



สรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้
แนวปฏิบัติที่ดีจากการจัดการความรู้ (KM)

การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

ด้านการผลิตบัณฑิต

ประจำปีการศึกษา 2563

ประเด็น

“
การจัดการความรู้
การสอนแบบสร้างสรรค์
”

เป็นฐาน

CBL”

วันที่ 29 มีนาคม 2564

ณ ห้องประชุม ชั้น 4 อาคาร 8 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

สรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้ แนวปฏิบัติที่ดีจากการจัดการความรู้ (KM)

การจัดการความรู้ (Knowledge Management)
ด้านการผลิตบัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2563
ประเด็น

“การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)”

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์



วันที่ 29 มีนาคม 2564
ณ ห้องประชุม ชั้น 4 อาคาร 8 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

คำนำ

การจัดการความรู้ หรือเคเอ็ม (KM = Knowledge Management) คือ การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้องค์กรมีความสามารถในการแข่งขันสูงสุดโดยที่ความรู้มี 2 ประเภท คือ

1) ความรู้ที่ฝังอยู่ในคน (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ พรสวรรค์หรือสัญชาตญาณของแต่ละบุคคลในการทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เป็นความรู้ที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดหรือลายลักษณ์อักษรได้ง่าย เช่น ทักษะในการทำงาน งานฝีมือ หรือการคิดเชิงวิเคราะห์ บางครั้ง จึงเรียกว่าเป็นความรู้แบบนามธรรม

2) ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถรวบรวม ถ่ายทอดได้ โดยผ่านวิธีต่าง ๆ เช่น การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ทฤษฎี คู่มือต่าง ๆ และบางครั้งเรียกว่าเป็นความรู้แบบรูปธรรม

ตั้งเป้าหมายการจัดการความรู้เพื่อพัฒนา 3 ประเด็น

- งาน พัฒนางาน
- คน พัฒนาคน
- องค์กร เป็นองค์กรการเรียนรู้

ฝ่ายวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต จึงได้จัดกิจกรรมการจัดการความรู้ขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้รับความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะพิเศษของบัณฑิตมีโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะพิเศษของบัณฑิตได้ทราบแนวทางและแนวปฏิบัติที่ดีของการพัฒนาทักษะพิเศษของบัณฑิต

ฝ่ายวิชาการ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การบ่งชี้ความรู้(Knowledge Identification)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยฝ่ายวิชาการได้ดำเนินการสำรวจความต้องการในการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต เพื่อกำหนดความรู้หลักที่จำเป็นหรือสำคัญต่องานหรือกิจกรรมในการจัดการความรู้ด้านการผลิตที่ตรงต่อความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม โดยผลการสำรวจความต้องการในการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิตของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 35 คน พบว่า

ข้อมูลทั่วไป

1. เพศชาย ร้อยละ 37.1 เพศหญิง ร้อยละ 62.9
2. อายุระหว่าง 20 - 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.9 อายุระหว่าง 31 - 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 62.9
อายุระหว่าง 41 - 50 ปี คิดเป็นร้อยละ 31.4 อายุมากกว่า 51 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 2.9
3. ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 0 ปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 80
ปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 20

ความต้องการในการจัดการความรู้ด้านวิชาการ

- 1.การส่งนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือ การส่งนักศึกษาฝึกสหกิจศึกษา ร้อยละ 11.4
- 2.ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ร้อยละ 14.3
- 3.การเขียน มคอ.3 และ มคอ.5 ร้อยละ 0
- 4.การบูรณาการงานวิจัย/บริการวิชาการ ศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอน ร้อยละ 14.3
- 5.การส่งผลการเรียนออนไลน์ ร้อยละ 2.9
- 6.บทบาทและหน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษา ร้อยละ 2.9
- 7.การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับการทำงาน ร้อยละ 17.1
- 8.ทักษะพิเศษของบัณฑิตอันพึงประสงค์ ร้อยละ 8.6
- 9.การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร้อยละ 28.6

การกำหนดขอบเขตการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต

ฝ่ายวิชาการได้นำผลการสำรวจความต้องการในการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิตเข้าหารือในที่ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะ เพื่อกำหนดประเด็นความรู้หลักที่จำเป็นหรือสำคัญต่องานหรือกิจกรรมในการจัดการความรู้ด้านการผลิต โดยมติที่ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้แก่การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)

เป้าหมายการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิตคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

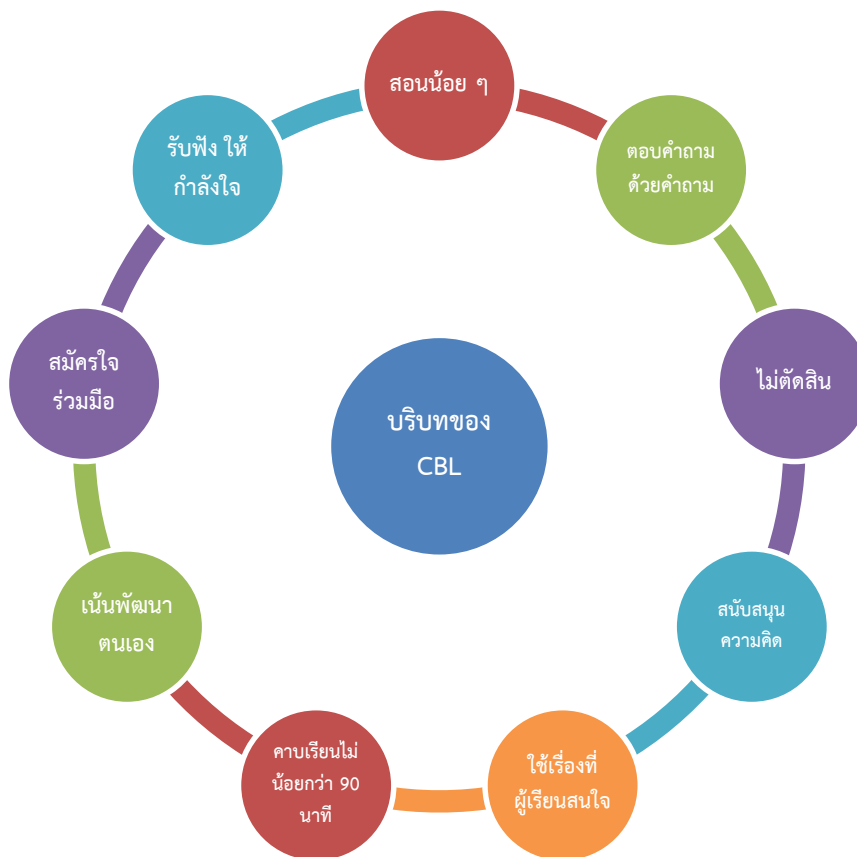
ฝ่ายวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้กำหนดเป้าหมายการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต ได้แก่ประธานหลักสูตรสาขาวิชาอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนและเจ้าหน้าที่คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

แนวปฏิบัติที่ดีการจัดการความรู้ (KM = Knowledge Management)
ด้านการผลิตบัณฑิต : การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
ประจำปีการศึกษา 2563

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL)

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนแนว active learning ที่วิจัยกับเด็กไทย เพื่อออกแบบการสอน ให้ผู้เรียนได้ ครบสองด้าน คือได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชา และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ได้มีการนำไปใช้แล้วและได้ผลดีคือ เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม

บริบทของ CBL



กระบวนการสอน 8 ข้อ ของ CBL

1. สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ Inspiration
2. เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ Self Study
3. ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหา ด้วยตนเอง Individual problem solving
4. ใช้เกมให้มีส่วนในการเรียนรู้ในห้องเรียน Game-based learning.
5. แบ่งกลุ่มทำโครงการ team project
6. ให้นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการต่างๆ creative presentation
7. ใช้การวัดผลที่เป็นการวัดผลด้านต่างๆ ออกมา ตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้
8. Informal assessments and multidimensional assessment Tools

การออกแบบการสอน Creativity-Based Learning

เราสามารถออกแบบการสอน ตามแนวทาง CBLได้ โดยจัดรูปแบบการสอนเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้



ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

แม้ในรูปแบบการสอนแบบปกติจะมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบ CBL นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยาก อยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบ ถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL

ในการจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นชิน มักจะใช้ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่างๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าผู้เรียนฟังครูสอน แบบจำเป็น และเข้าเรียนแบบจำทน ขาดความสนใจต่อบทเรียนที่เราเตรียมการมา แต่ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้นผู้เรียนที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ดังนี้

1. ใช้เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น

ปกติแล้วผู้สอนมักจะมีเป้าประสงค์ในใจว่า เรียนเพื่อสอบ เราจึงสอนเพื่อให้ผู้เรียนไปสอบ จนลืมนึกไปว่า การเรียนคือการพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ ถ้าเรียนไปแล้วไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง นั่นแสดงว่าเนื้อหานั้นไร้ค่า แต่ถ้าเนื้อหาที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน เนื้อหาเหล่านั้นจะไม่ได้ไร้ค่าอีกต่อไป

ผู้สอนจึงมีหน้าที่จัดการให้เนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียน เช่น “เงินหาง่ายถ้าใช้เป็น” “คนรวยใช้เงินอย่างไร” การใช้เรื่องการเก็บออม และการลงทุนเพื่อกระตุ้นความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์ แทนที่จะบอกให้จำสูตรอย่างเดียว การใช้เนื้อหาเรื่องพืชพันธุ์ที่ปลูกได้ในบ้านของตัวเองกระตุ้นความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์ แทนที่จะสอนให้จำพืชที่ไกลตัว หรือการใช้บทสนทนาที่จำเป็นในชีวิตประจำวันในการกระตุ้นความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ แทนที่จะสอนแค่ไวยากรณ์ เป็นต้น

1) ใช้สื่อมัลติมีเดียการใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่างๆที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่สื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้นๆได้ดี จึงจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก และส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอน

ครู อาจารย์ วันนี้นสบายเพราะมีคนทั่วโลกทำสื่อต่างๆให้ใช้ฟรี โดยไม่มีค่าลิขสิทธิ์ คุณครูสามารถนำมาใช้ได้เลย ในบทต่อไปจะนำรายละเอียดที่มาของสื่อเหล่านี้มาเล่าสู่กันฟังครับ

2) ใช้เกม หรือกิจกรรมการใช้เกมหรือกิจกรรมนั้นเป็นตัวเลือกที่ตีมากในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นส่วนที่ง่ายๆทั่วไป จนไปถึงเกมหรือกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เราจะจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้หลากหลายให้เหมาะกับผู้เรียน

การกระตุ้นผู้เรียนนั้นผู้สอนจำเป็นที่จะต้องเลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียน เราต้องรู้ก่อนว่า เนื้อหาที่เราจะทำการจัดการเรียนการสอนนั้นจำเป็นกับชีวิตของผู้เรียนหรือไม่ แล้วเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหานั้น เพื่อเป็นการดึงความสนใจผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญในเนื้อหา ซึ่งจะทำให้ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหามาใช้ในกระบวนการกระตุ้นได้ง่ายขึ้น ผู้สอนนั้นสามารถใช้การกระตุ้นทั้งสามหัวข้อพร้อมกันได้ เช่น การใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เมื่อจบการนำเสนอสื่อแล้วจึงนำเกมหรือกิจกรรมมาเป็นการกระตุ้นอีกทีหนึ่ง

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขั้นการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง

กระบวนการ CBL นั้นจะได้ผลดีมากจากความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียน กระบวนการนี้จะเห็นได้ว่าผู้เรียนนั้นไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่เกิดความ “อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้ นั้นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้ได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดการกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อนือหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่ายๆเช่นการถามกลับ จะดีหรือ แย่ใจหรือ ทำไม ถึงคิดแบบนั้น มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อนๆคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

สิ่งสำคัญอีกข้อหนึ่งสำหรับผู้สอนนั้นไม่ใช่ความรู้ในเนื้อหาข้อมูลนั้นๆ แต่เป็นแหล่งข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่ผู้สอนนั้นจะสามารถนำไปแนะนำผู้เรียนได้ ผู้สอนในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นผู้ที่รู้ที่สุดในห้องเรียน เพราะความรู้มันเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและมีจำนวนมาก แต่สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือการที่ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ถูกแหล่ง แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักเลือกข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้อง และปล่อยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และค้นคว้าความรู้ต่างๆ

สิ่งที่ได้จากกระบวนการนี้ไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง แต่เป็นทักษะการคิดและค้นคว้าหาคำตอบที่จะเกิดขึ้นจากช่วงเวลาที่คุณสอนนั้นปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลากับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนหลายท่านอาจจะมึนงงได้ว่า ถ้าหากผู้เรียนนั้นค้นหาคำตอบไม่ได้ หรือได้คำตอบที่ไม่ถูกต้องนั้นจะเกิดข้อเสียอย่างแน่นอน ซึ่งอาจจะทำให้ผู้สอนหลายท่านยกเลิกวิธีการนี้และหันกลับไปใช้รูปแบบสอนแบบเดิมเพื่อความสบายใจ แต่เนื่องจากกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเรามองไกลมากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง แต่คือการฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด และรู้จักค้นคว้าหาข้อมูล รู้จักเลือกใช้และตัดสินใจในข้อมูลที่ได้ได้อย่างง่ายดายในยุคสมัยนี้ผ่านเครื่องมือต่างๆ ถ้าผู้สอนนั้นยังกังวลเกี่ยวกับคำตอบที่ผู้เรียนได้จะไม่ตรงกับความต้องการของเนื้อหา ผู้เขียนจะขอบอกว่าอย่าเพิ่งใจร้อนเพราะว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเราเพิ่งดำเนินการมาได้เพียงครึ่งทางเท่านั้นเอง

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงาน ที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา และผลงานที่นำเสนอขึ้นนี้อาจให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดใด ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น

เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามา ถ้าหากข้อมูลที่หามานั้นไม่ถูกต้อง การซักถามในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ๆที่ผู้เรียนนั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนเองก็จะพบว่าข้อมูลของตนไม่ถูกต้องหรือครอบคลุมพอ และต้องเพิ่มเติมตรงไหนบ้างจากการซักถามของผู้เรียนด้วยกัน โดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆให้อยู่ในประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหาหลักนัก ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัยใดใด ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้อาจจะต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ๆที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมา และเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ควรจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของ

- 1) ความรู้ (Knowledge)
- 2) ทักษะ (Skill)
- 3) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือการจัดสอบ หรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่างๆที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของ การประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินี้มักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้น

ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจำเป็นต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. ด้านความรู้เราสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอด นั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่างๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาเรื่องนี้เท่าไร
2. ด้านทักษะการประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเราสามารถใช้อุปกรณ์การประเมินแบบรูบริก (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การตั้งหัวข้อในการประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบริก (Rubric) ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะนั่นคือ การตั้งหัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดสำหรับการประเมินที่สอดคล้องกัน

ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ใดเกิดขึ้นในผู้เรียน เพื่อการตั้งหัวข้อการประเมินที่ถูกต้อง ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนนั้นสามารถดูรายละเอียดได้ในหลักสูตร

แกนกลางได้ แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยเฉพาะในด้านของทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เนื่องจากด้านความรู้เราสามารถประเมินได้อย่างชัดเจนจากแบบทดสอบต่างๆ แต่ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นจำเป็นจะต้องประเมินจากผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งจะเป็นการประเมินรอบด้าน ทั้งผู้เรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน และผู้สอนที่คอยสังเกตการณ์อยู่ในชั้นเรียน เพื่อการประเมินที่มีความแม่นยำมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้อาจจะเป็นการโหวตให้คะแนนในด้านต่างๆ หรือแม้แต่การแจกแบบสอบถามให้กรอกในหัวข้อที่ต้องการเป็นต้น

กิจกรรมออกแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและนำเสนอ





แนวปฏิบัติที่ดีจากการจัดการความรู้ (KM)

“การออกแบบการสอน Creativity-Based Learning (CBL)”

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์โดยฝ่ายวิชาการได้ประชุมคณะกรรมการวิชาการเพื่อให้หลักสูตร นำประสบการณ์ในการออกแบบการสอน Creativity-Based Learning (CBL) มาจัดการความรู้และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์และประธานหลักสูตรและดำเนินการจัดบันทึกขุมความรู้และแก่นความรู้ไว้ สำหรับใช้งานและปรับปรุงเป็นชุดความรู้ เชื่อมโยงกับการปฏิบัติงานและเหมาะสมต่อการใช้งานมากขึ้นโดย จัดทำเป็นเอกสารการจัดการความรู้ (Knowledge Management) สรุปและสังเคราะห์ ด้านการผลิตบัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2563 ดังนี้

1. คณาจารย์ศึกษาเรียนรู้รูปแบบการสอนแนว Active Learning หรือรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งมีหลากหลาย รูปแบบให้คณาจารย์สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับรายวิชาที่ สอนในแต่ละภาคการศึกษา เช่น

- 1.1 แบบระดมสมอง (Brainstorming)
- 1.2 แบบเน้นปัญหา/โครงการ/กรณีศึกษา (Problem/Project-based Learning/Case Study)
- 1.3 แบบแสดงบทบาทสมมุติ (Role Playing)
- 1.4 แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share)
- 1.5 แบบสะท้อนความคิด (Student’s Reflection)
- 1.6 แบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning)
- 1.7 แบบใช้เกม (Games-based Learning)

2. คณาจารย์ศึกษารูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning (CBL)) ซึ่ง เกิดจากการทำการวิจัยต่อยอดมาจากรูปแบบเน้นปัญหา/โครงการ/กรณีศึกษา Problem-based learning: PBL เพื่อสร้างความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปปรับใช้กับรายวิชาที่สอนได้

3. คณาจารย์ประยุกต์ใช้ความรู้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญและคณาจารย์ใน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning (CBL)) เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้ในการออกแบบการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะ ของรายวิชา

4. คณาจารย์ออกแบบการสอนในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning (CBL)) โดยผู้สอนนำกระบวนการสอน CBL ไปใช้ได้ในทุกชั่วโมงสอนหรือใช้บางขั้นตอนในชั่วโมงสอนได้ตามความ เหมาะสมกับเนื้อหาของรายวิชาซึ่งมีขั้นตอนการจัดรูปแบบการสอนเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้



กระตุ้นความสนใจ

- Media
- การแข่งขัน
- เกม/กิจกรรม
- สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน



ตั้งปัญหา

- ปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ
- ปัญหาที่เป็นสถานการณ์จริง
- แบ่งกลุ่มตามความสนใจ



ค้นและคิด

- หลากหลายวิธี
- หลากหลายคำตอบ



นำเสนอ

- คลิป
- หนังสั้น
- โต้วาที
- รายงาน
- นิทรรศการ



ประเมินผล

- วัดหลายมิติ
- สิ่งที่ประเมิน (ความรู้ ทักษะและคุณลักษณะ)
- ประเมินตามสภาพจริง (Rubric)