

การประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active Learning) ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ปวีณา แยมใส

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

อีเมล: paweena.546@hotmail.com

วันรับบทความ: 6 ตุลาคม 2564 | วันแก้ไขบทความ: 23 ตุลาคม 2564 | ตอรับบทความ: 2 พฤศจิกายน 2564

บทคัดย่อ

ทั้งบทความวิชาการ และงานวิจัยหลายแหล่ง ได้ระบุถึงปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งมีหลายปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนหลายคนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสาร หรือทำงานได้จริง โดยปัญหาหลักที่พบได้แก่ 1) ไม่รู้จักคำศัพท์สำหรับการใช้งานจริง 2) ไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริง 3) ขาดความรู้ด้านไวยากรณ์ จากปัญหาดังกล่าวผู้ศึกษาจึงได้นำวิธีการสอนแบบ Active Learning มาปรับใช้กับการเรียนการสอนในสถาบันกวดวิชา จึงพบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น สามารถจดจำคำศัพท์ เข้าใจความหมายและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง รวมถึงมีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษกับชาวต่างชาติได้ จึงเห็นได้ว่าการเรียนการสอนแบบ Active Learning จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอนภาษาอังกฤษมากขึ้นและเกิดผลสัมฤทธิ์แก่ผู้เรียนได้มากกว่าการเรียนการสอนแบบ Passive Learning (การเรียนรู้แบบท่องจำ)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม; การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น; การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

The Application of Active Learning in English Teaching

Paweena Yeamsai

Faculty of Education Mahachulalongkornrajavidyalaya University

E-mail: paweena.546@hotmail.com

Abstract

There are several academic papers and research works that has shown the problems of learning English, which includes many factors that prevent learners from effectively using English for communication or work. The main problems encountered were as follows: 1) having insufficient vocabulary for use, 2) no opportunity for using language in real situation, 3) lacking grammar knowledge. From the above-mentioned problems, the researcher applied the active learning teaching method at a tutoring institution. The results showed that students were more enthusiastic in learning English, they were able to memorize vocabularies, understand the meanings and apply it into their daily life. They also built more confidence and assertiveness. They were able to communicate in English with foreigners. Therefore, it can be considered that Active Learning method can be more effective in learning English than passive learning (learning through memorization).

Key words: Learning Management; Active Learning; Proactive Learning Management

บทนำ

ปัจจุบันภาษาอังกฤษมีความสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างยิ่ง ด้วยการสื่อสารในทุกวันนี้ ภาษาหลักที่โลกใช้กันคือ ภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน ไปเที่ยว ล้วนต้องมีการสื่อสารทั้งนั้น การสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดีนั้นจะส่งผลให้ประสบความสำเร็จในการทำงานมากกว่าผู้ที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ นอกเหนือจากความสนใจของผู้เรียนด้วยแล้ว เทคนิควิธีการถ่ายทอดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของผู้สอนมีส่วนสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Passive Learning ได้แก่ การอ่านท่องจำ การฟังบรรยาย การเห็นภาพประกอบ รวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน นั้นผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10-50 % ผลลัพธ์ที่ได้คือการทำคะแนนสอบในชั้นเรียนได้ดีแต่ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้รวมถึงมีความกลัวสื่อสารผิดพลาดจึงไม่กล้าแสดงออกที่จะสื่อสารกับชาวต่างชาติ ปัจจุบันมีการพัฒนาการเรียนรู้อาจมุ่งเรียนเพียงแค่ว่าหรือเป็นผู้ที่มีความรู้ เปลี่ยนแปลงเป็นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้ที่มีไปใช้ในโลกลงความความเป็นจริง (Real-world) สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเน้นให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ ในกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นของตนเองตามความเข้าใจ ตลอดจนร่วมรับผิดชอบในผลของการปฏิบัติ ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในสถาบัน

กวดวิชา และคิดค้นเทคนิคการสอนแบบใหม่ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบ Active Learning ขึ้น เช่น เทคนิคคู่คิด (Think-pair-share) เกม (Games) แบบแสดงบทบาทสมมติ (Anchored Instruction) เป็นต้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น มีพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้เร็วขึ้น และเกิดผลลัพธ์จากการเรียนมากกว่าการเรียนรู้แบบ Passive Learning คือ มีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากขึ้น สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ และสามารถทำคะแนนสอบได้เพิ่มขึ้น

เมื่อพิจารณาถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการนำการเรียนรู้แบบ Active Learning มาปรับใช้ในการเรียนการสอนจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หรือ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่คิดค้นขึ้นจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษยิ่งขึ้น

Active Learning คืออะไร

คำว่า Active Learning มีหลายความหมายด้วยกัน โดยมีผู้ให้คำจำกัดความ คำว่า Active Learning ไว้ว่าหมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น หรือ บางครั้งอาจเรียกว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งนับว่ามีความหมายเดียวกัน Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป (Bonwell & Eison, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ ที่แตกต่างกัน (Meyers & Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) (Fedler & Brent, 1996)

Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง ความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้นหรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดย กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และ นำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษพิบูล, 2558) สำหรับ จิตณรงค์ เอี่ยมสำอาง (2558) ได้กล่าวว่า Active Learning คือ แนวทางหรือวิธีการจัดการเรียนการสอน ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นของตนเองตามความเข้าใจ ตลอดจนร่วมรับผิดชอบ ในผลของการปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาแนะนำโดยผสมผสานเทคนิคการสอน ที่หลากหลายที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียน และในโลกแห่งความเป็นจริงส่วน ดิเรก พรสีมา (2559) มีความเห็นว่า Active Learning คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนกระตือรือร้น คิดค้นหาความรู้และคำตอบ อยู่ตลอดเวลา (Active Learner) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลทำให้เกิดคำว่า Work-based Learning หรือ Work-integrated Learning หรือ Site-based Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและครูกค้นพบความรู้

ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ผู้เรียนจะต้อง มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการแก้ปัญหาจากการลงมือ กระทำด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ (2552) ที่ได้กล่าวโดยสรุปว่า Active Learning หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่าง ผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรง แต่ไปเพิ่มกระบวนการ และกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ เพื่อให้ บรรลุผลสำเร็จทางด้านวิชาการ เกิดทักษะ ทางด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน มีการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ในระดับที่สูงขึ้น เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนและเกิดแรงจูงใจต่อการเรียน นอกจากนี้ Gifkins (2015) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ กับเนื้อหาในรูปแบบใด ๆ ที่สามารถแสดงความคิดผ่านกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้หรือผ่านกระบวนการ จัดทำข้อมูลเพื่อกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาแทนที่จะถ่ายทอดข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เป้าหมาย คือ การพัฒนาทักษะการมีส่วนร่วมในกิจกรรม การอภิปราย การประยุกต์ใช้หลักการเพื่อส่งเสริม ความคิดขั้นสูง การคิดเชิงวิเคราะห์

จากความหมายของการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ แบบ Active learning เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้ทุกขั้นตอน โดยลงมือปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนรู้และเป็นศูนย์กลาง ในการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้ใช้กระบวนการคิด ขั้นสูง (Higher order thinking) ในการแก้สถานการณ์ปัญหาอย่างเป็นระบบอย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้การปฏิสัมพันธ์ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนผลของการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ด้วยตนเองและส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุตามผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ อันเป็นคุณลักษณะของคนไทย 4.0 ตามมาตรฐานการศึกษาของชาติทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) เป็นผู้เรียนรู้ 2) เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 3) เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

ทำไมต้อง Active Learning

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สำเร็จนั้นมีหลายวิธี แต่ Active Learning สามารถทำให้ บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเหตุผล หลาย ๆ ประการ ดังนี้ (Standford Teaching Commons, 2015)

1. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจาร์ณญาณและการคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนจะมีโอกาสในการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและ มีการใช้วิจาร์ณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัตินั้น โดยครูเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาและ กระตุ้นซึ่งอาจใช้การถามหรือเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการปฏิบัติงานหรือในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความ ร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจะนำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

3. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียนและทำให้ผู้เรียน แสดงออกถึง ความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผู้เรียนจะมีความทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จของงาน และมีความ รับผิดชอบ เช่นเดียวกันถ้าผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การตัดสินใจเขาก็จะทุ่มเทมุ่งเรียนรู้และใช้ความรู้ อย่างเต็มความสามารถ

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ Active Learning มี ประโยชน์ ดังนี้ (Center For Teaching Innovation, 2562)

1. พัฒนาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนให้คิดและทำตลอดจนพัฒนาความคิดและทักษะ
2. มีการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนาของผู้เรียน
3. ให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียน
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด และพูดในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและได้ฝึกปฏิบัติจริง
5. สร้างเครือข่ายระหว่างบุคคลรวมถึงสื่ออุปกรณ์ในการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ ในการเรียนรู้
6. มุ่งฝึกฝนทักษะสำคัญให้กับผู้เรียน เช่น การร่วมมือร่วมใจในการทำงาน การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น
7. ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงานของตนเอง
8. สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยการสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับ นักเรียนและ นักเรียนกับนักเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

จากเหตุผลดังกล่าวสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ Active Learning มีข้อดีคือ ผู้สอนใช้วิธีใด วิธีหนึ่ง หรือหลากหลายในการจัดการเรียนรู้ครั้งหนึ่ง ๆ ซึ่งเป็นวิธีสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยผู้สอนเป็นผู้กำกับและ อำนวยความสะดวก รวมทั้งเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรงให้ผู้เรียนเป็น ผู้แสดงและตอบ ผู้เรียนถูกกระตุ้นให้มี ส่วนร่วมในการเรียน รวมทั้งเกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างผู้เรียน ด้วยกัน ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมในการทำงาน กลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction) ทำให้ปรับตัว อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ผู้เรียนถูกกระตุ้นให้มีความ กระตือรือร้น (Active) ผู้เรียนเกิดการชอบเรียน ต้องการเรียนรู้และต้องการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ (Meaningful Learning) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ Active Learning ยังสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถ คิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผลเป็น ดังผลการวิจัยของ เดชดนัย จุฑาม เกษรา บาวแซมชอย และศิริกัญญา แกนทอง (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิด ของนักศึกษาในรายวิชา ทักษะการคิด (Thinking Skills) ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนดีขึ้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมาก

การเรียนรู้อย่างไร เป็น Active Learning

การทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ ซึ่งบทบาทของครูในขณะจัด กิจกรรมการ เรียนรู้นั้น ครูจะต้องแสดงบทบาทต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ แบบ Active Learning ขึ้น คือ ครูจะต้องเป็นผู้สังเกต โดยสังเกตการณ์ทำงานของนักเรียนและการเล่น ของนักเรียน ครูต้องสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้โดยใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นการเรียนรู้ แทนการบอกกล่าว ครูต้องศึกษาและรู้จักข้อมูล

นักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อแสดงบทบาทให้เหมาะสม ในการทำให้เกิด Active Learning กับนักเรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งบทบาทหรือสิ่งที่ครูแสดงออกเหล่านี้ มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน (ดุขฎิโยเลลา และคณะ, 2557)

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนนักศึกษาทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ รูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ที่นิยมมาใช้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหา เวลา และ จำนวนของผู้เรียน จากการศึกษาตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดีของ McKinney (2008), วิทวัส ดวงภูมเมศ และ วาริรัตน์ แก้วอุไร (2560) และเยาวเรศ ภักดีจิตร (2557) สรุปได้รูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรม การเรียนรู้

Active Learning ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด หรือเทคนิคคู่คิด (Think-pair-share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียน ทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Group) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-6 คน สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถ แตกต่างกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบ ร่วมกันทั้งในส่วนตนและส่วนรวม เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led Review Sessions) คือ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or Reactions to Videos) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student Debates) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม โดยผู้สอนกำหนดหัวข้อหรือประเด็น ฝึก การทำงานเป็นกลุ่ม แบ่งกลุ่มเพื่อให้สมาชิกแต่ละกลุ่ม ไปค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อใช้สำหรับนำเสนอหน้าชั้นเรียน ฝึกซ้อมและเตรียมตัวด้านการพูดนำเสนอ เป็นการฝึกฝนด้านความคิดและฝึกทักษะการพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ การออกเสียง สำเนียงการพูดให้ผู้อื่น สนใจ คล้อยตาม และแฝงไปด้วยความสนุกสนาน

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student Generated Exam Questions) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้เช่น ให้ผู้เรียนเขียนคำถาม และตัวเลือกของคำตอบ จากเรื่องที่เรียน และผลัดกันถามตอบกับเพื่อน

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research Proposals or Project) คือ การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปลความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือ อาจเรียกว่า การสอนแบบโครงการ (Project-based Learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze Case Studies) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping Journals or Logs) คือ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้ง เสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and Produce a Newsletter) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูล สารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่น ๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept Mapping) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของ กรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอ ผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

13. การเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Anchored Instruction) คือ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้สอนได้แบ่งกลุ่มและกำหนดสถานการณ์ให้ และให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแสดง ความคิดเห็น หาข้อมูลในสถานการณ์ที่ได้และออกมาแสดงท่าทาง ใช้บทสนทนา รวมถึงเปิดโอกาส ให้แสดงความคิดความรู้สึกต่อสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย

14. การสอนโดยใช้คำถาม (Questioning Method) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้สอนตั้งคำถามในลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นคำถามเชิงท้าทาย มุ่งเน้นพัฒนาความคิดของผู้เรียน ซึ่งลักษณะคำถามตามระดับชั้นของ Bloom คือ ถามความรู้ เป็นคำถามที่ผู้เรียนสามารถตอบ ข้อเท็จจริงได้ เช่น ใคร (who) อะไร (what) เมื่อไหร่ (when) ที่ไหน (where) ถามความเข้าใจ เป็นคำถามที่ผู้เรียนสามารถอธิบายด้วยคำพูด มักใช้คำว่าอย่างไร (how) ถามการนำไปใช้ เป็น คำถามที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้ถามการวิเคราะห์ เป็นคำถาม ที่ผู้เรียนสามารถจำแนกแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ได้ถามการสังเคราะห์ เป็นคำถามที่ผู้เรียน ใช้กระบวนการคิด สรุปลเป็นหลักการหรือแนวคิดใหม่ ถามการประเมินค่า เป็นคำถามที่ให้ผู้เรียนตีคุณค่าโดยใช้ความรู้ความรู้สึก

15. การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการร่วมมือกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม โดยทุกคนจะต้องพัฒนา ความรู้ของตนเองในเรื่องที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งจะมีการช่วยเหลือทบทวนความรู้ให้แก่กัน มีการทดสอบ เป็นรายบุคคลแทนการ

แข่งขัน และรวมคะแนนเป็นกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ เหมาะสำหรับการเรียนการสอนในบทเรียนที่มีเนื้อหาไม่ยากเกินไป

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่หลากหลาย โดยผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ทั้งรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สารการเรียนรู้ เวลา และผู้เรียน

Active Learning สูตรการปฏิบัติ

การนำรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ที่กล่าวมาข้างต้นไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ นั้น ผู้สอนและผู้เรียนล้วนมีบทบาทสำคัญและมีลักษณะเฉพาะ ผู้สอนจึงต้องศึกษาทำความเข้าใจเพื่อที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพ สูงสุด จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์บทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้จากนักการศึกษา ได้แก่ ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ (2550), Shenker et al., (1996), Fink (1999) และจากเว็บไซต์ Center for Teaching Innovation (2562) สามารถจำแนกบทบาทของผู้สอน ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์เป้าหมายของการเรียนรู้และเลือกเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุน การเรียนรู้ตามแนว Active Learning 1-2 วิธี ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนปฏิบัติ
2. เลือกใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ง่ายและใช้เวลาไม่มากสำหรับการเริ่มต้น เช่น “one minute paper” และ “Think-pair-share” หรือให้ผู้เรียนแข่งขันกันตอบคำถามที่เกี่ยวข้อง กับเรื่องที่จะเรียนต่อไป เป็นต้น
3. มีการมอบหมายงานให้ผู้เรียนเพื่อการเตรียมตัวหรือเตรียมความรู้ก่อนการเข้าเรียน เช่น มีการมอบหมายให้อ่านเนื้อหาสาระที่จะเรียนหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องในสิ่งที่เรียนล่วงหน้า
4. บอกถึงกิจกรรมและประโยชน์ที่จะได้รับจากการร่วมกิจกรรม
5. กระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง มีความเข้าใจและสร้างมนต์ศน์ที่ได้จาก การเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้เช่น มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาสื่อวีดีโอโดยมีการตั้งคำถาม และให้ผู้เรียนหาคำตอบ
6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรจัดเป็นกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน และกระตุ้นให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีชีวิตชีวา
7. สร้างสรรค์กิจกรรมอย่างหลากหลายมีความยืดหยุ่น เพื่อขยายประสบการณ์การเรียนรู้ ของผู้เรียนด้วยการลงมือปฏิบัติ
8. ให้ความสำคัญและกระตุ้นให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนโดยใช้ทักษะการสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้
9. กิจกรรมการเรียนรู้ยึดปัญหาเป็นสำคัญและกระตุ้นให้ผู้เรียนเลือกใช้วิธีแก้ปัญหา อย่างหลากหลายเป็นระบบ
10. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูง

11. ให้ผู้เรียนรับผิดชอบในผลงาน โดยกำหนดเวลาและงบประมาณที่ใช้
12. มีการสรุปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันก่อนเริ่มเนื้อหาใหม่

สำหรับบทบาทผู้เรียนตามแนว Active Learning ได้วิเคราะห์และสังเคราะห์สาระสำคัญ จากนักการศึกษา Johnson (1991), Ewell (1997), สุพรรณิชาญประเสริฐ (2557) และจากเว็บไซต์ Center for Teaching Innovation (2562) สามารถจำแนกบทบาทของผู้เรียน ได้ดังนี้

1. สามารถแสดงออกถึงพฤติกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
2. สามารถแสดงออกถึงการทำงานแบบร่วมกันในการเรียนรู้และการรับผิดชอบต่อบทบาท หน้าที่ของตน
3. มีความสามารถในการสื่อสาร ถ่ายทอดความคิดผ่านการเขียน อภิปรายโต้แย้ง ให้เหตุผล สามารถแสดงความคิดเห็นและแสดงทัศนคติ
4. มีปฏิสัมพันธ์ที่แสดงออกถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่าง ผู้เรียนกับผู้สอน
5. สามารถแสดงความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้วให้เข้ากับสถานการณ์ ปัญหาใหม่ได้
6. สามารถแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จากสถานการณ์ปัญหาที่หลากหลาย
7. สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้นั้นไปสร้างผลงาน

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ Active Learning ที่จะประสบความสำเร็จ นั้น ผู้สอน ควร Active Teaching ก่อน โดยเตรียมความพร้อมในการสอนล่วงหน้า ซึ่งหมายถึง ต้องวิเคราะห์ ผู้เรียน ว่ามีลักษณะอย่างไร กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงวิธีการวัดและ ประเมินผล ไว้อย่างชัดเจน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน สอดคล้องเป้าหมาย ที่กำหนดไว้ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด

รูปภาพแสดงกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning



รูปที่ 1 การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด หรือเทคนิคคู่คิด (Think-pair-share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียน ทั้งหมด (Share)



รูปที่ 2 การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล



รูปที่ 3 การเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Anchored Instruction) โดยจัดโครงการสัมภาษณ์ นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อการท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อให้ผู้เรียนได้ แบ่งกลุ่มและกำหนดสถานการณ์ให้ และให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแสดงความคิดเห็น หาข้อมูลในสถานการณ์ที่ ได้และออกมาแสดงท่าทาง ใช้บทสนทนา รวมถึงเปิดโอกาส ให้แสดงความคิดเห็นความรู้สึกต่อสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย

สรุป

การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ ที่สำคัญคือ ครู จะต้องเปลี่ยนบทบาท จากผู้สอน มา เป็นผู้ให้คำแนะนำ ผู้ช่วยเหลือ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่จะสามารถพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ และควรเริ่มต้นจากจุดเล็ก (Start Small) โดยเริ่มจากเทคนิคง่าย ๆ และบางห้องเรียนที่รับผิดชอบ ควรคำนึงถึงการอำนวยความสะดวก ช่วยเหลือผู้เรียนในแต่ละกระบวนการ ขั้นตอน ให้การจัดการเรียนรู้และกิจกรรมต่าง ๆ ประสบความสำเร็จทั้งด้านกิจกรรม อุปกรณ์ เวลา ซึ่งควรจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น กิจกรรม กลุ่มย่อย มีการสรุปทบทวนความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างกลุ่ม ที่สำคัญคือต้องให้ผู้เรียน ได้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ผลที่เกิดจากการเรียนรู้ แบบ Active Learning จะทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งแสดงถึง ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นำไปสู่การเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน มีความสามารถในการสื่อสาร มีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนที่พึงประสงค์เป็นไปตาม เป้าหมายการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). บทบาทของครูในการเรียนรู้แบบ Active Learning. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: [http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID= 12972&Key \(2561, ธันวาคม 2561\).](http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID= 12972&Key (2561, ธันวาคม 2561).)

- จิตณรงค์ เอี่ยมสำอางค์. (2558). Active Learning แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ในยุคศตวรรษที่ 21. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://chitnarongactivelearning.blogspot.com> (2562, 9 มกราคม).
- ณัชชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา: บทบาทของครูกับ Active Learning. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.pochanukul.com>. (2554, 22 มีนาคม).
- ดิเรก พรสีมา.(2559). ครูไทย 4.0. กระทรวงศึกษาธิการ. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID> (2562, 5 มกราคม).
- ดุขฎิ โยเหลา และคณะ. (2557). การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้าง ชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.
- เดชดนัย จุ้ยชุ่ม, เกษรา บ่าวแหม่มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชา ทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-112 ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning). คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวราชนครินทร์.
- ทิศนา ขมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- บัณฑิต ทิพากร. (2550). “การพัฒนาคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา”. ใน ไพฑูรย์ สินลารัตน์ บรรณาธิการ อาจารย์มืออาชีพ: แนวคิด เครื่องมือ และการพัฒนา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวเรศ ภัคดีจิตร์. (2557). Active Learning กับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. นครสวรรค์: สาขาวิชา สังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- วิทวัส ดวงภูมิเมศ และวารินทร์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการ เรียนรู้อย่างกระตือรือร้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. 11(2), 1-4.
- สถาพร พฤษภูมิกุล. (2558) เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการ เรียนรู้”. สระแก้ว: คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว.
- สุพรรณิ ชาญประเสริฐ. (2557). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. นิตยสาร สสวท. 42(188), 3-6.
- วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Center for Teaching Innovation. (2562). [Online], Available: <http://www.cte.cornell.edu> (2019, 25 January).
- Ewell, P. T. (1997). Organizing for Learning: A new Imperative. AAHEA Bulletin American Association for Higher Education. 50(4), 3-6.

- Felder, R. & Brent, R. (1996). Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction. *Journal of College Teaching*. 44(2), 43-47.
- Fink, L. D. (1999). Active Learning. [Online], Available: <http://www.honolulu.hawaii.edu/intranet>. (2017, 21 January).
- Gifkins, J. (2015). What Is 'Active Learning' and Why Is It Important? E-International Relations. [Online], Available: <http://www.eir.info/2015/10/08/what-is-active-learning-and-why-is-it-important>. (2019, 23 January).
- Johnson, D. W. (1991). Cooperation in the Classroom. American Psychological Association.
- Mckinney, S. E. (2008). Developing Teachers for High-Poverty Schools: The Role of the Internship Experience. *Urban Education*. 43(1), 68-82. [Online], Available: <http://www.eric.ed.gor> (2018, 2 January).
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). Promoting Active Learning: Strategies or the College Classroom. San Francisco: Josey-Bass Publishers.
- Shenker, J. I., Goss, S. A., & Bernstein, D. A. (1996). Instruction's Resource Manual for Psychology: Implementing Active Learning in the Classroom. [Online], Available: <http://www.s.psych/uiuic.edu/~jskenker/active.html>. (2019, 23 January).
- Standford Teaching Commons. (2015). Course Design Overview. [Online], Available: <https://teachingcommons.stanford.edu> (2018, 3 December).