

คู่มือ

การเรียนรู้การสอน  
และประเมินผล  
*Soft skills*



สำนักวิชาศึกษาทั่วไป  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

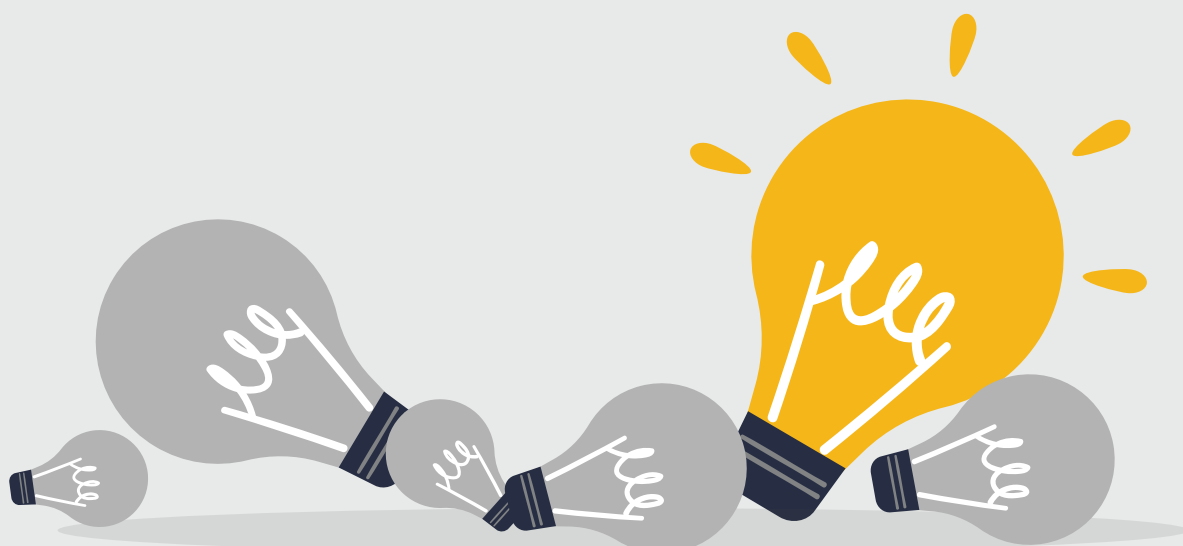


คู่มือ

การเรียนรู้การสอน  
และประเมินผล

# Soft skills

สำนักวิชาศึกษาทั่วไป  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง





# คำนำ

คู่มือการเรียนการสอนและประเมินผล Soft skills ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนรายวิชาต่าง ๆ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อพัฒนา Soft skills ให้กับผู้เรียน

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนา Soft skills ให้กับนักศึกษา โดยแบ่งเป็น 11 ด้าน ดังนี้

1. การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking)
2. การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)
3. การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
4. การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Management)
5. ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance)
6. การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning & Learning Strategies)
7. ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)
8. การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence)
9. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication)
10. การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Investment)
11. การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)

คู่มือฉบับนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือการประเมิน ที่แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ เกณฑ์การประเมินแบบองค์รวม (Holistic Rubrics) เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubrics) และเกณฑ์การประเมินแบบประเด็นเดียว (Single-Point Rubric) และตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริม Soft skills

ทั้งนี้ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้สอนรายวิชาศึกษาทั่วไป จะสามารถใช้คู่มือฉบับนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้เพื่อพัฒนา Soft skills ให้กับผู้เรียนได้

สำนักวิชาศึกษาทั่วไป



# สารบัญ

เครื่องมือการประเมิน Soft Skills สำหรับรายวิชาศึกษาทั่วไป	1
ด้านที่ 1: การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	
นิยามความหมาย	2
แบบประเมิน Holistic Rubrics	5
แบบประเมิน Analytic Rubrics	6
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	7
ด้านที่ 2: การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน	
นิยามความหมาย	8
แบบประเมิน Holistic Rubrics	11
แบบประเมิน Analytic Rubrics	12
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	13
ด้านที่ 3: การคิดสร้างสรรค์	
นิยามความหมาย	14
แบบประเมิน Holistic Rubrics	17
แบบประเมิน Analytic Rubrics	18
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	19
ด้านที่ 4: การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น	
นิยามความหมาย	20
แบบประเมิน Holistic Rubrics	23
แบบประเมิน Analytic Rubrics	24
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	25
ด้านที่ 5: ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม	
นิยามความหมาย	26
แบบประเมิน Holistic Rubrics	29
แบบประเมิน Analytic Rubrics	30
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	31
ด้านที่ 6: การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้	
นิยามความหมาย	32
แบบประเมิน Holistic Rubrics	35
แบบประเมิน Analytic Rubrics	36
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	37

# สารบัญ

ด้านที่ 7: ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด	
นิยามความหมาย	38
แบบประเมิน Holistic Rubrics	41
แบบประเมิน Analytic Rubrics	42
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	43
ด้านที่ 8: การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม	
นิยามความหมาย	44
แบบประเมิน Holistic Rubrics	47
แบบประเมิน Analytic Rubrics	48
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	49
ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	
นิยามความหมาย	50
แบบประเมิน Holistic Rubrics	53
แบบประเมิน Analytic Rubrics	54
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	55
ด้านที่ 10: การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน	
นิยามความหมาย	56
แบบประเมิน Holistic Rubrics	59
แบบประเมิน Analytic Rubrics	60
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	61
ด้านที่ 11: การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล	
นิยามความหมาย	62
แบบประเมิน Holistic Rubrics	65
แบบประเมิน Analytic Rubrics	66
แบบประเมิน Single-Point Rubrics	67
แบบฟอร์มการประเมิน Soft skills รายบุคคล	68
แบบฟอร์มการประเมิน Soft skills รายชั้นเรียน	69
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนา Soft skills	70
การแสดงบทบาทสมมติ	72
การสร้างสถานการณ์จำลอง	74
การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด	76
เพื่อนสอนเพื่อน	78
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	80
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	82
เทคนิคจิ๊กซอว์	84
ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนา Soft skills ให้แก่ผู้เรียน	86

# *Soft Skills*





# เครื่องมือการประเมิน Soft Skills สำหรับรายวิชาศึกษาทั่วไป

## (Soft Skills Assessment Tools for General Education Courses)

### ขั้นตอนการใช้เครื่องมือการประเมิน Soft Skills สำหรับรายวิชาศึกษาทั่วไป

1. วิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา
2. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา
3. ออกแบบการประเมินการเรียนรู้ในรายวิชาด้วยการศึกษาเครื่องมือการประเมินและเลือกใช้เครื่องมือประเมินการเรียนรู้
4. นำผลการประเมินการเรียนรู้ไปใช้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

### ประเภทของเครื่องมือและจุดมุ่งหมายในการนำไปใช้

เครื่องมือการประเมิน Soft Skills ในคู่มือนี้มี 3 ประเภทตามประเด็นการประเมินทั้ง 11 ด้าน (รวมถึงองค์ประกอบย่อย) โดยเครื่องมือแต่ละประเภทมีจุดมุ่งหมายในการนำไปใช้ดังนี้

#### ประเภทที่ 1 (Type xA)

เป็นลักษณะของแบบประเมินที่ใช้เกณฑ์การประเมินแบบองค์รวม (Holistic Rubrics) ที่เน้นการประเมินแบบบูรณาการในภาพรวม อิงการประเมินและตัดสินคุณค่าโดยรวม สามารถใช้ในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้ง่ายและรวดเร็วในเวลาอันจำกัด สามารถใช้กับผู้เรียนกลุ่มเล็กหรือใหญ่ได้ แต่อาจประเมินรายละเอียดปลีกย่อยไม่ละเอียดเท่ากับเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubrics)

#### ประเภทที่ 2 (Type xB)

เป็นลักษณะของแบบประเมินที่ใช้เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubrics) ที่เน้นการประเมินแบบวิเคราะห์แยกตามองค์ประกอบของประเด็นที่ทำการประเมิน สามารถใช้ในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในประเด็นที่มีความละเอียด เฉพาะเจาะจง อาจใช้ระยะเวลาในการประเมินค่อนข้างมากต่อการประเมินผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม

#### ประเภทที่ 3 (Type xC)

เป็นลักษณะของแบบประเมินที่ใช้เกณฑ์การประเมินแบบประเด็นเดียว (Single-Point Rubric) ที่เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียน ภายใต้เกณฑ์มาตรฐานที่เป็นตัวตั้ง โดยมีจุดเน้นที่การให้สารสนเทศ (information) ที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาผู้เรียน (Areas of Improvement) และแนวทางการส่งเสริมหรือต่อยอด (Above and Beyond) เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ผู้สอนสามารถใช้ในการสะท้อนผลงานหรือการปฏิบัติงานของผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มก็ได้

หมายเหตุ สัญลักษณ์ x หมายถึง Soft Skills ทั้ง 11 ด้าน



# 1

## การคิดวิเคราะห์และ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking)

### นิยามความหมาย

การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking) หมายถึง ความสามารถในการระบุความสำคัญ ความสัมพันธ์ และหลักการของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว รวมถึงความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลและไตร่ตรองอย่างรอบคอบในการพิจารณาข้อมูลที่เป็นปัญหา เหตุการณ์ เรื่องราว หรือสถานการณ์ที่คลุมเครือ โดยใช้การประเมินสถานการณ์ การตีความ การวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินผลและการสรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจที่จะเชื่อหรือลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกต้องและเหมาะสม





## มืองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

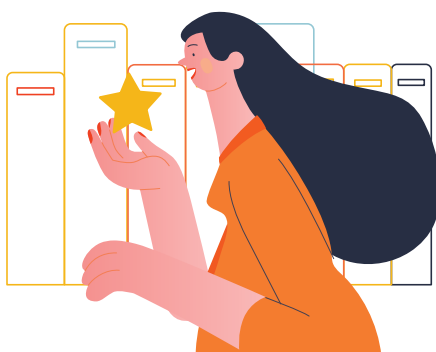
### 1.1 การระบุความสำคัญ

หมายถึง ความสามารถในการแจกแจงลักษณะ ความสำคัญ หรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวในเชิงเหตุและผล



### 1.2 การระบุความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผล

หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาข้อมูลที่เป็นปัญหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวและสามารถอธิบายความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยงเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว



### 1.3 การระบุหลักการ

หมายถึง ความสามารถในการอธิบายหลักการที่สนับสนุนการระบุความสัมพันธ์เนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว ในลักษณะการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีอย่างสมเหตุสมผลและมีความน่าเชื่อถืออย่างสมเหตุสมผล



### 1.4 การประเมินสถานการณ์

หมายถึง ความสามารถในการตีความ การวิเคราะห์ข้อมูล การประเมิน และการสรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจน

# R U B R I C S



## แบบประเมินการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Type 1A  
(Holistic Rubrics)

3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญหรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ เรื่องราว ในเชิงเหตุและผล และอธิบายความสัมพันธ์ และระบุหลักการที่สนับสนุน ในลักษณะของการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีที่มีความน่าเชื่อถืออย่างสมเหตุสมผล และสามารถตีความ วิเคราะห์ข้อมูล ประเมิน และสรุปอ้างอิงจากข้อมูลได้อย่างชัดเจน</p>	<p>ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญหรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ เรื่องราว ในเชิงเหตุและผล และอธิบายความสัมพันธ์ และระบุหลักการที่สนับสนุน ในลักษณะของการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีที่มีความน่าเชื่อถืออย่างสมเหตุสมผล แต่ยังไม่สามารถตีความ วิเคราะห์ข้อมูล ประเมิน และสรุปอ้างอิงจากข้อมูลได้อย่างชัดเจน</p>	<p>ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะสำคัญหรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ เรื่องราว ในเชิงเหตุและผล และอธิบายความสัมพันธ์ และระบุหลักการที่สนับสนุน ในลักษณะของการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีที่ขาดความน่าเชื่อถือและไม่สมเหตุสมผล และยังไม่สามารถตีความ วิเคราะห์ข้อมูล ประเมิน และสรุปอ้างอิงจากข้อมูลได้อย่างชัดเจน</p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

## การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Type 1B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
<b>1</b> การระบุ ความสำคัญ	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะ ความสำคัญ หรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจน และมีความเป็นเหตุและผล	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะ ความสำคัญ หรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้ชัดเจนแต่ขาด <u>ความเป็นเหตุและผล</u>	ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะ ความสำคัญ หรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้ไม่ชัดเจนและ <u>ขาดความเป็นเหตุและผล</u>	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการระบุความสำคัญตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
<b>2</b> การระบุ ความสัมพันธ์ อย่างมีเหตุผล	ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล เหตุการณ์ หรือเรื่องราว และสามารถอธิบายความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยงเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสมเหตุสมผล	ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล เหตุการณ์ หรือเรื่องราว และสามารถอธิบายความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยงเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจน แต่ขาด <u>ความสมเหตุสมผล</u>	ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูล เหตุการณ์ หรือเรื่องราว และสามารถอธิบายความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยงเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้ไม่ชัดเจนและขาด <u>ความสมเหตุสมผล</u>	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการระบุความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผลตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
<b>3</b> การระบุหลักการ	ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการที่สนับสนุนความสัมพันธ์ของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีอย่างสมเหตุสมผลและน่าเชื่อถือ	ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการที่สนับสนุนความสัมพันธ์ของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีแต่ขาดความ <u>สมเหตุสมผลและน่าเชื่อถือ</u>	ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการที่สนับสนุนความสัมพันธ์ของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว แต่ขาด <u>การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีและขาดความสมเหตุสมผลและน่าเชื่อถือ</u>	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการระบุหลักการตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
<b>4</b> การประเมิน สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินและสรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจน	ผู้เรียนสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินและสรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้ แต่ขาด <u>ความชัดเจน</u>	ผู้เรียนสามารถตีความวิเคราะห์ข้อมูล ประเมิน แต่สรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่ขาดความเชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว <u>และขาดความชัดเจน</u>	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการประเมินสถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับ

## การแปลความหมาย

 10 - 12 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับดี

 7 - 9 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปานกลาง

 4 - 6 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับพอใช้

 0 - 3 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Type 1C  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การคิดวิเคราะห์และ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p><b>1. การระบุความสำคัญ</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถแจกแจงลักษณะความสำคัญหรือองค์ประกอบของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและมีความเป็นเหตุและผล</p>	
	<p><b>2. การระบุความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผล</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถพิจารณาข้อมูลเหตุการณ์ หรือเรื่องราว และสามารถอธิบายความสัมพันธ์หรือการเชื่อมโยงเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสมเหตุสมผล</p>	
	<p><b>3. การระบุหลักการ</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการที่สนับสนุนความสัมพันธ์ของเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้องค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎีอย่างสมเหตุสมผลและน่าเชื่อถือ</p>	
	<p><b>4. การประเมินสถานการณ์</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ข้อมูล ประเมิน และสรุปอ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้มาสนับสนุนเนื้อหา เหตุการณ์ หรือเรื่องราวได้อย่างชัดเจน</p>	

# 2

## การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)

### นิยามความหมาย

**การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)**  
หมายถึง ความสามารถในการค้นหาวิธีการจัดการผลกระทบ  
ที่จะไม่ทำให้เกิดผลกระทบซ้ำ ผ่านการสังเคราะห์สาเหตุจาก  
ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มปัจจัยต่าง ๆ และมองหารูปแบบ  
การเปลี่ยนแปลง โดยพิจารณาความสัมพันธ์ของผลกระทบต่าง ๆ  
โดยเป็นการคิดเชิงระบบ การมองภาพเป็นองค์รวมขององค์ประกอบ  
ที่มีความเกี่ยวข้องกันหรือมีอิทธิพลต่อกัน

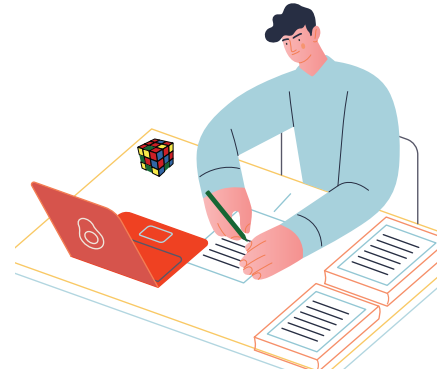




# มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

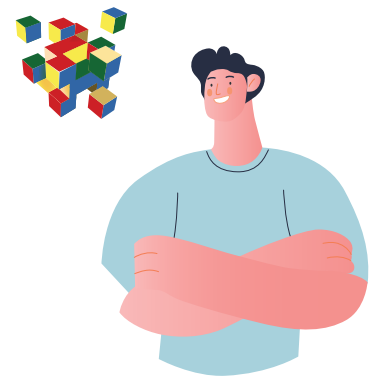
## 2.1 การวิเคราะห์สถานการณ์

หมายถึง ความสามารถในการระบุสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นที่ส่งผลกระทบต่อความต้องการการจัดการอย่างละเอียดและชัดเจน การจัดลำดับความสำคัญและความเร่งด่วน การวางแผนและหาวิธีการจัดการเพื่อให้การดำเนินงาน มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด



## 2.2 การคิดเชิงระบบ

หมายถึง ความสามารถในการคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้างในลักษณะเป็นเครือข่ายลำดับขั้น อย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ทุกส่วนมีการเชื่อมต่อกัน ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม อย่างสมเหตุสมผล



## 2.3 การแสวงหาวิธีแก้ไขอย่างสร้างสรรค์

หมายถึง ความสามารถในการประมวลวิธีการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน ด้วยการคิดค้นหาวิธีการใหม่ที่แปลกแตกต่างไปจากเดิมหรือการค้นหาค้นหากระบวนการที่มีอยู่แล้วนำไปบูรณาการกับความคิดที่มีอยู่และแปลกใหม่ไปจากเดิมเพื่อให้รองรับกับปัญหาความซับซ้อนได้



## 2.4 การปรับตัวหรือยืดหยุ่นตามสถานการณ์

หมายถึง ความสามารถในการมองหาทางแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลายโดยไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม และการปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหามาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น



# R U B R I C S



## แบบประเมินการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน

Type 2A  
(Holistic Rubrics)

3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ในการแก้ปัญหาได้อย่างละเอียดและชัดเจน จัดลำดับความสำคัญวางแผนและหาวิธีการจัดการโดยคิดแบบองค์รวมอย่างมีแบบแผนหรือโครงสร้าง</p> <p>ประมวลวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่ซับซ้อนได้อย่างหลากหลาย</p>	<p>ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ในการแก้ปัญหาได้อย่างละเอียดและชัดเจน จัดลำดับความสำคัญวางแผนและหาวิธีการจัดการโดยคิดแบบองค์รวมอย่างมีแบบแผนหรือโครงสร้าง</p> <p>ประมวลวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่ซับซ้อนได้ <u>แต่ขาด</u> ความหลากหลาย</p>	<p>ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ในการแก้ปัญหาได้อย่างละเอียดและชัดเจน จัดลำดับความสำคัญวางแผนและหาวิธีการจัดการ <u>แต่ยังขาด</u> การคิดแบบองค์รวมอย่างมีแบบแผนหรือโครงสร้าง <u>และขาด</u> การประมวลวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่ซับซ้อนได้ <u>และขาด</u> ความหลากหลาย</p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

## การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน

Type 2B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การวิเคราะห์ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วน รวมถึงการวางแผนหาวิธีการจัดการ เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วน แต่การวางแผนหาวิธีการจัดการยังขาดความชัดเจนที่ทำให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล	ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแต่ยังไม่สามารถจัดลำดับความสำคัญเร่งด่วนและการวางแผนหาวิธีการจัดการยังขาดความชัดเจนที่ทำให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
2 การคิดเชิงระบบ	ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้างในลักษณะเป็นเครือข่ายลำดับชั้นอย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ทุกส่วนมีการเชื่อมต่อกันทั้งโดยตรงและโดยอ้อม	ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้างในลักษณะเป็นเครือข่ายลำดับชั้นอย่างมีปฏิสัมพันธ์แต่ยังขาดความเชื่อมต่อกันทั้งโดยตรงและโดยอ้อม	ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวมของแบบแผนหรือโครงสร้างแต่ยังไม่เป็นเครือข่ายลำดับชั้นอย่างมีปฏิสัมพันธ์และขาดความเชื่อมต่อกันทั้งโดยตรงและโดยอ้อม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดเชิงระบบตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
3 การแสวงหา วิธีแก้ไข อย่างสร้างสรรค์	ผู้เรียนสามารถประมวลวิธีการแก้ไขปัญหาวัยวิธีการใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม หรือบูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่หรือความคิดที่มีอยู่เดิมได้	ผู้เรียนสามารถประมวลวิธีการแก้ไขปัญหาวัยวิธีการใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม แต่ยังขาดการบูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่หรือความคิดที่มีอยู่เดิม	ผู้เรียนสามารถประมวลวิธีการแก้ไขปัญหาวัยวิธีการใหม่ยังไม่แตกต่างไปจากเดิมและยังขาดการบูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่หรือความคิดที่มีอยู่เดิม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการแสวงหาวิธีแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
4 การปรับตัวหรือ ยืดหยุ่นตาม สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาวัยได้หลากหลายไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม ปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาวัยหรือสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาวัยได้หลากหลายไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม แต่ยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาวัยหรือสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาวัยได้หลากหลายแต่ยังไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิมและยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไขปัญหาวัยหรือสถานการณ์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการปรับตัวหรือยืดหยุ่นตามสถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3

## การแปลความหมาย

 10 - 12 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับดี

 4 - 6 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับพอใช้

 7 - 9 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปานกลาง

 0 - 3 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน

Type 2C  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การวิเคราะห์สถานการณ์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถระบุสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และ จัดลำดับความสำคัญเร่งด่วน รวมถึงการวางแผนหาวิธีการจัดการ เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล</p>	
	<p>2. การคิดเชิงระบบ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถคิดแบบองค์รวม ของแบบแผน หรือโครงสร้างในลักษณะเป็นเครือข่าย ลำดับชั้นอย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ทุกส่วน มีการเชื่อมต่อกันทั้งโดยตรงและโดยอ้อม</p>	
	<p>3. การแสวงหาวิธีแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถประมวลวิธีการแก้ไขปัญหา ด้วยวิธีการใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมหรือ บูรณาการกับความคิดที่แปลกใหม่</p>	
	<p>4. การปรับตัวหรือยืดหยุ่นตามสถานการณ์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้หลากหลาย ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม ปรับเปลี่ยน แนวความคิดให้สอดคล้องกับการแก้ไข ปัญหาหรือสถานการณ์</p>	

# 3

## การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

### นิยามความหมาย

**การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)** หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ แล้วขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่ สู่วิธีคิดที่แปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน เป็นความคิดที่เปิดกว้าง คิดหลายแง่มุม ไม่ปิดกั้นความคิดของตน โดยเปิดใจกว้างในการเรียนรู้และยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากที่เคยเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงต่อยอดการคิดในสิ่งแปลกใหม่ไปจากเดิม และสามารถริเริ่มสิ่งใหม่ที่ต่อยอดมาจากความคิดนั้นได้



# มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



### 3.1 การคิดริเริ่ม

หมายถึง ความสามารถในการคิดสิ่งที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป หรือดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ ซึ่งอาจไม่เคยมีใครนึกหรือคิดขึ้นมาก่อน



### 3.2 การคิดคล่องแคล่ว

หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว โดยเป็นคำตอบที่ได้ค้นคว้าหาทางเลือกที่หลากหลายมาแล้ว และเป็นคำตอบที่เหมาะสม สามารถคิดออกมาให้ได้จำนวนมากในช่วงเวลาที่จำกัด



### 3.3 การคิดยืดหยุ่น

หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายอย่างหลายประเภท และมีความหลากหลาย



### 3.4 การคิดละเอียดลออ

หมายถึง ความสามารถในการคิดขยายภาพความคิดแรกให้ได้ความชัดเจนครบถ้วนในทุกประเด็น และมีความหมายสมบูรณ์มากขึ้น

# RUBRICS





## แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

Type 3A  
(Holistic Rubrics)

3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งที่แปลกใหม่หรือดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ในการคิดหาคำตอบได้อย่างหลากหลายและรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัดสามารถขยายภาพความคิดได้ชัดเจน ครบถ้วนในทุกประเด็นและมีความหมายสมบูรณ์</p>	<p>ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งที่แปลกใหม่หรือดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ในการคิดหาคำตอบได้อย่างหลากหลายและรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัดแต่ยังไม่สามารถขยายภาพความคิดได้ชัดเจน ครบถ้วนในทุกประเด็นและขาดความหมายที่สมบูรณ์</p>	<p>ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งที่แปลกใหม่หรือดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ในการคิดหาคำตอบ <u>แต่ยังขาดความหลากหลายและรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัดและยังไม่สามารถขยายภาพความคิดได้ชัดเจน ครบถ้วนในทุกประเด็นและขาดความหมายที่สมบูรณ์</u></p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

## การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

Type 3B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การคิดริเริ่ม	ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งใหม่แตกต่างไปจากทั่วไป ดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน	ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งใหม่แตกต่างไปจากทั่วไป แต่ยังไม่สามารถดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน	ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งใหม่แตกต่างไปจากทั่วไป และยังไม่สามารถดัดแปลงประยุกต์เป็นความคิดใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดริเริ่มตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
2 การคิดคล่องแคล่ว	ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้เหมาะสมและหลากหลาย โดยสามารถคิดได้อย่างรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัด	ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้เหมาะสมและหลากหลาย แต่ขาดความรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัด	ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้เหมาะสม แต่ขาดความหลากหลายและขาดความรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัด	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดคล่องแคล่วตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
3 การคิดยืดหยุ่น	ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้หลายอย่างหลายประเภท และมีความหลากหลายชัดเจนภายในแต่ละประเภท	ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้หลายอย่างหลายประเภท แต่ยังขาดความหลากหลายหรือความชัดเจนภายในแต่ละประเภท	ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้หลายอย่างหลายประเภท แต่ยังขาดความหลากหลายและความชัดเจนภายในแต่ละประเภท	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดยืดหยุ่นตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
4 การคิดละเอียดลออ	ผู้เรียนสามารถขยายภาพความคิดแรกได้ชัดเจนครบถ้วนในทุกประเด็น และมีความหมายสมบูรณ์	ผู้เรียนสามารถขยายภาพความคิดแรกได้ชัดเจนครบถ้วนในทุกประเด็น แต่ยังขาดความหมายที่สมบูรณ์	ผู้เรียนสามารถขยายภาพความคิดแรกได้ชัดเจน แต่ยังขาดความครบถ้วน และขาดความหมายที่สมบูรณ์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการคิดละเอียดลออตามสถานการณ์ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3

## การแปลความหมาย

 10-12 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับดี

 7-9 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปานกลาง

 4-6 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับพอใช้

 0-3 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์

### Type 3C (Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การคิดสร้างสรรค์	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การคิดริเริ่ม ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถคิดสิ่งที่แปลกใหม่แตกต่าง ไปจากทั่วไป ดัดแปลงประยุกต์ เป็นความคิดใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน</p>	
	<p>2. การคิดคล่องแคล่ว ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้เหมาะสม และหลากหลาย โดยสามารถคิดได้ อย่างรวดเร็วในช่วงเวลาที่จำกัด</p>	
	<p>3. การคิดยืดหยุ่น ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถคิดหาคำตอบได้หลายอย่าง หลายประเภท และมีความหลากหลาย ชัดเจนภายในแต่ละประเภท</p>	
	<p>4. การคิดละเอียดละออ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถขยายภาพความคิดแรก ได้ชัดเจน ครบถ้วนในทุกประเด็น และมีความหมายสมบูรณ์</p>	

# 4

## การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Management)

### นิยามความหมาย

การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Management) หมายถึง ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์และความเข้าใจกันของบุคคลแต่ละคน รวมทั้ง การเข้าใจคนอื่น การรับฟังกัน การฟังอย่างตั้งใจ การสร้างความเข้าใจร่วมกัน การสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ การโน้มน้าวใจผู้อื่น และการปฏิบัติต่อผู้อื่น



# มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



## 4.1 การทำงานร่วมกับผู้อื่น

หมายถึง ความสามารถในการให้ความร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกัน ตระหนักในความสำคัญของตัวเองและกัน แสดงออกถึงการยอมรับ ให้เกียรติกัน และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น



## 4.2 การปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและยืดหยุ่นในการทำงาน

หมายถึง ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับบุคคลและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของตัวเองให้เข้ากับแนวทางการทำงานของกลุ่มได้



## 4.3 การมีความรับผิดชอบต่อสังคม

หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่ม ด้วยการยอมรับ พยายามทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด เพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อกลุ่ม ยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของกลุ่ม



## 4.4 การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

หมายถึง ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้โดยมีการโต้ตอบและมีการตอบสนองต่อกันและกัน สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเองให้แสดงทั้งทางคำพูดและปฏิกิริยาท่าทางให้เป็นเชิงบวกต่อตนเองและเพื่อนร่วมงานได้ และรู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม ถูกกาลเทศะ

# RUBRICS



แบบประเมินการบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น			Type 4A (Holistic Rubrics)
3	2	1	0
<p>ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่ม ทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมาย ยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น มีการโต้ตอบ และตอบสนองซึ่งกันและกัน รู้จักควบคุมพฤติกรรมของตนเอง และรู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม</p>	<p>ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่ม ทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมาย ยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น มีการโต้ตอบ และตอบสนองซึ่งกันและกัน <u>แต่ขาดการควบคุมพฤติกรรม</u> <u>ของตนเองและขาดวิธีการสื่อสาร</u> <u>ที่เหมาะสม</u></p>	<p>ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น บ้าง พยายามปรับตัวให้เข้ากับ การเปลี่ยนแปลง <u>แต่ขาดการปฏิบัติ</u> <u>ตามกฎหรือมติของกลุ่ม หรือขาด</u> <u>การทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมาย</u> ยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น มีการโต้ตอบ และตอบสนองซึ่งกันและกัน และ ขาดการควบคุมพฤติกรรมของ ตนเองและขาดวิธีการสื่อสารที่ เหมาะสม</p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถด้านการบริหาร ความสัมพันธ์กับผู้อื่น ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

### การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การบริหารความสัมพันธ์อยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การบริหารความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การบริหารความสัมพันธ์อยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การบริหารความสัมพันธ์อยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น

Type 4B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การทำงานร่วมกับผู้อื่น	ผู้เรียนร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่นและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แสดงออกถึงการยอมรับ ให้เกียรติ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ผู้เรียนร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่นและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แต่ขาดการแสดงออกถึงการยอมรับ ให้เกียรติ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ผู้เรียนร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่น แต่ยังขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และขาดการแสดงออกถึงการยอมรับ ให้เกียรติ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
2 การปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและยืดหยุ่นในการทำงาน	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับบุคคลและสภาพแวดล้อม ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของตนเองให้เข้ากับแนวทางการทำงานของกลุ่มได้	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับบุคคลและสภาพแวดล้อม ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของตนเอง แต่ยังไม่เข้ากับแนวทางการทำงานของกลุ่มได้	ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับบุคคลและสภาพแวดล้อม แต่ยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของตนเองและยังไม่เข้ากับแนวทางการทำงานของกลุ่มได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและยืดหยุ่นในการทำงานตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
3 การมีความรับผิดชอบต่อสังคม	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่มด้วยการยอมรับ พยายามทำหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุดและยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของกลุ่ม	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่มด้วยการยอมรับ พยายามทำหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด แต่ขาดการยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของกลุ่ม	ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่มด้วยการยอมรับ แต่ขาดการพยายามทำหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด และขาดการยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของกลุ่ม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการมีความรับผิดชอบต่อสังคมตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
4 การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	ผู้เรียนได้ตอบและตอบสนองต่อกันและกัน สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเอง รู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมตามกาลเทศะ	ผู้เรียนได้ตอบและตอบสนองต่อกันและกัน สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเอง แต่ขาดการสื่อสารที่เหมาะสมตามกาลเทศะ	ผู้เรียนได้ตอบและตอบสนองต่อกันและกัน แต่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเอง และขาดการสื่อสารที่เหมาะสมตามกาลเทศะ	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3

## การแปลความหมาย

 10 - 12 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับดี

 4 - 6 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับพอใช้

 7 - 9 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปานกลาง

 0 - 3 หมายถึง การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนอยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น

Type 4C  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การทำงานร่วมกับผู้อื่น ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่นและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แสดงออกถึงการยอมรับ ให้เกียรติ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p>	
	<p>2. การปรับตัวได้อย่างเหมาะสม และยืดหยุ่นในการทำงาน ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับบุคคลและสภาพแวดล้อม ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของตนเองให้เข้ากับแนวทางการทำงานของกลุ่มได้</p>	
	<p>3. การมีความรับผิดชอบต่อสังคม ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎหรือมติของกลุ่ม ด้วยการยอมรับ พยายามทำหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด และยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของกลุ่ม</p>	
	<p>4. การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนได้ตอบและตอบสนองต่อกันและกัน สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเอง รู้จักวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมตามกาลเทศะ</p>	

# 5

## ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance)

### นิยามความหมาย

ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance) หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกผ่านพฤติกรรมที่แสดงถึงการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความซื่อสัตย์สุจริต และมีความมุ่งมั่นเพียรพยายามในการทำหน้าที่ โดยยึดหลักความถูกต้องตามกฎระเบียบของส่วนรวม



# มีองค์ประกอบ 2 ด้าน ดังนี้



**5.1 ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และต่อผู้อื่น**  
หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเคารพกฎระเบียบส่วนรวม  
เคารพผู้อื่น และเคารพตนเอง รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย  
โดยยึดถือและยืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้อง



**5.2 ความพากเพียรพยายาม**  
หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น  
ในการทำงานหรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็ม  
ความสามารถ และการติดตามความก้าวหน้าของงาน  
ที่ได้รับมอบหมาย

# RUBRICS



## แบบประเมินความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม

Type 5A  
(Holistic Rubrics)

3	2	1	0
<p>ผู้เรียนแสดงออกถึงการเคารพกฎระเบียบส่วนรวม เคารพผู้อื่น และเคารพตนเอง รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย มุ่งมั่นในการทำงานหรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ และติดตามความก้าวหน้าของงานที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>ผู้เรียนแสดงออกถึงการเคารพกฎระเบียบส่วนรวม เคารพผู้อื่น และเคารพตนเอง รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย มุ่งมั่นในการทำงานหรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ <u>แต่ขาดการติดตามความก้าวหน้าของงานที่ได้รับมอบหมาย</u></p>	<p>ผู้เรียนแสดงออกถึงการเคารพกฎระเบียบส่วนรวม เคารพผู้อื่น และเคารพตนเอง รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย <u>แต่ขาดความมุ่งมั่นในการทำงานหรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ และขาดการติดตามความก้าวหน้าของงานที่ได้รับมอบหมาย</u></p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

## การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม

## Type 5B (Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 ความซื่อสัตย์ ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และต่อผู้อื่น	ผู้เรียนแสดงออกถึง การเคารพกฎระเบียบ ส่วนรวม เคารพผู้อื่น และ เคารพตนเอง รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย โดยยึดถือและยืนหยัดใน สิ่งที่ถูกต้อง	ผู้เรียนแสดงออกถึง การเคารพกฎระเบียบ ส่วนรวม เคารพผู้อื่น และ เคารพตนเอง รับผิดชอบ งานที่ได้รับมอบหมาย แต่ขาดการยึดถือและ ยืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้อง	ผู้เรียนแสดงออกถึง การเคารพกฎระเบียบ ส่วนรวม เคารพผู้อื่น และ เคารพตนเอง แต่ขาด ความรับผิดชอบต่อ งานที่ได้รับมอบหมายและ ขาดการยึดถือและ ยืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้อง	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถด้าน ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และต่อ ผู้อื่นตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
2 ความพากเพียร พยายาม	ผู้เรียนแสดงออกถึง ความมุ่งมั่นในการทำงาน หรือทำหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายอย่าง เต็มความสามารถ และ การติดตามความก้าวหน้า ของงานที่ได้รับ มอบหมาย	ผู้เรียนแสดงออกถึง ความมุ่งมั่นในการทำงาน หรือทำหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายอย่าง เต็มความสามารถ แต่ขาดการติดตาม ความก้าวหน้าของงาน ที่ได้รับมอบหมาย	ผู้เรียนแสดงออกถึง ความมุ่งมั่นในการทำงาน หรือทำหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมาย แต่ยังไม่ เต็มความสามารถ และขาดการติดตาม ความก้าวหน้าของงาน ที่ได้รับมอบหมาย	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความพากเพียรพยายาม ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3

### การแปลความหมาย

- 5- 6 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับดี
- 3- 4 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับปานกลาง
- 1- 2 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายามอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม

### Type 5C (Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมินความซื่อสัตย์ และความพากเพียรพยายาม	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ต่อดตนเอง และต่อผู้อื่น ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนแสดงออกถึงการเคารพกฎระเบียบส่วนรวม เคารพผู้อื่น และเคารพตนเอง รับผิดชอบงาน ที่ได้รับมอบหมายโดยยึดถือและยืนหยัด ในสิ่งที่ถูกต้อง</p>	
	<p>2. ความพากเพียรพยายาม ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนแสดงออกถึงความมุ่งมั่นในการทำงาน หรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย อย่างเต็มความสามารถ และการติดตาม ความก้าวหน้าของงานที่ได้รับมอบหมาย</p>	

# 6

## การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning & Learning Strategies)

### นิยามความหมาย

การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning & Learning Strategies) หมายถึง ความสามารถในการวางแผนและตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ระบุสิ่งที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมได้ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และสามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในการเรียนและในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี





# มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



## 6.1 การวางแผนการเรียนรู้

หมายถึง ความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ต้องเรียนรู้ และกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสมและเป็นไปได้ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้



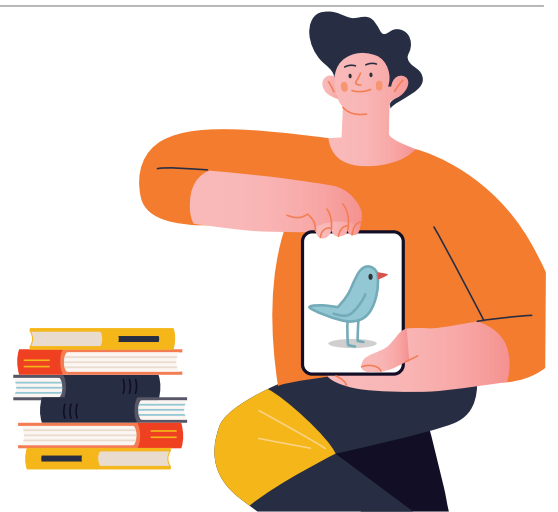
## 6.2 การเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเองที่เหมาะสม

หมายถึง ความสามารถในการกำหนดวิธีการเรียนรู้ของตนเอง ให้เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา และทรัพยากรที่มี สามารถประเมินวิธีการเรียนรู้ที่ใช้ และปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลง



## 6.3 การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

หมายถึง ความสามารถในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง รู้แหล่งทรัพยากรสำหรับการเรียนรู้ สามารถระบุสิ่งที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมได้ สามารถสะท้อนตนเอง และประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้



## 6.4 การสร้างองค์ความรู้ใหม่

หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ การวิเคราะห์ความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ และประยุกต์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในการเรียนและในชีวิตประจำวันได้

# R U B R I C S



แบบประเมินการเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้			Type 6A (Holistic Rubrics)
3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถกำหนดและประเมินรูปแบบวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายและปรับเปลี่ยนวิธีการอย่างเหมาะสม สามารถค้นคว้าหาความรู้ สะท้อนและประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเอง เชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ วิเคราะห์ความสำคัญและประยุกต์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้</p>	<p>ผู้เรียนสามารถกำหนดและประเมินรูปแบบวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายและปรับเปลี่ยนวิธีการอย่างเหมาะสม สามารถค้นคว้าหาความรู้ สะท้อนและประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเอง <u>แต่ขาดการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ และขาดการวิเคราะห์ความสำคัญ และประยุกต์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้</u></p>	<p>ผู้เรียนสามารถกำหนดและประเมินรูปแบบวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายและปรับเปลี่ยนวิธีการอย่างเหมาะสม <u>แต่ขาดการค้นคว้าหาความรู้ สะท้อนและประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเอง และขาดการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ และขาดการวิเคราะห์ความสำคัญ และประยุกต์ความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้</u></p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

### การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้อยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้อยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้อยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้อยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้

## Type 6B (Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การวางแผน การเรียนรู้	ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ต้องเรียนรู้ และกำหนดระยะเวลาอย่างเหมาะสม	ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ต้องเรียนรู้ แต่ไม่สามารถกำหนดระยะเวลาอย่างเหมาะสม	ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ไม่สามารถจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ต้องเรียนรู้ และไม่สามารถกำหนดระยะเวลาอย่างเหมาะสม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
2 การเลือกใช้ วิธีการเรียนรู้ ของตนเอง ที่เหมาะสม	ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้ สามารถประเมินรูปแบบการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนอย่างเหมาะสม	ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้ แต่ไม่สามารถประเมินรูปแบบการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่ไม่เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้ และไม่สามารถประเมินรูปแบบการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนได้อย่างเหมาะสม	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการเลือกใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ที่หลากหลายตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
3 การแสวงหา ความรู้ด้วยตนเอง	ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง รู้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง รู้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ แต่ไม่สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้	ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง แต่ขาดการรู้แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้และไม่สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
4 การสร้าง องค์ความรู้ใหม่	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้อะไรและประสบการณ์ใหม่ วิเคราะห์ความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้ และประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่การนำไปใช้	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้อะไรและประสบการณ์ใหม่ วิเคราะห์ความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้ แต่ไม่สามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่การนำไปใช้	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้อะไรและประสบการณ์ใหม่ แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้และไม่สามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่การนำไปใช้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3

### การแปลความหมาย

10 - 12 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ในระดับดี

7 - 9 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ในระดับปานกลาง

4 - 6 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ในระดับพอใช้

0 - 3 หมายถึง การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้

Type 6C  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การวางแผนการเรียนรู้ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง จัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ต้องเรียนรู้ และกำหนดระยะเวลาอย่างเหมาะสม</p>	
	<p>2. การเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง ที่เหมาะสม ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถกำหนดวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้ สามารถประเมินรูปแบบการเรียนรู้ และปรับเปลี่ยนอย่างเหมาะสม</p>	
	<p>3. การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ สามารถสะท้อนและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้</p>	
	<p>4. การสร้างองค์ความรู้ใหม่ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ใหม่ วิเคราะห์ความสำคัญของสิ่งที่เรียนรู้ และประยุกต์ความรู้ที่ได้สู่การนำไปใช้</p>	

# 7

## ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)

### นิยามความหมาย

ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการรับมือ อดทน และปรับตัวต่ออุปสรรค แรงกดดันจากปัญหาหรือสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป โดยสามารถยอมรับความเป็นจริง ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น และมองหาประโยชน์จากอุปสรรค แรงกดดันของปัญหา และสามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ได้



# มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้



## 7.1 การยอมรับความจริง

หมายถึง ความสามารถในการมองปัญหาหรืออุปสรรคอย่างตรงไปตรงมา การเทียบเคียงเหตุการณ์กับกรณีแวดล้อม และการคิดทบทวนหาทางแก้ไขปัญหาต่อไป



## 7.2 การทบทวนตนเอง

หมายถึง ความสามารถในการค้นหาจุดอ่อน จุดแข็ง และการวิเคราะห์หาสิ่งที่เป็นสาเหตุเพื่อนำไปสู่การหาทางแก้ไขของตนเอง



## 7.3 การฟื้นตัว

หมายถึง ความสามารถในการวางปัญหาและมองหาช่องทางที่แตกต่างไปจากเดิม และการใช้จุดแข็งที่มีในการปรับเข้ากับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ

# RUBRICS





## แบบประเมินความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด

## Type 7A (Holistic Rubrics)

3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถมองปัญหาหรืออุปสรรคอย่างตรงไปตรงมา เที่ยบเคียงเหตุการณ์กับกรณีแวดล้อม คิดทบทวนหาทางแก้ไข ปัญหา วิเคราะห์สิ่งที่เป็นสาเหตุ เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาหาช่องทางที่แตกต่างจากเดิม ใช้จุดแข็งในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ</p>	<p>ผู้เรียนสามารถมองปัญหาหรืออุปสรรคอย่างตรงไปตรงมา เที่ยบเคียงเหตุการณ์กับกรณีแวดล้อม คิดทบทวนหาทางแก้ไข ปัญหา วิเคราะห์สิ่งที่เป็นสาเหตุ เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา แต่ <u>ไม่สามารถหาช่องทางที่แตกต่างจากเดิมหรือใช้จุดแข็งในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ</u></p>	<p>ผู้เรียนสามารถมองปัญหาหรืออุปสรรคอย่างตรงไปตรงมา เที่ยบเคียงเหตุการณ์กับกรณีแวดล้อมแต่ <u>ไม่สามารถคิดทบทวนหาทางแก้ไขปัญหาหรือวิเคราะห์สิ่งที่เป็นสาเหตุ เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา และไม่สามารถหาช่องทางที่แตกต่างจากเดิมหรือใช้จุดแข็งในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ</u></p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

### การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด

## Type 7B (Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การยอมรับ ความจริง	ผู้เรียนสามารถมอง ปัญหาหรืออุปสรรค อย่างตรงไปตรงมา เทียบเคียงเหตุการณ์ กับกรณีแวดล้อม และ คิดทบทวนหาทางแก้ไข ปัญหา	ผู้เรียนสามารถมอง ปัญหาหรืออุปสรรค อย่างตรงไปตรงมา เทียบเคียงเหตุการณ์ กับกรณีแวดล้อม แต่ไม่ สามารถคิดทบทวน หาทางแก้ไขปัญหา	ผู้เรียนสามารถมอง ปัญหาหรืออุปสรรค อย่างตรงไปตรงมา แต่ไม่สามารถเทียบเคียง เหตุการณ์กับกรณี แวดล้อมและไม่สามารถ คิดทบทวนหาทางแก้ไข ปัญหา	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถใน การยอมรับความจริง ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
2 การทบทวนตนเอง	ผู้เรียนสามารถค้นหา จุดอ่อน จุดแข็ง วิเคราะห์หาสิ่งที่เป็น สาเหตุเพื่อนำไปสู่ การหาทางแก้ไขปัญหา	ผู้เรียนสามารถค้นหา จุดอ่อน จุดแข็ง แต่ขาด ความชัดเจนใน การวิเคราะห์หาสิ่งที่เป็น สาเหตุเพื่อนำไปสู่ การหาทางแก้ไขปัญหา	ผู้เรียนสามารถค้นหา จุดอ่อน จุดแข็ง แต่ไม่ สามารถวิเคราะห์หา สิ่งที่เป็นสาเหตุเพื่อนำไป สู่การหาทางแก้ไขปัญหา	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถ ในการทบทวนตนเองตาม เกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
3 การฟื้นตัว	ผู้เรียนสามารถวางปัญหา ที่เกิดขึ้นได้ และมองหา ช่องทางที่แตกต่างไป จากเดิม ใช้จุดแข็งที่มี ในการปรับเข้ากับ สถานการณ์ที่ต้องเผชิญ	ผู้เรียนสามารถวางปัญหา ที่เกิดขึ้นได้ และมองหา ช่องทางที่แตกต่างไป จากเดิม แต่ไม่สามารถ ใช้จุดแข็งที่มีในการปรับ เข้ากับสถานการณ์ ที่ต้องเผชิญ	ผู้เรียนสามารถวางปัญหา ที่เกิดขึ้นได้ แต่ไม่ สามารถมองหาช่องทาง ที่แตกต่างไปจากเดิม และไม่สามารถใช้จุดแข็ง ที่มีในการปรับเข้ากับ สถานการณ์ที่ต้องเผชิญ	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถ ในการฟื้นตัว ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3

### การแปลความหมาย

- 7 - 9 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับดี
- 4 - 6 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 - 3 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง ความอดทน ยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดอยู่ในระดับปรับปรุง

**แบบประเมินความอดทน ยึดหยุ่น  
และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด**

**Type 7C  
(Single-Point Rubric)**

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน ความอดทนยึดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p><b>1. การยอมรับความจริง</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถมองปัญหาหรืออุปสรรค อย่างตรงไปตรงมา เทียบเคียงเหตุการณ์ กับกรณีแวดล้อม และคิดทบทวนหาทาง แก้ไขปัญหา</p>	
	<p><b>2. การทบทวนตนเอง</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถค้นหาจุดอ่อน จุดแข็ง วิเคราะห์หาสิ่งที่เป็นสาเหตุ เพื่อนำไปสู่ การหาทางแก้ไขปัญหา</p>	
	<p><b>3. การฟื้นตัว</b> ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถวางปัญหาที่เกิดขึ้นได้ และมองหาช่องทางที่แตกต่างไปจากเดิม ใช้จุดแข็งที่มีในการปรับเข้ากับสถานการณ์ ที่ต้องเผชิญ</p>	

# 8

## การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence)

### นิยามความหมาย

การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence) หมายถึง ความสามารถในการทำให้เกิดความร่วมมือกันในการทำงาน การนำและโน้มน้าวบุคคลอื่นให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติในทางที่ดีเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมที่ดีขึ้น มีความกล้าหาญในการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง การเป็นผู้นำในการแสดงความรับผิดชอบต่อผลของการกระทำ รวมถึงการเป็นต้นแบบในหลักประพฤติและการแสดงทัศนคติ



# มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



## 8.1 การทำให้เกิดความร่วมมือในการทำงาน

หมายถึง ความสามารถในการแบ่งงาน กำหนดหน้าที่ บริหารการทำงาน และบริหารความสัมพันธ์ของสมาชิกในทีม สร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในทีมเกิดพลังในการทำงาน กระตือรือร้น เคารพซึ่งกันและกัน และรู้ดีถึงการมีส่วนร่วมในการทำงาน



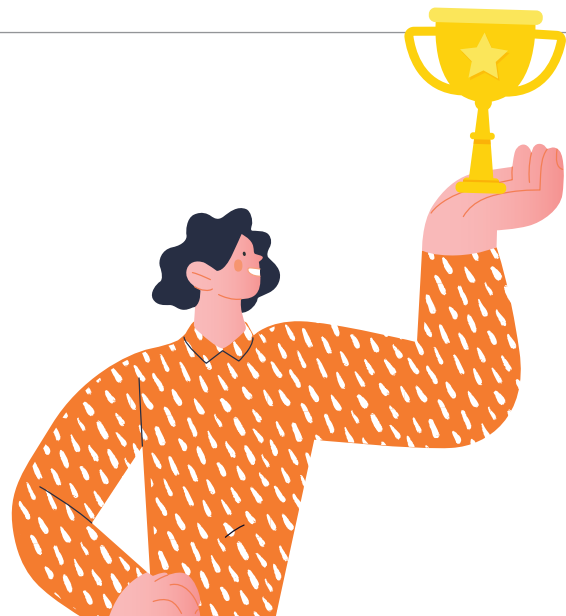
## 8.2 การโน้มน้าวใจ

หมายถึง ความสามารถในการจูงใจ หรือการสร้างค่านิยม ให้บุคคลอื่นปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติในทางที่ดี ด้วยวิธีการที่เหมาะสม ชี้แนะให้บุคคลอื่นได้เห็นคุณค่าและ ประโยชน์ของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติในทางที่ดี



## 8.3 การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง

หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลง ที่อาจเกิดขึ้น วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง วิเคราะห์ผู้ที่อาจได้รับผลกระทบที่ อาจต่อต้านการเปลี่ยนแปลง สามารถชี้แนะให้ผู้ตามเห็นคุณค่า ของการเปลี่ยนแปลง และแสดงความรับผิดชอบต่อ ผลของการตัดสินใจของตน



## 8.4 การเป็นต้นแบบในการทำงาน

หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบในหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย การตรงต่อเวลา การให้เกียรติและเคารพ ในบทบาทหน้าที่ของเพื่อนร่วมงาน

# R U B R I C S



แบบประเมินการเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม			Type 8A (Holistic Rubrics)
3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์ของสมาชิก สร้างแรงจูงใจให้เกิดพลังในการทำงาน สร้างค่านิยม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติในทางที่ดี วิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงและผลกระทบ ซึ่งนำไปผู้ตามเห็นคุณค่าของการเปลี่ยนแปลง รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ ให้เกียรติและเคารพ บทบาทหน้าที่ของเพื่อนร่วมงาน</p>	<p>ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์ของสมาชิก สร้างแรงจูงใจให้เกิดพลังในการทำงาน สร้างค่านิยม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติในทางที่ดี วิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงและผลกระทบ ซึ่งนำไปผู้ตามเห็นคุณค่าของการเปลี่ยนแปลง แต่ขาด <u>ความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือการให้เกียรติและเคารพบทบาทหน้าที่ของเพื่อนร่วมงาน</u></p>	<p>ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและความสัมพันธ์ของสมาชิก สร้างแรงจูงใจให้เกิดพลังในการทำงาน สร้างค่านิยม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติในทางที่ดี <u>แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงและผลกระทบ</u> ซึ่งนำไปผู้ตามเห็นคุณค่าของการเปลี่ยนแปลง และ <u>ขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่หรือการให้เกียรติและเคารพบทบาทหน้าที่ของเพื่อนร่วมงาน</u></p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงการเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

### การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม

## Type 8B (Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การทำให้เกิด ความร่วมมือ ในการทำงาน	ผู้เรียนสามารถบริหาร การทำงานและความสัมพันธ์ สร้างแรงจูงใจให้สมาชิก ในทีมเกิดพลังในการทำงาน และเกิดความกระตือรือร้น เคารพซึ่งกันและกัน	ผู้เรียนสามารถบริหาร การทำงานและความสัมพันธ์ สร้างแรงจูงใจให้สมาชิก ในทีมเกิดพลังในการทำงาน และเกิดความกระตือรือร้น แต่ยังขาดความเคารพ ซึ่งกันและกัน	ผู้เรียนสามารถบริหาร การทำงานและความสัมพันธ์ แต่ยังขาดการสร้างแรงจูงใจ ให้สมาชิกในทีมเกิดพลัง ในการทำงานและเกิด ความกระตือรือร้นและ ขาดความเคารพ ซึ่งกันและกัน	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถ ในการทำให้เกิดความร่วมมือ ในการทำงาน ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
2 การโน้มน้าวใจ	ผู้เรียนสามารถจูงใจ ชี้แนะและสร้างค่านิยม ให้บุคคลอื่นปรับเปลี่ยน พฤติกรรมหรือทัศนคติ ในทางที่ดี	ผู้เรียนสามารถจูงใจ ชี้แนะและสร้างค่านิยม ให้บุคคลอื่นปรับเปลี่ยน พฤติกรรมหรือทัศนคติ ในทางที่ดี แต่ยังขาด ความชัดเจน	ผู้เรียนสามารถจูงใจ ชี้แนะ แต่ยังไม่สามารถ สร้างค่านิยมให้บุคคลอื่น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม หรือทัศนคติในทางที่ดี	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถ ในการโน้มน้าวใจ ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
3 การเป็นผู้นำ การเปลี่ยนแปลง	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ผลกระทบของ การเปลี่ยนแปลง สามารถชี้แนะให้ผู้ตามเห็น คุณค่าของการเปลี่ยนแปลง แสดงความรับผิดชอบ ต่อการตัดสินใจของ ตนเอง	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ผลกระทบของ การเปลี่ยนแปลง สามารถชี้แนะให้ผู้ตามเห็น คุณค่าของการเปลี่ยนแปลง แต่ขาดการแสดงความ รับผิดชอบต่อ การตัดสินใจของตนเอง	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ผลกระทบของ การเปลี่ยนแปลง แต่ไม่ สามารถชี้แนะให้ผู้ตามเห็น คุณค่าของการเปลี่ยนแปลง และขาดการแสดงความ รับผิดชอบต่อ การตัดสินใจของตนเอง	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถ ในการเป็นผู้นำ การเปลี่ยนแปลง ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
4 การเป็นต้นแบบ ในการทำงาน	ผู้เรียนสามารถแสดงออก ถึงความรับผิดชอบต่อ หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ให้เกียรติและเคารพ บทบาทหน้าที่ของเพื่อน ร่วมงาน	ผู้เรียนสามารถแสดงออก ถึงความรับผิดชอบต่อ หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย แต่ขาดการให้เกียรติและ เคารพบทบาทหน้าที่ของ เพื่อนร่วมงาน	ผู้เรียนสามารถแสดงออก ถึงความรับผิดชอบต่อ หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย แต่ยังขาดความชัดเจน และขาดการให้เกียรติ และเคารพบทบาท หน้าที่ของเพื่อนร่วมงาน	ผู้เรียนไม่สามารถ แสดงความสามารถ ในการเป็นต้นแบบใน การทำงาน ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3

### การแปลความหมาย

- 10 - 12 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับดี
  4 - 6 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับพอใช้
- 7 - 9 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับปานกลาง
  0 - 3 หมายถึง การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคมอยู่ในระดับปรับปรุง



## แบบประเมินการเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม

Type 8C  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การทำให้เกิดความร่วมมือในการทำงาน ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถบริหารการทำงานและ ความสัมพันธ์ สร้างแรงจูงใจให้สมาชิกในทีม เกิดพลังในการทำงานและเกิดความกระตือรือร้น เคารพซึ่งกันและกัน</p>	
	<p>2. การโน้มน้าวใจ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถจูงใจ ชี้แนะและสร้างค่านิยม ให้บุคคลอื่นปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือทัศนคติ ในทางที่ดี</p>	
	<p>3. การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ผลกระทบของ การเปลี่ยนแปลง สามารถชี้แนะให้ผู้ตาม เห็นคุณค่าของการเปลี่ยนแปลง แสดงความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง</p>	
	<p>4. การเป็นต้นแบบในการทำงาน ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อ ในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ให้เกียรติและ เคารพบทบาทหน้าที่ของเพื่อนร่วมงาน</p>	

# 9

## การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication)

### นิยามความหมาย

การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication) หมายถึง ความสามารถในการรับและส่งสารเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ และทัศนคติของตนอย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ ความสามารถในการจับประเด็นอย่างเข้าใจ ที่ช่วยให้เกิดการแสดงออกและสื่อสารโต้ตอบกับผู้รับสารได้อย่างตรงประเด็นและมีประสิทธิภาพ



# มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



## 9.1 การเรียบเรียงสิ่งที่จะสื่อสารให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์

หมายถึง ความสามารถในการจับประเด็น เรียงลำดับ จัดหมวดหมู่สารที่ต้องการจะสื่อออกไปได้ อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรม และสถานการณ์



## 9.2 การใช้เครื่องมือในการสื่อสารที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์

หมายถึง ความสามารถในการเลือกเครื่องมือสื่อสาร และเลือกกลวิธีการสื่อสาร ที่เหมาะสมกับประเภทของสาร ผู้รับสาร วัฒนธรรมและสถานการณ์



## 9.3 การถ่ายทอดโดยใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์

หมายถึง ความสามารถในการใช้ถ้อยคำ การแสดงท่าทางการแสดงสีหน้า การใช้สายตา ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์



## 9.4 การโต้ตอบกับผู้อื่น

หมายถึง ความสามารถในการสรุปประเด็นจากสิ่งที่ฟังหรืออ่าน แล้วสามารถตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น ชัดเจน มีเหตุผล สนับสนุน ความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เมื่อผู้ฟังสะท้อนความคิดเห็นที่แตกต่างจากสิ่งที่สื่อสารออกไป

# R U B R I C S



แบบประเมินการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ			Type 9A (Holistic Rubrics)
3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการสื่อได้อย่างเหมาะสม</p> <p>เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการ ถ้อยคำ การแสดงท่าทาง ที่เหมาะสม สรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น</p> <p>มีเหตุผลสนับสนุน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้</p>	<p>ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการสื่อได้อย่างเหมาะสม</p> <p>เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการ ถ้อยคำ การแสดงท่าทาง ที่เหมาะสม สรุปประเด็นและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น</p> <p>มีเหตุผลสนับสนุน แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้</p>	<p>ผู้เรียนสามารถจับประเด็นของสารที่ต้องการสื่อได้อย่างเหมาะสม</p> <p>เลือกเครื่องมือสื่อสาร วิธีการ ถ้อยคำ การแสดงท่าทาง ที่เหมาะสม แต่ไม่สามารถสรุปประเด็นและตอบกลับได้ตรงประเด็น</p> <p>หรือขาดเหตุผลสนับสนุน และไม่สามารถแก้ไขปัญหเฉพาะหน้าและสะท้อนความคิดเห็นได้</p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

### การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

Type 9B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การเรียบเรียงสิ่งที่จะ สื่อสารให้เหมาะสมกับ วัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถจับประเด็น เรียงลำดับ จัดหมวดหมู่สาร ที่ต้องการจะสื่อได้อย่าง เหมาะสมกับวัฒนธรรม และสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถจับประเด็น เรียงลำดับ จัดหมวดหมู่สาร ที่ต้องการจะสื่อได้ แต่ยัง ขาดความเหมาะสมกับ วัฒนธรรมและสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถจับประเด็น เรียงลำดับ จัดหมวดหมู่สาร ที่ต้องการจะสื่อได้เพียง บางส่วนและยังขาด ความเหมาะสมกับ วัฒนธรรมและสถานการณ์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถใน การเรียบเรียงสิ่งที่จะ สื่อสารให้เหมาะสมกับ วัฒนธรรมและสถานการณ์ ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
2 การใช้เครื่องมือใน การสื่อสารที่เหมาะสม กับวัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถเลือก เครื่องมือและกลวิธีการ การสื่อสารที่เหมาะสมกับ ประเภทของสาร ผู้รับสาร วัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถเลือก เครื่องมือและกลวิธีการ สื่อสารแต่ยังขาดความ เหมาะสมกับประเภท ของสาร ผู้รับสาร วัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถเลือก เครื่องมือหรือกลวิธีการ สื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่ง และยังขาดความเหมาะ สมกับประเภทของสาร ผู้รับสาร วัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถในการใช้ เครื่องมือในการสื่อสาร ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรม และสถานการณ์ ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
3 การถ่ายทอดโดย ใช้วัจนภาษาและ อวัจนภาษาที่เหมาะสม กับวัฒนธรรม และสถานการณ์	ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทาง แสดงสีหน้า ใช้สายตาที่เหมาะสม กับวัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทาง แสดงสีหน้า ใช้สายตา แต่ยังขาด ความเหมาะสมกับ วัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทาง แสดงสีหน้า ใช้สายตาได้เพียงอย่างใด อย่างหนึ่งและยังขาด ความเหมาะสมกับ วัฒนธรรมและ สถานการณ์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถในการ ถ่ายทอดโดยใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาที่เหมาะสม กับวัฒนธรรมและ สถานการณ์ ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
4 การโต้ตอบกับผู้อื่น	ผู้เรียนสามารถสรุป ประเด็นจากสิ่งที่ฟังหรือ อ่านและตอบกลับได้ อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าและ สะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนสามารถสรุป ประเด็นจากสิ่งที่ฟังหรือ อ่านและตอบกลับได้ อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แต่ยังไม่ สามารถแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้าและสะท้อน ความคิดเห็นได้	ผู้เรียนสามารถสรุป ประเด็นจากสิ่งที่ฟังหรือ อ่านและตอบกลับได้ แต่ยังไม่ตรงประเด็น ขาดเหตุผลสนับสนุน และยังไม่สามารถแก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าและ สะท้อนความคิดเห็นได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถใน การตอบโต้กับผู้อื่น ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3

## การแปลความหมาย

 10 - 12 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี

 4 - 6 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับพอใช้

 7 - 9 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับปานกลาง

 0 - 3 หมายถึง การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

**Type 9C**  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การเรียบเรียงสิ่งที่จะสื่อสารให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถจับประเด็น เรียงลำดับ จัดหมวดหมู่สารที่ต้องการจะสื่อได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์</p>	
	<p>2. การใช้เครื่องมือในการสื่อสารที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถเลือกเครื่องมือและกลวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับประเภทของสาร ผู้รับสาร วัฒนธรรมและสถานการณ์</p>	
	<p>3. การถ่ายทอดโดยใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถใช้ถ้อยคำ แสดงท่าทาง แสดงสีหน้า ใช้สายตาที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์</p>	
	<p>4. การโต้ตอบกับผู้อื่น ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถสรุปประเด็นจากสิ่งที่ฟังหรืออ่านและตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น มีเหตุผลสนับสนุน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และสะท้อนความคิดเห็นได้</p>	

# 10

## การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Investment)

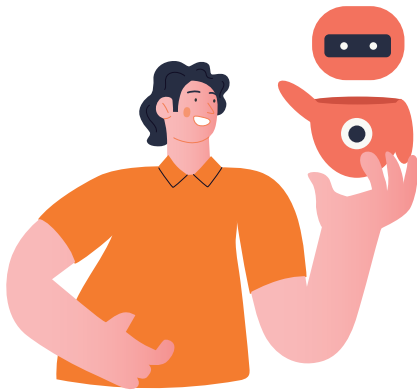
### นิยามความหมาย

การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Investment) หมายถึง ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในการวางแผนและการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยเรียนรู้และวิเคราะห์จากสถานการณ์หรือปัญหารอบตัว วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อนและจุดเสี่ยงของธุรกิจ มีความสามารถในการจัดการทางการเงินและการลงทุน สามารถจัดการกับความล้มเหลวเพื่อหาช่องทางปรับปรุงให้อยู่รอดได้ รวมถึงการมีคุณธรรม และจริยธรรมในการเป็นผู้ประกอบการที่ดี



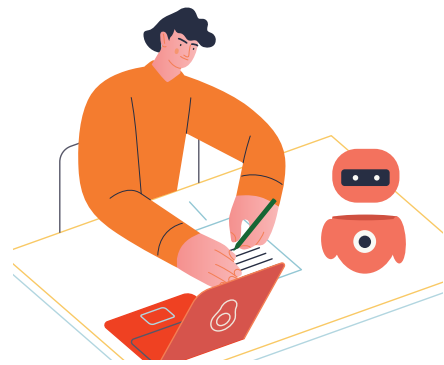


# มืองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



## 10.1 การคิดเชิงออกแบบในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

หมายถึง ความสามารถในการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม ด้วยการเข้าใจปัญหา กำหนดปัญหาอย่างชัดเจน ระดมความคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบ ในการวิเคราะห์ความต้องการ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลง และการมองเห็นโอกาสในการนำเทคโนโลยีมาตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค



## 10.2 การวางแผนธุรกิจ

หมายถึง ความสามารถในการ วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน ความเสี่ยงของธุรกิจ คู่แข่ง และสภาพแวดล้อมในการดำเนินธุรกิจ การวางแผนทรัพยากรที่ใช้ในการเริ่มต้นธุรกิจ การกำหนดเป้าหมายของธุรกิจที่เป็นไปได้และวัดผลได้ และการเตรียมแผนรองรับกรณีฉุกเฉินที่สถานการณ์ไม่เป็นไปตามแผนและวางแผนปรับปรุงธุรกิจเพื่อให้อยู่รอดได้



## 10.3 การจัดการทางการเงินและการลงทุน

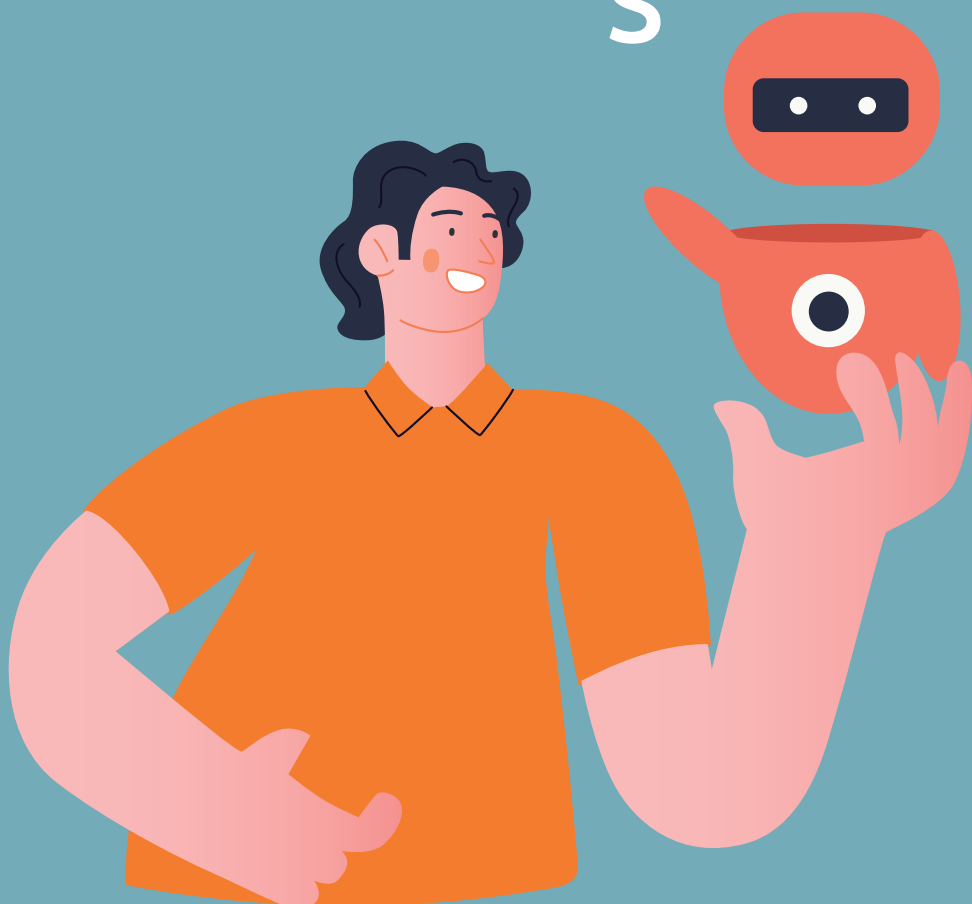
หมายถึง ความสามารถในการวางแผนด้านการเงินที่ใช้ในการลงทุน รู้แหล่งที่มาของเงินลงทุน และวิเคราะห์ผลตอบแทนจากการลงทุน



## 10.4 การมีคุณธรรมและจริยธรรมในการเป็นผู้ประกอบการ

หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไปตรงมา ถูกต้องตามกฎหมาย และสามารถตรวจสอบที่มาที่ไปได้

# RUBRICS



## แบบประเมินการเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน

Type 10A  
(Holistic Rubrics)

3	2	1	0
<p>ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ วิเคราะห์ความเสี่ยง วางแผนทรัพยากร กำหนดเป้าหมายของธุรกิจ เตรียมแผนรองรับและปรับปรุงธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ วางแผนและวิเคราะห์ผลตอบแทนด้านการเงินที่ใช้ลงทุน ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไปตรงมาตามกฎหมายและตรวจสอบได้</p>	<p>ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ วิเคราะห์ความเสี่ยง วางแผนทรัพยากร กำหนดเป้าหมายของธุรกิจ เตรียมแผนรองรับและปรับปรุงธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แต่ไม่สามารถวางแผนและวิเคราะห์ผลตอบแทนด้านการเงินที่ใช้ลงทุน หรือไม่ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไปตรงมาตามกฎหมาย และตรวจสอบได้</p>	<p>ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ความเสี่ยง วางแผนทรัพยากร กำหนดเป้าหมายของธุรกิจเตรียมแผนรองรับและปรับปรุงธุรกิจด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบหรือไม่สามารถวางแผนและวิเคราะห์ผลตอบแทนด้านการเงินที่ใช้ลงทุน หรือไม่ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไปตรงมาตามกฎหมาย และตรวจสอบได้</p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

## การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน

Type 10B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การคิดเชิงออกแบบ ในการสร้างสรรค์ นวัตกรรม	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความต้องการและแนวโน้ม การเปลี่ยนแปลงของ ผู้บริโภคนำเทคโนโลยีมา ตอบสนองความต้องการ ของผู้บริโภค	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความต้องการและแนวโน้ม การเปลี่ยนแปลงของ ผู้บริโภค แต่ไม่สามารถ นำเทคโนโลยีมาตอบสนอง ความต้องการของผู้บริโภค	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความต้องการและแนวโน้ม การเปลี่ยนแปลงของ ผู้บริโภคได้เพียงอย่างใด อย่างหนึ่งและไม่สามารถ นำเทคโนโลยีมาตอบสนอง ความต้องการของผู้บริโภค	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถในการ มองเห็นโอกาสในการ สร้างสรรค์นวัตกรรม ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
2 การวางแผนธุรกิจ	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความเสี่ยงของธุรกิจ วางแผนทรัพยากร กำหนดเป้าหมาย เตรียมแผนรองรับกรณี ฉุกเฉิน วางแผนปรับปรุง ธุรกิจได้ โดยประยุกต์ใช้ กระบวนการคิด เชิงออกแบบ	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความเสี่ยงของธุรกิจ วางแผนทรัพยากร กำหนดเป้าหมาย เตรียมแผนรองรับกรณี ฉุกเฉิน แต่ไม่สามารถ วางแผนปรับปรุงธุรกิจได้	ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความเสี่ยงของธุรกิจ วางแผนทรัพยากร กำหนดเป้าหมาย กำหนดแผนเตรียมแผน รองรับกรณีฉุกเฉินและ ไม่สามารถวางแผน ปรับปรุงธุรกิจได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถในการ วางแผนธุรกิจ ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
3 การจัดการ ทางการเงินและ การลงทุน	ผู้เรียนสามารถวางแผน การเงินในการลงทุน รู้แหล่งที่มาของเงินลงทุน วิเคราะห์ผลตอบแทน จากการลงทุน	ผู้เรียนสามารถวางแผน การเงินในการลงทุน รู้แหล่งที่มาของเงินลงทุน แต่ไม่สามารถ วิเคราะห์ผลตอบแทน จากการลงทุน	ผู้เรียนสามารถวางแผน การเงินในการลงทุน แต่ ยังไม่รู้แหล่งที่มาของเงิน ลงทุน และไม่สามารถ วิเคราะห์ผลตอบแทน จากการลงทุน	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง ความสามารถใน - การจัดการทางการเงิน และการลงทุน ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3
4 การมีคุณธรรม และจริยธรรม ในการเป็น ผู้ประกอบการ	ผู้เรียนแสดงออกถึงการ ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไป ตรงมาตามกฎหมายและ สามารถตรวจสอบที่มา ที่ไปได้	ผู้เรียนแสดงออกถึงการ ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไป ตรงมาตามกฎหมาย แต่ไม่สามารถตรวจสอบ ที่มาที่ไปได้	ผู้เรียนแสดงออกถึงการ ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ตรงไป ตรงมาตามกฎหมาย แต่ขาดความชัดเจนและ ไม่สามารถตรวจสอบ ที่มาที่ไปได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดง การมีคุณธรรมและ จริยธรรมในการเป็น ผู้ประกอบการ ตามเกณฑ์ระดับ คะแนน 1-3

## การแปลความหมาย

 10 - 12 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับดี

 7 - 9 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับปานกลาง

 4 - 6 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับพอใช้

 0 - 3 หมายถึง การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุนอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน

### Type 10C (Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การคิดเชิงออกแบบในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความต้องการและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภค นำเทคโนโลยีมาตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค</p>	
	<p>2. การวางแผนธุรกิจ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ความเสี่ยงของธุรกิจ วางแผนทรัพยากรกำหนดเป้าหมาย เตรียมแผนรองรับกรณีฉุกเฉินวางแผนปรับปรุงธุรกิจได้</p>	
	<p>3. การจัดการทางการเงินและการลงทุน ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถวางแผนการเงินในการลงทุน รู้แหล่งที่มาของเงินลงทุน วิเคราะห์ผลตอบแทนจากการลงทุน</p>	
	<p>4. การมีคุณธรรมและจริยธรรมในการเป็นผู้ประกอบการ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนแสดงออกถึงการทำในสิ่งที่ถูกต้องตรงไปตรงมาตามกฎหมายและสามารถตรวจสอบที่มาที่ไปได้</p>	

# 11

## การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)

### นิยามความหมาย

การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production) หมายถึง ความสามารถในการใช้ชีวิตอยู่ในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย นำเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการปฏิบัติงาน และสร้างคุณค่าให้แก่ตนเอง และผู้อื่น รวมทั้งสามารถผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจออนไลน์และใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้



# มืองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



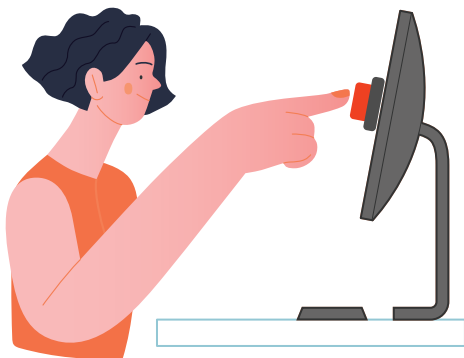
## 11.1 การมีทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์

หมายถึง การแสดงความรู้สึก ทำที่ ความคิดเห็นเชิงบวกที่มีต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ การยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และการใช้ชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีต่าง ๆ การมีความพร้อมในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อยู่เสมอ



## 11.2 การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์

หมายถึง ความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์ Cyber bullying การรู้จักป้องกันตัวเอง การรู้วิธีปกป้องข้อมูลส่วนตัว รู้เท่าทันและจัดการกับการกลั่นแกล้ง หรือการคุกคาม ชุมชนบนโลกออนไลน์ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องกฎหมายและระเบียบกติกาการใช้สื่อคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสามารถจัดการปัญหาเบื้องต้นได้อย่างชาญฉลาด ทุกครั้งเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์



## 11.3 การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ

หมายถึง ความสามารถในการควบคุมตนเองในการใช้งานอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ สามารถแบ่งเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างการใช้เวลาบนหน้าจอ และกิจกรรมอื่นที่ต้องทำในชีวิตประจำวัน โดยไม่กระทบต่อสุขภาพของตนเอง และความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง



## 11.4 การผลิตสื่อดิจิทัล

หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีด้วยตนเอง การใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจ หรือใช้สื่อสารสิ่งที่ต้องการได้

# RUBRICS





แบบประเมินการรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล			Type 11A (Holistic Rubrics)
3	2	1	0
<p>ผู้เรียนยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ รู้เท่าทันและจัดการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ รู้และเข้าใจกฎหมายการใช้สื่อคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์ ควบคุมตนเองในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล</p>	<p>ผู้เรียนยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ รู้เท่าทันและจัดการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ รู้และเข้าใจกฎหมายการใช้สื่อคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์ แต่ขาดการควบคุมตนเองในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือขาดการเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล</p>	<p>ผู้เรียนยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ขาดการเรียนรู้เท่าทันและจัดการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ รู้หรือขาดความเข้าใจกฎหมายการใช้สื่อคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์และขาดการควบคุมตนเองในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือขาดการเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล</p>	<p>ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3</p>

### การแปลความหมาย

- 3 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดี
- 2 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับพอใช้
- 0 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล

Type 11B  
(Analytic Rubrics)

องค์ประกอบย่อย	3	2	1	0
1 การมีทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์	ผู้เรียนแสดงคุณลักษณะเชิงบวกต่อโลกออนไลน์ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน พร้อมในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่	ผู้เรียนแสดงคุณลักษณะเชิงบวกต่อโลกออนไลน์ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน แต่ขาดความพร้อมในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่	ผู้เรียนแสดงคุณลักษณะเชิงบวกต่อโลกออนไลน์ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี แต่ขาดการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและขาดความพร้อมในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงการมีทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
2 การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์	ผู้เรียนสามารถรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทันและจัดการกับการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ รู้และเข้าใจกฎหมายคอมพิวเตอร์	ผู้เรียนสามารถรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทันและจัดการกับการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ แต่ขาดความรู้ความเข้าใจกฎหมายคอมพิวเตอร์	ผู้เรียนสามารถรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ในการป้องกันตนเอง แต่ขาดการรู้เท่าทันและจัดการกับการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์หรือขาดความรู้ความเข้าใจกฎหมายคอมพิวเตอร์	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์ ตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
3 การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ	ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองในการใช้งานอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถแบ่งเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองในการใช้งานอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัล แต่ขาดความสามารถในการแบ่งเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองในการใช้งานอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลได้ในระดับหนึ่ง และขาดความสามารถในการแบ่งเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการบริหารจัดการเวลาหน้าจอตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3
4 การผลิตสื่อดิจิทัล	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีด้วยตนเอง ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับผลิตสื่อดิจิทัลได้	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีด้วยตนเอง แต่ไม่สามารถใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับผลิตสื่อดิจิทัลได้	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีด้วยตนเองได้พอสมควร แต่ไม่สามารถใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับผลิตสื่อดิจิทัลได้	ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความสามารถในการผลิตสื่อดิจิทัลตามเกณฑ์ระดับคะแนน 1-3

## การแปลความหมาย

- 10 - 12 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดี  4 - 6 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับพอใช้  
 7 - 9 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง  0 - 3 หมายถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปรับปรุง

## แบบประเมินการรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล

Type 11C  
(Single-Point Rubric)

ประเด็นเพื่อการปรับปรุง (Areas of Improvement)	เกณฑ์การประเมิน การรู้เท่าทันดิจิทัลและ การผลิตสื่อดิจิทัล	ประเด็นที่สำเร็จ และการต่อยอด (Above and Beyond)
	<p>1. การมีทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนแสดงคุณลักษณะเชิงบวกต่อโลกออนไลน์ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน พร้อมในการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่</p>	
	<p>2. การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ ในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทันและจัดการกับการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ รู้และเข้าใจกฎหมายคอมพิวเตอร์</p>	
	<p>3. การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเองในการใช้งานอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถแบ่งเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	
	<p>4. การผลิตสื่อดิจิทัล ( ..... / ..... คะแนน)</p> <p>ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีด้วยตนเอง ใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ สำหรับผลิตสื่อดิจิทัลได้</p>	

## แบบฟอร์มการประเมิน Soft Skills รายบุคคล

รายวิชา ..... ภาคเรียนที่ ..... ปีการศึกษา ..... กลุ่ม .....  
 ชื่อ-นามสกุล ..... รหัสประจำตัว .....  
 ชั้นปีที่ ..... คณะ ..... สาขาวิชา/วิชาเอก .....

- อาจารย์ผู้สอน .....
- ระบุ Soft Skills ที่รายวิชามุ่งประเมิน  1. การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ  2. การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน
3. การคิดสร้างสรรค์  4. การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น  5. ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม
6. การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้  7. ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัว  8. การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม
9. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ  10. การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน  11. การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล

ด้านของ Soft Skills		Analytic Rubrics (ระบุคะแนนรายด้าน)		Holistic Rubrics	ถ่วงน้ำหนัก	ด้านของ Soft Skills		Analytic Rubrics (ระบุคะแนนรายด้าน)		Holistic Rubrics	ถ่วงน้ำหนัก
1	การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	การระบุความสำคัญ				7	ความอดทน ยืดหยุ่นและฟื้นตัว	การยอมรับความจริง			
		การระบุความสัมพันธ์						การทบทวนตนเอง			
		การระบุหลักการ						การฟื้นตัว			
		การประเมินสถานการณ์						รวม			
รวม											
2	การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน	การวิเคราะห์				8	การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม	การเกิดความร่วมมือ			
		การคิดเชิงระบบ						การใฝ่เรียนรู้			
		การแสวงหาวิธีแก้ไข						การเป็นผู้นำ			
		การปรับตัว						การเป็นต้นแบบ			
รวม											
3	การคิดสร้างสรรค์	การคิดริเริ่ม				9	การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	การเรียบเรียง			
		การคิดคล่องแคล่ว						การใช้เครื่องมือฯ			
		การคิดยืดหยุ่น						การถ่ายทอดฯ			
		การคิดละเอียดละออ						การโต้ตอบกับผู้อื่น			
รวม											
4	การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น	การทำงานร่วมกับผู้อื่น				10	การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน	การคิดเชิงออกแบบ			
		การปรับตัว						การวางแผนธุรกิจ			
		การมีความรับผิดชอบ						การจัดการการเงินฯ			
		การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี						การมีคุณธรรมฯ			
รวม											
5	ความซื่อสัตย์และพากเพียร	ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่				11	การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล	การมีทัศนคติฯ			
		ความพากเพียรฯ						การป้องกันตนเองฯ			
		รวม						การบริหารจัดการฯ			
รวม											
6	การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้	การวางแผนการเรียนรู้					รวม	การผลิตสื่อดิจิทัล			
		การเลือกวิธีการเรียนรู้									
		การแสวงหาความรู้									
		การสร้างองค์ความรู้									
รวม											

## ผลรวมถ่วงน้ำหนัก

ด้านที่	คะแนน	ด้านที่	คะแนน	ด้านที่	คะแนน	ด้านที่	คะแนน	ด้านที่	คะแนน	ด้านที่	คะแนน
1		2		3		4		5		6	
7		8		9		10		11		รวม	

## หมายเหตุ

- อาจารย์ผู้สอนใส่คะแนนการประเมินเฉพาะด้านที่ประเมินตามที่รายวิชาได้กำหนดไว้ (หากในรายวิชาไม่ได้ประเมินด้านใดให้ทำการกรอกคะแนนในช่องนี้)
- ผู้สอนสามารถประเมินได้จากการประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubrics) หรือการประเมินแบบภาพรวม (Holistic Rubrics) อย่างไม่อย่างหนึ่งหรือทั้ง 2 อย่างก็ได้
- การถ่วงน้ำหนักคะแนน อาจารย์ผู้สอนสามารถปรับได้ตามน้ำหนักความสำคัญของ Soft Skills แต่ละด้านที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ในรายวิชา

## แบบฟอร์มการประเมิน Soft Skills รายชั้นเรียน

รายวิชา ..... ภาคเรียนที่ ..... ปีการศึกษา ..... กลุ่ม .....

ชื่อ-นามสกุล ..... รหัสประจำตัว .....

ชั้นปีที่ ..... คณะ ..... สาขาวิชา/วิชาเอก .....

อาจารย์ผู้สอน .....

- ระบุ Soft Skills ที่รายวิชามุ่งประเมิน
1. การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ  2. การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน
3. การคิดสร้างสรรค์  4. การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น  5. ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม
6. การเรียนรู้เชิงรุกและการใส่ใจ  7. ความอดทน ยึดหยุ่น และพึ่งตัวเอง  8. การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม
9. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ  10. การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน  11. การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล

เลขที่ หรือรหัส นักศึกษา	ชื่อ-นามสกุล	ด้านของ Soft Skills (ระบุคะแนนรวมของ Soft Skills แต่ละด้าน)											รวม	
		ด้าน น้ำหนัก คะแนน	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11

หมายเหตุ

1. อาจารย์ผู้สอนใช้คะแนนการประเมินเฉพาะด้านที่ประเมินตามที่รายวิชาได้กำหนดไว้ (หากในรายวิชาไม่ได้ประเมินด้านใด ให้ข้ามการกรอกคะแนนในช่องนั้น)

2. ผู้สอนสามารถประเมินโดยใช้การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubrics) หรือการประเมินแบบภาพรวม (Holistic Rubrics) อย่างไม่อย่างหนึ่งหรือทั้ง 2 อย่างก็ได้ แล้วนำผลคะแนนส่วนนี้มากรอกลงในแบบฟอร์มนี้ (โดยอาจใช้ร่วมกับแบบฟอร์มการประเมิน Soft Skills ภายนอก)

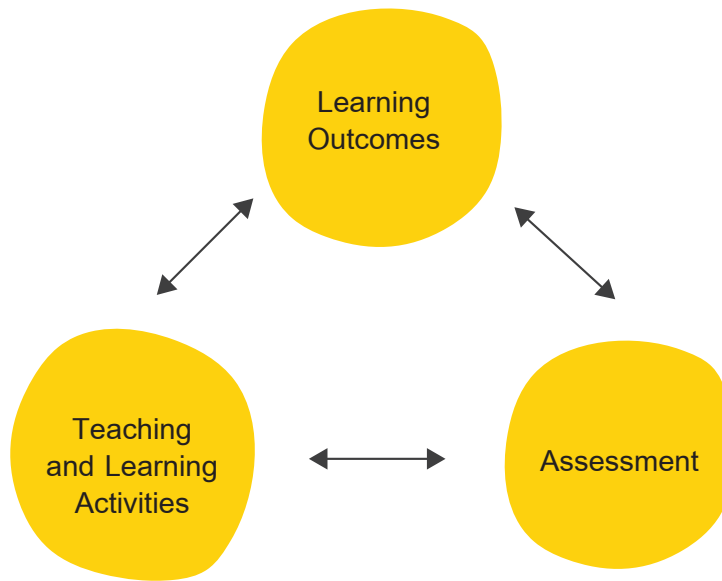
3. การถ่วงน้ำหนักคะแนน อาจารย์ผู้สอนสามารถปรับได้ตามน้ำหนักความสำคัญของ Soft Skills แต่ละด้านที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ในรายวิชา

การจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้  
เพื่อพัฒนา

**Soft  
skills**

## การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนา Soft skills

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ผู้สอนต้องคำนึงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการผลิตบัณฑิตของหลักสูตร จากนั้นออกแบบการประเมินผลการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน โดยคำนึงถึง Constructive Alignment ดังภาพ



การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่คำนึงถึง Constructive Alignment

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ควรเน้นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ มีการฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดทักษะที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเข้ากับการเรียนรู้ในสาขาวิชาเอกของตนเอง และประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเองได้ ซึ่งเป้าหมายที่สำคัญคือ การพัฒนาทักษะ Soft skills ซึ่งแนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในคู่มือฉบับนี้ จะมุ่งเน้นการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแต่ละแบบ และตัวอย่างการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่สอดคล้องกับการประเมิน

รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่กล่าวถึงในคู่มือฉบับนี้มีดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)
2. การสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation Technique)
3. การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking - Based Learning)
4. เพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching)
5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem -Based Learning)
6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning)
7. เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw Technique)

# 1. แสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

การแสดงบทบาทสมมติเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้เชิงรุก ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการแสดงออกทั้งด้านความคิดและพฤติกรรม จากสถานการณ์จำลองที่ผู้สอนกำหนดขึ้น ซึ่งมักเป็นสถานการณ์ที่คล้ายกับสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวันของผู้เรียน และเนื่องจากเป็นการกระทำในบทบาทสมมติเป็นคนอื่น ผู้เรียนสามารถแสดงออกโดยไม่มี ความกังวลว่าจะถูกลงโทษหรือถูกตำหนิ ซึ่งทำให้ผู้ที่เล่นบทบาทสมมติด้วยกันนั้น ได้รับประสบการณ์ของการปฏิสัมพันธ์กัน เสมือนอยู่ในสถานการณ์จริง

การแสดงบทบาทสมมติมีขั้นตอนดำเนินการดังต่อไปนี้

## ขั้นที่ 1 Identify the situation

ผู้สอนอธิบายสถานการณ์จำลองให้ผู้เรียนเข้าใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามจนกว่าจะเข้าใจสถานการณ์ได้ตรงกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนทุกคนเริ่มคิดเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ในสถานการณ์จำลองไว้ล่วงหน้าก่อนแสดงจริง

## ขั้นที่ 2 Add details

อธิบายรายละเอียดเพิ่มเติม เช่น ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ เวลาที่กำหนดให้ เป็นต้น โดยยังไม่บอกว่าจะมีบทบาทสมมติอะไรบ้าง หากผู้เรียนยังมีข้อสงสัยใด ให้สอบถามผู้สอนก่อนเริ่มกิจกรรม

## ขั้นที่ 3 Assign roles

กำหนดบทบาทให้ผู้แสดงแต่ละคน โดยผู้สอนอาจเขียนอธิบายบทบาทแต่ละบทบาทไว้ในซอง แล้วให้ผู้เรียนเลือกของตัวเองได้ โดยบทบาทที่กำหนดนั้นประกอบไปด้วย บุคคลที่ต้องแก้ไขปัญหานั้น บุคคลที่ทำหน้าที่สนับสนุนการตัดสินใจ และบุคคลที่ขัดแย้งหรือไม่เห็นด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนด เช่น สถานการณ์ที่พนักงานขายสินค้าต้องเจอกับลูกค้าที่กำลังโกรธเนื่องจากไม่พอใจในการให้บริการของบริษัท เป็นต้น

ผู้สอนให้เวลาผู้เรียนในการทำความเข้าใจบทบาทของตนเอง โดยพยายามจินตนาการถึงบทบาทที่ได้รับ ทำความเข้าใจ มุมมอง เป้าหมายหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้บุคคลนั้น แสดงพฤติกรรมนั้นๆ ออกมา เพื่อให้ผู้เรียนแสดงบทบาทนั้นได้อย่างสมบูรณ์ เมื่อเริ่มสถานการณ์

## ขั้นที่ 4 Act out the scenario

เมื่อเริ่มแสดง ให้ผู้แสดงบทบาทสมมติแต่ละคน แสดงบทบาทของตนเองให้จริงจัง เต็มที่ พยายามหาวิธีการที่หลากหลาย มาแก้ปัญหา สนับสนุน หรือขัดแย้ง (ตามบทบาทของตน)

## ขั้นที่ 5 Discuss what you have learned

เมื่อหมดเวลาตามที่กำหนด ผู้สอนให้ผู้เรียนพูดคุยกันเองในกลุ่ม อภิปรายกันถึงบทบาทที่ตนเองได้รับ และประสบการณ์ การเรียนรู้ที่แต่ละคนได้รับจากสถานการณ์จำลองนี้



## แนวทางการจัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อแสดงบทบาทสมมติ

ผู้สอนสามารถใช้แนวทางการจัดกลุ่มได้ดังนี้

- ให้ผู้เรียนทุกคนได้ร่วมแสดงบทบาทสมมติ โดยผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย
- มีผู้แสดงบทบาทสมมติเพียงกลุ่มเดียว ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เรียนที่กล้าแสดงออก และเล่นได้สมบทบาท แต่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ช่วยเตรียมข้อมูลก่อนการแสดง เช่น หากสถานการณ์จำลองคือ พนักงานขายสินค้าต้องเจอกับลูกค้าที่กำลังโกรธ เนื่องจากไม่พอใจในการให้บริการของบริษัท ผู้สอนสามารถแบ่งผู้เรียนเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกคือ พนักงานบริษัท กลุ่มที่สองคือ ลูกค้า โดยให้ผู้เรียนช่วยกันคิดและวางแผนว่าจะแสดงออก หรือจัดการกับปัญหาที่จะเกิดอย่างไร แล้วส่งตัวแทนกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมตินั้น

## ข้อแนะนำเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรม

ผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกกังวลว่าตนเองไม่สามารถแสดงได้ ผู้สอนสามารถสาคิิตให้ผู้เรียนทั้งห้องดูก่อนได้ เช่น เลือกผู้เรียนสองคนที่กล้าแสดงออก มาทดลองแสดงจากสถานการณ์ตัวอย่างให้เพื่อนดูหน้าห้อง หรือ ผู้สอนเองสามารถแสดงบทบาทสมมติร่วมกับผู้เรียนเพื่อเป็นตัวอย่างได้



## 2. การสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation Technique)

เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เสมือนจริงมากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และมีปฏิบัติในสถานการณ์ดังกล่าวได้ โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลจริง และการกระทำของผู้เรียนนั้นสามารถเทียบเคียงได้ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

วัตถุประสงค์หลักของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างสถานการณ์จำลอง คือ มุ่งหวังให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาต่าง ๆ ตามที่กำหนดในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับสภาพแวดล้อมจริง ซึ่งอาจเป็นสภาพแวดล้อมในปัจจุบันหรืออาจเกิดขึ้นได้ในอนาคตการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างสถานการณ์จำลองมีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

### ขั้นที่ 1: กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

### ขั้นที่ 2: กำหนดสถานการณ์จำลองที่มีตัวแปรและบริบทคล้ายกับสถานการณ์จริง

ผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีการเสนอสถานการณ์จำลองได้หลายรูปแบบ เช่น การเล่าเรื่องให้ผู้เรียนฟัง ให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่อง หรือการดูคลิปวิดีโอ เป็นต้น

ทั้งนี้การกำหนดสถานการณ์จำลองที่ดีนั้น ผู้สอนต้องกำหนดสถานการณ์ที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย มองเห็นภาพได้อย่างชัดเจนไม่ซับซ้อนจนเกินไปนัก ซึ่งหากสถานการณ์ที่กำหนดมีความซับซ้อนเกินไป อาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ผิดไปจากสิ่งที่ผู้สอนตั้งใจและผู้เรียนแต่ละคนอาจมีความเข้าใจสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไปได้ เทคนิคการกำหนดสถานการณ์จำลองนั้น บางครั้งผู้สอนอาจนึกถึงบริบทที่ใกล้ตัวผู้เรียน หรือมีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ได้โดยง่าย และสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น

### ขั้นที่ 3: ผู้เรียนแสวงหาความรู้และเรียนรู้ประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนเรียนรู้ตามประเด็นที่ผู้สอนกำหนด โดยมีขอบเขตอยู่ภายใต้สถานการณ์จำลอง ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้แก่ผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ใช้อยู่ในสถานการณ์จำลองสะท้อนกลับมายังสถานการณ์จริง

### ขั้นที่ 4: ผู้สอนสรุปผลและประเมินผลการเรียนรู้

ผู้สอนอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าหรือวิธีการแก้ปัญหาของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

## จุดเด่นของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการสร้างสถานการณ์จำลองมีดังนี้

1. ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนเจอกับสถานการณ์จริง
2. เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกคิดแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนได้ที่มีความใกล้เคียงกับสภาพจริงมากที่สุด
3. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาดได้โดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหายใด ๆ
4. หากผู้สอนกำหนดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน จะสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนรู้สึกว่าจะเกี่ยวข้องกับตนเอง
5. เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเห็นถึงการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการเรียนกับการนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้



### 3. การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking-Based Learning)

เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ไม่ใช่เป็นแต่เพียงผู้เรียนที่รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด โดยอาจกำหนดโจทย์ปัญหาที่ท้าทาย แล้วให้ผู้เรียนคิดเป็นลำดับขั้น ให้เหตุผลประกอบการคิด และเชื่อมโยงแนวคิดใหม่กับความรู้เดิม เพื่อให้สามารถตัดสินใจ หรือหาข้อสรุปได้

การจัดกิจกรรมเพื่อเน้นทักษะกระบวนการคิดนี้ เป็นการส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูง (Higher order thinking skills) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด สามารถทำได้โดยให้โจทย์ปัญหาที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์หรือสิ่งของที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน

ผู้สอนควรคำนึงถึงการส่งเสริมอุปนิสัยการคิด (Habits of Mind) ที่ดีให้กับผู้เรียน ด้วยการกระตุ้นให้ฝึกคิดบ่อย ๆ และเมื่อผู้เรียนเกิดการคิดอย่างมีระบบที่ดี ก็จะกลายเป็นอุปนิสัยการคิดที่ดีที่ติดตัวผู้เรียนได้ อุปนิสัยการคิดที่ดี ได้แก่

- Persisting คือ ความอดทน ไม่ย่อท้อต่อการคิดหาคำตอบ
- Managing impulsivity คือ ความสามารถในการควบคุมตนเองทางอารมณ์ การคิดก่อนลงมือทำหรือตัดสินใจ การไตร่ตรองพิจารณาทางเลือกและผลที่ตามมาก่อนดำเนินการ
- Listening with understanding and empathy คือ การฟังผู้อื่นอย่างเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ พยายามทำความเข้าใจกรอบความคิดของผู้พูด
- Think flexibly คือ การคิดอย่างยืดหยุ่น การเปลี่ยนวิธีคิดโดยพิจารณาจากมุมมองใหม่ หรือกรอบแนวคิดใหม่
- Thinking about thinking คือ การคิดเกี่ยวกับความคิดของตนเอง การรู้ว่าตนเองรู้อะไร หรือยังไม่รู้อะไร การประเมินสิ่งที่ตนเองรู้
- Striving for accuracy คือ การตรวจสอบงานที่ทำให้มีความผิดพลาดน้อยที่สุด โดยมุ่งสู่ความสมบูรณ์แบบมากกว่าเพียงแค่การทำงานให้สำเร็จ
- Questioning and posing problems คือ การรู้จักถามและการตั้งคำถาม ความอยากรู้ในคำตอบจึงทำให้ตั้งคำถามอย่างมีเหตุมีผล
- Applying past knowledge to new situations คือ การประยุกต์ใช้ความรู้เดิมของตนเอง มาใช้กับสถานการณ์ใหม่ที่ต้องเผชิญ
- Think and communicating with clarity and precision คือ การคิดและสื่อสารอย่างชัดเจน มีข้อมูลประกอบการคิด และการสื่อสารอย่างมีเหตุผล
- Gathering data through all senses คือ การประมวลผลการคิดจากประสาทสัมผัสหลาย ๆ ทาง
- Creating, Imaging, Innovating คือ การคิดหาทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยคิดพิจารณาจากหลากหลายแง่มุม ยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์ นำ Feedback มาพัฒนา

- Responding with wonderment and awe คือ การตอบสนองอย่างกระตือรือร้น มีความรู้สึกร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ สนุกกับการได้คิดเรื่องต่าง ๆ ในชั้นเรียน
- Taking responsible risks คือ กล้าเสี่ยง และรับผิดชอบในผลที่ตามมา
- Finding humor คือ การสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งมีส่วนช่วยในกระบวนการคิด เพราะช่วยสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลได้ ทำให้เป็นสะพานในการเรียนรู้จากผู้อื่นได้
- Thinking interdependently คือ การคิดแบบพึ่งพา นั่นคือ การคิดร่วมกันกับผู้อื่น ร่วมกันคิดเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิด ซึ่งกันและกัน
- Remaining open to continuous learning คือ การเปิดตนเองให้เป็นผู้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาอุปนิสัยการคิดต่าง ๆ เหล่านี้ ให้เกิดกับผู้เรียน แม้ว่าการจัดกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งไม่สามารถครอบคลุมการพัฒนาอุปนิสัยการคิดได้ทั้งหมด อย่างไรก็ตาม ผู้สอนสามารถกระตุ้นผู้เรียนได้ผ่านกิจกรรมการแก้โจทย์ปัญหา ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม การให้ Feedback เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด การเป็นต้นแบบของการพัฒนาอุปนิสัยการคิดให้ผู้เรียน



## 4. เพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) มีหลักการสำคัญ คือ การมอบหมายให้ผู้เรียนทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่เพื่อนที่อยู่ในชั้นเรียนเดียวกัน โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้อำนวยการกระบวนการเรียนรู้ (Facilitator) ให้คำแนะนำด้านต่าง ๆ จากประสบการณ์การสอนที่มี ซึ่งการจัดกิจกรรมรูปแบบนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนที่ทำหน้าที่เป็นผู้สอน เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การสื่อสารและการถ่ายทอด ทั้งนี้ประโยชน์สำคัญที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบนี้ มีดังนี้

1. ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการทำหน้าที่เป็นผู้สอนที่ดี ตนเองย่อมต้องมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่สอนได้เป็นอย่างดีก่อน
2. เพื่อนในชั้นเรียนเดียวกันอาจรู้สึกผ่อนคลายและเป็นกันเองมากกว่าอาจารย์เป็นผู้สอน
3. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชั้นเรียน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อนโดยทั่วไปนั้น สามารถแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

### ขั้นที่ 1: เตรียมกิจกรรม

- กำหนดขอบเขตของเนื้อหาและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมทั้งหมด โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อเตรียมมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มรับผิดชอบสอน
- สร้างเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ได้แก่ เกณฑ์การประเมินการสอน และเกณฑ์การประเมินการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม
- พัฒนาระบบประเมินออนไลน์ตามเกณฑ์การประเมินที่สร้างขึ้น ซึ่งการประเมินทุกอย่างเป็นความลับ ผู้เรียนด้วยกันเองต้องไม่เห็นการให้คะแนนของเพื่อน
- พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนแต่ละกลุ่มจัดทำขึ้น

### ขั้นที่ 2: เตรียมความพร้อมผู้เรียนเพื่อเป็นผู้สอนที่ดี

- ผู้สอนอธิบายถึงรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน และวัตถุประสงค์ของกิจกรรมให้แก่ผู้เรียนทุกคน
- ผู้สอนแนะนำถึงเทคนิคการสอนและการนำเสนอที่ดี ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจในการเรียน รวมถึงแนะนำการประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม ตลอดจนแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม



### ขั้นที่ 3: มอบหมายงาน

- แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม และมอบหมายเนื้อหาให้แต่ละกลุ่มเป็นผู้รับผิดชอบการสอน
- ชี้แจงข้อกำหนดต่าง ๆ ที่สำคัญ ดังนี้
  - ทุกกลุ่มต้องศึกษาเนื้อหาที่ได้รับอย่างเข้าใจ และพร้อมทำหน้าที่เป็นผู้สอนได้
  - สร้างสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อประกอบการสอนอย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์
  - สร้างแบบทดสอบเพื่อใช้ประเมินความรู้ของผู้เรียนหลังการสอน
  - การนำเสนอต้องอยู่ภายในระยะเวลาที่กำหนด

### ขั้นที่ 4: ดำเนินกิจกรรมการสอน

เมื่อถึงช่วงเวลาที่กำหนด กลุ่มที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้สอนจะต้องดำเนินกิจกรรมการสอนดังนี้

- ดำเนินกิจกรรมการสอนภายในระยะเวลาที่กำหนด
- จัดทดสอบเพื่อประเมินความรู้หลังการสอนของเพื่อนที่เรียนทั้งหมดเมื่อเสร็จสิ้นการสอน และส่งผลการทดสอบให้ผู้สอน
- ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนประเมินการสอนของกลุ่มที่นำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ผู้สอนแจ้งให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มที่นำเสนอ ให้คะแนนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มของสมาชิกในกลุ่มตนเอง
- อัปเดตสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นทั้งหมด เข้าสู่ระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้เพื่อนสามารถทบทวนภายหลังได้

### ขั้นที่ 5: สรุปผลการเรียนรู้

- ผู้สอนสรุปผลการประเมินการสอนของแต่ละกลุ่ม และให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้เกิดการสะท้อนคิด ปรับปรุงและพัฒนา
- ผู้สอนและผู้เรียนแลกเปลี่ยนประเด็นการเรียนรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม
- ผู้สอนสรุปผลการทำกิจกรรมทั้งหมด และผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

## 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีหลักการสำคัญ คือ ใช้โจทย์ปัญหาหรือสถานการณ์สมมติเป็นกลไกเพื่อสร้างกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหา แล้วนำไปสู่การสร้างความรู้ของผู้เรียน โดยปัญหาหรือสถานการณ์สมมตินั้น ควรเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเกี่ยวข้องกับผู้เรียน เช่น สถานการณ์ในสังคมปัจจุบัน ประเด็นเกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว หรือสถานศึกษาที่ผู้เรียนสังกัด โดยทั่วไปแล้วการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ผู้สอนควรจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๆ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยกระบวนการเรียนรู้ (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (guide)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

**ขั้นที่ 1: แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม**

**ขั้นที่ 2: กำหนดประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์สมมติ**

ผู้สอนควรเลือกกำหนดปัญหาที่พบในชีวิตจริง มีความสำคัญ จุดใจให้เกิดการพิสูจน์ข้อเท็จจริง ทั้งนี้ต้องเป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เพื่อให้เกิดการอภิปรายร่วมกันได้ โดยผู้สอนควรคำนึงถึงสถานการณ์ปัญหาที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตรงตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

**ขั้นที่ 3: ทำความเข้าใจปัญหา**

บทบาทสำคัญของผู้สอนในขั้นตอนนี้ คือ พยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหา วิเคราะห์ประเด็นปัญหาต่าง ๆ และหาแนวทางในการหาคำตอบ

**ขั้นที่ 4: แสวงหาความรู้และสังเคราะห์ความรู้**

เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เริ่มค้นหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ เพื่อหาคำตอบหรือแนวทางการแก้ไขปัญหา และนำความรู้ทั้งหมดมาสังเคราะห์เพื่อให้เกิดองค์ความรู้

**ขั้นที่ 5: สรุปและประเมินคำตอบ**

นำองค์ความรู้ที่ผ่านกระบวนการสังเคราะห์ในขั้นตอนที่ 4 มาประเมินค่า เพื่อหาคำตอบที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหาที่ผู้สอนกำหนด

**ขั้นที่ 6: นำเสนอและประเมินผลงาน**

ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาตามที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน และประเมินผลงานโดยผู้สอน





การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น นับว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นที่นิยมอย่างมาก และนำมาใช้อย่างแพร่หลายในหลายสาขาวิชา เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้ สามารถฝึกทักษะผู้เรียนได้หลากหลายด้าน เช่น การคิดขั้นสูง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การวิเคราะห์สังเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน และการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นต้น

ทั้งนี้การนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาใช้ มีข้อควรคำนึงสำหรับผู้สอนคือ ผู้สอนจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองเท่านั้น ผู้สอนไม่ควรชี้นำความคิด และในบางครั้งอาจปล่อยให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกด้วยตนเอง นอกจากนี้การกำหนดประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์สมมติถือว่าเป็นหัวใจหลักสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หากผู้สอนสามารถเลือกปัญหาหรือสถานการณ์สมมติที่น่าสนใจ จะมีส่วนช่วยให้การจัดกิจกรรมประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี

## 6. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน คือ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยการทำโครงงาน ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) กระตุ้น ให้คำแนะนำ และคำปรึกษาในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งจัดให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการเรียนรู้แบบนี้ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอความคิดของตนเอง เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ที่ได้จากการค้นคว้าเพิ่มเติม เกิดการลงมือทดลอง และเกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในทีม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

**ขั้นที่ 1: แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม**

**ขั้นที่ 2: กำหนดประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์สมมติ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน**

ผู้สอนควรเลือกกำหนดปัญหาที่พบในชีวิตจริง มีความสำคัญ ชวนให้เกิดการแก้ปัญหาหรือโอกาสในการพัฒนา ทั้งนี้ประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์สมมติควรเริ่มจากความสนใจของผู้เรียน และให้โอกาสผู้เรียนได้เลือกศึกษาในประเด็นที่สนใจ ทั้งนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงสถานการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตรงตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา

**ขั้นที่ 3: วางแผนการดำเนินงาน**

ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนร่วมกันวางแผนการดำเนินงาน โดยจัดให้เกิดการอภิปรายร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปที่ชัดเจน และเขียนโครงร่างโครงงานซึ่งครอบคลุมถึงการกำหนดวัตถุประสงค์ วิธีการค้นหาข้อมูล ระยะเวลา ขั้นตอนการดำเนินการ และตัวชี้วัดผลสำเร็จของโครงงาน เป็นต้น

**ขั้นที่ 4: ดำเนินงาน**

ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้ชัดเจน กำหนดกฎกติกาการทำงานร่วมกัน ก่อนเริ่มดำเนินการ จากนั้นสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจึงเริ่มดำเนินการตามแผนที่วางไว้ และจัดให้มีการประชุมร่วมกันเป็นระยะเพื่อรายงานความก้าวหน้า

**ขั้นที่ 5: การประเมินโครงงาน**

ผู้เรียนควรกำหนดให้มีการประเมินโครงงานในแต่ละช่วงเวลาของการดำเนินโครงงาน ดังนี้

- 1) การประเมินก่อนเริ่มดำเนินโครงงาน เพื่อตรวจสอบความพร้อมทั้งหมดก่อนลงมือทำโครงงาน
- 2) การประเมินระหว่างการทำโครงงาน เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของการทำโครงงาน โดยเปรียบเทียบผลที่ได้ในแต่ละช่วงกับแผนการดำเนินงานตามที่กำหนดไว้
- 3) การประเมินหลังการทำโครงงาน เพื่อตรวจสอบว่าผลลัพธ์ของการทำโครงงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ก่อนเริ่มทำโครงงานหรือไม่

## ขั้นที่ 6: การเผยแพร่โครงการ

ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานและวิธีการดำเนินการ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน และประเมินผลงานโดยผู้สอน



การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นแนวทางการสอนรูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน ใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้ ใช้กระบวนการคิด และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน เป็นทีม เพื่อสร้างผลงานหรือชิ้นงานออกมา ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ จะเน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลงานหรือชิ้นงานที่ได้ออกมา

## 7. เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw Technique)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการสอนหัวข้อที่มีเนื้อหามาก ซึ่งปกติแล้วผู้สอนอาจใช้วิธีการบรรยาย หรือมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเหล่านั้นด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามหากใช้วิธีการบรรยาย ผู้เรียนอาจไม่สามารถจดจำกับสิ่งที่ผู้สอนบรรยายได้ทั้งหมด หรือหากมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเอง ผู้เรียนบางคนอาจไม่ได้ศึกษาตามที่ผู้สอนคาดหวัง

การใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม คำว่า "จิ๊กซอว์" หมายถึง การแบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนศึกษาเพียงคนละส่วน แล้วนำสิ่งที่แต่ละคนศึกษามาต่อรวมกัน เปรียบได้กับการต่อชิ้นส่วนจิ๊กซอว์แต่ละชิ้น ให้กลายเป็นภาพใหญ่ที่สมบูรณ์ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

### ขั้นที่ 1: แบ่งเนื้อหาการสอนเป็นส่วนย่อย ๆ

ผู้สอนพิจารณาเนื้อหาว่าจะแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ ได้กี่ส่วน โดยเนื้อหาแต่ละส่วนควรใช้ระยะเวลาในการศึกษาเท่า ๆ กัน เช่น ส่วนละ 10-15 นาที

### ขั้นที่ 2: จัดผู้เรียนเป็นกลุ่ม (Home group)

จัดให้แต่ละกลุ่มมีจำนวนสมาชิกเท่ากับจำนวนหัวข้อย่อยที่ผู้สอนได้แบ่งไว้ (หากจำนวนสมาชิกไม่ลงตัว สามารถมีจำนวนสมาชิกเกินจำนวนหัวข้อย่อยได้ แต่ห้ามน้อยกว่าจำนวนหัวข้อย่อย) โดยจะเรียกกลุ่มนี้ว่า Home group

### ขั้นที่ 3: มอบหมายเนื้อหาให้สมาชิกในกลุ่ม

ผู้สอนมอบหมายเนื้อหาให้แต่ละกลุ่ม โดยสมาชิกสามารถตกลงกันเองได้ว่าใครจะศึกษาหัวข้อใด (1 คนต่อ 1 หัวข้อย่อย) แล้วให้ผู้เรียนแต่ละคนอ่านเนื้อหาของตนเองตามเวลาที่ผู้สอนกำหนด

### ขั้นที่ 4: จัดผู้เรียนที่อ่านหัวข้อเดียวกันเข้าสู่กลุ่มเดียวกัน (Expert group)

ให้สมาชิกจากแต่ละกลุ่มที่อ่านหัวข้อเดียวกัน ไปรวมในกลุ่มเดียวกัน ดังนั้นในห้องเรียนจะมีจำนวนกลุ่มเท่ากับจำนวนหัวข้อที่ผู้สอนได้แบ่งไว้ ผู้สอนให้ผู้เรียนพูดคุยกันถึงเรื่องที่อ่าน หากมีส่วนใดไม่เข้าใจให้สอบถามกัน และสามารถหาข้อมูลประกอบเพิ่มเติมกันได้ ผู้สอนกำหนดเวลาให้เหมาะสม โดยขั้นตอนนี้จะเรียกว่า ผู้เรียนเข้าสู่ Expert group หมายถึง การที่ผู้เรียนที่อ่านหัวข้อเดียวกันมาคุยกันแล้ว จะมีความเชี่ยวชาญในหัวข้อนั้น ๆ มากขึ้น

### ขั้นที่ 5: ให้ผู้เรียนกลับสู่ Home group เพื่อนสอนเนื้อหาให้กันและกัน

หลังจากผู้เรียนเป็นผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อนั้น ๆ แล้ว ให้กลับสู่กลุ่มเดิมของตนเอง ซึ่งสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะเปรียบเสมือนผู้เชี่ยวชาญในแต่ละหัวข้อ ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละคน เล่าหรือสอนเพื่อน ๆ ในกลุ่มให้เข้าใจหัวข้อที่ตนเองรับผิดชอบ โดยผู้สอนกำหนดเวลาให้เหมาะสม

### ขั้นที่ 6: ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความรู้หลังเรียน

หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากเพื่อน ๆ ในกลุ่มแล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ทั้งในหัวข้อที่ตนเองอ่าน และในหัวข้อที่เพื่อน ๆ เล่าหรือสอนให้ฟัง จากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบความรู้หลังเรียน



การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์นี้ เปรียบผู้เรียนแต่ละคนเสมือนจิ๊กซอว์ชิ้นเล็ก ๆ ที่มีการเรียนรู้ร่วมกันด้วยการต่อจิ๊กซอว์เข้าด้วยกันจนกลายเป็นภาพใหญ่ที่สมบูรณ์ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้สอนไม่จำเป็นต้องสอนเนื้อหาทั้งหมดด้วยตนเอง และผู้เรียนก็ไม่จำเป็นต้องอ่านหรือทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดด้วยตนเอง แต่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันและสร้างความรู้ด้วยตนเอง

หมายเหตุ ศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์  
เพิ่มเติมได้ที่ <https://youtu.be/AVOqqef0Xcw> หรือ scan QR Code:





ตัวอย่าง

การจัดกิจกรรม  
การเรียนรู้ในชั้นเรียน  
เพื่อพัฒนา **Soft skills**  
ให้แก่ผู้เรียน

จากรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่กล่าวถึงมาแล้วนั้น ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการสอน ทั้งในห้องเรียนปกติ (Face-to-Face) และแบบออนไลน์ เพื่อพัฒนา Soft skills ด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน ซึ่งในคู่มือฉบับนี้ จะมีตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม Soft skills ดังนี้



รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้	การพัฒนา Soft skills
การแสดงบทบาทสมมติ (Role play)	<p>ด้านที่ 1: การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>ด้านที่ 8: การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม</p> <p>ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ</p>
การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด	<p>ด้านที่ 7: ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด</p> <p>ด้านที่ 3: การคิดสร้างสรรค์</p> <p>ด้านที่ 6: การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้</p>
เพื่อนสอนเพื่อน	<p>ด้านที่ 4: การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>ด้านที่ 5: ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม</p> <p>ด้านที่ 6: การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้</p>
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	<p>ด้านที่ 2: การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน</p> <p>ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ</p>
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน	<p>ด้านที่ 2: การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน</p> <p>ด้านที่ 11: การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล</p>
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และการแสดงบทบาทสมมติ	<p>ด้านที่ 3: การคิดสร้างสรรค์</p> <p>ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>ด้านที่ 10: การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน</p>

ทั้งนี้ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม Soft skills นี้ เป็นเพียงแนวทางสำหรับผู้สอนเท่านั้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนจริงนั้น ผู้สอนสามารถประยุกต์รูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน และเนื้อหาในรายวิชาที่สอนได้

# การแสดงบทบาทสมมติ (Role play)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 1: การคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Analytical and Critical Thinking)

### ชื่อกิจกรรม : ห้องข่าวเล่าเรื่องจริง

**รูปแบบ :** การแสดงบทบาทสมมติเป็นนักข่าว ในรายการเล่าข่าว โดยเนื้อหาข่าวจะมีทั้งส่วนที่เป็นเรื่องจริงและเรื่องไม่จริง จากนั้นให้เพื่อน ๆ วิเคราะห์ข่าวที่ได้รับฟัง

**เป้าหมาย :** เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีการไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ในการพิจารณาข้อมูล มีการประเมินเนื้อหาอย่างมีเหตุผล มีผล ก่อนตัดสินใจเชื่อหรือลงมือกระทำ

### วิธีการจัดกิจกรรม

1. แบ่งผู้เรียนในห้องออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 4-5 คน
2. กำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติ ด้วยการทำรายการข่าว (เหมือนรายการข่าวโทรทัศน์) ในลักษณะการเล่าข่าว หรือ รายงานข่าวภาคสนาม จากสถานที่เกิดเหตุ
3. ผู้สอนกำหนดประเภทของข่าว เป็น 3 ประเภท คือ
  - a. ข่าวจริงทั้งหมด
  - b. ข่าวจริงบางส่วน
  - c. ข่าวเท็จทั้งหมด

ผู้สอนกำหนดประเภทข่าว ให้แต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มที่ 1 ให้นำเสนอข่าวสังคมที่เป็นเรื่องจริงทั้งหมด

กลุ่มที่ 2 นำเสนอข่าวกีฬา ที่มีเนื้อหาข่าวบางประเด็นที่เป็นความจริงและไม่จริงผสมกัน

กลุ่มที่ 3 นำเสนอข่าวต่างประเทศ ที่มีเนื้อหาเป็นเท็จทั้งหมด เป็นต้น โดยผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะไม่ทราบประเภทข่าวของกลุ่มอื่น ๆ

4. สมาชิกในกลุ่ม ร่วมกันคิด ข้อความสำหรับพาดหัวข่าวให้น่าสนใจที่สุด และคิดเนื้อหาข่าวมานำเสนอ โดยอาจเป็นข่าวที่เกิดขึ้นจริงมาแล้วในสังคมได้
5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ถ่ายทำคลิปการนำเสนอข่าว ความยาวไม่เกิน 5 นาที (อาจเป็นการเล่าข่าวที่มีภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ที่เป็นเหตุการณ์ประกอบการเล่าข่าวด้วยได้)
6. ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม วิเคราะห์ข่าวของกลุ่มอื่น ๆ ว่ามีประเด็นใดที่เป็นเรื่องจริง ประเด็นใดที่เป็นเรื่องเท็จ ตามแบบฟอร์มนี้





วิเคราะห์ข่าวเรื่อง .....	
ประเด็นสำหรับวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
1. ความชัดเจนของเนื้อหาข่าว เรื่องราวในข่าว มีองค์ประกอบที่สมเหตุสมผล	
2. ความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในข่าว	
3. หลักการ เหตุผล แนวคิด หรือ ทฤษฎี ที่รองรับ ความเป็นไปได้ของเหตุการณ์	
<b>สรุปผลการประเมิน</b> <input type="checkbox"/> เป็นข่าวจริงทั้งหมด <input type="checkbox"/> เป็นข่าวจริงบางส่วน <input type="checkbox"/> เป็นข่าวเท็จทั้งหมด	

### ผลที่ได้รับจากการทำกิจกรรม

กิจกรรมนี้ เป็นการฝึกฝนผู้เรียนให้มีกระบวนการคิด อย่างมีเหตุมีผล มีการคิดได้ตรงตรง หาความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันของเหตุการณ์ หาแนวคิด หรือทฤษฎีมาประกอบการประเมินสถานการณ์รอบตัว ก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ หรือกระทำ





# การแสดงบทบาทสมมติ (Role play)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 8: การเป็นผู้นำและผู้เปลี่ยนแปลงสังคม (Leadership and Social Influence)

ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication)



## ชื่อกิจกรรม : The show must go on

รูปแบบ : การแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่กำหนดและใช้การประเมินด้วยวิธี Peer assessment

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะการพูดเพื่อให้เกิดความร่วมมือในการทำงาน และการโน้มน้าวใจ การเรียบเรียง  
สิ่งที่จะสื่อสารและทักษะการโต้ตอบกับผู้อื่นที่มีความคิดเห็นที่แตกต่าง และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์  
ที่ได้รับจากการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

### วิธีการจัดกิจกรรม

1. กำหนดสถานการณ์จำลองและบทบาทให้ทุกคนในกลุ่ม (กลุ่มละ 7 คน) โดยเขียนบทบาทใส่ซองไว้ แล้วให้ผู้เรียนเลือกซองแต่ละสีด้วยตนเอง (สีทอง สีม่วง สีแดง สีเหลือง สีขาว สีน้ำเงิน สีเขียว) ซึ่งในแต่ละซองจะมีบทบาทสมมติให้แต่ละคนที่แตกต่างกัน (ผู้สอนกำหนดสถานการณ์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาที่สอนได้)

สถานการณ์จำลองที่ทุกคนได้รับคือ การเข้าประชุมที่มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งเกี่ยวกับการระดมสมองเพื่อจัดงานรับน้องใหม่ โดยบทบาทที่ได้รับมีดังนี้

ของสีทอง	หัวหน้าทีมจัดงาน มีหน้าที่ดำเนินการประชุมและเป็นผู้ตัดสินใจการดำเนินงานต่าง ๆ
ของสีม่วง	ผู้เข้าร่วมประชุมที่สนับสนุนความเห็นของหัวหน้าทีมทุกอย่าง
ของสีแดง	ผู้เข้าร่วมประชุมที่สนับสนุนความเห็นของหัวหน้าทีม แต่ระหว่างการประชุม จะออกไปรับโทรศัพท์นอกห้อง และเมื่อกลับเข้ามาในห้องประชุมก็จะสอบถามที่ประชุมว่าพูดคุยกันถึงไหน ให้ย่อนเล่าให้ฟัง
ของสีเหลือง	ผู้เข้าร่วมประชุมที่ไม่แสดงความคิดเห็น นิ่งเงียบ จะแสดงความคิดเห็นก็ต่อเมื่อถูกบอกให้แสดงความคิดเห็นเท่านั้น
ของสีขาว	ผู้เข้าร่วมประชุมที่คัดค้านทุกอย่าง
ของสีน้ำเงิน	ผู้เข้าร่วมประชุมที่มาประชุมสาย และเมื่อมาถึง จะให้ที่ประชุมเล่าทุกอย่างให้ฟังตั้งแต่เริ่มใหม่ (ผู้ที่ได้รับของนี้ จะเดินเข้ามาทีหลัง)
ของสีเขียว	ผู้สังเกตการณ์ เป็นผู้ที่ได้รับ Rubric เพื่อประเมิน Leadership skill ของหัวหน้าทีม

- ผู้สอนบอกให้คนที่เลือกของสีน้ำเงินออกไปนอกห้องและเปิดช่องที่หน้าห้อง ส่วนคนที่เหลือให้เปิดช่องพร้อม ๆ กัน แต่ห้ามบอกกันและกันว่าตนเองได้บทบาทสมมติคืออะไร
- ผู้สอนให้เวลาประมาณ 10 นาที สำหรับการแสดงบทบาทสมมติ
- เมื่อหมดเวลาที่กำหนดให้แสดงบทบาทสมมติ ให้ผู้เรียนเฉลยและพูดคุยกันถึงบทบาทที่ได้รับ
- ผู้สอน ให้ผู้สังเกตการณ์ แจ้งผลประเมิน Leadership skill ของหัวหน้าทีมให้สมาชิกกลุ่มทุกคนฟัง โดยอธิบายว่าได้คะแนนแต่ละข้อเท่าไร เพราะเหตุใด

**หมายเหตุ อุปกรณ์ที่ต้องใช้สำหรับกิจกรรม คือ กระดานหรือกระดาษ flip chart สำหรับเขียนแผนการจัดงาน**



การใช้ Rubric สำหรับประเมิน Leadership และ Effective communication skills

ผู้สอนสามารถเลือก ประเภทของเกณฑ์ประเมินที่ต้องการ (Type A หรือ B หรือ C) มาให้ผู้ที่ได้ของสีเขียว ซึ่งทำหน้าที่ประเมินได้ (ผู้สอนอาจกำหนดให้แต่ละกลุ่มมีผู้ประเมินมากกว่า 1 คนได้) ซึ่งเป็นการประเมินและให้ Feedback ในลักษณะ Peer-assessment

## ผลที่ได้รับจากการทำกิจกรรม

จากกิจกรรมดังกล่าว จะเห็นได้ว่า หากการประชุมประกอบด้วยบุคคลที่แตกต่างกันดังบทบาทสมมตินี้ จะทำให้งานที่ต้องการไม่สามารถดำเนินไปได้อย่างเรียบร้อยนัก เนื่องจากแต่ละคนจะมีบุคลิกลักษณะที่ต่างกัน ผู้นำการประชุมจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการจัดการกับสถานการณ์ให้ดี

กิจกรรมนี้ เป็นรูปแบบหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ที่ผู้เรียนทุกคนได้รับบทบาทสมมติ ของการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยมีผู้เรียนที่ทำหน้าที่ประเมินและให้ Feedback ตามเกณฑ์ประเมิน (Rubric) ในลักษณะ Peer assessment

แม้ว่าจะมีผู้เรียนในกลุ่มเพียงคนเดียวที่ทำหน้าที่หัวหน้า แต่ผู้เรียนคนอื่น ๆ จะได้รับประสบการณ์จากการปฏิสัมพันธ์กับหัวหน้าทีม รวมถึงได้เห็นบทบาทในแง่มุมมองต่าง ๆ ของหัวหน้าทีม เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมนี้จบแล้ว ผู้สอนสามารถสรุปถึงทักษะภาวะผู้นำและการเป็นผู้เปลี่ยนแปลงสังคมให้ผู้เรียนเข้าใจได้





# การสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation technique)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 7: ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด  
(Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)



### ชื่อกิจกรรม : รู้จักตนเองเพื่ออนาคต

รูปแบบ : ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนเขียนแผนการหารายได้จากสถานการณ์ที่กำหนด โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตนเองด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis

เป้าหมาย : ฝึกให้ผู้เรียนยอมรับความเป็นจริงของตนเอง มองหาประโยชน์จากอุปสรรค และหาโอกาสในการพัฒนาตนเอง

#### วิธีการจัดกิจกรรม

##### ขั้นที่ 1: กำหนดสถานการณ์

“หากผู้เรียนต้องการซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งในราคา 30,000 บาท เพื่อนำมาใช้ในการเรียนโดยตั้งเป้าหมายว่าจะใช้ความรู้ความสามารถของตนเองที่มีอยู่เพื่อหาเงินสำหรับซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องนี้”

##### ขั้นที่ 2: แสวงหาความรู้

กำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้การใช้เครื่องมือการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพ (SWOT Analysis) จากสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต



### ขั้นที่ 3: ดำเนินการ

1) วิเคราะห์ลักษณะของตนเองเบื้องต้นโดยใช้เครื่องมือ SWOT Analysis โดยใช้ข้อมูลลงในแบบฟอร์มด้านล่างนี้

ภายใน	จุดเด่นหรือจุดแข็ง (STRENGTHS)	จุดด้อยหรือจุดอ่อน (WEAKNESSES)
	1.....	1.....
	2.....	2.....
ภายนอก	โอกาส (OPPORTUNITIES)	อุปสรรค (THREATS)
	1.....	1.....
	2.....	2.....

2) หลังจากการวิเคราะห์ตนเองตามข้างต้นแล้ว กำหนดให้ผู้เรียนเขียนแผนการหารายได้ด้วยตนเอง ให้ได้เงินอย่างน้อยจำนวน 30,000 บาท

1. ชื่อแผน	.....						
2. หลักการและเหตุผล (ควรเขียนให้เชื่อมโยง กับผลการทำ SWOT Analysis)	.....						
3. ขั้นตอนการดำเนินการ	1..... 2..... 3.....						
4. ระยะเวลาทั้งหมดตามแผน	.....						
5. เป้าหมายและ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	<table border="0"> <thead> <tr> <th>ตัวชี้วัด</th> <th>ค่าเป้าหมาย</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.....</td> <td>1.....</td> </tr> <tr> <td>2.....</td> <td>2.....</td> </tr> </tbody> </table>	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	1.....	1.....	2.....	2.....
ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย						
1.....	1.....						
2.....	2.....						

#### ขั้นที่ 4: สรุปผลและประเมินผล

ผู้สอนสรุปผลการทำกิจกรรมทั้งหมด และประเมินทักษะด้านความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียดของผู้เรียนด้วยแบบประเมิน ด้านที่ 7: ความอดทน ยืดหยุ่น และฟื้นตัวจากสภาวะความเครียด (Resilience, Stress Tolerance and Flexibility)





# การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking-based learning)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 3: การคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)

ด้านที่ 6: การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning and Learning Strategies)



## กิจกรรมที่ 1



### ชื่อกิจกรรม : โยงเป็น เห็นคำตอบ

รูปแบบ : ผู้สอนคิดโจทย์และกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด จากนั้นบอกเฉลย แล้วให้ผู้เรียนเป็นผู้คิดโจทย์เองเพื่อทายเพื่อนคนอื่น

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนเห็นวิธีการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่

#### วิธีการจัดกิจกรรม

ผู้สอนแสดงสัญลักษณ์ดังรูปด้านล่าง บนหน้าจอเพื่อให้ผู้เรียนจดจำสัญลักษณ์แทนตัวเลขต่อไปนี้  
กำหนดเวลาให้ 30 วินาที โดยมีเงื่อนไขคือ ห้ามผู้เรียนจด

1 =	└	6 =	┌
2 =	└└	7 =	└└
3 =	└└└	8 =	└└└
4 =	└└└└	9 =	└└└└
5 =	└└└└└		

เมื่อหมดเวลา ให้ผู้สอนเปลี่ยนสไลด์ แล้วกำหนดตัวเลขจำนวน 5 หลัก (แล้วแต่ผู้สอน) โดยให้ผู้เรียนเขียนแทนตัวเลขจำนวนนั้นด้วยสัญลักษณ์ให้ถูกต้อง เช่น กำหนดให้ผู้เรียนเขียนสัญลักษณ์แทนเลข 63491 ลงในกระดาษของตนเอง จากนั้นผู้สอนเฉลยแล้วให้ผู้เรียนตรวจว่าตนเขียนได้ถูกต้องกี่หลัก

$$63491 = \square \square \square \square \square$$

ผู้สอนอาจกำหนดตัวเลขอื่นให้ผู้เรียนเขียนเพิ่มเติมได้มากกว่า 1 ครั้ง เมื่อจบกิจกรรมจะพบว่า ผู้เรียนจำนวนมากจะไม่สามารถจดจำสัญลักษณ์ได้ถูกต้องทั้งหมด ผู้สอนสามารถตั้งคำถามถามผู้เรียนได้ว่า เพราะเหตุใดการจดจำสัญลักษณ์ดังกล่าวจึงยาก และให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

จากนั้นผู้สอน แสดงภาพเฉลยต่อไปนี้ให้ผู้เรียนดู ซึ่งเป็นภาพจำลองตัวเลขบนแป้นโทรศัพท์

1	2	3
4	5	6
7	8	9

จะเห็นได้ว่า สัญลักษณ์ดังกล่าวมาจากเส้นที่ล้อมรอบตัวเลข ดังในภาพนี้ ซึ่งหลังจากที่ผู้เรียนได้เห็นภาพนี้ ผู้เรียนจะสามารถจดจำได้เป็นอย่างดี

ผู้สอนทดลองกำหนดตัวเลขอีกครั้ง อาจกำหนดจำนวนหลักมากขึ้นกว่าครั้งแรก แล้วให้ผู้เรียนเขียน จะพบว่าผู้เรียนสามารถเขียนได้อย่างถูกต้อง

นั่นแสดงว่า การจดจำบางสิ่งบางอย่าง หากมีการเชื่อมโยงสิ่งที่เรารู้กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้ดีขึ้น

จากกิจกรรมนี้ ผู้สอนสามารถคิดโจทย์อื่นในลักษณะคล้ายกัน เพื่อทดสอบการเชื่อมโยงความรู้ของผู้เรียน หรือผู้สอนสามารถกำหนดให้ผู้เรียนเป็นผู้คิดโจทย์แล้วนำมาทดสอบกับเพื่อนในห้องได้



## กิจกรรมที่ 2



### ชื่อกิจกรรม : Humble paper clip

รูปแบบ : ผู้สอนให้โจทย์ผู้เรียนเป็นสิ่งของที่ใช้ประโยชน์ได้ แล้วให้ผู้เรียนคิดหาวิธีการใช้ประโยชน์จากของสิ่งนั้นในรูปแบบอื่น

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกวิธีการคิดริเริ่ม การคิดคล่องแคล่ว และการคิดยืดหยุ่น ในช่วงเวลาที่จำกัด

#### วิธีการจัดกิจกรรม

ผู้สอนให้ผู้เรียนนึกถึงประโยชน์ของ Paper Clip ว่าสามารถใช้ทำอะไรได้บ้างนอกจากหนีบกระดาษ โดยให้ผู้เรียนแต่ละคนคิด แล้วเขียนคำตอบของตนเองให้ได้มากที่สุด (ตัวอย่างคำตอบ ใช้แทนชอล์ก ใช้แทนกระดาษลวด ใช้ลวดกระดาษ เป็นต้น) โดยให้คิดภายในเวลาที่กำหนด (ผู้สอนควรกำชับผู้เรียนว่า ไม่ต้อง search หาคำตอบ เนื่องจากไม่ได้เก็บคะแนน แต่ต้องการให้ผู้เรียนฝึกคิดด้วยตนเอง เป็นการท้าทายความคิดตนเอง)

จากนั้นให้ผู้เรียนบอกคำตอบของตน แล้วผู้สอนพิมพ์คำตอบให้แสดงบนหน้าจอ เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนเห็น โดยเป็นการรวบรวมคำตอบที่ต่างกักันทั้งหมดจากผู้เรียนทุกคนในห้องเรียน

กิจกรรมนี้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้พยายามใช้ความคิด เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ จากสิ่งที่มีอยู่เดิม ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากความคิดของเพื่อนในชั้นเรียนด้วย



# เพื่อนสอนเพื่อน (Peer teaching)

### ส่งเสริมทักษะ

- ด้านที่ 4: การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Management)
- ด้านที่ 5: ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance)
- ด้านที่ 6: การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning and Learning Strategies)



### ชื่อกิจกรรม : ห้องแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน (Learning by Sharing)

**รูปแบบ :** ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม คิดหัวข้อที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง 1 หัวข้อ และกำหนดให้ทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่เพื่อนในชั้นเรียน ในช่วงท้ายชั่วโมงเรียนในแต่ละสัปดาห์

**เป้าหมาย :** เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่น

#### วิธีการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1: แบ่งกลุ่มผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2: กำหนดภารกิจ

ผู้สอนมอบหมายภารกิจให้แต่ละกลุ่มทำดังนี้

1. ประชุมกลุ่มเพื่อกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มตามแบบฟอร์มด้านล่างนี้

ชื่อกลุ่ม.....

	บทบาท	หน้าที่ความรับผิดชอบ	ชื่อ-นามสกุล
1	หัวหน้ากลุ่ม	.....	.....
2	เลขานุการ / ผู้ประสานงานกลุ่ม	.....	.....
3	สมาชิกคนที่ 1	.....	.....
4	.....	.....	.....
5	.....	.....	.....

2. กำหนดให้แต่ละกลุ่มเขียนข้อตกลงสำหรับการทำงานร่วมกันในกลุ่ม เพื่อให้การทำงานบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ตามแบบฟอร์มด้านล่างนี้

ข้อตกลงการทำงานร่วมกันในกลุ่ม	
1	.....
2	.....
3	.....
4	.....

3. มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้นอกเวลาเรียนในหัวข้อใด ๆ ที่ผู้เรียนสนใจ โดยมีข้อตกลงดังนี้
- 3.1. แต่ละกลุ่มเลือกศึกษาในหัวข้อที่กลุ่มตนเองสนใจ 1 หัวข้อ โดยมีแนวทางการคิดหัวข้อ ดังนี้
    - 3.1.1. นึกถึงประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ ความสามารถพิเศษของตนเองที่มี (โดยพิจารณาถึงประเด็นที่ตนยังขาดและต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม) ความชอบหรือความถนัดของตนเอง ประเด็นทางสังคมในปัจจุบันที่กำลังพูดถึงหรือ แนวโน้มหรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต
    - 3.1.2. หัวข้อที่เลือกต้องมีความน่าสนใจและเหมาะกับเพื่อนในชั้นเรียน
    - 3.1.3. หัวข้อที่เลือกจะต้องใช้ระยะเวลาสำหรับการถ่ายทอดความรู้ให้แก่เพื่อนในชั้นเรียนได้ภายในเวลาไม่เกิน 10 นาที
    - 3.1.4. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้วิธีการใดก็ได้ เช่น การเล่าเรื่อง การแสดงบทบาทสมมติ การสาธิต การทำกิจกรรม เป็นต้น ในการถ่ายทอดเรื่องราวให้แก่เพื่อนในชั้นเรียน
  4. แจ้งผู้เรียนให้เตรียมคำถามสำหรับประเมินความรู้ความเข้าใจของเพื่อนในชั้นเรียน และส่งรายงานสรุปประเด็นองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในหัวข้อที่เลือก
  5. จัดลำดับการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม และแจ้งให้ผู้เรียนทราบ



6. กำหนดให้ผู้เรียนเขียนแผนการเรียนรู้ตามแบบฟอร์มด้านล่างนี้ พร้อมส่งให้ผู้สอน

แผนการจัดการเรียนรู้	
หัวข้อ	.....
วัตถุประสงค์ / เป้าหมายของการเรียนรู้	1..... 2..... 3.....
ประเด็นการเรียนรู้ ที่ต้องการค้นหา	1..... 2..... 3.....
สาเหตุที่เลือกศึกษาในหัวข้อนี้	..... ..... .....
แหล่งสืบค้นข้อมูล / แหล่งการเรียนรู้	..... .....
วิธีการเรียนรู้ (ตัวอย่างเช่น เข้าอบรมใน หลักสูตรที่เปิดสอน / วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง จากข้อมูลที่ได้สืบค้นมา / สอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ / ไปศึกษาดูงาน)	..... ..... ..... ..... ..... .....
ระยะเวลาในการเรียนรู้	.....
วิธีการถ่ายทอดความรู้	..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

**ขั้นตอนที่ 3: การถ่ายทอดความรู้**

ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะกำหนดให้แต่ละกลุ่มออกมาทำหน้าที่เป็นผู้สอนเพื่อนในชั้นเรียนในช่วงทำชั่วโมงเรียนแต่ละสัปดาห์ เมื่อกลุ่มที่นำเสนอได้นำเสนอเสร็จสิ้น ผู้นำเสนอจะต้องประเมินความรู้ความเข้าใจของเพื่อนในชั้นเรียนตามวิธีการประเมินที่ได้เตรียมมา และสรุปเป็นคะแนนออกมาส่งผู้สอน

**ขั้นตอนที่ 4: การประเมินผลการจัดกิจกรรม**

เมื่อเสร็จสิ้นการถ่ายทอดความรู้ในขั้นตอนที่ 3 แล้ว ผู้สอนกำหนดให้มีการประเมินการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นของผู้เรียนแต่ละคนในรูปแบบ การประเมิน 360 องศา ตามแบบฟอร์มด้านล่างนี้



ผู้เรียนประเมินผลงานของตนเอง

แบบประเมินการทำงานของตนเอง					
คำถาม	ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
<b>ด้านการนำเสนอ</b>					
1. ความพร้อมของตนเองก่อนการนำเสนอ					
2. รูปแบบเทคนิคการนำเสนอสามารถสร้างความน่าสนใจ และความเข้าใจ เนื้อหาให้แก่เพื่อนได้					
3. ความสามารถในการอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น					
4. การตอบคำถามของตนเองในฐานะผู้นำเสนอ					
5. การใช้เวลาตรงตามที่กำหนดไว้					
<b>ด้านเนื้อหาที่นำเสนอ</b>					
6. ความน่าสนใจของเนื้อหาที่นำเสนอ					
7. ความรู้ที่ตนเองได้รับหลังจากการนำเสนอ					
<b>ภาพรวม</b>					
8. ภาพรวมของการนำเสนอในครั้งนี้ของตนเอง					

😊 ผู้เรียนประเมินการทำงานของสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มตนเอง โดยอิงจากบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ และข้อตกลงที่ได้ทำไว้ร่วมกัน ซึ่งผู้สอนสามารถใช้แบบประเมิน ด้านที่ 4: การบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Management) และ ด้านที่ 5: ความซื่อสัตย์และความพากเพียรพยายาม (Integrity and Perseverance) หรือเลือกใช้แบบประเมินด้านล่างนี้

แบบประเมินการทำงานของเพื่อนในกลุ่มตนเอง					
ข้อมูลผู้ถูกประเมิน:	รหัส.....ชื่อ.....				
คำถาม	ระดับคะแนน				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย					
2. ความมุ่งมั่นในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย					
3. ผลสำเร็จของงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย					
4. การมีส่วนร่วมในกลุ่ม					
5. การเคารพและปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม					
6. มนุษยสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม					
7. ภาพรวมของการเป็นสมาชิกของกลุ่ม					

😊 เพื่อนกลุ่มอื่นในชั้นเรียนเดียวกันประเมินการถ่ายทอดความรู้

แบบประเมินการถ่ายทอดความรู้ สำหรับเพื่อนในชั้นเรียน					
คำถาม	ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
<b>ด้านการนำเสนอ</b>					
1. การเตรียมความพร้อมของผู้นำเสนอ					
2. ความน่าสนใจของรูปแบบ/ เทคนิคการนำเสนอ					
3. ความสามารถในการอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน และตรงประเด็น					
4. การตอบคำถามของผู้นำเสนอ					
5. การใช้เวลาตรงตามที่กำหนดไว้					
<b>ด้านเนื้อหาที่นำเสนอ</b>					
6. ความน่าสนใจของเนื้อหาที่นำเสนอ					
7. ความรู้ที่ได้รับหลังจากการนำเสนอ					
<b>ภาพรวม</b>					
8. ภาพรวมของการนำเสนอในครั้งนี้					



- 😊 ผู้สอนเป็นผู้ประเมินภาพรวมการทำงานของกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ของงาน ตามแบบฟอร์มด้านล่างนี้ และใช้แบบประเมินด้านที่ 6: การเรียนรู้เชิงรุกและการใฝ่รู้ (Active Learning & Learning Strategies)

แบบประเมินการถ่ายทอดความรู้ สำหรับผู้สอน					
คำถาม	ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
<b>ด้านการนำเสนอ</b>					
1. การเตรียมความพร้อมของผู้นำเสนอ					
2. ความน่าสนใจของรูปแบบ/ เทคนิคการนำเสนอ					
3. ความสามารถในการอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน และตรงประเด็น					
4. การตอบคำถามของผู้นำเสนอ					
5. การใช้เวลาตรงตามที่กำหนดไว้					
<b>ด้านเนื้อหาที่น่าสนใจ</b>					
6. ความน่าสนใจของเนื้อหาที่น่าสนใจ					
7. ความรู้ที่ได้รับหลังจากการนำเสนอ					
<b>ภาพรวม</b>					
8. ภาพรวมของการนำเสนอในครั้งนี้					



# การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 2: การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)

ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication)



## ชื่อกิจกรรม : ยีดอกกลดุง (พลาสติก)

**รูปแบบ :** ใช้ประเด็นปัญหาการใช้ถุงพลาสติกที่มีปริมาณเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องของประเทศไทย เป็นโจทย์ตั้งต้นให้ผู้เรียนร่วมกันหาวิธีการรณรงค์สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพให้คนในชุมชนและคนใกล้ตัวลดการใช้ถุงพลาสติก และกำหนดให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแผนในชั้นเรียน

**เป้าหมาย :** เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ใกล้ตัว

### วิธีการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1: แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2: กำหนดประเด็นปัญหา

ผู้สอนนำเสนอประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นจากการใช้ถุงพลาสติกที่มีปริมาณมากในแต่ละวัน ซึ่งปัจจุบันการใช้ถุงพลาสติกได้กลายเป็นพฤติกรรมที่คุ้นชิน และเป็นเรื่องปกติในสังคมไทย ทั้งนี้แนวทางหนึ่งในการลดปัญหาดังกล่าว คือ การสร้างการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อรณรงค์การลดการใช้ถุงพลาสติก และสร้างความตระหนักให้แก่คนใกล้ตัว และคนในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัยอยู่

**สื่อประกอบ** > <https://www.youtube.com/watch?v=NHOJm95OjFw>

> <https://www.seub.or.th/bloging/news/แคมเปญ-งดใช้ถุงพลาสติก-ช>



### ขั้นตอนที่ 3: ทำความเข้าใจปัญหา

- วิเคราะห์สถานการณ์ และผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งหมด
- ระบุประเด็นปัญหาในขอบเขตประเด็นด้านการสื่อสาร
- จัดลำดับความสำคัญและความเร่งด่วนของปัญหา

### ขั้นตอนที่ 4: แสวงหาความรู้และสังเคราะห์ความรู้

ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำประเด็นปัญหาที่ระบุไว้ในขั้นตอนที่ 3 มาศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาในแบบต่าง ๆ ที่ผ่านมา และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งแสวงหาความรู้ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม พร้อมทั้งสังเคราะห์เป็นความรู้ออกมา

### ขั้นตอนที่ 5: วางแผนการแก้ปัญหา

ผู้สอนกำหนดให้แต่ละกลุ่มเขียนแผนการแก้ปัญหาในขอบเขตประเด็นด้านการสื่อสาร โดยเน้นการคิดค้นหาวิธีการใหม่ที่แปลกแตกต่างไปจากเดิมหรือพัฒนาจากกระบวนการเดิมที่มีอยู่แล้ว

### ขั้นตอนที่ 6: นำเสนอและประเมินผลงาน

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำแผนการแก้ปัญหาที่ได้ร่วมกันออกแบบไว้เผยแพร่ออกสู่สาธารณะ โดยผู้สอนกำหนดให้มีการประเมินผลร่วมกันจากหลายฝ่าย เช่น ให้ผู้เรียนประเมินผลงานของกลุ่มตนเอง ประเมินผลงานโดยเพื่อนในชั้นเรียนเดียวกัน และประเมินผลงานโดยผู้สอน โดยผู้สอนสามารถใช้แบบประเมินด้านที่ 2: การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving) และด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication)



# การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 2 : การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving)

ด้านที่ 11 : การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล

(Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)

## กิจกรรมที่ 1



### ชื่อกิจกรรม : ชีวิตในโลก 2 โลก

รูปแบบ : จัดกิจกรรมทดลองการลดจำนวนชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ต

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาตนเองเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาอยู่ในโลกออนไลน์ และตระหนักถึงการบริหารจัดการเวลาหน้าจออย่างเหมาะสม

#### วิธีการจัดกิจกรรม

1. กำหนดบริบทปัจจุบันให้ผู้เรียนทราบ “ทุกวันนี้คนในสังคมปัจจุบันได้ใช้ชีวิตอยู่บนโลก 2 โลก คือ โลกแห่งความจริง (Real world) และโลกออนไลน์ (Online world) โลกทั้ง 2 โลกนี้เกี่ยวข้องกันและส่งผลต่อกันโดยตรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ปัจจุบันนักศึกษาทุกคนต้องเรียนรู้การใช้ชีวิตในโลกทั้ง 2 โลกไปพร้อมกัน ที่สำคัญคือนักศึกษาควรเรียนรู้การใช้ประโยชน์จากโลกออนไลน์ และป้องกันตนเองจากภัยอันตรายต่าง ๆ เช่นกัน ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมตนเอง และบริหารจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสม จะทำให้นักศึกษาใช้ชีวิตในปัจจุบันได้อย่างมีความสุข”

2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมของแต่ละชั้นเรียน
3. แจกให้แต่ละกลุ่มทำโครงการทดลองการลดจำนวนชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยมีขั้นตอนดังนี้



### ขั้นที่ 1: วิเคราะห์ตนเอง

- 1) สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มสำรวจพฤติกรรมการใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์เป็นเวลา 15 วัน โดยจดบันทึกลงในแบบฟอร์มดังนี้ (ทั้งนี้ผู้สอนอาจกำหนดให้ผู้เรียนแต่ละคนลงแอปพลิเคชันบันทึกเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์ของแต่ละคน)

	วันที่	จำนวนชั่วโมงที่อยู่ในโลกออนไลน์	วงกลมที่รูปที่ตรงกับความรู้สึกโดยรวมเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์วันนี้
1			
2			
3			
...	...	...	...
...	...	...	...
15			

- 2) นำข้อมูลของสมาชิกทุกคนในกลุ่มมาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน เพื่อเปรียบเทียบระยะเวลาที่ใช้เวลาอยู่ในโลกออนไลน์ โดยเฉลี่ยของกลุ่มตนเองกับค่ามาตรฐานที่เหมาะสม

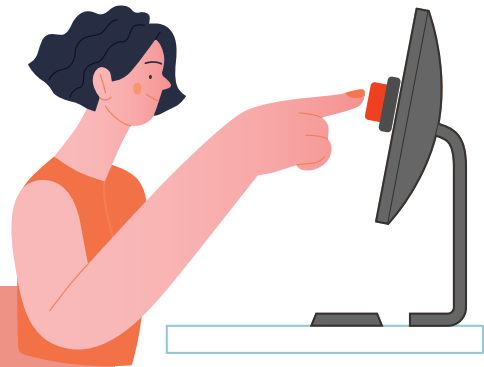
### ขั้นที่ 2: กำหนดแนวปฏิบัติร่วมกันเพื่อลดจำนวนชั่วโมงการอยู่ในโลกออนไลน์

- 3) ให้สมาชิกทุกคนร่วมกันกำหนดจำนวนชั่วโมงรวมที่จะอยู่ในโลกออนไลน์ภายในระยะเวลา 15 วัน
- 4) สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มสำรวจพฤติกรรมการใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์เป็นเวลา 15 วัน โดยจดบันทึกลงในแบบฟอร์มเดิมตามข้อที่ 1

### ขั้นที่ 3: ประเมินตนเองและสรุปผล

- 5) นำข้อมูลของสมาชิกทุกคนในกลุ่มมาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน เพื่อเปรียบเทียบระยะเวลาที่ใช้เวลาอยู่ในโลกออนไลน์ โดยเฉลี่ยของกลุ่มตนเองกับค่าเฉลี่ยที่ได้ในครั้งแรก
- 6) ร่วมกันสรุปผลจากการทดลองในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้
- สิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อต้องลดเวลาการอยู่ในโลกออนไลน์ ทั้งในด้านความรู้สึกส่วนตัว และสุขภาพร่างกาย
  - เวลาการอยู่ในโลกออนไลน์ที่เหมาะสมควรเป็นอย่างไร
  - แลกเปลี่ยนประสบการณ์การถูกระรานทางไซเบอร์ และวิธีการปกป้องตนเอง

4. ผู้สอนประเมินผลการสรุปของแต่ละกลุ่ม โดยสามารถใช้แบบประเมินด้านที่ 11: การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production)



## กิจกรรมที่ 2

### ชื่อกิจกรรม : โลกแห่งความจริง

- รูปแบบ :** ให้ผู้เรียนคิดโครงการเพื่อลดปัญหาการเผยแพร่ข่าวปลอมที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านการแสวงหาความรู้ที่อยู่รอบตัวจากโลกออนไลน์และพร้อมเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่น
- เป้าหมาย :** เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติและค่านิยมที่ดีต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ รวมทั้งรู้แนวทางการป้องกันภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้

#### วิธีการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 1: แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมของแต่ละชั้นเรียน

ขั้นที่ 2: กำหนดสถานการณ์ปัญหาปัจจุบัน

กำหนดสถานการณ์ให้ดังนี้

“ข่าวจากเว็บไซต์ไทยรัฐออนไลน์ เมื่อวันที่ 16 ก.ค. 2564 16:55 น. ได้รายงานข่าวถึงปัญหาการเผยแพร่ข่าวปลอมเป็นจำนวนมาก ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบและความเสียหายต่อประชาชนคนไทยเป็นจำนวนมาก อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

<https://www.thairath.co.th/news/politic/2142330>



ข่าว หนังสือพิมพ์ ไทยรัฐทีวี โฟกัสได้สัปดาห์ บันเทิง ดวง หอย ฌาย 5ดีไอ โปสรัน MIRROR • LIVE



## เผยสถิติ 9 เดือน ไทยแชร์ข่าวปลอม 20 ล้านคน เป็นผู้โพสต์เองเกือบ 6 แสน

ข่าว การเมือง

ไทยรัฐออนไลน์

16 ก.ค. 2564 16:55 น.

❤️ บันทึก SHARE | f t ๒๕



จากปัญหาดังกล่าวนั้น นักศึกษาในฐานะคนรุ่นใหม่ และเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัล จะมีแนวทางการป้องกันตนเองอย่างไรเพื่อไม่ให้เกิดเป็นเหยื่อของการเผยแพร่ข่าวปลอมนั้น และที่สำคัญไม่เป็นผู้เผยแพร่ข่าวปลอมนั้นเองรวมทั้งจะมีส่วนร่วมถ่ายทอดความรู้นี้ได้อย่างไร

ขั้นที่ 3 : มอบหมายให้แต่ละกลุ่มจัดทำโครงการ เพื่อแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ร่วมกันถอดประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ได้จากสถานการณ์ที่กำหนด และทำความเข้าใจร่วมกัน
- 3.2 กำหนดแนวทางการแก้ปัญหา โดยสืบค้นข้อมูลประกอบ
- 3.3 เขียนโครงการ และขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมด โดยมีเงื่อนไขเพิ่มเติมนอกเหนือจากการเขียนโครงการโดยทั่วไป ดังนี้
  - 3.3.1 การสืบค้นข้อมูลประกอบการทำโครงการ ผู้เรียนจะต้องเลือกสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ โดยระบุเหตุผลประกอบว่าแหล่งข้อมูลเหล่านี้มีความน่าเชื่อถืออย่างไร
  - 3.3.2 กำหนดชื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมดที่จะนำมาใช้ในโครงการ พร้อมทั้งระบุเหตุผลประกอบว่าทำไมถึงเลือกใช้เครื่องมือเหล่านี้

ขั้นที่ 4: นำเสนอโครงการต่อผู้สอน

ขั้นที่ 5: ดำเนินการจัดโครงการ

ขั้นที่ 6: สรุปผลการจัดโครงการ

ขั้นที่ 7: นำเสนอผลการจัดโครงการต่อผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นที่ 8: ประเมินผลการจัดโครงการ

ผู้สอนประเมินโครงการโดยสามารถใช้แบบประเมินด้านที่ 11: การรู้เท่าทันดิจิทัลและการผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Quotient Literacy and Digital Media Production) และอาจใช้แบบประเมินด้านที่ 2: การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน (Complex Problem Solving) ร่วมได้

ขั้นที่ 9: ผู้สอนสรุปประเด็นการเรียนรู้ โดยสะท้อนให้ผู้เรียนเห็นถึงกระบวนการคิด และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำโครงการนี้



# การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) และ การแสดงบทบาทสมมติ (Role play)

## ส่งเสริมทักษะ

ด้านที่ 3: การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication)

ด้านที่ 10: การเป็นผู้ประกอบการและการลงทุน (Entrepreneurship and Investment)



## ชื่อกิจกรรม : ผู้ประกอบการหน้าใหม่

**รูปแบบ :** ให้ผู้เรียนเขียนแผนธุรกิจโดยวิเคราะห์โอกาสจากสถานการณ์ในปัจจุบัน และผู้สอนกำหนดกิจกรรมวันเจรจาซื้อขายธุรกิจโดยการแสดงบทบาทสมมติร่วมกัน

**เป้าหมาย :** เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ในสังคมปัจจุบันเพื่อหาโอกาสในการลงทุน โดยร่วมกันเขียนเป็นแผนธุรกิจเพื่อนำเสนอ

### วิธีการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 1: แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมของแต่ละชั้นเรียน

ขั้นที่ 2: กำหนดสถานการณ์ปัญหาปัจจุบัน

กำหนดบริบทปัจจุบันให้ผู้เรียนทราบ ตัวอย่างเช่น

“สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เป็นหนึ่งในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อที่มีความรุนแรง และลุกลามไปทั่วโลก ส่งผลให้ภาวะเศรษฐกิจทั่วโลกซบเซาลงเป็นอย่างมาก มีหลายธุรกิจที่ได้รับผลกระทบโดยตรง เช่น ธุรกิจการบิน การท่องเที่ยว โรงแรม และร้านอาหาร เป็นต้น แต่ในอีกด้านหนึ่งกลับมีธุรกิจบางประเภทที่ได้รับผลเชิงบวกจากสถานการณ์นี้ เช่น ธุรกิจเกี่ยวกับอี-คอมเมิร์ซ ไลฟ์สไตล์ สุขอนามัย และเทคโนโลยีการสื่อสารคมนาคม เป็นต้น”



จากสถานการณ์ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และหลังการแพร่ระบาดในอนาคตนั้น นักศึกษาจะมองหาโอกาสเพื่อเริ่มธุรกิจบางอย่างในช่วงสภาวะการณ์อย่างนี้ได้อย่างไร

### ขั้นที่ 3: มอบหมายให้แต่ละกลุ่มเขียนแผนธุรกิจ

เพื่อสร้างโอกาสการลงทุนจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ข้างต้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อมองหาโอกาสการลงทุนจากสถานการณ์ที่กำหนด และทำความเข้าใจร่วมกัน โดยเขียนประเด็นเป็นรายชื่อ
- 3.2 สืบค้นข้อมูลประกอบการพิจารณาความเป็นไปได้ตามประเด็นโอกาสการลงทุนที่ร่วมกันเขียนขึ้น และอภิปรายร่วมกัน เพื่อเลือกประเด็นที่น่าสนใจที่สุดมาเขียนเป็นแผนธุรกิจเพียง 1 ประเด็น
- 3.3 เขียนแผนธุรกิจ และขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมด

### ขั้นที่ 4: นำแผนธุรกิจที่เขียนขึ้นปรึกษากับผู้สอน พร้อมทั้งปรับแก้ตามคำแนะนำ

### ขั้นที่ 5: วางแผนการนำเสนอแผนธุรกิจอย่างสร้างสรรค์

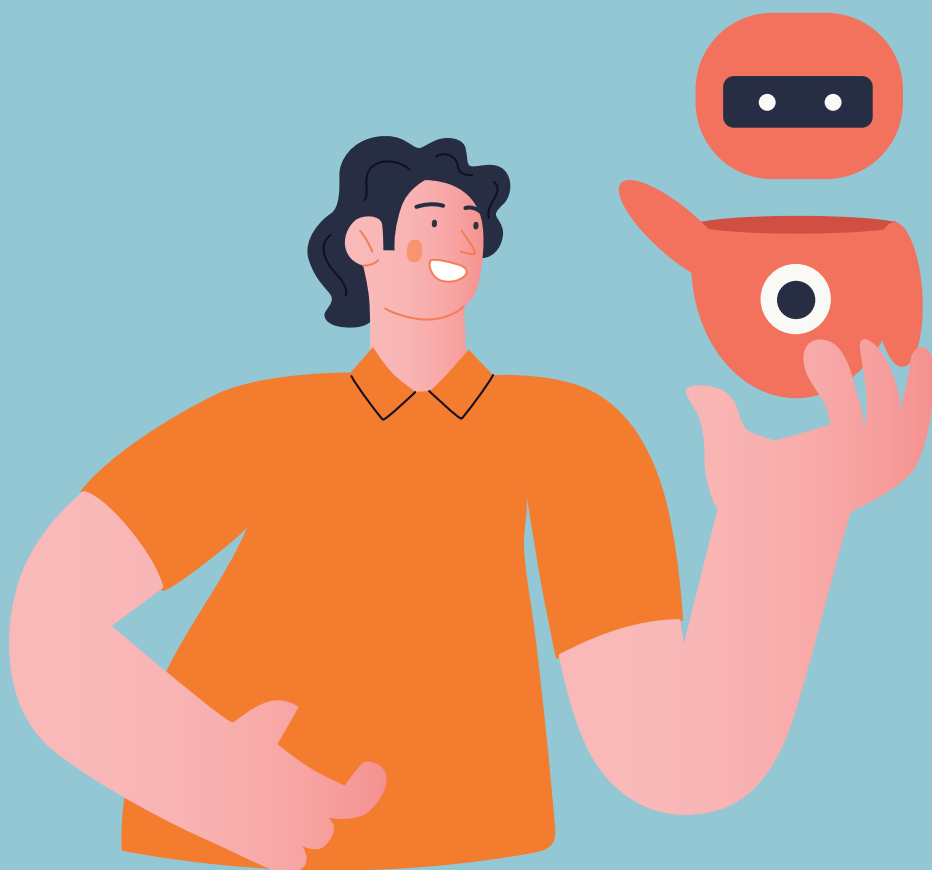
### ขั้นที่ 6: ผู้สอนกำหนดกิจกรรมวันเจรจาซื้อขายธุรกิจ โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 6.1 ผู้สอนเชิญผู้เชี่ยวชาญภายนอก หรืออาจารย์ประจำวิชาท่านอื่นอย่างน้อย 3 คน สวมบทบาทเป็นนายทุน เพื่อมาร่วมประเมินซื้อแผนธุรกิจของผู้เรียนแต่ละกลุ่มที่นำเสนอ
- 6.2 จัดให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเสนอขายแผนธุรกิจของตนเอง โดยผู้เชี่ยวชาญที่สวมบทบาทเป็นนายทุนเป็นผู้ซักถาม และตัดสินใจว่าจะซื้อแผนธุรกิจนี้หรือไม่
- 6.3 อาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญ ประเมินแผนธุรกิจโดยใช้แบบประเมิน ด้านที่ 3: การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ด้านที่ 9: การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication) และด้านที่ 10: การเป็นผู้ประกอบการ และการลงทุน (Entrepreneurship and Investment)

### ขั้นที่ 7: ผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้ทั้งหมด

โดยสะท้อนให้ผู้เรียนเห็นถึงกระบวนการคิด และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำโครงการนี้







สำนักวิชาศึกษาทั่วไป  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง