

คู่มือ การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน สู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๓Rs ๘Cs



จัดทำโดย

กลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้

กลุ่มนิเทศ ติดตาม ประเมินผลการจัดการศึกษา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑

เอกสาร ศน.สพป.เชียงราย เขต 1 ที่ ๑ /๒๕๖๗

คำนำ

ยุคในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง คนในยุคนี้ต้องมีทักษะ สมรรถนะ มีองค์ความรู้บูรณาการสามารถเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ที่อยู่รอบตัว รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้ ทุกคนควรมีทักษะขั้นพื้นฐานซึ่ง ได้แก่ ทักษะด้านการอ่าน การเขียน การคิดเลข ทักษะความคิดเป็นเหตุเป็นผล ทักษะการนำเทคโนโลยีเข้า มาช่วยในการจัดการในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ มีความเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น มีการปรับตัวและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึก ความรับผิดชอบ เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

การจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ต้องมีการปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนใหม่ ๆ โดยการเรียนรู้แบบการสอนให้น้อยเรียนรู้ให้มาก จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนนั้นได้เรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนมาก ผู้สอนเป็นเพียงผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือ เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีความพร้อมในทักษะด้านต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ตระหนักและเห็นความสำคัญ จึงได้จัดทำคู่มือการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อส่งเสริม สนับสนุน สถานศึกษาในสังกัด จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีองค์ประกอบ ๕ ส่วน ได้แก่

๑. ส่วนที่ ๑ บทนำ
๒. ส่วนที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
๓. ส่วนที่ ๓ แนวทางการดำเนินงาน
๔. ส่วนที่ ๔ เอกสารอ้างอิง
๕. ส่วนที่ ๕ ภาคผนวก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ขอขอบคุณท่านมรกต อนุเคราะห์ ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ท่านอาวุธ ชันสิงห์ เพชร รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ และรองผู้อำนวยการสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ทุกท่าน ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูผู้สอน ศึกษานิเทศก์ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่อำนวยความสะดวก และให้ความร่วมมือในการจัดทำคู่มือจนสำเร็จเป็นอย่างดี

หวังเป็นอย่างยิ่งเอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาสมรรถนะ และทักษะการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ ต่อไป

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ ๑ บทนำ	๑
วัตถุประสงค์	๑
เป้าหมาย	๑
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๑
คำนิยาม	๓
บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ	๕
ส่วนที่ ๒ เอกสารที่เกี่ยวข้อง	๖
ส่วนที่ ๓ แนวทางการดำเนินงาน	๑๕
แนวทางการดำเนินงาน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา	๑๕
ปฏิทินการดำเนินงาน	๑๖
แนวทางการดำเนินงาน ระดับสถานศึกษา	๑๗
มาตรฐานการดำเนินงาน	๑๘
การติดตาม ประเมินผล	๑๘
เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน	๑๘
ข้อคำนึงในการดำเนินงาน	๑๘
ส่วนที่ ๔ เอกสารอ้างอิง	๑๙
ส่วนที่ ๕ ภาคผนวก	๒๐
เอกสาร ๑ แบบฟอร์มแผนการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ระดับสถานศึกษา	๒๑
เอกสาร ๒ แบบฟอร์มปฏิทินการปฏิบัติงานระดับสถานศึกษา	๒๓
เอกสาร ๓ แบบนิเทศ ติดตาม ประเมินผล ระดับชั้นเรียน	๒๔
เอกสาร ๔ แบบฟอร์มบันทึกการทำ PLC	๒๕
เอกสาร ๕ แบบนิเทศ ติดตาม ประเมินผล การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ระดับเขตพื้นที่การศึกษา	๒๖
เอกสาร ๖ แบบรายงานผลการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ระดับ สพฐ.	๓๓
เอกสาร ๗ ตัวอย่าง/คลิปวิดีโอ แนวทางการจัดการกิจกรรม : การจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)	๓๔

ส่วนที่ ๑

บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี มีเป้าหมายการพัฒนาประเทศ คือ ประเทศชาติมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน” การพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาติ จะมุ่งเน้น การสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยประกอบด้วย ๖ ยุทธศาสตร์ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ว่าด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ คือพัฒนาคนในทุกมิติ ในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นประเด็นหนึ่งที่รัฐบาลให้ความสำคัญ มุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลาโดยการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับคนในศตวรรษที่ ๒๑ การเปลี่ยนโฉมบทบาทของครูให้เป็นครูยุคใหม่ จากบทบาทของผู้สอนมาเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ ครูจะมีวิธีการจัดระบบการเรียนรู้อย่างไรให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้แบบร่วมมือหรือรวมพลังเป็นทีม และเรียนรู้จากเทคโนโลยีสารสนเทศและมีทักษะในการเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรม ดังที่ วิจารณ์ พานิช (๒๕๕๕) กล่าวไว้ว่า ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมนี้อยู่ที่ยอดของ Knowledge and Skills Rainbow ซึ่งเป็นหัวใจของทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

กระทรวงศึกษาธิการ นำเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ มากำหนดเป็นนโยบายการศึกษา “เรียนดี มีความสุข” เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนมีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ ขณะเดียวกัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้นำมาเป็นนโยบายและจุดเน้นปีงบประมาณ ๒๕๖๗ – ๒๕๖๘ ในเรื่องการปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัย และหลากหลาย ส่งเสริมการต่อยอดแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน พัฒนาศักยภาพและคุณลักษณะของผู้เรียนตามความถนัด ความสนใจ ด้วยการเรียนรู้อย่างมีความสุข

จากเหตุผลดังกล่าว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ เห็นความสำคัญ และเพื่อให้สอดคล้องกับการบริหารและจัดการศึกษาด้วยรูปแบบ ๓๖๕ โมเดล ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ที่กำหนดคุณภาพของผู้เรียนด้านสมรรถนะ และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ จึงได้กำหนดกิจกรรมการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ เพื่อส่งเสริม สนับสนุน สถานศึกษาในสังกัดจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นของเด็กในยุคปัจจุบันที่ต้องมีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน สถานศึกษาในสังกัดดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน ครูผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยมีรูปแบบ วิธีการ สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๓. เพื่อส่งเสริม สนับสนุน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

เป้าหมาย

๑. สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ มีการดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๒. ครูผู้สอนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ จัดการเรียนรู้โดยมีรูปแบบ วิธีการ สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๓. นักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ได้รับการส่งเสริม พัฒนาสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

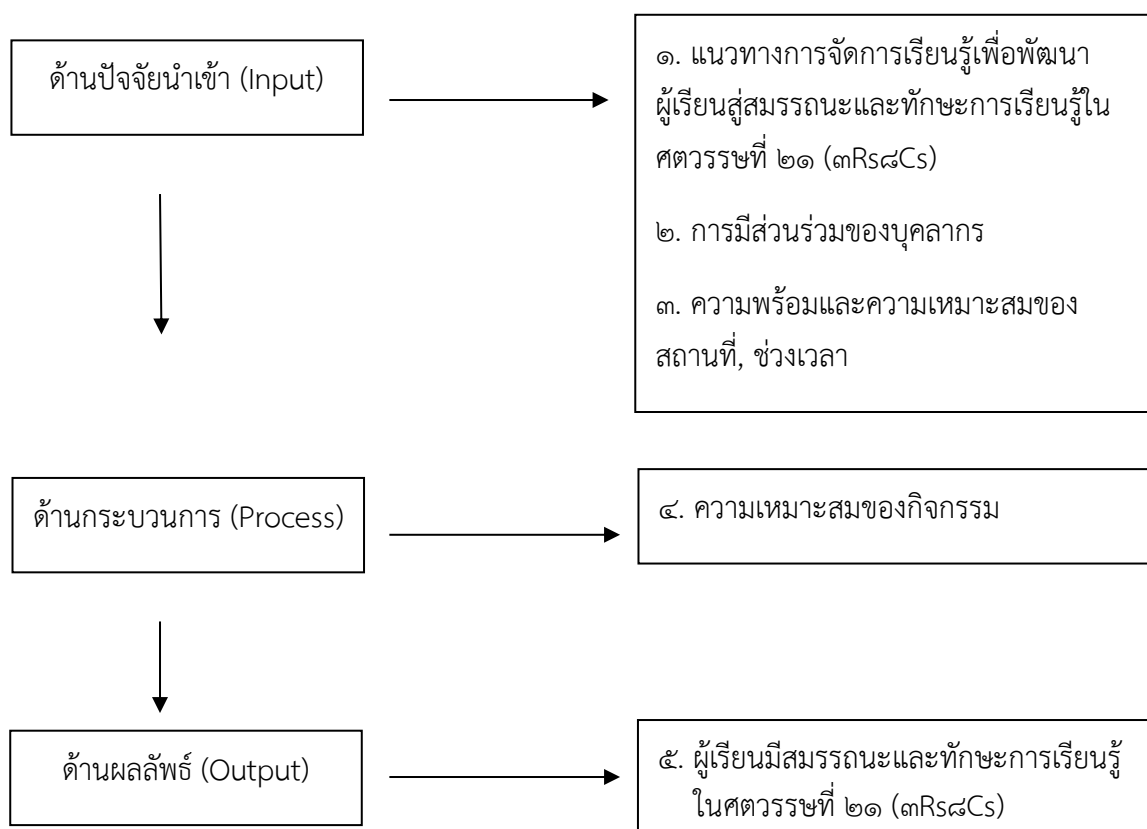
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. โรงเรียนมีรูปแบบ วิธีการ นวัตกรรม ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้ครูมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๒. ครูผู้สอนมีรูปแบบ เทคนิค/วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๓. ผู้เรียนมีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

ขอบข่าย



คำนิยาม

การจัดการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ แหล่งเรียนรู้ การวัดประเมินผล การปรับปรุงหรือพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหาคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การอภิปราย นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปและเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

สมรรถนะ หมายถึง สมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ จำนวน ๕ ข้อ ได้แก่

๑) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

๒) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

๓) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

๔) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อมและการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

๕) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ หมายถึง ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ๓Rs ๘Cs

- ๓ Rs ได้แก่

- ๑) อ่านออก (Reading)
- ๒) เขียนได้ (Writing) และ
- ๓) คิดเลขเป็น (Arithmetic's)

- ๘ Cs ได้แก่

- ๑) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
- ๒) การสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
- ๓) ความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding)
- ๔) ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)
- ๕) การสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communication, Information and Media Literacy)
- ๖) คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy)
- ๗) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills)
- ๘) คุณธรรม เมตตา กรุณา ระเบียบวินัย (Compassion)

บทบาทระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๑. กำหนดนโยบายการพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
๒. แต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อน
๓. ประชุมคณะกรรมการวางแผนการขับเคลื่อน
๔. สร้างความรู้ ความเข้าใจ แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะและ

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๕. จัดทำคู่มือการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๖. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๗. สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๘. นิเทศ กำกับ ติดตาม ประเมินผล

๙. คัดเลือกสถานศึกษาที่มีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๑๐. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานที่เกิดจากการพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ ๒๑

๑๑. กำหนดปฏิทินการปฏิบัติงาน

บทบาทระดับสถานศึกษา

๑. ศึกษาคู่มือการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๒. กำหนดนโยบายการพัฒนาสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๓. จัดทำโครงการ แต่งตั้ง / ประชุม คณะกรรมการ วางแผนการดำเนินงาน

๔. สร้างความรู้ ความเข้าใจแนวทางการดำเนินงานแก่บุคลากรในสถานศึกษาและร่วมคัดเลือกเทคนิค/วิธีจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม ที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามบริบทของพื้นที่

๕. ส่งเสริม สนับสนุน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ได้รับการพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๖. สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ในสถานศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๗. นิเทศ กำกับ ติดตาม ประเมินผล (ระดับชั้นเรียน)

๘. คัดเลือกครูผู้สอนในสถานศึกษาที่มีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศ หรือมีผลงานที่เป็นแบบอย่างการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Best Practices For Active Learning) สู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๙. กำหนดปฏิทินการปฏิบัติงาน

ส่วนที่ ๒

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินงานการพัฒนาสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ตามกิจกรรมภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา กระบวนการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาสู่คุณภาพการจัดการศึกษา ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ครั้งนี้ มีเอกสารประกอบ ดังต่อไปนี้

๑. การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (The ๒๑st Century Learning)
๒. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs ๘Rs)
๓. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
๔. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
๕. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (The ๒๑st Century Learning)

โลกสมัยใหม่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงที่ท้าทาย อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงยังเป็นไปอย่างรวดเร็ว โลกได้เคลื่อนสู่ “สังคมความรู้” (Knowledge – based society) ทักษะที่จำเป็นในสังคมความรู้คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะในการเลือกสรรและประมวลข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่อย่างมากมาย ไม่ใช่ทักษะด้านการท่องจำอีกต่อไปแต่ในสภาพปัจจุบันครูยังสอนด้วยวิธีการบรรยายโดยยึดเนื้อหาจากหนังสือเรียนไม่ได้ยึดมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ตามหลักสูตร การสอนเป็นการสอนเนื้อหา ไม่ได้เน้นสอนกระบวนการอันนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเมื่อเทียบกับนานาชาติประเทศ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนในยุคนี้จึงควรมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการสร้างทักษะแห่งอนาคตใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะขั้นพื้นฐานที่สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเศรษฐกิจสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักตนเอง รู้จักโลกและมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต ดังนั้นการสร้างผู้เรียนให้มีศักยภาพในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเศรษฐกิจสมัยใหม่จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยครูต้องเป็นผู้สร้างผู้เรียนทุกคนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills)

ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills) วิจารณ์ พานิช (๒๕๕๕ : ๑๖ – ๒๑) ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนี้ สาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ ๒๑ ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ความเป็นมาจากการค้นคว้าเองของศิษย์โดยครูช่วยแนะนำและช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้

ความรู้และทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ มนุษย์ในศตวรรษที่ ๒๑ ควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาแม่และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โดยวิชาเหล่านี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) โดยสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ เข้าไปในทุกวิชาพื้นฐานได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับโลกความรู้เกี่ยวกับการเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี ความรู้ด้านสุขภาพ ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Rs)

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Rs) ที่จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง ทักษะทางสังคม และสังคมข้ามวัฒนธรรมการเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต และความรับผิดชอบต่อผู้อื่นได้ และภาวะผู้นำโดยสรุปทักษะการเรียนรู้ของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิตคือ ทักษะการเรียนรู้ ๓Rs๘Cs ดังนี้

๓R คือ Reading (อ่านออก), (W)Riting (เขียนได้), และ (A)Rithmetics (คิดเลขเป็น)

๘C คือ

๑) Critical Thinking and Problem Solving : มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่าง มีวิจารณญาณ และแก้ไขปัญหาได้

๒) Creativity and Innovation : คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม

๓) Collaboration Teamwork and Leadership : ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ

๔) Communication Information and Media Literacy : ทักษะในการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ

๕) Cross-cultural Understanding : ความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม กระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม

๖) Computing and ICT Literacy : ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี

๗) Career and Learning Skills : ทักษะทางอาชีพ และการเรียนรู้

๘) Compassing : มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ แนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถและความถนัดเน้นการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ใช้หลากหลายวิธีการสอน หลากหลายแหล่งความรู้สามารถพัฒนาปัญญาอย่างหลากหลาย คือ พหุปัญญารวมทั้งเน้นการวัดผลอย่างหลากหลายวิธี การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีลักษณะดังนี้

๑) ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ บทบาทของผู้สอนคือผู้สนับสนุน (Supporter) และเป็นแหล่งความรู้ (Resource Person) ของผู้เรียน

ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่เลือกและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียนหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือกและจะเริ่มต้น การเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการศึกษาค้นคว้ารับผิดชอบการเรียนตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๒) เนื้อหาวิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ในการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ปัจจัยสำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วยได้แก่ เนื้อหาวิชาประสบการณ์เดิมและความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญและมีความหมายจึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีที่ใช้สอน (เทคนิคการสอน)

๓) การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จหากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียน จะได้รับความสนุกสนานจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ทำงานร่วมกันกับเพื่อได้ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ ประเด็นที่ท้าทายและความสามารถในเรื่องใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นรวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตนเอง

๔) สัมพันธภาพระหว่างผู้เรียน การมีสัมพันธภาพในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงาม การพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงานและการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคล สัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในกลุ่มจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน

๕) ผู้สอนคือผู้อำนวยการความสะดวกและเป็นแหล่งความรู้ในการจัดการเรียนการสอน แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนจะต้องมีความสามารถที่จะค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งความรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียนและสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนสิ่งที่สำคัญที่สุดคือความเต็มใจของผู้สอนที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไขผู้สอนจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้เจตคติและการฝึกฝนโดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้นั้นก็

๖) ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแง่มุมที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองในแง่มุมที่แตกต่างออกไป ผู้เรียนจะมีความมั่นใจในตนเองและควบคุมตนเองได้มากขึ้น สามารถเป็นในสิ่งที่อยากเป็นมีวุฒิภาวะสูงมากขึ้น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมับเหตุการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น

๗) การศึกษา คือการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลาย ๆ ด้านพร้อมกันไป การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นจุดเริ่มของการพัฒนาผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน เช่น คุณลักษณะด้านความรู้ความคิด ด้านการปฏิบัติและด้านอารมณ์ความรู้สึกจะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน

แนวคิดในการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ คือ สอนน้อยลงทำให้เรียนรู้ได้มากขึ้น (teach less, learn more) หมายถึง ครูใช้วิธีสอนแบบบรรยายหรือครูคอยบอกเล่าให้น้อยลง แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้น ส่วนอีกแนวคิดคือ การเรียนรู้โดยตรง (Active learning) โดยมุ่งจัดการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด โดยผ่านการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง ลงมือปฏิบัติ คิดแก้ปัญหา ริเริ่มสร้างสรรค์ ทำงานเป็นกลุ่ม สรุปเป็นความรู้ และสามารถนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียนเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันที่พัฒนามาจากเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (Partnership For ๒๑st Century Skills) ที่มีชื่อย่อว่า เครือข่าย P๒๑ ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้ แต่ต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้และสร้าง

องค์ความรู้ด้วยตนเอง จัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา(Constructivism) เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และ แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) มีความเข้าใจตนเอง มีองค์ความรู้ สติปัญญา คิดอย่างมีเหตุมีผล คิดแก้ปัญหา และสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมและ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัยและมีทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ศตวรรษ ที่ ๒๑

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การอภิปราย นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปและเชื่อมโยงองค์ ความรู้ที่ได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ผู้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑) Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้ วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทาง การเรียนรู้ ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิด ขั้นสูง (Higher order thinking) ได้แก่ การมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์

๒) Active Learning สนับสนุน ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓) Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียน แสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้ กิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ ความสำเร็จ

๔) Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัว ผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมึ ความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพ ของผู้เรียนแต่ละคนสิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ ที่รับผิดชอบเป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน

สรุปความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก คือ การเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอนเน้นการลงมือปฏิบัติ การค้นพบศักยภาพการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ เกิดความร่วมมือในการทำงาน ทุ่มเทและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้โดยครูผู้สอนปรับบทบาทจากผู้สอน เป็นผู้ชี้แนะ แนะนำ ให้ความช่วยเหลือ จัดสภาพแวดล้อมและเอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมายการเรียนรู้ และมีทักษะการเรียนรู้สอดคล้องในยุคศตวรรษที่ ๒๑

ลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

จากลักษณะการเรียนรู้เชิงรุกดังกล่าว กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ควรสอดคล้องกัน ดังนี้

๑. จัดการเรียนรู้ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปใช้
๒. จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๓. จัดให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๔. จัดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ ร่วมกัน สร้างร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
๕. จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในภารกิจต่าง ๆ
๖. จัดกระบวนการเรียนที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียน จะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๗. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
๘. จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร หรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
๙. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วย ตนเอง
๑๐. จัดกระบวนการสร้างความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุป

ลักษณะกิจกรรมที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ลดบทบาทการสอนและการให้ความรู้โดยตรงของครู แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๒) กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้นำความรู้ ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

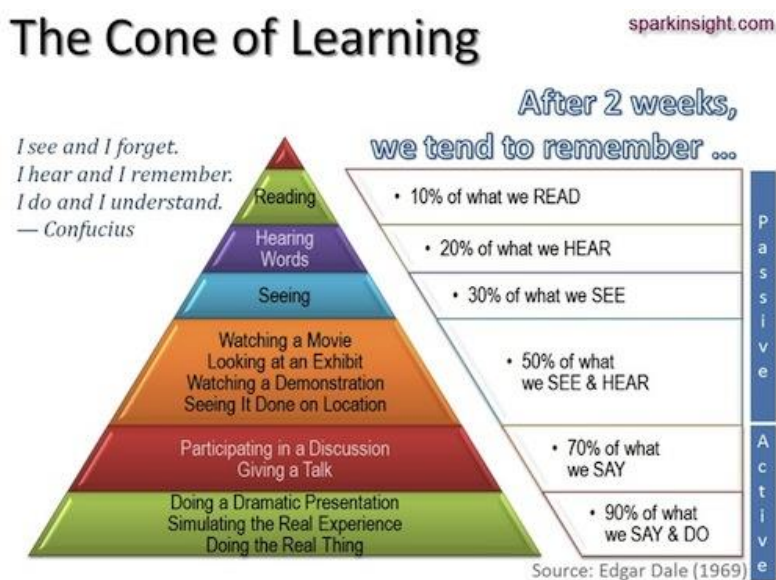
๓) กิจกรรมเชื่อมโยงกับนักเรียน กับสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคม หรือประเทศชาติ

๔) กิจกรรมเป็นการนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาใหม่ หรือใช้ในสถานการณ์ใหม่

๕) กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองอย่างมีเหตุผล มีโอกาสร่วมอภิปรายและนำเสนอผลงาน

๖) กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

การเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการเรียนรู้เชิงรุก



ภาพที่ ๑ กรวยแห่งการเรียนรู้ Edgar Dale อ้างในชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (๒๕๖๑, หน้า ๒๙)

จากภาพจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้ได้แบ่งเป็น ๒ ส่วน คือการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและการเรียนรู้เชิงรุกซึ่งอธิบายไว้ ดังนี้

๑. การเรียนรู้แบบดั้งเดิม

๑.๑ การเรียนรู้โดยการอ่าน (reading) หรือท่องจำ ผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนเพียง ๑๐%

๑.๒ การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว (hearing world) โดยผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมในขณะที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง ๒๐%

๑.๓ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบ (seeing) ด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้เพิ่มขึ้น ๓๐%

๑.๔ การเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้ดูสิ่งเร้าที่น่าสนใจต่างๆ (watching) เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต การชมนิทรรศการ รวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือศึกษาดูงานก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น ๕๐%

อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ใน ๔ ประการที่กล่าวมาข้างต้นก็ยังทำให้ผู้เรียน active ได้เพียงไม่เกิน ๕๐% เท่านั้น จึงยังคงเรียกการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

๒. การเรียนรู้เชิงรุก

การเรียนรู้เชิงรุกคงเกิดขึ้นได้ในสองส่วนสุดท้ายของกรวยแห่งการเรียนรู้ดังนี้

๒.๑ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย (participation in a discussion) โดยการให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองตามความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสารทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ๗๐%

๒.๒ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (doing the real thing) โดยให้ผู้เรียนได้มีการนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลองที่มีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดความคงทนได้ถึง ๙๐%

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับธรรมชาติของรายวิชาหรือเป้าหมาย ที่กำหนด เช่น การจัดการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน (๕ STEPs) การเรียนรู้ขั้นสูงคิดเชิงระบบ GPAS ๕ Step การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based-Learning) เป็นต้น

ตัวอย่าง แนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศ หรือเป็นแบบอย่างการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Best Practices For Active Learning) ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

<https://www.youtube.com/watch?v=UzoSQUbLJhg>



กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

<https://youtube.com/watch?v=TycCFB๙rLkk&feature=share>

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์**

<https://www.youtube.com/watch?v=l๙BTsXWcqE>

**กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมฯ**

https://drive.google.com/drive/folders/๑RKrxtKguslo๙MLJlcKxv-ICeToP๙qHL๗?usp=share_link

**กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ**

<https://youtu.be/WdJCQaaxmgU>



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

<https://www.youtube.com/watch?v=SCXe๕FrqS๒E>



กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาพลศึกษา

<https://www.youtube.com/watch?v=zsNZFobz๕Vk>



กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

<https://youtu.be/๖pg!OGLccM๔>



ส่วนที่ ๓

แนวทางการดำเนินงาน

แนวทางการดำเนินงานการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา กระบวนการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาสู่คุณภาพการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ดำเนินงานโดยใช้การกระบวนการทำงานแบบ ร่วมพัฒนาบูรณาการการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) โดยใช้พื้นที่เป็นฐาน มีแนวทางดังนี้

๑. แนวทางการดำเนินงานระดับเขตพื้นที่การศึกษา มีการดำเนินงาน ๓ ระยะ ดังนี้

๑.๑ ระยะก่อนดำเนินการ

- ศึกษาวิเคราะห์นโยบาย จุดเน้น สภาพแวดล้อม บริบทพื้นที่ สภาพปัจจุบันปัญหา ร่วมกันกำหนดขอบข่าย วิธีการ รูปแบบ การดำเนินกิจกรรมวางแผนการจัดกิจกรรม วางแผนการวัด ประเมินผลเครื่องมือ และปฏิทินการปฏิบัติงาน

๑.๒ ระยะดำเนินการ

- จัดทำคู่มือการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

- สร้างความรู้ ความเข้าใจแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

- พัฒนาครูผู้สอนด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

- นิเทศ ติดตาม ประเมินผล

- สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

- คัดเลือกโรงเรียนที่มีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) การดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๑.๓ ระยะหลังดำเนินการ

- สรุปประเมินผล

- สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC)

- วางแผนปรับปรุงพัฒนา

๒. แนวทางการดำเนินงานระดับสถานศึกษา มีแนวทางการดำเนินงาน ๓ ระยะ ดังนี้

๒.๑ ระยะก่อนดำเนินการ

- ศึกษาคู่มือการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) วิเคราะห์สภาพแวดล้อม บริบท และสภาพปัจจุบันปัญหา ร่วมกันกำหนดขอบข่าย วิธีการ รูปแบบ การดำเนินงาน วิธีการวัดประเมินผลและเครื่องมือ ระยะเวลาการดำเนินการ

๒.๒ ระยะดำเนินการ

- จัดทำโครงการ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) หรือ บูรณาการกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด / เป้าหมายเดียวกัน

- สร้างความรู้ ความเข้าใจ แนวทางการดำเนินงานการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) แก่ ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้อง ภายในสถานศึกษา เช่น การประชุม การศึกษาเอกสาร การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) เป็นต้น

- ร่วมกำหนดรูปแบบ วิธีการ สื่อ นวัตกรรม ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) ภายในสถานศึกษา เช่น รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบ ๕ ขั้นตอน (QSCCS) การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps การใช้สื่อเทคโนโลยี ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน เป็นต้น

- ครูผู้สอนศึกษา วิเคราะห์สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) บริบทสถานศึกษา ความถนัด ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและวัยของผู้เรียนศึกษารูปแบบ ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่กำหนด เช่น การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบ ๕ ขั้นตอน (QSCCS) การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS ๕ Steps เป็นต้น

- ร่วมจัดทำแผนนิเทศ เครื่องมือการนิเทศภายใน และปฏิบัติการนิเทศ ติดตามการเยี่ยมชั้นเรียน เช่น การนิเทศแบบสะท้อนคิด การนิเทศแบบกัลยาณมิตร การนิเทศแบบบัดดี้ การนิเทศแบบพี่เลี้ยง เป็นต้น

- ร่วมกำหนดรูปแบบ วิธีการ และจัดกิจกรรมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ของครูผู้สอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๔Cs) เช่น สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ระดับชั้นเรียน ระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับช่วงชั้น ระดับสถานศึกษา เป็นต้น

- ร่วมออกแบบการนำเสนอผลงานนักเรียน ครูผู้สอน และจัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานนักเรียน ครูผู้สอน ระดับสถานศึกษาตามที่กำหนด เช่น การเข้าค่ายวิชาการพัฒนาสมรรถนะด้านการอ่าน การเขียน คิดเลขเป็น การประกวดแข่งขันต่างๆ การจัดนิทรรศการ เป็นต้น

- ร่วมจัดทำแผนปฏิทินการปฏิบัติงาน

มาตรฐานการดำเนินงาน

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ตามตัวชี้วัดระดับคุณภาพ ๔ ขึ้นไป (จำนวนผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ร้อยละ ๙๗ ขึ้นไป) ตามเกณฑ์การประเมินประเด็นที่ ๖ การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ของสำนักติดตาม ประเมินผล การบริหารและการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การติดตาม ประเมินผล

๑. การติดตาม ประเมินผลระดับสถานศึกษา (ตลอดปีการศึกษา)
๒. การติดตาม ประเมินผล ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑ (กรกฎาคม - สิงหาคม)
๓. โรงเรียนจัดทำคลิปวิดีโอนำเสนอ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) ไม่เกิน ๗ - ๑๐ นาที นำเสนอผ่านช่องทาง You tube ช่องทางเพจ Facebook ของสถานศึกษา หรือช่องทางออนไลน์อื่นๆ (กรกฎาคม - สิงหาคม)
๔. QR Code แบบรายงานผล



เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

คู่มือการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑

ข้อคำนึงการดำเนินงาน

- ๑) การมีส่วนร่วมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
- ๒) การติดต่อสื่อสาร และการสร้างขวัญกำลังใจ

เอกสารอ้างอิง

แก้วใจ สุวรรณเวช. **โลกการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑**. แหล่งที่มา. ออนไลน์.

<https://www.gotoknow.org/posts/. ๒๕๕๕>.

ดิเรก วรรณเศียร. **MACRO model** : รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ (ออนไลน์). เข้าถึงได้

จาก https://regis.dusit.ad.th/images/news/๑๔๒๑๓๐๘๔๒๑_MACRO. (ค้นเมื่อวันที่ ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๓).

ณัฐธินิ ศรสวรรณ. **ลักษณะห้องเรียนในศตวรรษที่ ๒๑**. กรุงเทพมหานคร : สถาบันวิจัยการเรียนรู้, ๒๕๕๘.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. **การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑**. กรุงเทพมหานคร :

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. **คู่มือการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning**.

กรุงเทพมหานคร : คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ๒๕๕๖.

เยาวเรศ ภักดีจิตร. **Active Learning** กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑. นครสวรรค์ : สาขาวิชา

สังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, ๒๕๕๗.

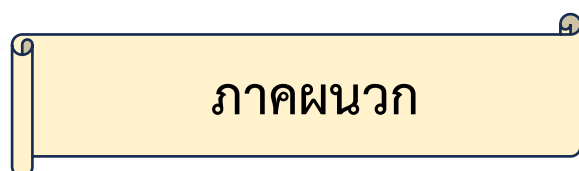
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์, ๒๕๕๖.

วัชรวิ เกษพิชัยณรงค์ และ น้ำค้าง ศรีวัฒนาโรทัย. **การเรียนรู้เชิงรุกและเทคนิควิธีการจัดการเรียน**

การสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก. นครปฐม : สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๗.

วิจารณ์ พานิช. **การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ ๒๑**. กรุงเทพมหานคร : ส.เจริญการพิมพ์, ๒๕๕๖.



แบบฟอร์ม แผนการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
(๓Rs๘Cs)

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗

โรงเรียน.....กลุ่มโรงเรียน.....

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๑

คำชี้แจง ให้สถานศึกษาร่วมกันกำหนดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

กิจกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เพื่อโดยมีรูปแบบ วิธีการ สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

เป้าหมายการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)	กิจกรรมที่ดำเนินการ (๑ กิจกรรมสามารถบรรลุได้มากกว่า ๑ เป้าหมาย)	ระยะเวลาดำเนินงาน
๓Rs ได้แก่		
๑. ด้านการอ่าน		
๒. ด้านการเขียน		
๓. ด้านการคิดเลขเป็น		
๘Cs ได้แก่		
๑. ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ไขปัญหาได้		
๒. ด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม		
๓. ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ		
๔. ด้านทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ		
๕. ด้านความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม กระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม		

(ต่อ)

กิจกรรมที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เพื่อโดยมีรูปแบบ วิธีการ สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

เป้าหมายการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)	กิจกรรมที่ดำเนินการ (๑ กิจกรรมสามารถบรรลุได้มากเป้าหมาย)	ระยะเวลาดำเนินงาน
๖. ด้านทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี		
๗. ด้านทักษะทางอาชีพ และการเรียนรู้		
๘. ด้านมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย		

กิจกรรมที่ ๒ การนิเทศ ติดตาม การจัดการเรียนรู้เพื่อโดยมีรูปแบบ วิธีการ สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

ที่	รูปแบบ / วิธีการนิเทศ	เครื่องมือนิเทศ	ระยะเวลา
๑			
๒			
๓			
ฯลฯ			

กิจกรรมที่ ๓ การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้

ที่	รูปแบบ / วิธีการ (PLC)	เครื่องมือที่ใช้ PLC	ระยะเวลา
๑			
๒			
๓			
ฯลฯ			

กิจกรรมที่ ๔ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำเสนอผลงาน นักเรียน ครูผู้สอน ระดับสถานศึกษาตามบริบท

ที่	รูปแบบ / วิธีการดำเนินงาน	ระยะเวลา
๑		
๒		
๓		
ฯลฯ		

แบบนิเทศ ติดตาม ประเมินผล
การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)
ระดับชั้นเรียน

คำชี้แจง ให้ผู้ที่ได้รับมอบหมาย นิเทศ ติดตามการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ระดับชั้นเรียน โดยวิธีการ
 การสังเกตการสอน การเยี่ยมชั้นเรียน และใช้เครื่องหมาย ✓ ในช่องของรายการ
 ประเด็นสภาพจริง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ สมรรถนะและทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)	ประเด็น	พฤติกรรมของครู	
		ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
	๑. ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)		
	๒. ครูมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ฝึกให้ผู้เรียนเรียนรู้ในการตั้งคำถาม โดยใช้คำถาม เทคนิคการเรียนรู้ต่างๆ สื่อ และแหล่งเรียนรู้		
	๓. ครูมีการใช้กระบวนการกลุ่มในการดำเนินกิจกรรม		
	๔. ครูมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียน เรียนรู้การสืบค้น แสวงหาความรู้ จากสื่อ แหล่งเรียนรู้ และจากการฝึกทักษะการปฏิบัติการเรียนรู้ต่างๆ		
	๕. ครูมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง และร่วมสะท้อนคิด ให้คำชี้แนะ แนะนำ ให้ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง		
	๖. ครูมีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้ในการสื่อสารการปฏิบัติงาน เช่น การนำเสนอผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น		
	๗. ครูมีการใช้คำถามกระตุ้นคิด ให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้สร้างสรรค์ชิ้นงาน/ผลงานใหม่ ไปใช้ประโยชน์ที่เชื่อมโยงสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ชุมชน สังคม และเผยแพร่		

เกณฑ์การให้คะแนน

ตัวบ่งชี้คุณภาพ	ระดับ	ประเด็นพิจารณา
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)	๕ (ดีเยี่ยม)	ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามตัวบ่งชี้คุณภาพ ในข้อ ๒ – ๗
	๔ (ดีมาก)	ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามตัวบ่งชี้คุณภาพในข้อ ๒ – ๖
	๓ (ดี)	ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามตัวบ่งชี้คุณภาพในข้อ ๒ – ๔
	๒ (พอใช้)	ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามตัวบ่งชี้คุณภาพในข้อ ๒ – ๓
	๑ (ปรับปรุง)	ครูมีแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตัวบ่งชี้คุณภาพในข้อที่ ๑



ครั้งที่

วันที่.....

สถานที่

เวลา..... ถึง.....

บันทึกกิจกรรม
ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน
ให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....
 ระดับชั้น.....

สมาชิกในกลุ่ม PLC ที่เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	บทบาทใน PLC	ลายมือชื่อ
๑				
๒				
๓				
	ฯลฯ			

เรื่อง/หัวข้อ/ประเด็นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้

๑. การวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุของปัญหา และ ผลกระทบที่เกิดขึ้น (Plan)

๒. การกำหนดแนวทางการแก้ปัญหา รูปแบบ/วิธีการ/เทคนิค/กิจกรรมเพื่อแก้ปัญหา (Plan)
 จากปัญหาที่พบ จึงได้ใช้วิธีการแก้ปัญหาดังต่อไปนี้

๓. นำไปสู่การปฏิบัติ การสังเกต และเก็บข้อมูล (Do)

๔. การสะท้อนความคิดเห็น ข้อเรียนรู้ แนวความคิด สิ่งที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ (See)

.....ผู้บันทึก
 (.....)

(.....)
 ผู้อำนวยการ / หัวหน้าวิชาการ
/...../.....

(.....)
 ผู้อำนวยการโรงเรียน.....
/...../.....

แบบนิเทศ ติดตาม ประเมินผล
การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

คำชี้แจง ขอความร่วมมือผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย นิเทศ ติดตาม ประเมินผล การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs) โดยพิจารณาการปฏิบัติงานของสถานศึกษาตามประเด็นที่กำหนดและใช้ เครื่องหมาย ✓ ในช่อง ตามสภาพจริง

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
ด้านการดำเนินงานของสถานศึกษา					
๑	มีการพัฒนาเทคนิค/วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกันทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ สู่ระดับห้องเรียน ๓ หมายถึง กิจกรรมแปลกใหม่พัฒนาขึ้นเอง ๒ หมายถึง กิจกรรมมีการปรับปรุงพัฒนาต่อยอดจากแนวคิดอื่น ๑ หมายถึง กิจกรรมที่นำแนวคิดจากที่อื่นไปใช้โดยไม่มีการปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน				
๒	มีการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคนิค/วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมด้านทักษะ คุณลักษณะความสามารถตามบริบทของโรงเรียน ๓ หมายถึง มีแผนการพัฒนาสื่อ ที่มีเป้าหมายชัดเจนและสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีแบบประเมินหรือแบบบันทึกผลการพัฒนา มีชิ้นงาน/ผลงานของนักเรียน ๒ หมายถึง มีการพัฒนาสื่อ แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีแบบประเมินหรือแบบบันทึกผลการพัฒนามีชิ้นงาน/ผลงานของนักเรียน ๑ หมายถึง มีแผนการพัฒนาสื่อ แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีแบบประเมินหรือแบบบันทึกผลการพัฒนา ไม่มีชิ้นงาน/ผลงานของนักเรียน				
๓	มีการพัฒนาศักยภาพครู ด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๓ หมายถึง มีการพัฒนาศักยภาพ ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป ๒ หมายถึง มีการพัฒนาศักยภาพ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ๑ หมายถึง มีการพัฒนาศักยภาพ ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป				

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
๔	มีการจัดการประกวด/แข่งขัน/จัดค่าย/แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับครูและนักเรียนดำเนินการ ๓ หมายถึง มีการดำเนินการ ๔ กิจกรรมขึ้นไป ๒ หมายถึง มีการดำเนินการ ๒ - ๓ กิจกรรมขึ้นไป ๑ หมายถึง มีการดำเนินการอย่างน้อย ๑ กิจกรรม				
๕	มีการนิเทศ กำกับ ติดตาม ประเมินผลการดำเนินงานการนิเทศภายในของสถานศึกษา ๓ หมายถึง มีการดำเนินงานการนิเทศภายในสัปดาห์ละ ๑ ครั้ง ๒ หมายถึง มีการดำเนินงานการนิเทศภายในเดือนละ ๑ ครั้ง ๑ หมายถึง มีการดำเนินงานการนิเทศภายในภาคเรียนละ ๑ ครั้ง				
๖	มีกิจกรรมที่ส่งเสริม พัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑				
	๖.๑ ด้านการอ่าน ๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการอ่าน จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป ๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการอ่าน จำนวน ๒ - ๓ กิจกรรมขึ้นไป ๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการอ่าน จำนวน ๑ กิจกรรม				
	๖.๒ ด้านการเขียน ๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการเขียน จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป ๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการเขียน จำนวน ๒ - ๓ กิจกรรมขึ้นไป ๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการเขียน จำนวน ๑ กิจกรรม				
	๖.๓ ด้านการคิดเลขเป็น ๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดเลขเป็น จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป ๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดเลขเป็น จำนวน ๒ - ๓ กิจกรรมขึ้นไป ๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดเลขเป็น จำนวน ๑ กิจกรรม				

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
	<p>๖.๔ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการ แก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดอย่างมี วิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดอย่างมี วิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา จำนวน ๒ - ๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดอย่างมี วิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				
	<p>๖.๕ ด้านการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				
	<p>๖.๖ ด้านการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร และการ รู้เท่าทันสื่อ จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร และการ รู้เท่าทันสื่อ จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร และการ รู้เท่าทันสื่อ จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				
	<p>๖.๗ ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความเข้าใจความต่าง วัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความเข้าใจความต่าง วัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความเข้าใจความต่าง วัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
	<p>๖.๘ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				
	<p>๖.๙ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน ๑ กิจกรรมขึ้นไป</p>				
	<p>๖.๑๐ Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมพัฒนาทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				
	<p>๖.๑๑ ด้านมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย(Compassing)</p> <p>๓ หมายถึง มีกิจกรรมมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย จำนวน ๔ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง มีกิจกรรมมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย จำนวน ๒-๓ กิจกรรมขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง มีกิจกรรมมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย จำนวน ๑ กิจกรรม</p>				

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
๗	ผลการดำเนินงานพัฒนาของสถานศึกษา				
	๗.๑ ด้านการอ่านออก (Reading) ๓ หมายถึง นักเรียนสามารถอ่านออกได้ ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป ๒ หมายถึง นักเรียนสามารถอ่านออกได้ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ๑ หมายถึง นักเรียนสามารถอ่านออกได้ ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป				
	๗.๒ ด้านการเขียนได้ ((W)Riting) ๓ หมายถึง นักเรียนสามารถเขียนได้ ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป ๒ หมายถึง นักเรียนสามารถเขียนได้ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ๑ หมายถึง นักเรียนสามารถเขียนได้ ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป				
	๗.๓ ด้านการคิดเลขเป็น (A)Rithmetics) ๓ หมายถึง นักเรียนสามารถคิดเลขเป็นได้ ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป ๒ หมายถึง นักเรียนสามารถคิดเลขเป็นได้ ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ๑ หมายถึง นักเรียนสามารถคิดเลขเป็นได้ ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป				
	๗.๔ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการ แก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการ แก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ร้อย ละ ๘๐ ขึ้นไป ๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะใน การแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะใน การแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป				
	๗.๕ ด้านการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป ๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป ๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป				

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
๗	ผลการดำเนินงานพัฒนาของสถานศึกษา				
	<p>๗.๖ ด้านทักษะการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy)</p> <p>๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป</p>				
	<p>๗.๗ ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding)</p> <p>๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่าง กระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่าง กระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่าง กระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป</p>				
	<p>๗.๘ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)</p> <p>๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป</p>				

ที่	ประเด็น	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		๓	๒	๑	
๗	ผลการดำเนินงานพัฒนาของสถานศึกษา				
	<p>๗.๙ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy)</p> <p>๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป</p>				
	<p>๗.๑๐ ด้านทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills)</p> <p>๓ หมายถึง นักเรียนมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง นักเรียนมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง นักเรียนมีทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป</p>				
	<p>๗.๑๑ ด้านมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย (Compassing)</p> <p>๓ หมายถึง นักเรียนมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย (Compassing) ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป</p> <p>๒ หมายถึง นักเรียนมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย (Compassing) ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป</p> <p>๑ หมายถึง นักเรียนมีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย (Compassing) ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป</p>				

แบบรายงานผล

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)
ระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๑. โรงเรียน.....กลุ่มโรงเรียน.....
๒. จำนวนผู้เรียนทั้งหมด จำนวน.....คน (จำนวนนักเรียนใช้ข้อมูล ณ วันที่ ๑๐ มิ.ย. ๒๕๖๖)
๓. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
๔. จำนวนครูในโรงเรียนทั้งหมด จำนวน.....คน ได้รับการส่งเสริม สนับสนุนให้มีความรู้ ทักษะการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาสมรรถนะในศตวรรษที่ ๒๑ จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ระดับชั้น	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด (คน) ข้อมูล ณ วันที่ ๑๐ มิ.ย. ๒๕๖๖	ผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)	
		จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓			
ประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖			
มัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓			

การพัฒนาให้มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

๓R คือ

๑. Reading (อ่านออก)
๒. (W)riting (เขียนได้)
๓. (A)rithmetics (คิดเลขเป็น)

๘C คือ

๑. Critical Thinking and Problem Solving : มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ไขปัญหาได้
๒. Creativity and Innovation : คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดเชิงนวัตกรรม
๓. Collaboration Teamwork and Leadership : ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
๔. Communication Information and Media Literacy : ทักษะในการสื่อสาร และการรู้เท่าทันสื่อ
๕. Cross-cultural Understanding : ความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม กระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม
๖. Computing and ICT Literacy : ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี
๗. Career and Learning Skills : ทักษะทางอาชีพ และการเรียนรู้
๘. Compassing : มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย

ตัวอย่าง / คลิปวิดีโอ : แนวทางการจัดกิจกรรมการส่งเสริม พัฒนา
การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)

กิจกรรมที่ ๑ กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค/วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนา
ผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ๓Rs๘ Cs ตามบริบทของพื้นที่และผู้เรียน

แนวทางการจัดกิจกรรม

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับชั้นเรียนใน ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมเสริมหลักสูตร
จัดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จัดกิจกรรมบูรณาการในวันสำคัญต่างๆ
โดยมี รูปแบบ วิธีการ เทคนิค สื่อ นวัตกรรม ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ดังนี้

ระดับปฐมวัย

- ๑) กิจกรรม การเรียนรู้ แบบมอนเตสซอรี
- ๒) กิจกรรม การเรียนรู้ผ่าน กิจกรรมบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย

ระดับช่วงชั้นที่ ๑ (ป. ๑ – ๓)

- ๑) กิจกรรม การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
- ๒) กิจกรรม การเรียนรู้แบบบันได ๕ ขั้น ได้แก่
 - ๒.๑ ขั้นที่ ๑ อ่านท่องบทร้องจากบทเรียนตามสระในแบบเรียน
 - ๒.๒ ขั้นที่ ๒ อ่านแจกลูกสะกดคำ
 - ๒.๓ ขั้นที่ ๓ การอ่านย่ำซ้ำทวนจากบทเรียน
 - ๒.๔ ขั้นที่ ๔ การคัดลายมือ
 - ๒.๕ ขั้นที่ ๕ การเขียนตามคำบอก เขียนเรียงประโยค
- ๓) กิจกรรม การเรียนรู้การเสริมทักษะการคิดเลขเร็ว
- ๔) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เกมภาษาอังกฤษเพื่อการสะท้อนคิด
- ๕) กิจกรรม การเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียน การอ่านโดยใช้แบบฝึกบัญชีคำพื้นฐาน
- ๖) กิจกรรม การเรียนรู้การอ่านสะกดคำ และแจกลูกคำจากบัญชีคำพื้นฐาน
- ๗) กิจกรรม การเรียนรู้ตามโครงการTSQPS๒
- ๘) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

เป็นต้น

ระดับช่วงชั้นที่ ๒ – ๓ (ป. ๔ – ม.๓)

๑) กิจกรรม การเรียนรู้โครงการเป็นฐาน เรื่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้โครงการเป็นฐาน
นิเวศในนาข้าว โดยใช้เทคนิคสแคมเพอร์ด้วยคลาวด์เซอร์วิส เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีและ
การรู้สิ่งแวดล้อม

๒) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สื่อชุดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านตุ่ (สหราษฎร์พัฒนาการ)

- ๓) กิจกรรม การเรียนรู้แบบ GAPS ๕ Step รายวิชา คณิตศาสตร์
- ๔) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ รายวิชา วิทยาศาสตร์
- ๕) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจิตศึกษา
- ๖) กิจกรรม การเรียนรู้แบบ Coding การคิดอย่างเป็นระบบ การแก้ไขปัญหาด้วยตรรกะ และเรียนรู้วิธีการประยุกต์ใช้อัลกอริทึม
- ๗) กิจกรรม การเรียนรู้ตามโครงการ TSQPS๒
- ๘) กิจกรรม การเรียนรู้พัฒนาทักษะการอ่านรู้เรื่อง โดยใช้แบบฝึกอ่าน
- ๙) กิจกรรม การเรียนรู้สร้างสื่อ แบบจำลองระบบย่อยอาหาร
- ๑๐) กิจกรรม การเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและการลงมือปฏิบัติ
- ๑๑) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เกม เพลง คลิปวิดีโอ
- ๑๒) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สื่อแบบฝึกคิดเลขเร็ว เกมปิงโก สื่อ AR (Augmented Reality) สสวท.

๑๓) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สื่อแบบฝึกทักษะการบวก ลบ คูณ หาร แบบฝึกทักษะโจทย์ การแก้ปัญหา

- ๑๔) กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
- ๑๕) กิจกรรม บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้กับศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวกับเกษตรกรรม
- ๑๖) กิจกรรม การเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมรักการอ่านกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ๘ กลุ่มสาระ การเรียนรู้

- ๑๗) กิจกรรม การเรียนรู้พัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้
- ๑๘) กิจกรรม การเรียนรู้พัฒนาทักษะการคิดเลข
- ๑๙) กิจกรรม การเรียนรู้โครงงานปัญหาหมักฮีโรพิซิตปลวก

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ช่วงชั้นที่ ๑ – ๓)

- ๑) กิจกรรมโฮมรูมโดยใช้กระบวนการจิตศึกษา : พัฒนาปัญญาภายใน”
- ๒) กิจกรรมสร้างโอกาส สร้างรายได้ สร้างอนาคต
- ๓) กิจกรรมส่งเสริมรักการอ่าน
- ๔) กิจกรรมบูรณาการทักษะงานอาชีพ เป็นต้น
- ๕) กิจกรรมชุมนุมคณิตศาสตร์
- ๖) กิจกรรม Stem ศึกษา (การต่อหุ่นยนต์)
- ๗) กิจกรรมชุมนุมภาษาอาเซียน
- ๘) กิจกรรมชุมนุมคอมพิวเตอร์
- ๙) กิจกรรมชุมนุมดนตรีพื้นเมือง
- ๑๐) กิจกรรมชุมนุมกีฬาที่ฉันรัก
- ๑๑) กิจกรรมชุมนุมเศรษฐกิจพอเพียง
- ๑๒) กิจกรรมชุมนุมการแปรรูปอาหารจากสัปรด
- ๑๓) กิจกรรมการอ่านเพื่อการเรียนรู้
- ๑๔) กิจกรรมส่งเสริมด้าน การอ่าน การเขียน การคิดเลข
- ๑๕) กิจกรรมบูรณาการในวันสำคัญ เช่น วันวิทยาศาสตร์ วันภาษาไทย เป็นต้น

กิจกรรมที่ ๒ กิจกรรมการนิเทศ ติดตาม ระดับชั้นเรียน

แนวทางการนิเทศ

- ๑) การนิเทศแบบเยี่ยมชั้นเรียน
- ๒) การนิเทศแบบกัลยาณมิตร
- ๓) การนิเทศแบบการเยี่ยมชมผลงาน
- ๔) การนิเทศบูรณาการการประชุมครูประจำเดือน
- ๕) การนิเทศแบบสะท้อนคิด
- ๖) การนิเทศแบบพี่เลี้ยง
- ๗) การนิเทศแบบบัดดี้

เป็นต้น

กิจกรรมที่ ๓ กิจกรรมการนำเสนอผลงานนักเรียน ครูผู้สอน ตามบริบทพื้นที่

แนวทางการจัดกิจกรรม

- ๑) นำผลงานนักเรียนนำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ภายในระดับชั้นเรียน
- ๒) นำผลงานนักเรียนมาจัดบอร์ดประชาสัมพันธ์หน้าชั้นเรียนและประชาสัมพันธ์

ให้นักเรียนในโรงเรียนมาเยี่ยมชมตามความเหมาะสม

- ๓) จัดค่ายวิชาการ ๔ สาระหลัก
- ๔) จัดนิทรรศการ การประกวด การแข่งขันทักษะของนักเรียน
- ๕) จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนบูรณาการวันสำคัญ ระดับชั้นเรียน / ระดับโรงเรียน
- ๖) ครูผู้สอนจัดนิทรรศการผลงานการจัดการเรียนการสอนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ภายใน

สถานศึกษา / ภายในเครือข่ายกลุ่มโรงเรียน ทั้งแบบ Onsite Online

เป็นต้น

**คลิปวิดีโอ แนวทางการส่งเสริม พัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สมรรถนะและทักษะการเรียนรู้
ในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs๘Cs)**

โรงเรียนอนุบาลนางแล (บ้านทุ่ง)



โรงเรียนบ้านคู (สหราษฎร์พัฒนาการ)

