



TPA Active Learning

การขับเคลื่อนหลักสูตรฝึกอบรบ ส.ส.ท. 2565

ดร.จักรกฤษณ์ สิริริน

ผู้อำนวยการสายงานการศึกษา ฝึกอบรบ
และให้คำปรึกษาสถานประกอบการ
สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)

ภารกิจหนึ่งซึ่งสร้างการยอมรับมาอย่างยาวนาน ของสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) หรือ ส.ส.ท. โดยสายงานการศึกษา ฝึกอบรบ และให้คำปรึกษาสถานประกอบการ (สายงานบริการ 2) ก็คือ **บทบาทหน้าที่การเป็นศูนย์ฝึกอบรบให้กับภาคอุตสาหกรรมของไทย**

ตลอดระยะเวลาเกือบ 50 ปี ที่ ส.ส.ท. ได้ศึกษา และพัฒนาหลักสูตร ผ่านการเผยแพร่องค์ความรู้จากญี่ปุ่น ต่อยอด ผสมผสาน และประยุกต์ให้เข้ากับบริบทการบริหารจัดการสถานประกอบการไทยขนาดต่าง ๆ สร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้เข้าอบรม ฝ่ายทรัพยากรมนุษย์ และเจ้าของกิจการทุกระดับ

โดยในช่วงที่ผ่านมา สายงานการศึกษา ฝึกอบรบ และให้คำปรึกษาสถานประกอบการ ได้มีการปรับปรุงหลักสูตรให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยการประสานความร่วมมือระหว่างแผนกพัฒนาวิชาการ กับวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ จนได้หลักสูตรที่ลงตัว และตอบโจทย์ภาคอุตสาหกรรม ผ่านการสำรวจความต้องการของผู้รับบริการ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การประเมินทิศทาง และวิเคราะห์แนวโน้มเทคโนโลยีการผลิตที่ขับเคลื่อนมา

ตามยุคสมัยอย่างไม่หยุดนิ่ง ร่วมด้วยการวิจัยตลาด และการค้นคว้าองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงหลักสูตรทั้งหมดของ ส.ส.ท. ให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในปี พ.ศ. 2565 นี้ ที่ ส.ส.ท. โดยสายงานการศึกษา ฝึกอบรบ และให้คำปรึกษาสถานประกอบการ ได้นำเอาแนวคิด ทฤษฎี และรูปแบบการจัดฝึกอบรบที่เรียกว่า Active Learning มาปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอน เพื่อตอบสนองกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป

Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร การนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม

โดยผู้สอนควรลดบทบาทการบรรยายหน้าชั้นเรียน หรือต้องเลิกวิธีการสอนแบบ “พูดคนเดียว” มาเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระดมสมอง ทำ Case Study ฯลฯ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

เพราะการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นรูปแบบ Active Learning ซึ่งต่างจากการจัดการเรียนการสอนใน

ศตวรรษที่ 20 ที่เป็นรูปแบบ Passive Learning หรือ Traditional/ Classical Classroom ที่ผู้สอนยืนหน้ากระดานดำ หันหน้าเข้าหาผู้เรียน และบรรยายฝ่ายเดียวจนหมดคาบเรียน

Active Learning เป็นการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนผ่านรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ บูรณาการกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมิน ผักผ่อนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น สร้างความรู้จากประสบการณ์ของผู้เรียน

Active Learning คือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และวิทยากร กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ที่ไม่เพียงแค่ฟัง แต่ผู้เรียนจะต้องอ่าน-เขียน-ถาม และอภิปราย ก่อน “ลงมือปฏิบัติจริง” โดยคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ และความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

โดยทั่วไป การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มี 3 แบบ กล่าวคือ 1. รายบุคคล (Individual) 2. รายคู่ (Pair) และ 3. รายกลุ่ม (Groups) สำหรับ **“รายบุคคล” ใช้หลักการ Clarification Pauses** ผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนตกผลึกทางความคิด และเดินสำรวจที่ละที่นั่ง พร้อมเปิดโอกาสให้ถามตัวต่อตัว

ส่วน **“รายคู่” นั้น ใช้เทคนิค Think-Pair-Share หรือการเรียนรู้แบบ “เพื่อนคู่คิด”** เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยให้



ผู้เรียนจับคู่ เพื่อช่วยกันแบ่งปันความคิดในประเด็นปัญหา หลังจาก ที่ร่วมกันคิดเป็นคู่แล้ว ให้นำความรู้ที่ได้ ไปเสนอเพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และวิจารณ์ร่วมกันทั้งชั้นเรียน

ขณะที่ **“รายกลุ่ม” จะมีหลากหลายรูปแบบ** อาทิ การระดมความคิด (Brainstorming) วิธีการคือ แบ่งกลุ่มนักเรียนให้มีสมาชิก 5-6 คน จากนั้นให้เลือกหัวข้อ หรือเรื่อง ที่จะตั้งเป็นโจทย์ และกำหนดเวลาให้ทุกคนออกมานำเสนอแนวคิด โดยต้องบันทึกทุกแนวคิดที่มีอธิบาย เพื่อหาข้อสรุปของกลุ่มต่าง ๆ

Jigsaw Critical Play คือ การแบ่งเนื้อหาเป็นส่วน ๆ (3-4 ส่วน) โดยกระจายผู้เรียนเป็นกลุ่ม ให้มีสมาชิกเท่ากับจำนวนเนื้อหา (Home Group) โดยแต่ละคนจะเลือกเนื้อหาที่ตนสนใจ แล้วไปร่วมกับสมาชิกจากกลุ่มอื่น (Expert Group) เพื่อหาคำตอบร่วมกัน จากนั้นกลับไปสอนที่กลุ่มเดิมจนครบถ้วน

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) หรือการเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case Study) และปัญหาจริงที่เคยเกิดขึ้นเป็น Case Study เพื่อให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยบูรณาการความรู้ที่มีบวกกับประสบการณ์ตรง หรือการสืบเสาะหาความรู้เพิ่มเติม

บทบาทสมมติ (Role Playing) ให้ผู้เรียนได้ฝึกการแสดงออกตามสถานการณ์ที่กำหนด เพื่อสร้างประสบการณ์ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง โดยให้ผู้เรียนแสดงออกผ่านการฝึกวางแผนการทำงานเป็นทีม ทำให้เข้าใจความรู้สึก และพฤติกรรม ทั้งของตนเอง และของผู้อื่น จากการเรียนรู้บทบาทสมมติดังกล่าว