

การออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ

THE STANDARDS-BASED UNIT FOR ENHANCING PRODUCTIVITY-BASED LEARNING ACTIVITIES

สุวรรณา จ้อยทอง^{1*}
Suwana Juithong

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันนี้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยทุกโรงเรียนได้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นหัวใจของการนำหลักสูตรไปใช้ก็คือการออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน โดยการนำมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตรมาเป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดนั้น จะระบุว่าผู้เรียนควรรู้อะไรและ ผู้เรียนทำอะไรได้ หรือต้องการให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ เจตคติ คุณธรรมจริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productivity - Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างผลงาน สร้างชิ้นงาน ภาระงาน หรือสร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระนั้น ผู้เรียนจะเรียนรู้เริ่มจากการแสวงหาและปรับความรู้ความเข้าใจ โดยอาศัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น เป้าหมายของการเรียนรู้เชิงผลิตภาพนั้นต้องการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ อาจมีการบูรณาการความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เกิดเป็นผลิตผลงาน ชิ้นงาน หรือภาระงานได้ด้วยตนเองตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

คำสำคัญ: การออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ

ABSTRACT

At present, the core curriculum of Basic Education Act in 2551 administered in all basic education schools. The Standard-Based Learning Unit is designed as the main of the curriculum implementation. The Learning Standard and Indicator is managed as the goal of learning. According to the Learning Standard and Indicator identifies what the student should know, do and have his character of moral attitude which harmonizes with Productivity-Based Learning. It is a standard pattern to enhance the student creating work, a piece of work, a task or knowledge unit from the content.

¹คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

*ผู้นิพนธ์ประสานงาน Email: Su_Jui2012@hotmail.co.th

The student studies in searching and understanding from various learning forms such as project-based learning, problem-based learning, collaborative learning, etc. The purpose of Productivity-Based Learning requires the student creating new knowledge unit which integrating prior knowledge to new one and producing new knowledge, work, a piece of work, or task as well on his own learning standard and indicator

Keywords: Standards-based unit, Productivity-Based Learning

บทนำ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันนี้ มุ่งเน้นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรและบริบทของสถานศึกษาตามแนวคิด Backward Design ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบย้อนกลับ โดยเริ่มจากการคิดทุกอย่างให้มีความเชื่อมโยงกัน จากนั้นครูผู้สอนจึงเริ่มต้นจากปลายทางหรือผลผลิตที่เป็นผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงานที่ต้องการ โดยยึดเป้าหมายที่เป็นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยครูผู้สอนนำมาวางแผนการจัดการเรียนรู้ในสิ่งที่จำเป็นให้กับผู้เรียน เพื่อเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การสร้างผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ซึ่งเป็นหลักฐานแห่งการเรียนรู้ นั้น โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 ครูผู้สอนควรทำ คือ การให้ความสำคัญที่เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Goals) หรือเป้าหมายของความเข้าใจ ความเข้าใจที่ว่าเป็นความเข้าใจที่คงทนหรือยั่งยืน (Enduring Understanding) ที่ครูผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาไปถึงจุดหมายปลายทาง ตามลำดับชั้นการเรียนรู้ จนทำให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ที่สุด รวมทั้งแนวทางการตั้งคำถามที่สำคัญเช่นกัน ความเข้าใจที่คงทนหรือยั่งยืน มีระดับที่เหนือกว่าข้อเท็จจริงและทักษะต่าง ๆ ที่มุ่งไปสู่ความคิดรวบยอด ชั้นที่ 2 การกำหนดหลักฐาน ที่แสดงว่าผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายที่พึงประสงค์ ผู้เรียนจะนำเสนอหรือแสดงออกให้เห็นได้อย่างไร ว่าผู้เรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง Wiggins and McTighe ได้ให้รายละเอียดของความเข้าใจว่า โดยเชื่อว่าผู้เรียนจะมีความเข้าใจอย่างแท้จริงตามธรรมชาติของความเข้าใจและมีหนทางหลากหลาย วิธีการ Backward Design กำหนดให้ครูผู้สอนคิดเหมือนนักประเมินผล โดยครูผู้สอนจะเริ่มมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดถึงหลักฐานที่จะบ่งชี้ว่าผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ด้วยวิธีการประเมินที่หลากหลายและต่อเนื่อง การประเมินผลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ และควรจะมีการประเมินผลอยู่ตลอด ตั้งแต่เริ่มจัดการเรียนรู้จนจบ มิใช่นำมาใช้เมื่อจบหน่วยการเรียนรู้เท่านั้น และชั้นที่ 3 การวางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ เมื่อมีความชัดเจนเกี่ยวกับเป้าหมายการเรียนรู้และหลักฐานที่เป็นรูปธรรมแล้ว ครูผู้สอนสามารถเริ่มวางแผนการเรียนการสอนได้โดยอาจตั้งคำถามที่กระตุ้นเร้าความสนใจทั้งด้านความรู้และทักษะอะไร ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างผลงาน สร้างชิ้นงาน และสร้างภาระงานได้ ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งครูผู้สอนควรคำนึงถึงกิจกรรมอะไรบ้างที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย โดยที่ครูผู้สอนก็ควรมีการเตรียมสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอนควรมี

การทบทวนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ทุกชั้นตอนว่ามีความสอดคล้อง และเหมาะสมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างผลผลิตที่เป็นผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ซึ่งเป็นหลักฐานในการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

การออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน

การนำหลักสูตรไปให้ผู้สอนต้องตระหนักถึงการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดเป็นเป้าหมาย (Standards-based unit) มีการกำหนดแก่นเรื่องของหน่วย (Theme) ซึ่งเอื้อต่อการหลอมรวมเนื้อหาของศาสตร์สาขาต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ และกำหนดงานให้ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อฝึกฝนและเป็นร่องรอยสำหรับการประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถถึงระดับที่กำหนดไว้เป็นมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือไม่ ดังนั้นเป้าหมายในการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้อาจมีได้หลายมาตรฐานการเรียนรู้/หลายตัวชี้วัด อาจมาจากหลากหลายสาขาวิชา อาจมีทั้งมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่เป็นเนื้อหา และที่เน้นทักษะกระบวนการ ในการจัดการเรียนรู้เป็นหน่วยในลักษณะนี้ เนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นเพียงหนทางที่จะนำพาผู้เรียนไปถึงเป้าหมายได้แก่มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ผู้เรียนอาจบรรลุถึงมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดเดียวกันด้วยเนื้อหาและวิธีการที่แตกต่างกันได้

ในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้ ชั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดของการใช้หลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นการนำมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดสู่การปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนซึ่งการออกแบบในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค Backward Design ซึ่งมี 3 ขั้นตอนหลัก (Wiggins & McTighe, 2005) ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ 2) กำหนดหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และ 3) ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ เป็นการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ชื่อหน่วย 2) เป้าหมายการเรียนรู้ 3) สาระสำคัญ 4) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด และ 5) คุณลักษณะที่สำคัญ

ขั้นที่ 2 กำหนดหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการนำเป้าหมายในขั้นที่ 1 มากำหนดหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขั้นนี้เป็นการกำหนดให้ผู้เรียนเมื่อเรียนจบในหน่วยนี้ผู้เรียนต้องผลิตผลงานออกมาได้ อาจเป็นผลงานหรือชิ้นงาน หรือภาระงาน เช่น เขียนเรียงความ เขียนจดหมาย แต่งกลอน เขียนเรื่องจากภาพ ภาพวาดแผนภูมิภาพ ประดิษฐ์ของใช้ การโต้ว่าตี การแสดงละคร เป็นต้น อาจจะใช้ตารางที่ 1 มากำหนดหลักฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การกำหนดหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

เป้าหมาย	หลักฐานที่เป็นการเรียนรู้
สาระสำคัญ	(ผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน)
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ค1.1ป.6/1.....	(ผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน)
คุณลักษณะ	(ผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน)

ขั้นที่ 3 ออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นการจัดลำดับหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ โดยนำหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ทั้งหมดที่ระบุในขั้นที่ 2 ซึ่งในหลักฐานที่ซ้ำกันให้นำมาจัดลำดับครั้งเดียว ตามลำดับที่ผู้สอนจะทำการสอนผู้เรียนให้เป็นลำดับให้เหมาะสมโดยกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อาจนำหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้เป็นหลักในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนผลิตผลงาน หรือชิ้นงาน หรือภาระงานได้ตามที่กำหนดในขั้นตอนที่ 2 ผู้สอนกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจ แล้วผลิตผลงานได้บรรลุเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดซึ่งในการกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้เป็นหลักในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างผลิตผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ได้บรรลุเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ นั้น โดยอาจจะออกแบบตามตารางที่ 2 ดังนี้

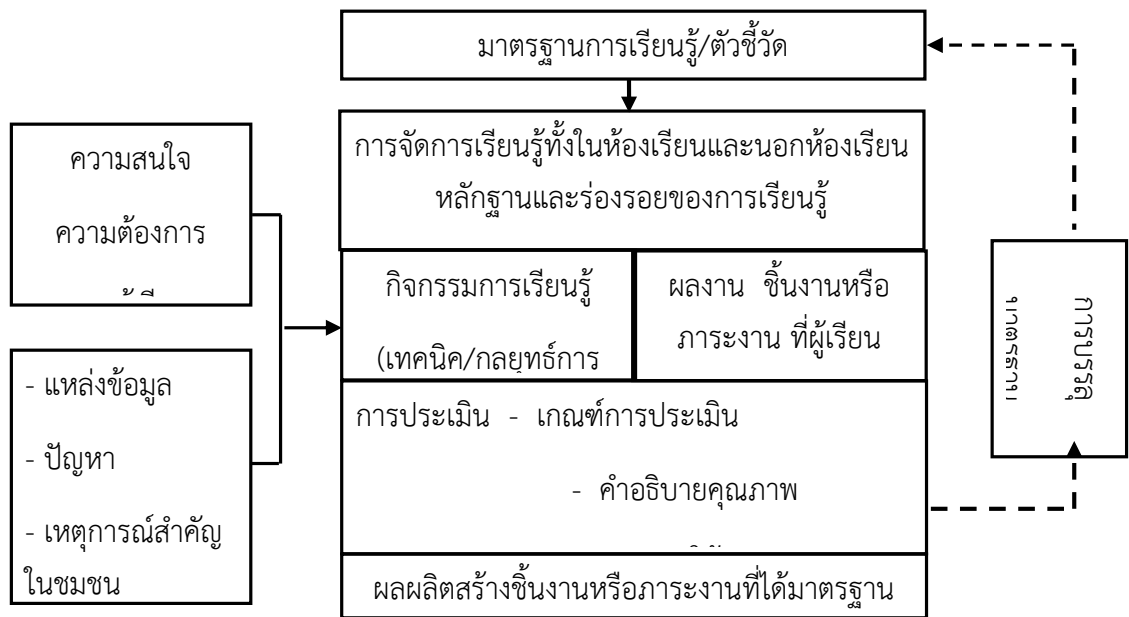
ตารางที่ 2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

หลักฐานการเรียนรู้ของผู้เรียน	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง
หลักฐานขั้นที่ 1..... เช่น การเขียนเรื่อง จากภาพ	กิจกรรมที่ 1(เขียนกิจกรรมหลัก) 1..... 2.....
หลักฐานขั้นที่ 2..... เช่น การแต่งกลอน	กิจกรรมที่ 2(เขียนกิจกรรมหลัก) 1..... 2.....

องค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา(2553, 8-10)ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ชื่อหน่วยการเรียนรู้ 2) มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด 3) สาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) ชิ้นงานหรือภาระงานที่

ผู้เรียนปฏิบัติ 6) การประเมินผลซึ่งทั้ง 6 องค์ประกอบ ถ้าผู้สอนมีการวางแผนการออกแบบที่ดีจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการสร้างผลงาน ชิ้นงาน ภาระงานได้ โดยเฉพาะองค์ประกอบที่ 4 ขึ้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งช่วยในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ให้เกิดแก่ผู้เรียน จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้จะสัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ของมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดกับองค์ประกอบของหน่วยการเรียนรู้
ที่มา (ปรับจากสำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553)

หลักการและขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่พัฒนาผู้เรียนไปสู่มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่กำหนดไว้เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ของหน่วยเรียนรู้นั้น
2. นำไปสู่การสร้างผลงานของผู้เรียน ที่ออกมาเป็นชิ้นงานหรือภาระงานที่แสดงถึงการบรรลุมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
4. เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม หรือผลงาน
5. กิจกรรมมีความหลากหลาย และเหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาสาระ
6. สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์
7. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าสู่แหล่งการเรียนรู้และเครือข่ายการเรียนรู้ที่หลากหลาย
8. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงอาจใช้กระบวนการกลุ่ม

สำหรับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดนั้น โดยทั่วไปประกอบด้วยกิจกรรมใน 3 ลักษณะ ได้แก่ กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมรวบยอด ในการจัดการเรียนรู้โดยทั่วไปผู้สอนจะเริ่มต้นจากกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจหรือปูความรู้พื้นฐานในเรื่องที่จะสอนก่อน จากนั้นจึงจะดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามลำดับ จนกระทั่งมีศักยภาพเพียงพอที่จะทำกิจกรรมสุดท้ายหรือกิจกรรมรวบยอด ที่จะเป็นเครื่องพิสูจน์ว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่เป็นเป้าหมายในการเรียนรู้ ในหน่วยการเรียนรู้นั้น และเมื่อกำหนดกิจกรรมรวบยอดได้แล้ว ผู้สอนจะเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้นว่าการจะให้ผู้เรียนทำกิจกรรมรวบยอดได้ ผู้เรียนจะต้องมีความรู้และทักษะด้านใดบ้าง และกิจกรรมใดที่จะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะเหล่านั้น จากนั้นเป็นเรื่องง่ายที่ผู้สอนจะคิดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนที่น่าสนใจเป็นลำดับต่อไป

1. กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ (Introduction Activities) เป็นกิจกรรมที่ใช้ในการกระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียนในตอนต้นก่อนการจัดกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมนำสู่การเรียนรู้ควรมีลักษณะ ดังนี้

- 1.1 กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้ต่อไป
- 1.2 เชื่อมโยงสู่กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนและกิจกรรมรวบยอด
- 1.3 เชื่อมโยงถึงประสบการณ์เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่
- 1.4 ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงถึงความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง

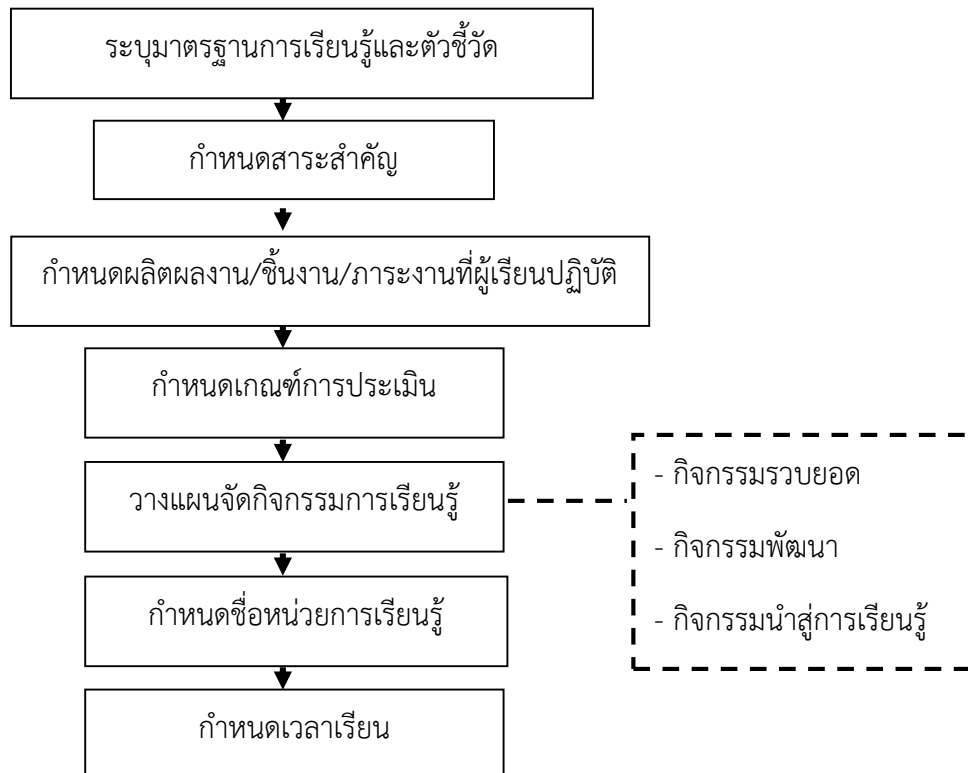
2. กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน (Enabling Activities) เป็นกิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้/ความสามารถและทักษะ/กระบวนการที่ผู้เรียนมีเพียงพอต่อการทำกิจกรรมรวบยอด การกำหนดกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน ควรมีลักษณะดังนี้

- 2.1 สัมพันธ์เชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ที่เป็นเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้
- 2.2 ช่วยสร้างองค์ความรู้และทักษะ/กระบวนการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนไปสู่มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ที่กำหนด
- 2.3 กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อาจใช้กระบวนการกลุ่ม
- 2.4 ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนผลิตผลงานหรือสร้างชิ้นงาน หรือสร้างภาระงาน
- 2.5 ผู้สอนสามารถประเมินจากผลงานหรือชิ้นงาน หรือภาระงานของผู้เรียนได้

3. กิจกรรมรวบยอด (Culminating Activities) เป็นกิจกรรมที่แสดงว่าผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาถึงมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ การกำหนดกิจกรรมรวบยอดควรมีลักษณะ ดังนี้

- 3.1 เป็นกิจกรรมที่แสดงให้ผู้อื่นเห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียน
- 3.2 เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาตลอดหน่วยการเรียนรู้

- 3.3 ครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ที่เป็นเป้าหมายของหน่วยการเรียนรู้
 - 3.4 การประเมินการปฏิบัติกิจกรรมต้องสัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 - 3.5 เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้และทักษะ/กระบวนการ ตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด อย่างเต็มตามศักยภาพของผู้เรียน
 - 3.6 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
 - 3.7 เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ
 - 3.8 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผลงาน ชิ้นงานหรือภาระงานที่ผู้เรียนปฏิบัติ
- การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ผู้สอนสามารถตรวจหรือประเมินหลักฐานการเรียนรู้ได้นั้นคือ ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการสร้างผลงาน สร้างชิ้นงานหรือสร้างภาระงานที่ผู้เรียนปฏิบัติชิ้นงานหรือภาระงาน อาจเป็นสิ่งที่ผู้สอนกำหนดให้ หรือผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในแต่ละหน่วย ชิ้นงานหรือภาระงานต้องแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นร่องรอยหลักฐานแสดงว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ และทักษะ/กระบวนการถึงมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ผู้สอนสามารถวางแผนการออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐานตามภาพที่ 2 ดังนี้



ภาพที่ 2 การวางแผนการออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน
ที่มา (ปรับจากสำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553)

จากแผนภาพที่ 2 การระบุมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ที่นำมาจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยเขียนรหัสมาตรฐานระดับชั้นและตัวชี้วัด ในการกำหนดสาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ เป็นข้อความที่ระบุว่าผู้เรียนรู้อะไร มีทักษะอะไร และในหน่วยนี้มีคุณค่าต่อผู้เรียนอย่างไรในระยะสั้นและระยะยาว โดยร้อยเรียงข้อมูลของทุกตัวชี้วัด และเขียนเป็น Concept ภาพรวมของหน่วยที่ต้องการให้เป็นองค์ความรู้ ซึ่งผู้เรียนต้องแสดงออกมาด้วยการสร้างผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน เพื่อเป็นการยืนยันสร้างความมั่นใจให้กับครูผู้สอนว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ จริง และหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้หนึ่งอย่าง อาจจะตอบได้หลายเป้าหมายก็เป็นได้ ก็เขียนซ้ำกันหลายเป้าหมายได้ เนื่องจากเป็นหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจน ที่มีความสัมพันธ์กับการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำหลักฐานที่เป็นผลการเรียนรู้เป็นหลักในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนผลิตผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ได้ตามที่กำหนดด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างเข้าใจ แล้วทำงานได้บรรลุเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ของหน่วยที่กำหนดไว้ ในการกำหนดชื่อหน่วยการเรียนรู้ซึ่งจะพิจารณาคำ/ข้อความสำคัญ (Key words) หรือเนื้อหาในตัวชี้วัดของรายวิชา มาจัดกลุ่ม ที่นำตัวชี้วัดที่มีเนื้อหาอยู่ในกลุ่มเดียวกันหรือเป็นเรื่องเดียวกัน มารวมกันจัดเป็นหนึ่งหน่วยการเรียนรู้ ในหนึ่งรายวิชาอาจมีหลายหน่วยและแต่ละหน่วยจะมีตัวชี้วัดซ้ำหรือไม่ซ้ำกันก็ได้ อยู่ในดุลพินิจของครูผู้สอน แต่เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้รวมทั้งหมดต้องไม่เกินจำนวนชั่วโมงที่กำหนดไว้ในโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา แล้วตั้งชื่อหน่วยที่น่าสนใจสำหรับผู้เรียน สำหรับการประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ควรมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินโดยครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน กำหนดเกณฑ์การประเมิน ควรจัดทำให้เสร็จก่อนที่ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติผลงานนั้น การกำหนดเกณฑ์ต้องมีความชัดเจน และมีการบรรยายถึงคุณลักษณะที่สำคัญทำให้ทราบว่าผู้เรียนทำอะไรได้บ้าง ผู้เรียนรู้อะไรบ้าง และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดด้วย

การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ

ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2558) ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาไทย 4.0 ยุคผลผลิต หรือ Product เป็นสิ่งสำคัญในการจัดการศึกษาไทยในยุคใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปสู่คุณลักษณะใหม่ ซึ่งประกอบไปด้วยการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสร้าง การผลิตวิชาการใหม่ การฝึก การเป็นผู้นำ การฝึกการจัดการ การเปลี่ยนแปลง ความรับผิดชอบการทำงานร่วมกัน โดยการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องมีการปฏิรูปการเรียนรู้ใหม่ให้เป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการเรียนรู้แบบเดิม ซึ่งสอดคล้องกับ สมพร โกมารทัต (2557) ได้กล่าวถึงผลิตภาพในวงการศึกษาในปัจจุบันนี้ยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก แต่มีนักการศึกษาส่วนหนึ่งได้เห็นความสำคัญ และมองผลผลิตทางการศึกษาซึ่งมีกระบวนการผลิตผลงานที่ไม่ได้แตกต่างจากกระบวนการผลิตผลของภาคอุตสาหกรรม ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้ที่ดีในยุคปฏิรูปการเรียนรู้ จึงต้องเป็นกระบวนการที่มีระบบ ซึ่งควรที่จะปรับจากปัจจัยนำเข้า (Input) ที่หมายถึงผู้เรียนให้เป็นปัจจัยนำออก (Output) คือผู้เรียนที่มีคุณสมบัติตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีกระบวนการในการเรียนรู้ของผู้เรียนในทางการจัดการศึกษาของไทยในยุคปฏิรูปการเรียนรู้ปัจจุบันนี้จึงเกิดคำว่า

“การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ” (Productivity-Based Learning) ซึ่งผลิตภาพ (Productivity) หมายถึง ผลผลิตหรืองานสร้างสรรค์ที่เป็นที่ประจักษ์ และการเรียนรู้เชิงผลิตภาพเป็นการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความรู้ความคิด ความสามารถในการผลิตผลงานใหม่ และงาน สร้างสรรค์ที่เป็นที่ประจักษ์ได้ ซึ่งในการเรียนรู้เชิงผลิตภาพจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มุ่ง ให้ผู้เรียนสร้างผลงาน สร้างผลผลิต สร้างชิ้นงาน และสร้างภาระงาน รวมถึงผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของชมแข พงษ์เจริญ (2558) ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบ การจัดการโรงเรียนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพในประเทศไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า รูปแบบโรงเรียน เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพในประเทศไทย เป็นโรงเรียนคุณภาพที่เชื่อว่าการสร้างคนต้องมีความยืด หยุ่น กระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้คิดเป็น ทำเป็นด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทเป็นที่ เลี้ยงชี้แนะตามศักยภาพ แนวทางการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีโอกาสเป็นผู้เลือกเรียนรู้โดยผ่านการ ปฏิบัติจากการทำโครงการ จัดการเรียนรู้เป็นหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน โดยต้องเริ่มต้นจากการ วางรากฐานการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยมีการเรียนรู้เริ่มจากความสนใจ ความต้องการที่จะ แสวงหาคำตอบด้วยตนเอง และปรับความรู้ความเข้าใจให้มีความเข้าใจที่คงทน เป็นการตกผลึก ความรู้นั้น ๆ โดยอาศัยรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยการวิจัยการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้โดยโครงการ ซึ่งเป็นการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด และความสามารถในการผลิตผลงาน/ชิ้นงาน/ภาระงาน ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักการของการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผู้เรียนต้องได้รับการเรียนรู้จากสถานการณ์และ ประสบการณ์จริงจุดเด่นของการเรียนรู้เชิงผลิตภาพเป็นกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะส่งผล โดยตรงกับผู้เรียนด้านการคิดซึ่งจะสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตจะมีเพียงความรู้อย่างเดียวไม่เพียงพอ จะต้องมีความทักษะในการแก้ปัญหาและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์หาสิ่งใหม่แปลกใหม่ควบคู่ไปด้วย ดังนั้นการจัดการศึกษายุคปฏิรูปการเรียนรู้ซึ่ง ถือว่าเป็นการเตรียมความพร้อมในการสร้างคนให้มีศักยภาพ จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีศักยภาพที่เพียงพอต่อการดำรงชีวิตได้อย่างมี ความสุข (Kim, 2007; Cheng, etal, 2007) ซึ่งสอดคล้องกับไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2558) ได้กล่าวว่า ผู้สอนต้องเตรียมศึกษาหาความรู้ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ไว้ก่อน เพื่อสามารถตอบคำถามของผู้เรียนได้ เสร็จแล้วจึงเตรียมกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค/วิธีการ ในการให้ผู้เรียนได้คิดวางแผนด้วย ตนเอง ศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองด้วยวิธีการใน ลักษณะนี้จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้มีการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแยกแยะ ข้อมูล รู้จักแก้ปัญหา รู้จักเลือกคัดสรรข้อมูล ฝึกการประยุกต์ใช้ เป็นต้น

สรุป

เมื่อผู้สอนตั้งเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละเรื่อง ซึ่งต้องการให้ผู้เรียนผลิตผลงาน สร้างชิ้นงานหรือสร้างภาระงานได้นั้น ผู้สอนสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สามารถผลิตผลงานได้ ดังนั้นผู้สอนควรปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน โดย การจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งต้องปรับบทบาทของผู้สอนที่ต้องใช้เทคนิค กลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้

โดยเน้นทักษะ/กระบวนการในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน และผู้สอนควรเป็นแบบอย่างในการสร้างผลงานโดยผู้สอนควรสร้างผู้เรียนให้ผู้เรียนมีโอกาสแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีผลผลิตไปด้วยกัน นั่นคือผู้สอนมีผู้เรียนเป็นผลผลิตที่สามารถสร้างผลงานเป็นของตนเองได้ โดยผู้เรียนสามารถผลิตหรือมีความรู้ ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดของหลักสูตร ในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐานผู้สอนจะมีเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ทุกหน่วยการเรียนรู้ เป้าหมายดังกล่าวก็คือมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร โดยผู้สอนต้องวางแผนให้ผู้เรียนมีหลักฐานการเรียนรู้ที่จะสะท้อนตัวชี้วัด ซึ่งผู้สอนจะมีการวัดผลประเมินผลเมื่อผู้เรียนเรียนจบหน่วยนั้นแล้ว โดยมีการประเมินที่ชิ้นงานหรือภาระงานของผู้เรียน ผู้เรียนจะสร้างชิ้นงานหรือภาระงานได้นั้นผู้สอนต้องมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงานหรือสร้างภาระงานได้ก็ควรเป็นการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ

ผู้เขียนมีประสบการณ์ในการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ออกแบบหน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐานมาแล้ว และผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานหรือสร้างภาระงานได้ สิ่งที่ควรพิจารณาได้แก่ เนื้อหาสาระที่นำมาสอนควรให้สอดคล้องกับการสร้างชิ้นงานหรือการสร้างภาระงานได้ตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยนั้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ มีทักษะ/กระบวนการในการผลิตผลงาน ผู้เรียนสามารถสร้างผลิตผลเป็นชิ้นงาน สร้างภาระงานได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดจากแนวทางของการวางแผนการจัดการเรียนรู้ผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับอุดมศึกษาที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างผลงาน สร้างชิ้นงาน สร้างภาระงาน และอาจเป็นนวัตกรรมของผู้เรียนที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ประโยชน์หรือแก้ปัญหาให้ประเทศชาติต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ชมแข พงษ์เจริญ. (2558). การพัฒนารูปแบบการจัดการโรงเรียนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพในประเทศไทย. *วารสารสุทธิปริทัศน์*. 26 (79): 168-170.
- ไพฑูริย์ สีนลรัตน์. (2558). *ปฏิรูปการเรียนรู้ ปฏิรูปการศึกษากลับทางจากล่างขึ้นบน*. กรุงเทพฯ: พี เอ.ลีฟวิง.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *เอกสารประกอบการอบรมวิทยากรแกนนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สมพร โกมารทัต. (2557). การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*. 25(3): 4.
- Kim, D., Cavasgil, S. T., & Calantone, R. J. (2007). Information system innovations and supply chain management: Channel relationship and firm performance. *Journal of the Economy of Marketing Science*. 34(1): 409-454.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*. (2nd ed). New Jersey: Pearson Education.