

สรรหามาฝาก...

การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ด้วยวิธีย้อนกลับ

โดย มณีนีภา ชุตินบุตร

วิทยฐานะศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ สพท.กทม.3

จากการที่ได้ออกไปนิเทศ ในช่วงภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 มีเพื่อนครูจำนวนมากสนใจเรื่อง การออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยวิธีการย้อนกลับ หรือที่เรียกกันว่า Backward Design และเมื่อโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากทม.เขต 3 ทั้ง 54 โรงเรียน จะต้องใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในปีการศึกษา 2552 เพื่อนครู จึงให้ความสนใจในเรื่องนี้กันมากขึ้น ดังนั้น จึงขอทำความเข้าใจกับเพื่อนครูอย่างง่าย ๆ และย่อ ๆ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ ที่จะตอบสนองหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมีแนวคิดและหลักการสำคัญคือ เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐาน/ตัวชี้วัด เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน ดังนั้น หน่วยการเรียนรู้ก็ควรจะต้องเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่อิงมาตรฐาน (Standard based unit) ซึ่งการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่อิงมาตรฐาน มีหลายวิธี แต่วิธีหนึ่งในหลายวิธีคือ การใช้วิธีการย้อนกลับ (Backward Design)

การวางแผนออกแบบหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการย้อนกลับ มีข้อคำถามที่เพื่อนครูควรทำความเข้าใจในหน่วยการเรียนรู้ที่จะจัดทำ ดังนี้

1. นักเรียนต้องรู้อะไร และปฏิบัติอะไได้.....

มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

2. จะรู้ได้อย่างไรว่านักเรียนรู้อะไรและปฏิบัติได้แล้ว.....

ชิ้นงาน/ภาระงาน

3. จะรู้ได้อย่างไรว่าสิ่งที่นักเรียนรู้อะไรและปฏิบัติได้เป็นไปตามที่กำหนดในมาตรฐาน/ตัวชี้วัด.....

การวัดและประเมินผล

4. ครูต้องทำอะไรบ้างที่จะช่วยให้นักเรียนรู้อะไรและปฏิบัติสิ่งนั้นได้.....

กิจกรรมการเรียนการสอน

คำตอบทั้ง 4 ข้อดังกล่าวข้างต้น นำไปสู่ขั้นตอนของการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ ด้วยวิธีย้อนกลับ ดังนี้

1. การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้
2. การกำหนดหลักฐานว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้
3. การออกแบบการวัดและประเมินผล
4. การออกแบบการจัดกิจกรรม
5. การประเมินหน่วยการเรียนรู้

รายละเอียดในการดำเนินการแต่ละขั้นตอน มีดังนี้

1. **การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้** เริ่มจากวิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปี โดยพิจารณาว่าตัวชี้วัดข้อใดบ้างที่สามารถจะอยู่ในหน่วยเดียวกันได้ หลังจากนั้น จึงวิเคราะห์ตัวชี้วัดแต่ละตัวว่าในตัวชี้วัดที่กำหนด **มีเรื่องอะไรบ้างที่นักเรียนต้องรู้ และจะปฏิบัติอะไรได้บ้าง**

จากเรื่องที่ต้องรู้ ก็วิเคราะห์ต่อว่า เนื้อหาแบบใดที่ควรค่าแก่การให้นักเรียนเรียนรู้ และ ความเข้าใจที่ลึกซึ้งควรมีอะไรบ้าง แล้วนำมากำหนดเป็น**สาระสำคัญ**ในหน่วยการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ตัวชี้วัด ทำให้ได้ **สาระสำคัญ** และ**ความสามารถของนักเรียนที่แสดงออกด้วยการปฏิบัติ**

2. **การกำหนดหลักฐานว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้** คือ**ชิ้นงานหรือภาระงาน** ที่สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนมีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนด

3. **การออกแบบการวัดผลและประเมินผล** เป็นการหาข้อมูลเพื่อยืนยันว่านักเรียนบรรลุตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนด ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ การสังเกตการณ์ปฏิบัติการประเมินชิ้นงาน ฯลฯ

4. **การออกแบบการจัดกิจกรรม** กิจกรรมที่กำหนดประกอบด้วย กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรมรวบยอด อนึ่ง การจะกำหนดให้นักเรียนทำกิจกรรมอะไรบ้างนั้น สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ

- 1) ความรู้และทักษะอะไรที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำชิ้นงาน/ภาระงาน ที่กำหนดได้
- 2) กิจกรรมอะไรที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ และทักษะตามเป้าหมายที่กำหนด
- 3) สื่อการสอนอะไรที่เหมาะสมสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนด

เมื่อได้ดำเนินการทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นแล้ว สิ่งที่ขาดไม่ได้คือ **การกำหนดชื่อหน่วยการเรียนรู้ และการกำหนดเวลาเรียน** ซึ่งการตั้งชื่อหน่วยเรียนรู้อาจจะตั้งก่อนการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ หรืออาจจะตั้งภายหลังการวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่จะนำมาไว้ในหน่วยเดียวกัน โดยการนำเอาตัวสำคัญมาตั้งเป็นชื่อหน่วยการเรียนรู้ก็ได้

5. การประเมินหน่วยการเรียนรู้ ประเด็นในการประเมินมีดังนี้

1. ความเหมาะสมระหว่างเวลาเรียนที่กำหนดในหน่วยการเรียนรู้กับกิจกรรม
2. ความสอดคล้องระหว่าง
 - เป้าหมายการเรียนรู้ กับ ภาระงาน/ชิ้นงาน
 - เป้าหมายการเรียนรู้ กับ การวัดและประเมินผล
 - เป้าหมายการเรียนรู้ กับ การจัดกิจกรรม
 - สื่อการเรียนรู้ กับ การจัดกิจกรรม
 - การจัดกิจกรรม กับ การวัดและประเมินผล

ซึ่งจะเห็นได้ว่า หน่วยการเรียนรู้ที่ดี คือหน่วยการเรียนรู้ที่องค์ประกอบทุกองค์ประกอบ เชื่อมโยงสัมพันธ์กับเป้าหมายการเรียนรู้ หรือมาตรฐาน/ตัวชี้วัด ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรนั่นเอง

ระบบการทำงานใด ๆ ก็ตาม ประกอบด้วย การนำปัจจัยสู่กระบวนการเพื่อให้ได้ผลผลิต แต่ในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น **เริ่ม**จากการนำเอาเป้าหมายการเรียนรู้ที่จะเกิดกับผู้เรียน (ผลผลิต) เป็นจุดเริ่มต้น แล้วจึงวิเคราะห์สิ่งที่จะสะท้อนให้เห็นถึงความรู้ ความสามารถของผู้เรียน ตามเป้าหมายที่กำหนด หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนการสอน (กระบวนการ) ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความสามารถตามเป้าหมายที่กำหนด มีกิจกรรม อะไรบ้างและในแต่ละกิจกรรมต้องใช้สื่อการเรียนการสอน หรือแหล่งเรียนรู้ใดบ้าง (ปัจจัย) ซึ่งจะเห็นว่าการเริ่มต้นทำหน่วยการเรียนรู้ เริ่มจากผลผลิต → กระบวนการ → ปัจจัย ดังนั้น เราจึงเรียกรวีกวิธีการออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยการดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นว่า **การออกแบบการเรียนรู้ด้วยวิธีย้อนกลับ หรือ Backward Design**
