



คู่มือ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดประเมินผลด้วย

Active Learning

& Assessment Design Canvas



โดย กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



คู่มือ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดประเมินผลด้วย

Active Learning

& Assessment Design Canvas

คู่มือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ด้วย Active Learning & Assessment Design Canvas

สงวนลิขสิทธิ์	กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ
พิมพ์ครั้งที่	1
ปีที่พิมพ์	พ.ศ. 2568
ISBN (e-book)	978-616-564-248-4
ผู้จัดพิมพ์	กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เลขที่ 319 ถนนราชดำเนินนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

คู่มือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และวัดประเมินผลด้วย Active Learning & Assessment Design Canvas.-- กรุงเทพฯ : กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2568.
20 หน้า.

1. การเรียนรู้. 2. การเรียนรู้การรู้คิด. 3. การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง. 4. การเรียนรู้เชิงรุก.
- I. เอกสิทธิ์ ปิยะแสงทอง. II. ชื่อเรื่อง.

370.1523

ISBN (e-book) 978-616-564-248-4

คำนำ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกด้าน การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ต้องลงมือทำคิดวิเคราะห์ และทำงานร่วมกับผู้อื่น

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีไม่เพียงแต่ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน แต่ยังต้องเชื่อมโยงกับบริบทของผู้เรียนและการประเมินผลที่เป็นธรรมชาติ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีความหมายและสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

คู่มือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดประเมินผลนี้ จึงได้ถูกพัฒนาเพื่อตอบโจทย์การจัดการเรียนรู้ในยุคใหม่ โดยเน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่ **สอดคล้องกับหลักการ Active Learning และการประเมินผลที่มุ่งพัฒนาผู้เรียน** ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และการคิดเชิงวิพากษ์

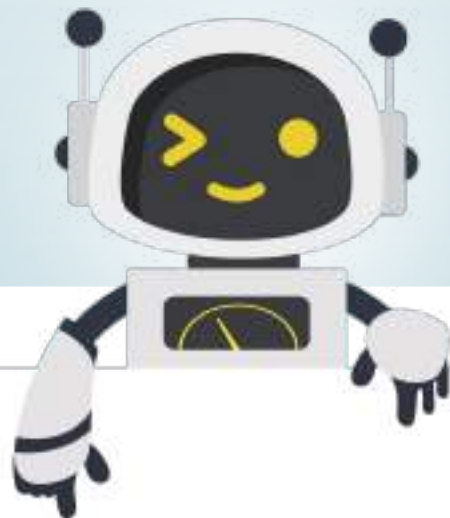
ในคู่มือนี้ คุณครูจะได้เรียนรู้วิธีการใช้ **Active Learning & Assessment Design Canvas** ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลเป็นไปอย่างมีระบบและครอบคลุม ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การวางแผนกิจกรรม ไปจนถึงการประเมินผลที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

หวังว่าคู่มือนี้จะ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับนักเรียนทุกคนได้อย่างต่อเนื่อง

สารบัญ

	หน้า
ตอนที่ 1 ทำความเข้าใจ Active Learning & Assessment Design Canvas (8 ช่อง)	1
ตอนที่ 2 Prompt สำหรับใช้กับ Active Learning & Assessment Design Canvas	6
ตอนที่ 3 Self-Check สำหรับตรวจสอบ Active Learning & Assessment Design Canvas	10
ภาคผนวก	13
บรรณานุกรม	14
คณะผู้จัดทำ	15

ตอนที่ 1



ทำความเข้าใจ Active Learning & Assessment Design Canvas (8 ช่อง)

ก่อนจะลงมือวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรมีภาพรวมที่ชัดเจนว่า “จะพาเด็กเรียนรู้อะไร อย่างไร และเพื่ออะไร”

Active Learning & Assessment Design Canvas คือเครื่องมือที่ช่วยให้ครูวางแผนการสอนได้อย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงตั้งแต่เป้าหมายบริบทของผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนรู้ ไปจนถึงการวัดผลและให้ feedback อย่างสร้างสรรค์

ในตอนนี้ เราจะมาทำความรู้จักกับโครงสร้าง Canvas ทั้ง 8 ช่อง พร้อมคำอธิบายแบบเข้าใจง่าย ที่ครูสามารถนำไปใช้ออกแบบการสอนในห้องเรียนของตนเองได้ทันที

1.1 การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก

การเรียนรู้เชิงรุกคืออะไร

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำ คิด วิเคราะห์ และทำงานร่วมกับเพื่อน มากกว่าการนั่งฟังครูบรรยายเพียงอย่างเดียว ครูจะเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมและจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้เด็ก ๆ ได้มีส่วนร่วมเรียนรู้อย่างสนุก และเข้าใจสิ่งที่เรียนได้ลึกซึ้ง



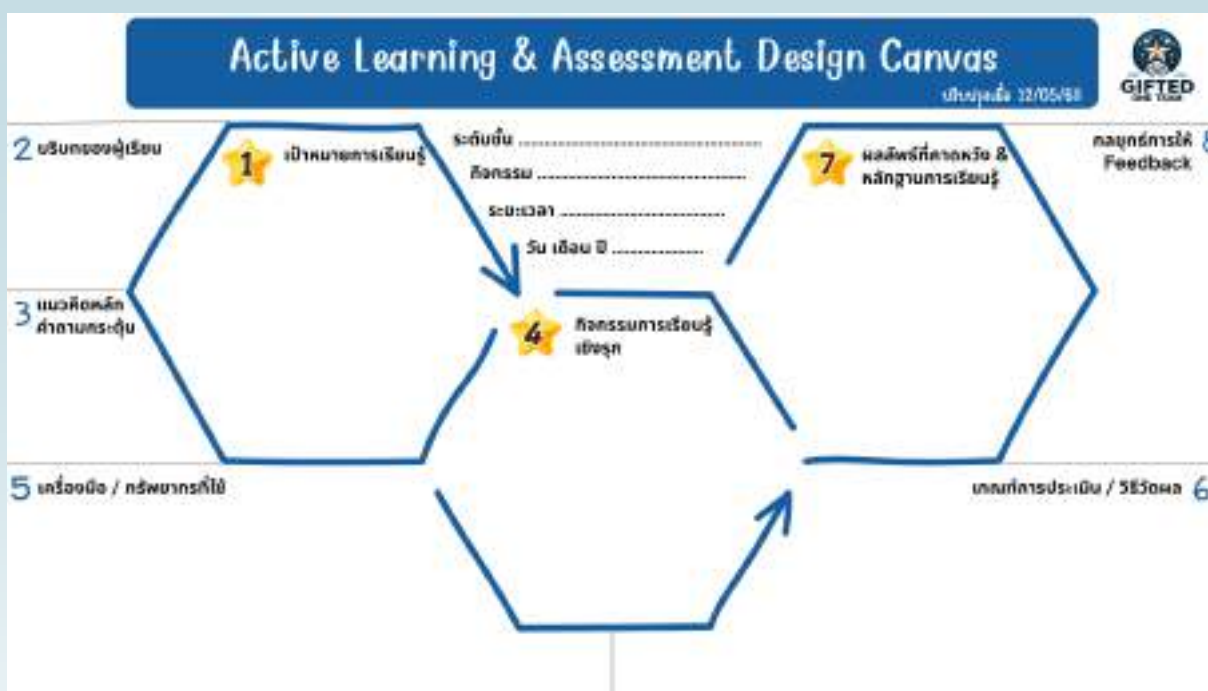
การออกแบบการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นอย่างไร

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ต้องคิดถึง 3 เรื่องให้ครบ

1. เราจะให้นักเรียนเรียนรู้อะไร (เป้าหมายการเรียนรู้)
2. เราจะทำอย่างไรให้นักเรียนแต่ละคนที่มีพื้นฐาน ความถนัด หรือความสนใจต่างกัน เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างไร (การจัดประสบการณ์เรียนรู้)
3. เราจะรู้ได้อย่างไรว่านักเรียนเรียนรู้แล้ว (การวัดและประเมินผล)

📍 ถ้าครูออกแบบทั้ง 3 ส่วนนี้ให้เชื่อมโยงกันได้ดี เด็ก ๆ จะเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย และครูก็จะเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น

1.2 โครงสร้าง Active Learning & Assessment Design Canvas



ภาพที่ 1 Active Learning & Assessment Design Canvas



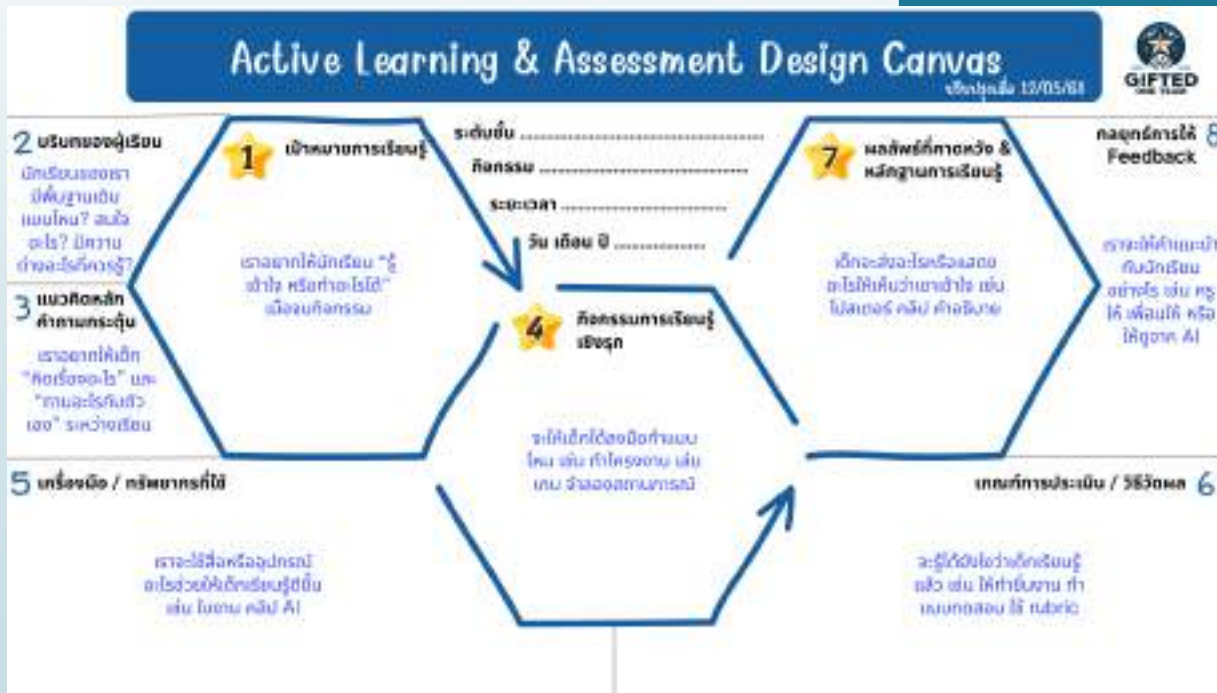
Canvas นี้เป็นเครื่องมือช่วยครูวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่



“สอนเรื่องอะไร” → “เด็กเป็นแบบไหน” → “จะเรียนรู้อย่างไร” → “จะประเมินผลอย่างไร”

Canvas นี้มีทั้งหมด **8 ช่องสำคัญ** ที่ช่วยให้ครูออกแบบการเรียนรู้ได้ชัดเจน เข้าใจง่าย และนำไปใช้ในห้องเรียนได้จริง โดยแต่ละช่องมีคำอธิบายและคำถามนำกระตุกการคิดของคุณครู ดังนี้

ช่องที่	หัวข้อ	คำอธิบาย	คำถามนำ
1	เป้าหมายการเรียนรู้	สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียน “รู้ เข้าใจ ทำได้” โดยอิงจากตัวชี้วัดหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน	เราอยากให้นักเรียน “รู้ เข้าใจ หรือทำอะไรได้” เมื่อจบกิจกรรม
2	บริบทของผู้เรียน	ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน เช่น ระดับชั้น พื้นฐานเดิม ความแตกต่างเฉพาะบุคคล หรือระยะเวลาที่จัดการเรียนรู้	นักเรียนของเรามีพื้นฐานเดิมแบบไหน? สนใจอะไร? มีความต่างอะไรที่ควรรู้?
3	แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น (Big Idea / Driving Question)	แก่นความรู้หรือคำถามปลายเปิดที่ช่วยกระตุ้นความคิด กระตุ้นการตั้งคำถาม และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง	เราอยาก让孩子 “คิดเรื่องอะไร” และ “ถามอะไรกับตัวเอง” ระหว่างเรียน
4	กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	รูปแบบกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น PBL, กิจกรรมกลุ่ม, เกมจำลองสถานการณ์ หรือ โครงงาน ฯลฯ	จะให้เด็กได้ลงมือทำแบบไหน เช่น ทำโครงงาน เล่นเกม จำลองสถานการณ์
5	เครื่องมือ / ทรัพยากรที่ใช้	สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ หรือ AI Tools ที่ใช้สนับสนุนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น	เราจะใช้สื่อหรืออุปกรณ์อะไร ช่วยให้เด็กเรียนรู้ดีขึ้น เช่น ใบงาน คลิป AI
6	เกณฑ์การประเมิน / วิธีวัดผล	วิธีการวัดผลที่สอดคล้องกับเป้าหมาย เช่น rubrics, แบบทดสอบ, แบบสังเกต ฯลฯ	จะรู้ได้อย่างไรว่าเด็กเรียนรู้แล้ว เช่น ให้ทำชิ้นงาน ทำแบบทดสอบ ใช้ rubric
7	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้	สิ่งที่ผู้เรียนจะผลิตหรือแสดงออกเมื่อจบกิจกรรม เช่น ผลงาน นำเสนอ คลิปวิดีโอ หรือชิ้นงาน	เด็กจะส่งอะไรหรือแสดงอะไร ให้เห็นว่าเขาเข้าใจ เช่น โพสต์ คลิป คำอธิบาย
8	กลยุทธ์การให้ Feedback	วิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน เช่น ครูประเมิน เพื่อนประเมิน ตนเองประเมิน หรือใช้ AI ช่วยสังเคราะห์	เราจะให้คำแนะนำกับนักเรียนอย่างไร เช่น ครูให้ เพื่อนให้ หรือให้ดูจาก AI



ภาพที่ 2 คำอธิบาย Active Learning & Assessment Design Canvas

1.3 แนวทางการใช้ Canvas ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ครูสามารถใช้ Canvas นี้ได้ง่าย ๆ โดยทำตามขั้นตอนต่อไปนี้:

1. เริ่มจากเป้าหมายการเรียนรู้

กำหนดให้ชัดเจนว่า อยากให้เด็กเรียนรู้อะไร เช่น ความรู้ ทักษะ หรือสมรรถนะใด ที่อยากพัฒนา

2. ดูบริบทของนักเรียนในห้องเรา

พิจารณาว่านักเรียนมีพื้นฐานเป็นอย่างไร ถนัดแบบไหน ชอบหรือไม่ชอบอะไร เพื่อให้กิจกรรมตรงกับเขา

3. วางคำถามหรือแนวคิดหลัก

ตั้งคำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ไม่ใช่แค่ฟัง เช่น “ทำไมน้ำแข็งถึงละลาย?” หรือ “เราจะรู้ได้ ยังไงว่าเป็นข่าวปลอม?”

4. ออกแบบกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือทำ

ใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับหัวข้อ เช่น โครงงาน เกม บทบาทสมมติ หรือกิจกรรมกลุ่ม

5. เลือกเครื่องมือหรือสื่อช่วยสอน

อาจเป็นใบงาน คลิปวิดีโอ หรือ AI ที่ช่วยเด็กค้นข้อมูล ตั้งคำถาม หรือสรุปความรู้

6. คิดว่าครูจะประเมินอย่างไร

ใช้แบบทดสอบ rubric การสังเกต หรือชิ้นงานที่เด็กทำ เพื่อวัดว่าเขาเข้าใจจริงไหม

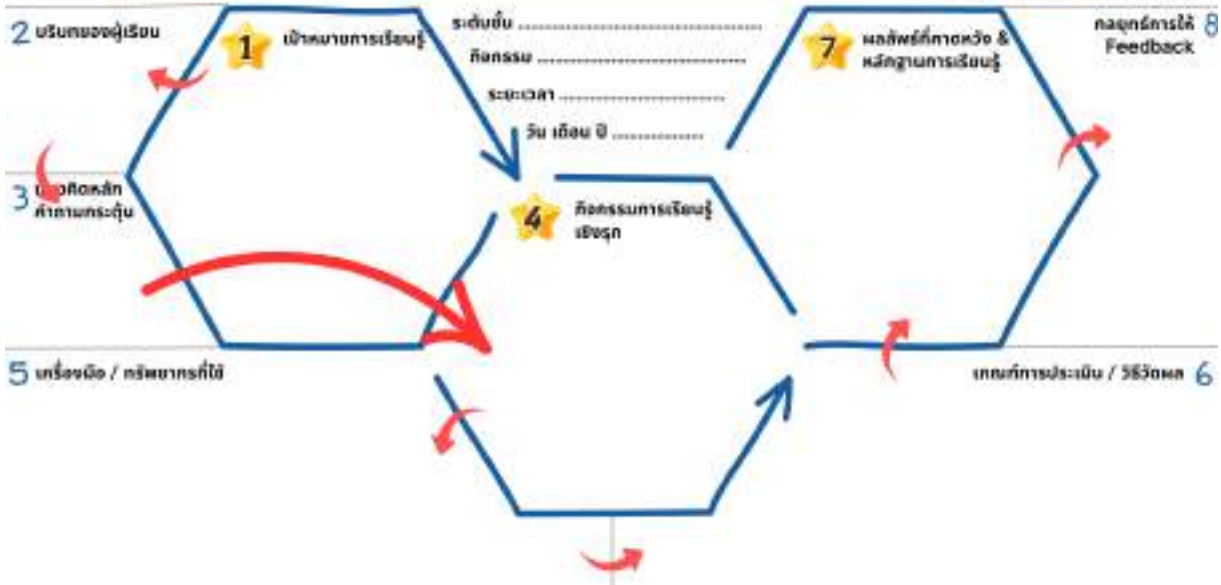
7. กำหนดหลักฐานหรือผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้

เช่น เด็กทำโปสเตอร์ เขียนเรื่องเล่า ถ่ายคลิป อธิบายหน้าห้อง หรือออกแบบอะไรบางอย่าง

8. วางแผนการให้ feedback อย่างสร้างสรรค์

ครู เพื่อน หรือแม้แต่ AI สามารถช่วยสะท้อนให้เด็กเห็นจุดแข็ง จุดที่ต้องปรับ และการพัฒนาต่อได้

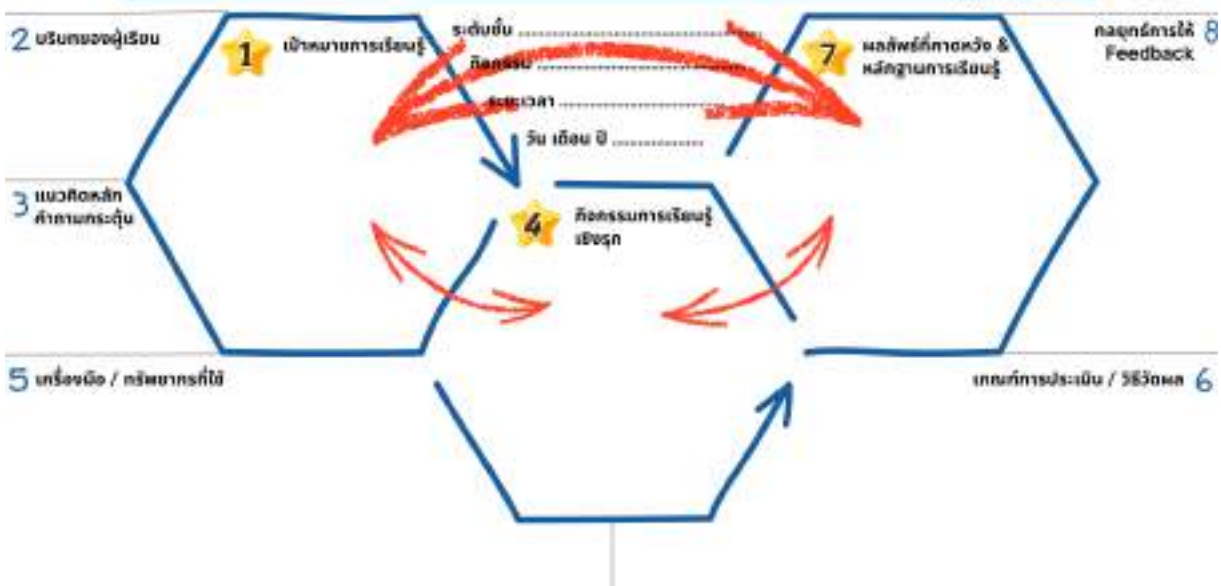




ภาพที่ 3 ลำดับการเติมข้อมูล Active Learning & Assessment Design Canvas

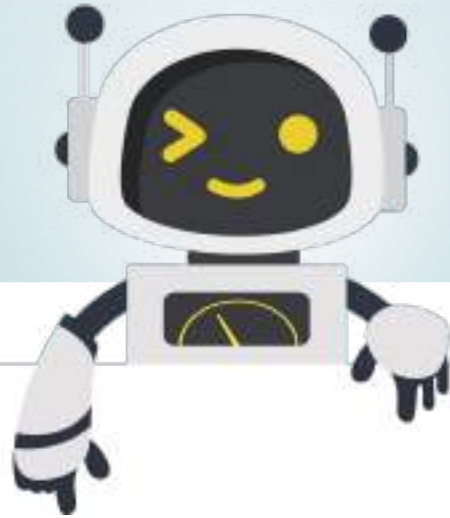
เคล็ดลับสำหรับคุณครู

- อย่างลัวที่จะลองใช้ Canvas นี้กับบทเรียนเล็ก ๆ ก่อน เช่น 1-2 คาบ
- ต้องตรวจสอบความเชื่อมโยงทุก ๆ ช่อง โดยเฉพาะช่องสำคัญ คือ "147" ได้แก่ 1) เป้าหมายการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และ 7) ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้ เพื่อรักษาคุณภาพการออกแบบการเรียนรู้ที่ดี



ภาพที่ 4 ประเด็นการตรวจสอบความเชื่อมโยง "147" ได้แก่ 1) เป้าหมายการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และ 7) ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้

ตอนที่ 2



Prompt สำหรับใช้กับ Active Learning & Assessment Design Canvas

ในยุคที่ครูมีผู้ช่วยอย่าง AI อยู่ใกล้ตัว การใช้ Prompt อย่างเหมาะสม จะช่วยให้ครูสามารถออกแบบแผนการสอน หรือพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ตอนที่ 2 นี้จะนำเสนอ “ชุด Prompt” ที่ออกแบบมาให้สอดคล้อง กับ Canvas ทั้ง 8 ช่อง เพื่อให้ครูสามารถใช้ AI ช่วยวางแผนการเรียนรู้ ตั้งแต่ภาพรวม ไปจนถึงรายละเอียดรายหัวข้อได้สะดวก รวดเร็ว และตรงเป้าหมาย

ไม่ว่าครูจะเป็นมือใหม่ หรือกำลังพัฒนากิจกรรมในชั้นเรียน Prompt เหล่านี้จะเป็นตัวช่วยสำคัญที่ตอบโจทย์การสอนยุคใหม่

หลังจากที่ครูเข้าใจโครงสร้างของ Canvas ทั้ง 8 ช่องแล้ว ขั้นตอนถัดไป คือ การใช้ “Prompt” เพื่อขอความช่วยเหลือจาก AI (เช่น ChatGPT, Gemini, Claude ฯลฯ) ให้ช่วยร่างหรือพัฒนาเนื้อหาในแต่ละช่องของ Canvas ได้อย่างมีคุณภาพ และรวดเร็ว มีขั้นตอน 2 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 Prompt แบบรวม
(กำหนดบทบาท และเนื้อหา)



ขั้นที่ 2 Prompt รายหัวข้อ
(นำคำตอบมาใช้)



2.1 Prompt แบบรวม (One-shot Prompt)

Prompt แบบรวม ใช้เมื่อครูต้องการให้ AI ช่วยร่าง Canvas ทั้ง 8 ช่องจากข้อมูลเบื้องต้น แม้จะดูเหมือนว่าจะสะดวกและง่ายดาย แต่เราไม่ควรนำผลจาก AI ที่ได้จาก Prompt นี้ไปใช้ เพราะจุดประสงค์จากการใช้ Prompt นี้เพียงต้องการกำหนดบทบาท (Persona) และเนื้อหาเบื้องต้นให้ AI เท่านั้น ซึ่งการเริ่มด้วย Prompt นี้ จะทำให้คำตอบใน Prompt ต่อไปมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยมีรายละเอียด Prompt แบบรวม ดังนี้

“ช่วยฉันวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรูปแบบ Canvas 8 ช่อง โดยอิงตามหัวข้อดังนี้

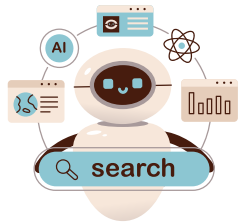
- ◆ หัวข้อ/เนื้อหาที่จะสอน [เช่น การเปลี่ยนสถานะของสสาร]
- ◆ ระดับชั้นของนักเรียน [เช่น ป.5]
- ◆ ระยะเวลา [เช่น 3 ชั่วโมง]
- ◆ ความสามารถ/ตัวชี้วัดที่ต้องการพัฒนา [ระบุชัดเจน]
- ◆ ลักษณะผู้เรียนในชั้นเรียนนี้ [เช่น นักเรียนสนใจวิทยาศาสตร์ แต่ยังไม่กล้าแสดงออก]

กรุณาสร้างแผน Canvas 8 ช่องให้ฉัน โดยตอบในรูปแบบตาราง หรือหัวข้อย่อย ประกอบด้วยหัวข้อ

1. เป้าหมายการเรียนรู้
2. บริบทของผู้เรียน
3. แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น
4. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
5. เครื่องมือ/ทรัพยากรที่ใช้ (รวม AI ถ้ามี)
6. เกณฑ์การประเมิน / วิธีวัดผล
7. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้
8. กลยุทธ์การให้ Feedback



ช่วยร่างให้อย่างกระชับ ใช้ภาษาที่ครูอ่านเข้าใจง่าย และสามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้จริง”



นอกจากนี้เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกในการสร้าง prompt ผู้เขียนได้จัดทำเว็บไซต์ให้ครูสามารถกรอกข้อมูลเบื้องต้น ตามภาพและลิงก์ ด้านล่างนี้ โดยกรอกข้อมูลให้ครบถ้วนและนำ prompt ที่ได้ ไปปรับปรุงด้วย ตนเองต่อไป

🌟 ตัวช่วยสร้าง Prompt ออกแบบการเรียนรู้ 🌟

1 🌟 กรอกข้อมูล

วิชา/เนื้อหาที่จะสอน:
 ระดับชั้นของนักเรียน:
 ระยะเวลา:
 ความสามารถ/สำเนียง/วิธีการสอนที่สอน:
 ลักษณะผู้เรียนในชั้นเรียนนี้:
 รูปแบบกิจกรรมที่สอน:



bit.ly/4dQyYFX

2 🌟 สร้าง prompt

4 🌟 คัดลอก ที่ได้ไปปรับปรุง

3 🌟 ตรวจสอบ prompt ที่ได้

2.2 Prompt รายหัวข้อ

Prompt แบบรวม ใช้เมื่อครูต้องการให้ AI ช่วยร่าง Canvas ทั้ง 8 ช่องจากข้อมูลเบื้องต้น แม้จะดูเหมือนว่าจะสะดวกและง่ายดาย แต่เราไม่ควรนำผลจาก AI ที่ได้จาก Prompt นี้ไปใช้ เพราะจุดประสงค์จากการใช้ Prompt นี้เพียงต้องการกำหนดบทบาท (Persona) และเนื้อหาเบื้องต้นให้ AI เท่านั้น ซึ่งการเริ่มด้วย Prompt นี้ จะทำให้คำตอบใน Prompt ต่อไปมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยมีรายละเอียด Prompt แบบรวม ดังนี้

ช่อง	Prompt แนะนำ
1. เป้าหมายการเรียนรู้	"ช่วยแปลงตัวชี้วัดเรื่อง [ชื่อเรื่อง] สำหรับนักเรียน ระดับ [ระดับชั้น] ให้เป็นเป้าหมายการเรียนรู้ ที่ชัดเจนในรูปแบบ I can statements"
2. บริบทของผู้เรียน	"นักเรียนของฉันอยู่ชั้น [ระดับ] มีพื้นฐานดังนี้ ... คุณช่วยแนะนำกลยุทธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทนี้ได้ไหม?"
3. แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น	"ฉันจะสอนเรื่อง [ชื่อเรื่อง] กรุณาเสนอ Big Idea และคำถามกระตุ้น (Driving Question) ที่ชวนคิด สำหรับนักเรียน [ช่วงวัย]"



2.2 Prompt รายหัวข้อ

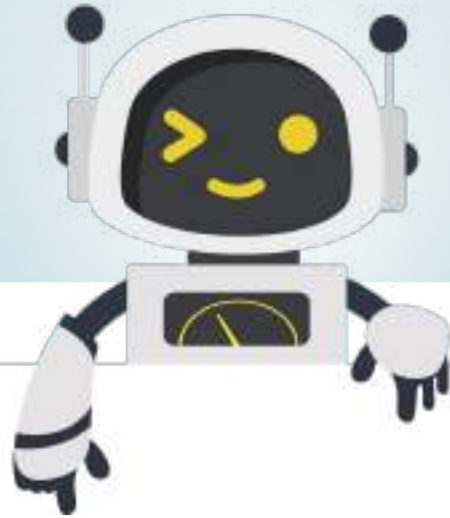
ช่อง	Prompt แนะนำ
3. แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น	“ฉันจะสอนเรื่อง [ชื่อเรื่อง] กรุณาเสนอ Big Idea และคำถามกระตุ้น (Driving Question) ที่ชวนคิดสำหรับนักเรียน [ช่วงวัย]”
4. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	“ช่วยออกแบบกิจกรรมเชิงรุก 1–2 กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเป้าหมายการเรียนรู้เรื่อง [ชื่อเรื่อง] และเน้นทักษะ [เช่น การคิดวิเคราะห์/สื่อสาร] พร้อมคำอธิบาย”
5. เครื่องมือ / ทรัพยากรที่ใช้	“แนะนำเครื่องมือ (รวม AI ด้วยถ้าเหมาะสม) ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเรื่อง [ชื่อเรื่อง] โดยเหมาะกับนักเรียน [ช่วงชั้น]”
6. เกณฑ์การประเมิน / วิธีวัดผล	“ช่วยสร้าง rubric 4 ระดับ (ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง) สำหรับประเมินผลงานของนักเรียนเรื่อง [ชื่อภาระงาน] ที่เน้นทักษะ [เช่น การสื่อสาร/คิดวิเคราะห์]”
7. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้	“จากกิจกรรม [ชื่อกิจกรรม] ฉันควรคาดหวังผลลัพธ์ของผู้เรียนแบบใด และควรใช้หลักฐานใดเพื่อยืนยันการเรียนรู้?”
8. กลยุทธ์การให้ Feedback	“เสนอแนวทางการให้ feedback ที่เหมาะสมกับงานของนักเรียนในกิจกรรม [ชื่อกิจกรรม] โดยใช้ทั้ง peer, self, teacher หรือ AI feedback อย่างมีประสิทธิภาพ”

◆ เคล็ดลับสำหรับคุณครู

- พยายามใส่รายละเอียดให้ครบ เช่น ช่วงชั้น ทักษะเป้าหมาย หรือปัญหาเฉพาะของห้องเรียน เพื่อให้ AI ตอบได้ตรงบริบทมากขึ้น
- เปรียบเทียบหลายคำตอบ แล้วเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุดสำหรับห้องเรียนของคุณ
- ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของผลที่ได้ ด้วย Checklist ตอนที่ 3 และปรับปรุงให้มีคุณภาพมากที่สุดก่อนนำไปใช้



ตอนที่ 3



Self-Check สำหรับตรวจสอบ Active Learning & Assessment Design Canvas

เมื่อครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน Canvas เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสำคัญถัดมาคือ “การตรวจสอบคุณภาพของแผน”

ตอนที่ 3 นี้คือ แบบตรวจสอบ (Self-Check) ที่ช่วยให้ครูประเมินตนเองว่า แผนที่ออกแบบนั้นมีความครบถ้วน ชัดเจน และสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงรุกหรือไม่

การใช้แบบตรวจสอบนี้จะช่วยเสริมความมั่นใจให้ครู ก่อนนำแผนไปใช้จริงในห้องเรียน และยังใช้ในการทำ PLC หรือสะท้อนผลร่วมกับเพื่อนครูได้อีกด้วย

2.2 Prompt รายหัวข้อ

เมื่อออกแบบ Active Learning & Assessment Design Canvas แล้ว ครูสามารถตรวจสอบด้วยตนเองอย่างง่ายด้วยการใช้เครื่องมือ Self-Check สำหรับตรวจสอบ Active Learning & Assessment Design Canvas ดังนี้

แนวทางการใช้

Self-Check นี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ครูสามารถ **ประเมินคุณภาพของแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบ** โดยใช้ Canvas 8 ช่อง ว่ามีความครบถ้วน ชัดเจน และสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงรุกหรือไม่ โดยสามารถใช้ได้ทั้งแบบ **ตรวจสอบรายบุคคล** และ **การให้ feedback แบบเพื่อนช่วยเพื่อน** ในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของครูได้



ตาราง Self-Check สำหรับตรวจสอบ Active Learning & Assessment Design Canvas

ช่องที่	ประเด็นตรวจสอบ	ผ่าน	ควรปรับปรุง
1. เป้าหมายการเรียนรู้	- เป้าหมายชัดเจน วัตถุประสงค์ และเชื่อมโยงกับสมรรถนะหรือตัวชี้วัดหลักสูตร		
	- ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ระบุพฤติกรรมชัดเจน		
2. บริบทของผู้เรียน	- พิจารณาความแตกต่างของผู้เรียน (พื้นฐาน ทักษะ ความสนใจ)		
	- เป็นไปตามบริบทของห้องเรียนจริง		
3. แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น	- มี Big Idea หรือ Driving Question ที่กระตุ้นการคิด		
	- เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ปัญหาใกล้ตัว หรือความสนใจของผู้เรียน		
4. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	- ผู้เรียน “ลงมือทำ ทำงานร่วมกัน คิด และนำเสนอ”		
	- ใช้กระบวนการ Active Learning เช่น PBL, โครงการ, เกม ฯลฯ		
5. เครื่องมือ / ทรัพยากรที่ใช้	- มีการใช้สื่อ อุปกรณ์ หรือ AI อย่างเหมาะสม		
	- เครื่องมือช่วยส่งเสริมการคิด ไม่ใช่แค่เพิ่มความบันเทิง		



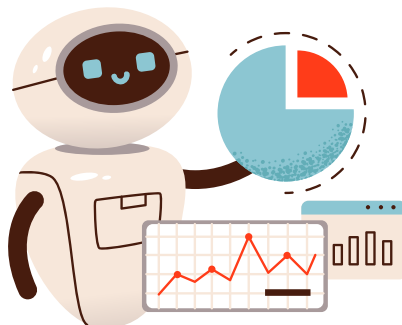
2.2 Prompt รายหัวข้อ

ตาราง Self-Check สำหรับตรวจสอบ Active Learning & Assessment Design Canvas

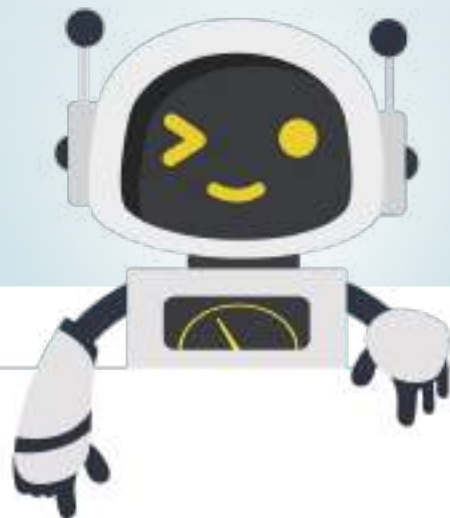
ช่องที่	ประเด็นตรวจสอบ	ผ่าน	ควรปรับปรุง
6. เกณฑ์การประเมิน / วิธีวัดผล	- วิธีวัดผลสอดคล้องกับเป้าหมาย		
	- ใช้เครื่องมือหลากหลาย เช่น rubric, checklist, peer review		
7. ผลลัพธ์ & หลักฐานการเรียนรู้	- มีชิ้นงานหรือพฤติกรรมที่ยืนยันว่าผู้เรียน "ได้เรียนรู้" จริง		
	- หลักฐานเชื่อมโยงกับสมรรถนะหรือทักษะเป้าหมาย		
8. กลยุทธ์การให้ Feedback	- มีการวางแผนการให้ feedback ที่ต่อเนื่อง และเพื่อพัฒนา		
	- ใช้หลากหลายแหล่ง ครู / เพื่อน / ตัวเอง / AI (ถ้ามี)		

◆ คำแนะนำในการตีความผลลัพธ์

- หากผ่าน **14 ช่องขึ้นไป** แสดงว่าแผนมีความพร้อมในการนำไปใช้ในห้องเรียนจริง
- หากควรปรับปรุงมากกว่า **2 ช่องขึ้นไป** → ควรทบทวน/ปรับบางจุด โดยเฉพาะจุดที่เชื่อม "147" ได้แก่ 1) เป้าหมายการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และ 7) ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้

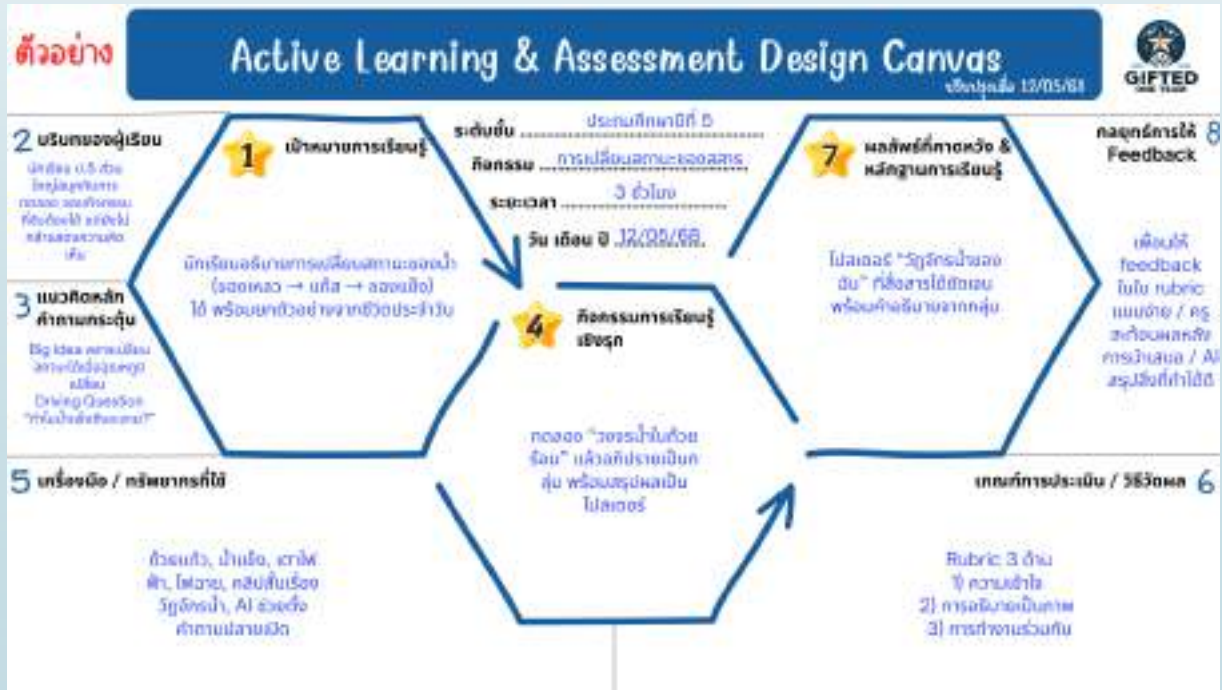


ภาคผนวก

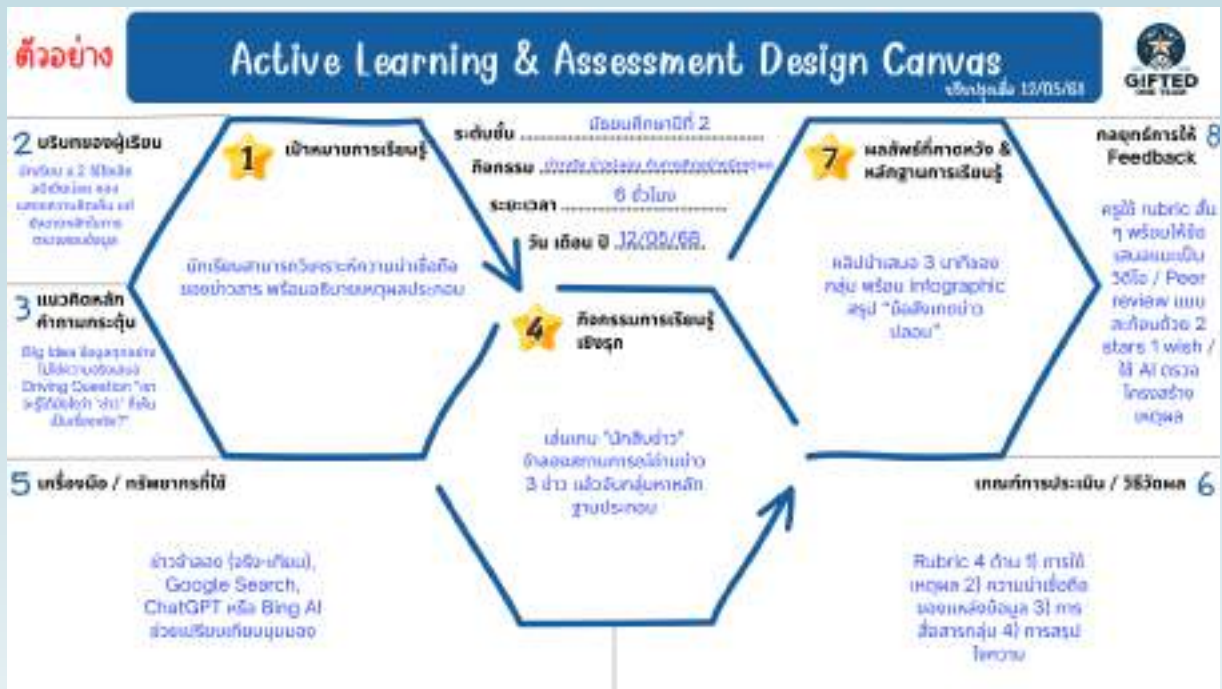


**ตัวอย่าง Active Learning
& Assessment Design Canvas**

ตัวอย่างที่ 1 ระดับประถมศึกษา (ป.5)
 หน่วยการเรียนรู้ “การเปลี่ยนแปลงของสสาร”
 ระยะเวลา 3 ชั่วโมง



ตัวอย่างที่ 2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.2)
 หน่วยการเรียนรู้ “ข่าวจริง ข่าวปลอม กับความคิดอย่างมีเหตุผล”
 ระยะเวลา 6 ชั่วโมง



คณะผู้จัดทำคู่มือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล ด้วย Active Learning & Assessment Design Canva

นายเอกสิทธิ์ ปิยะแสงทอง	ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ
ดร.นิธิมา นาคทอง	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นางสุนีย์กร ดำรงค์กิจการ	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นางสาวอรุชา นุชเหลือบ	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นายฐิติพงษ์ เมืองแดง	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นางสาวเกตนันท์สิริ เอี่ยมมา	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นายธรรมรัตน์ กุญเพชร	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษา
นายเดชา ภัณฑุญาคำ	สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ. นักวิชาการศึกษา

บรรณานุกรม

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 4). โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.



**กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ
สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**