

การออกแบบการเรียนการสอน : ทักษะเพื่อความสำเร็จของครู
Instructional design : Teacher's skill for success

อภิสิทธิ์พร สถิตยภาศกุล*

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Abhinbhorn Satitpakeekul*

Faculty Of Education Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

บทคัดย่อ

การออกแบบการเรียนการสอน เป็นทักษะสำคัญที่ครูควรมี เนื่องจากเป็นทักษะที่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพ ความรู้ความสามารถ และความตั้งใจในการสอนของครู การออกแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายรูปแบบและแนวคิดที่ครูสามารถเลือกใช้ได้หรือนำมาออกแบบการเรียนการสอนด้วยตนเอง ผลการออกแบบการเรียนการสอน อาจเป็นรูปแบบการสอน วิธีสอน สื่อการเรียนการสอน และแผนการจัดการเรียนการสอน ครูควรมีคุณลักษณะเชิงวิชาการ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายการสอนที่ต้องการ

คำสำคัญ: การออกแบบ, การเรียนการสอน

Abstract

Instructional design is an important skill for teacher. Because it reflects teacher's capacity, knowledge in technological, pedagogical and content knowledge as well as teacher's willingness. There are several instructional models for teacher's practice or design. The results of instructional design can be teaching models, method, materials and lesson plans. Teacher should have some academic and lifelong learning characteristics for developing instructional design skill in order to meet teaching desired goals.

Keyword : Instructional design

บทนำ

“ครู” นับเป็นอาชีพที่มีค่าเปรียบเปรยในเชิงบทบาทหน้าที่อย่างหลากหลาย เช่น ครู คือพ่อแม่คนที่สองที่คอยสั่งสอนลูกทุกคน ครู คือเรือจ้างที่คอยรับส่งนักเรียนให้ไปถึงฝั่งแห่งความสำเร็จทางการศึกษา ครูคือเทียนไขที่หลอมละลายตนเองเพื่อให้แสงสว่างทางปัญญากับผู้เรียน และครูคือวิศวกรสังคมผู้ออกแบบสร้างสรรค์คนที่มีคุณภาพให้กับสังคมและประเทศชาติ อนาคตของประเทศขึ้นอยู่กับคุณภาพของคน หรืออาจกล่าวได้ว่าครูสร้างคน คนสร้างชาติ ดังนั้นบทบาทในการออกแบบการเรียนการสอนของครูจึงเป็นสิ่งสำคัญที่มีอาจปฏิเสธได้

การออกแบบการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมสำคัญของครู ที่ต้องใช้ทั้งความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่สอน การจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีสำคัญ การผลิตและการใช้สื่อ ทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ สร้างสรรค์ หรือแนวคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อต่าง ๆ เป็นต้น และประสบการณ์การสอนที่ช่วยให้ครูรู้ว่า กิจกรรม สื่อ เครื่องมือวัดผลที่ใช้ได้ผลหรือไม่ การออกแบบการเรียนการสอนมีเป้าหมายเพื่อให้การจัดการเรียนของครูเหมาะสม สอดคล้องกับผู้เรียน บริบท และจุดประสงค์การเรียนรู้มากขึ้น

ความเป็นมาของการออกแบบการเรียนการสอน เริ่มจากช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพสหรัฐอเมริกาต้องการฝึกอบรมกำลังพลให้มีความสามารถในการปฏิบัติการได้ดีและเร็วขึ้น โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้แบบพฤติกรรมนิยมมาประยุกต์ใช้ โดยมุ่งหวังให้เกิดทักษะของพฤติกรรมที่ต้องการและสังเกตได้ ต่อมา มีการนำไปใช้ในการฝึกอบรมทางธุรกิจและอุตสาหกรรมที่ต้องการให้ผู้เข้ารับการอบรมพัฒนาตนเองจากการบ่มข้อมูลย้อนกลับ และเริ่มมีการนำมาใช้ในห้องเรียนทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ในช่วงศตวรรษที่ 20 แนวคิดการจัดกลุ่มจุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษาของบลูม (Benjamin S. Bloom) แนวคิดพุทธินิยม และความก้าวหน้าด้านคอมพิวเตอร์ เริ่มมีบทบาทในการออกแบบการเรียนการสอนมากขึ้น โดยเน้นไปที่การออกแบบการนำเสนอข้อมูล (presentation) และการออกแบบสื่อการสอน (instructional media) ต่อมา จึงมีการปรับแนวคิดที่ใช้ เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้มากขึ้น โดยมีการนำทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้แบบประมวลผล (Information processing) ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) เป็นต้น มาใช้เพื่อให้สอดคล้องกับความก้าวหน้า ของศาสตร์การเรียนการสอนมากขึ้น นอกจากนี้ ปัจจุบันมีการนำแนวคิดการออกแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น e-Learning, MOOCs (Massive Open Online Course) ด้วย ในที่นี้จะนำเสนอข้อความรู้และแนวคิดบางประการที่เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนการสอนจากการศึกษาค้นคว้าในช่วงที่ผ่านมา

ความหมายของการออกแบบการเรียนการสอน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่าความหมายของการออกแบบการเรียนการสอน มีหลากหลาย สามารถแยกได้เป็น 2 นัยยะ คือ ความหมายเชิงศาสตร์ (discipline/ science) และความหมายเชิงกระบวนการ (process)

1. ความหมายเชิงศาสตร์ การออกแบบการจัดการเรียนการสอน เป็นสาขาของความรู้ แนวคิด ทฤษฎี และการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับยุทธศาสตร์การจัดการเรียนการสอน การพัฒนายุทธศาสตร์ และการนำยุทธศาสตร์ไปใช้หรืออาจกล่าวได้ว่า การออกแบบการจัดการเรียนการสอน เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวกับการกำหนดองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน การนำไปสู่การปฏิบัติ การประเมินผลและการจัดการชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. ความหมายเชิงกระบวนการ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมขั้นตอนหนึ่งของการนำหลักสูตรไปใช้ เป็นกระบวนการกำหนดลักษณะเฉพาะของการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการสอน (Carl Berger and Rose Land Kam, 2006)

จุดมุ่งหมายของการออกแบบการจัดการเรียนการสอน

1. เพื่อกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของการเรียนการสอนให้เหมาะสม สอดคล้องกับผู้เรียน ความก้าวหน้าของศาสตร์ สื่อ และบริบทของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด
2. เพื่อพัฒนาคุณภาพ ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ไปสู่เป้าหมายและมาตรฐานสากลที่ยอมรับได้
3. เพื่อยกระดับความเป็นวิชาชีพของครูผู้สอนไปสู่มาตรฐาน

ความสำคัญของการออกแบบการจัดการเรียนการสอน

1. ความสำคัญต่อครู

1.1 เป็นการแสดงถึงความรู้ ความสามารถ ของครูในการประยุกต์และบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ในการสอน มากำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสภาพความต้องการและบริบทของผู้เรียน

1.2 เป็นการยกระดับมาตรฐานวิชาชีพครู กล่าวคือเป็นการปฏิบัติงานสอนที่ต้องใช้ความรู้ ความสามารถ ด้านเนื้อหาวิชาที่สอนวิชาชีพครู ทักษะการคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหา ที่ได้รับฝึกฝนมาเป็นเวลานานตามลักษณะของวิชาชีพมากขึ้น

1.3 เป็นการแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจ พยายามของครูในการพัฒนาตนเองและงานที่รับผิดชอบ ให้เห็นถึงความรักความปรารถนาดีต่อศิษย์ การอุทิศเวลาเพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการออกแบบการจัดการเรียนการสอน

2. ความสำคัญต่อนักเรียน

2.1 เป็นการช่วยผู้เรียนได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียนมากขึ้น

2.2 ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนเพราะได้เรียนจากกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการ ความสนใจ และความถนัดมากขึ้น

แนวทางการออกแบบการเรียนรู้การสอน

จากการศึกษารูปแบบและแนวคิดในการออกแบบการเรียนรู้การสอนพบว่า การออกแบบการเรียนรู้การสอนมีแนวทางที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ดังนี้

1. แนวทางเชิงระบบ เป็นการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของการเรียนรู้การสอนในลักษณะที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลที่เกิดขึ้น มักใช้ในการออกแบบการเรียนรู้การสอนในระบบกว้าง (macro) สำหรับปัจจัยนำเข้าประกอบด้วย ผู้เรียน หลักสูตร ผู้สอน สถานที่ สื่อ เป็นต้น กระบวนการเป็นขั้นตอนการออกแบบการเรียนรู้การสอน การวัดและประเมินผล ส่วนผลที่เกิดขึ้นเป็นรูปแบบวิธีการ หรือกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (Dick & Carrey, 1996)

2. แนวทางทั่วไป เป็นการออกแบบการเรียนรู้การสอนตามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ การกำหนดจุดมุ่งหมาย การกำหนดเนื้อหา การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล เป็นการกำหนดองค์ประกอบตามแนวคิดของไทเลอร์ (Tyler, 1956) ที่ใช้กันมาเป็นเวลานาน

3. แนวทางแบบย้อนกลับ วิกกิ้นและไทท์ (Wiggins & Tighe, 1998) เป็นผู้นำเสนอแนวคิดนี้ โดยมองว่า การจัดการเรียนรู้ให้เกิดผลที่ต้องการนั้น ควรได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ พฤติกรรม/ชิ้นงานของผู้เรียน แนวทางวิธีการเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลก่อนการออกแบบกิจกรรมและขั้นตอนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แสดงพฤติกรรม หรือทำชิ้นงานที่คาดหวังได้ แนวทางนี้มี 3 ขั้นตอนหลักคือ การกำหนดเป้าหมาย การกำหนดหลักฐานการเรียนรู้ และการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

4. แนวทางการออกแบบสื่อ เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดของการออกแบบสื่อการเรียน ซึ่งมีผู้นำเสนอขั้นตอนไว้ต่างกัน เช่น แบบ ADDIE มี 5 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ (analysis) จุดมุ่งหมาย เนื้อหาของผู้เรียน การออกแบบ (design) เป็นการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของการสอน/สื่อ การพัฒนาสื่อ (develop) ตามที่ออกแบบไว้ การนำไปใช้ (implement) และการประเมินผล การนำไปใช้ (evaluation) หรือแบบ IDLS ที่พัฒนาโดยเอสเซฟและเอสเซฟ (Esseff & Esseff, 1972) ประกอบด้วย 1) การออกแบบวิเคราะห์งาน (design a task analysis) 2) การพัฒนาแบบทดสอบอิงเกณฑ์ และการวัดพฤติกรรม (develop evicition test and performance measures) 3) การพัฒนาสื่อการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ (develop interactive instructional materials) และ 4) ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อการสอน (validate the interactive instructional materials) เป็นต้น

5. แนวทางการวิจัย เป็นการออกแบบการเรียนรู้การสอน ที่ดำเนินการตามขั้นตอนกระบวนการวิจัยมักใช้กระบวนการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) การวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Research) เป็นต้น ตัวอย่างการออกแบบการเรียนรู้การสอนตามแนวทางนี้ เป็นการออกแบบของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในมหาวิทยาลัยต่างๆ

หลักการออกแบบการเรียนรู้การสอน

จากแนวทางการออกแบบการเรียนรู้การสอนข้างต้นพบว่าการออกแบบการเรียนรู้การสอนครูควรมีหลักการดังนี้

1. คำนึงถึงผลที่จะเกิดกับผู้เรียนเป็นสำคัญ ว่าเมื่อจัดกิจกรรมตามที่ออกแบบแล้วผู้เรียนจะได้ อะไรความรู้ความเข้าใจ ทักษะ หรือเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้ครบถ้วนครอบคลุมโดยเฉพาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน
3. คำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ เช่น เวลา สถานที่ ความสนใจของผู้เรียน สิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เป็นต้น
4. นำความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ โดยควรออกแบบกิจกรรม นำเสนอเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมให้ได้มากที่สุด เพื่อให้เกิดผลดีต่อผู้เรียนมากที่สุด
5. ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำท่าย สนุกสนาน อีระ ผ่อนคลาย
6. นำข้อบกพร่องจากการนำไปใช้มาปรับปรุงการออกแบบครั้งต่อ ๆ ไป

ประเภทของรูปแบบการออกแบบการเรียนรู้การสอน

Gustafson และ Branch (2002) กล่าวว่า รูปแบบของการออกแบบการเรียนรู้การสอน แบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ แบบที่ใช้ในห้องเรียน แบบเน้นผลผลิต และระบบการเรียนรู้การสอน

1. การออกแบบการเรียนรู้แบบที่ใช้ในห้องเรียน (classroom oriented) เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนดำเนินการเองตามบริบท สำหรับนำไปใช้ในห้องเรียนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ระดับนี้ควรเป็นการออกแบบแบบปกติตามแนวคิดของไทเลอร์ (กำหนดองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้จากจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล) หรือ อาจเป็นแบบย้อนกลับตามแนวคิดของวิกกินและไทท์ เป็นการออกแบบการเรียนรู้เริ่มจากการกำหนดเป้าหมาย การกำหนดหลักฐานการเรียนรู้ และการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ผลที่ได้จะได้แผนการจัดการเรียนรู้ระดับรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ และแผนรายครั้ง
2. การออกแบบการเรียนรู้แบบเน้นผลผลิต (product oriented) เป็นการออกแบบสื่อการเรียนรู้การสอน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างปฏิสัมพันธ์ หรือเพื่อนำเสนอเนื้อหาที่สอน เป็นแบบที่ใช้เทคโนโลยีและแนวคิดในการออกแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น
3. การออกแบบเชิงระบบ (system oriented) การออกแบบในระดับกว้างมากขึ้น เช่น ระดับรายวิชา หรือระดับหลักสูตร ต้องอาศัยการวิเคราะห์เบื้องต้น การทดสอบ การปรับปรุงแก้ไข และเทคโนโลยีอย่างมาก

อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์สอนและการวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนขอเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกลุ่มของการออกแบบการจัดการเรียนรู้เป็น 3 กลุ่ม โดยเชื่อมโยงกับจุดมุ่งหมายในการออกแบบ กระบวนการ วิธีการในการออกแบบ และผลที่ได้จากการออกแบบดังนี้ 1) ระดับทั่วไป 2) ระดับจุดมุ่งหมาย และ 3) ระดับชั้นเรียน ซึ่งระดับนี้จะเป็นระดับที่สอดคล้องกับแนวคิดของกัสตาฟสันและบรองซ์ ที่ได้นำเสนอข้างต้น

1) ระดับทั่วไป (general level) เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ของนักวิชาการศึกษาหรือการวิจัย/อาจารย์สถาบันอุดมศึกษา นักพัฒนา/ออกแบบ ในเชิงระบบหรือการวิจัย เน้นขั้นตอนในการออกแบบหรือพัฒนา เป้าหมายในการพัฒนาจะเน้นผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนในภาพรวม เช่น รูปแบบของแคมป์ (Kamp, 1994) ผลที่ได้จากการออกแบบ เป็นรูปแบบการสอน ระบบการสอน สื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้

2) ระดับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ (learning domains level) เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ใช้จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้านของบลูม (Bloom, 1976) เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเฉพาะด้านเฉพาะศาสตร์ ขั้นตอนการออกแบบจะเป็นวิจัย ผ่านการทดลองใช้ผลที่ได้จากการออกแบบจะเป็นรูปแบบการสอน/วิธีสอน เช่น รูปแบบการสอนเน้นการสร้างความคิดรวบยอด (concept attainment) ของ จอยส์ เวลล์ (Joyce Weil) รูปแบบการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) เป็นต้น

3) ระดับชั้นเรียน (classroom level) การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครูดำเนินการเอง สำหรับนำไปใช้ในห้องเรียน การออกแบบอาจเป็นการออกแบบปกติ (กำหนดรายละเอียดของหัวข้อ การสอนตามลำดับ) หรืออาจเป็นการออกแบบ แบบย้อนกลับ (backward design) ซึ่งนำ รูปแบบการสอน วิธีการสอนที่ได้จากการออกแบบในระดับทั่วไป/ระดับจุดมุ่งหมายมาใช้ ผลที่ได้จะเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ระดับรายวิชา หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อมูลที่น่าเสนอเบื้องต้นสามารถจัด จัดทำเป็นตาราง ได้ดังนี้

ตารางที่ 1.1 ระดับและผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้

ระดับ	วิธีการ	ผลที่ได้
1. ทั่วไป	ขั้นตอนเฉพาะรูปแบบเชิงระบบ ใช้วิธีการวิจัย	รูปแบบการสอน/ระบบการสอน สื่อ/นวัตกรรม
2. จุดมุ่งหมายเฉพาะด้าน/ศาสตร์	วิธีการวิจัย/เชิง ระบบ	รูปแบบการสอน วิธีการสอน
3. ชั้นเรียน	ปกติ ย้อนกลับ หรือใช้การวิจัยได้	แผนการจัดการเรียนรู้

คุณลักษณะของครูนักออกแบบ

เมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดของงานการออกแบบการจัดการเรียนการสอน พบว่า ครูนักออกแบบควรมีคุณลักษณะดังนี้

1. ใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมั่นศึกษาติดตามความก้าวหน้าของความรู้ที่เกี่ยวข้องอยู่เสมอ เช่น นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งอาจทำได้ทั้งจากการอ่าน การซักถาม การสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ กิจกรรมเหล่านี้ ช่วยให้ครูมีมุมมองหลากหลายมากขึ้น มีแนวคิด/แนวทางในการนำสื่อที่ได้พบเห็นมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ แปลกใหม่ และที่สำคัญคือเกิดผลดีต่อผู้เรียนมากขึ้น

2. ช่างสังเกต การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้ว่าเป็นอย่างไร กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนหรือไม่ ได้พัฒนาในด้านใดบ้าง มากน้อยเพียงใด ข้อมูลที่ได้ช่วยให้ครูตระหนักถึงความสำเร็จ ความล้มเหลวของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดให้ และนำไปสู่การตัดสินใจใช้หรือไม่ใช้หรือปรับปรุงอย่างไร

3. ช่างคิด การออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการคิดโดยตรง ทั้งการคิดวิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ แก้ปัญหา เพื่อให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่แปลกแตกต่าง น่าสนใจมากขึ้น สิ่งสำคัญ คือ ครูควรคิดเสมอว่า จะทำอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

4. ช่างเชื่อมโยง การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น ในชีวิตประจำวัน การพูดคุย รายการโทรทัศน์ หนังสือที่ได้อ่าน ฯลฯ กับงานการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ครูควรมีและทำจนเป็นนิสัย/เกิดทักษะ การเชื่อมโยงเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการจัดการเรียนรู้ใกล้ตัวผู้เรียนมากขึ้น เช่น การนำรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ ละคร การโฆษณาสินค้า เป็นต้น มาเชื่อมโยงกับเรื่องที่สอน ช่วยให้บทเรียนน่าสนใจมากขึ้น ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

5. ช่างขีดเขียน เมื่อเกิดความคิดในการออกแบบการจัดการเรียนรู้แล้ว ครูควรเขียนถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร หรือแผนภูมิ เพื่อให้เห็นความคิดได้ชัดเจนมากขึ้น สามารถเห็นประเด็นที่ควรปรับปรุงได้ง่ายขึ้น

6. ช่างทดลอง การทดลองใช้รูปแบบ สิ่งที่ได้ออกแบบไว้เป็นสิ่งจำเป็น ช่วยให้รู้ว่า สิ่งที่เกิดขึ้นผลสำเร็จหรือไม่ มากน้อยเพียงใด มีประเด็นใดต้องปรับปรุงบ้าง ครูต้องไม่กลัวความล้มเหลว กล้าเสี่ยงทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน แม้ผลการทดลองใช้ครั้งแรกยังไม่เป็นไปตามที่คิด ไม่ได้หมายความว่าสิ่งที่คิดล้มเหลวโดยสิ้นเชิง แต่เป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไข

7. ชอบทำสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ การจัดการเรียนรู้ซ้ำ ๆ แบบเดิมทุกปี เป็นอันตรายต่อครูมาก ทำให้เกิดความประมาทชะล่าใจ เตรียมการสอนน้อยลง ซึ่งอาจเกิดข้อผิดพลาดได้ การทำสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอช่วยให้ครูตื่นตัว (alert) กระตือรือร้น มั่นใจในการสอนมากขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมการสอนใหม่ ๆ มีผลดีต่อผู้เรียนเช่นเดียวกันทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนมากขึ้น

8. มุ่งผลสำเร็จ ในการทำงานครูควรมีกาลังใจ อดทน พยายาม มุ่งมั่นในการทำงานไปสู่ปลายทางที่ต้องการให้เป็นผลสำเร็จ แม้จะต้องมีการปรับแก้ไขซ้ำ ๆ หลายครั้ง ครูพึงระลึกไว้เสมอว่าในการทำงานแต่ละขั้น ต้องมีการแก้ไขให้งานสมบูรณ์เท่าที่จะทำได้ ช่วยให้งานเดินไปสู่ความสำเร็จในว่าต้องใช้เวลามากกว่าที่คาดไว้

ดังนั้นเห็นได้ว่า คุณลักษณะต่าง ๆ ของครูที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำเสนอเป็นสิ่งที่ให้ครูมีความสามารถและมีทักษะการออกแบบการจัดการเรียนรู้ดีขึ้น แม้ว่าในความจริง ครูอาจมีสิ่ง ดังกล่าวอยู่ในตัวแล้ว แต่อาจไม่ได้นำมาใช้หรือให้ความสำคัญ การทำให้คุณลักษณะดังกล่าวเด่นชัดขึ้น ช่วยให้เกิดผลดีต่อตัวครู และการปฏิบัติงานครู จึงไม่ใช่สิ่งที่ยากเกินไปสำหรับครู

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบการเรียนการสอนเป็นทักษะสำคัญที่ครูควรมี เป็นการแสดงถึงศักยภาพ ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์การสอน และความตั้งใจ พยายามในการปฏิบัติงานสอดคล้องให้ดีขึ้นของครู เป็นสิ่งที่พัฒนาได้ด้วยการศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม ฝึกคิด นำไปใช้ ประเมินผล นำมาปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง โดยต้องคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ครูสามารถเลือกใช้รูปแบบแนวคิดในการออกแบบที่มีอยู่ตามความสนใจได้ หรือครูอาจสร้างรูปแบบที่เป็นของตนเองได้ ผลการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมสอดคล้องกับผู้เรียน สามารถช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพ ประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยให้ครูประสบความสำเร็จในการเป็นครูที่ดี คนเก่งมากขึ้น

References

- Berger C., Kam, R. (2006). *Instructional design*. Retrieved January 20, 2018 from https://www.umich.edu/_ed626/define.html.
- Bloom, B.S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraws Hill.
- Dick, W., Carry, L., & Carey. I.O. (2001). *The systematic design of instruction*. (5th ed.). New York : Pearson Education.
- Gustafson K., Branch, R. (2002). *Survey of instructional design models*. (4th ed.). New York : Eric Publisher.
- Janchai, S. (2014). *Instructional design and development*. Nakhon Pathom : Phetkasem Printing.
- Joyce, B. & Weil, M. (1996). *Models of teaching*. (5th ed.). Boston : Allyn & Bacon
- Kemp, J.E., Morrison, G.R. & Ross, S.M. (1994). *Designing effective instruction*. Columbus, OH : Merrill.
- Littleton, D.K., (2018). *An overview of Gustafson and Branch instructional model*. Retrieved January 21, 2018 from <https://www.danielklittleton.com>
- Morrison, D. (2013). *Review of Instructional design models applied to K-12 learning environments*. Retrieved February 2, 2018 from <https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2013/11/15/review-of-instructional-instructional-design-models-a>
- Pappas, C. (2017). *Top 7 instructional design theories & models for your next eLearning course*. Retrieved April 8, 2018 from https://elearnig_industry.com/top-instructional-design-theories-models-next-eLearning

Wiggins, G. & McTighe, J. (1998). *Understand by design*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.

ผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์พร สติยภาศิริกุล

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

1 หมู่ 4 ตำบลท่าจั่ว อำเภอมะนัง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80280

e-mail: aporn_2006@yahoo.com