

วิธีการจัดการเรียนรู้

สารบัญ

วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.....	6
1. การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย.....	6
2. การจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method)	6
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion).....	7
4. การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method).....	7
การประเมินผล	7
เครื่องมือในการวัดผล.....	7
5. การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role playing).....	7
การประเมินผล	7
6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงละคร (Dramatization).....	8
การอภิปรายและสรุปหลังเรียน	8
7. การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation).....	8
ขั้นสรุปและประเมินผล.....	8
8. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game).....	8
ขั้นการอภิปรายหลังการเล่นและการสรุปผล.....	9
9. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ (Process).....	9
10. การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม (Group Process).....	9
การวัดและการประเมินผล	9
11. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Corporative Learning)	10
การประเมินผล	10
12. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT.....	11

13. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division).....	11
14. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw).....	11
15. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integration Instruction)	12
16. การจัดการเรียนรู้แบบ Storyline (Storyline).....	12
17. การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา (มปภ.) (Concentrated Language Encounter) ...	12
18. การเรียนรู้แบบชี้แนะ (Direct Instruction).....	12
19. การจัดการเรียนรู้แบบเอสคิว 3 อาร์.....	13
20. วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม และการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเอง	14
1. การจัดการเรียนรู้แบบเอกัตภาพ (Individualized Instruction).....	14
2. การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนรู้ (Learning center).....	14
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนโปรแกรม (Programmed Instruction).....	14
4. การจัดการเรียนโดยใช้บทเรียนโมดูล (Induction Module) หรือหน่วยการเรียนรู้.....	14
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอน (Instructional Package).....	15
6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) (Computer Assisted Instruction).....	15
7. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Method)	15
8. การจัดการเรียนรู้โดยไปทัศนศึกษา (Field Trip).....	15
9. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ	16
10. การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา.....	16
11. การจัดการเรียนรู้โดยศรัทธาและโยสิมณสิการ	16
12. การจัดการเรียนรู้ด้วยการทำค่านิยมให้กระจ่าง	17
13. การจัดการเรียนรู้แบบเบญจชั้นท์.....	17
14. การจัดการเรียนรู้ตามขั้นที่สี่ของอริยสัจ.....	17

15. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสร้างนิสัย.....	17
16. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาจริยธรรม	17
17. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์	18
18. การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน.....	18
19. การจัดการเรียนรู้แบบซีก้าน (Jurisprudential Inquiry Model).....	18
22 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด.....	19
1. การจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย (Inductive Method)	20
2. การจัดการเรียนรู้แบบนิรนัย (Deductive Method).....	20
3. การจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery method).....	20
4. การจัดการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์ (Scientific Method).....	20
5. การจัดการเรียนรู้แบบทดลอง (Experimental Method)	21
6. การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method).....	21
7. การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ (Information Problem-solving approach: big 6 skills).....	21
8. การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (Questioning Method)	21
9. การจัดการเรียนรู้แบบ KWL (Know-Want-Learned).....	21
10. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study Method).....	21
11. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creative Teaching)	22
12. การจัดการเรียนรู้โดยการระดมสมอง (Brainstorming Method).....	22
13. การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์.....	22
14. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism).....	22
15. การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry Method).....	22
16. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม (Group Investigation Method).....	23

17. การจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT	23
18. การจัดการเรียนรู้แบบกรอบมโนทัศน์ (Concept Mapping Teaching).....	23
19. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังความรู้แบบวี (Knowledge Vee diagramming).....	23
20. การจัดการเรียนรู้แบบวรรณิ (Wanee Teaching Model).....	23
21. การจัดการเรียนรู้แบบพยากรณ์ (Forecast or Prediction Method).....	24
22. การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom).....	24

วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย

คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนด้วยการพูดบอกเล่า อธิบายเนื้อหาเรื่องราวที่ผู้สอนได้เตรียมการศึกษาค้นคว้ามาเป็นอย่างดี ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับฟัง อาจจะมีการจดบันทึกสาระสำคัญในขณะที่ฟังบรรยายหรืออาจมีโอกาสดซักถามแสดงความคิดเห็นได้บ้าง ถ้าผู้สอนเปิดโอกาส วิธีนี้เหมาะสำหรับผู้ฟังจำนวนมาก และผู้บรรยายซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ ต้องการนำเสนอเนื้อหาสาระจำนวนมากในลักษณะคม ชัด ลึก โดยใช้เวลาไม่มากนัก จึงเป็นการเรียนรู้ที่ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนเรียน

- ใช้ปัญหาเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจ เช่น ข่าว เหตุการณ์สำคัญ กรณีตัวอย่าง การตั้งคำถามนำ เป็นต้น
- ทดสอบความเข้าใจก่อนเรียน เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจก่อนเรียน

ขั้นอธิบาย อธิบายเนื้อหาสาระตามลำดับ

- ควรยกตัวอย่างประกอบการบรรยายสอดคล้องกับเนื้อหา
- ควรใช้เทคนิคการแบ่งกลุ่ม การระดมสมอง การแสดงความคิดเห็นผ่านวิธีการต่างๆ การอภิปรายกลุ่มย่อย
- ควรใช้คำถามระหว่างบรรยาย

ขั้นสรุป

- สรุปสาระสำคัญของการบรรยาย
- ซักถามหรืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นประเมินการเรียนรู้

- ทดสอบหลังเรียน ทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม เป็นต้น

2. การจัดการเรียนรู้แบบอภิปราย (Discussion Method)

คือ กระบวนการที่ผู้สอนมุ่งให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือระดมความคิดเห็นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนหรือกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน โดยมี

จุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบแนวทางหรือแก้ปัญหาาร่วมกัน การจัดการเรียนรู้แบบนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ คือ ร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติงานและชื่นชมผลงานร่วมกัน

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยประมาณ 4-8 คน ให้ผู้เรียนในกลุ่มมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น ประสบการณ์ในประเด็นหรือปัญหาที่กำหนด และสรุปการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปกลุ่ม

4. การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต (Demonstration Method)

กระบวนการที่ผู้สอน หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการแสดงหรือการกระทำให้ดูเป็นตัวอย่างพร้อมๆ กับการบอก อธิบายพร้อมๆ กับการบอก อธิบาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตกระบวนการขั้นตอน การสาธิตนั้นๆ แล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสาธิต การจัดการเรียนรู้แบบนี้จึงเหมาะสมสำหรับการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเห็นขั้นตอน การจัดการเรียนรู้แบบนี้จึงเหมาะสมกับการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเห็นขั้นตอนของการปฏิบัติ เช่น วิชาพลศึกษา นาฏศิลป์ ศิลปศึกษา เป็นต้น

การประเมินผล

ผู้สอนอาจใช้วิธีการต่างๆ เพื่อประเมินว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่อง ขั้นตอนการสาธิตมากน้อยเพียงใด เช่น ให้ตอบคำถาม ให้เขียนรายงาน ให้แสดงการสาธิตให้ดู เป็นต้น

เครื่องมือในการวัดผล

เช่น แบบบันทึกการสาธิตการทดลอง แบบฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

5. การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role playing)

คือ กระบวนการที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง ปัญหา หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาคล้ายกับสภาพความเป็นจริง แล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นตามความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ของผู้เรียนที่คิดว่าควรจะเป็น ภายหลังของการแสดงบทบาทสมมติจะต้องมีการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงออกทั้งด้านความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดงเพื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

การประเมินผล

ผู้สอนควรประเมินจากการสังเกต ผลจากการสรุปข้อคิดเห็นของผู้เรียน การสอบถาม เป็นต้น ทุกครั้ง และนำผลการประเมินไปใช้เพื่อปรับปรุงในการแสดงครั้ง/ตอนต่อไป

6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงละคร (Dramatization)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการให้ผู้เรียนแสดงละคร ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาและบทละครที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งผู้เรียนจะต้องแสดงบทบาทหรือสมมติว่าตนเองเป็นหรือสร้างทำเป็นตัวเขาเองหรือบุคคลอื่นหรือตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง โดยจะต้องแสดงบทบาทการใช้ภาษา แสดงสีหน้า ท่าทางกับการเคลื่อนไหวประกอบการสนทนาตามบทละครที่แต่งไว้เรียบร้อยแล้ว และผู้แสดงจะไม่นำเอาบุคลิกภาพและความรู้สึกนึกคิดของตนเองเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งจะมีส่วนทำให้เกิดผลเสียต่อการแสดงบทบาทนั้นๆ วิธีการนี้จะทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการที่จะเข้าใจในความรู้สึก เหตุผล และพฤติกรรมของผู้อื่นและจะสามารถจดจำเรื่องราวนั้นได้นาน

การอภิปรายและสรุปหลังเรียน

ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายร่วมกัน โดยมุ่งถึงการอภิปรายเรื่องราวที่แสดงออกมา ความสามารถของผู้แสดง และประเด็นที่เป็นเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้

7. การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมา ซึ่งสถานการณ์นั้นจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด ทั้งสภาพแวดล้อมและปฏิสัมพันธ์โดยมีการกำหนดบทบาท ข้อมูล และกติกาไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจจากสถานการณ์ที่เขากำลังเผชิญอยู่ ซึ่งผู้เรียนจะต้องใช้ข้อมูลทั้งหมดประกอบกับวิจารณญาณของตนเองให้ปฏิบัติหน้าที่ตามสถานการณ์นั้นให้ดีที่สุด ซึ่งการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้ได้ดีและสามารถนำไปแก้ไข ปัญหาในชีวิตจริงได้

ขั้นสรุปและประเมินผล

ผู้เรียนสามารถสรุปสาระสำคัญและประเมินผลการเรียนรู้

8. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มี

โอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ขั้นการอภิปรายหลังการเล่นและการสรุปผล

มีการตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ และ ประเด็นเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

9. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ (Process)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียน “วิธีการเรียนรู้” อย่างเป็นขั้นตอน หรือเป็นกระบวนการ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้คิด ผู้ลงมือปฏิบัติ ทำกิจกรรมต่างๆ ผู้สอนเป็นผู้กำกับควบคุมให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติ ฝึกฝน จนเกิดทักษะ สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้และรับรู้ขั้นตอนทั้งหมด จนสามารถนำมาใช้ได้อย่างอัตโนมัติและ นำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่างๆ โดยเสนอแนะกระบวนการที่ผู้สอนควรใช้ 13 กระบวนการคือ 1. ทักษะ กระบวนการ (9 ขั้นตอน) 2. กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด 3. กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 4. กระบวนการแก้ปัญหา 5. กระบวนการสร้างความตระหนัก 6. กระบวนการปฏิบัติ 7. กระบวนการคณิตศาสตร์ 8. กระบวนการทางภาษา 9. กระบวนการกลุ่ม 10. กระบวนการสร้างเจตคติ 11. กระบวนการสร้างค่านิยม 12. กระบวนการเรียนรู้ความเข้าใจ 13. กระบวนการสืบสวน สอบสวน

10. การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือปฏิบัติเป็นกลุ่ม กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน และสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน การจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกระบวนการกลุ่มมีหลายวิธี เช่น เกม บทบาทสมมติ กรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่ม เป็นต้น

การวัดและการประเมินผล

1. สังเกตจากการทำงาน กระบวนการทำงาน พฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่ม บทบาทผู้นำ ผู้ตาม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
2. ชักถามสมาชิกให้ทั่ว ให้นักศึกษาได้มีโอกาสคิดค้นคำตอบและแก้ปัญหาร่วมกัน ผู้สอนฟังและ สังเกตจากคำตอบของผู้เรียน
3. พิจารณาจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ

4. ทดสอบข้อเขียน ควรมีบ้าง แต่ไม่ควรให้ความสำคัญมาก
5. ผลงานของผู้เรียน พิจารณาทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล
6. ให้ผู้เรียนมีโอกาสหรือมีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผลด้วย
7. มีการประเมินผลผู้เรียนทุกครั้ง
8. ผู้เรียนต้องรู้ผลการประเมินและวัดผลของตนเอง
9. ผู้เรียนมีโอกาสประเมินผู้สอนด้วย

11. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Corporative Learning)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันออกเป็นกลุ่มเล็กๆ ซึ่งเป็นลักษณะการรวมกลุ่มอย่างมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตัวและส่วนรวม เพื่อให้ตนเองและสมาชิกทุกคนในกลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

การประเมินผล

การประเมินผลแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

- ประเมินจากการทำงานกลุ่มร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ประเมินจากผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการสังเกตพฤติกรรมการทำงานปฏิบัติงาน
- ประเมินจากการบันทึกการรายงานผลอภิปราย/ ประเมินผลงานการนำเสนอของสมาชิกแต่ละคน ให้สมาชิกของกลุ่มทราบ
- ตรวจผลงาน
- สังเกตการตอบคำถาม ความสนใจ การสื่อความหมายและมารยาทในการฟัง
- ประเมินผลงานการนำเสนอของสมาชิกของแต่ละคนให้สมาชิกของกลุ่มทราบ

12. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT

เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือกันอีกรูปแบบหนึ่ง คล้ายกับเทคนิค STAD ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว ทำการทดสอบความรู้ โดยการใช้เกมการแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคน ในลักษณะการแข่งขันตัวต่อตัวกับทีมอื่น นำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น ให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้น สมาชิกกลุ่มจะต้องมีเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม

13. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division)

เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือกันอีกรูปแบบหนึ่งคล้ายกันกับเทคนิค TGT ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกันกลุ่มละ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่สอนจัดเตรียมไว้แล้วทำการทดลองความรู้ คะแนนที่ได้จากการทดสอบสมาชิกของแต่ละคนนำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้น สมาชิกกลุ่มจะกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม

ขั้นประเมินผล

- ทดสอบย่อย
- ตรวจสอบการพัฒนา
- จัดทำคะแนนการพัฒนา
- นำคะแนนเทียบระดับคุณภาพ

14. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดการต่อภาพ โดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม ทุกกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเดียวกัน ผู้สอนจะแบ่งเนื้อหาของเรื่องที่จะให้เรียนรู้ออกเป็นหัวข้อย่อยเท่ากับจำนวนสมาชิกแต่ละกลุ่ม และมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษา ค้นคว้าคนละหัวข้อ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องที่ตนได้รับมอบหมายให้ศึกษาจากกลุ่ม สมาชิกต่างกลุ่มที่ได้รับมอบหมายในหัวข้อเดียวกันก็จะทำการศึกษาค้นคว้าร่วมกัน จากนั้นผู้เรียนแต่ละคนจะกลับเข้ากลุ่มเดิมของตน เพื่อทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญอธิบายความรู้ เนื้อหาสาระที่ตนศึกษาให้เพื่อนร่วมกลุ่มฟัง เพื่อให้เพื่อนสมาชิกทั้งกลุ่มได้รู้เนื้อหาสาระครบทุกหัวข้อย่อยและเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระทั้งเรื่อง

15. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integration Instruction)

การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงศาสตร์หรือเนื้อหาสาขาวิชาต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความรู้ที่มีความหมาย มีความหลากหลายและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน

16. การจัดการเรียนรู้แบบ Storyline (Storyline)

เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการที่นำเอาสาระการเรียนรู้จากหลากหลายกลุ่มสาระมาเชื่อมโยงกัน เพื่อจัดการเรียนรู้ภายใต้หัวข้อเรื่อง (Theme) เดียวกัน โดยผูกเรื่องเป็นตอนๆ (Episode) เรื่องแต่ละตอนจะต่อเนื่องกัน และมีลำดับเหตุการณ์ (sequence) หรือที่เรียกว่าเส้นทางเดินของเรื่อง (Topic line) และใช้คำถามหลัก (Key questions) เป็นตัวนำไปสู่การให้ผู้เรียนทำกิจกรรม (Activity) อย่างหลากหลาย ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามสภาพจริง ได้ลงมือปฏิบัติจริง เน้นทักษะการคิด การวิเคราะห์ การตัดสินใจ กระบวนการกลุ่ม ตลอดจนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบ storyline จึงเป็นการบูรณาการเนื้อหาสาระและทักษะกระบวนการต่างๆ เข้าด้วยกัน

17. การจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา (มปภ.) (Concentrated Language Encounter)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ทางด้านภาษาที่เรียนรู้จากส่วนรวมไปหาส่วนย่อย สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับสภาพจริงในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะทางด้านภาษาอย่างต่อเนื่องตามลำดับขั้นของการเรียนรู้ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน เขียน นอกจากนี้ยังเน้นกระบวนการกลุ่มและการบูรณาการที่สอดคล้องสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้อีกด้วย

18. การเรียนรู้แบบชี้แนะ (Direct Instruction)

เป็นรูปแบบการสอนที่มีเป้าหมายเพื่อฝึกทักษะหรือให้ความรู้เบื้องต้นแก่ผู้เรียนเพื่อให้มีพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดการเรียนการสอนแบบชี้แนะนี้ มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีทางจิตวิทยาการเรียนรู้ พฤติกรรมนิยมและจิตวิทยาการ ฝึกการเรียนการสอน เน้นการฝึกและเสริมแรงในขณะที่เรียนและฝึกปฏิบัติงาน และค่อยลดการเสริมแรงเมื่อผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ การเรียนการสอนจะเน้นให้ผู้เรียนสามารถทำงานได้อย่างมีลำดับขั้นตอน รวมทั้งสามารถทำงานกับคนอื่นได้ การฝึกจะแบ่งออกเป็นทักษะย่อย เรียงลำดับตามความซับซ้อนของทักษะ

19. การจัดการเรียนรู้แบบเอสคิว 3 อาร์

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสอนการเปลี่ยนหัวข้อ ให้เป็นประโยคคำถาม โดยการฝึกให้ผู้เรียนกวาดสายตาหาหัวข้อเรื่องแล้วเปลี่ยนหัวข้อนั้นๆ เป็นคำถาม สอนและฝึกให้ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ได้จากการอ่านเมื่ออ่านจบข้อความแล้วและฝึกให้ผู้เรียนทบทวนโดยการตรวจสอบบันทึกที่เขียนไว้ รูปแบบนี้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการสอนการอ่าน

ที่มา : สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีการจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

20 วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม และการเรียนรู้โดยการแสวงหา ความรู้ด้วยตนเอง

1. การจัดการเรียนรู้แบบเอกัตภาพ (Individualized Instruction)

เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยจะจัดให้สอดคล้องกับสติปัญญา ความสามารถ ความสนใจ ความต้องการ และความสะดวกของผู้เรียนแต่ละบุคคล ซึ่งผู้เรียนจะได้รับความรู้และประสบการณ์เรียนรู้จากการศึกษา ค้นคว้า สืบค้นด้วยตนเอง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถและความสะดวกของผู้เรียนเองเป็นสำคัญ

2. การจัดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียน (Learning center)

เป็นกระบวนการที่ผู้สอนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความต้องการ ความสนใจและความสามารถจากศูนย์การเรียนที่ผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหาสาระ กิจกรรม และสื่อการสอนแบบประสม โดยปกติศูนย์การเรียนจะมีหลายศูนย์ แต่ละศูนย์จะมีเนื้อหาสาระและกิจกรรมเบ็ดเสร็จในตนเอง ผู้เรียนจะหมุนเวียนกันเข้าศึกษาหาความรู้จากศูนย์ต่างๆ ที่จัดเตรียมไว้อย่างหลากหลายจนครบทุกศูนย์ ผู้เรียนจะต้องประกอบกิจกรรมต่างๆ ตามที่โปรแกรมได้กำหนดเอาไว้ภายใต้การดูแลของผู้สอน ซึ่งผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้จัดเตรียมศูนย์การเรียน ให้คำแนะนำอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ พร้อมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนโปรแกรม (Programmed Instruction)

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างบทเรียนโปรแกรมหรือบทเรียนสำเร็จรูปไว้ล่วงหน้า ที่จะให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเรียนรู้ได้เร็วหรือช้าตามความสามารถของบุคคล โดยบทเรียนดังกล่าวจะเป็นบทเรียนที่นำเนื้อหาสาระที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแบ่งเป็นหน่วยย่อยๆ หลายๆ กรอบ (frames) เพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้ในแต่ละกรอบจะมีเนื้อหาคำอธิบายและคำถามที่เรียงเรียงไว้ ต่อเนื่องกันโดยเริ่มจากง่ายไปหายาก เพื่อมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ตามลำดับบทเรียนโปรแกรมที่สมบูรณ์จะมีแบบทดสอบความก้าวหน้าของการเรียน โดยผู้เรียนสามารถทำการทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้ทันที

4. การจัดการเรียนโดยใช้บทเรียนโมดูล (Induction Module) หรือหน่วยการเรียน

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีการสร้างบทเรียนเป็นหน่วยที่มีเนื้อหาและกลุ่มประสบการณ์จบในตัวเอง สร้างขึ้นเมื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้แน่นอนและชัดเจน โมดูล

หนึ่งๆ จะประกอบด้วยแนวคิด วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและการประเมินผล ตามปกติมักนิยมจัดไว้ในลักษณะเป็นแฟ้มหัวข้อชนิดปกแข็งบรรจุเอกสารพิมพ์ด้วยกระดาษอย่างดีหรือรวบรวมเป็นชุดเอกสาร เป็นหนังสือ เป็นต้น

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอน (Instructional Package)

เป็นกระบวนการเรียนรู้จากชุดการสอน เป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะผสม (Multi-media) เป็นการใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปรวมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ตามต้องการ โดยอาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ ตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อาจจัดเอาไว้เป็นชุดๆ บรรจุในกล่อง ซองหรือกระเป๋า ชุดการสอนแต่ละชุดประกอบด้วยเนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง/ใบงานในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร/ใบความรู้ เครื่องมือหรือสื่อที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งแบบวัด ประเมินผลการเรียนรู้

ประเมินผลการเรียน

โดยการทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อประเมินว่าผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ เพื่อจะได้ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน ในกรณีที่ไม่ผ่านจุดประสงค์ที่กำหนดในข้อใดข้อหนึ่ง

6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) (Computer Assisted Instruction)

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนที่อาศัยคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเทคโนโลยีระดับสูงมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อหรือเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ โดยจัดเนื้อหาสาระหรือประสบการณ์สำหรับผู้เรียนได้เรียนรู้ อาจจัดเป็นลักษณะบทเรียนหน่วยการเรียนรู้หรือโปรแกรมการเรียน เป็นต้น

7. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Method)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจ ความถนัดและความสามารถของตนเอง ซึ่งอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการอื่นๆ ที่เป็นระบบ ไปใช้ในการศึกษาหาคำตอบในเรื่องนั้นๆ ภายใต้คำแนะนำ ปรีกษาและความช่วยเหลือจากผู้สอนหรือผู้ที่เชี่ยวชาญ เริ่มตั้งแต่การเลือกเรื่อง หรือหัวข้อที่จะศึกษา การวางแผน การดำเนินงานตามขั้นตอนที่กำหนด ตลอดจนการนำเสนอผลงาน ซึ่งในการทำโครงงานนั้นสามารถทำได้ทุกระดับชั้น อาจเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จะกระทำในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียนก็ได้

8. การจัดการเรียนรู้โดยไปทัศนศึกษา (Field Trip)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำผู้เรียนออกไปศึกษาเรียนรู้ ณ สถานที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ในเรื่องนั้น (ซึ่งอยู่นอกสถานที่เรียนกันอยู่โดยปกติ โดยมีการศึกษาเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในสถานที่นั้นตามกระบวนการหรือวิธีการที่ผู้สอนและผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนไว้ และมีการอภิปรายสรุปผลการเรียนรู้จากข้อมูลที่ได้ศึกษาเรียนรู้

การประเมินผล

เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลเพื่อให้ทราบว่าการไปทัศนศึกษาในครั้งนี้มีผลเป็นอย่างไร เช่น บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ปัญหาหรืออุปสรรคมีอะไรบ้าง ตลอดจนข้อเสนอแนะอื่นๆ ซึ่งอาจประเมินได้จากการสอบถาม การสังเกต หรือข้อเสนอแนะต่างๆ เป็นต้น

9. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติ

หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ ในการวางแผนเพื่อแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและชุมชนร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

การประเมินผล

เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน ประเมินผลเพื่อให้ทราบว่าการไปทัศนศึกษานี้มีผลเป็นอย่างไร เช่น บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ปัญหาและอุปสรรคมีอะไรบ้าง ตลอดจนข้อเสนอแนะอื่นๆ ซึ่งประเมินได้จากการสอบถาม การสังเกต หรือข้อเสนอแนะต่างๆ เป็นต้น

10. การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกับสิ่งที่เรียนจริงๆ แล้วพิจารณาให้เห็นประโยชน์คุณ โทษ ตามความเป็นจริงด้วยตนเอง แล้วนำความรู้้นั้นมาเป็นหลักฐานในการปฏิบัติอย่างจริงจัง

11. การจัดการเรียนรู้โดยศรัทธาและโยนิมนสิการ

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดที่ถูกต้องวิธี คิดเป็นหรือคิดอย่างมีระเบียบ รู้วิธีคิดหาสาเหตุ สืบสาว แยกแยะปัญหาได้ โดยไม่เอาอุปทานของตนเองเข้าจับ “โยนิโส” แปลว่า เหตุ ต้นเหตุ ต้นเค้า แหล่งเกิด ปัญหา อุบาย วิธีการ “มนสิการ” แปลว่า การทำในใจ การคิด การคำนึง ใส่ใจพิจารณา เมื่อรวมเป็น โยนิโส มนสิการ หมายถึง การทำใจโดยแยบคาย

การประเมินผล

เช่น การวัดผลด้วยการประเมินความคิดรวบยอดของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียน

12. การจัดการเรียนรู้ด้วยการทำค่านิยมให้กระจ่าง

เป็นกระบวนการที่ให้ผู้คนได้ตรวจสอบสิ่งที่เค้านั้นเห็นคุณค่า จนเกิดความกระจ่างในสิ่งที่เค้าควรมองเห็นคุณค่านั้น โดยถือว่าการที่คนจะเห็นคุณค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นอยู่กับตัวบุคคลนั้นเลือกสรรด้วยตัวของเขาเอง เห็นคุณค่าของสิ่งนั้นแล้วแสดงออกเป็นพฤติกรรม

13. การจัดการเรียนรู้แบบเบญจชั้น

เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเอาขั้นตอนทั้ง 5 ชั้นของเบญจชั้นมาใช้ ซึ่งจะเน้นให้ผู้เรียนยึดมั่นในคุณธรรม โดยการควบคุมให้ผู้เรียนกระทำทางกายและจิตใจตามลำดับตั้งแต่การควบคุมสิ่งเร้าหรือรูป การรับรู้เข้าใจหรือเวทนา ลึกเข้าไปถึงการวิเคราะห์สภาวะธรรมที่รับเข้ามาหรือสัญญา และพิจารณาแง่ดีและชั่วภายหลังที่วิเคราะห์แล้วว่า ควรยอมรับในแง่ใดหรือสังขาร แล้วในส่วนที่ยอมรับนั้นตักตะกอน เป็นส่วนหนึ่งของความรู้สึกในถาวรที่จิตใจ หรือที่เรียกว่าวิญญาณ คุณธรรมที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนนับว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติที่สุด

14. การจัดการเรียนรู้ตามขั้นที่สี่ของอริยสัจ

เป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ โดยผู้เรียนพยายามคิดค้นวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้ลำดับขั้นตอนทั้งสี่ขั้นของอริยสัจเป็นแนวทางการแก้ปัญหาของตนเอง

15. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสร้างนิสัย

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งปลูกฝังคุณลักษณะและบุคลิกภาพของผู้เรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับระดับขั้นพัฒนาของพฤติกรรมด้านคุณลักษณะ ซึ่งจะทำให้เกิดคุณลักษณะนิสัยที่ดีและถาวรขึ้นในตัวผู้เรียน

16. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาจริยธรรม

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจบทบาทและหน้าที่ของตนที่พึงปฏิบัติต่อผู้อื่นและสังคม โดยรวมที่อยู่ในปทัสถานของสังคม ซึ่งจะก่อให้เกิดความสันติสุขแก่สังคม

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีมนุษยสัมพันธ์ของคาร์ล โรเจอร์ (Carl Rogers, 1951) ที่ว่าความสัมพันธ์อันดีที่มีต่อกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมี

ความเจริญงอกงามในด้านต่างๆ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบนี้ ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องแสดงความรัก ความห่วงใย ความมีน้ำใจ และความเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน ผู้สอนเป็นผู้รับฟังผู้เรียนอย่างตั้งใจและพยายาม ทำให้ผู้เรียนได้ระบายความในใจหรือปัญหาออกมา แล้วคอยตะล่อมให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาของตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่มเย็นที่จะแก้ปัญหา ช่วยในการตัดสินใจที่ดีขึ้น และเกิดมีพฤติกรรมใหม่ในที่สุด

17. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการกระทำกับการคิดวิเคราะห์เข้าด้วยกัน โดยผู้สอนสร้างหรือนำสถานการณ์ด้านต่างๆ มาให้ ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ลักษณะต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นประสบการณ์ส่วนหนึ่งที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เรียน เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการนำความรู้ ข้อมูล ข่าว มาสรุป ประเด็น เพื่อประเมินค่าสิ่งใดที่ถูกต้อง ดีงาม เกิดประโยชน์ ควรหรือไม่ควรแก่การปฏิบัติ และสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปใช้ปฏิบัติได้ เมื่อมีการเผชิญสถานการณ์และเจอปัญหา วิธีการจัดการเรียนรู้เป็นการประยุกต์มาจากหลักพุทธธรรมและพุทธวิธี เพื่อนำไปใช้ให้เหมาะกับกาลเวลา ลักษณะเนื้อหาสาระและวัยของผู้เรียน

18. การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำนิทานเข้ามาเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ เช่น ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น ตลอดจนการสอนคุณธรรม จริยธรรม การปรับตัว และส่งเสริมการอ่าน จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

19. การจัดการเรียนรู้แบบซัคค่าน (Jurisprudential Inquiry Model)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล ในการแก้ไขปัญหาแล้ว แสดงจุดยืนของตนเองและทดสอบจุดยืนที่เลือกนั้นว่าเป็นจุดยืนที่แท้จริงของตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยช่วยเหลือในการทดสอบจุดยืน โดยใช้คำถามซัคค่าน ซึ่งคำถามที่ผู้สอนนำมาใช้เป็นคำถามที่ช่วยให้ผู้เรียนย้อนกลับไปพัฒนาจุดยืนของตนเองและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วิธีการให้เหตุผลที่ถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

22 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถทางสมองในการประมวลข้อมูลความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีอยู่ให้เป็นความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ เพื่อใช้ในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสมสอดคล้องกัน เมื่อได้คิดแล้วก็ต้องไปปฏิบัติงานจริง จึงจะเกิดการเรียนรู้ที่ครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเน้น

มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์

- ความสามารถในการจำแนกประเภทข้อมูล เปรียบเทียบและมีความคิดรวบยอด
- สามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล รู้จักพิจารณาข้อดี-ข้อเสีย ความถูก-ผิด ระบุสาเหตุ-ผล ค้นหาคำตอบ เลือกรวิธีและปฏิภาณในการแก้ปัญหา
- มีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการ สามารถคาดการณ์และกำหนดเป้าหมายได้

1. การจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย (Inductive Method)

คือ กระบวนการที่ผู้สอนสอนจากรายละเอียดปลีกย่อยหรือส่วนย่อยไปหาส่วนใหญ่ หรือกฎเกณฑ์ หลักการ ข้อเท็จจริงหรือข้อสรุป โดยการนำเอาตัวอย่าง ข้อมูล เหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ ที่มีหลักการแฝง อยู่มาให้ผู้เรียนศึกษา สังเกต ทดลอง เปรียบเทียบหรือวิเคราะห์จนสามารถสรุปหลักการหรือกฎเกณฑ์ได้ด้วย ตนเอง

2. การจัดการเรียนรู้แบบนิรนัย (Deductive Method)

คือ กระบวนการที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ กฎ หลักเกณฑ์ ข้อเท็จจริง หรือข้อสรุปตามวัตถุประสงค์ในบทเรียน จากนั้นจึงให้ตัวอย่างหลายๆ ตัวอย่าง หรืออาจให้ผู้เรียนฝึกนำทฤษฎี หลักการ หลักเกณฑ์ กฎหรือข้อสรุปไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย หรืออาจเป็นลักษณะให้ผู้เรียนหา หลักฐานเหตุผลมาพิสูจน์ยืนยันทฤษฎี กฎหรือข้อสรุปเหล่านั้น การจัดการเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเป็นคนมีเหตุผล ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ และมีความเข้าใจในกฎเกณฑ์ ทฤษฎี ข้อสรุปเหล่านั้นอย่างลึกซึ้งการสอนแบบนี้ อาจกล่าวได้ว่า เป็นการสอนจากทฤษฎีหรือกฎไปสู่ตัวอย่างที่เป็นรายละเอียด

3. การจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery method)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบ หรือความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนจะเป็นผู้สร้าง สถานการณ์ในลักษณะที่ผู้เรียนจะเผชิญปัญหา ซึ่งในการแก้ปัญหาเหล่านั้นผู้เรียนจะใช้กระบวนการที่ตรงกับ ธรรมชาติของวิชาหรือปัญหานั้น เช่น ผู้เรียนจะศึกษาปัญหาทางชีววิทยา ก็จะใช้วิธีเดียวกันกับนักชีววิทยา ศึกษา หรือผู้เรียนจะศึกษาปัญหาประวัติศาสตร์ก็จะใช้วิธีการเช่นเดียวกับนักประวัติศาสตร์ศึกษา ดังนั้นจึง เป็นวิธีจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการ เหมาะสำหรับวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ แต่ก็สามารถใช้กับวิชา อื่นๆ ได้ ในการแก้ปัญหาเหล่านั้นผู้เรียนจะต้องนำข้อมูล มาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปเพื่อให้ได้ข้อ ค้นพบใหม่ หรือเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น

4. การจัดการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์ (Scientific Method)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ได้นำเอาระเบียบวิธีการทางวิทยาศาสตร์ใช้แสวงหาความรู้ โดยผู้เรียน พยายามคิดค้นหาวิธีแก้ปัญหาต่างๆ โดยใช้ลำดับขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นของวิทยาศาสตร์มาแก้ปัญหาด้วย ตนเอง

5. การจัดการเรียนรู้แบบทดลอง (Experimental Method)

คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือศึกษาค้นคว้าหาความรู้และทำการทดลองด้วยตนเอง เพื่อทำการพิสูจน์หลักการทฤษฎี หรือข้อเท็จจริงต่างๆ โดยกำหนดปัญหา ตั้งสมมติฐานในการทดลอง ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนด โดยใช้วัสดุอุปกรณ์จำเป็น เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปอภิปรายผลการทดลองและสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากการทดลองภายใต้การแนะนำ ดูแล ให้คำปรึกษาและช่วยเหลืออย่างใกล้ชิดจากผู้สอน

6. การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method)

คือ กระบวนการที่ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นกระบวนการ มีขั้นตอน มีเหตุผลด้วยตนเอง โดยเริ่มตั้งแต่มีการกำหนดปัญหา วางแผน แก้ปัญหา ตั้งสมมติฐาน เก็บรวบรวมข้อมูล พิสูจน์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

7. การจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ (Information Problem-solving approach: big 6 skills)

เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศ ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการค้นหา รวบรวมและการสังเคราะห์ นำเสนอและประเมินผลสารสนเทศ ต่างจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ ที่ไม่ได้เน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการสารสนเทศ

8. การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม (Questioning Method)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนากระบวนการทางความคิดของผู้เรียน ถามเพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดเชิงเหตุผล วิเคราะห์ วิจารณ์ สังเคราะห์ หรือประเมินค่าเพื่อจะตอบคำถามเหล่านี้

9. การจัดการเรียนรู้แบบ KWL (Know-Want-Learned)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการอ่าน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการคิดอย่างรู้ตัวว่าตนคิดอะไร มีวิธีคิดอย่างไร สามารถตรวจสอบความคิดของตนเองได้ และสามารถปรับเปลี่ยนกลวิธีคิดของตนได้ โดยผู้เรียนจะได้รับการฝึกให้ตระหนักในกระบวนการทำความเข้าใจตนเอง มีการวางแผน ตั้งจุดมุ่งหมายตรวจสอบความเข้าใจของตน มีการจัดระบบข้อมูลเพื่อการดึงมาใช้ภายหลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study Method)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้กรณีหรือเรื่องราวต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องจริงหรือสมมติขึ้นจากความจริง โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล นำมาวิเคราะห์ อภิปราย แลกเปลี่ยนข้อมูล การจัดการเรียนรู้แบบนี้เป็นการฝึกให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการหลากหลาย สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ หรือเสริมสร้างความรู้ให้กว้างขวางและนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

11. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creative Teaching)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิด และสร้างผลงานแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ต่างจากความคิดของคนอื่น หรือเป็นผลงานที่ยังไม่มีใครได้สร้างมาก่อน

12. การจัดการเรียนรู้โดยการระดมสมอง (Brainstorming Method)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนทุกคน ได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรี ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมานี้ มีการบันทึกความคิดเห็น จัดเป็นหมวดหมู่หรือประเภทและตัดสินเลือกวิธีการที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

13. การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและการคิดร่วมกันเป็นกลุ่ม จัดกระบวนการเรียนรู้ตามลำดับขั้นที่กำหนดไว้ โดยอาศัยกระบวนการเปรียบเทียบ จึงจะสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนแต่ละคนและกลุ่มได้

14. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษา คิด ค้นคว้า ทดลอง ระดมสมอง ศึกษาจากใบความรู้ สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งจะมีการเชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นกับความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่แล้ว โดยผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยเหลือ มีการตรวจสอบความรู้ใหม่ ซึ่งสามารถกระทำได้ทั้งการตรวจสอบกันเอง ระหว่างกลุ่ม หรือผู้สอนช่วยเหลือในการตรวจสอบความรู้ใหม่

15. การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry Method)

คือ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาค้นคว้าหาความรู้โดยผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการทางความคิด หาเหตุผลจนค้นพบความรู้หรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง สรุปเป็นหลักการ กฎเกณฑ์หรือ

วิธีการในการแก้ไขปัญหาและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการควบคุม ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมในสภาพการณ์ต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง

16. การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม (Group Investigation Method)

คือ กระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนมีอิสระในการศึกษาหาความรู้ตามหลักประชาธิปไตย รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานระบบกลุ่ม การศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดนิสัยรักการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองด้วยความมั่นใจ

17. การจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT

เป็นการจัดการเรียนรู้คำนึงถึงรูปแบบการเรียนรู้ของกลุ่มผู้เรียน 4 คุณลักษณะ กับพัฒนาการสมอง ซีกซ้ายและซีกขวาอย่างสมดุล เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามแบบและความต้องการของตนเองอย่างเหมาะสม และสามารถพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งได้แก่

- ผู้เรียนแบบที่ 1 (Why) ผู้เรียนที่มีจินตนาการเป็นหลัก
- ผู้เรียนแบบที่ 2 (What) ผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยการวิเคราะห์และการเก็บรายละเอียดเป็นหลัก
- ผู้เรียนแบบที่ 3 (How) ผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยสามัญสำนึกหรือประสาทสัมผัส
- ผู้เรียนแบบที่ 4 (If) ผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยการรับรู้จากประสบการณ์รูปธรรมไปสู่การลงมือปฏิบัติ

18. การจัดการเรียนรู้แบบกรอบมโนทัศน์ (Concept Mapping Teaching)

เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนนำมโนทัศน์ในเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้มาจัดระบบ จัดลำดับ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์แต่ละมโนทัศน์ที่มีความเกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นกรอบมโนทัศน์ขึ้น

19. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังความรู้แบบวี (Knowledge Vee diagramming)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เขียนแผนผังที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎี หลักการ มโนทัศน์ กับวิธีการ การทดลอง หรือการจัดกระทำข้อมูล ข้อความที่ที่เกิดจากการกระบวนการสืบเสาะ เป็นแผนผังรูปตัววี (Vee diagram) จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการศึกษาธรรมชาติของความรู้ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการแสวงหาความรู้และขอบเขตของความรู้และผลผลิตของความรู้

20. การจัดการเรียนรู้แบบวรณี (Wanee Teaching Model)

เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้หรือวิธีสอนรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะเฉพาะ ที่เสนอไว้ดังนี้

1. เป็นรูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ที่ประกอบด้วยกระบวนการสอน 8 ขั้นตอน สัมพันธ์และเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ แต่ผู้สอนก็สามารถจะยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนได้ ขั้นตอนเหล่านี้เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนหรือยุ่งยาก และสามารถวิธีสอนหรือกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย รวมทั้งสื่อการเรียนการสอนและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบก็ยังคงง่ายอีกด้วย
2. ในรูปแบบการสอนมีชั้นนำและขั้นทบทวนแยกออกจากกัน เพื่อช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ชั้นสอนสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง และยังมีขั้นสร้างเจตคติอีกต่างหาก เพื่อช่วยโน้มน้าวจิตใจให้ผู้เรียนเกิดศรัทธาและมองเห็นคุณค่าของคณิตศาสตร์และรักคณิตศาสตร์เพิ่มมากขึ้น
3. ทุกขั้นตอนในรูปแบบการสอนเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีอิสระในการคิด การแสดงออกและการปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ ในการแก้ปัญหาต่างๆ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ รวมทั้งให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ได้อย่างเต็มที่
4. ช่วยเพิ่มบรรยากาศสุนทรีย์ทางการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้มีชีวิตชีวา น่าสนใจ และสนุกสนาน ซึ่งทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเรียนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เพราะถือว่าความน่าเบื่อหน่ายและความเคร่งเครียดนั้นเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการเรียนรู้
5. เน้นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมต่างๆ ด้านในลักษณะขององค์รวม ผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการนำรูปแบบการสอนไปใช้จึงอยู่ในเกณฑ์สูงอย่างน่าพอใจเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคงทนในการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพบจากผลการวิจัยแบบสังเคราะห์ ผลงานวิจัยหลายครั้งว่า ได้ผลสูงกว่ารูปแบบการสอนอื่นๆ ที่ผู้สอนทั่วไปใช้กันอยู่ภายในประเทศ
6. มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ทุกด้านในลักษณะผสมผสานหรือบูรณาการเป็นหลัก

21. การจัดการเรียนรู้แบบพยากรณ์ (Forecast or Prediction Method)

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนคิดอย่างเป็นระบบต่อเนื่องและมีเหตุมีผล โดยอาศัยข้อมูลในอดีต ปัจจุบัน และคาดคะเนเหตุการณ์จะเกิดขึ้นในอนาคต เพื่อช่วยให้มองเห็นผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งจะเป็นแนวทางในการตัดสินใจที่จะเลือกกระทำหรือหลีกเลี่ยงการกระทำ เพราะการคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้แบบพยากรณ์จึงเป็นการทักษะการพยากรณ์มากกว่าความรู้

22. การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom)

หมายถึง การเปลี่ยนบทบาทการเรียน การสอนจากที่เรียนเนื้อหาในห้องเรียน เป็นการเรียนเนื้อหาที่บ้าน และจากที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง เน้นการบรรยายเป็นหลัก มาเป็นการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่

ไม่เน้นเนื้อหาที่มาก ครูทำหน้าที่เป็น โค้ช คอยแนะนำ เป็นที่ปรึกษา ตั้งคำถามเพื่อให้เด็กคิด เน้นการ
พัฒนาทักษะและการลงมือปฏิบัติ และมีความรับผิดชอบ

ที่มา : สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2003). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2003). 20 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนคุณธรรม วัฒนธรรม ค่านิยม และการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง.
กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2003). 20 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
