

แบบเสนอโครงการนำร่อง
การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐

ส่วนที่ ๑. บทสรุปโครงการ

- ประเภทโครงการนำร่อง (Type A, B หรือ C) ตูรายละเอียดที่แนบท้าย
- ชื่อกระบวนการวิชาที่จะดำเนินการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑
- เป็นกระบวนการวิชาที่ได้รับการสนับสนุนโครงการในปีการศึกษา ๒๕๕๙
 ใช่ ไม่ใช่
- ชื่ออาจารย์ หรือคณาจารย์ ที่ดำเนินโครงการ
- ภาควิชา คณะ ที่ดำเนินโครงการ
- กลุ่มนักศึกษาเป้าหมาย (ชั้นปี และจำนวน)
- วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่
- การบูรณาการข้ามหรือเชื่อมกระบวนการวิชาหรือหลักสูตร (หากมี)
- สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่
- ระบุ กระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาเป็น Active and Lifelong Learner
- กระบวนการเรียนรู้นี้สอดคล้องกับการพัฒนาคุณลักษณะ/ทักษะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตร/คณะ อย่างไร

ส่วนที่ ๒. ผลงานและผลลัพธ์ (Output and Outcome) ที่คาดว่าจะได้รับ

- ผลงานที่ได้จากโครงการ
- ผลลัพธ์ต่ออาจารย์หรือคณาจารย์ที่เข้าร่วมในโครงการ
- ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ
- ผลงานที่จะเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ของคณะในอนาคต

ส่วนที่ ๓. กรอบแนวคิด (Conceptual Model)

- แสดงขอบเขตและขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนเปรียบเทียบระหว่างแบบเดิมกับแบบใหม่

ส่วนที่ ๔. รายละเอียดการดำเนินกิจกรรมตามโครงการนำร่องฯ

- ระบุ ระยะเวลาดำเนินโครงการ ภาคการศึกษาที่ ๑ หรือ ๒
(๑ ภาคการศึกษา, ๑ ปีการศึกษา หรือมากกว่า)
- ระบุกิจกรรมในขั้นตอนการเตรียมการเรียนการสอน
- ระบุกิจกรรมในขั้นตอนการถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะในกระบวนการแก่นักศึกษา
- ระบุกิจกรรมในขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ส่วนที่ ๕. งบประมาณและแผนการใช้เงิน (จำนวนงบประมาณของแต่ละประเภทโครงการที่แนบท้าย)

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)
๑.	
๒.	
๓.	
.....	
.....	
.....	
รวมเป็นเงิน	

ลายมือชื่อผู้เสนอโครงการ _____
 (_____)
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ลายมือชื่อคณบดี _____
 (_____)
 วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

รายละเอียดโครงการนำร่องการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑

ภายใต้การดำเนินการโครงการนำร่องนี้ คณาจารย์สามารถจัดทำโครงการใน ๓ รูปแบบ (Type A, Type B และ Type C) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

Type A Pilot Project

คำอธิบาย	งบประมาณสนับสนุน
<p>เน้น Student-Centered Learning Approaches โดยมีตัวชี้วัด คือ กิจกรรมในชั้นเรียน ในประมวลรายวิชาที่แสดงถึงกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติในจำนวนอย่างน้อย 50% ของหัวข้อที่เน้นความรู้ความจำ (Verbal Information) การใช้ CMU Online (or the Like)* ในระดับเสริมในการจัดการเรียนการสอน</p> <p>*Acceptable Tools: CMU Online, Clickers (IWB), Streaming Media, E-book, E-Learning Courseware, E-books (not only Facebook)</p>	ไม่เกิน 30,000 บาท
TOOL/APPROACHES	
Activity-based Learning ครอบคลุมการสอนในลักษณะ Project-based Learning, Problem-based Learning, Brain-based Learning, Inquiry-based Learning, and the Like	

Type B Pilot Project

คำอธิบาย	งบประมาณสนับสนุน
<p>เน้น Student-Centered Learning Approaches โดยมีตัวชี้วัด คือ กิจกรรมออนไลน์ ในประมวลรายวิชาที่แสดงถึงกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติในจำนวนอย่างน้อย 50% ของหัวข้อที่เน้นความรู้ความจำ (Verbal Information) รวมทั้งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนในลักษณะ ICT-integrated Learning การใช้ CMU Online (or the like) ในระดับเพิ่มเติมการจัดการเรียนการสอน การนำนวัตกรรมใหม่ ที่มหาวิทยาลัยจัดหาให้เข้ามาสอนในลักษณะที่สามารถวัดผลได้</p>	ไม่เกิน 50,000 บาท

Tools/Approaches
<p>Student-Centered Approaches and ICT-integrated Learning เน้นการใช้ ICT แบบเต็มเต็ม (ไม่จัดการสอนในหัวข้อนั้นในชั้นเรียน) จำนวน 30% ของรายวิชา หรือ การใช้ Flipped Classroom Approach ในสัดส่วนอย่างน้อย 30% ของรายวิชา</p>

Type C Pilot Project

คำอธิบาย	งบประมาณสนับสนุน
<p>เน้นการจัดการเรียนการสอนในลักษณะ Transformative Education เป็นการปรับทั้งกระบวนการเรียนการสอน เช่น การสอนแนวใหม่ที่ท้าทาย ควบคุมการสอนในลักษณะเน้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (4 C's) ห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) โดยเป็นโครงการที่เห็น Outcome ในระยะยาว (มีความต่อเนื่อง 2 ปี ขึ้นไป) จากการออกแบบคอร์สมากกว่า 1 คอร์สขึ้นไป และในแต่ละคอร์ส มีกิจกรรมออนไลน์ที่แสดงให้เห็นถึงการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างสม่ำเสมอ เป็นการสอนที่เห็นการเรียนมากกว่าการสอน เน้นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำ (ในสัดส่วน 50% หรือมากกว่า สำหรับวัตถุประสงค์หรือหัวข้อที่อยู่ในลักษณะการท่องจำ บอกให้รู้ (Verbal Information)</p>	ไม่เกิน 80,000 บาทขึ้นไป

Tools/Approaches
<p>การผสมผสานการใช้ Innovative Learning Approaches เช่น Flipped Classrooms ที่มีการใช้ ICT-integrated Learning หรือ การเน้นการสอนในลักษณะ Activity-based Learning การสอนเน้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (4 C's) และเห็น Outcome ที่ชัดเจน</p>

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ในแบบต่าง ๆ

Activity-based learning การใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการนำกิจกรรมเป็นตัวหลักในการดำเนินการฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

Project-based learning การใช้โครงงานเป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำโครงงานค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม

Problem-based learning การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้เพื่อนำมาแก้ปัญหา

Brain-based learning การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัย โดยการใช้ความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับสมองเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์ภายใต้แนวคิดที่ว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกคนมีสมองพร้อมที่จะทำเรียนรู้มาตั้งแต่กำเนิด

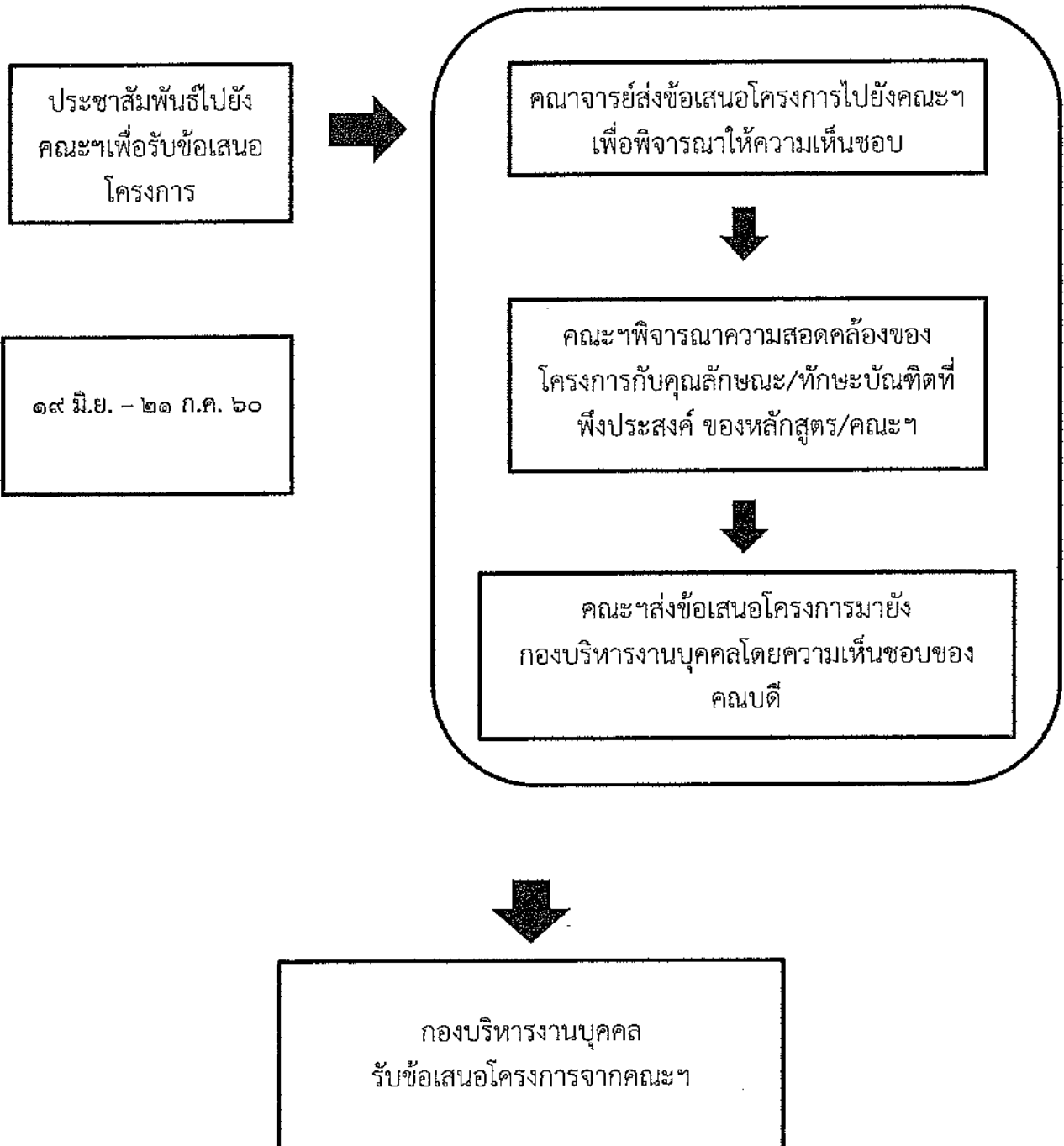
Inquiry-based learning การเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ เป็นวิธีการหรือแนวทางที่ทำให้ผู้เรียนสร้างหรือได้รับองค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองผ่านกระบวนการสำรวจ ตรวจสอบ หรือทดลอง โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ช่วย (Facilitator) เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักรู้ว่า “เราต้องค้นหาความรู้ต่างๆ มาได้อย่างไร มากกว่าแค่รู้ว่า “เรารู้จักความรู้อะไร”

Flipped classroom approach เป็นการเรียนแบบ “พลิกกลับ” โดยเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนจากแบบเดิมที่เริ่มจากผู้สอนในห้องเรียน แล้วผู้เรียนกลับไปทำงานส่ง เปลี่ยนเป็น ผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง จากสื่อ หรือเอกสารที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ก่อนเข้าเรียน ผ่านเทคโนโลยี และเมื่อเข้ามาในชั้นเรียน ผู้เรียนจะทำกิจกรรมร่วมกัน พูดคุย อภิปรายประเด็นที่ได้เรียนรู้จากสื่อ หรือเอกสารที่ได้ศึกษามาก่อนเข้าเรียน โดยมีผู้สอนคอยแนะนำในชั้นเรียนแทน

เงื่อนไขของการสนับสนุนโครงการนำร่องในปีการศึกษา ๒๕๖๐

- ผู้ที่ได้รับการสนับสนุนให้จัดทำโครงการนำร่องมาแล้วอย่างน้อย ๒ ปี จะไม่ได้รับการสนับสนุนในโครงการนำร่องของทางมหาวิทยาลัยอีก โดยขอให้ทางคณะพิจารณาให้การสนับสนุนเพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนของคณะต่อไป
- กระบวนวิชาที่จะไม่ได้รับการพิจารณา จะเป็นกระบวนวิชาที่มีลักษณะเป็น activity-based หรือมีลักษณะที่เป็นการปฏิบัติการ อยู่แล้ว หรือเป็นหัวข้อเลือกสรร (Selected Topic)
- มหาวิทยาลัยไม่สนับสนุนงบประมาณในด้านการซื้อครุภัณฑ์ การซื้อโปรแกรมลิขสิทธิ์ หรือการจัดทำฐานข้อมูล

แนวทางในการดำเนินการเพื่อเสนอโครงการนำร่องการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่
สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๐



ช่วงเวลากิจกรรมของโครงการฯ ในปีการศึกษา ๒๕๖๐

ช่วงเวลา	กิจกรรม	หมายเหตุ
ตั้งแต่ ๑๙ มิ.ย. ๖๐ ปิดรับ ๒๑ ก.ค. ๖๐	เปิดรับข้อเสนอโครงการใน ปี ๒๕๖๐	คณะพิจารณาให้ความ เห็นชอบและส่งมายัง กองบริหารงานบุคคล
วันที่ ๒๒-๒๔ ก.ค. ๖๐	คณะกรรมการชุดเล็กพิจารณาเบื้องต้น	
วันที่ ๒๕ ก.ค. ๖๐	พิจารณาข้อเสนอโครงการ	คณะกรรมการฯ
วันที่ ๒๘ ก.ค. ๖๐	ประกาศผลข้อเสนอโครงการที่ได้รับการ อนุมัติ	
เดือน ส.ค. ๖๐	ผู้ได้รับอนุมัติ ดำเนินโครงการ	เปิดภาคเรียน ๗ ส.ค.๖๐