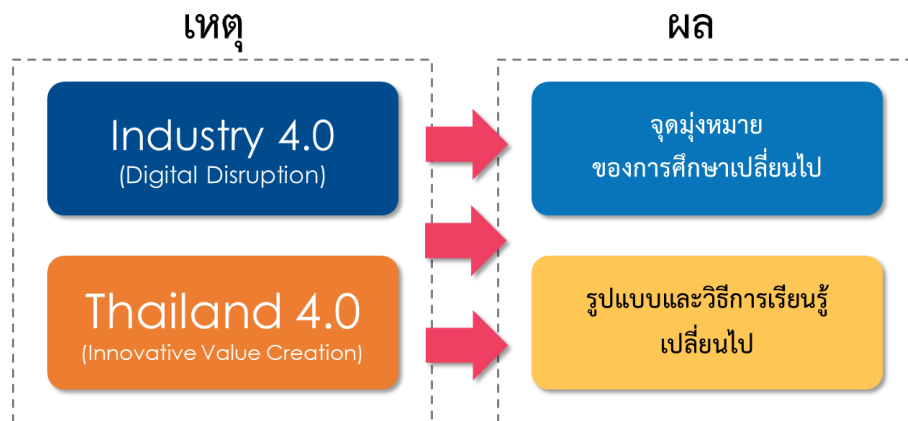


Active Learning: Why?



รูปที่ 1 การเปลี่ยนแปลงบริบทสำคัญที่ส่งผลให้จุดมุ่งหมายของการศึกษา รวมทั้งรูปแบบและวิธีการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป

จากอิทธิพลของการก้าวเข้าสู่โลกยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (Industry) ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีทางเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งจากการมุ่งสู่ประเทศไทยยุค 4.0 (Thailand 4.0) ซึ่งให้ความสำคัญกับการสร้างนวัตกรรมที่ยกระดับคุณค่าเศรษฐกิจและสังคม (Innovative Value creation of Economy & Society) ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษา (Education) และการจัดการเรียนรู้ (Learning) ใน 2 ประเด็นสำคัญ กล่าวคือ

1) **จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษา (Education) เปลี่ยนไป** จากเดิมที่ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเนื้อหาหรือองค์ความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน (Content-Based) กลายเป็นการให้ความสำคัญกับการบ่มเพาะทักษะพึงประสงค์ (Skill-Based) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นหา องค์ความรู้ มาสู่การวิเคราะห์ สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ รวมทั้งพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ให้เป็นนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าให้กับเศรษฐกิจและสังคมได้ กล่าวได้ว่าเป็นการพลิกจุดมุ่งหมายสู่การจัดการศึกษาแบบ 4.0 (Education 4.0) ตามภาพ



รูปที่ 2 จุดมุ่งหมายของการศึกษาในยุค 1.0 ถึง 4.0

โดยทักษะพึงประสงค์ 4C ที่เป็นพื้นฐานสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมตาม  
จุดมุ่งหมายข้างต้นได้ ประกอบด้วย

- Critical Thinking
- Communication
- Collaboration
- Creativity

2) **รูปแบบและวิธีการเรียนรู้ (Learning) เปลี่ยนไป** โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยอิทธิพลจากเทคโนโลยีดิจิทัลและอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากแหล่งต่างๆ ทั่วโลกได้ทุกที่ ทุกเวลา สามารถแลกเปลี่ยน เชื่อมโยงองค์ความรู้กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งสามารถนำข้อมูลการเรียนรู้และพฤติกรรมส่วนบุคคล มาวิเคราะห์รูปแบบ เพื่อการจัดการเรียนรู้ตามความต้องการรายบุคคล ประกอบกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาที่มุ่งสร้างทักษะ 4C ข้างต้น ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ในยุคนี้ ต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้ ควบคู่กัน



รูปที่ 3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างทักษะพึงประสงค์และสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป

- เป็น Active & Self-Directed Learning
- เป็น Personalized & Outcome-Based Learning
- เป็น Connectivism & Experiential Learning
- เป็น Blended & Lifelong Learning



รูปที่ 4 การวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภายในสถาบันอุดมศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป

**Active Learning** จึงจัดเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในยุคใหม่ที่ต้องดำเนินการควบคู่กันไปกับ **คุณลักษณะอื่นๆ** เพื่อมุ่งสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะพึงประสงค์และสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป

## Active Learning: What?

Active Learning หมายถึง การเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น เป็นการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งตรงกันข้ามกับ Passive Learning หรือการเรียนรู้แบบเฉื่อยชาที่เป็นการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นฝ่ายตั้งรับ

ทั้งนี้ สามารถจำแนกกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น หรือ Active ข้างต้น ออกเป็น 3 มิติ ประกอบด้วย



รูปที่ 5 การจำแนก Active Learning ออกเป็น 3 มิติ

### 1) ด้านการคิด (Thinking Domain)

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะสร้างให้เกิดการเรียนรู้กับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง ใน 6 ระดับ มิใช่เพียงให้จดจำ (Remember) และเข้าใจ (Understand) เหมือนกับการเรียนรู้แบบ Passive Learning หากแต่จะให้ความสำคัญกับการให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ (Apply) วิเคราะห์ (Analyze) ประเมิน (Evaluate) และสร้างสรรค์ (Create) ด้วย

### 2) ด้านความรู้สึก (Feeling Domain)

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ความสำคัญกับการสร้างให้ผู้เรียนสนุก (Fun) ในการเรียนรู้ ควบคู่กับสร้างให้เกิดความตระหนักเห็นคุณค่า (Value) ของสิ่งที่เรียน โดยมีความรู้สึกท้าทาย (Challenge) และได้มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ทั้งกับผู้เรียนด้วยกันและผู้สอน

### 3) ด้านการลงมือปฏิบัติ (Doing Domain)

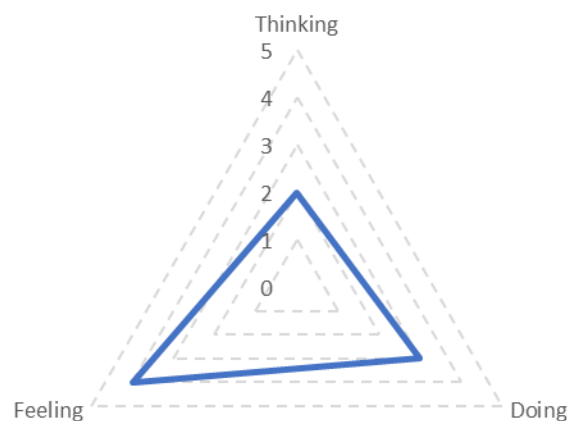
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ความสำคัญกับการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ตั้งแต่การปฏิบัติตามต้นแบบ (Imitation) การปฏิบัติได้เองอย่างถูกต้อง (Precision) ไป

จนถึงการปฏิบัติได้เองอย่างคล่องแคล่วเป็นธรรมชาติ (Naturalization) สามารถเชื่อมโยงวิเคราะห์ความสัมพันธ์ จากสิ่งที่ได้ปฏิบัติไปสู่องค์ความรู้ที่กำลังเรียนได้

ทั้งนี้ ควรให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 มิติข้างต้นควบคู่กัน จึงจะเรียกได้ว่าเป็น Active Learning อย่างแท้จริง โดยผู้สอนสามารถเลือกใช้มิติหนึ่งเป็นแกนนำ และหมุนเข้าไปหาอีก 2 มิติได้ ตามลักษณะขององค์ความรู้และกลุ่มผู้เรียน

นอกจากนี้ ผู้สอนยังสามารถวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ของตนเอง ตามหลักการของ Active Learning ข้างต้นได้ โดยใช้ Checklist และแผนภาพแสดงผลการวิเคราะห์ ดังนี้

Active Learning Checklist		
<b>ด้านการคิด</b> <b>(Thinking Domain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ความจดจำ (Remember)</li> <li>○ ความเข้าใจ (Understand)</li> <li>○ การประยุกต์ (Apply)</li> <li>○ การวิเคราะห์ (Analyze)</li> <li>○ การประเมิน (Evaluate)</li> <li>○ การสร้างสรรค์ (Create)</li> </ul>	<b>ด้านความรู้สึก</b> <b>(Feeling Domain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ สนุก (Fun)</li> <li>○ ตระหนักเห็นคุณค่า (Value)</li> <li>○ ความรู้สึกท้าทาย (Challenge)</li> <li>○ มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction)</li> </ul>	<b>ด้านการลงมือปฏิบัติ</b> <b>(Doing Domain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ปฏิบัติตามต้นแบบ (Imitation)</li> <li>○ ปฏิบัติได้เองอย่างถูกต้อง (Precision)</li> <li>○ ปฏิบัติได้เองอย่างคล่องแคล่วเป็นธรรมชาติ (Naturalization) สามารถเชื่อมโยง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ จากสิ่งที่ได้ปฏิบัติไปสู่องค์ความรู้ที่กำลังเรียนได้</li> </ul>



รูปที่ 6 การวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ของตนเอง ตามหลักการของ Active Learning