

การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธี Backward Design

นำเสนอเมื่อ : 24 พ.ค. 2552

[การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธี Backward Design](#)

« เมื่อ: พฤษภาคม 23, 2007, 10:35:08 PM »

"Backward Design" ซึ่งเป็นการให้ครูได้ลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on) ทำชิ้นงานต่างๆ ที่จะให้ให้นักเรียนทำและเรียนรู้วิธีการจัดทำแผนการเรียนรูจากงานของนักเรียนที่ได้ทดลองทำด้วยตนเอง

หัวใจหลักของการเรียนรู้คือเมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งจะสามารถทำสิ่งดังต่อไปนี้

๑. Can explain สามารถอธิบายแนวคิด เหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์อย่างชัดเจน พร้อมข้อมูล ทฤษฎี และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถอธิบายเหตุผลและวิธีการ (Why and How) ทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ที่ก้าวเกินคำตอบเพียงผิด หรือถูก

๒. Can interpret สามารถแปลความให้เกิดความหมายที่ชัดเจน ชี้ให้เห็นคุณค่า แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงสู่ชีวิตจริง และผลกระทบที่อาจมีต่อผู้เกี่ยวข้อง

๓. Can applyสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆที่ต่างไปจากที่เรียนรู้มา

๔. Have perspectiveสามารถมองข้อดี ข้อเสีย จากมุมมองที่หลากหลาย

๕. Can empathize มีความละเอียด[คำไม่พึงประสงค์]อนที่จะซึมซับ รับทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้ที่เกี่ยวข้อง

๖. Have self-knowledge รู้จักตนเอง ตระหนักถึงจุด[คำไม่พึงประสงค์]อน วิธีคิด วิธีปฏิบัติ ค่านิยม อคติ ของตนเอง ตลอดจนปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความเข้าใจของตนเอง

การประเมินความเข้าใจแต่ละด้าน ซึ่งจะมีระดับความลุ่มลึกต่างกัน โดยได้เสนอเกณฑ์หรือ Rubric ในการประเมินอย่างชัดเจน

.....

การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธี Backward Design

โดย ดร.เฉลิม พักอ่อน.

ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณ เขต 1. เมษายน 2550.

<http://www.radompon.com/download/BackwardDesign.pdf>