



นางวิธิตา ตาวงค์

ครูผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์

1. Active Learning คืออะไร

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้ โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า (<https://parward8info.wordpress.com/2014/01/29/active-learning>)

ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้แบบบรรยาย เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory)

2. เข้าใจคำว่า “Active Learning” อย่างไร

ในส่วนตัวของข้าพเจ้าเข้าใจความหมายของ “Active Learning” ว่า ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ควรเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างหลากหลาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ จัดกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

3. นำ Active Learning มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาที่สอนอย่างไร

นำ Active Learning มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดกลุ่ม ๆ ละ 3-6 คน
2. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
3. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล
4. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วีดีโอ (Analysis or reactions to videos) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวีดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือการร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

