

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐานและ การประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

The Concept of Basic Active Learning and Its Application of Learning Management in Physical Education

ลธิพิงษ์ ปานนาค^{1*}

Sittipong Pannak^{1*}

¹ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ กรุงเทพมหานคร 10250

¹ Health and Physical Education, Triamudomsuksapattanakarn School, Bangkok 10250

*Corresponding author: nice_thecop@hotmail.com

Received: December 24, 2021; Revised: May 2, 2022; Accepted: May 30, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการสังเคราะห์แนวความคิดด้านการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สู่กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกในลำดับขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning) ทางพลศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน สามารถแบ่งองค์ประกอบออกเป็น 6 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย 1) การอธิบายเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความครอบคลุม และกระชับ 2) การแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม 3) การกำหนดประเด็นปัญหาหรือข้อคำถามในการเรียนรู้ 4) การศึกษาค้นคว้าหาความรู้และการมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน 5) การกระตุ้นและส่งเสริมความถนัดหรือความสามารถของผู้เรียนแต่ละบุคคล และ 6) การอภิปรายผลการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน ทั้งนี้จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐานดังกล่าว ครูพลศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของชนิดกีฬา จำนวนผู้เรียน ระดับช่วงชั้นที่ทำการสอน ตลอดจนความพร้อมของสื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ที่มีอยู่ รวมถึงต้องอาศัยเทคนิคและทักษะขั้นสูงในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลักการและลำดับขั้นตอนทางพลศึกษาที่ถูกต้อง เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เหล่านั้น มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน
การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

Abstract

This article aimed to present the synthetic results of the active learning approach to basic active learning processes for physical education. Basic active learning can be divided into 6 components as follows: 1) Learning content descriptions are comprehensive and concise time. 2) Dividing learners into groups. 3) Defining problems or questions in learning. 4) Studying, researching, and participating in learners' practice. 5) Stimulating and promoting individual learners' aptitudes or abilities, and 6) Collaborative learning discussion in the classroom. According to the active learning approach, physical education teachers can apply this to be appropriate in accordance with the context of the sport, the number of learners, teaching grade level, and the availability of media, materials, and equipment including techniques and advanced skills for designing learning activities according to the principles and sequence of steps in the physical education in order to organize those learning activities effectively and benefit the development of learners to their full potential.

Keywords: Active learning, Basic active learning, Learning management in physical education

บทนำ

ปัจจุบันเป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่าการจัดการเรียนรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพของครูผู้สอนนั้น เป็นกุญแจสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดี และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในด้านต่าง ๆ รวมถึงคำนึงให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดหรือให้มีลักษณะเป็นไปตามความคาดหวังที่สภาพสังคมต้องการและอยากให้เกิดขึ้น มีความสอดคล้องกับบริบทและยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เป้าหมายสำคัญสูงสุดคือเพื่อให้ประเทศของตมนั้นได้มีประชากรหรือทรัพยากรทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพ ซึ่งตลอดในช่วงระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมามีอดีตจนถึงปัจจุบัน แนวความคิดทางด้านการศึกษาดูเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ได้มีนักปรัชญาและผู้ออกแบบ

พัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ อย่างมากมาย ซึ่งหนึ่งในแนวความคิดที่ได้รับความนิยมและการยอมรับเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างแท้จริงนั้นคือแนวความคิดที่มีชื่อว่าการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก หรือที่เรียกกันว่า Active Learning ซึ่งจากข้อมูลประเด็นหนึ่งในบทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกและการปรับเทคนิคการสอน “Active Learning and Adapting Teaching Techniques” ของ University of Toronto ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวถึงแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ว่าในช่วงปี ค.ศ. 1980 นักวิชาการที่ชื่อ Arthur W. Chickering และ Zelda F. Gamson ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาระดับอุดมศึกษา ประเทศสหรัฐอเมริกา ในขณะนั้นได้มองเห็นและตระหนักว่าการสอนที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นได้เป็นอย่างดีนั้น สามารถอธิบายและเปรียบเทียบได้ว่าการเรียนรู้ของผู้เรียนไม่เหมือนกับการที่ผู้คนทั่วไปเข้าชมเกมการแข่งขันกีฬา กล่าวคือผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้อะไรมากมายจากการนั่งดูฟังครูผู้สอน จดบันทึก และทำงานตามที่ครูมอบหมายในชั้นเรียน และเพื่อที่จะให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี พวกเขาจะต้องได้อธิบายถึงสิ่งที่กำลังเรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติในสิ่งต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ในอดีตและสามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวันได้ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยมีส่วนร่วมและสร้างแรงจูงใจไปพร้อม ๆ กันกับครูผู้สอน (Arthur W. Chickering and Zelda F. Gamson, 1987; refer to University of Toronto, 2015)

ในส่วนระบบการศึกษาของประเทศไทย ปัจจุบันแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) รัฐบาลได้กำหนดนโยบาย “การลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิรูปการเรียนรู้ โดยมอบหมายให้กระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการตามนโยบาย มีเป้าหมายให้ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะ มีคุณธรรมและจริยธรรม สามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสมตามบริบทที่ปรับเปลี่ยนไป ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบความชอบและความถนัดของตนเองตามศักยภาพ เพื่อพัฒนาสู่การเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ซึ่งจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) และนโยบายของทางภาครัฐบาลดังกล่าว เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ในทุก ๆ ศาสตร์สาขาวิชาล้วนแล้วแต่มีความสำคัญอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องตระหนักและวางแผนเพื่อออกแบบ

การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะและสมรรถนะเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งหนึ่งในศาสตร์สาขาวิชาที่มีความเกี่ยวข้องและมีความสำคัญสาขาหนึ่งนั้นคือพลศึกษา

ทั้งนี้ในศาสตร์สาขาวิชาพลศึกษานั้นจากมุมมองหรือภาพรวมโดยทั่วไป ผู้คนมักนึกถึงและเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันว่าการเรียนพลศึกษาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเพียงการปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหวร่างกาย การออกกำลังกาย หรือการเล่นกีฬาเท่านั้น แต่หากพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาถือได้ว่ามีเอกลักษณ์และลักษณะที่เฉพาะทาง ซึ่งการเรียนรู้ในหลักการทางพลศึกษานั้น ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาในองค์รวม เช่น การพัฒนาทางด้านร่างกาย การพัฒนาทางด้านทักษะการเล่นกีฬา พัฒนาทางด้านความรู้ในหลักการการออกกำลังกาย พัฒนาการทางด้านคุณธรรมจริยธรรม ตลอดจนการมีเจตคติที่ดีต่อการรักษาสภาพร่างกายให้สมบูรณ์ มีระเบียบวินัย มีความรักความสามัคคีในหมู่คณะ และอื่น ๆ เป็นต้น (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2561) โดยครูผู้สอนสามารถนำเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาไปถ่ายทอดเพื่อพัฒนาและเชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้มีองค์ความรู้พร้อมทั้งประสบการณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายสอดคล้องกับทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งจากแนวความคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา จะช่วยต่อยอดและเติมเต็มคุณภาพของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งในหลักการและความสำคัญดังกล่าวสามารถอธิบายและนำเสนอข้อมูลของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) นั้น ได้มีนักวิชาการและหน่วยงานทางการศึกษาต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ถึงคำจำกัดความและความหมาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Michael Prince (2004; อ้างถึงใน University of Toronto, 2015) ได้อธิบายความหมายของคำว่าจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) คือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ซึ่งถูกกำหนดให้เป็นวิธีการสอนใด ๆ ก็ตามที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้นั้นต้องการให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมที่มีความหมาย โดยผู้เรียนสามารถระบุได้ว่าสิ่งที่กำลังเรียนรู้นั้นคือสิ่งใด

Richard Mark Felder (2015) ศาสตราจารย์และผู้เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา North Carolina State University ประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวว่า “Active Learning is Anything Course-Related that All Students in a Class Session are Called Upon to do Other than Simply Watching, Listening and Taking Notes.” หมายถึง การจัดการเรียนรู้

แบบเชิงรุกคือ ทุกๆ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาที่ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนให้ความสนใจ และต้องการกระทำในสิ่งอื่นๆ มากกว่าเพียงแค่การดู การฟัง และการจดบันทึก

ศักดิ์ศรี ปาณะกุล (2556) ได้อธิบายถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การที่ครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทั้งชั้นได้มีความรู้และประสบการณ์ด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยกิจกรรมเหล่านั้นต้องไม่ใช้การบรรยายให้ผู้เรียนฟังตลอด ชั่วโมงหรือให้ผู้เรียนจดบันทึกจากการบรรยาย จดข้อความจากกระดานดำหรือถามคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนคนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งตอบคำถามของครูเท่านั้น แต่จะต้องเป็น กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือประเมินค่าได้ด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การแบ่งกลุ่ม ให้ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มได้ปรึกษาหารือกัน เพื่อค้นหาคำตอบหรือการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง จากเอกสารหรืออุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต และนำข้อมูลมารวบรวมวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า รวมทั้งนำเสนอข้อมูลเพื่อเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกดังกล่าว สามารถกระทำในลักษณะอื่น ๆ ได้ด้วย เช่น การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการจัดทำโครงการ เพื่อเพิ่มประสบการณ์และความรู้ให้แก่ผู้เรียน รวมถึงการจัดกิจกรรมนอกชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์โดยตรงด้วยเช่นกัน

ปริญานุษ พรหมภษิต (2558) ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) คือกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเองและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ โดยบทบาทของผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้อำนวยในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้ให้นิยามความหมายของคำว่าจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและ

ความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) นั้น คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยที่ครูผู้สอนต้องออกแบบและสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ให้ตอบสนองกับความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียน ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้นั้นต้องไม่ใช่แค่เพียงลักษณะที่ให้ผู้เรียนได้กระทำเพียงการดู การฟัง และการจดบันทึกเท่านั้น แต่ผู้เรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และลงมือปฏิบัติจริงเป็นสำคัญ มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนคอยสนับสนุน ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน รวมถึงเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เท่านั้น จากนั้นผู้เรียนจะต้องสามารถระบุหรือกำหนดได้ว่าสิ่งที่กำลังเรียนรู้อยู่ นั่นคือสิ่งใด หรือสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์บริบทอื่น ๆ ได้อย่างไรบ้าง เป็นต้น

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning Structure)

รูปแบบหรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ใดบ้างที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งตามแนวคิดของ Richard Mark Felder (2015) ได้สรุปและอธิบายรายละเอียดไว้ด้วยกัน 3 ประเด็นที่สำคัญคือ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนได้มีการรวมกลุ่มกันเองในชั้นเรียน ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นกลุ่มละ 2-4 คน แล้วทำการสุ่มผู้เรียนเพื่อแต่งตั้งผู้ทำหน้าที่ในการจดบันทึก หากกิจกรรมเหล่านั้นจำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะของการเขียนหรือการบันทึกข้อมูล ทั้งนี้ตัวอย่างของการสุ่มผู้เรียนเพื่อทำหน้าที่อาจกระทำได้โดยง่ายในลักษณะการเล่นเกมน เช่น ผู้ที่เกิดก่อนคนแรกของกลุ่ม หรือผู้ที่นั่งอยู่ไกลสุดจากด้านขวามือของครูผู้สอน และผู้ที่ตื่นนอนเป็นเวลาเช้าสุดของกลุ่มในวันนั้นเป็นผู้ทำหน้าที่ เป็นต้น และกระบวนการที่ง่ายที่สุดคือการกำหนดให้ผู้เรียนทำหน้าที่เลือกกันเอง หรือให้ผู้ที่ยังไม่เคยทำหน้าที่ในกิจกรรมการเรียนรู้ของวันนั้นได้ลองปฏิบัติทำหน้าที่ดูบ้าง

2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะการตั้งประเด็นคำถามหรือประเด็นปัญหาที่มีความท้าทาย มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ และการกำหนดระยะเวลาให้มีความพอดีกับการดำเนินงาน โดยคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนในทุก ๆ กลุ่ม อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งในขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เหล่านั้น ครูผู้สอนอาจกำหนดประเด็นปัญหาหลายอย่าง หรือเพิ่มเติมเงื่อนไขต่าง ๆ ที่เป็นการกระตุ้นและท้าทายความสามารถของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้นก็ได้

3. กิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ครูผู้สอนได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนหรือในแต่ละกลุ่มได้ทำหน้าที่ในการแชร์ประสบการณ์หรือคำตอบที่ถูกต้อง หรือการขออาสาสมัครหากผู้เรียนไม่พร้อมที่จะนำเสนอ จากนั้นก็อภิปรายคำตอบร่วมกันและดำเนินการตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้กำหนดไว้

กล่าวโดยสรุปคือ โครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามแนวคิดของ Richard Mark Felder ได้เสนอแนะไว้ 3 ประเด็นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ประกอบด้วย ประเด็นแรกคือ การรวมกลุ่มกันโดยสมัครใจของผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนได้มีส่วนร่วมและมีบทบาทในการแสดงความสามารถและทักษะต่าง ๆ ตามแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้ดำเนินการและวางรูปแบบไว้ ประเด็นที่สองคือ การตั้งประเด็นคำถามหรือประเด็นปัญหาที่มีความท้าทายและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาการเรียนเรื่องนั้น ๆ และประเด็นสุดท้ายซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งคือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการร่วมกันอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นและแสดงคำตอบที่ถูกต้องจากกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึงกันขึ้นชั้นเรียน

รูปแบบหรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามแนวคิดของ คักดีศรี ปาณะกุล (2556) สามารถสรุปและอธิบายรายละเอียดไว้ด้วยกัน 3 ประเด็นที่สำคัญคือ

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบการบรรยาย สามารถกระทำได้ด้วยระยะเวลาอันสั้นและรวดเร็ว ได้ใจความ และมีความชัดเจนในเนื้อหาสาระ หลังจากนั้นจึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะศึกษาหรือแสวงหาความรู้เพิ่มเติม

2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่มเพื่อพิจารณาศึกษาถึงปัญหาหรือข้อคำถามที่ครูผู้สอนกำหนดให้ โดยคำถามที่ใช้้นั้นไม่ควรเป็นคำถามที่ง่ายหรือมีความยากจนเกินไป ผู้เรียนสามารถหาคำตอบได้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ หรือบางครั้งครูผู้สอนอาจตั้งประเด็นคำถามที่ค่อนข้างยาก เพื่อเป็นการท้าทายความสามารถของผู้เรียนในการศึกษาและคิดค้นหาคำตอบต่อไป

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนหรือทุกคนในกลุ่มได้มีโอกาสปรึกษาหารือกันในข้อคำถามหรือปัญหาที่ครูผู้สอนกำหนดให้ และได้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ หรือประเมินจากมวลประสบการณ์แล้ว จึงนำมาอภิปรายในด้านต่าง ๆ เพื่อนำความรู้มาแบ่งปันกัน อธิบายเล่าสู่กันฟัง และเสนอแนะความคิดเห็นเพื่อสรุปเป็นแนวความคิดรวมถึงคำตอบที่ได้ร่วมกัน

สรุปได้ว่า รูปแบบหรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามแนวคิดของ คัทดี้ศรี ปาณะกุล ประกอบด้วย 3 ประเด็น ประเด็นแรกคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการบรรยายสามารถกระทำได้ โดยใช้เวลาอันสั้นและต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะศึกษาหรือแสวงหาความรู้ในเรื่องนั้น ๆ เพิ่มเติมต่อไป ประเด็นที่สองคือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะการแบ่งกลุ่มและตั้งประเด็นคำถามหรือปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และศึกษาค้นคว้า และประเด็นสุดท้ายคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในข้อค้นพบหรือคำตอบที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าร่วมกันในกลุ่มหรือในชั้นเรียน

วารินทร์พร พันเพ็ญฟู (2562) ได้อธิบายถึงแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ว่าเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ประกอบด้วย การลงมือปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้และเป็นศูนย์กลางในการปฏิบัติการเรียนรู้ มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ในการแก้ไขสถานการณ์ปัญหาอย่างเป็นระบบอย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้การปฏิสัมพันธ์ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้สะท้อนผลของการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุตามผลลัพธ์ที่พึงประสงค์อันเป็นลักษณะของคนไทย 4.0 ตามมาตรฐานการศึกษาของชาติทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) เป็นผู้เรียน 2) เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 3) เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

สรุปได้ว่าจัดการการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ได้มุ่งเน้นในกระบวนการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบสำคัญคือ 1) การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน 2) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) 3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนจนนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้

รูปแบบหรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามนิยามของกระทรวงศึกษาธิการ (2562) ที่ครูผู้สอนจะต้องพยายามสร้างสรรค์และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตอบสนองเป็นไปตามเป้าหมายและหลักการที่สำคัญ ๆ ซึ่งสามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียนให้มีวิจารณ์ญาณ และความคิดที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนจะต้องได้รับโอกาสและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง มีการใช้วิจารณ์ญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ โดยครูมุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง ส่งเสริมการเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) พัฒนาการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ให้มีวิจารณ์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมินตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ เป็นต้น

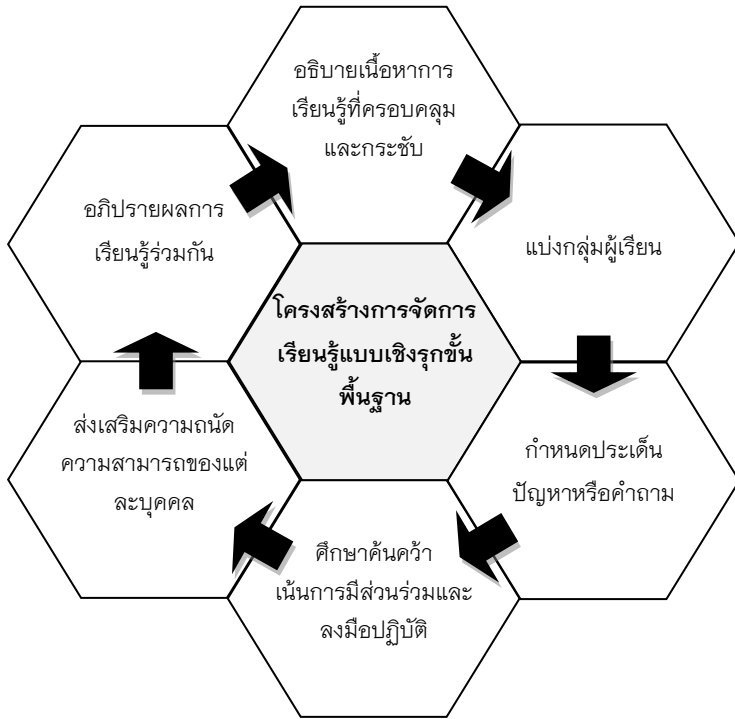
2. การจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวมของผู้เรียน

3. การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีความทุ่มเทในการเรียน เกิดแรงจูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถได้อย่างแท้จริง ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลายแล้ว ผู้เรียนก็สามารถเลือกเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจและความถนัดของตนเองได้ เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อบรรลุความสำเร็จ

4. การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครูผู้สอน เป็นการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ผู้เรียนจะมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจ ความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual different) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ และเป็นการพัฒนาด้าน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อม ๆ กันด้วย

สรุปได้ว่ารูปแบบหรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ตามนิยามของกระทรวงศึกษาธิการ ประกอบด้วยลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ ๗ องค์ประกอบ ได้แก่ ส่วนที่ 1 คือ การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิด และการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้วิจารณญาณ ความคิด และตัดสินใจที่ถูกต้องในการเรียนรู้ ส่วนที่ 2 คือ การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ส่วนที่ 3 คือ การจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความทุ่มเท และแรงจูงใจในการเรียน สามารถทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และส่วนที่ 4 ส่วนสุดท้ายคือการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการในเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครูผู้สอนเอง โดยผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการเลือกใช้ความถนัด ความสนใจ และความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

จากสังเคราะห์แนวคิดโครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของ Felder, R.M. (2015) คักดีศรี ปาณะกุล (2556) และกระทรวงศึกษาธิการ (2562) ผู้เขียนขอสรุปและอธิบายถึงกระบวนการสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกในขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning) โดยแบ่งออกเป็นจำนวนทั้งสิ้น 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 การอธิบายเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความครอบคลุมและกระชับ ส่วนที่ 2 การแบ่งกลุ่มผู้เรียน ส่วนที่ 3 การกำหนดประเด็นปัญหาหรือข้อคำถามในการเรียนรู้ ส่วนที่ 4 การศึกษาค้นคว้าหาความรู้เน้นการมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน ส่วนที่ 5 การกระตุ้นและส่งเสริมความถนัดหรือความสามารถของผู้เรียนแต่ละบุคคล และ ส่วนที่ 6 การอภิปรายผล การเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน ตามแผนผังรูปภาพ ดังนี้



ภาพที่ 1 โครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning)

ทั้งนี้จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning) ได้สอดคล้องกับรายงานวิจัยของ Romanow, D. (2020) ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อเพิ่มพูนการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้วยกระบวนการแบ่งกลุ่ม (Structured Group Formation) การฝึกปฏิบัติ (Active Learning In-Class Exercises) และการอภิปรายผลการเรียนรู้ในชั้นเรียน (In-Class Discussion) โดยผลการวิจัยของการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าจากการที่ครูผู้สอนคอยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสนับสนุนและส่งเสริมกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความท้าทายจากประเด็นปัญหานั้น ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางเชิงบวก กล่าวคือผู้เรียนมีทักษะในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี มีความสามารถในการทำงานร่วมกัน

เป็นทีม และนอกจากนี้ยังพบว่าการเรียนรู้แบบเชิงรุกช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนได้อีกด้วย

การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

จากความสำคัญที่ได้กล่าวไว้ในบทนำข้างต้นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่มีเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะ แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ในศาสตร์วิชาสาขาอื่น ๆ ทั่วไป ซึ่งการเรียนรู้ในหลักการทางพลศึกษานั้น ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาในองค์รวมทั้งการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้มีพัฒนาการที่เติบโตและสมบูรณ์ ทั้งนี้ปัจจัยที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จเป็นไปตามเป้าหมายหรือหลักการดังกล่าว กระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนก็เป็นเหตุปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่ง ดังนั้นหากครูผู้สอนได้มีการคิดค้นแนวทางหรือกลยุทธ์ในการสอนที่มีประสิทธิภาพก็ย่อมเป็นผลดีที่จะทำให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพมากยิ่งขึ้นด้วย

ทั้งนี้จากการสังเคราะห์แนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning : BAL) ครูผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทต่างๆ ที่มีความเหมาะสมได้ตามตัวอย่างที่นำเสนอ โดยผู้เขียนขอใช้สัญลักษณ์ คำว่า “BAL ส่วนที่ 1-6” เพื่อแสดงถึงลำดับขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน ดังต่อไปนี้

1. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning : BAL) ในจัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ เกม 4 มุม (Four Corners Game) (ประยุกต์จากแนวคิดของ Kagan, 1994; refer to University of Toronto, 2015)

จุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันทำงานเป็นทีม สร้างการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน จากการปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย และแสดงความคิดเห็นที่ถูกต้อง โดยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายและการแสดงสัญลักษณ์ออกเสียงแบบสิ่งที่พบเห็นตามจินตนาการของผู้เรียน

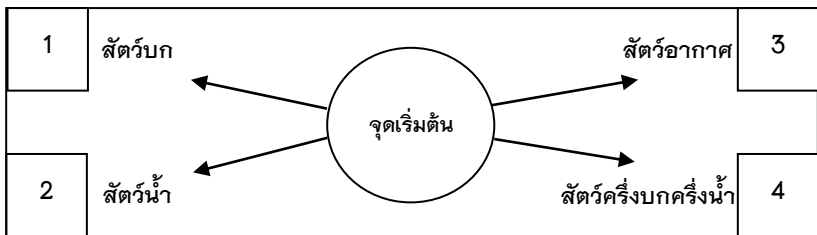
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1) ขั้นเตรียม: สำรวจสภาวะร่างกายและความพร้อมในการเรียน อบอุ่นร่างกาย (Warm Up) ด้วยรูปแบบต่าง ๆ

2) ขั้นตอนอธิบายและสาธิต: อธิบายและสาธิตขั้นตอนของการเล่นเกม 4 มุม โดยมีกติกาการเล่น ดังนี้ (BAL ส่วนที่ 1)

2.1 กำหนดพื้นที่สนามเป็นรูปสี่เหลี่ยม และกำหนดหมายเลขพื้นที่แต่ละมุมเป็นเลข 1–4

2.2 ผู้เรียนที่จับบัตรคำได้สัญลักษณ์รูปสัตว์ประเภทต่าง ๆ ต้องทำท่าทางพร้อมกับลักษณะการเคลื่อนไหวของสัตว์ชนิดนั้นไปยังพื้นที่มุมต่าง ๆ ให้ถูกต้อง



ภาพที่ 2 พื้นที่การเล่นเกม 4 มุม (Four Corners Game)

3. ขั้นฝึกหัด: ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำการจับบัตรคำสัญลักษณ์รูปสัตว์ประเภทต่าง ๆ ที่ละคน พร้อมทั้งทำท่าทางและลักษณะการเคลื่อนไหวของสัตว์ชนิดนั้นไปยังพื้นที่มุมต่าง ๆ ให้ถูกต้อง (BAL ส่วนที่ 2) เมื่อผู้เรียนอยู่ในมุมที่ถูกต้องแล้ว ให้ผู้เรียนแสดงเหตุผลว่าสัตว์ชนิดต่าง ๆ ในกลุ่มนั้นมีสิ่งใดบ้างที่เหมือนกัน เช่น กินอะไรเป็นอาหาร มีขนสีอะไรบ้าง หรือสัตว์ชนิดนั้นมีเสียงร้องอย่างไร เป็นต้น โดยครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้ทำการเล่นซ้ำ ๆ หลาย ๆ รอบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกันอย่างทั่วถึง (BAL ส่วนที่ 3 และ 4)

4. ขั้นนำไปใช้: ให้ผู้เรียนทุกคนเลือกสัตว์ประเภทต่าง ๆ ที่ตนเองชื่นชอบ พร้อมทั้งทำท่าทางและลักษณะการเคลื่อนไหวของสัตว์ชนิดนั้นไปยังพื้นที่มุมต่าง ๆ ให้ถูกต้อง โดยครูทำหน้าที่กระตุ้นและส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจ (BAL ส่วนที่ 5)

5. ขั้นสรุปและประเมินผล: สสำรวจสุขภาพร่างกายหลังฝึกปฏิบัติ และคลายอุ่นร่างกาย (Cool Down) จากนั้นครูขออาสาสมัครหรือเลือกผู้เรียนมาร่วมแบ่งปันคำตอบจากประเภทของสัตว์ในแต่ละมุมว่ามีการเคลื่อนไหวหรือลักษณะอย่างไรบ้าง เป็นต้น (BAL ส่วนที่ 6)

2. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning: BAL) ในจัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษา

ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ เกมวิ่งมหาสนุก (การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรี)

จุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย การเคลื่อนที่ประกอบจังหวะ การเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบต่าง ๆ ในขณะเคลื่อนที่ และการรักษาสสมดุลของร่างกายในขณะหยุดอยู่กับที่ รวมถึงเพื่อส่งเสริมการมีสุนทรียภาพที่ดีจากการออกกำลังกาย และเคารพในกฎ กติกาการเล่น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1) ขั้นเตรียม: สำรวจสุขภาพร่างกายและความพร้อมในการเรียนอบอุ่นร่างกาย (Warm Up) ด้วยรูปแบบต่าง ๆ

2) ขั้นอธิบายและสาธิต: อธิบายและสาธิตขั้นตอนของการวิ่งมหาสนุก โดยมีกติกาเงื่อนไขการปฏิบัติ ดังนี้ (BAL ส่วนที่ 1)

2.1 กำหนดพื้นที่สนามเป็นรูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม หรือรูปวงกลม ตามความเหมาะสมบริบทแต่ละพื้นที่

2.2 ให้ผู้เรียนทุกคนวิ่งเคลื่อนที่ไปยังบริเวณต่าง ๆ ของพื้นที่ที่กำหนดไว้โดยรอบพร้อมทำท่าทางต่าง ๆ โดยอิสระตามจังหวะเสียงเพลงที่ได้ยิน

2.3 เมื่อเสียงเพลงสิ้นสุดลง ให้ผู้เรียนหยุดกระทำและนิ่งค้างอยู่กับที่ไว้ด้วยท่าทางต่าง ๆ ที่แสดงออกครั้งสุดท้ายก่อนเสียงเพลงหยุดลง โดยห้ามขยับหรือเคลื่อนไหวร่างกาย

2.4 ผู้ที่เคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เสียงเพลงหยุดลง หรือออกนอกเขตพื้นที่ที่กำหนดให้หยุดพักการเล่นชั่วคราว

3) ขั้นฝึกหัด : แบ่งผู้เรียนออกเป็นจำนวน 2 ทีมเท่า ๆ กัน จากนั้นครูผู้สอนกำหนดเงื่อนไขการเล่นในแต่ละรอบ เช่น เคลื่อนไหวคนเดียว เคลื่อนไหวเป็นคู่จับมือกัน เคลื่อนไหวกันเป็นกลุ่มย่อย หรือท่าทางทางให้เหมือนกัน เป็นต้น เมื่อพร้อมแล้วครูให้สัญญาณการเล่นพร้อมเสียงดนตรี โดยประเด็นปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้คือ ผู้เรียนคนใดที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายขณะเสียงเพลงหยุดลงหรือออกนอกบริเวณพื้นที่ที่กำหนด จะทำให้ทีมหรือกลุ่มของตนเองเสียงคะแนน และบุคคลนั้นต้องหยุดพักการเล่นชั่วคราว 1 ครั้ง (BAL ส่วนที่ 2 และ 3) ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้ทำการเล่นซ้ำ ๆ หลาย ๆ รอบ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้

แสดงออกถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ด้านการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และความซื่อสัตย์ เคารพในกฎกติกาการเล่น (BAL ส่วนที่ 4)

4) ขั้นนำไปใช้: ให้ผู้เรียนทุกคนได้มีอิสระในการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรีเพิ่มเติมนอกเหนือจากกติกาการเล่น โดยครูทำหน้าที่กระตุ้นและส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจ (BAL ส่วนที่ 5)

5) ขั้นสรุปและประเมินผล: สสำรวจสุขภาพร่างกายหลังฝึกปฏิบัติ และคลายอุ่นร่างกาย (Cool Down) จากนั้นครูขออาสาสมัครหรือเลือกผู้เรียนมาร่วมแบ่งปันในการแสดงความคิดเห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรี และความสำคัญของการเคารพกฎ กติกา หรือระเบียบในสังคมว่าสามารถส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้เรียนอย่างไรบ้าง เป็นต้น (BAL ส่วนที่ 6)

3. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning : BAL) ในจัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา

ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกทักษะเดาะลูกแบดมินตันหน้ามือสลับหลังมือ (Fore Hand–Back Hand)

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างความคุ้นเคยระหว่างอุปกรณ์และการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน รวมถึงเพื่อพัฒนาทักษะทางกลไกของผู้เรียน ด้านการประสานความสัมพันธ์ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Neuromuscular Coordination) โดยอาศัยอวัยวะในส่วนตา มือ และเท้า เป็นสำคัญในการทำงานร่วมกันอย่างสอดคล้องและมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1) ขั้นเตรียม: สสำรวจสุขภาพร่างกายและความพร้อมในการเรียน อบอุ่นร่างกาย (Warm Up) ด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นในส่วนอวัยวะที่สำคัญสำหรับการเคลื่อนไหวร่างกายในกีฬาแบดมินตัน

2) ขั้นอธิบายและสาธิต: อธิบายและสาธิตหลักการฝึกทักษะเดาะลูกแบดมินตันหน้ามือสลับหลังมือ รวมถึงอธิบายความเชื่อมโยงของทักษะทางกลไก โดยใช้เวลาที่สั้น กระชับ และเข้าใจง่าย (BAL ส่วนที่ 1)

3) ขั้นฝึกหัด: แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยพร้อมทั้งขออาสาสมัครตัวแทนทำหน้าที่ในการสังเกต แนะนำและประเมินเพื่อนภายในกลุ่ม (โดยอาจเรียกผู้เรียนตำแหน่งนี้ว่า กัปตัน) พร้อมกำหนดประเด็นปัญหาให้ผู้เรียนต้องตั้งลูกให้มีระดับความสูงที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

ตามสัญญาณที่กัปตันเป็นผู้แจ้ง เช่น ระดับศีรษะ สูงกว่าศีรษะ 1-2 ฟุต ฯลฯ เป็นต้น โดยให้ผู้เรียนปฏิบัติภายในเวลาที่กำหนด หลังจากนั้นจึงสลับผู้เรียนในการทำหน้าที่สังเกต แนะนำ และประเมินเพื่อนคนอื่น ๆ ต่อไป (BAL ส่วนที่ 2, 3 และ 4)

4) ขึ้นนำใบใช้: ให้ผู้เรียนทุกคนในแต่ละกลุ่มร่วมกันเคาะลูกแบดมินตันหน้ามือสลับหลังมือ พร้อมทั้งนับจำนวนรวมทั้งหมดของทุกคนในกลุ่มที่ปฏิบัติได้ภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งอาจแข่งขันได้มากกว่า 1 รอบ เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมความสามารถของผู้เรียน (กรณีผู้เรียนในแต่ละกลุ่มมีไม่เท่ากันอาจใช้วิธีคำนวณหาค่าเฉลี่ยแต่ละกลุ่ม) กลุ่มที่ได้จำนวนครั้งมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะ (BAL ส่วนที่ 5)

5) ขึ้นสรุปและประเมินผล: สำนวสุขภาพร่างกายหลังฝึกปฏิบัติ และคลายอุ่นร่างกาย (Cool Down) จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายหรือส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มสรุปถึงการฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางกลไก ด้านการประสานความสัมพันธ์ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ ส่วนตา มือ และเท้า ว่าได้รับการพัฒนาหรือประโยชน์ในด้านอื่น ๆ ที่เกิดจากการฝึกทักษะอย่างไรบ้าง เป็นต้น (BAL ส่วนที่ 6)

4. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning : BAL) ในจัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา

ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ กลยุทธ์ในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการนำทักษะกีฬาวอลเลย์บอลมาใช้ในการเล่นเป็นทีม ประกอบด้วย การเล่นลูกสองมือล่าง การเล่นลูกสองมือบน การเสิร์ฟลูก การเล่นเกมรุก และการป้องกันในเกมรับ เป็นต้น พร้อมกันนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกฎและกติกาการแข่งขัน ตลอดจนการแสดงออกซึ่งความสามารถในการเป็นนักกีฬาที่ดี รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย มีน้ำใจเป็นนักกีฬา และส่งเสริมความสามัคคีกลมเกลียวในทีม รวมถึงการทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกสอนของทีมนำ การทำหน้าที่เป็นกรรมการผู้ตัดสิน และการเป็นผู้ชม ผู้เชียร์ที่ดีในการแข่งขัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1) ขึ้นเตรียม: สำนวสุขภาพร่างกายและความพร้อมในการเรียน อบอุ่นร่างกาย (Warm Up) ด้วยรูปแบบต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นในส่วนอวัยวะที่สำคัญสำหรับการเคลื่อนไหวร่างกายและการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล

2) **ขั้นอธิบายและสาธิต** : อธิบายและสาธิตการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลแบบเป็นทีม กฎและกติกาการแข่งขัน รูปแบบการจัดการแข่งขันที่ใช้ การทำหน้าที่เป็นกรรมการผู้ตัดสิน และการเป็นผู้ฝึกสอนของทีม (BAL ส่วนที่ 1)

3) **ขั้นฝึกหัด** : ให้ผู้เรียนจับกลุ่มแบ่งเป็นทีมอย่างน้อยทีมละ 6–7 คน พร้อมทั้งขออาสาสมัครตัวแทนในการทำหน้าที่เป็นผู้เล่นและผู้ฝึกสอน โดยสลับกันอย่างทั่วถึงทุกคน ภายในทีม กำหนดประเด็นปัญหาให้ผู้เล่นแต่ละทีมต้องชนะในเกมการแข่งขันแต่ละครั้งให้มากที่สุด โดยใช้เทคนิคการวางแผน แสดงกลยุทธ์ในการเล่น และการดึงความสามารถของผู้เล่นในทีมมาใช้ในการแข่งขันอย่างเต็มศักยภาพ หลังจากนั้นจึงเริ่มให้ผู้เรียนทำการแข่งขันตามโปรแกรมที่กำหนด โดยทีมที่ยังไม่ได้ทำการแข่งขันครูผู้สอนขออาสาสมัครตัวแทนสลับกันทำหน้าที่เป็นกรรมการผู้ตัดสิน (BAL ส่วนที่ 2, 3 และ 4)

4) **ขั้นนำไปใช้** : ให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนได้เลือกการทำหน้าที่ต่าง ๆ และแข่งขันกันโดยอิสระ ประกอบด้วย การเป็นผู้เล่น ผู้ฝึกสอน และกรรมการผู้ตัดสิน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกและแสดงออกถึงบทบาทในสิ่งที่ตนเองมีความสนใจและถนัด โดยครูคอยทำหน้าที่ในการกระตุ้นและส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนรายบุคคล รวมถึงบรรยายกาศในชั้นเรียน การเชียร์ และการเป็นผู้ชมที่ดี (BAL ส่วนที่ 5)

5) **ขั้นสรุปและประเมินผล** : สัมภาษณ์สภาพร่างกายหลังฝึกปฏิบัติ และคลายอุ่นร่างกาย (Cool Down) จากนั้นให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายหรือส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มสรุปถึงการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลเป็นทีมว่าได้รับการพัฒนาหรือประโยชน์ในด้านใดบ้าง และสามารถนำทักษะต่าง ๆ ที่ได้รับไปพัฒนาต่อยอดเชื่อมโยงกับการดำเนินในชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง เป็นต้น (BAL ส่วนที่ 6)

หมายเหตุ กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลนี้อาจใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มากกว่า 1 คาบเรียนขึ้นไป

อภิปรายและสรุปผล

จากการสังเคราะห์แนวความคิดด้านโครงสร้างการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สู่รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกขั้นพื้นฐาน (Basic Active Learning) ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษานั้น สามารถแบ่งขั้นตอนได้ 6 ส่วนด้วยกัน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 คือ การอธิบายเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความครอบคลุมและกระชับ ส่วนที่ 2 คือ การแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ส่วนที่ 3 คือ การกำหนดประเด็นปัญหาหรือข้อคำถามในการเรียนรู้ ส่วนที่ 4 คือ

การศึกษาค้นคว้าหาความรู้และการมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน ส่วนที่ 5 คือ การกระตุ้นและส่งเสริมความถนัดหรือความสามารถของผู้เรียนแต่ละบุคคล และส่วนที่ 6 คือ การอภิปรายผลการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน ทั้งนี้จากรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวครูผู้สอนต้องอาศัยทักษะขั้นสูงในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทของชนิดกีฬา จำนวนผู้เรียน ระดับช่วงชั้นที่ทำการสอน ตลอดจนความพร้อมของสื่อและวัสดุ อุปกรณ์ที่มีอยู่ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงเทคนิคการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนทางพลศึกษา ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกทางพลศึกษาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาและยกระดับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลงานวิจัยของ นันทรัตน์ ศรีสวัสดิ์ (2560) ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสอนกีฬา บาสเกตบอล ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลแบบเชิงรุกที่สอดคล้องขั้นตอนเกี่ยวกับการแบ่งกลุ่ม การกำหนดประเด็นปัญหาในการฝึกทักษะ การคิดค้นหาคำตอบจากการลงมือฝึกปฏิบัติ และการอภิปรายผลร่วมกันในชั้นเรียน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของพัฒนาการทักษะกีฬา บาสเกตบอล และสมรรถนะที่สำคัญในทักษะศตวรรษที่ 21 หลังเรียน สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ Andy Daly Smith, et al. (2020) ที่ได้ศึกษาวิจัยถึงแนวโน้มและทิศทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกในกิจกรรมการเคลื่อนไหวทางกาย (Physically Active Learning) สำหรับผู้เรียนในประเทศอังกฤษ โดยผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย กลุ่มของผู้กำหนดนโยบายการศึกษานักการศึกษา ครูผู้สอน และนักวิจัย ด้วยกระบวนการระดมความคิดเห็นร่วมกัน (Workshop) ผลการวิจัยประเด็นสำคัญสะท้อนให้เห็นว่า ทิศทางในอนาคตสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) นั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษาทุกภาคส่วนมีความต้องการให้รูปแบบดังกล่าว ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอยู่ในหลักสูตรการศึกษาต่อไป รวมถึงควรกำหนดเป็นมาตรฐานการศึกษา และนำไปใช้กับโรงเรียนให้เป็นรูปแบบเดียวกันทั้งระบบ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). **แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้**. สืบค้น 18 ตุลาคม 2564, จาก http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf.
- นันทรัตน์ ศรีสวัสดิ์. (2560). **แนวทางการพัฒนาการสอนกีฬาบาสเกตบอล ตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก**. (วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและการกีฬา). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปรียานุช พรหมภาสิต. (2558). **คู่มือการจัดการเรียนรู้**. กำแพงเพชร: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2561). **รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารินทร์พร พันเพ็ญฟู. (2562). **การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ**. วารสาร **วิจัยองค์กรปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)**, 9(1), 135–145.
- ศักดิ์ศรี ปาณะกุล. (2556). **หลักสูตรการจัดการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Felder, R.M. (2015). **Active Learning: An Introduction**. Retrieved October 18, 2020, from <https://www.researchgate.net/publication/242102584.pdf>.
- Romanow, D. (2020). Using Active Learning, Group Formation, and Discussion to Increase Student Learning: A Business Intelligence Skills Analysis. **Journal of Information Systems Education**, 31(3), 218–231.
- Smith, A.D., et al. (2020). Implementing Physically Active Learning: Future Directions for Research, Policy, and Practice. **Journal of Sports and Health Science**, 9(1), 41–49.
- University of Toronto. (2015). **Active Learning and Adapting Teaching Techniques**. Retrieved October 18, 2020, from https://tstp.utoronto.ca/wp-content/uploads/sites/2/Active-Learning-and-Adapting-Teaching-Techniques_TATP1.pdf.