



Self-Directed Learning



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้

แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ





Self-Directed Learning



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้

แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



371.207
ส691ร

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะ
การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

กรุงเทพฯ : 2565

47 หน้า

ISBN : 978-616-270-384-3

1. การจัดการเรียนรู้
2. การเรียนรู้แบบนำตนเอง
3. ชื่อเรื่อง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้าง
ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

สิ่งพิมพ์ สกศ.

อันดับที่ 43/2565

ISBN

978-616-270-384-3

พิมพ์ครั้งที่ 1

2565

จำนวนพิมพ์

1,500 เล่ม

ผู้พิมพ์เผยแพร่

กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

โทร. 0 2668 7123 ต่อ 2516, 2518

โทรสาร 0 2243 1129

Website : <http://www.onec.go.th>

พิมพ์ที่

บริษัท เอส. บี. เค. การพิมพ์ จำกัด

92/6 หมู่ 3 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี

จังหวัดสมุทรปราการ 10540

โทร. 0 2178 8794-5

โทรสาร 0 2178 8796

คำนำ

ในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและผันผวน ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เด็กและเยาวชน จำเป็นต้องมีทักษะที่สามารถเผชิญ ตั้งรับ และปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ ทักษะการเรียนรู้แบบ นำตนเองเชิงสร้างสรรค์ หรือ Creative Self-Directed Learning เป็นทักษะสำคัญหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีวิจรรย์ญาณ ในการคิดวิเคราะห์ สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหา และวิธีการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการและความ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมทั้งทักษะการเรียนรู้แบบ นำตนเองเชิงสร้างสรรค์ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพ การเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองได้ดีจะมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ดี

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา จึงได้ดำเนินการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบ นำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อศึกษาและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และจัดทำข้อเสนอ แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ไปสู่ การปฏิบัติในสถานศึกษา เพื่อให้ครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา และ ผู้เกี่ยวข้อง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และ พัฒนาทักษะการนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอขอบคุณผู้วิจัย
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล และคณะ และผู้แทนครูที่ร่วม
วิจัยทุกท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือ “รูปแบบการจัดการเรียนรู้
ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์” จะเป็น
ประโยชน์แก่ครูผู้สอน สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ
การจัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้นำไปศึกษาและ
ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามความต้องการจำเป็นในการ
พัฒนาผู้เรียนและความเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ต่อไป



(นายอรรถพล สังขวาสี)
เลขาธิการสภาการศึกษา

สารบัญ

● แนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง	1
● ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์	3
● รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเอง เชิงสร้างสรรค์	4
● หลักการของรูปแบบ	6
● วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	7
● กระบวนการจัดการเรียนรู้และบทบาทผู้เรียน	7
● บทบาทผู้สอน	14
● การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน	22
● แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	22
● ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	25
● บรรณานุกรม	34
● ภาคผนวก	36
● รายชื่อครุภัณฑ์วิจัยในพื้นที่	38
● คณะผู้จัดทำ	39

แนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเอง

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีเป้าหมาย ใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายและมีความมุ่งมั่นพยายาม จนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและทักษะต่าง ๆ ตามที่ตนเองกำหนดไว้ (ลาวัญญ์ ทองมนต์, 2550) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองควรเริ่มต้นจากการที่ผู้เรียนสมัครใจเรียนรู้ โดยใช้วินัยและความรับผิดชอบ เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและคงทน (เขมณัฐร์ มิ่งศิริธรรม, 2552)

สำหรับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Self-Directed Learning) นั้นหมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย การกำกับตนเองในการเรียนรู้ ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทในการกระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน และโค้ชผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง (ภัทรภร ผลิตากุล, 2561., Kovalenko and Smirnova, 2015., Petro, 2017., Morris, 2020., Sale, 2020)

การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นั้นมี 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านผู้เรียนและองค์ประกอบด้านผู้สอน โดยองค์ประกอบด้านผู้เรียนจะเน้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลการเรียนรู้ตามความสนใจเป็นสำคัญ ส่วนองค์ประกอบด้านผู้สอนนั้นจะเน้นการส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนอย่างเหมาะสม (Morris, 2020)

การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ผู้เรียนมีความต้องการเรียนรู้ด้วยความสมัครใจ และมีความรับผิดชอบ ทั้งนี้ ทุกคนจึงมีศักยภาพและความสามารถในการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เริ่มจากการวินิจฉัยความต้องการของตนเอง ว่าต้องการที่จะเรียนรู้ในเรื่องใด มีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ และประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนอาจเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนหรือครูผู้สอนก็ได้ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (เชมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2552)



ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง การใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเอง การประเมินตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น ซึ่งวัดได้จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง
2. วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น
3. ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย
4. จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้
5. กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
6. ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง
7. สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง
8. ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
9. สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น
10. ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์นี้ ได้พัฒนาขึ้นมาจากการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) บนพื้นฐานของแนวคิดการเรียนรู้อย่างมี Passion แนวคิดการโค้ชเพื่อพัฒนาผู้เรียน และแนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้นเป็นระยะเวลา 4 เดือนแล้ว ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองสูงขึ้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้





ทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

หลักการ	วัตถุประสงค์	กระบวนการจัดการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล
<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาโดยให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดของตนเอง 2. ใช้การเคี้ยวเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ 3. ประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงและให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ 	<p>เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างแรงบันดาลใจ 2. ใช้กระบวนการเรียนรู้ 3. นำสู่การสร้างสรรค์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สังเกตพฤติกรรมผู้เรียน 2. ตรวจสอบผลงานของผู้เรียน 3. การสะท้อนคิดตนเองของผู้เรียน

ภาพประกอบ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3.1 หลักการของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบ
นำตนเองเชิงสร้างสรรค์ มีหลักการ 3 ประการดังนี้

1. ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ให้ผู้เรียนฝึกกำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เน้นการ
เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างสอดคล้องกับความต้องการและความ
สนใจของผู้เรียน โดยมีผู้สอนให้ความช่วยเหลือจนผู้เรียนประสบ
ความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

2. ผู้สอนใช้การโค้ชเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง
ควบคุมและกำกับตนเอง กระตุ้นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และส่งเสริม
ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองและคุณค่าของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้
ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและใช้
กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลาย

3. ผู้สอนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์
ตามแนวทางการประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริงที่มีลักษณะเป็น
การประเมินไปพร้อม ๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้วิธีการที่หลากหลาย
โดยเฉพาะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและการตรวจสอบผลงาน
แล้วให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ ชี้แนะให้เห็นแนวทางการพัฒนา
ตนเองของผู้เรียน

3.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ประกอบด้วยทักษะต่าง ๆ ได้แก่ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน และยืดหยุ่น ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย จัดการตนเอง เพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

3.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้และบทบาทผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มี 3 ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนมีแนวทางการจัดการเรียนรู้และบทบาทผู้เรียน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนเห็นคุณค่า และต้องการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลัก กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน และยืดหยุ่น โดยใช้กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนตามช่วงวัย หรือการใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคมที่อยู่ในความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ชั้นที่ 1 มีดังนี้

1. ค้นหาคุณค่า เป็นบทบาทของผู้เรียนในการมองให้เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ว่ามีประโยชน์ในแง่มุมต่าง ๆ อย่างไรทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่เป็นประโยชน์ในปัจจุบันหรืออาจจะเป็นประโยชน์ในอนาคต และที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองหรือประโยชน์ต่อส่วนรวม

2. แสวงหาเป้าหมาย เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งควรเป็นเป้าหมายที่สามารถวัดได้ ประเมินผลได้ด้วยตนเอง ในกรณีที่เป็นการเรียนรู้แบบกลุ่ม ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของกลุ่ม

3. ขวนขวายหาวิธีการ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแสวงหาวิธีการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการต่าง ๆ ที่คาดว่าจะทำให้ไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ เป็นบทบาทของผู้เรียน ในการกำหนดวัตถุประสงค์ กระบวนการหรือขั้นตอนการเรียนรู้ตามวิธีการเรียนรู้ที่ได้คิดไว้ โดยผู้เรียนอาจจะออกแบบ การเรียนรู้สำหรับตนเองหรือร่วมออกแบบการเรียนรู้กับเพื่อน เพื่อให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน



ภาพประกอบ 2 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ชั้นที่ 1

ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลายของตนเองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม เป็นต้น รวมทั้งจัดการตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเองจากหลักฐานร่องรอยต่าง ๆ

บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 2 มีดังนี้

- 1. วางแผนให้พร้อม** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการกำหนดรายละเอียดของขั้นตอน การเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์ กิจกรรม ระยะเวลา ทรัพยากร และการประเมินผลการเรียนรู้ที่ตอบสนองเป้าหมายที่กำหนดไว้
- 2. น้อมใจใช้กระบวนการเรียนรู้** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ไปตามขั้นตอนและวิธีการที่วางแผนไว้ เช่น กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เป็นต้น และมีความเอาใจใส่ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง
- 3. ตรวจสอบความก้าวหน้า** เป็นบทบาทของผู้เรียนในการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากหลักฐานร่องรอยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และลงสรุปว่ามีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เป็นอย่างไร



รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

4. แสวงหาวิธีการใหม่ ๆ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย แต่ยังคงเป้าหมายเดิม ไม่ยึดติดอยู่กับวิธีการเดิม ๆ แล้วลงมือปฏิบัติในวิธีการใหม่นั้น แล้วประเมินความก้าวหน้าเป็นระยะ ๆ จนบรรลุเป้าหมายเต็มตามศักยภาพ



ภาพประกอบ 3 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ชั้นที่ 2

ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกระบวนการและผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานนวัตกรรม แต่อาจจะเป็นชิ้นงานใด ๆ ตามระดับความสามารถ และเนื้อหาสาระที่ได้เรียนรู้ และอาจจะเป็นผลงานที่สะท้อนถึงการมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้หรือบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ตลอดจนผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ รวมทั้งสะท้อนคิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่นและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 3 มีดังนี้

1. นำเสนออย่างสร้างสรรค์ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการนำเสนอผลงานต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตของการเรียนรู้แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยใช้เทคนิควิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ

2. แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ที่ได้รับจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งประสบการณ์แห่งความสำเร็จและประสบการณ์ที่ไม่นำไปสู่ความสำเร็จ ตลอดจนสิ่งที่ได้เรียนรู้อื่น ๆ

3. นำสู่การสะท้อนคิด เป็นบทบาทของผู้เรียนในการ ทบทวนประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองและสังเคราะห์ว่า ตนเองได้เรียนรู้อะไร ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4. พัฒนาจิตใจรักการเรียนรู้ เป็นบทบาทของผู้เรียนใน การตกผลึกความคิดของตนเองว่าการเรียนรู้นั้นมีคุณค่าเพียงใด และจะมีแนวทางการพัฒนาตนเองต่อไปอย่างไร



ภาพประกอบ 4 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ ชั้นที่ 3

3.4 บทบาทผู้สอน

การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชของผู้เรียน 3 ประการ ได้แก่ 1) การสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ (Engagement) 2) การเสริมพลังการเรียนรู้ (Empowerment) และ 3) การสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ซึ่งจะต้องใช้ในทุกระดับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1) บทบาทการสร้าง ความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ (Engage) มีดังนี้

1. สร้างความไว้วางใจ (Trust) ให้เกิดกับผู้เรียน ประกอบด้วย 1) คิด พูด และทำในสิ่งที่ตรงกัน 2) เห็นอกเห็นใจ ใต้ถามทุกข์สุข 3) ปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา 4) ปฏิบัติสิ่งใด ๆ อย่างเสมอต้นเสมอปลาย 5) แสดงออกทางอารมณ์อย่างมีความมั่นคง

2. สร้างสัมพันธภาพที่ดีบนพื้นฐานของการยอมรับนับถือ ประกอบด้วย 1) ยิ้มแย้มแจ่มใส ทักทาย 2) พูดคุยในเรื่องที่สร้างสรรค์ 3) แลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องอื่นที่ผู้เรียนสนใจ 4) กล่าวขอบคุณหรือขอโทษตามแต่ละโอกาส 5) ยอมรับความคิดเห็นหรือเหตุผลที่แตกต่างกัน

3. ปฏิบัติต่อผู้เรียนด้วยความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ประกอบด้วย 1) ให้เกียรติผู้เรียน 2) ให้ความยุติธรรม 3) ให้ความเสมอภาคโดยไม่แบ่งแยก 4) ให้ความปลอดภัยทั้งร่างกายและจิตใจ 5) มอบสิ่งที่เป็นประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

4. **ตรึงความสนใจ เอาใจใส่ ติดตาม และประทับประคอง** ผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ลำดับกิจกรรมตามธรรมชาติ และความสนใจ 2) ปรับกิจกรรมให้เหมาะกับสถานการณ์ 3) ดูแลกระบวนการเรียนรู้ 4) ฝ่าติดตามความก้าวหน้า 5) ประทับประคองจนเกิดการเรียนรู้

5. **ฟังผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง ไม่ด่วนสรุป ไม่ด่วนตัดสิน ไม่ด่วนสวนกลับ** ประกอบด้วย 1) ตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้เรียนต้องการสื่อสาร 2) สังเกตภาษากายที่ผู้เรียนแสดงออก 3) ซักถามข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน 4) ให้โอกาสผู้เรียนเสนอสิ่งที่ต้องการ 5) ตอบสนองผู้เรียนด้วยวิธีการที่นุ่มนวล



ภาพประกอบ 5 บทบาทการสร้าง ความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้

2) บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) มีดังนี้

6. กระตุ้นผู้เรียนให้มี Growth Mindset ประกอบด้วย
1) ชี้แนะให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ 2) ให้ผู้เรียนนำ
สิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ 3) ยกตัวอย่างบุคคลที่มี Growth
Mindset 4) ให้ผู้เรียนตรวจสอบ Growth Mindset
ของตนเอง 5) ชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ามีพัฒนาการของ Growth
Mindset

7. กระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้
ของตนเอง ประกอบด้วย 1) ถามผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด
2) ถามผู้เรียนว่ามีเป้าหมายการเรียนรู้อย่างไร 3) ให้ผู้เรียน
สะท้อนคิดเป้าหมายการเรียนรู้ของตน 4) ให้ผู้เรียน
แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป้าหมายของตนกับบุคคลอื่น 5) ให้ผู้เรียน
กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง

8. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีวินัยในการเรียนรู้และนำตนเอง
ประกอบด้วย 1) ให้ผู้เรียนวางแผนไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง
2) สอบถามและติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ 3) ให้การ
สะท้อนคิดความมีวินัยในการเรียนรู้ของตนเอง 4) ชื่นชมเมื่อ
แสดงพฤติกรรมความมีวินัยในการเรียนรู้ 5) ยกตัวอย่างบุคคล
ที่ประสบความสำเร็จจากการมีวินัยในตนเอง

9. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย
ประกอบด้วย 1) ให้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง
2) ให้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้ของตนกับบุคคลอื่น
3) ติดตามให้ปฏิบัติตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้
4) ให้การสะท้อนคิดประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้
5) เปิดโอกาสให้ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ที่ดีกว่าเดิม

10. กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลาย
ประกอบด้วย 1) ตั้งคำถามให้คิด 2) ให้ออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3) ให้แลกเปลี่ยนกระบวนการคิดกับเพื่อน 4) จำลองสถานการณ์ให้สร้างสรรค์นวัตกรรม 5) ให้การสะท้อนคิดถึงกระบวนการคิดของตนเอง

11. ใช้พลังคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูงด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ใช้คำถามปลายเปิด 2) ถามที่ละคำถามและให้เวลาคิด 3) ถามคำถามที่สัมพันธ์กับความคิดรวบยอด 4) ถามให้ผู้เรียนให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบของตน 5) ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ไม่เฉลยคำตอบแต่ใช้การจูงใจให้คิดต่อ

12. **ให้ผู้เรียนเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง** ประกอบด้วย 1) ถามความต้องการของผู้เรียน 2) เปิดโอกาสให้เลือกและตัดสินใจ 3) ให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ 4) แลกเปลี่ยนประสบการณ์การตัดสินใจกับผู้เรียน 5) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการเลือกและตัดสินใจของตนเอง

13. **ให้กำลังใจและเสริมพลังความเชื่อมั่นในความสามารถของตน** ประกอบด้วย 1) พูดให้กำลังใจผู้เรียน 2) ชี้ให้ผู้เรียนเห็นความเก่งของตนเอง 3) ชี้ให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง 4) ไม่พูดถึงความล้มเหลวแต่ให้มองความสำเร็จที่อยู่ข้างหน้า 5) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดการมีกำลังใจและความเชื่อมั่นในตนเอง

14. **ให้ผู้เรียนประเมินตนเองและสะท้อนคิดสู่การปรับปรุงและพัฒนา** ประกอบด้วย 1) ให้ผู้เรียนทบทวนความก้าวหน้าของตนเอง 2) ถามผู้เรียนถึงจุดเด่นและจุดที่ต้องปรับปรุงผลงาน 3) ให้ผู้เรียนประเมินผลงานของตนด้วยเกณฑ์ที่กำหนดร่วมกัน 4) ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และกำหนดประเด็นที่ต้องปรับปรุงพัฒนาตนเอง 5) ให้ผู้เรียนสะท้อนคิดถึงกระบวนการและผลลัพธ์ของการปรับปรุงพัฒนาตนเอง

15. ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย 2) ใช้เครื่องมือประเมินที่มีคุณภาพ 3) ประเมินอย่างต่อเนื่อง 4) ให้ข้อมูลย้อนกลับที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ 5) ใช้ถ้อยคำสุภาพนุ่มนวลในการให้ข้อมูลย้อนกลับ



ภาพประกอบ 6 บทบาทการเสริมพลังการเรียนรู้

บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีดังนี้

16. กระตุ้นแรงบันดาลใจและแรงปรารถนาในการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) พุดกระตุ้นให้คิดทบทวนตัวเอง 2) ชี้ให้เห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อบุคคลอื่น 3) ชี้ให้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ผู้เรียนกำลังกระทำ 4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้แรงบันดาลใจและแรงปรารถนา (Passion) ระหว่างโค้ชกับผู้เรียน

17. กระตุ้นแรงจูงใจภายในและความต้องการเรียนรู้ สิ่งที่ทำทลาย ประกอบด้วย 1) ชี้แนะให้เห็นว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ 2) ชี้แนะให้เห็นความสำเร็จในอดีตของผู้เรียน 3) ชี้แนะให้เห็นผลลัพธ์ในอนาคตหลังการเรียนรู้ 4) ชี้ให้เห็นความท้าทายของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ 5) แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้สิ่งที่ทำทลายกับผู้เรียน

18. สื่อสารและสร้างบรรยากาศที่กระตือรือร้นและเอื้อต่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) พุดแสดงความสนใจและตื่นเต้นต่อความคิดเห็นของผู้เรียน 2) พุดชื่นชมพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียนด้วยสีหน้าท่าทางตื่นเต้น 3) แสดงพฤติกรรมที่ตื่นเต้นอย่างคาดไม่ถึงในคุณภาพผลงานของผู้เรียน 4) แสวงหาจุดเด่นในผลงานของผู้เรียนและกล่าวชื่นชมด้วยความจริงใจ 5) สร้างอารมณ์ขันสอดแทรกกิจกรรมและสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้

19. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามในการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ชี้แนะให้เห็นว่าความสำเร็จเกิดจากความมุ่งมั่นพยายาม 2) ชี้แนะให้เห็นความก้าวหน้าหลังใช้ความมุ่งมั่นพยายาม 3) ชื่นชมเมื่อผู้เรียนแสดงออกถึงการใช้ความมุ่งมั่นพยายาม 4) ออกแบบกิจกรรมให้ท้าทายความสามารถของผู้เรียนอย่างพอดี 5) ให้สะท้อนคิดถึงผลลัพธ์ของการมีความมุ่งมั่นพยายาม

20. แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) พุดคุยเหตุการณ์ที่น่าสนใจในปัจจุบัน 2) นำความรู้ใหม่ ๆ มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน 3) Update ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต 4) เล่าประสบการณ์ของโค้ชที่ผู้เรียนสนใจอยากเรียนรู้ 5) สืบเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกับผู้เรียน



ภาพประกอบ 7 บทบาทการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

3.5 การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน

- ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ในระหว่างการจัดการเรียนรู้
- ผู้สอนประเมินผลงานของผู้เรียนที่สะท้อนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้
- ผู้เรียนสะท้อนคิดและประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของตนเองหลังการจัดการเรียนรู้
- ผู้เรียนประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งกันและกัน และนำผลการประเมินไปพัฒนาตนเอง

3.6 แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้เป็นแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเรียบร้อยแล้ว โดยมีความเชื่อมั่นจากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา เท่ากับ 0.86 โดยมีรายละเอียดคำชี้แจงและรายการประเมิน ดังนี้



คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเอง
เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ตลอดจนการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง แล้วจึงประเมิน
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนผลการประเมินทุกรายการ
พฤติกรรม โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างคล่องแคล่ว
เป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องอย่างเป็นวิถีชีวิต
ตามปกติ

ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างคล่องแคล่ว
แต่ยังขาดความเป็นวิถีชีวิตตามปกติ

ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากผู้สอนให้คำชี้แนะ

ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากมีเพื่อนคอยช่วยเหลือ

ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากผู้สอนให้ความช่วยเหลือ

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....

หน่วยการเรียนรู้.....ชั้น.....เวลา.....ชั่วโมง

ช่วงเวลาการสังเกตและตรวจสอบผลงานก่อนสรุปคะแนน.....

ชื่อ-นามสกุล ของผู้เรียน.....



ข้อที่	รายการพฤติกรรม การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	คะแนน ผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง					
2	วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น					
3	ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย					
4	จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้					
5	กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้					
6	ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง					
7	สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง					
8	ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้					
9	สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น					
10	ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น					

แนวทางการพัฒนาผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

.....



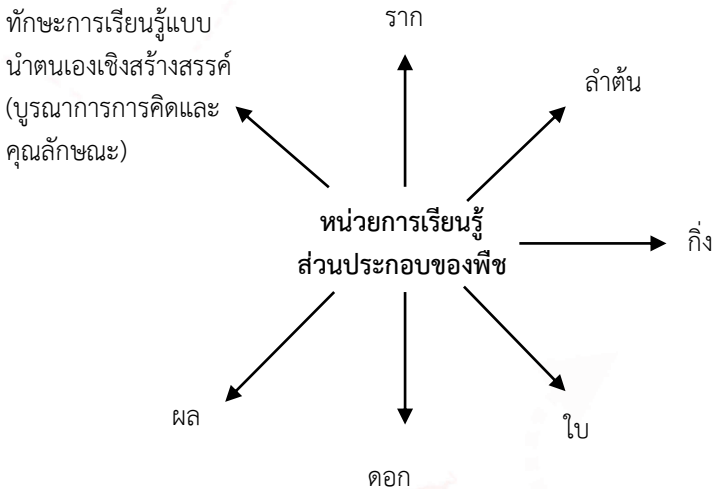
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง ส่วนประกอบของพืช
ชั้น ป.4 เวลา 5 ชั่วโมง

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถระบุส่วนประกอบของพืชและอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ รวมทั้งมีทักษะในการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

2. สาระสำคัญ



3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุส่วนประกอบของพืชได้
2. อธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้
3. มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

4. สมรรถนะ

การคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ (บูรณาการอยู่ในทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์)

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ (บูรณาการอยู่ในทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์)

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ (Passion)

ขั้นย่อย 1.1 ค้นหาคุณค่า

- ผู้เรียนรับชมคลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับพืชชนิดต่าง ๆ
- ผู้สอนนำเสนอพืชที่ผู้เรียนไม่เคยรู้จัก พร้อมเล่าเรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับพืชชนิดนั้น (ถ้ามีพืชของจริงให้ใช้ของจริง)
- ผู้เรียนร่วมกันบอกชื่อของพืชที่มีอยู่ที่บ้าน
- ผู้เรียนร่วมกันระบุคุณค่าของการเรียนรู้เรื่องส่วนประกอบของพืช

ขั้นย่อย 1.2 แสวงหาเป้าหมาย

- ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ จากนั้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปรับตัวจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน
- ผู้เรียนร่วมกันกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของพืช และหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืช ตามความต้องการและความสนใจ
- ผู้สอนตรวจสอบความสมเหตุสมผลในเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าเหมาะสมหรือไม่ (ถ้าไม่เหมาะสม ผู้สอนปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียน)

ขั้นย่อย 1.3 ขวนขวายหาวิธีการ

- ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวิธีการเรียนรู้ที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ (Learning how to learn) ผ่านการตั้งคำถามจากผู้สอน ว่า “นักเรียนจะมีวิธีการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างไร”

ชั้นย่อย 1.4 ออกแบบงานสู่ความสำเร็จ

- ผู้เรียนร่วมกันออกแบบวิธีการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ แล้วนำไปวางแผนการเรียนรู้ในชั้นย่อยที่ 2.1 ต่อไป

ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการเรียนรู้ (Progression)

ชั้นย่อย 2.1 วางแผนให้พร้อม

- ผู้เรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย เป้าหมายของการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ (ขั้นตอนการเรียนรู้) และการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบของพีชและหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพีช

ชั้นย่อย 2.2 น้อมนำใช้กระบวนการเรียนรู้

- ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในชั้นย่อยที่ 2.1 เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้

ชั้นย่อย 2.3 ตรวจสอบความก้าวหน้า

- ผู้เรียนร่วมกันประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ว่าบรรลุเป้าหมายแล้วหรือไม่เพียงใด โดยประเมินจากหลักฐานเชิงประจักษ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากการใช้กระบวนการเรียนรู้

ชั้นย่อย 2.4 แสวงหาวิธีการใหม่ ๆ

- ผู้เรียนร่วมกันหาวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิมซึ่งได้ใช้ไปแล้วในชั้นย่อย 2.2 (ในกรณีที่ยังไม่บรรลุเป้าหมาย) แล้วลงมือปฏิบัติพร้อมทั้งประเมินความก้าวหน้าจนกระทั่งบรรลุเป้าหมายที่ผู้เรียนกำหนดไว้ (หากบรรลุเป้าหมายแล้ว ผู้เรียนไปปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นย่อย 3.1 ต่อไป)

ขั้นที่ 3 นำสู่การสร้างสรรค์ (Production)

ชั้นย่อย 3.1 นำเสนออย่างสร้างสรรค์

- ผู้เรียนร่วมกันออกแบบและนำเสนอผลการเรียนรู้ของตนเองเกี่ยวกับส่วนประกอบของพืชและหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์และมีความน่าสนใจ

ชั้นย่อย 3.2 แบ่งปันประสบการณ์เรียนรู้

- ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้กระบวนการเรียนรู้ ปัญหาและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ประทับใจ

ชั้นย่อย 3.3 นำสู่การสะท้อนคิด

- ผู้เรียนร่วมกันสะท้อนคิดใน 3 ประเด็น ได้แก่ “รู้สึกอย่างไร” “ได้เรียนรู้อะไร” “จะนำไปใช้อย่างไร”

ชั้นย่อย 3.4 พัฒนาจิตใจรักการเรียนรู้

- ผู้เรียนแบ่งปันสิ่งที่ได้จากกระสะท้อนคิดในชั้นย่อย 3.3 กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

7. สื่อการเรียนรู้

1. คลิปวิดีโอสั้นเกี่ยวกับพืชชนิดต่าง ๆ
2. ภาพพืชที่ผู้เรียนไม่เคยรู้จัก (ถ้ามีของจริงให้ใช้ของจริง)

8. แหล่งการเรียนรู้

1. พืชที่มีอยู่ในบริเวณบ้านของผู้เรียน
2. พืชที่อยู่ในบริเวณโรงเรียน
3. หนังสือเรียนวิทยาศาสตร์
4. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน
5. แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์
6. แหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ ตามความต้องการของผู้เรียน

9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	แหล่งข้อมูล	เกณฑ์การประเมิน
1. ระบุส่วนประกอบของพืชได้	การประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผลงาน	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. อธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้	การประเมินผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผลงาน	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์	ผู้เรียน	ได้คะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินผลงาน

เรื่อง ส่วนประกอบของพืช

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินว่าผู้เรียนสามารถระบุส่วนประกอบของพืช และอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ถูกต้องเพียงใด

คำชี้แจง

ให้ผู้สอนตรวจสอบผลงานของผู้เรียนแล้วบันทึกผลการตรวจสอบลงในตาราง โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน ต่อไปนี้

เกณฑ์การให้คะแนนการระบุส่วนประกอบของพืช

ให้ 6 คะแนน	เมื่อผลงานปรากฏส่วนประกอบของพืชครบ 6 ส่วนประกอบ (ราก ลำต้น กิ่งก้าน ใบ ดอก ผล)
ให้ 5 คะแนน	เมื่อผลงานปรากฏส่วนประกอบของพืช 5 ส่วนประกอบ
ให้ 4 คะแนน	เมื่อผลงานปรากฏส่วนประกอบของพืช 4 ส่วนประกอบ
ให้ 3 คะแนน	เมื่อผลงานปรากฏส่วนประกอบของพืช 3 ส่วนประกอบ
ให้ 2 คะแนน	เมื่อผลงานปรากฏส่วนประกอบของพืช 2 ส่วนประกอบ
ให้ 1 คะแนน	เมื่อผลงานปรากฏส่วนประกอบของพืช 1 ส่วนประกอบ
ให้ 0 คะแนน	เมื่อผลงานไม่ปรากฏส่วนประกอบของพืช

เกณฑ์การให้คะแนนการอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืช

ให้ 6 คะแนน	เมื่อผู้เรียนอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ถูกต้องในทั้ง 6 ส่วนประกอบ
ให้ 5 คะแนน	เมื่อผู้เรียนอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ถูกต้อง 5 ส่วนประกอบ
ให้ 4 คะแนน	เมื่อผู้เรียนอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ถูกต้อง 4 ส่วนประกอบ
ให้ 3 คะแนน	เมื่อผู้เรียนอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้ถูกต้อง 3 ส่วนประกอบ

- ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืช ได้ถูกต้อง 2 ส่วนประกอบ
- ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืช ได้ถูกต้อง 1 ส่วนประกอบ
- ให้ 0 คะแนน เมื่อผู้เรียนไม่สามารถอธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืชได้

ชื่อ - สกุล	ระบุส่วนประกอบของพืช (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	อธิบายหน้าที่ของแต่ละส่วนประกอบของพืช (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	รวมคะแนน

เกณฑ์การตัดสินในแต่ละประเด็นที่ประเมิน

- 0 - 4 คะแนน ไม่ผ่าน (ทำการซ่อมเสริมตามความเหมาะสม)
- 5 - 6 คะแนน ผ่าน (ให้ผู้เรียนไปเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง)

เกณฑ์การตัดสินคะแนนรวม

- 0 - 9 คะแนน ไม่ผ่าน (ทำการซ่อมเสริมตามความเหมาะสม)
- 10 - 12 คะแนน ผ่าน (ให้ผู้เรียนไปเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง)

แบบประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน

คำชี้แจง

ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำนวน 10 รายการพฤติกรรม โดยสังเกตทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง แล้วจึงประเมินโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนผลการประเมินทุกรายการพฤติกรรมโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

- ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างคล่องแคล่ว เป็นธรรมชาติ มีความต่อเนื่องอย่างเป็นวิถีชีวิตตามปกติ
- ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างคล่องแคล่ว แต่ยังขาดความเป็นวิถีชีวิตตามปกติ
- ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากผู้สอนให้คำชี้แนะ
- ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากมีเพื่อนคอยช่วยเหลือ
- ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้หลังจากผู้สอนให้ความช่วยเหลือ

ข้อที่	รายการพฤติกรรมการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์
1	กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง
2	วางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนและยืดหยุ่น
3	ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย
4	จัดการตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้
5	กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
6	ประเมินความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของตนเอง
7	สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของตนเอง
8	ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
9	สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น
10	ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

ตารางบันทึกคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง

บันทึกคะแนนทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน
ลงในตารางต่อไปนี้

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	คะแนนรายข้อ										รวม คะแนน
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												



บรรณานุกรม

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2552). การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองบนเครือข่าย : Self-directed Learning on Web-based Learning. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 32(1): 6-13.

ภัทรภร พลิตากุล. (2561). ผลของการใช้แนวทางการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรี. *วารสาร Veridian E-Journal, Silpakom University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(2): 429-444.

ลาวัลย์ ทองมนต์. (2550). *การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนในระดับประถมศึกษา*. ปริญญาานิพนธ์ การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Kovalenko, Natalia A. & Smirnova, Anna Yu. (2015). *Self-Directed Learning through Creative Activity of Students*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 166,393-398.

Morris, Thomas Howard. (2020). Creativity through Self-Directed Learning: Three Distinct Dimensions of Teacher Support, *International Journal of Lifelong Education*, 39:2, 168-178, DOI: 10.1080/02601370.2020.1727577



Petro, Lisa. (2017). How to Put Self-Directed Learning to Work in Your Classroom. Retrieved from [https://www. Edutopia .org/discussion/how-put-self-directed-learning-work-your-classroom](https://www.Edutopia.org/discussion/how-put-self-directed-learning-work-your-classroom)

Sale, Dennis. (2020). *Creative Teachers: Self-directed Learners*. 10.1007/978-981-15-3469-0.



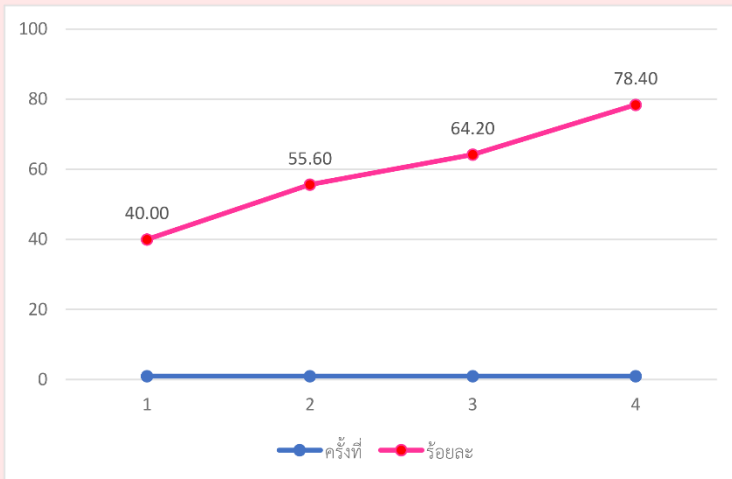
แบบสอบถามการนำผลผลิต
ดำเนินงานวิจัยและองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์

ภาคผนวก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
ผลการประเมินผู้เรียนระดับประถมศึกษา (จำนวน 189 คน)

ครั้งที่ ประเมิน	n	M	SD	คิดเป็น ร้อยละ	แปล ความหมาย	ทิศทาง พัฒนาการ
1	189	2.00	0.92	40.00	น้อย	-
2	189	2.78	0.94	55.60	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	189	3.21	0.90	64.20	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	189	3.92	0.97	78.40	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

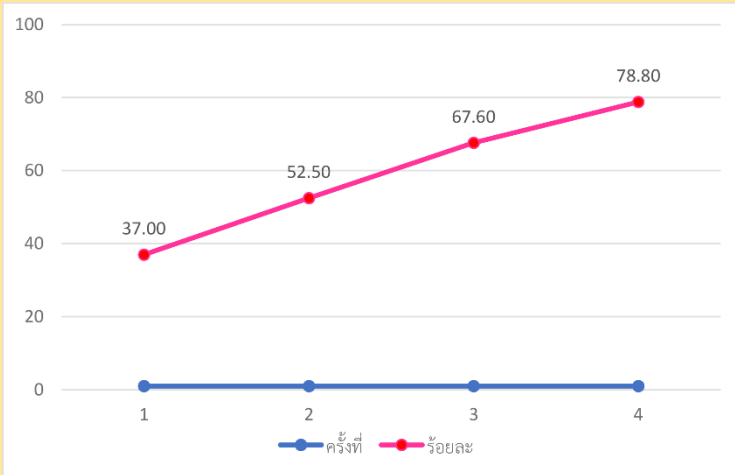
พัฒนาการทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา



ผลการประเมินผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา (จำนวน 312 คน)

ครั้งที่ประเมิน	n	M	SD	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมาย	ทิศทางการพัฒนาการ
1	312	1.85	0.76	37.00	น้อย	-
2	312	2.61	0.71	52.20	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
3	312	3.38	0.79	67.60	ปานกลาง	มีพัฒนาการสูงขึ้น
4	312	3.94	0.85	78.80	มาก	มีพัฒนาการสูงขึ้น

พัฒนาการทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา





รายชื่อครุณักวิจัยในพื้นที่

- นายกฤษณ์ ลีเกษมพิงศากุล ครูผู้ช่วย โรงเรียนวัดแพรงษา จังหวัดสมุทรปราการ
- นางกัมชิตา ไชยสิทธิ์ ครูชำนาญการ โรงเรียนพระแสงวิทยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี
- ดร.จันทรพีญ สุวรรณนคร ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนดอนคาวิทยา
- นางจินดาบุช คูเจริญไพบูลย์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดกลางบางแก้ว (พุทธวิถิประสิทธิ์) จังหวัดนครปฐม
- นางจุรีย์ พัฒผล ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี
- นายธนนต์ นิยมญาติ ครู โรงเรียนพรหมานุสรณ์จังหวัดเพชรบุรี
- นางสาวประไพพรรณ ศุกระศร ครูชำนาญการ โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬารณราชวิทยาลัย ชลบุรี จังหวัดชลบุรี
- นางสาวพรรณทิพย์ ทำมะชัย ครู โรงเรียนบ้านซำเค้าแมว จังหวัดลพบุรี
- ดร.พีชญา พานะกิจ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดราชบุรุษรังสรรค์
- นายศุภรัตน์ แดนโคกสูง ครูชำนาญการ โรงเรียนอนุบาลสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย
- นายสราวุฒิ นิมราศรี ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดโพธิ์ฟ้า จังหวัดปทุมธานี
- นายสิปปกร บุณนาค ครู โรงเรียนวัดหงส์รัตนาราม กรุงเทพมหานคร
- นายสุประดิษฐ์ ทรัพย์พลับ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวนปรีชาอุทิศ) จังหวัดนครปฐม
- นางสุกัษชา จันทรสว่าง ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านหนองเหียง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
- ดร.หริณวิทย์ กนกศิลป์ธรรม ครูชำนาญการ โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย นครปฐม (พระตำหนักสวนกุหลาบมัธยม)
- นายอนุรักษ เร่งรัต ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดศรีนวลธรรมวิมล



คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

ดร.อรรถพล สังขวาสี
ดร.สวัสดิ์ ภู่ทอง
ดร.ภูมิพัทธ์ เรืองแหล่
ดร.ประวีณา อัสโย

เลขาธิการสภาการศึกษา
รองเลขาธิการสภาการศึกษา
ผู้ช่วยเลขาธิการสภาการศึกษา
ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษา
และพัฒนาระบบเรียนรู้

นักวิจัย

รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล
รศ.ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย
ผศ.ดร.จรัส อินทลาภาพร
ดร.ฤกษ์ฤดี นาควิจิตร
ดร.ศิรินทร มีขอบทอง
ดร.ทริณวิทย์ กนกศิลป์ธรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย นครปฐม
(พระตำหนักสวนกุหลาบมัธยม)

ผู้จัดทำ

นางสาวอุษา คงสาย
นางสาวมณฑตรา แทนข้า
นายสมชาย นัยเนตร
นางฐิติวรดา แห้วเพชร
นางสาวบุญณภัศ ขำหินตั้ง
นางสาวปณัฐฐา น้อยเนียม

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้
นักวิชาการศึกษานานาชาติพิเศษ
นักวิชาการศึกษานานาชาติ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ออกแบบรูปเล่ม กราฟิก และประสานการจัดพิมพ์

นางฐิติวรดา แห้วเพชร นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการเรียนรู้ สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
โทร. 0 2668 7123 ต่อ 2516-9 โทรสาร 0 2243 1129
เว็บไซต์ <http://onec.go.th>



รวมเอกสารวิชาการ
สำนักมาตรฐานการศึกษา
และพัฒนการเรียนรู้



สิ่งพิมพ์ สกศ.
อันดับที่ 43/2565
ISBN 978-616-270-384-3