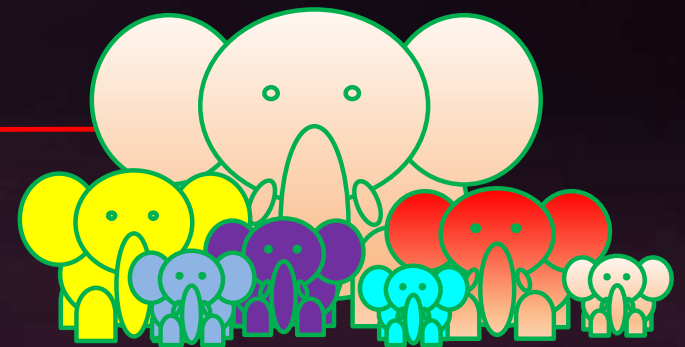
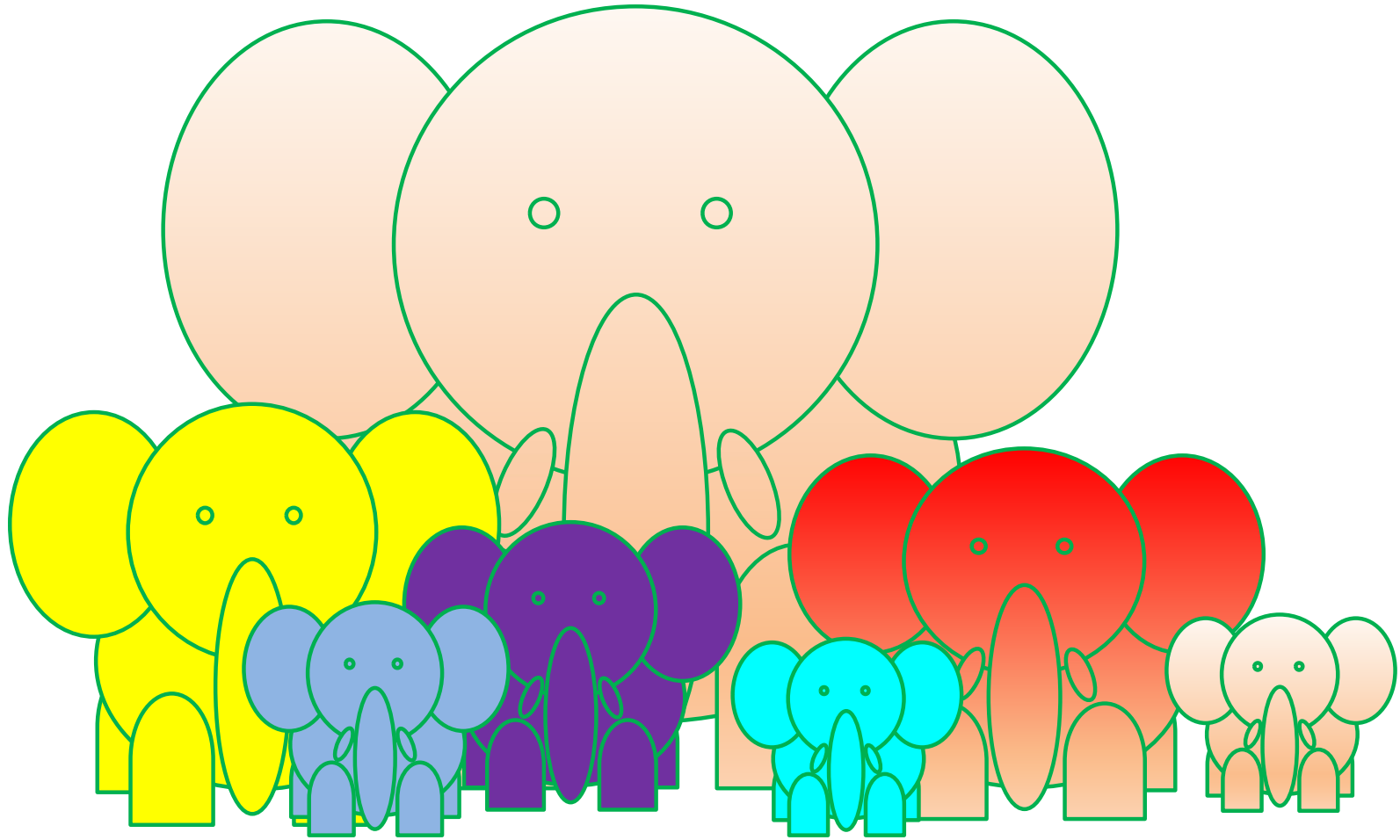


# กลยุทธ์การเรียนการสอน: เชื่อมต่อ onsite และ online

ครั้งที่ 2





## หัวข้อการสนทนา

1. กลยุทธ์การเรียนการสอนตาม Learning Outcomes
2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนรายสัปดาห์
3. การเรียนการสอน 9 ขั้น (Gagne's 9 Events of Instruction)

## อาจารย์คนที่ 1

### ชั้นนำ

อาจารย์นำเข้าสู่  
บทเรียน

### ชั้นสอน

อาจารย์บรรยาย

### ชั้นสรุป

อาจารย์สรุป

### ชั้นประเมิน

นักศึกษาทำแบบทดสอบ

**Onsite 100%**

อาจารย์คนที่ 1	อาจารย์คนที่ 2
<b>ชั้นนำ</b> อาจารย์นำเข้าสู่ บทเรียน	<b>ชั้นนำ</b> อาจารย์นำเข้าสู่บทเรียนด้วย Youtube
<b>ชั้นสอน</b> อาจารย์บรรยาย	<b>ชั้นสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• อาจารย์บรรยายประกอบ powerpoint</li> <li>• นักศึกษาใช้ชุดการเรียนแบบ ศูนย์การเรียน แบ่งกลุ่มทำงาน ตามบัตรคำสั่ง</li> </ul>
	นักศึกษานำเสนอผลงานในห้อง
<b>ชั้นสรุป</b> อาจารย์สรุป	<b>ชั้นสรุป</b> อาจารย์และนักศึกษาสรุป
<b>ชั้นประเมิน</b> นักศึกษาทำแบบทดสอบ	<b>ชั้นประเมิน</b> นักศึกษาทำแบบทดสอบ

**Onsite 100%**

### อาจารย์คนที่ 3

#### ชั้นนำ

นักศึกษานำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่าเรื่อง **storytelling**

#### ชั้นสอนในชั้นเรียน onsite

- อาจารย์บรรยายในชั้นเรียนด้วยตนเอง
- นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำงานตามหลักการการทำโครงการ **Project-Based Learning** และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

#### ชั้นเรียนรู้นอกชั้นเรียน online โดยนักศึกษา

- สืบค้นสาระความรู้บนเครือข่ายตามคำถามในใบงาน
- อ่าน **E-Book**, เอกสารประกอบใน **google classroom**
- ทำกิจกรรมโครงการร่วมกันด้วยการคิดเดี่ยว คิดคู่ และรวมกันคิด โดยใช้กระดานสนทนาและ **facebook** กลุ่ม
- นักศึกษาแสดงผลงานกลุ่มไว้ใน **google classroom** ประจำวิชา

นักศึกษานำเสนอผลงานในชั้นเรียนและบนเว็บไซต์รายวิชา

#### ขั้นสรุป

นักศึกษาสรุปความรู้ในชั้นเรียนและในกระดานสนทนา

#### ขั้นประเมิน

- นักศึกษาทำแบบทดสอบและประเมินคุณลักษณะของตนเอง

**Onsite 50%**

**Online 50%**

อาจารย์คนที่ 1	อาจารย์คนที่ 2	อาจารย์คนที่ 3
<b>ชั้นนำ</b> อาจารย์นำเข้าสู่บทเรียน	<b>ชั้นนำ</b> อาจารย์นำเข้าสู่บทเรียนด้วย Youtube	<b>ชั้นนำ</b> นักศึกษานำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่าเรื่อง <b>storytelling</b>
<b>ชั้นสอน</b> อาจารย์บรรยาย	<b>ชั้นสอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• อาจารย์บรรยายประกอบ <b>powerpoint</b></li> <li>• นักศึกษาใช้ชุดการเรียนแบบ ศูนย์การเรียน แบ่งกลุ่มทำงานตามบัตรคำสั่ง</li> </ul>	<b>ชั้นสอนในชั้นเรียน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• อาจารย์บรรยายในชั้นเรียนด้วยตนเอง</li> <li>• นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำงานตามหลักการการทำโครงการ <b>Project-Based Learning</b> และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</li> </ul> <b>ชั้นเรียนรู้นอกชั้นเรียน : นักศึกษา</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• สืบค้นสาระความรู้บนเครือข่ายตามคำถามในใบงาน</li> <li>• อ่าน <b>E-Book</b></li> <li>• ทำกิจกรรมโครงการร่วมกันด้วยการคิดเดี่ยว คิดคู่ และรวมกันคิด โดยใช้กระดานสนทนาและโทรศัพท์</li> <li>• นักศึกษาแสดงผลงานกลุ่มไว้ใน <b>facebook</b> ประจำวิชา</li> </ul>
	นักศึกษานำเสนอผลงานในห้อง	นักศึกษานำเสนอผลงานในชั้นเรียนและบนเว็บไซต์รายวิชา
<b>ชั้นสรุป</b> อาจารย์สรุป	<b>ชั้นสรุป</b> อาจารย์และนักศึกษาสรุป	<b>ชั้นสรุป</b> นักศึกษาสรุปความรู้ในชั้นเรียนและในกระดานสนทนา
<b>ชั้นประเมิน</b> นักศึกษาทำแบบทดสอบ	<b>ชั้นประเมิน</b> นักศึกษาทำแบบทดสอบ	<b>ชั้นประเมิน</b> - นักศึกษาทำแบบทดสอบและประเมินคุณลักษณะของตนเอง

**LO สำหรับโครงการ การอบรมสัมมนาเพื่อพัฒนาบุคลากร  
เรื่อง กลยุทธ์การเรียนการสอน: เชื่อมต่อ onsite และ online**



- **Unit Learning Outcomes: ULO**

เพื่อให้อาจารย์สามารถ

ออกแบบกลยุทธ์การเรียนการสอนสำหรับวิชาของตนเองได้

- **Lesson Learning Outcomes: LLO**

เพื่อให้อาจารย์สามารถ

1. ออกแบบกิจกรรมสำหรับ Learning Outcomes ของวิชาได้
2. กำหนดขั้นตอนกิจกรรมทั้ง onsite และ online

เราจะเริ่มออกแบบกลยุทธ์การเรียนการสอนให้  
แตกต่างกันไปจากเดิม ได้อย่างไร

1. เริ่มจากการนำ มคอ. 3 มาดูว่าเคยระบุ และเคยสอนอย่างไร

2. พิจารณาออกแบบใหม่ให้ครอบคลุมความรับผิดชอบตาม  
Learning Outcomes และ Curriculum Mapping

## ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



อัตลักษณ์	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Digital Technology & Communication	สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล
Innovative / Creativity	คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม
Moral / Integrity	มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก
Growth Mindset	คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม
Work-life Balance	บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะ อย่างสมดุล
Lifelong Learning	แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดเวลา

## ตัวอย่างที่ต้องปรับปรุง

### ด้านที่ 1 คุณธรรม จริยธรรม

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

- 1) มีจิตสำนึกและตระหนักในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ
- 2) เคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

#### 2. วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาผลการเรียนรู้

- 1) สอนโดยสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมและปลูกฝังจรรยาบรรณวิชาชีพ
- 2) สอดแทรกเรื่องความซื่อสัตย์ต่อตนเองและสังคม

#### 3. วิธีการประเมินผล

- 1) การให้คะแนนเข้าชั้นเรียน การตรงต่อเวลานัดหมาย และการส่งงาน
- 2) ประเมินจากความประพฤติในการทำกิจกรรมต่าง ๆ
- 3) ประเมินการทุจริตในการสอบ
- 4) ประเมินจากการแต่งกาย

Curriculum Mapping

## ด้านที่ 2 ความรู้

## ตัวอย่างที่ต้องปรับปรุง

### 1. ความรู้

- 1) มีความรู้และความเข้าใจในสาระสำคัญของศาสตร์ที่เป็นพื้นฐาน ....
- 2) มีความรู้และความเข้าใจในสาระสำคัญของงานและการนำไปใช้

### 2. วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาผลการเรียนรู้

- 1) มอบหมายงานศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติมและนำเสนอผลการศึกษา
- 2) จัดให้มีการเรียนรู้จากแหล่งความรู้โดยการจัดการศึกษาดูงาน

### 3. วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี สำหรับการปฏิบัติประเมินจากผลงานและการปฏิบัติงาน
- 2) การทดสอบย่อย
- 3) ประเมินจากงานที่มอบหมาย

Curriculum Mapping

## ด้านที่ 3 ทักษะทางปัญญา

ตัวอย่างที่ต้องปรับปรุง

### 1. ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทางการวิจัยและนวัตกรรมที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

### 2. วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาผลการเรียนรู้

- 1) มอบหมายงานที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์

### 3. วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินจากรายงานผลการดำเนินงานและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
- 2) ประเมินจากทักษะการศึกษาค้นคว้า ผลงานและรายงาน

Curriculum Mapping

## ด้านที่ 4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ

ตัวอย่างที่ต้องปรับปรุง

1. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องการพัฒนา
  - 1) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายทั้งงานรายบุคคลและกลุ่ม
2. วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาผลการเรียนรู้
  - 1) ส่งเสริมการทำงานกลุ่มโดยให้หมุนเวียนการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่ม
3. วิธีการประเมินผล
  - 1) ประเมินการรายงานหน้าชั้นเรียนโดยอาจารย์และนักศึกษา
  - 2) ประเมินพฤติกรรม ภาวะการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี

Curriculum Mapping

## ด้านที่ 5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ตัวอย่างที่ต้องปรับปรุง

1. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา
  - 1) สามารถประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการทำงานได้อย่างเหมาะสม
2. วิธีการสอนที่จะใช้พัฒนาผลการเรียนรู้
  - 1) ส่งเสริมให้มีการตัดสินใจบนฐานข้อมูล
3. วิธีการประเมินผล
  - 1) สังเกตพฤติกรรมนักศึกษาด้านความมีเหตุผล การคิด และการตัดสินใจ

Curriculum Mapping



## สิ่งที่เรียนรู้จากตัวอย่างการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. มคอ. 3 กำหนดรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ ทั้งแบบกว้างและลึก เช่น  
แบบกว้าง: มีความรู้ในศาสตร์ มีภาวะความเป็นผู้นำ  
แบบลึก: สามารถใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์
2. กำหนดรายละเอียดกลยุทธ์การสอน แบบกว้างมาก  
เช่น สอนโดยสอดแทรกในวิชา มอบหมายงาน  
เรียนจากแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม เป็นต้น

## สิ่งที่เรียนรู้จากตัวอย่างการกำหนดผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

3. กำหนดรายละเอียดการประเมินผล แบบทั่วไป และแบบกว้าง เช่น
- แบบทั่วไป: ประเมินรายงาน การรายงานหน้าชั้น การเข้าชั้นเรียน  
การทุจริตในการสอบ เป็นต้น
- แบบกว้าง: ประเมินพฤติกรรมในการทำกิจกรรม  
ประเมินจากทักษะการศึกษาค้นคว้า  
ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี เป็นต้น

กลยุทธ์  
วิธีการ/เทคนิค  
(1)

กลยุทธ์  
วิธีการ/เทคนิค  
(2)

เครื่องมือ อุปกรณ์  
เทคโนโลยี

Active Learning  
Project-based Learning

Collaborative  
Learning

YouTube

zoom

Google  
Classroom

บรรยาย  
อภิปราย  
มอบหมายงาน  
ส่งงาน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักศึกษา

## ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



อัตลักษณ์	ผลลัพธ์การเรียนรู้
Digital Technology & Communication	สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล
Innovative / Creativity	คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม
Moral / Integrity	มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก
Growth Mindset	คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม
Work-life Balance	บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะ อย่างสมดุล
Lifelong Learning	แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดเวลา

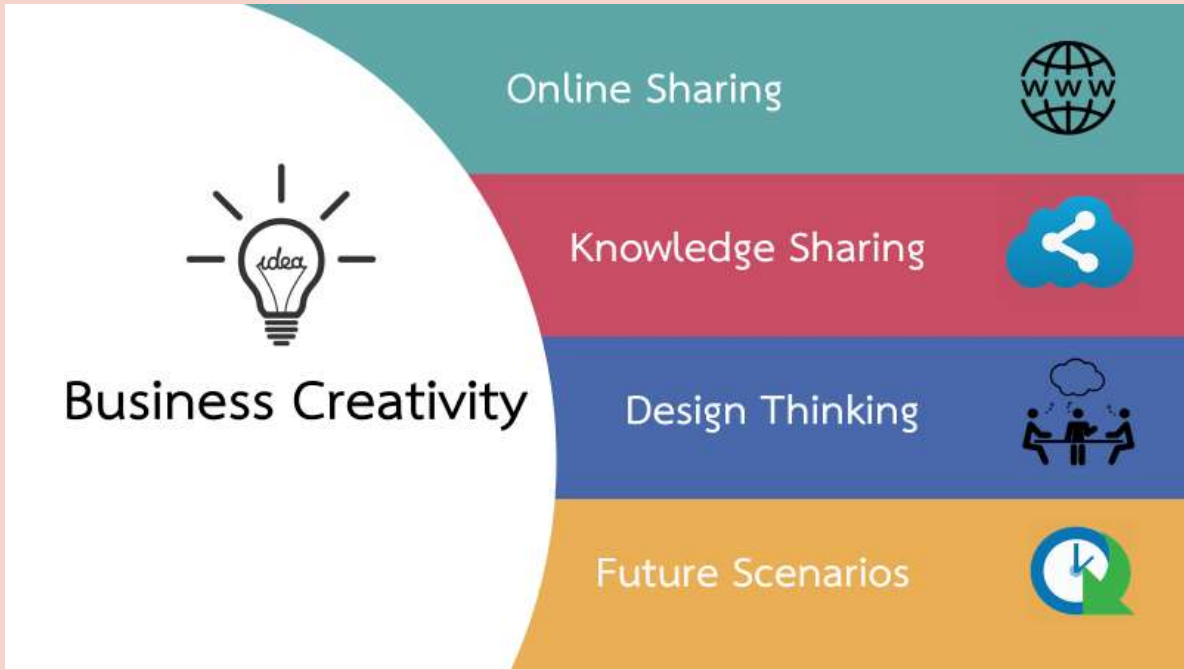
ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล	X	X	XXX
คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม	XXX	X	X
มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก	XX	XXX	X
คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและ คิดเพื่อส่วนรวม	XXX	X	X
บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีความสุขอย่างสมดุล	X	XXX	XX
แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วย ตนเองตลอดเวลา	X	XX	XXX

## ผลลัพธ์การเรียนรู้

## กิจกรรมการเรียนการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนการสอน			
	Onsite 100%	Online 100%	Blended	
1. สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล	X	X	X	X
2. คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม	X	X	X	X
3. มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก	X	X	X	X
4. คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม	X	X	X	X
5. บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะอย่างสมดุล	X	X	X	X
6. แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา	X	X	X	X

สัปดาห์ที่	CLO	ULO	LLO	กิจกรรมการเรียนการสอน		สื่อการเรียนการสอน	
						onsite	online
1				onsite	online	onsite	online
2				onsite	online	onsite	online
3				onsite	online	onsite	online
4				onsite	online	onsite	online
5				onsite	online	onsite	online

สัปดาห์ที่	CLO	ULO	LLO	กิจกรรมการเรียนการสอน
1				 <p>The diagram illustrates 'Business Creativity' as a central concept, represented by a lightbulb icon with the word 'idea' inside. This central concept is supported by four key activities, each in a colored horizontal band:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Online Sharing</b> (Teal band): Accompanied by a globe icon with 'www'.</li> <li><b>Knowledge Sharing</b> (Red band): Accompanied by a blue cloud icon with a white share symbol.</li> <li><b>Design Thinking</b> (Blue band): Accompanied by an icon of three people sitting around a table with a thought bubble above them.</li> <li><b>Future Scenarios</b> (Orange band): Accompanied by a clock icon with a green arrow pointing to the future.</li> </ul>
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				



กิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบร่วมกับเทคนิคการวิเคราะห์อนาคตและการแบ่งปัน  
 ความรู้ออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการจัดการ

การแบ่งปันออนไลน์

การสำรวจหรือสร้างความรู้

การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

การแบ่งปันข้อมูล

การวิเคราะห์อนาคต

กำหนดสถานการณ์  
อนาคตที่ท้าทาย

ร่วมกันคิดค้นแนวทาง  
ที่เป็นไปได้

สร้างภาพอนาคตที่เกิด  
จากข้อมูลที่รวบรวม

ประเมินความชัดเจน  
ของภาพอนาคต

การเรียนรู้แบบแบ่งปันความรู้

ขั้นที่ 1 กำหนดขอบเขต  
สถานการณ์การเรียนรู้

ขั้นที่ 2 การสร้าง  
แนวคิด

ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์  
ผลงาน

ขั้นที่ 4 การแบ่งปันและ  
แลกเปลี่ยนความรู้

ขั้นที่ 5 การประเมิน

การคิดเชิงออกแบบ

ทำความเข้าใจกับ  
กลุ่มเป้าหมาย

นำข้อมูลมาเชื่อมโยง  
ให้เห็นภาพรวม

สร้างความคิดที่ใหม่  
และหลากหลาย

สร้างแบบจำลอง

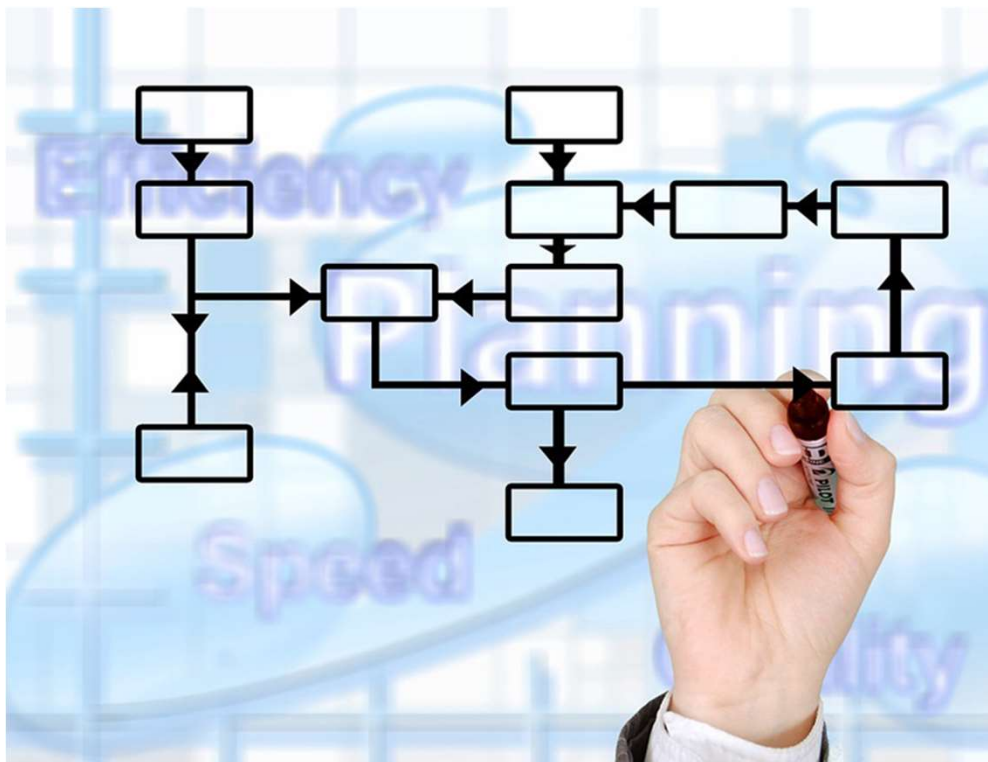
ประเมิน

ความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ

ความเชี่ยวชาญ

ทักษะในการคิดอย่าง  
สร้างสรรค์

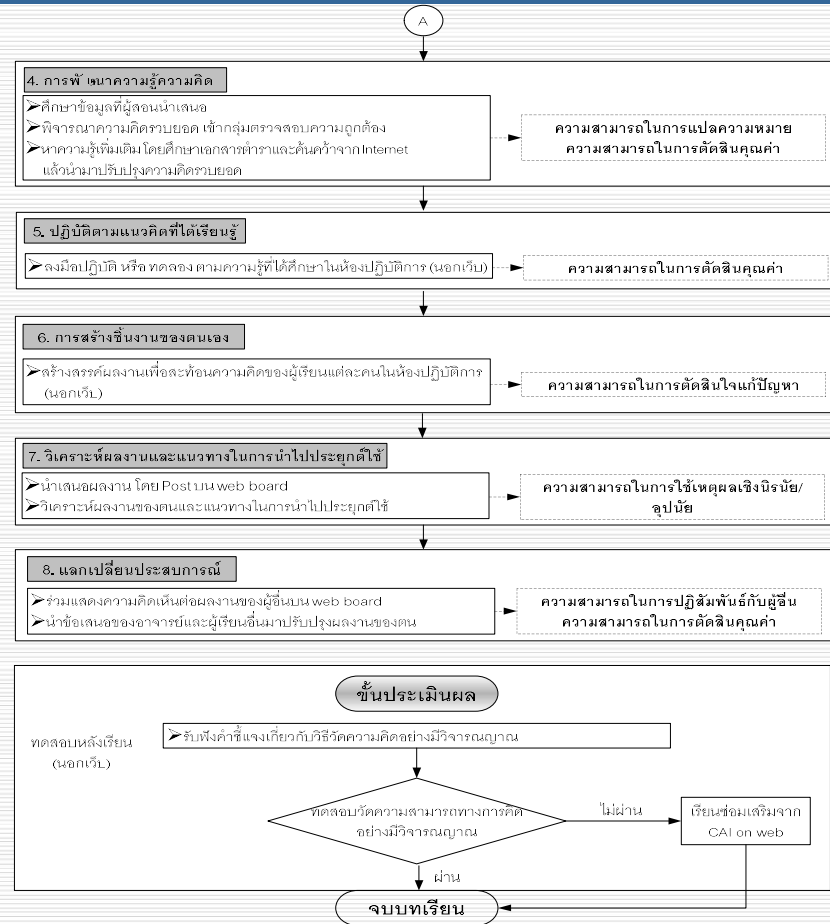
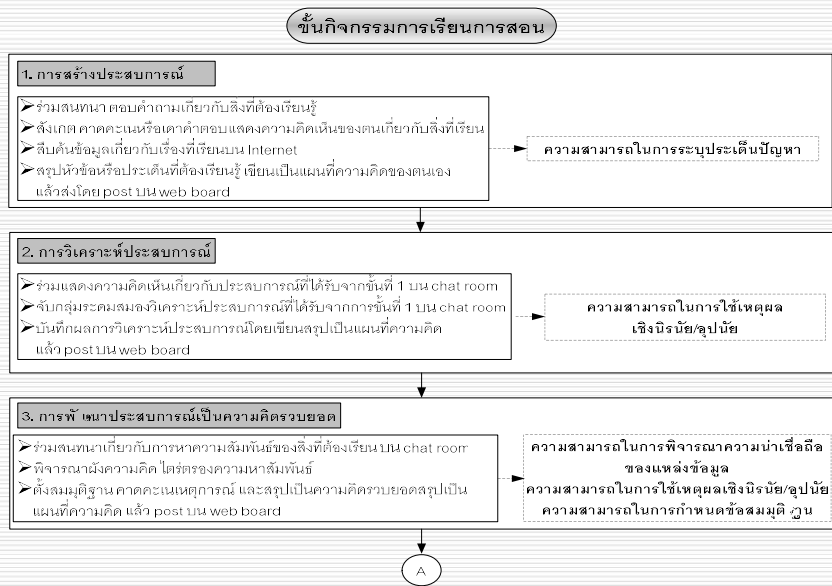
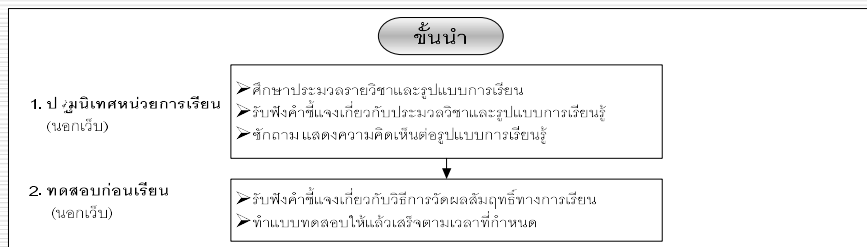
แรงจูงใจทั้งภายนอก  
และภายใน



**จัดลำดับของกิจกรรม  
ตลอดภาคการศึกษา  
ตามจำนวนสัปดาห์ของการเรียนการสอน**

สัปดาห์ที่	CLO	ULO	LLO	กิจกรรมการเรียนการสอน
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

# ภาพแสดง ขั้นตอนและลำดับของกิจกรรมการเรียนการสอน



แผนกำกับกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ออนไลน์ วิชา MGT3945 Managerial Decision Modeling แบบจำลองการตัดสินใจด้านการจัดการ

สัปดาห์ ที่	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	การแบ่งปันความรู้ ออนไลน์	การประเมิน
1	- ผู้สอน ปฐมนิเทศ/ เตรียมความพร้อม พร้อมให้กับ ผู้เรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>• วัดความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ ก่อนดำเนินกิจกรรม</li> <li>• ปฐมนิเทศ/เตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรม</li> <li>- ผู้สอนแนะนำวิธีการที่ผู้เรียนต้องใช้ในการแบ่งปันความรู้ออนไลน์</li> <li>- อธิบายความหมายของรายวิชาเบื้องต้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ผู้เรียนทำแบบประเมินตนเองก่อนเรียน</li> <li>• ผู้เรียนเขียนแผนการดำเนินงานทางธุรกิจเพื่อวัดความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจก่อนเรียน</li> </ul>	<b>ห้องเรียน</b>	<p>แบบประเมินตนเองเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (ก่อนเรียน)</p> <p>แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ (ก่อนเรียน)</p>

**ตัวอย่าง**

แผนกำกับกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ออนไลน์ วิชา MGT3945 Managerial Decision Modeling แบบจำลองการตัดสินใจด้านการจัดการ

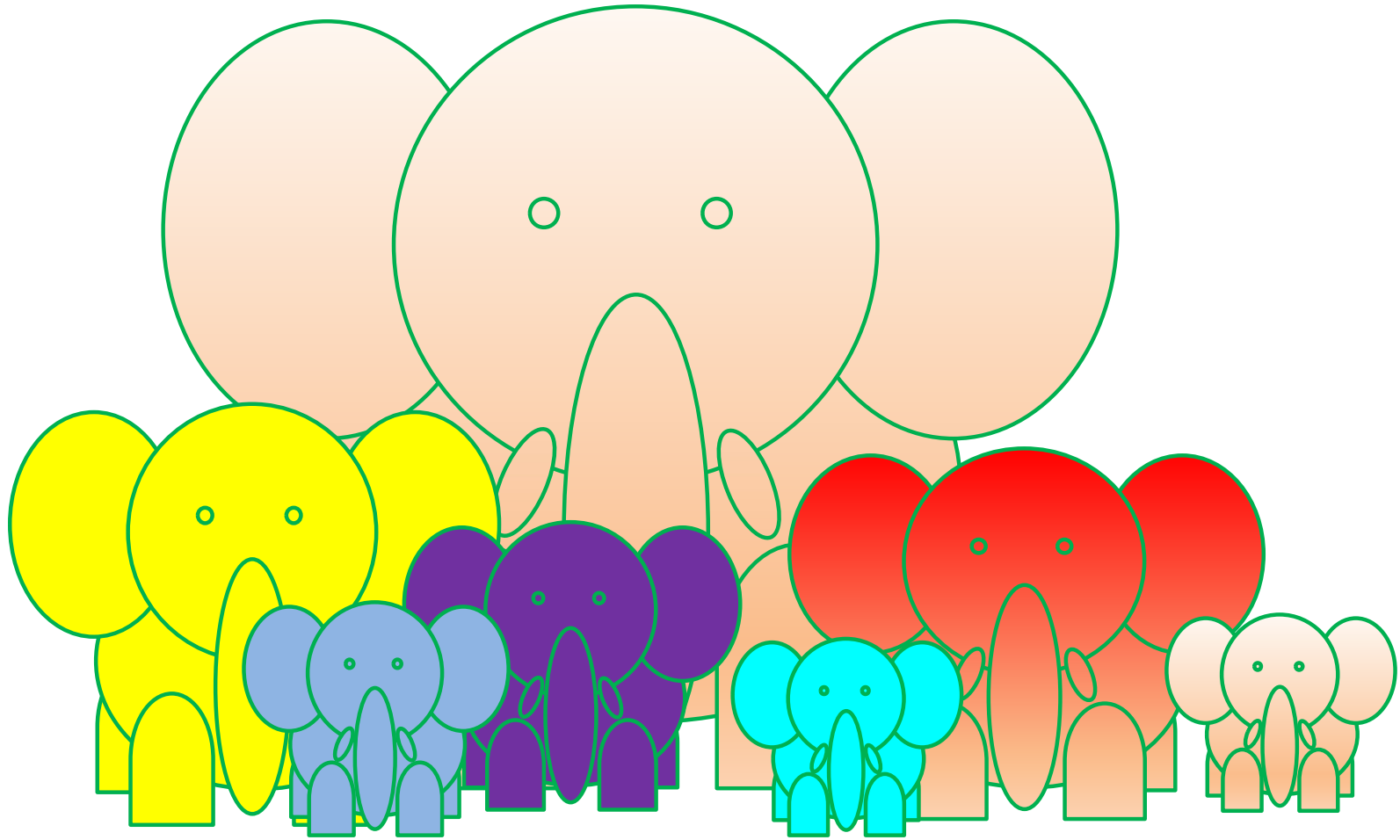
สัปดาห์ที่	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	การแบ่งปันความรู้ ออนไลน์	การประเมิน
2-3	<p><b>ขั้นที่ 1 กำหนดขอบเขต</b></p> <p><b>สถานการณ์การเรียนรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น</li> <li>- การจัดกลุ่ม เตรียมวิธีการปฏิบัติ เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติ การเลือกสถานการณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• การจัดกลุ่มแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด</li> <li>• กลุ่มละ 5-6 คน โดยมีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันโดยอ้างอิงจากผลการเรียน</li> <li>• <u>การนำเสนอ</u> <u>สถานการณ์ที่ทำทนาย</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ผู้เรียนเข้ากลุ่มและตั้งกรรมการ - กำหนดบทบาทของแต่ละคน</li> <li>• วางแผนและกำหนดเป้าหมาย</li> <li>- พิจารณาทางเลือกในการทำธุรกิจ ภายใต้ความน่าจะเป็นของสถานการณ์ภายนอกต่าง ๆ</li> <li><u>ผู้เรียนทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย</u></li> <li>• กำหนดสถานการณ์ทำทนายร่วมกัน</li> </ul>	<p>เครื่องมือสำหรับการสำรวจหรือสร้างความรู้ (Discovery Tools)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- LMS (Moodle Version 2.6)</li> <li>- Content (Study Online)</li> <li>- Lecture Note</li> <li>- Outside Reading</li> <li>- Google</li> <li>- การใช้ software ของ decision tree</li> </ul>	<p>แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>แบ่งปันความรู้ออนไลน์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การ login เข้าสู่ระบบ</li> <li>- การเข้าเรียนในระบบออนไลน์</li> <li>- การแสดงความความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน</li> </ul>

**ตัวอย่าง**

แผนกำกับกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ออนไลน์ วิชา MGT3945 Managerial Decision Modeling แบบจำลองการตัดสินใจด้านการจัดการ

สัปดาห์ที่	ขั้นตอนการดำเนินงาน	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน	การแบ่งปันความรู้	การประเมิน
2-3	<p><b>ขั้นที่ 2 การสร้างแนวคิด</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กำหนด บันทึกและร่างความคิด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• กำหนดเป้าหมาย</li> <li>- ผู้สอนให้คำแนะนำและชี้แนะเพิ่มเติม</li> <li>- กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนค้นคว้าและสำรวจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เสนอความคิดในกลุ่ม</li> <li>- อภิปราย <u>ทบทวนข้อมูลที่เกี่ยวข้อง</u></li> <li>• ร่วมกันกำหนด <u>แนวทางที่เป็นไปได้</u></li> <li>- <u>ผู้เรียนนำข้อมูลมาเชื่อมโยงให้เห็นภาพรวม</u></li> <li>- <u>ผู้เรียนร่วมกันคิดค้นแนวทางที่เป็นไปได้</u></li> <li>- <u>บันทึกและร่างความคิดบนออนไลน์</u></li> </ul>	<p>เครื่องมือสำหรับการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- LMS (Moodle Ver. 2.6)</li> <li>- Discussion Forum</li> </ul> <p>เครื่องมือสำหรับแบ่งปันข้อมูล (Content Sharing Tools)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blog, Wiki</li> <li>- Youtube, Photo, Document, File and News</li> </ul>	<p>แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>การแบ่งปันความรู้ออนไลน์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสนทนาออนไลน์</li> <li>- การโพสต์ข้อความ</li> <li>- การดาวน์โหลดเอกสาร</li> <li>- การสืบค้นข้อมูล</li> </ul>

**ตัวอย่าง**



## 1. Digital Technology and Communication

## สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
สื่อสารและใช้เครื่องมือดิจิทัล	X	X	XXX

1. พฤติกรรมการสื่อสาร และ การใช้เครื่องมือดิจิทัล ประกอบด้วยพฤติกรรมอะไรบ้าง ?
2. กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการสร้างพฤติกรรมการสื่อสารและ การใช้เครื่องมือดิจิทัล สำหรับนักศึกษาในวิชาของอาจารย์ มีกี่กลยุทธ์ ได้แก่อะไรบ้าง
3. จากกลยุทธ์ในข้อ 2 วิชาของอาจารย์จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอะไรบ้าง



## ตัวอย่าง

**พฤติกรรมการสื่อสาร Communication** คือ พฤติกรรมการถ่ายทอดเรื่องราว แลกเปลี่ยนความคิด การแสดงออกของความคิดและความรู้สึก บุคคลในกลุ่มที่สื่อสารกันมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันโดยผ่านทางข้อมูลข่าวสาร ลักษณะพฤติกรรมการสื่อสารประกอบด้วย

1. ใช้คำพูดหรือเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ
2. เลือกวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับบุคคล
3. ปฏิสัมพันธ์อย่างมีประสิทธิภาพ
4. สื่อสารให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องได้รับรู้ด้วยความถูกต้องและมีข้อมูลเพียงพอ
5. ให้ความสำคัญกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ในทางที่ดี

## ตัวอย่าง

**พฤติกรรมความร่วมมือ Collaboration** คือ พฤติกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกัน ประมาณ 3-6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม พฤติกรรมการร่วมมือ มี 5 องค์ประกอบ คือ

1. ฟังพาและเกื้อกูลกัน
2. ปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด
3. ตรวจสอบความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน
4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทำงานกลุ่มย่อย
5. วิเคราะห์กระบวนการของกลุ่ม

## ตัวอย่าง

**พฤติกรรมพันธะสัญญา (Commitment)** คือ พฤติกรรมการวางแผนการทำงานอย่างต่อเนื่อง และยอมรับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ มีความเต็มใจที่จะทำหน้าที่เพื่อเป้าหมายการทำงาน ลักษณะของพฤติกรรมพันธะสัญญา ประกอบด้วย

1. ค้นหาข้อมูล ติดตามข้อมูลอย่างต่อเนื่อง
2. สะท้อนการเรียนรู้ และแสดงให้เห็นการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์
3. วางแผนการปฏิบัติจริง นำความรู้ไปใช้เพื่อแก้ปัญหา และพัฒนางานให้ดีขึ้น

## ใช้เครื่องมือดิจิทัล

สมรรถนะอาจารย์	เครื่องมือที่ใช้	สมรรถนะนักศึกษา
ใช้เครื่องมือ ICT ในการบริหารจัดการชั้นเรียน บริหารจัดการเนื้อหา และมอบหมายงานออนไลน์ ติดตามการทำงานกลุ่ม เพื่อการชี้แนะ ให้แนวทางการเรียนรู้อย่างทันทีทันใด	Google Classroom Padlet (E-Lecture)	1. ตรงต่อเวลา 2. ความรับผิดชอบ
บูรณาการเครื่องมือ ICT สำหรับการฝึกปฏิบัติด้านต่าง ๆ	Virtual Reality, Games, Video Clips, Simulation	1. มีทักษะ 2. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย
ออกแบบเนื้อหาบทเรียนให้อยู่ในรูปแบบที่เอื้อให้นักศึกษาเรียนรู้ได้ดี	E-Book, Link, Video Clip	มีความรู้

สมรรถนะอาจารย์	เครื่องมือที่ใช้	สมรรถนะนักศึกษา
<p>ออกแบบสภาพแวดล้อมคล้ายกับเรียนในห้องเรียนแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียน โดยมีบรรยากาศเสมือนพบกันจริง</p>	<p>Virtual Classroom</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การทำงานเป็นทีม</li> <li>2. การสื่อสาร</li> <li>3. การส่งสมความเชี่ยวชาญ</li> <li>4. คิดวิเคราะห์</li> </ol>
<p>บูรณาการเครื่องมือ ICT ให้นักศึกษาได้นำเสนอผลงาน แก้ไขกันแบบ real time</p>	<p>Google Sheet Infographics</p>	<p>คิดสร้างสรรค์ และ คิดแก้ปัญหา</p>
<p>สร้างปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาทุกที่ ทุกเวลา ใช้เครื่องมือและเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้นักศึกษาติดต่อสื่อสารทำงานร่วมกัน แบ่งปันเนื้อหา และแจ้งข่าวสารในกลุ่ม</p>	<p>Facebook, Line, Messenger</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. การช่วยเหลือกันและเรียนรู้ร่วมกันจากการทำโครงการ</li> </ol>

## 2. Innovative / Creativity

## คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม	XXX	X	X

1. พฤติกรรมการคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยพฤติกรรมอะไรบ้าง ?
2. กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการสร้างพฤติกรรมการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในวิชาของอาจารย์ มีกี่กลยุทธ์ ได้แก่อะไรบ้าง
3. จากกลยุทธ์ในข้อ 2 วิชาของอาจารย์จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอะไรบ้าง

# กระบวนการคิด

## การคิดขั้นพื้นฐาน

- 1) สังเกต จำแนก คัดคะเน
- 2) รวบรวมข้อมูล สรุปผล

## ลักษณะการคิด

- 1) คิดกว้าง คิดลึกซึ้ง คิดไกล คิดคล่อง
- 2) คิดหลากหลาย คิดอย่างมีเหตุผล

## วิธีการคิด

- 1) คิดวิจารณ์ญาณ
- 2) คิดแก้ปัญหา
- 3) คิดสร้างสรรค์
- 4) คิดวิจัย

## ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

การคิดได้หลายทิศทาง ทำให้ค้นพบสิ่งใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง  
ปรุงแต่ง จากความคิดเดิม ผสม ผสานกันให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ รวมทั้ง  
การประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการ  
ได้สำเร็จ

(Guilford. 1964: 261-279; อารี พันธุ์มณี. 2540: 113)

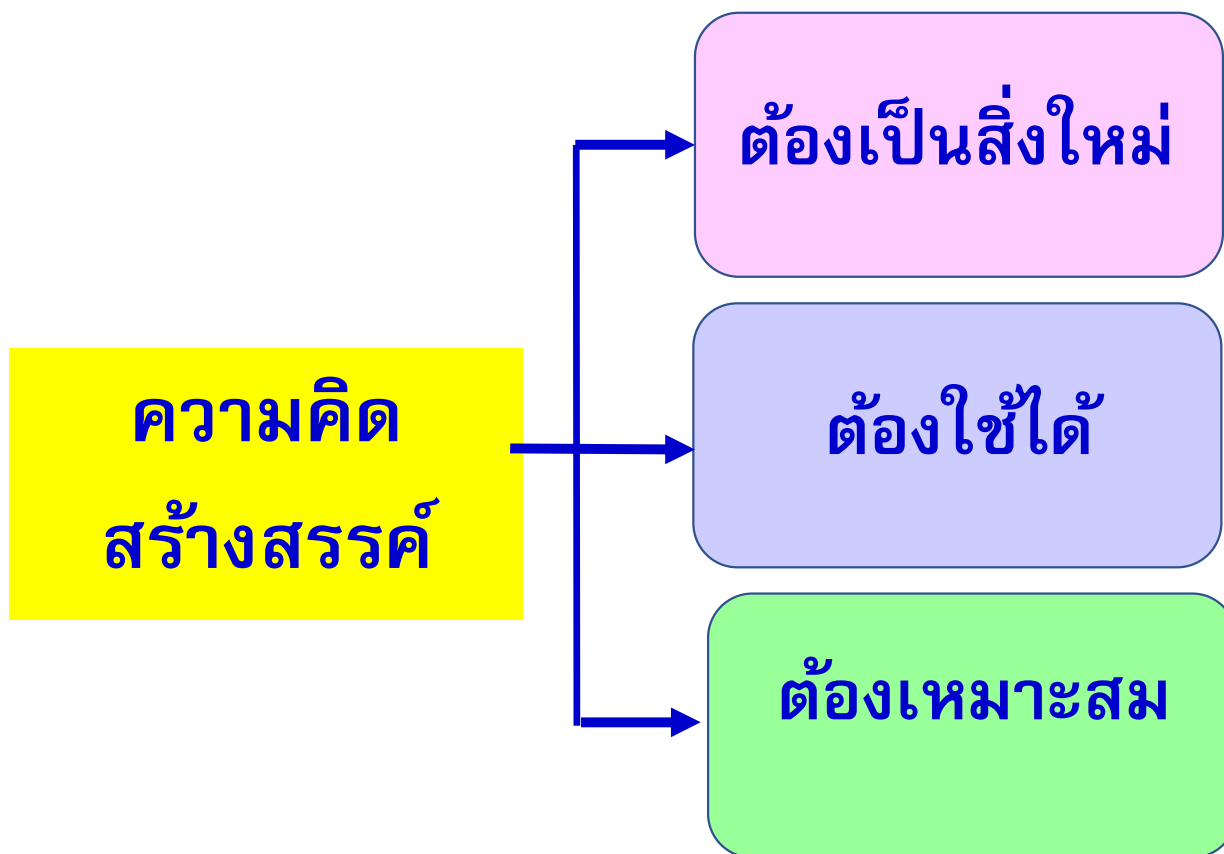


## ความหมายของการคิดสร้างสรรค์

- กระบวนการทำงานของสมองที่ต้องอาศัยสิ่งเร้าและสิ่งแวดล้อมมากระตุ้น โดยนำเอาประสบการณ์หรือเหตุการณ์มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าอย่างเป็นระบบ เพื่อคิดแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง รวดเร็วและเหมาะสมที่สุด
- กระบวนการคิดที่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงข้อเท็จจริง โดยอาศัยความแตกต่างมาเชื่อมความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสม มีความแปลกใหม่ มีคุณค่าในตัวเอง และได้รับการยอมรับ

**ทักษะการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางการคิด  
ที่แสดงออกเป็นพฤติกรรมหรือเป็นรูปธรรมที่สามารถบ่งบอกการ  
กระทำของการคิดนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถ  
ผสมผสานความคิดเดิมให้เกิดเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และมีคุณค่า**

กระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่  
ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคิดเดิม  
และเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม



# องค์ประกอบที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์



## ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว *Fluency* เป็นความสามารถของผู้เรียนในการคิดหาคำตอบต่อปัญหาหรือ เหตุการณ์ได้รวดเร็ว มีความหมายและมีปริมาณ มากในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น *Flexibility* เป็นความสามารถ ของผู้เรียนในการแก้ปัญหาคำตอบได้หลายแนวทางแตกต่างกันไปจากรูปแบบเดิม

3. ความคิดริเริ่ม *Originality* เป็นความสามารถของผู้เรียนในการคิดหา  
สิ่งใหม่ ไม่ซ้ำกับคำตอบของผู้อื่น

4. ความคิดละเอียดลออ *Elaboration* เป็นความสามารถของผู้เรียนใน  
การคิดพิจารณารายละเอียด ที่หลากหลายจนได้รายละเอียดที่  
สมบูรณ์ ถูกต้อง ไม่เหมือนรูปแบบเดิม

# การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการคิด

การดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบ วิธีการ และเทคนิค การสอนต่าง ๆ กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสามารถทางการคิด ที่แสดงออกเป็นพฤติกรรมหรือเป็นรูปธรรมที่สามารถบ่งบอกการ กระทำของการคิดนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน



## องค์ประกอบของการเรียนการสอน

1. เนื้อหาวิชาที่ให้ความรู้เรื่อง **การคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม**
2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ **เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม**
3. กลยุทธ์และกิจกรรมการเรียนการสอน **เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม**
4. อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียน **ในกระบวนการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม**
5. สื่อการเรียนการสอนหรือทรัพยากรการเรียนรู้ **สำหรับพัฒนาการคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม**
6. การประเมินการคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม



ลักษณะการคิด	วิธีคิดหรือขั้นตอนการคิด	ตัวอย่างคำถามกระตุ้นการคิด
<p>1.คิดคล่อง คือการดำเนินการคิดอย่างรวดเร็วและได้ผล คือได้ความคิดจำนวนมาก</p>	<p>1.คิดเกี่ยวกับเรื่อง que คิดให้ได้จำนวนมากอย่างรวดเร็ว</p>	<p>1.บอกสาเหตุที่ทำให้... มาให้มากที่สุดและเร็วที่สุด</p>

ลักษณะการคิด	วิธีคิดหรือขั้นตอนการคิด	ตัวอย่างคำถามกระตุ้นการคิด
<p>2. คิดหลากหลายคือ การดำเนินการคิดที่แตกออกเป็นหลายทางหลายแบบ</p>	<p>1. คิดเกี่ยวกับเรื่องที่คุณคิดให้ได้ลักษณะ/รูปแบบ/ประเภท/ชนิด ที่หลากหลาย</p>	<p>1. ....มีกี่ประเภท ยกตัวอย่างแต่ละประเภทให้มากที่สุด</p> <p>2. เราสามารถนำ.....ไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง จงคิดให้ได้จำนวนมากที่สุดและหลากหลายประเภท</p>

ลักษณะการคิด	วิธีคิดหรือ ขั้นตอนการคิด	ตัวอย่างคำถาม กระตุ้นการคิด
<p>3. คิดละเอียดลออ คือ การดำเนินการคิดที่จับได้ ทั้งหลักและรายละเอียด ของสิ่งที่คิด</p>	<p>1.คิดให้ได้สาระ หลัก ของเรื่องที่คิด</p> <p>2.คิดให้ได้ราย ละเอียด ย่อยของเรื่องที่คิด</p>	<p>1. ....ที่เป็นอันตราย หมายถึงอะไร</p> <p>2. .... อันตรายแต่ละ ประเภทมีโทษอย่างไร</p>

## Problem Analysis with 5W-1H

How big/sever  
this problem?

1H

1W

What is the  
Problem?

Why this is  
problem?

5W

5W 1H

2W

Where was the  
problem found?

When was the  
problem found?

4W

3W

Who found the  
problem?

nikunjboraniya.com

When? Who?      The 5W1H Of Digital Marketing      What? Where?

How?      Why?

www.digitalgoogly.com      Google Partner      DIGITAL GOOGLY

We are authorized Google Partner in Kolkata

# 5W1H      *กับการวางแผน...*

## การใช้บัตรเครดิต อย่างฉลาด!!



hive

Business Model Canvas

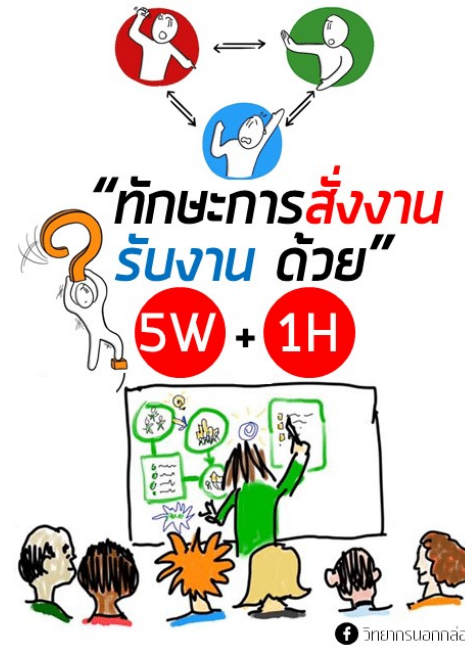
# 5W 1H กุญแจหลักของ การวางแผนทำร้านอาหาร



The 5W1H Method:  
Project management defined and applied



## #เทคนิคพื้นฐานการสื่อสาร



-  **Who** ใครจะทำ?
-  **What** ทำอะไร?
-  **Where** ทำที่ไหน?
-  **When** ทำเมื่อไหร่?
-  **Why** ทำทำไม?
-  **How** ทำอย่างไร?



# Innovative Thinking

## Motivation

- Dream
- Passion
- Discovery
- Curiosity
- Challenge
- Fun
- Rewards

## Attitudes

- Value creation
- Creative dissatisfaction
- Open mind
- Breaking rules
- Risk taking
- Learning

## Skills

- Inventing
- Observing
- Questioning
- Imagining
- Serendipity
- Metaphorizing
- Brainstorming
- Subconscious
- Synergizing
- Simulation





### 3. Moral / Integrity

มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก	XX	XXX	X

1. พฤติกรรมการมีความซื่อสัตย์และมีจิตสำนึก ประกอบด้วยพฤติกรรมอะไรบ้าง ?
2. กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการสร้างพฤติกรรมการมีความซื่อสัตย์และมีจิตสำนึก สำหรับนักศึกษาในวิชาของอาจารย์ มีกี่กลยุทธ์ ได้แก่อะไรบ้าง
3. จากกลยุทธ์ในข้อ 2 วิชาของอาจารย์จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอะไรบ้าง

### 3. Moral / Integrity

มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
มีความซื่อสัตย์ และมีจิตสำนึก	XX	XXX	X

ความซื่อสัตย์ แสดงถึงคุณลักษณะทางบวกและคุณธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ สุจริต ความจริงใจ ความตรงไปตรงมา พร้อมด้วยความประพฤติตรง ตลอดจนการงดเว้นการโกหก การคดโกง หรือการลักขโมย เป็นต้น ยิ่งไปกว่านั้น ความซื่อสัตย์ยังหมายถึงความน่าไว้วางใจ ความภาคภูมิใจ ความเป็นธรรมและความบริสุทธิ์ใจ

**ความซื่อสัตย์ (Integrity)** หมายถึง ความประพฤติตรงและจริงใจ ไม่คิดทรยศ ไม่คิดโกงและไม่หลอกหลวง คนที่ซื่อสัตย์ ก็คือ คนที่เป็นคนตรง ประพฤติสิ่งใดก็ด้วยน้ำใสใจจริง พฤติกรรมของผู้ที่มีความซื่อสัตย์ ได้แก่

1. **ซื่อตรงต่อหน้าที่ที่ปฏิบัติ** ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างตรงไปตรงมา โปร่งใส ตรวจสอบได้ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน ไม่เห็นแก่อำภิสสินจ้าง พวกพ้อง
2. **ซื่อตรงต่อเวลา** วางแผนการทำงานให้เหมาะสมกับเวลาและกับงาน ให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด
3. **ซื่อสัตย์ต่อตนเอง** ปฏิบัติตนเป็นผู้มีคุณธรรม มีความจริงใจ สุจริต ตั้งมั่นในคุณธรรม จริยธรรม มีหิริโอตตัปปะ เกรงกลัวและละอายในการกระทำผิด
4. **ยึดมั่นในความถูกต้อง** ปฏิบัติหน้าที่หรืองานที่ได้รับมอบหมายอย่างถูกต้องตรงไปตรงมา
5. **ยึดมั่นในคำพูด คำสัญญา** ปฏิบัติตนเป็นผู้มีวาจาสัตย์ ยึดมั่นในคำพูด คำสัญญา ในสิ่งที่ถูกต้อง และปฏิบัติตามคำสัญญา

ดวงเดือน พันธุนาวิน และเพ็ญแข ประจวบจักษ์ (2520: 51-54) ได้เสนอวิธีส่งเสริมและพัฒนา จริยธรรมไว้ 4 วิธี ดังนี้

1. **การให้ความรู้ และเหตุผลเชิงจริยธรรม**

2. **การให้แสดงบทบาท** เป็นวิธีการฝึกให้เกิดหรือเปลี่ยนแปลงเจตคติเพื่อนำไปสู่การพัฒนา พฤติกรรมที่พึงประสงค์ การให้แสดงบทบาทที่สมมุติขึ้นช่วยให้เห็นสิ่งที่เป็นนามธรรมในลักษณะของสิ่ง ที่กระทำได้ และเมื่อได้แสดงพฤติกรรมก็จะได้ประสบการณ์ตรงที่จะทำให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ขึ้น เกี่ยวกับที่ตนแสดง ประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้พัฒนาเจตคติ ค่านิยมในเรื่องที่ตนได้แสดงออก

3. **การใช้กลุ่มให้เกิดการคล้อยตาม** การใช้กลุ่มเป็นเครื่องมือในการก่อให้เกิดพัฒนาเจตคติค่านิยมซึ่งจะ นำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพราะเด็กวัยเดียวกันซึ่งแสดงออกทางจริยธรรมระดับเดียวกัน จะยึดถือเพื่อนเป็นแบบอย่าง และคล้อยตามลักษณะของเพื่อนไปโดยง่าย

4. **การให้เลียนแบบจากตัวแบบ** เป็นวิธีการปลูกฝังค่านิยมเกี่ยวกับจริยธรรม โดยการให้รู้สึกและ สามารถเลือกเอาอย่างหรือเลียนแบบตัวแบบประเภทที่มีคุณสมบัติที่น่าเลื่อมใสศรัทธา เป็นการเรียนรู้จาก สังคม เป็นวิธีการที่อาจทำตามโดยไม่รู้สีกว่ากำลังถูกชักจูง ลักษณะของการเลียนแบบ เป็นลักษณะหนึ่ง ที่เป็นไปตามทฤษฎีอิทธิพลทางสังคม เป็นวิธีหนึ่งที่มนุษย์ใช้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

จิตสำนึก คือ จิตที่รับรู้จากประสบการณ์จริงขณะตื่น ผ่านระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5  
จิตสำนึกจะรู้จักผิดชอบชั่วดี รู้จักใช้เหตุผล รู้ว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ อะไรดีไม่ดี

<https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27607>

จิตสำนึกบริการ หมายถึง สภาวะทางจิตใจของบุคลากรทางการแพทย์ที่แสดงถึงการรับรู้  
การตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องของการบริการทางการแพทย์ ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมที่  
แสดงออกถึงความรู้สึก ความเข้าใจ และความรับผิดชอบต่อผู้รับบริการ ที่จะทำให้ผู้รับบริการเกิด  
ความพึงพอใจ

## 4. Growth Mindset

คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
คิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม	XXX	X	

1. พฤติกรรมการคิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและ คิดเพื่อส่วนรวม ประกอบด้วยพฤติกรรมอะไรบ้าง ?
2. กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการสร้างพฤติกรรมการคิดเชิงบวก คิดแบบยืดหยุ่นและคิดเพื่อส่วนรวม สำหรับนักศึกษาในวิชาของอาจารย์ มีกี่กลยุทธ์ ได้แก่อะไรบ้าง
3. จากกลยุทธ์ในข้อ 2 วิชาของอาจารย์จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอะไรบ้าง

- การคิดเชิงบวก เป็นกระบวนการคิดที่ทำให้เรามีความสุขเกิดความกระตือรือร้น มองโลกในแง่ดี มีพลังที่จะกระทำการต่าง ๆ มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีสุขภาพที่ดีขึ้น และส่งผลทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิต (Potter, 1998)
- การคิดเชิงบวก ประกอบด้วย การมองโลกในแง่ดีและเป็นประโยชน์ มีอารมณ์ที่ดี และมั่นคง มีความพยายามในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ให้ประสบผลสำเร็จ มีความเชื่อมั่นในตนเอง และเชื่อว่ามีสิ่งดี ๆ ซ่อนอยู่ในอุปสรรคต่าง ๆ ที่พบเจอ มีความกล้าไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคพยายามไปให้ถึงจุดหมายที่หวังไว้ ความเชื่อมั่น ในความสามารถของตนเอง และเปลี่ยนวิกฤติให้เป็นโอกาสได้ (Lopper, 2007; Beattie, 2008)

**ความคิดเชิงบวก**



**การมองโลกในแง่ดี**

**ความมุ่งมั่น**

**ความเชื่อ**

**ความอดทน**



ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบของความคิดที่ไม่อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือความคุ้นเคยเดิม ความยืดหยุ่นทำให้สามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมใหม่ ๆ เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ สามารถหาคำตอบได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภท รวมถึงมีทางเลือกได้หลายทางเลือก ดังนั้นความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นส่วนช่วยเสริมคุณภาพความคิดให้ดียิ่งขึ้น

## 5. Work-life Balance

บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะอย่างสมดุล

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
บริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะอย่างสมดุล	X	XXX	XX

1. พฤติกรรมการบริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะอย่างสมดุล ประกอบด้วยพฤติกรรมอะไรบ้าง ?
2. กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการสร้างพฤติกรรมการบริหารจัดการชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ มีสุขภาวะอย่างสมดุล สำหรับนักศึกษาในวิชาของอาจารย์ มีกี่กลยุทธ์ ได้แก่อะไรบ้าง
3. จากกลยุทธ์ในข้อ 2 วิชาของอาจารย์จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอะไรบ้าง

## 6. Lifelong Learning

แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา

ผลลัพธ์การเรียนรู้	Cognitive Domain	Affective Domain	Psychomotor Domain
แสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา	X	XX	XXX

1. พฤติกรรมการแสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลาประกอบด้วยพฤติกรรมอะไรบ้าง ?
2. กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการสร้างพฤติกรรมการแสวงหาความรู้ตลอดเวลา และเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลาสำหรับนักศึกษาในวิชาของอาจารย์ มีกี่กลยุทธ์ ได้แก่อะไรบ้าง
3. จากกลยุทธ์ในข้อ 2 วิชาของอาจารย์จะมีกิจกรรมการเรียนการสอนอะไรบ้าง

## การเรียนรู้ตลอดชีวิต Life long Learning

**บุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต** หมายถึง บุคคลที่แสวงหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ เพื่อการพัฒนาตนเองและสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้ มีลักษณะสำคัญ ต่อไปนี้

1. รู้ความต้องการเรียนรู้ของตนเอง
2. กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง
3. รู้วิธีการแสวงหาความรู้เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายของตนเอง
4. วางแผนดำเนินการตามวิธีการที่กำหนดไว้ได้
5. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ว่าเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่ และ ตัดสินใจในการเรียนรู้ต่อไปจากผลการประเมิน.

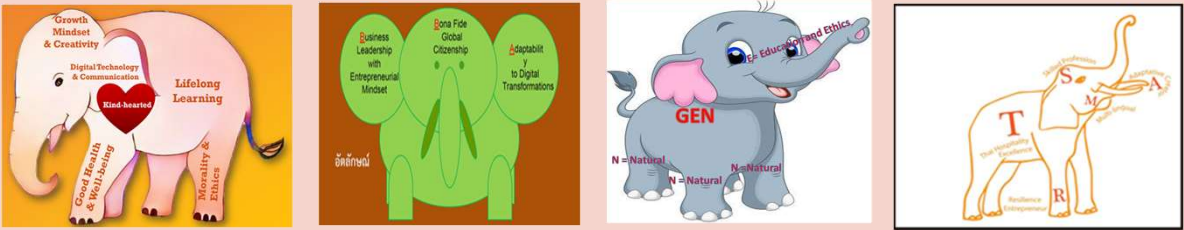
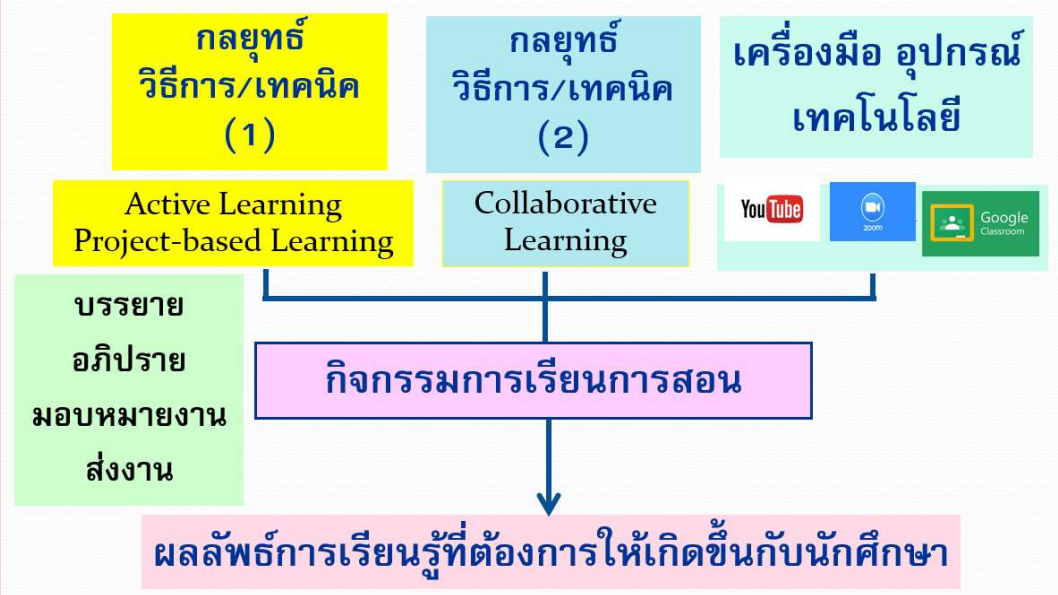
**สุภาพร มากแจ้ง (2554)** กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของบุคคลแห่งการ  
เรียนรู้ตลอดชีวิต เรียกว่าความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ประกอบด้วย

1. มีความอยากเรียนรู้
2. มีความมุ่งมั่น
3. มีเหตุมีผล
4. รักการอ่าน
5. มีความขยันหมั่นเพียร
6. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
7. ค้นคว้าหาความรู้

## ตัวอย่าง กลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิต Life long Learning

**การเรียนรู้แบบนำตนเอง** นักศึกษาต้องเข้าใจตนเอง หรือมีมโนภาพแห่งตนเอง รู้จักเหตุผล ตัดสินใจได้ด้วยตนเอง

1. วางแผน Planning ผู้สอนกับผู้เรียนตัดสินใจร่วมกันในการออกแบบวางแผนกิจกรรม
2. วิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง Diagnosing needs for learning  
ผู้สอนช่วยผู้เรียนกำหนดความต้องการในการเรียนรู้
3. ตั้งเป้าหมาย Goal-setting ผู้สอนช่วยผู้เรียนตั้งเป้าหมายและกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความเป็นไปได้
4. ออกแบบแผนการเรียนรู้ Design a learning plan ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันออกแบบแผนกิจกรรมเรียนรู้
5. ดำเนินกิจกรรม Engage in learning activities ผู้เรียนทำกิจกรรมตามที่กำหนด

สัปดาห์ที่	CLO	ULO	LLO	กิจกรรมการเรียนการสอน
1				 
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

ถ้ามีผู้ถามอาจารย์ว่า ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่อาจารย์ต้องการให้  
เกิดกับนักศึกษา นั้น เริ่มเกิดตั้งแต่ชั่วโมงไหน? สัปดาห์ไหน?





# กิจกรรมการเรียนการสอน

## ○ ขั้นเตรียมการก่อนการเรียนการ ○

สัปดาห์ที่ 1

การปฐมนิเทศ

การฝึกปฏิบัติ

การจัดกลุ่มผู้เรียน

การวัดความสามารถในการตัดสินใจเชิงจริยธรรมก่อนเรียน

## ○ ขั้นจัดกระบวนการเรียนการสอน ○

สัปดาห์ที่ 2

○ ศึกษาเนื้อหา

ศึกษาเนื้อหาด้านความรับผิดชอบ  
ศึกษาเนื้อหาด้านความถูกต้องแม่นยำ  
ศึกษาเนื้อหาด้านสิทธิส่วนบุคคล

○ ศึกษาเนื้อหา  
เว็บเพจนำเสนอเนื้อหา  
เว็บบล็อกบันทึกข้อความรู้

เกิดการคิดไตร่ตรอง  
ขั้นเกิดความคิด

เกิดการตัดสินใจเชิงจริยธรรมวิชาชีพ  
สื่อมวลชน

การตัดสินใจเชิงจริยธรรม  
หลังเรียน

○ แนะนำเสนอ อภิปรายร่วมกัน และให้ผลป้อนกลับ  
○ ตัวแทนกลุ่มนำเสนอทางเลือกหลัก จริยธรรม และการตัดสินใจของกลุ่ม ในชั้นเรียนโดยใช้โปรแกรมนำเสนอ

เกิดการตัดสินใจ  
ขั้นการประเมินการตัดสินใจ

เป้าหมายของการคิดไตร่ตรอง

○ ทำความเข้าใจกรณีศึกษา  
เว็บเพจนำเสนอกรณีศึกษา  
อภิปรายผ่านห้องสนทนา  
แสดงความคิดเห็นในกระดานสนทนา  
เว็บบล็อกบันทึกความเข้าใจ

เกิดการคิดไตร่ตรอง  
ขั้นไตร่ตรองสมเหตุสมผล

เกิดการตัดสินใจ  
ขั้นระบุสถานการณ์ได้

○ ค้นคว้าหาข้อมูล รู้หลักการ วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล

เว็บเพจนำเสนอข้อมูล  
แหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น  
อภิปรายผ่านห้องสนทนา  
แสดงความคิดเห็นในกระดานสนทนา  
เว็บบล็อกบันทึกข้อมูล

เกิดการคิดไตร่ตรอง  
ขั้นขยายความหมายของเหตุการณ์

เกิดการตัดสินใจ  
ขั้นการเลือกหลักการ  
ขั้นการเลือกวิถี

○ พิจารณา อภิปรายและวินิจฉัยปัญหา จากกรณีศึกษา  
เว็บเพจนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติม  
อภิปรายผ่านห้องสนทนา  
แสดงความคิดเห็นในกระดานสนทนา  
เว็บบล็อกบันทึกสาเหตุ ข้อมูลที่สัมพันธ์กับปัญหา

คิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย  
10 ↓ 7 ↓ 4 ↓

○ สร้างทางเลือกหรือวิธีแก้ปัญหา  
ระบุความเป็นไปได้  
อภิปรายผ่านห้องสนทนา  
แสดงความคิดเห็นในกระดานสนทนา  
เว็บบล็อกบันทึกทางเลือก  
คิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย /  
คิดแบบแยกแยะส่วนประกอบ

เกิดการคิดไตร่ตรองขั้นสร้าง  
ความหมายของเหตุการณ์

เกิดการตัดสินใจ  
ขั้นการมีค่านิยมในการตัดสินใจ

3  
6  
9

3  
6  
9

10

1  
3  
6  
9

GAGNE'S NINE EVENTS OF INSTRUCTION



## **การเรียนการสอน 9 ขั้น (Gagne's 9 Events of Instruction)**

- 1. ได้รับความสนใจให้พร้อมที่จะเรียน (Gaining attention)**
- 2. บอกวัตถุประสงค์ของการเรียน (Informing learner of the objectives)**
- 3. ทบทวนความรู้เดิม (Stimulating Recall of Prerequisites)**
- 4. ให้เนื้อหาและความรู้ใหม่ (Presenting the Stimulus Material)**
- 5. แนะนำแนวทางการเรียนรู้ (Providing Learning Guidance)**
- 6. กระตุ้นการตอบสนอง (Eliciting the Performance)**
- 7. ให้ผลป้อนกลับ (Providing Feedback)**
- 8. ทดสอบผลงาน (Assessing Performance)**
- 9. ส่งเสริมการจำและการถ่ายโยง (Enhancing Retention and Transfer)**

## ขั้นที่1 คว้าความสนใจ (Gaining attention)

- ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากเรียนเพื่อหาคำตอบ
- ผู้สอนให้ผู้เรียนฟังเสียง ดูรูปภาพ/วีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสามารถเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาที่ผู้สอนจะสอน
- ผู้สอนยกตัวอย่างบุคคลสำคัญ หรือ บุคคลที่นักเรียนสนใจที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา เพื่อเพิ่มความสนใจแก่ผู้เรียน

## ขั้นที่2 บอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Informing learner of lesson objective)

- ผู้สอนบอกผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังแก่ผู้เรียน
- ผู้สอนบอกประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับหลังจากการเรียนรู้
- ผู้สอนให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนของตนเอง

## ขั้นที่ 3 ทบทวนความรู้เดิม

(Stimulating recall of prior knowledge)

- ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบโดยข้อความนั้นจะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิม
- ผู้สอนเล่าเรื่อง หรือ เล่าสถานการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิม
- ผู้สอนให้ผู้เรียนฟังเสียง รูปภาพ หรือ Youtube ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิม
- ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดพื้นฐานความรู้เดิม

## ขั้นที่ 4 ให้ความรู้และเนื้อหาใหม่ (Presenting stimuli with distinctive features)

- ผู้สอนให้ความรู้และเนื้อหาใหม่โดยการบรรยาย การสาธิต การอภิปราย ยกตัวอย่างกรณีศึกษา
- ให้ผู้เรียนสืบค้นความรู้ เรียนรู้เนื้อหาจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

## ขั้นที่ 5 ชี้นำทางการเรียนรู้ (Guiding learning)

- ผู้สอนบอกลำดับการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด
- ผู้สอนยกตัวอย่างที่ใกล้เคียง แต่ไม่ใช่ตัวอย่างในเรื่องที่จะสอน
- ผู้สอนอธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
- ผู้สอนชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ในเนื้อหาที่ยากโดยให้ตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมไปนามธรรม
- ผู้สอนชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ โดยยกตัวอย่างที่ไม่ใช่ตัวอย่างที่ถูกต้องให้ผู้เรียนได้คิดเปรียบเทียบแล้วเชื่อมโยงไปยังข้อมูลที่ถูกต้อง



## ขั้นที่ 6 กระตุ้นให้แสดงความสามารถ (Eliciting performance)

- ผู้สอนตั้งคำถามกับเรื่องที่เรียนไปโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบ
- ผู้สอนตั้งประเด็นชวนให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและอภิปราย
- ผู้สอนชวนให้ผู้เรียนปฏิบัติทันที
- ผู้สอนให้ผู้เรียนสะท้อนตนเองหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์

## ขั้นที่ 7 ให้ผลป้อนกลับ (Providing informative feedback)

- ผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบ แล้วบอกผลแก่ผู้เรียนทันทีว่า ตอบถูกหรือผิด พร้อมกับให้คำอธิบายเพิ่มเติม
- ผู้สอนให้เพื่อนให้ผลป้อนกลับ เช่น แบบมิตรวิพากษ์ การประเมินหลายทางบนสื่อสังคมออนไลน์

## ขั้นที่ 8 ทดสอบความรู้ความสามารถ (Assessing performances)

- ผู้สอนทดสอบโดยการถามตอบปากเปล่า
- ผู้สอนทดสอบโดยการให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง
- ผู้สอนทดสอบโดยใช้แบบทดสอบ
- ผู้สอนทดสอบโดยให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงาน

## ขั้นที่ 9 ส่งเสริมความจำและนำความรู้ไปใช้

(Enhancing retention and learning transfer)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่แตกต่างจากเนื้อหาที่เรียนมา โดยให้ผู้เรียนอธิบายว่า มีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไรและนำความรู้ตรงใดบ้างมาใช้แก้ปัญหา
- ผู้สอนให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงานโดยใช้ความรู้ที่เรียนมา พร้อมทั้งให้ผู้เรียนอธิบายให้ได้ว่า สร้างชิ้นงานได้อย่างไร นำความรู้ตรงใดมาใช้ในการสร้างชิ้นงานนั้น

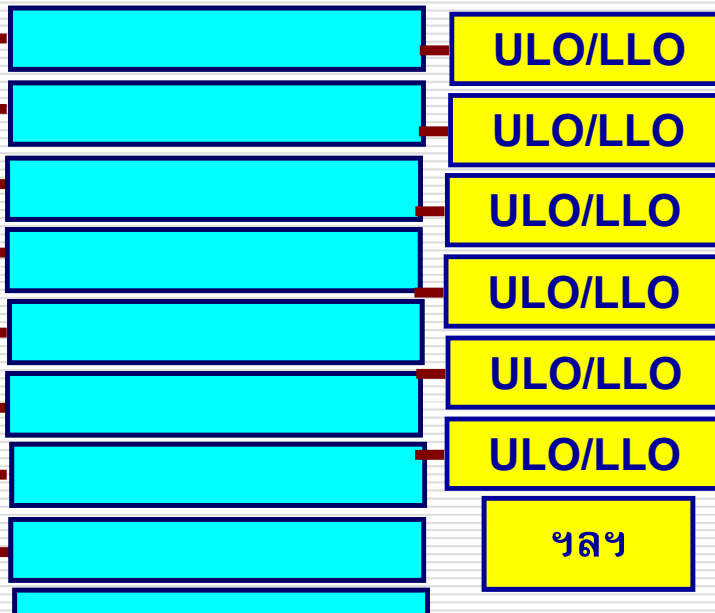
PLO



วิชา

ผลลัพธ์การ  
เรียนรู้ระดับวิชา  
CLO

หัวข้อแต่ละสัปดาห์

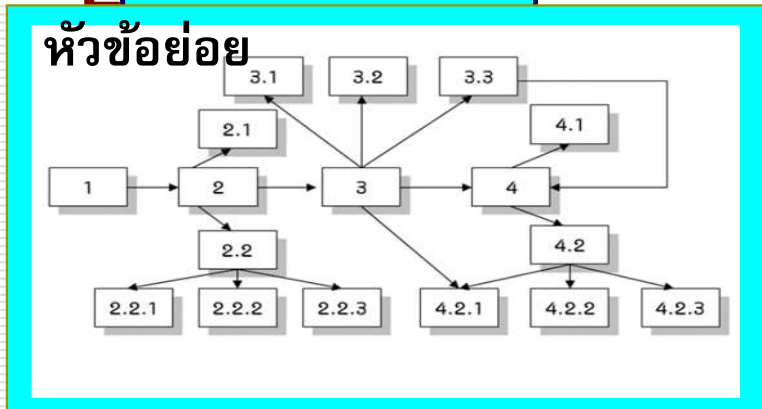


- กิจกรรม/สื่อ
- กิจกรรม/สื่อ
- กิจกรรม/สื่อ



- ข้อสอบ
- ผลงาน
- สังเกต
- พฤติกรรม online

- Formative Assessment
- Summative Assessment



เชิญชวนให้อาจารย์ส่งคำถามภายใน  
วันพุธที่ 7 กรกฎาคม 2564 เวลา 16.00 น.

