรูปแบบใดอย่างตายตัว**

การตัดสินใจเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้นั้นควรตั้งอยู่บน พื้นฐานของ **ข้อมูลสารสนเทศ**ที่มีความถูกต้อง และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและ **ทันท่วงที** จะช่วยให้ผู้เรียนมีความ **ตื่นตัวและให้ความสนใจ**กับกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง

4. สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การสร้าง **สรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้**เป็นปัจจัยที่ทำให้ ผู้สอนมี **องค์ความรู้**จากการลงมือปฏิบัติจริง และพัฒนาไปเป็น **ภูมิปัญญา**ด้านการจัดการเรียนรู้ ซึ่งนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ อาจจะเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด หรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจจะใหม่ในบริบทใด บริบทหนึ่งก็ได้

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ดี คือ นวัตกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ยั่งยืน และสามารถนำไปต่อยอดได้

ขั้นตอนหลักของการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 นำไปใช้ในสถานการณ์จริง

ขั้นที่ 4 ประเมินผลและถอดบทเรียน

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนดังกล่าว บูรณาการอยู่ในภารกิจจัดการเรียนรู้ตามปกติ เป็นการพัฒนานวัตกรรมไปพร้อมกับการทำงาน (Routine to Innovation)

5. ตอบสนองผู้เรียนอย่างทันที่

การตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างทันที่
คือการปรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้สามารถดึงดูดความสนใจ
ของผู้เรียนให้ได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ
ตื่นเต้น ทำทลายความสามารถของผู้เรียน

ผู้สอนที่มีทักษะในการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
ในระหว่างที่ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ จะสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์
และตัดสินใจตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม
และสร้างสรรค์

นอกจากจะปรับกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ยังต้องปรับสิ่งแวดล้อม
ทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย เพราะสิ่งแวดล้อม
เป็นปัจจัยสำคัญที่จะสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ได้อย่าง
มีประสิทธิภาพ

การตอบสนองผู้เรียนไม่ใช่การตามใจ แต่หมายถึงการใช้ผู้เรียน
เป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้ (Learners – Centric) ซึ่งเป็น
คำตอบที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่ถูก Disrupt

6. บทสรุป

การจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ คือ **รู้จริง รู้ชัด ปฏิบัติได้** ซึ่งผู้สอนที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้มีพลังได้นั้น ควรเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ แล้วนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผสมผสานทั้งการเรียนรู้บน Platform Digital และการเรียนรู้ตามสภาพจริง การเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัยทันเหตุการณ์ การ**สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้** และการ**ตอบสนองพฤติกรรม**การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างรวดเร็ว

บรรณานุกรม

Myler, Larry. (2020). *4 Ways to Create A Disruptive Business Strategy*, Retrieved September 20, 2020, from <https://www.forbes.com/sites/larrymyler/2013/09/04/4-ways-to-create-a-disruptive-business-strategy/#1e6b132f546f>

ผู้สอนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ให้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีพลัง (Powerful Learning)
กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ

