



KM

เทคนิคการเรียนรู้การสอนมุ่งเน้น
Active Learning : Project-Based Learning

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำนำ

ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ถือได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการเรียนการสอนในปัจจุบัน เนื่องจากหลักรายวิชาภายในหลักสูตรของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จึงได้จัดทำโครงการ การจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อเป็นแนวทาง รวบรวมและกระจายความรู้ ด้านการผลิตบัณฑิต เทคนิคการเรียนการสอนมุ่งเน้น Active Learning : Project-Based Learning โดย รวบรวมหลักการและวิธีการต่างๆ จากกลุ่มอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย อาจารย์ชวาน พรณดวงเนตร, ผศ.ณัฐพงษ์ จันทร์วัฒนะ, อ.ณฤดี สีแก้วมี, อ.ชิษณุชา ชัมภรัตน์, อ.ขจร สีทาแก ร่วมกันถ่ายทอดองค์ความรู้ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย เกิดเป็น “องค์ความรู้” และ “แก่นความรู้” ที่ลุ่มลึก ตามประเด็นความรู้ที่กำหนดไว้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลจนได้เป็นแนวทางปฏิบัติที่ดี

เกิดเป็น “คู่มือ เทคนิคการเรียนการสอนมุ่งเน้น Active Learning : Project-Based Learning” ที่รวบรวม องค์ความรู้ที่ดี เพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติแก่ผู้ที่ประสงค์ จัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้น Active Learning : Project-Based Learning นำไปต่อยอดได้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้จากคู่มือเล่มนี้จะสามารถใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ดีสำหรับนักวิจัยและผู้สนใจ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

สารบัญ

	หน้า
1. ความหมาย	1
2. ปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงก่อนการจัดการเรียนรู้	1
3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน	3
4. บทบาทของผู้สอน	6
5. การประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง	7

เทคนิคการเรียนการสอนมุ่งเน้น Active Learning :

Project-Based Learning

1. ความหมาย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์จากชีวิตจริงสู่การเรียนรู้ค้นหาคำตอบด้วยการลงมือค้นคว้า ปฏิบัติจริง หลายคนอาจจะคุ้นกับการเรียนการสอนโครงงานวิทยาศาสตร์ในห้องเรียน แต่ PBL ไม่ใช่การทดลองในห้องปฏิบัติการ PBL เน้นประสบการณ์ในการปฏิบัติงานให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริงอย่างเป็นระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา ได้ทำการ ทดลอง ได้พิสูจน์สิ่งต่างๆ ผ่านการวางแผน การทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์อย่างเป็นระบบ โดยเน้น ให้สามารถบูรณาการวิชาการด้านต่างๆ มาใช้ในการทำโครงการนั้นๆ ได้

2. ปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงก่อนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง ผู้สอนต้องเป็นผู้ที่มีความพร้อมและมีความแม่นยำในเนื้อหาเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น และสามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ขณะทำกิจกรรม ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว มีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ การจัดกิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน และการจัดกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้

2.1 การจัดกิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน

เป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเลือกศึกษาโครงงานจากสิ่งที่สนใจอยากรู้ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมในสังคม หรือจากประสบการณ์ต่างๆ ที่ยังต้องการคำตอบ ข้อสรุป ซึ่งอาจจะอยู่นอกเหนือจากสาระการเรียนรู้ในบทเรียนของหลักสูตร มีขั้นตอนดังนี้

- ตรวจสอบ วิเคราะห์ พิจารณา รวบรวม ความสนใจ ของผู้เรียน
- กำหนดประเด็นปัญหา/ หัวข้อเรื่อง
- กำหนดวัตถุประสงค์

- ตั้งสมมติฐาน
- กำหนดวิธีการศึกษาและแหล่งความรู้
- กำหนดเค้าโครงของโครงการ
- ตรวจสอบสมมติฐาน
- สรุปผลการศึกษาและการนำไปใช้
- เขียนรายงานวิจัยแบบง่ายๆ
- จัดแสดงผลงาน

2.2 การจัดกิจกรรมตามสาระการเรียนรู้

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึดเนื้อหาสาระตามที่หลักสูตรกำหนด ผู้เรียนเลือกทำโครงการตามที่สาระการเรียนรู้ จากหน่วยเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียน นำมาเป็นหัวข้อโครงการ มีขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการดังต่อไปนี้

- ศึกษาเอกสาร หลักสูตร
- วิเคราะห์หลักสูตร
- วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา เพื่อแยกเนื้อหา จุดประสงค์และจัดกิจกรรมให้เด่นชัด
- จัดทำกำหนดการสอน
- เขียนแผนการจัดการเรียนรู้
- ผลิตสื่อ จัดหาแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเริ่มตั้งแต่ แง้ววัตถุประสงค์ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน จัดกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจ การใช้คำถามกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อบทบาทของผู้สอนในฐานะผู้กระตุ้นการเรียนรู้
- จัดแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม
- บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานนั้น มีกระบวนการและขั้นตอนแตกต่างกันไปตามแต่การเลือกใช้ทฤษฎีของผู้สอน ซึ่งในคู่มือฉบับนี้ ขอนำเสนอ 2 แนวคิดที่ถูกพิจารณาแล้วเหมาะสมกับบริบทของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คือ 1. การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาและกระทรวงศึกษาธิการ, 2550) 2. การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย (ดุขฎิ โยเหลาและคณะ, 2557)

3.1 แนวคิดที่ 1

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาและกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาและกระทรวงศึกษาธิการ

3.1.1 ช้่นนำเสนอ หมายถึง ช้่นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ กำหนดสถานการณ์ ศึกษาสถานการณ์ เล่นเกม ดูรูปภาพ หรือผู้สอนใช้เทคนิคการตั้งคำถามเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน เช่น สาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรและสาระการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนของโครงงานเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการเรียนรู้

3.1.2 ช้่นวางแผน หมายถึง ช้่นที่ผู้เรียนร่วมกันวางแผน โดยการระดมความคิด อภิปรายหาข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ

3.1.3 ขั้นปฏิบัติ หมายถึง ขั้นที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม เขียนสรุปรายงานผลที่เกิดขึ้นจากการวางแผนร่วมกัน

3.1.4 ขั้นประเมินผล หมายถึง ขั้นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมกันประเมิน มีการนำเสนอเพื่อให้ ผู้เรียนสามารถอธิบายงานของตนเองซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในงานของตนเอง ช่วยให้ผู้สอนและเพื่อนร่วมห้องเข้าใจในเนื้องานมากขึ้น

3.2 แนวคิดที่ 2

การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ที่ปรับจากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน(จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย ของ ดุษฎี โยเหลาและคณะ, 2557) โดยมีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพ 2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (ปรับปรุงจาก ดุษฎี โยเหลาและคณะ, 2557)

3.2.1 ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน ผู้สอนให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำโครงงานก่อนการเรียนรู้ เนื่องจากการทำโครงงานมีรูปแบบและขั้นตอนที่ชัดเจนและรัดกุม ดังนั้นผู้เรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง

ที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับโครงการไว้เป็นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการปฏิบัติขณะทำงานโครงการจริง ในขั้น แสวงหาความรู้

3.2.2 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้สอนเตรียมกิจกรรมที่จะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยต้องคิด หรือเตรียมกิจกรรมที่ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ ใคร่รู้ ถึงความสนุกสนานในการทำโครงการหรือกิจกรรม ร่วมกัน โดยกิจกรรมนั้นอาจเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนเป็นคนกำหนดขึ้น หรืออาจเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีความ สนใจต้องการทำก่อนหน้า ทั้งนี้ในการกระตุ้นของผู้สอนจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอจากกิจกรรมที่ได้ เรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนที่ผ่านมาในส่วนของเนื้อหาวิชาในภาควิชา หรือเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

3.2.3 ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มกันแสวงหาความรู้ ใช้กระบวนการกลุ่มในการ วางแผนดำเนินกิจกรรม โดยผู้เรียนเป็นผู้ร่วมกันวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยระดมความคิด และหารือ แบ่งหน้าที่เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติร่วมกัน หลังจากที่ได้ทราบหัวข้อสิ่งที่ตนเองต้องเรียนรู้ใน ภาคเรียนนั้นๆเรียบร้อยแล้ว

3.2.4 ขั้นแสวงหาความรู้ ในขั้นแสวงหาความรู้มีแนวทางปฏิบัติสำหรับผู้เรียนในการทำกิจกรรม ดังนี้

- ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมโครงการ ตามหัวข้อที่กลุ่มสนใจ
- ผู้เรียนปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงของกลุ่ม พร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม โดยขอ คำปรึกษาจากผู้สอนเป็นระยะเมื่อมีข้อสงสัยหรือปัญหาเกิดขึ้น
- ผู้เรียนร่วมกันเขียนสรุปเล่ม สรุปรายงานจากโครงการที่ตนปฏิบัติ

3.2.5 ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม โดยผู้สอนใช้ คำถาม ถามในสิ่งที่ผู้เรียนนำไปสู่การสรุปสิ่งที่เรียนรู้

3.2.6 ขั้นนำเสนอผลงาน ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมหรือ จัดเวลาให้ผู้เรียนได้เสนอสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้น และผู้เรียนอื่นๆในคณะได้ชมผลงาน และเรียนรู้กิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติในการทำโครงการ



ภาพที่ 3 การนำเสนอผลงานของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

<https://www.facebook.com/FacultyOfArchitectureCommunityRmutt/photos/4146496712061152>

4. บทบาทของผู้สอน

บทบาทสำคัญของผู้สอนในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ว่า ผู้สอนต้องแสดงบทบาทต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ขึ้น คือผู้สอนต้องเป็นผู้สังเกต โดยสังเกตการทำงานของนักเรียนและการเล่นของนักเรียน ผู้สอนต้องสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ โดยใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นการเรียนรู้แทนการบอกกล่าว ผู้สอนต้องศึกษาและรู้จักข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อแสดงบทบาทให้เหมาะสมในการทำให้เกิด Active Learning กับผู้เรียนเป็นรายคน ซึ่งบทบาทหรือสิ่งเหล่านี้ที่ผู้สอนแสดงออก มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ผู้สอนเองต้องจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชา โดยใช้แหล่งเรียนรู้ชุมชนและสื่อการเรียนรู้ต่างๆ ที่เป็นเรื่องใกล้ตัวของผู้เรียนและมีความเป็นปัจจุบัน ณ ขณะนั้น เช่น ข่าว ละครทีวี เรื่องราวในท้องถิ่น เป็นต้น มาเชื่อมโยงกับเนื้อหาบทเรียน นอกจากนั้นแล้ว ผู้สอนเองจะต้องคอยให้คำแนะนำ ชี้แนะ ชี้แจงให้รายละเอียดต่างๆ เท่าที่จำเป็นเมื่อผู้เรียนเกิดความสงสัย (ดุซงกี โยเหลาและคณะ, 2557) โดย ผู้สอนต้องแสดงบทบาทเป็นผู้กระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนดังนี้

4.1 ใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้

คำถามที่ใช้ในการกระตุ้นการเรียนรู้ นั้น ต้องเป็นคำถามที่มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด และเพื่อให้ผู้เรียนได้อธิบาย โดยขึ้นต้นว่า “ทำไม” หรือ ลงท้ายว่า “อย่างไรบ้าง” “อะไรบ้าง” “เพราะอะไร” โดยคำถามเหล่านี้อาจเป็นคำถามในใบกิจกรรมหรือผู้สอนถามก่อนปฏิบัติกิจกรรม กำลังลงมือปฏิบัติกิจกรรมและ/หรือหลังปฏิบัติกิจกรรม ทุกคำถามต้องเชื่อมโยงไปยังรายวิชาที่เรียนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดด้วย

4.2 เป็นผู้สังเกต

ผู้สอนจะต้องคอยสังเกตว่า ผู้เรียนแต่ละคนมีพฤติกรรมอย่างไร ขณะปฏิบัติกิจกรรมโดยการสังเกตต้องเป็นไปอย่างเหมาะสม คือ เมื่อผู้สอนเห็นว่าพฤติกรรมที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนหรืออันตรายแก่นักเรียนอื่นรอบตัว แต่ในทางกลับกันหากพฤติกรรมที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ทำให้เกิดความเดือดร้อนหรือเกิดอันตรายต่อตัวผู้เรียนเองและผู้เรียนคนอื่น ผู้สอนจะต้องเข้าไปแทรกแซงและหยุดพฤติกรรมดังกล่าวทันที

4.3 ให้ผู้เรียนเรียนรู้การตั้งคำถาม เมื่อผู้เรียนสามารถตั้งคำถามได้ จะทำให้ผู้เรียน รู้จักถาม เพื่อค้นคว้าข้อมูล รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และร่วมแสดงความคิดเห็นของตนเองในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่อง การรู้จักถามเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้มาซึ่งความรู้ที่ผู้เรียนสนใจ

4.4 ผู้คอยให้คำแนะนำ

เมื่อนักเรียนเกิดข้อสงสัย ผู้สอนจะต้องเป็นผู้คอยแนะนำ ชี้แจง ให้ข้อมูลต่างๆ หรือยกตัวอย่างเหตุการณ์ใกล้ตัวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเชื่อมโยงไปสู่ความรู้ด้านอื่นๆ ในขณะทำกิจกรรมเมื่อนักเรียนเกิดข้อสงสัย หรือคำถาม โดยไม่บอกคำตอบแก่ผู้เรียน

4.5 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง

ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งหนึ่งๆ ผู้สอนจะเป็นผู้สังเกตและคอยกระตุ้นด้วยคำถามให้ผู้เรียนได้คิดกิจกรรมที่อยากเรียนรู้และหาคำตอบในสิ่งที่สงสัยด้วยตนเอง

4.6 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ ตามความคิดและความสามารถของนักเรียนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการและความสามารถของตนเองในการคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

5. การประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง

สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ผู้สอนประเมินจากผล งานของผู้เรียน โดยการประเมินตามสภาพจริง

5.1 วิธีการประเมินการเรียนรู้

ผู้สอนต้องออกแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนร่วมประเมินด้วย การออกแบบดังกล่าวต้องประเมินตามตัวชี้วัดที่ส่วนกลางกำหนด มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพร้อมประเมินจากการนำเสนอผลงานของผู้เรียน อาจให้ผู้เรียนเล่าเรื่องแล้วสังเกตพฤติกรรม ตรวจชิ้นงาน หรือจากการพูดคุย โดยพิจารณาผลหลังจากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีแนวทางการประเมิน ดังนี้

5.1.1 ยึดรูปแบบการประเมินจากส่วนกลาง มีการวางโครงสร้างหรือน้ำหนักคะแนนในการประเมินจากรูปแบบที่ส่วนกลางกำหนดเป็นหลัก

5.1.2 ใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบิคสเกล ทำการประเมินตามลำดับความสามารถหรือลำดับพฤติกรรมที่คาดหวังที่นักเรียนแสดงออกหรือที่ครูสังเกตเห็นอย่างเป็นลำดับขั้น โดยใช้การให้คะแนนแบบรูบิคสเกล ซึ่งครูต้องออกแบบเกณฑ์หรือกำหนดแนวทางการประเมินให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนเป็นหลัก

5.1.3 วัดและประเมินผลตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นการประเมินผล/วัดผลตามเนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับตัวชี้วัดที่ระบุในหลักสูตร โดยพิจารณาขณะสอนและวัดหลังการจัดการเรียนรู้

5.1.4 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยบันทึกผลการสังเกตลงในแบบประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้

5.1.5 ผู้สอนท่านอื่นและผู้เรียนร่วมประเมินผลงาน การประเมินผลการจัดการเรียนรู้้น นอกจากผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินเองแล้วควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนท่านอื่นร่วมประเมินด้วย

5.1.6 ให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นการเข้ามามีส่วนร่วมในลักษณะของการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับผู้เรียน และการมาชมการเสนอผลงานของผู้เรียน เพื่อให้ผู้ปกครองได้เข้าใจถึงระดับ

การเรียนรู้ของลูก ความสามารถที่ลูกมี ตลอดจนได้เห็นพัฒนาการของลูกก่อน/หลังได้รับการจัดการเรียนรู้

5.2 สิ่งที่ต้องประเมิน

ในการประเมินผู้เรียนนั้น ผู้สอนจะมีการพิจารณาประเมินหลายด้าน คือ ด้านผลการเรียนรู้ และ พฤติกรรมหลังการเรียนรู้ โดยการประเมินดังกล่าวเป็นการประเมินสิ่งที่เปลี่ยนแปลงหลังจากผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมแล้ว โดยสามารถกล่าวในรายละเอียดได้ดังนี้

5.2.1 ด้านผลการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องทำการทดสอบความรู้ที่นักเรียนได้รับหลังจากที่ได้ทำการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนแล้ว เพื่อให้เห็นพัฒนาการของนักเรียนหลังจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนไปก่อนหน้านี้

5.2.2 พฤติกรรมผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนลดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ โดยที่ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นอย่างชัดเจนและเพื่อนในห้องยอมรับในตัวผู้เรียนเพิ่มขึ้น

(<https://candmbsri.wordpress.com>)