



วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**KNOWLEDGE
MANAGEMENT**

เทคนิคการสอนแบบ **ACTIVE LEARNING** โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้



คำนำ

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพันธกิจมุ่งมั่นในการส่งเสริมคณาจารย์ให้มีสมรรถนะการจัดการเรียนการสอนที่เป็นเลิศตามมาตรฐานอุดมศึกษาทั้งในระดับชาติและระดับสากล ควบคู่ไปกับการขับเคลื่อนการศึกษาที่เน้นการเข้าถึงพื้นที่ชุมชน การสร้างห้องปฏิบัติการในพื้นที่จริง และการบูรณาการองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

ในยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว วิทยาลัยฯ ได้สนับสนุนให้คณาจารย์พัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่ทันสมัย โดยเฉพาะการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ เพื่อเป็นแหล่งสืบค้นคว้าและเรียนรู้ให้กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการออกแบบและพัฒนาเนื้อหาในตำรา หนังสือ และคู่มือประกอบการเรียนรายวิชาในหลักสูตรปัจจุบัน ทั้งหลักสูตรสาขาวิชาการจัดการภูมิสังคมและวัฒนธรรม และหลักสูตรสาขาวิชานวัตกรรมการเกษตรและการจัดการลุ่มน้ำ ซึ่งเชื่อมโยงศาสตร์ทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ชุมชนเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการยกระดับศักยภาพดังกล่าว จึงได้จัดทำ “โครงการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์เพื่อความเป็นเลิศด้านวิชาการ” ขึ้น เพื่อสนับสนุนให้คณาจารย์และบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ ได้พัฒนาทักษะการสอนที่สอดคล้องกับบริบทของบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ตลอดจนสร้างความพร้อมในการจัดทำผลงานและเอกสารทางวิชาการ ไม่ว่าจะเป็นตำรา หนังสือ เอกสารคำสอน หรือเอกสารเพื่อขอรับรองสมรรถนะวิชาชีพตามกรอบมาตรฐานระดับสากล UKPSF (United Kingdom Professional Standards Framework) ซึ่งสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยสืบไป

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารคู่มือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การสร้างสรรค์ผลงานวิชาการที่มีคุณค่า และร่วมเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาเพื่อนำประโยชน์กลับคืนสู่สังคมอย่างแท้จริง

มิถุนายน 2569

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	1
สารบัญ	2
บทนำ	3
ส่วนที่ 1 การจัดการเรียนรู้ในชุมชน	5
บริบทภูมิสังคมกับชุมชน	5
การสอนเชิงรุกโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Active-CBL)	6
ทำไมต้อง Active Learning ?	7
เทคนิคการสอน “เคล็ดลับความสำเร็จที่ทำให้ผู้เรียนลุกขึ้นมา Active”	8
การใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้	11
ส่วนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยอาศัยชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย	13
ตัวอย่างเทคนิค Active learning โดยอาศัยชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้	13
ตัวอย่างของรายวิชาที่ใช้ Active-CBL ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย	15
ตัวอย่างการประเมินผลการเรียนรู้	18
ผลลัพธ์(Outcome) ที่เกิดขึ้นต่อการจัดการเรียนการสอน	19
ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไข	21
ภาคผนวก	23
1. สรุปประเด็น กิจกรรมระดมความคิด การประยุกต์ใช้เทคนิค Active Learning กับ การเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	23
2. ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรมการจัดการความรู้ (KM) ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย	27

บทนำ

ในยุคพลวัตที่สถาบันอุดมศึกษาต้องเผชิญกับความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงรอบด้าน การพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรและการปรับตัวขององค์กรจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีพันธกิจหลักที่มุ่งเน้นการส่งเสริมคณาจารย์ให้มีสมรรถนะการจัดการเรียนการสอนที่เป็นไปตามมาตรฐานสากล ควบคู่ไปกับการขับเคลื่อนการศึกษาเชิงรุกที่เน้นการเข้าถึงพื้นที่ชุมชน การสร้างห้องปฏิบัติการในพื้นที่จริง และการบูรณาการองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์เพื่อยกระดับและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

ด้วยบริบทดังกล่าว การจัดการความรู้ (Knowledge Management) ภายใต้หัวข้อเทคนิคการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Active Community-Based Learning: Active-CBL)” จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนและยกระดับวิทยาลัยฯ ให้ก้าวไปสู่การเป็น “องค์กรแห่งการเรียนรู้” (Learning Organization) อย่างแท้จริง การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จำเป็นต้องอาศัยการผลักดันเชิงนโยบายเพื่อสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ผู้นำ ตลอดจนการปรับเปลี่ยนโครงสร้างและบทบาทของบุคลากรทุกระดับอย่างเป็นระบบ

หนังสือเล่มนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการพัฒนาองค์กรแห่งการเรียนรู้ผ่านโมเดล Active-CBL โดยถอดบทเรียนจากปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ 3 มิติ ดังนี้

- การปรับบทบาทของผู้นำและผู้ที่มีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญ (Leadership & Mentorship): ผู้นำองค์กรปรับบทบาทสู่การเป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (Facilitator) ที่พร้อมสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการทำงาน (Psychological Safety) เปิดใจรับฟังปัญหาและความล้มเหลวที่เกิดขึ้นจากการนำผู้เรียนลงพื้นที่ ขณะที่ผู้สอนที่มีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญทำหน้าที่เป็น “พี่เลี้ยง” (Mentor) ถ่ายทอดความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ทั้งในด้านภูมิสังคมและเทคนิคการบริหารจัดการผู้เรียนให้แก่คนรุ่นใหม่ผ่านการปฏิบัติงานจริง
- การบูรณาการทรัพยากรมนุษย์ข้ามสายงาน (Cross-Functional Teamwork): ส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมระหว่าง “กลุ่มผู้สอน” และ “บุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ” ในลักษณะทีมข้ามสายงาน เพื่อร่วมกันจัดการความรู้และวางแผนบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพตั้งแต่ขั้นก่อนลงพื้นที่

- ระบบการประเมินและสร้างแรงจูงใจ (Evaluation & Incentives): การกำหนดเงื่อนไขการประเมินผลการปฏิบัติงานที่ให้คุณค่าและสร้างแรงจูงใจแก่ผู้สอนที่ขับเคลื่อนการเรียนการสอนแบบ Active-CBL ได้สำเร็จ เช่น การนับภาระงาน การสนับสนุนงบประมาณและงบประมาณลงพื้นที่ หรือการเชื่อมโยงผลงานเข้ากับการขอรับรองมาตรฐานวิชาชีพในระดับสากลอย่าง UKPSF

เนื้อหาในส่วนต่อไปของหนังสือเล่มนี้ จะประกอบด้วย เทคนิค และกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก พร้อมทั้งร่วมถอดรหัสความสำเร็จผ่านกรณีศึกษา (Case Study) จากการปฏิบัติงานจริงในพื้นที่ชุมชน ซึ่งจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง โดยในส่วนที่ 1 เป็นเรื่องของความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดการความรู้แบบ Active-CBL และในส่วนที่ 2 เป็นส่วนของตัวอย่างของรูปแบบและรายวิชาของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัยที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็น เพื่อเป็นแนวทางและแรงบันดาลใจในการนำเทคนิคนี้ไปใช้ขับเคลื่อนการศึกษาให้เติบโตเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

ส่วนที่ 1 การจัดการเรียนรู้ในชุมชน

บริบทภูมิสังคมกับชุมชน

คำว่า "ภูมิสังคม" (Geosocial) เป็นแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ที่ทรงเน้นย้ำว่าการพัฒนาใด ๆ จะต้องคำนึงถึง ปัจจัยสองสิ่งนี้ร่วมกันเสมอ ทั้งนี้จากคำว่า "ภูมิสังคม" (Geosocial) สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 มิติหลัก เพื่อให้นำไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่จริงได้ดังนี้

บริบททางภูมิศาสตร์ (Geo) หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ เช่น พิกัดที่ตั้ง สภาพภูมิประเทศ (ที่ราบ ลุ่มน้ำ พื้นที่สูง) สภาพภูมิอากาศ แหล่งน้ำ ระบบนิเวศ ตลอดจนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นตัวกำหนดต้นทุนทางกายภาพและวิธีการผลิตของชุมชน

บริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Social) หมายถึง มิติของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในพื้นที่นั้นๆ ได้แก่ โครงสร้างทางสังคม ประชากรศาสตร์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ภูมิปัญญาท้องถิ่น โครงสร้างอำนาจในชุมชน รวมไปถึง "ทุนมนุษย์" และ "ทุนสังคม" (เช่น ผู้นำชุมชน กลุ่มองค์กร ชนบ้าน) ที่ขับเคลื่อนชุมชนอยู่

คำว่า "ภูมิสังคม" ถือเป็นการหลอมรวมกันอย่างแนบแน่นระหว่าง 'ภูมิ' (Geography) คือ สภาพทางกายภาพ ทรัพยากรธรรมชาติ ระบบลุ่มน้ำ และสิ่งแวดล้อมของพื้นที่ กับ 'สังคม' (Social & Culture) คือวิถีชีวิต วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และโครงสร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชน โดยมี 'ภาคการเกษตร' (Agriculture) เป็นตัวเชื่อมโยงสำคัญที่สะท้อนถึงบทบาทของเกษตรกรในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจฐานราก วิธีการผลิต และการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่จริง การเข้าใจภูมิสังคม เกษตรจึงช่วยให้มองเห็นความต้องการที่แท้จริงของชุมชน เพื่อนำไปสู่การออกแบบและประยุกต์ใช้ นวัตกรรมรวมถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่สามารถยกระดับกระบวนการผลิตและการจัดการทรัพยากร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยยังคงสอดคล้องและเกื้อกูลต่อระบบนิเวศและวิถีชีวิตดั้งเดิม เพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนในยุคปัจจุบัน"

สำหรับ "การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Active-CBL) จะประสบความสำเร็จและเกิดความยั่งยืนได้นั้น หัวใจสำคัญประการแรกคือ 'การเข้าใจบริบทภูมิสังคมของชุมชน' อย่างถ่องแท้

การสอนเชิงรุกโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Active-CBL)

การจัดการความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การจัดการความรู้เรื่อง เทคนิคการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Active-CBL) ต้องถูกจับไปสอดแทรกใน "กระบวนการทำงานประจำ" ให้มีช่วงเวลา After Action Review (AAR) เพื่อแชร์ประสบการณ์ว่าสัปดาห์ที่ผ่านมาพาผู้เรียนลงชุมชนแล้วเจออุปสรรคอะไร พร้อมทั้งสะสมความรู้ที่จัดทำเป็นคู่มือ หรือใช้เทคโนโลยีสร้าง "ฐานข้อมูลเครือข่ายปราชญ์ชุมชนร่วมกัน" โดยองค์กรต้องจัดสรรทรัพยากรและเทคโนโลยีมาสนับสนุนให้เข้าถึงง่าย ไม่ซับซ้อน พร้อมทั้งมีการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน สื่อสารให้บุคลากรในองค์กร เข้าใจตรงกันว่า เหตุผลที่เราต้องมาร่วมกันจัดการความรู้เรื่อง เทคนิคการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้น ไม่ใช่แค่เพื่อให้ผู้สอนทำการสอนจบไปเป็นรายวิชา แต่เป็นการขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ของวิทยาลัยในการ "สร้างบัณฑิตที่เป็นนักปฏิบัติ และใช้องค์ความรู้เพื่อพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน" เมื่อทุกคนเห็นวิสัยทัศน์ร่วม ตรงกัน จะเกิดความสามัคคีและพร้อมช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

สิ่งเหล่านี้เป็นการจัดการความรู้ด้านเทคนิคการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Active-CBL) เพื่อยกระดับวิทยาลัยสู่การเป็น "องค์กรแห่งการเรียนรู้" เริ่มต้นจากการที่ผู้นำระดับสูง กำหนดเป็น นโยบาย และสร้าง วิสัยทัศน์ร่วม ให้ทุกคนเห็นเป้าหมายเดียวกันว่าการสอนรูปแบบนี้คือหัวใจสำคัญในการสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติและพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน ควบคู่ไปกับการที่ผู้นำและผู้สอนระดับอาวุโส ปรับบทบาทเป็น "พี่เลี้ยง" สร้างบรรยากาศการทำงานที่ปลอดภัยและเปิดกว้าง เพื่อกระตุ้นให้ผู้สอนกล้า แลกเปลี่ยนทั้งความสำเร็จและปัญหาอุปสรรคจากการพาผู้เรียนลงพื้นที่จริง ในระดับการปฏิบัติ องค์กรต้อง ปรับ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยหลายกรอบการทำงานแบบเดิมสู่การสร้างทีมข้ามสายงาน (Cross-functional) ระหว่างสายวิชาการและสนับสนุน พร้อมทั้งนำความสำเร็จด้าน Active-CBL ไป ผูกกับระบบประเมินผลและการให้รางวัล ที่สำคัญการจัดการความรู้ต้องไม่ทำแบบแยกส่วน แต่ต้องนำมา บูรณาการเข้ากับงานประจำ เช่น การใช้เทคโนโลยีช่วยจัดเก็บคลังความรู้ และการทำกระบวนการถอดบทเรียน (AAR) ร่วมกันอย่างสม่ำเสมอหลังการลงชุมชน ซึ่งจะก่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพบุคลากรอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

ทำไมต้อง Active Learning ?

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ช และพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นการเรียนรู้ สามารถประยุกต์ใช้และสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต ทักษะวิชาชีพ และบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ผ่านการผ่าน เขียน ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกันของผู้เรียน ผ่านการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ได้คำตอบ นำมาซึ่งทักษะของการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ซึ่งจะให้ความสำคัญกับความรู้เดิมของผู้เรียน ผสมผสานกับประเด็นความรู้ใหม่ การเรียนรู้รูปแบบนี้ผู้เรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ช่วยส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจาร์ณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สูการเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง สามารถพัฒนาการวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ อีกทั้งสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยจูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่จัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมกับเกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ นอกจากนี้ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวผู้สอน เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้ จะทำให้ผู้สอนเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาท หน้าที่ ที่รับผิดชอบ เป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทผู้สอนจากการเป็นผู้บรรยายความรู้โดยตรงมาเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงสุดในการลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง กิจกรรมจะถูกออกแบบเพื่อกระตุ้นทักษะการคิดขั้นสูง (วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า) ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีมมากกว่าการแข่งขัน และเปิดโอกาส

ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลเพื่อนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เชื่อมโยงกับชุมชนและสังคมใกล้ตัว ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย และเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน โดยรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) มีหลายวิธี เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) ฯลฯ ซึ่งรูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหล่านี้ มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเอง

เทคนิคการสอน “เคล็ดลับความสำเร็จที่ทำให้ผู้เรียนลุกขึ้นมา Active”

การที่ผู้เรียนจะตื่นตัวและพร้อมสวมบทบาทเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) ได้นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่เกิดจากการออกแบบกระบวนการที่ร้อยเรียงกันอย่างเป็นระบบ โดยมี "ผู้สอน" เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ (Learning Designer) สามารถสรุปเคล็ดลับความสำเร็จเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. จุดสตาร์ทที่แข็งแกร่ง การเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน

เคล็ดลับความสำเร็จเริ่มต้นตั้งแต่อนที่นักศึกษาจะเดินเข้าห้อง การเตรียมตัวของผู้สอนก่อนการสอนคือสิ่งที่สำคัญที่สุด ผู้สอนต้องกำหนด ประเด็นการเรียนรู้ ให้กระชับ คมชัด และสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน จากนั้นจึงคัดเลือกหรือผลิต สื่อประกอบการสอน ที่ดึงดูดสายตา เข้าใจง่าย และกระตุ้นความสงสัย มากกว่าการใช้สไลด์ที่มีแต่ตัวหนังสืออัดแน่น ทั้งนี้หากเปรียบเทียบการเรียนการสอนแบบ Active-CBL เป็นการเดินทางลงพื้นที่ชุมชน จุดสตาร์ทนี้ก็คือ การตรวจเช็คสภาพความพร้อมและวางแผนเส้นทางอย่างรัดกุม โดยแบ่งการเตรียมตัวออกเป็น 3 มิติหลัก ดังนี้

1.1 "ผู้สอน" ผู้ที่จะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมความรู้เริ่มที่ตัวผู้สอน การเตรียมตัวในที่นี้ไม่ใช่แค่การเตรียมสไลด์บรรยาย แต่คือการออกแบบกระบวนการ เช่น

- เปลี่ยนเนื้อหาเป็น "โจทย์ปัญหา" (Problem-Based Challenge) ย่อยเนื้อหาทางวิชาการที่เข้าใจยาก ให้กลายเป็นคำถามชวนคิดหรือกรณีศึกษา (Case Study) จากพื้นที่จริงที่ทำหาย เพื่อใช้เป็นสิ่งเร้าเปิดประเด็นในห้องเรียน
- สวมบทบาทผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) วางแผนบทบาทของตนเองในแต่ละช่วงเวลา คาดการณ์คำตอบหรือข้อจำกัดที่ผู้เรียนอาจพบเจอเมื่อต้องระดมสมอง และเตรียมชุดคำถามเจาะลึก (Probing Questions) ไว้กระตุ้นเมื่อบทสนทนาเริ่มนิ่ง

1.2 "ผู้เรียน" การจะทำให้ผู้เรียนลุกขึ้นมา Active ได้ทันที พวกเขาไม่ควรเข้ามาในห้องเรียนด้วยสมองที่ว่างเปล่า (Blank Slate) แต่ต้องได้รับการอุ่นเครื่องมาก่อน เช่น

- การเรียนรู้ล่วงหน้าแบบพลิกกลับ (Flipped Classroom Materials) มอบหมายสื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่ายและสั้นกระชับล่วงหน้าผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น คลิปวิดีโอสั้น บทความสรุป หรือการวิเคราะห์ข้อมูลบริบทภูมิสังคมเบื้องต้นของชุมชน เป้าหมาย
- งานเดี่ยวขนาดเล็ก (Micro-Task/Pre-Class Assignment) มอบโจทย์ง่าย ๆ ให้ผู้เรียนทำมาก่อนเข้าเรียน เช่น "ให้หาภาพถ่ายหรือข่าวในชุมชนที่สะท้อนถึงปัญหา ระบบลุ่มน้ำมาคนละ 1 ภาพ" เพื่อให้ทุกคนมี "ต้นทุนความคิด" พร้อมทั้งจะแชร์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่มทันทีที่เริ่มคลาส

1.3 "สภาพแวดล้อมและทรัพยากร" บรรยากาศที่ปลอดภัยและเครื่องมือที่พร้อมใช้ คือ ตัวเร่งปฏิริยาชั้นดีที่ทำให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าทำ เช่น

- พื้นที่ปลอดภัยทางจิตวิทยา ออกแบบกติกาการร่วมสนุกในห้องเรียนล่วงหน้า ย้ำเตือนให้ผู้เรียนรู้ว่า "ในห้องเรียนนี้ไม่มีคำตอบที่ผิด มีเพียงมุมมองที่หลากหลาย" เพื่อทลายกำแพงความกลัวความล้มเหลว
- การจัดกายภาพห้องเรียน หากเป็นคลาสในห้องเรียน ควรจัดโต๊ะเป็นกลุ่ม (Cluster) เพื่อเอื้อต่อการทำความเข้าใจและการทำงานเป็นทีมข้ามสายงาน (Cross-Functional Team) หากเป็นห้องเรียนออนไลน์ ต้องเตรียมบอร์ดระดมสมองดิจิทัล (เช่น Padlet) และทดสอบระบบจับเวลาล่วงหน้า

2. เปิดประตูใจ การสร้างบรรยากาศแห่งการมีส่วนร่วม

เมื่อเข้าสู่คลาสเรียน สิ่งแรกที่จำเป็นก่อนเริ่มการสอนก็คือ การสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ พื้นที่ที่ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัย ปราศจากการตัดสิน และกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น การจะกะเทาะเปลือกความเกร็งนั้น ต้องใช้ เทคนิคละลายพฤติกรรมก่อนเรียน (Ice-breaking) อาจเป็นการตั้งคำถามชวนคิด เกมสั้นๆ หรือ Check-in ความรู้สึก เพื่อดึงสมาธิของผู้เรียนให้กลับมาอยู่ที่ห้องเรียนและพร้อมเปิดรับเนื้อหาใหม่ ทั้งนี้สามารถแบ่งกระบวนการในสร้างบรรยากาศแห่งการมีส่วนร่วม (Engagement Process) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

2.1 การเปิดพื้นที่ปลอดภัยทางใจ (Psychological Safety Check-in) ขั้นตอนแรกเป็นกิจกรรม เพื่อลดความเกร็ง ความกังวล และความกลัวที่จะตอบผิด เพื่อสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ ได้แก่

- การปฏิบัติ เริ่มต้นคลาสด้วยกิจกรรม "Check-in อารมณ์ความรู้สึก" โดยหลีกเลี่ยงคำถามเกี่ยวกับวิชาเรียน แต่ถามถึงสารทุกข์สุกดิบหรือสภาพจิตใจในวันนั้น เช่น การใช้

เครื่องมือสไลด์ปฏิสัมพันธ์ (เช่น Menti meter หรือ Padlet) ให้ผู้เรียนเลือกภาพมีม (Meme) หรือรูปการ์ตูนแมวที่ตรงกับพลังงานของตนเองในเช้านี้

- เป้าหมาย สื่อสารให้ผู้เรียนรับรู้ผ่านการกระทำของผู้สอนว่า "ห้องเรียนนี้ให้ความสำคัญกับตัวตนและความรู้สึกของทุกคน และที่นี้ปราศจากการตัดสิน"

2.2 การละลายพฤติกรรมกะเทาะเปลือก (Ice-breaking & Focus Alignment) เมื่อผู้เรียนเริ่มผ่อนคลาย ขั้นตอนต่อไปคือการดึงสมาธิ (Focus) จากเรื่องราวภายนอกให้กลับมาจดจ่อกันในห้องเรียน ผ่านกิจกรรมสั้นๆ ไม่เกิน 5-10 นาที

- การปฏิบัติ การใช้เทคนิค "เกมหรือคำถามชวนคิดที่ไม่มีถูกผิด" แต่มีความเชื่อมโยงทางอ้อมกับบทเรียน ตัวอย่างสำหรับสายภูมิสังคม/เกษตรชุมชน อาจเปิดภาพถ่ายปริศนาของสิ่งของแปลกๆ ในชุมชน หรือภาพแปลงเกษตรที่มีบางอย่างผิดปกติ แล้วให้ผู้เรียนแย่งกันทายผ่านกิจกรรมกลุ่มย่อยแบบเร็ว (Breakout Room หรือจับกลุ่มโต๊ะ)
- เป้าหมาย กระตุ้นสารอดรีนาลีนและสร้างรอยยิ้ม ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้สมองเปิดรับและพร้อมมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

2.3 การเชื่อมต่อสู่บทเรียน ขั้นตอนสุดท้ายคือการเปลี่ยนผ่านพลังงานที่สนุกสนานจากการละลายพฤติกรรม เข้าสู่เนื้อหาหลักของบทเรียนอย่างกลมกลืน ไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกสะดุด

- การปฏิบัติ ผู้สอนทำหน้าที่เป็น "Facilitator" ถอดรหัสคำตอบจากกิจกรรม Ice-breaking แล้วโยงเข้าสู่ปัญหาจริงในพื้นที่ (Problem-based)
- เป้าหมาย ปรับกระบวนการความคิดของผู้เรียนให้พร้อมปะทะสังสรรค์กับเนื้อหาใหม่ และเกิดความกระตือรือร้นที่จะค้นหาคำตอบในบทเรียนต่อไป

กระบวนการทั้งหมดนี้จะสัมฤทธิ์ผลได้ ตัวผู้สอนเองต้องแสดงออกถึงความเป็นมิตร เปิดกว้าง ยืดหยุ่น และพร้อมที่จะร่วมสนุกไปกับผู้เรียน เพื่อเป็นต้นแบบของความผ่อนคลายในชั้นเรียน

3. ลงมือทำ การออกแบบกิจกรรมและการเชื่อมโยงความสัมพันธ์

เมื่อผู้เรียนพร้อมแล้ว เข้าสู่การประยุกต์ใช้ ความคิดสร้างสรรค์กิจกรรมผสมผสานประเด็นการเรียนรู้กับการสอน เปลี่ยนเนื้อหาวิชาการที่ซับซ้อนให้กลายเป็นสถานการณ์จำลอง กรณีศึกษา หรือชิ้นงานกลุ่ม โดยผู้สอนต้องมี เทคนิคกระตุ้นการมีส่วนร่วมของกิจกรรม คอยสอดแทรกตลอดเวลา เช่น การใช้เครื่องมือดิจิทัล (Kahoot Padlet) การใช้วิธีสุ่มถามอย่างมีศิลปะ หรือการให้รางวัลเชิงบวก

ทั้งนี้สิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ Active Learning อย่างยั่งยืน คือการนำกิจกรรมสร้างการเรียนรู้ เชื่อมโยงการสร้างความสัมพันธ์ เปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทั้ง “ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน” (ผ่านการระดมสมอง อภิปราย และสะท้อนคิดในกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียน) และ “ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน” (ผ่านการที่ผู้สอนเดินเข้าไปเป็นพี่เลี้ยง ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะอย่างใกล้ชิด)

สำหรับเคล็ดลับความสำเร็จที่ทำให้ผู้เรียนลุกขึ้นมา กระตือรือร้นหรือมีส่วนร่วมในการเรียน (Active) ไม่ใช่เพราะเนื้อหาง่าย แต่เป็นเพราะ "ผู้สอน" เตรียมตัวมาอย่างดี สร้างบรรยากาศที่น่าไว้วางใจ และใช้ศิลปะในการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงความรู้เข้ากับความสัมพันธ์ได้อย่างลงตัว ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ อภิปรายผลการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียนโดยมีผู้สอนคอยให้คำปรึกษา และแนะนำให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในรายวิชาที่กำหนดไว้

การใช้ “ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้”

การใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ (Community-Based Learning: CBL) คือ แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เปลี่ยน "ห้องเรียน" จากกรอบสี่เหลี่ยมในมหาวิทยาลัย ออกไปสู่ "พื้นที่ชุมชนจริง" โดยเปลี่ยนให้ชุมชน ปัญหาของชาวบ้าน วิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่น กลายเป็นตำราเรียนและห้องปฏิบัติการที่มีชีวิต แทนที่ผู้เรียนจะนั่งฟังทฤษฎีจากหน้าจอหรือกระดานดำเพียงอย่างเดียว แนวคิดนี้จะให้ผู้เรียนลงพื้นที่ไปสัมผัสสถานการณ์จริง ร่วมคิด ร่วมวิเคราะห์ และร่วมมือกับคนในชุมชน เพื่อนำความรู้ทางวิชาการไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาพื้นที่ นำไปสู่ การสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)

การเปลี่ยนพื้นที่ชุมชนให้กลายเป็น "ห้องเรียนมีชีวิต" เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการบูรณาการความร่วมมือจากหลายภาคส่วน เพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถแบ่งกระบวนการดำเนินการได้ดังนี้

1. การเตรียมความพร้อมและสร้างฐานความสัมพันธ์ การลงพื้นที่ชุมชนไม่สามารถทำได้โดยลำพังของผู้สอนเพียงคนเดียว หัวใจสำคัญอันดับแรกคือต้อง "มีทีมช่วยในการดำเนินงาน" ทั้งสายวิชาการ สายสนับสนุน และผู้เรียน เพื่อช่วยกันวางแผนและประสานงาน จากนั้นทีมงานต้องลงพื้นที่เพื่อ "สร้างความสัมพันธ์กับเครือข่ายชุมชน" อย่างจริงจังและให้เกียรติ ซึ่งการทอดสะพานความสัมพันธ์นี้ จะทำให้เรา "มีเครือข่ายชุมชน ทั้งผู้นำและคนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม" เปิดใจยอมรับ และพร้อมที่จะเป็นหุ้นส่วนในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับมหาวิทยาลัย

โดยในส่วนของด้านพื้นที่หรือชุมชน ผู้สอนจำเป็นจะต้องมีพื้นที่สำหรับเป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งลักษณะชุมชน องค์กร ศูนย์ศึกษาเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงให้กลายเป็นเครือข่ายแหล่งเรียนรู้นอกพื้นที่ของวิทยาลัยได้

2. การค้นหาและออกแบบการเรียนรู้จากบริบทจริง เมื่อเกิดความไว้วางใจแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการร่วมกันตั้งโจทย์ โดยผู้สอนจะต้อง "ค้นหาองค์ความรู้ในชุมชนมาเชื่อมโยงในรายวิชาเพื่อออกแบบกิจกรรม และเชื่อมโยงการเรียนการสอน" ซึ่งความรู้เหล่านั้นมักซ่อนอยู่ในสภาพแวดล้อมจริง ผู้สอนจึงต้องใช้ศิลปะในการ "ดึงประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้คนมาสร้างเป็นประเด็นการเรียนรู้"

(Learning Issues) กระบวนการนี้จะเปลี่ยนเนื้อหาหลายๆ ในตำรา ให้กลายเป็นกรณีศึกษา (Case Study) หรือโครงการ (Project) ที่สอดคล้องกับสภาพสังคมและจับต้องได้จริง

ด้านประเด็นการเรียนรู้ ก่อนผู้สอนจะนำผู้เรียนลงพื้นที่ที่กำหนด จำเป็นจะต้องมีการสำรวจบริบทของพื้นที่/ชุมชน มาผนวกกับประเด็นการเรียนรู้ในรายวิชา นอกจากช่วยเอื้อประโยชน์ในการเชื่อมโยงการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาแล้ว ยังช่วยทำให้ทราบว่าควรจะมีระดับหรืออะไรในการเข้าถึงพื้นที่ เช่น ด้านความเชื่อของคนในชุมชน เพื่อจะได้แนะนำและเตรียมตัวผู้เรียนก่อนเข้าพื้นที่

สำหรับการออกแบบกิจกรรม ควรออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทชุมชน ทั้งความสะดวกของชุมชน วัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนในชุมชน และกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ของรายวิชา

3. การขับเคลื่อนกิจกรรมบนพื้นฐานการมีส่วนร่วม ในกระบวนการปฏิบัติ หัวใจของการเรียนรู้แบบ Community-Based Learning (CBL) คือการ "สร้างกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของทั้ง 3 ฝ่าย ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน" ความพิเศษคือ การมีส่วนร่วมไม่ได้เกิดขึ้นแค่ตอนพาผู้เรียนลงพื้นที่ แต่ต้องดึงชุมชนเข้ามาร่วมคิด "ตั้งแต่ขั้นการกำหนดทิศทางของกิจกรรมการเรียนรู้" ร่วมกันหาทางออกแก้ปัญหา และร่วมกันประเมินผล เพื่อให้วิชาเรียนนี้ตอบโจทย์ทั้งการบ่มเพาะทักษะผู้เรียน และสร้างประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมให้แก่ชุมชนตามวิถีของการเรียนรู้แบบได้ประโยชน์ร่วมกันทุกฝ่าย

สำหรับการจัดกิจกรรม สามารถแบ่งการจัดกิจกรรมเป็น 3 ขั้นตอน คือ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนขั้นเตรียมการ (พื้นที่/ผู้เรียน/ชุมชน/ฝ่ายสนับสนุน/งบประมาณ/กิจกรรม) ขั้นตอนการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (การสำรวจ เก็บข้อมูลเชิงสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม จัดแผนพื้นฐานการเรียนรู้ชุมชน ควบคุมกิจกรรมให้ตามแผน) และขั้นสรุปและประเมินผล (ถอดบทเรียน คืนข้อมูล สะท้อนคิดการจัดกิจกรรม)

4. การสะท้อนผลการจัดกิจกรรม นำข้อค้นพบและองค์ความรู้ที่ได้จากพื้นที่ทำการคืนข้อมูลให้กับชุมชน การสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชนทั้งจากผู้เรียน ผู้สอน รวมทั้งจากชุมชนหรือเครือข่ายที่เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมในพื้นที่ชุมชน ซึ่งสามารถนำไปสู่การต่อยอดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งถัดไป หรือการใช้พื้นที่เพื่อเป็นพื้นที่ในการศึกษาวิจัย การจัดกิจกรรมบริการวิชาการ การสร้างความร่วมมือระดับองค์กร สร้างการตระหนักรู้ให้แก่ผู้เรียน คนในชุมชนถึงความสำคัญของทรัพยากรในชุมชน ทั้งนี้ประการณ์ผลลัพท์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมหรือโครงการ ในด้านของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียน ผู้จัดกิจกรรมสามารถเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ตระหนักคุณค่าของทรัพยากรในชุมชน ผู้สอนสามารถนำผลการเรียนรู้ไปปรับใช้/ต่อยอด ชุมชนเกิดแนวทางในการพัฒนาชุมชน ต่อยอดแก้ไขปัญหาหรือพัฒนา ตระหนักและเห็นค่าทรัพยากรหรือทุนชุมชนของตน สิ่งเหล่านี้เป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้เทคนิค Active Learning กับการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับองค์ความรู้ แต่เป็นผู้ที่มีส่วนในการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่คืนกลับไปให้ชุมชน

ส่วนที่ 2 การจัดการเรียนรู้

โดยอาศัยชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

ตัวอย่างเทคนิค Active learning

หลักสูตรที่วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย ทำการเปิดสอนนับตั้งแต่แรกเริ่มจวบจนถึงปัจจุบัน ในหลาย ๆ รายวิชาทั้งทางด้านสังคมศาสตร์ หรือ วิทยาศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน สังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม ล้วนมีฐานรากที่พยายามเชื่อมโยงองค์ความรู้พื้นฐานทางทฤษฎีร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนตระหนักถึงคุณค่าองค์ความรู้ที่มีในชุมชน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างผู้มีความรู้เข้าใจในบริบทของสังคมและชุมชนอย่างแท้จริง ทั้งนี้ สามารถสรุปเทคนิครูปแบบต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาได้ดังนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based learning approach) เป็นการจัดการเรียนรู้บนฐานองค์ความรู้ของชุมชน โดยผู้เรียนได้เริ่มต้นการเรียนรู้จากการวางแผนการทำงาน ฝึกระบวนการทำงานเป็นทีม การทบทวนเครื่องมือที่นำมาใช้ กระบวนการเก็บข้อมูลร่วมกับชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูล การเสนอแนะแนวทางเพื่อเสนอต่อชุมชน และการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้กับชุมชน โดยมีการประเมินผลการเรียนรู้จากเพื่อน ผู้สอนและผู้แทนชุมชน ผู้เรียนยังได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ความสำเร็จ การทำงานเป็นทีม การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการสื่อสาร

1.2 การสัมมนา (Seminar) ผู้เรียนได้ค้นคว้าประเด็นทางการจัดการภูมิสังคมที่ตนเองสนใจ รวมถึงการพัฒนาเค้าโครงวิจัย และนำมาสัมมนาในรูปแบบทางการให้เพื่อนและผู้สอนฟัง ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่สนใจด้วยตนเอง รวมถึงการปรึกษากับผู้สอนประจำวิชาและที่ปรึกษา แล้วนำมาเสนอในรูปแบบการสัมมนาที่มีการบรรยายการศึกษาเรียนรู้ให้เสมือนเป็นการสัมมนาจริง ทั้งในรูปแบบออนไลน์ และในพื้นที่มหาวิทยาลัย

1.3 การใช้บทบาทสมมติ (Role playing) ในการสัมมนาทั้ง 2 ครั้งเพื่อให้เหมือนกับการสัมมนาจริงที่ประกอบด้วย ผู้ทำหน้าที่ประธานการนำเสนอ ผู้ควบคุมเวลา ผู้ซักถาม และผู้นำเสนอ ประธานทำหน้าที่แนะนำชื่อผู้นำเสนอ ชื่องานวิจัย เปิดให้สอบถาม สรุปลสาระสำคัญจากการนำเสนอสั้นๆ ผู้ควบคุมเวลา ทำหน้าที่จับเวลาการนำเสนอตามที่กำหนด แจ้งเตือนก่อนหมดเวลา และแจ้งหมดเวลา ผู้ถาม ได้ตั้งคำถามที่สอดคล้องกับงานวิจัย ประเด็นที่สงสัยหรือต้องการให้ผู้นำเสนอให้ความกระจ่าง การใช้บทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในหน้าที่ต่าง ๆ และสามารถนำไปปฏิบัติได้เมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์จริง

1.4 การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning Approach) รายวิชาได้บูรณาการการจัดการเรียนการสอนร่วมกับโครงการฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย ในโครงการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต และมีการบูรณาการร่วมกับงานวิจัยของผู้สอน เป็นการบูรณาการทั้งส่วนของเนื้อหาและการพัฒนาทักษะให้กับผู้เรียนเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

1.5 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ในแหล่งเรียนรู้ชุมชน หลักสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน มุ่งเน้นเชิงสหวิทยาการที่นำสาระความรู้จากวิชาหลัก มาใช้จริงในวิถีการดำรงชีวิตของผู้เรียน และสังคมถิ่นฐาน ผู้สอนจำเป็นต้องนำบริบท สภาพแวดล้อม และอาชีพในชุมชน ถิ่นฐานที่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำรงชีวิตมาเป็นปัจจัยกระตุ้นในการนำทฤษฎีความรู้ และวิถีการดำรงชีวิต สร้างจินตนาการพัฒนาและคิดนวัตกรรมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล สังคม และถิ่นฐาน ในการจัดทำผลงาน โครงงานหรือการศึกษาค้นคว้าอิสระ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการดำรงชีวิต

1.6 การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) ให้ผู้เรียนได้มีการคิด วิเคราะห์ในประเด็นที่กำหนดของแต่ละบุคคล (Think) จากนั้นก็แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนกลุ่มเล็ก (Pair) และนำเสนอความคิดต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

1.7 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) มีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ร่วมกับผู้อื่นโดยจัดเป็นกลุ่มขนาดเล็ก 3-5 คน

1.8 การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to video) จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการเรียนรู้ 5-10 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู ร่วมกันวิเคราะห์ผ่านการพูดโต้ตอบ และร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

1.9 เทคนิคการเสริมแรงใจเชิงบวก ในการเข้าร่วมกิจกรรมวาดแผนที่อัตลักษณ์ อาทิ การใช้คำพูดชมเชยและการให้รางวัล แก่ผู้เรียนที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ตนเองได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความคิดสร้างสรรค์ที่สุด

1.10 การเรียนรู้โดยใช้คำถามเป็นฐาน (Question-based-learning) เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงสืบเสาะ (Inquiry-based Learning) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญทั้งในการการตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง แทนที่จะเป็นการรับรู้ข้อมูลจากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แนวทางนี้เน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างองค์ความรู้ที่ลึกซึ้ง ซึ่งผู้สอนใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ และมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

ตัวอย่างของรายวิชาที่ใช้ Active-CBL ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

รายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัยที่มีการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้ชุมชนเป็นฐานและได้รับรางวัลในโครงการ Dare to change ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ผ่านมานับตั้งแต่ปีการศึกษา 2564 -2567 มีดังนี้

2.1 รายวิชา ป่าเพื่อชุมชน (Forest for Community)

รายวิชามีการจัดกิจกรรมรูปแบบการบูรณาการศาสตร์ ร่วมกันของ 4 ชุดรายวิชา รูปแบบการจัดการเรียนรู้มุ่งหวังให้นิสิตสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์แนวทางการจัดการเพื่อการพัฒนาชุมชน อันเป็นเป้าหมายสำคัญของหลักสูตร โดยผู้สอนใช้โปรแกรม Microsoft Teams เพื่อใช้เป็นช่องทางสำหรับการสื่อสาร มอบหมายงานกับนิสิต นอกจากนี้ยังใช้โปรแกรม Zoom สำหรับการเรียนรู้กับอาจารย์พิเศษภายนอก และช่องทาง Line กลุ่มเพื่อติดต่อสื่อสารกับนิสิต โดยสามารถสรุปกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาออกเป็นกระบวนการและขั้นตอนหลัก ๆ ได้ดังนี้

- **ภาคบรรยาย (ในชั้นเรียน)** เน้นการเรียนรู้โดยใช้คำถามเป็นฐาน (Question-Based Learning) และกรณีศึกษา เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์และการมีส่วนร่วม มีการจัดการความรู้เป็นระบบ ผ่านการทำงานร่วมกันเป็นคู่ (Pair Work) และนำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับคำแนะนำจากเพื่อนในชั้นเรียน
- **ภาคปฏิบัติ (ในพื้นที่ชุมชน)** ใช้แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) ให้ผู้เรียนลงพื้นที่สำรวจ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้ร่วมกับชุมชน มีการเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะกรรมการจัดการป่าชุมชนผ่านการตั้งคำถามเชิงลึกจากประสบการณ์จริง
- **การถอดบทเรียนและสะท้อนความรู้** หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ผ่านการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และมีการแสดงบทบาทสมมติเพื่อฝึกทักษะการนำเสนอ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการประเมินสถานการณ์อย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดเวทีวิพากษ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.2 รายวิชา ความเหลื่อมล้ำและความเป็นชายขอบ (Inequality and Marginality)

รายวิชามีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็น 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้อัตลักษณ์ และกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการสำรวจตัวตนผ่านแผนที่อัตลักษณ์ โดยแต่ละกิจกรรม แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ควรเริ่มตั้งแต่ 1.ขั้นนำ (Advance Organizer) ใช้เวลา 3 ถึง 5 นาที แสดงให้ผู้เรียนเห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา ที่จะสอนกับสิ่งที่ผู้เรียนมีพื้นฐานอยู่ก่อน ทำให้

ผู้เรียนเห็นความสำคัญและเกิดความอยากรู้และอยากเรียนมากขึ้น 2.ชั้นสอน (Collaborative activities) ใช้เวลา 10 -15 นาที ในขั้นนี้ผู้สอนจะสอนเนื้อหา และตามด้วยกิจกรรม ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนได้นาน

3.ชั้นสรุป (Individual Summaries) ใช้เวลา 4 -6 นาที ในขั้นนี้ผู้เรียนจะต้องสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการสรุปตามความเข้าใจของตนเอง ทั้งนี้สามารถสรุปกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาออกเป็นกระบวนการและขั้นตอนหลัก ๆ ได้ดังนี้

- **การเรียนรู้ผ่านทฤษฎีและกรณีศึกษา** เริ่มต้นจากการประเมินพื้นฐานความรู้และวัดผลหลังการเรียนด้วยโปรแกรม Padlet มีการบรรยายเนื้อหาควบคู่กับการศึกษากรณีศึกษาผ่าน YouTube เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาและสะท้อนความเข้าใจด้านอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริงผ่านชิ้นงานเดี่ยว
- **การสำรวจอัตลักษณ์ตนเอง (Identities Mapping)** ผู้เรียนถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนเองทั้งในมุมมองส่วนตัวและมุมมองจากสังคมผ่านการวาดภาพหรือใช้สัญลักษณ์ เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของความหลากหลายในสังคม โดยมีการให้รางวัลเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการคิดนอกกรอบ
- **การแลกเปลี่ยนและสรุปประเด็น** จัดกิจกรรมกลุ่มเล็ก (3-5 คน) เพื่ออภิปรายและสรุปประเด็นที่ค้นพบจากการสำรวจอัตลักษณ์ของสมาชิกในชั้นเรียน เป็นการแลกเปลี่ยนมุมมองเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องความต่างอย่างเป็นระบบ

2.3 รายวิชา การออกแบบโครงการสร้างชุมชนอัจฉริยะ (Smart Community Project Design)

รายวิชามีการออกแบบหัวข้อ การสร้างแบบจำลอง (Model) พื้นชุมชนอัจฉริยะด้วยวัสดุ ผู้เรียนได้จัดทำโครงการสร้างแบบจำลองภูมิทัศน์จากการวิเคราะห์แนวคิดและบริบทของสังคมปัจจุบันและอาชีพหลังสำเร็จการศึกษา ขั้นตอนดำเนินการ การสร้างแบบจำลองพื้นชุมชนอัจฉริยะด้วยวัสดุ มีดังนี้ 1) เปรียบเทียบแนวคิดโคกหนองนาโมเดลกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะ 2) ออกแบบภูมิทัศน์จำลองโดยประยุกต์ใช้แนวคิดโคกหนองนาโมเดลร่วมกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะ 3) สร้างแบบจำลองภูมิทัศน์ด้วยวัสดุด้วยการทำงานเป็นทีม 4) นำเสนอแนวคิดและแบบจำลองภูมิทัศน์สู่สาธารณะ โดยสามารถสรุปกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาออกเป็นกระบวนการและขั้นตอนหลัก 4 กิจกรรมหลักได้ดังนี้

- **เปรียบเทียบแนวคิดและทัศนศึกษา:** วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่าง "โคกหนองนาโมเดล" (ภูมิปัญญาการพึ่งพาตนเอง) และ "ชุมชนอัจฉริยะ" (เทคโนโลยีและข้อมูล) ผ่านการทำงานกลุ่มเพื่อจัดทำแผนภาพบูรณาการ พร้อมไปทัศนศึกษาและเรียนรู้จากแบบจำลองที่พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ เพื่อสะท้อนแนวคิดการออกแบบ
- **ออกแบบภูมิทัศน์ด้วย AI:** ประยุกต์ใช้แนวคิดทั้งสองในการออกแบบภูมิทัศน์จำลอง โดยใช้ Generative AI ช่วยสร้างแบบจำลอง พร้อมระบุนายการวัสดุเพื่อเตรียมการสร้างจริง

- **สร้างแบบจำลองด้วยการทำงานเป็นทีม:** ศึกษาเทคนิคการสร้างจากวิดีโอและลงมือประดิษฐ์ชิ้นงานจริงเป็นเวลา 3 สัปดาห์ โดยมีผู้สอนให้คำแนะนำและช่วยปรับปรุงผลงานเป็นระยะ
- **นำเสนอผลงานสู่สาธารณะ:** จัดแสดงชิ้นงานผ่านนิทรรศการ โดยผู้เรียนเป็นผู้อธิบายแนวคิดและหลักการสร้างแบบจำลองให้กับผู้เข้าร่วมชมด้วยตนเอง

2.4 รายวิชา สัมมนาทางการจัดการภูมิสังคม (Geo-Social Management Seminar)

รายวิชามีมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำเสนองานทางวิชาการได้อย่างเหมาะสม สามารถวิเคราะห์และอภิปรายประเด็นทางการจัดการภูมิสังคม และนำประเด็นนั้นมาถ่ายทอดและเขียนเป็นข้อเสนอโครงการวิจัยได้ การจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ได้มีการบูรณาการรายวิชา ระหว่างวิชาสัมมนาทางการจัดการภูมิวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทำงานร่วมกันระหว่างสาขา มีการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบผสมผสาน (Blended learning) ระหว่างรูปแบบออนไลน์และในพื้นที่ รวมถึงการนำผู้เรียนไปเรียนรู้ร่วมกับชุมชน ผ่านการเรียนรู้บนฐานชุมชน (Community-based learning approach) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงปัญหาที่แท้จริง เรียนรู้จากประสบการณ์จริงในพื้นที่ รวมถึงการฝึกใช้เครื่องมือการเก็บข้อมูลที่ได้เรียนมาจากในชั้นปีก่อนๆ รายละเอียดการจัดการสอนเชิงรุกของรายวิชาสัมมนาทางการจัดการภูมิสังคม รูปแบบการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นการจัดการสอนเชิงรุก การใช้เครื่องมือ ICT เข้ามามีส่วนในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยมีรายละเอียดการจัดการสอนรูปแบบออนไลน์ การเรียนที่มหาวิทยาลัย และการเรียนรู้ในพื้นที่ชุมชน โดยสามารถสรุปกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาออกเป็นกระบวนการและขั้นตอนหลัก ๆ ได้ดังนี้

- **รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย** จัดการเรียนทั้งแบบออนไลน์ (ผ่าน Microsoft Teams และ Line) ในมหาวิทยาลัย และในพื้นที่ชุมชน โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้นำกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร ความกล้าแสดงออก และมีการสะท้อนความรู้ทั้งก่อนและหลังเรียน
- **กิจกรรมสัมมนาวิชาการ** เป็นหัวใจหลักของวิชา แบ่งเป็น 2 ครั้ง คือ 1) การเลือกบทความวิจัยหรือประเด็นที่สนใจมาวิเคราะห์ และ 2) การพัฒนาเค้าโครงวิจัยของตนเอง โดยมีการวัดผลด้วยเกณฑ์ Rubric Score ที่ชัดเจน
- **การพัฒนาทักษะวิชาชีพ** ฝึกฝนทักษะการสืบค้นข้อมูล การสร้างเครื่องมือเก็บข้อมูล และการนำเสนอผลงานอย่างเป็นทางการ เพื่อสร้างความมั่นใจในการสื่อสาร
- **การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)** ผู้เรียนลงพื้นที่จริงเพื่อค้นหาประเด็นวิจัยและถอดองค์ความรู้จากชุมชน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและแก้ไขปัญหาในพื้นที่ โดยเน้นการฝึกทำงานเป็นทีม การวางแผน และการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ โดยมีผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการหลักและผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก

2.5 รายวิชา การจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism Management)

รายวิชามีการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบ Block course ระยะเวลาในการเรียน 3 สัปดาห์ ตลอดทั้งรายวิชาได้นั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก โดยแบ่งการเรียนรู้ในสัปดาห์แรกเป็นขั้นการสร้างประสบการณ์การเป็นนักท่องเที่ยว การสร้างความรู้ด้านการท่องเที่ยว และการเสริมสร้างทักษะการทำงานในพื้นที่ชุมชน สัปดาห์ที่ 2 เป็นขั้นการฝึกปฏิบัติการท่องเที่ยวแม่สอด และสัปดาห์ที่ 3 เป็นขั้นการฝึกปฏิบัติการท่องเที่ยวในชุมชน โดยสามารถสรุปกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาออกเป็นกระบวนการและขั้นตอนหลัก ๆ ได้ดังนี้

- **สร้างประสบการณ์และพื้นฐานความรู้** เริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวจริง เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐาน จากนั้นเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ในพื้นที่และศึกษาดูงานด้านสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น กระบวนการจัดการที่พัก พร้อมรับความรู้เสริมที่จำเป็นจากผู้สอน
- **พัฒนาทักษะในพื้นที่ชุมชน** ลงพื้นที่เพื่อค้นหาศักยภาพด้านวิถีชีวิตและผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อนำมาออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของพื้นที่
- **เรียนรู้ผ่านโครงงาน (PBL) และการปฏิบัติจริง** จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ วิดีโอแนะนำ และคู่มือท่องเที่ยว พร้อมฝึกการนำเที่ยวในสถานที่จริงตามประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ เพื่อรวบรวมข้อมูลและจัดทำแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยว
- **การสะท้อนคิดและการนำเสนอ** ผู้เรียนต้องนำเสนอผลงานต่อชุมชนเพื่อรับฟังความคิดเห็นและปรับปรุงข้อมูล รวมถึงนำเสนอต่อเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง โดยปิดท้ายด้วยการเขียนสรุปสะท้อนกระบวนการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้เห็นผลลัพธ์การดำเนินงานที่ชัดเจน

ตัวอย่างการประเมินผลการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนทำให้กระบวนการประเมินผลการเรียนรู้นั้น จำเป็นต้องออกแบบการประเมินผลให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา โดยสามารถการจากการสอบข้อเขียนแล้ว หรือประเมินในลักษณะหรือรูปแบบชิ้นงานต่าง ๆ ทั้งการประเมินจากชิ้นงาน การประเมินจากการทำงานในพื้นที่ชุมชน การประเมินผลจากการทำงานเป็นทีม ประเมินผลจากกิจกรรม/โครงการ เป็นต้น โดยรูปแบบการประเมินผลของผู้สอนที่ผ่านมา มีด้วยกันทั้งสิ้น 4 รูปแบบ ดังนี้

1. การประเมินระหว่างเรียน (Formative) และสรุปผล (Summative) เป็นการประเมินภาพรวมที่ให้ความสำคัญทั้งกับผลงานและกระบวนการ โดยมีลักษณะดังนี้

- สิ่งที่ประเมิน ชิ้นงานต่าง ๆ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต
- เครื่องมือ ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric ที่ออกแบบไว้ชัดเจน

- เกณฑ์การพิจารณา ครอบคลุมความถูกต้องทางวิชาการ การคิดวิเคราะห์/สังเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และความสามารถในการทำงานเป็นทีม
2. การประเมินตามลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งตามรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน
- กิจกรรมที่ 1 (วิเคราะห์กรณีศึกษา) ประเมินความเข้าใจผ่านแบบทดสอบปรนัยในโปรแกรม Padlet และประเมินชิ้นงานหลังการเรียนรู้ (ใช้ Rubric Score) เพื่อวัดความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาจริงในสังคม
 - กิจกรรมที่ 2 (อัตลักษณ์และการแลกเปลี่ยน)
 - ระดับบุคคล ประเมินผ่านผลงานการวาดแผนที่อัตลักษณ์
 - ระดับกลุ่ม ประเมินจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสรุปประเด็นที่ค้นพบร่วมกันในชั้นเรียน
3. การประเมินโครงงานหลังการเรียนรู้ (พื้นที่สาธารณะ) เน้นการประเมินจากการนำเสนอผลงานสู่ภายนอก
- รูปแบบ จัดนิทรรศการเพื่อให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิดและแบบจำลองต่อสาธารณะ
 - ผู้ประเมิน บุคคลภายในและภายนอกวิทยาลัย รวมถึงผู้เข้าชมทั่วไปผ่านแบบประเมินความพึงพอใจ
 - การต่อยอด ผู้เรียนต้องนำข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) จากผู้ชมมาเขียนวิเคราะห์เพื่อพัฒนาในรายงานฉบับสมบูรณ์
4. การประเมินหลังจากการลงพื้นที่ชุมชน เป็นการประเมินแบบรอบด้าน (Multi-source Feedback) หลังจากฝึกปฏิบัติจริง
- ผู้มีส่วนร่วมในการประเมิน เครือข่ายชุมชน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้น (โดยสะท้อนทั้งสิ่งที่ทำได้ดีและสิ่งที่ควรพัฒนา)
 - การประเมินตนเอง ผู้เรียนต้องเขียนสรุปกิจกรรมเพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ของตนเองหลังจากเสร็จสิ้นโครงการ

ผลลัพธ์(Outcome) ที่เกิดขึ้นต่อการจัดการเรียนการสอน

สำหรับด้านผลลัพธ์ outcome ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชาต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นสามารถจำแนกประเด็นผลลัพธ์ที่ได้ดังนี้

1. ความรู้ความเข้าใจทางวิชาการและการคิดวิเคราะห์
 - ความเข้าใจในเนื้อหา ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์องค์ความรู้จากรายวิชาได้ สามารถผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

- การวิเคราะห์ประเด็นสังคม ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้มาวิเคราะห์ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ความเป็นชายขอบ และอัตลักษณ์ในมิติต่าง ๆ ของสังคมได้อย่างชัดเจน
- การประเมินผลการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับแบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน

2. การพัฒนาทักษะและการประยุกต์ใช้จริง

- ทักษะวิชาชีพ ผู้เรียนได้รับทักษะในการประยุกต์ใช้แนวคิดเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน เช่น การพัฒนาแบบจำลองภูมิทัศน์ ซึ่งองค์ความรู้นี้สามารถนำไปใช้ต่อยอดในหน่วยงานต่าง ๆ ได้ในอนาคต
- ทักษะชีวิต (Soft Skills): การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงช่วยพัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การคิดเชิงวิพากษ์ และทักษะการสื่อสาร

3. ผลกระทบและการมีส่วนร่วมของชุมชน

- ความพึงพอใจของชุมชน ชุมชนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มีความพึงพอใจและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้
- การใช้ประโยชน์จากทรัพยากร ชุมชนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ในการจัดการและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การเผยแพร่ความรู้ ชิ้นงานหรือแบบจำลองที่ผู้เรียนสร้างขึ้นถูกนำไปเผยแพร่ผ่านนิทรรศการเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ข้อมูลสู่สาธารณะ

4. ทศนคติและความพึงพอใจของผู้เรียน

- ความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ (เนื้อหา แหล่งเรียนรู้ และวิทยากร)
- แรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้เรียนเกิดความประทับใจและมีทัศนคติเชิงบวก โดยสะท้อนว่าอยากกลับมาทำงานวิจัยในพื้นที่อีก หรือต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้ต่อไป

ผลลัพธ์เหล่านี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติและการลงพื้นที่จริง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและสร้างประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมให้กับทั้งตัวผู้เรียนและชุมชน

ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

ในด้านปัญหา อุปสรรค ตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน สามารถจัดกลุ่มประเด็นปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

1. ด้านผู้เรียนและทักษะส่วนบุคคล สำหรับปัญหาด้านผู้เรียนสามารถจำแนกแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นที่สำคัญดังนี้

- **การมีส่วนร่วมและความสม่ำเสมอ** ผู้เรียนบางคนไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้ผู้สอนประเมินผลได้ไม่ครบถ้วน
- **ข้อจำกัดทางจิตวิทยา** ผู้เรียนมีความกังวลหรือไม่กล้านำเสนอ "อัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่มีความเปราะบาง" หรือประเด็นที่อาจถูกกีดกันทางสังคม
- **ข้อจำกัดด้านทักษะ** ทักษะการนำเสนอของผู้เรียนยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ เนื่องจากกิจกรรมสัมมนา มีจำนวนจำกัด

แนวทางในการจัดการปัญหาทั้ง 3 ประเด็นข้างต้น สามารถวางแผนในการรับมือเพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าวได้ดังนี้

- **การมีส่วนร่วมในกิจกรรม** ผู้สอนควรชี้แจงแผนการสอนและเกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจน ตั้งแต่เริ่มต้นภาคการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าร่วมกิจกรรมเชิงรุกอย่างสม่ำเสมอ
- **การนำเสนอประเด็นเปราะบาง** เพื่อลดความกังวลในการสะท้อนอัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่เปราะบาง ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสื่อสารผ่านสัญลักษณ์แทน โดยผู้สอนจะช่วยสรุปให้เห็นความหลากหลายของอัตลักษณ์เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในชั้นเรียน
- **การพัฒนาทักษะการนำเสนอ** เพิ่มกิจกรรมการจัดทำคลิปวิดีโอแนะนำเสนอ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกซ้อมและประเมินทักษะการสื่อสารของตนเองอย่างสม่ำเสมอแทนการจำกัดอยู่เพียงแค่ในงานสัมมนา

2. ด้านการจัดการเรียนการสอนและภาระงาน ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอน สามารถจำแนกแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นที่สำคัญดังนี้

- **ภาระงานที่ซ้ำซ้อน** การบูรณาการหลายรายวิชาเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนต้องรับผิดชอบงานหลายชิ้นในระยะเวลาที่จำกัด
- **ความสับสนในเนื้อหา** เนื่องจากมีผู้สอนหลายท่านและมีประเด็นการสอนที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนและมองไม่เห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาในภาพรวม

- **ข้อจำกัดด้านเวลา** ระยะเวลาที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำเอกสารหรือชิ้นงานก่อนการนำเสนอเวลานั้นน้อยเกินไป

แนวทางในการจัดการปัญหาทั้ง 3 ประเด็นข้างต้น สามารถวางแผนในการรับมือเพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าวได้ดังนี้

- **การลดภาระงานที่ซ้ำซ้อน** คณาจารย์ควรร่วมกันวางแผนกิจกรรมและออกแบบชิ้นงานที่สามารถใช้ประเมินผลร่วมกันระหว่างรายวิชาหรือชุดวิชาที่บูรณาการเข้าด้วยกัน
- **ความเชื่อมโยงของเนื้อหา** ในกรณีที่มีผู้สอนหลายท่าน ผู้สอนควรเพิ่มการอธิบายความสำคัญและความเชื่อมโยงของเนื้อหาในแต่ละส่วนให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความสับสน
- **การบริหารจัดการเวลา** เพื่อแก้ปัญหาเวลาการทำงานที่จำกัด ควรมีการชี้แจงรายละเอียดงานและให้นิสิตเริ่มลงมือทำงานเร็วขึ้นตั้งแต่ช่วงต้นภาคเรียน

3. ด้านการบริหารจัดการทรัพยากร / การเข้าพื้นที่ชุมชน ปัญหาด้านการบริหารจัดการทรัพยากรรวมถึงการเข้าพื้นที่ชุมชน สามารถจำแนกแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นที่สำคัญดังนี้

- **งบประมาณและวัสดุอุปกรณ์** การสร้างแบบจำลอง (Model) เพื่อจัดแสดงนิทรรศการมีความต้องการใช้วัสดุที่หลากหลายและจำนวนมาก ซึ่งอาจมีไม่เพียงพอ
- **อุปสรรคการลงพื้นที่** พื้นที่ในการเก็บข้อมูลวิจัยบางแห่งอยู่ห่างไกล ทำให้ผู้เรียนเดินทางได้ลำบากหากไม่มีพาหนะส่วนตัว

แนวทางในการจัดการปัญหาทั้ง 2 ประเด็นข้างต้น สามารถวางแผนในการรับมือเพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าวได้ดังนี้

- **การสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์** ควรมีการตั้งงบประมาณเพื่อจัดซื้อวัสดุสำหรับการสร้างแบบจำลองหรือผลงานนิทรรศการให้เพียงพอ เพื่อส่งเสริมการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน
- **การอำนวยความสะดวกในการเข้าพื้นที่** ในการเลือกพื้นที่วิจัย ควรให้ผู้เรียนคำนึงถึงปัจจัยเรื่องการเดินทางเป็นสำคัญ และทางวิทยาลัยอาจพิจารณาช่วยอำนวยความสะดวกด้านพาหนะในกรณีที่มีความจำเป็น

แนวทางข้างต้นเป็นองค์ความรู้ที่คณาจารย์ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัยได้ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ซึ่งมีแนวทางและเทคนิคการนำไปประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและนอกห้องเรียนที่หลากหลาย ร่วมกับการใช้บริบททางสังคมของแต่ละชุมชนร่วมกับกรณีศึกษาปัญหาในชุมชนและสังคมเป็นประเด็นการศึกษาเรียนรู้เพื่อเพิ่มโอกาสในการต่อยอดการสร้างองค์ความรู้ในเชิงวิชาการ การพัฒนางานวิจัย ตลอดจนการพัฒนาและแก้ไขปัญหาชุมชนสังคมต่อไป

ภาคผนวก

1. สรุปประเด็น กิจกรรมระดมความคิด การประยุกต์ใช้เทคนิค Active Learning กับการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ผลจากการจัดกิจกรรมการจัดการความรู้ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ.2569 ณ ห้องประชุมวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภายใต้ “โครงการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์สู่ความเป็นสากล : การพัฒนาการเรียนการสอนแบบ Active Learning/ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ก่อให้เกิดกิจกรรมระดมความคิด การประยุกต์ใช้เทคนิค Active Learning กับการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานขึ้น ซึ่งได้มีการระดมความคิดของบุคลากรของวิทยาลัย ผ่าน 7 ประเด็นสำคัญ ดังตารางสรุปประเด็นจากการระดมความคิดของคณาจารย์ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัยดังนี้

ตารางสรุปประเด็นจากการระดมความคิดของคณาจารย์ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

ประเด็น	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
1. พื้นที่/ชุมชน	พื้นที่จังหวัดสระแก้ว	โรงเรียนอจฉริยะ	นครนายก/พื้นที่ภูมิลำเนาของผู้เรียน
2. ประเด็นการเรียนรู้	ไม่ระบุ	การประยุกต์ใช้อุปกรณ์และเครื่องมือ สมาร์ตฟาร์ม (IoT) เพื่อการจัดการเกษตร	ไม่ระบุ
3. การออกแบบกิจกรรม	Project-based learning	- การสอนทฤษฎี - การสอนปฏิบัติ - การประยุกต์ใช้	1. กำหนดโจทย์/วัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกิจกรรม 2. ออกแบบกิจกรรมร่วมกันระหว่างคณาจารย์และชุมชน 3. ออกแบบเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ 4. วางแผนการดำเนินงาน (ระยะเวลา/สถานที่/การเดินทาง/กิจกรรม/งบประมาณ) 5. กำหนดบทบาทการทำงาน (ผู้เรียน/ผู้สอน/ชุมชน/นักวิชาการศึกษา)
4. การจัดกิจกรรม	แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน 1. ขั้นเตรียมการ (พื้นที่/ผู้เรียน/ชุมชน/ฝ่ายสนับสนุน/งบประมาณ/กิจกรรม) 1.1 พื้นที่	- ปฏิบัติการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือสมาร์ตฟาร์ม (IoT) เบื้องต้น - ประยุกต์ใช้อุปกรณ์และเครื่องมือสมาร์ตฟาร์ม (IoT) เพื่อการจัดการเกษตร - นำเสนอผลงานผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	1. สำรวจ/ลงพื้นที่ หาข้อมูล 2. นำผลมาวิเคราะห์ข้อมูล อภิปราย เพื่อออกแบบแนวคิด 3. First Draft ex. Model/prototype 4. ปรึกษากับอาจารย์

ประเด็น	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างเครือข่ายร่วมกับชุมชน /ศิษย์เก่าของวิทยาลัย - สำรวจชุมชนเบื้องต้น สร้างฐานข้อมูลชุมชน - ฐานข้อมูลวิจัย/บริการวิชาการ 1.2 ผู้เรียน - ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชน/สถานที่/กิจกรรม - ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูล สร้างเครื่องมือและแบบประเมินผล ถกประเด็นปัญหา แบ่งบทบาทหน้าที่ 1.3 ผู้สอน/ฝ่ายสนับสนุน - จัดเตรียมอุปกรณ์การเรียน อุปกรณ์ปฐมพยาบาล - ขออนุญาตผู้ปกครอง/อนุมัติเดินทาง 1.4 ชุมชน - นัดหมาย ประสานงานชุมชน - สร้างเครือข่าย - ร่วมออกแบบกิจกรรม - กำหนดแนวทางการดูแลความปลอดภัยของกิจกรรม 2. ขั้นตอนดำเนินการ - กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เช่น การสำรวจ เก็บข้อมูลเชิงสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ของชุมชนที่เข้าไปเรียนรู้ (บูรณาการ) 		<ul style="list-style-type: none"> 5. พัฒนา Model/prototype (ร่วมกับการพัฒนา Hard & Soft skills) 6. นำเสนอผลงานสู่ชุมชน 7. ประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม ผู้เรียน/ผู้สอน/ชุมชน) 8. สะท้อนผลการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรม เพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาถัดไป

ประเด็น	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
	<p>- จัดแผนพื้นฐานการเรียนรู้ชุมชน</p> <p>Learning by doing/ Demonstration เรียนรู้จากผู้รู้/ปราชญ์ชุมชน</p> <p>- ควบคุม ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามแผนที่กำหนด</p> <p>3. ขั้นสรุปและประเมินผล</p> <p>ถอดบทเรียน สนทนากลุ่ม คืบข้อมูล สะท้อนคิด เพื่อนประเมินเพื่อน ชิ้นงาน การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อ (จิตพิสัยย่อย) ชุมชนเข้าร่วมประเมินผล</p> <p>Think pare share</p>		
5. การประเมินผล	ประเมินจากชิ้นงาน การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อในกิจกรรม	ประเมินผลจากปฏิบัติการงานที่ได้รับมอบหมายว่าผลการปฏิบัตินำไปใช้งานได้จริง	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pre-post tests 2. Rubric score 3. Peer assessment 4. การประเมินคุณภาพชิ้นงาน 5. Reflection (ผู้เรียน/ชุมชน)
6. ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน/ ชุมชน	<p>ผู้เรียน</p> <p>เรียนรู้จริง สามารถเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ตระหนักคุณค่า</p> <p>ผู้สอน</p> <p>นำผลการเรียนรู้ไปปรับใช้/ต่อยอด การเรียนการสอน วิจัย บริการวิชาการ</p> <p>ชุมชน</p>	<p>ผู้เรียน และชุมชนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอดจากผลงานดังกล่าวได้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชิ้นงาน 2. ความร่วมมือกับชุมชน 3. ความรู้/ประสบการณ์

ประเด็น	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
	เกิดแนวทางในการพัฒนาชุมชน ได้ฐานข้อมูล สำหรับนำไปใช้ต่อยอดแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาเป็น แหล่งเรียนรู้ ตระหนักและเห็นค่าทรัพยากรหรือทุน ชุมชน		
7. ข้อค้นพบ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะสามารถบูรณาการความรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เกิดความตระหนักเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม - บูรณาการระหว่างชุด/รายวิชา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ - เข้าใจความแตกต่างของผู้เรียน เพื่อนำไปปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา/ชุดวิชา - ได้รู้ศักยภาพพื้นที่/ชุมชนเพื่อต่อยอดงานอื่น ๆ เช่น งานวิจัยและบริการวิชาการ - ได้ทักษะการเข้าชุมชน/แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า - ทราบความขัดแย้ง ผลประโยชน์ หรือปัญหาในชุมชนหรือพื้นที่ - ความเสี่ยงของการจัดการเรียนรู้ด้านงบประมาณ คน พื้นที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ได้เรียนรู้การจัดการเกษตรอัจฉริยะ และเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่การจัดการแทนคน - ได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดสร้างสรรค์ของนิสิต 2. นิสิตเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน 3. พัฒนาระบบการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น 4. ค้นพบแนวทางการแก้ไขปัญหาในชุมชน 5. พัฒนา Hard & Soft skills

2. ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรมการจัดการความรู้ (KM) ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2569 ณ ห้องประชุมวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภายใต้ “โครงการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์สู่ความเป็นสากล : การพัฒนาการเรียนการสอนแบบ Active Learning/ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน



KNOWLEDGE

— M A N A G E M E N T —

เทคนิคการสอนแบบ **ACTIVE LEARNING**
โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้



วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



63 หมู่ 7 ตำบลองครักษ์ อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก



026495000



<http://ptc.swu.ac.th>