

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ทักษะ การเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม การเรียนรู้ต้องไม่ใช่สถานการณ์สมมติใน ห้องเรียน แต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ได้ เรียนในสภาพที่ใกล้เคียง ชีวิตจริงที่สุด และควรเป็นบริบทหรือสภาพแวดล้อมของผู้เรียน สิ่ง สำคัญการเรียนรู้ต้องเกิดประเด็นคำถามอยากรู้ก่อนจึงจะอยากเรียน ไม่ใช่ครูอยากสอนเพียงฝ่ายเดียวแต่นักเรียนยังไม่มีประเด็นที่ไม่อยากรู้ ดังนั้นการออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้จึงควรใช้บริบทสภาพแวดล้อมที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จัก การจัดการระบวนการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 จึงให้ผู้เรียนเลือกตามความถนัด ตามความสนใจ สุดท้ายแล้วผู้เรียนต้องนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการ ดำรงอยู่ของชีวิตได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพต่อไป

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
โดยภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เนื้อหาวิชา

เน้นไปที่ ผู้เรียน โดยเฉพาะการให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ยิ่งถ้าเป็นผลงานที่ใช้ได้จริง ก็ยิ่งเป็นประโยชน์ต่อสังคม อีกด้วย

ทักษะชีวิต

การพัฒนาทักษะชีวิต เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกด้วย

ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑

ทักษะและความรักในการเรียนรู้

ความรักที่จะเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จะหาความรู้ ไม่ว่าจะเป็นการสอบถามผู้รู้ การค้นหาจากแหล่งการเรียนรู้

ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

โลกนี้กำลังเข้าสู่ยุคสมัยของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่เฉพาะแต่เครื่องมือการค้นหาข้อมูลอย่าง Google ที่รู้จักกันทั่วไป หากยังมีสังคมออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายไปที่ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะ โดยผู้เรียนจะใช้ความรู้ในสาระหลักไปบูรณาการประสบการณ์กับทักษะ 3 ทักษะ คือ

1. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม
2. ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี
3. ทักษะชีวิตและอาชีพ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

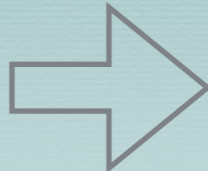
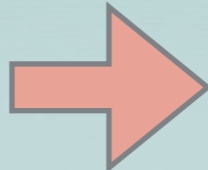

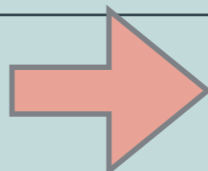

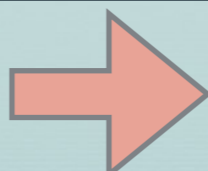


การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะใช้ระบบส่งเสริม
การเรียนรู้ 5 ระบบ คือ

1. ระบบมาตรฐานการเรียนรู้
2. ระบบการประเมินผลทักษะการเรียนรู้
3. ระบบหลักสูตรและ วิธีการสอน
4. ระบบการพัฒนางานอาชีพ
5. ระบบแหล่งเรียนรู้และบรรยากาศการเรียนรู้

ห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนแบบกลับด้านเป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูเป็นผู้สอน ไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่จะสร้างแรงบันดาลใจในการศึกษาด้วยตนเอง จากสื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อเข้าชั้นเรียนนักเรียน และครูจะมีส่วนร่วมกันในการสร้างวิธีการเรียนอย่างมีคุณค่าในการสร้างทักษะ การคิดขั้นสูงคือการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์และสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางนั้นจะมุ่งเน้นการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองตามทักษะ ความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคล

ความแตกต่างจากการเรียนรู้

1. Curriculum (เรียนรู้ตามหลักสูตร)		1. Projects (เรียนรู้จากการทำโครงการงาน)
2. Time-slotted (จัดการเรียนการสอนตามตารางเรียนตายตัว)		2. On-demand (จัดการเรียนการสอนตามความต้องการ)
3. One-size-fits-all (แบบเดียวกันทั้งห้อง)		3. Personalized (เหมาะสมรายบุคคล)
4. Competitive (แข่งขัน)		4. Collaborative (ทำงานร่วมกัน)
5. Classroom (เรียนในห้องเรียน)		5. Global Community (ห้องเรียน สู่ชุมชนโลก)
6. Text-based (เรียนรู้ตามหนังสือเรียน)		6. Web-based (เรียนรู้ผ่านเครือข่าย)
7. Summative Tests (สอบเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้)		7. Formal Evaluations (ประเมินเป็นระยะ เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้)
8. Learning for School (เรียนรู้เพื่อให้ออกจากโรงเรียน)		8. Learning for Life (เรียนรู้เพื่อชีวิต)

นางสาวชนาธิป ใจการุณเลิศดี
571221321038