



Active Learning

Active Learning Instructional Model

ประกอบด้วยขั้นตอน 3 ได้แก่

- การหาข้อมูลและแนวคิด
- การหาประสบการณ์โดยการลงมือทำ และ/หรือ การสำรวจ
- การสะท้อนความคิด

*I see and I forget.
I hear and I remember.
I do and I understand.*
— Confucius



การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริม
active learning ในห้องเรียน

- เว็บไซต์ KAHOOT
- CULI Zoo

การใช้ เกมปริศนา เพื่อส่งเสริม Active Learning ในห้องเรียน

Pimsiri Taylor, Ph.D., LITU



เทคนิคการใช้ ‘Jigsawการเรียนรู้แบบ – ‘
ทำงานร่วมกัน

- การใช้ TARSIA Puzzle เช่น ใช้ในการทดสอบคำศัพท์
- การใช้ ‘JUMBLE ’ในเว็บไซต์ KAHOOT



ภาษาอังกฤษสำหรับการท่องเที่ยว โครงการแนะนำการท่องเที่ยววัด

Ratanawalee Wimolmas, LITU

-นำ project-based learning มาใช้กับงาน
และ final project ในห้องเรียน

- กระบวนการและผลผลิต
- ทักษะการสื่อสารเชิงบูรณาการ
- การแก้ไขปัญหา
- การตัดสินใจ

Active Learning มุ่งเน้นไปที่ แรงจูงใจ

Phachara Saipheth, LITU

-นำ รูปแบบการเรียนการสอนแบบ active learning จาก Fink)2013(ซึ่งก็คือ การหาข้อมูล และแนวคิด การหาประสบการณ์ และการสะท้อน ความคิด เพื่อสร้างแผนการสอนและกิจกรรมแบบ active learning เช่น การทำงานกลุ่ม การสนทนา กลุ่ม jigsaw reading การจำลองบทบาทสมมติ การจำลองสถานการณ์ เกมออนไลน์และแอปพลิเคชัน ต่างๆ



Active Learning: Cone of Learning, Definition of Active Learning (AL), and AL Activities

Paradee Aimjirakul, LITU

- **Active learning key terms**
 - is learning by doing
 - is engaged learning
 - is a process to transform data → information → knowledge → wisdom
 - is a method that changes a role of teacher and student
 - is to establish a positive space
 - is critical in terms of activate students' thought and ideas
- **Hands-on Workshop**
 - Inviting a monk to talk and conduct the mediation in English to expand students' knowledge
 - Doing role play to narrate the story, describe the natural phenomenon such as water cycle
 - Modeling simulation
 - Directing purposeful experience

Active Learning :Reading for Comprehension, Forming Yes-No Questions and WH-Questions Using Imperative Sentences

Napat Meechanyakul, LITU

- Reading for Comprehension
 - Using role play
- Forming Yes-No Questions and WH-Questions
 - Just Say ‘NO ’activity
- Using Imperative Sentences
 - Giving instructions and acting according to the instructions

