

KM : KNOWLEDGE MANAGEMENT

# จากเสียงสะท้อนสู่การปฏิบัติจริง

นำเสนอในการประชุมคณาจารย์ ครั้งที่ 4/2567

วันศุกร์ที่ 30 สิงหาคม 2567

# การจัดการเรียนการสอน คณะจิตวิทยา



## 2.3. AUN-QA Criterion 3 – Teaching and Learning Approach

### Requirements

- 3.1. *The educational philosophy is shown to be articulated and communicated to all stakeholders. It is also shown to be reflected in the teaching and learning activities.*
- 3.2. *The teaching and learning activities are shown to allow students to participate responsibly in the learning process.*
- 3.3. *The teaching and learning activities are shown to involve active learning by the students.*
- 3.4. *The teaching and learning activities are shown to promote learning, learning how to learn, and instilling in students a commitment for life-long learning (e.g., commitment to critical inquiry, information-processing skills, and a willingness to experiment with new ideas and practices).*
- 3.5. *The teaching and learning activities are shown to inculcate in students, new ideas, creative thought, innovation, and an entrepreneurial mindset.*
- 3.6. *The teaching and learning processes are shown to be continuously improved to ensure their relevance to the needs of industry and are aligned to the expected learning outcomes.*

# สำรวจความต้องการของนักศึกษาคณะจิตวิทยา

วันที่ 18 สิงหาคม 2566



# แบบสำรวจความต้องการของนักศึกษา คณะจิตวิทยา

ชั้นปี \*

- ชั้นปีที่ 1
- ชั้นปีที่ 2
- ชั้นปีที่ 3
- ชั้นปีที่ 4

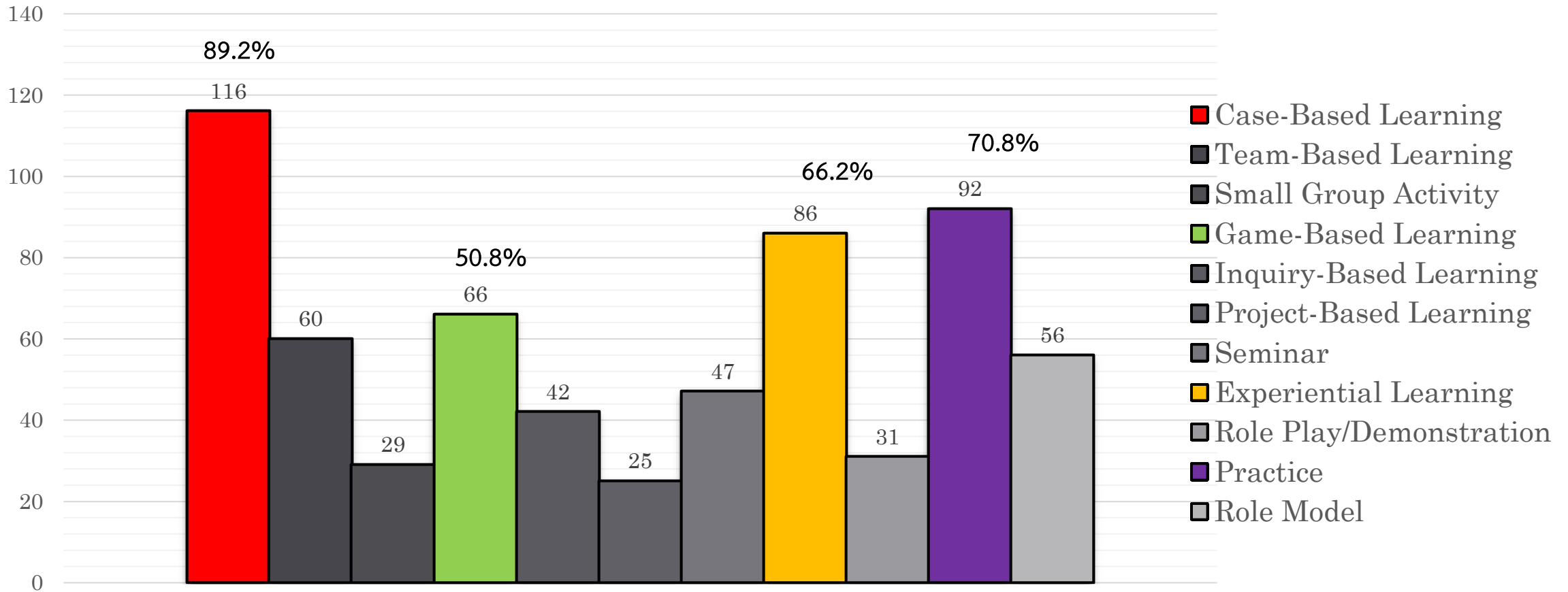
สาขาวิชาเอก \*

- ยังไม่ได้เลือกสาขา
- วิชาเอกจิตวิทยาการปรึกษา
- วิชาเอกจิตวิทยาคลินิก
- วิชาเอกจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ

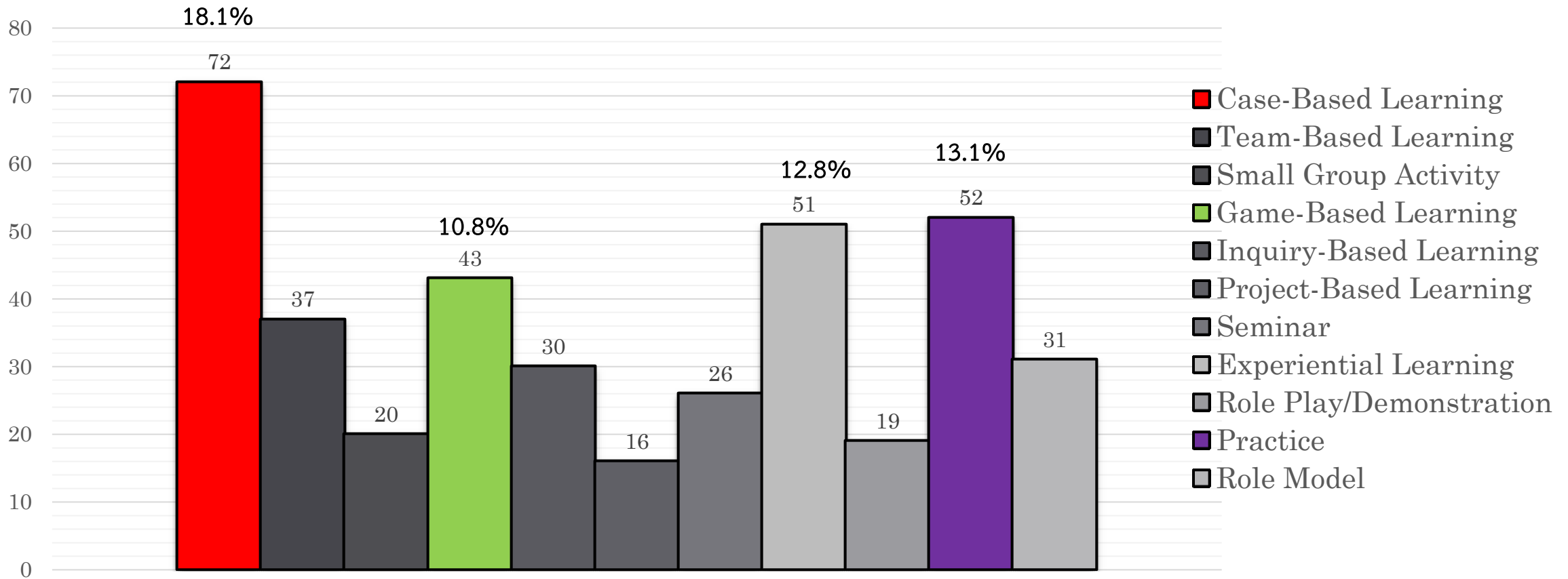
รูปแบบการเรียนการสอนที่อยากให้เกิดขึ้นในวิชา **กลุ่มวิชาทางจิตวิทยา \***

- เรียนโดยใช้กรณีศึกษาหรือเคสจริง (Case-Based Learning)
- การเรียนรู้แบบทีม ให้ทำงานด้วยกันเป็นทีมเล็ก ๆ (Team-Based Learning)
- ทำกิจกรรมกลุ่มย่อย (Small Group Activity)
- นำเกมมาใช้ในการเรียน (Game-Based Learning)
- การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ โดยให้สืบเสาะหรือค้นหาความรู้ด้วยตนเอง (Inquiry-Based Learning)
- การใช้โครงงานเป็นฐาน ให้ออกแบบโปสเตอร์หรือชิ้นงานกลุ่ม (Project-Based Learning)
- การสอนแบบจัดสัมมนา จัดสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อที่มีความสนใจร่วมกัน (Seminar)
- การเรียนรู้จากประสบการณ์ ผ่านการลงมือทำจริง (Experiential Learning)
- แสดงละคร แสดงบทบาทสมมุติ สาธิต (Role Play/Demonstration)
- การฝึกปฏิบัติ (Practice)
- การเรียนรู้จากตัวแบบ (Role Model)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

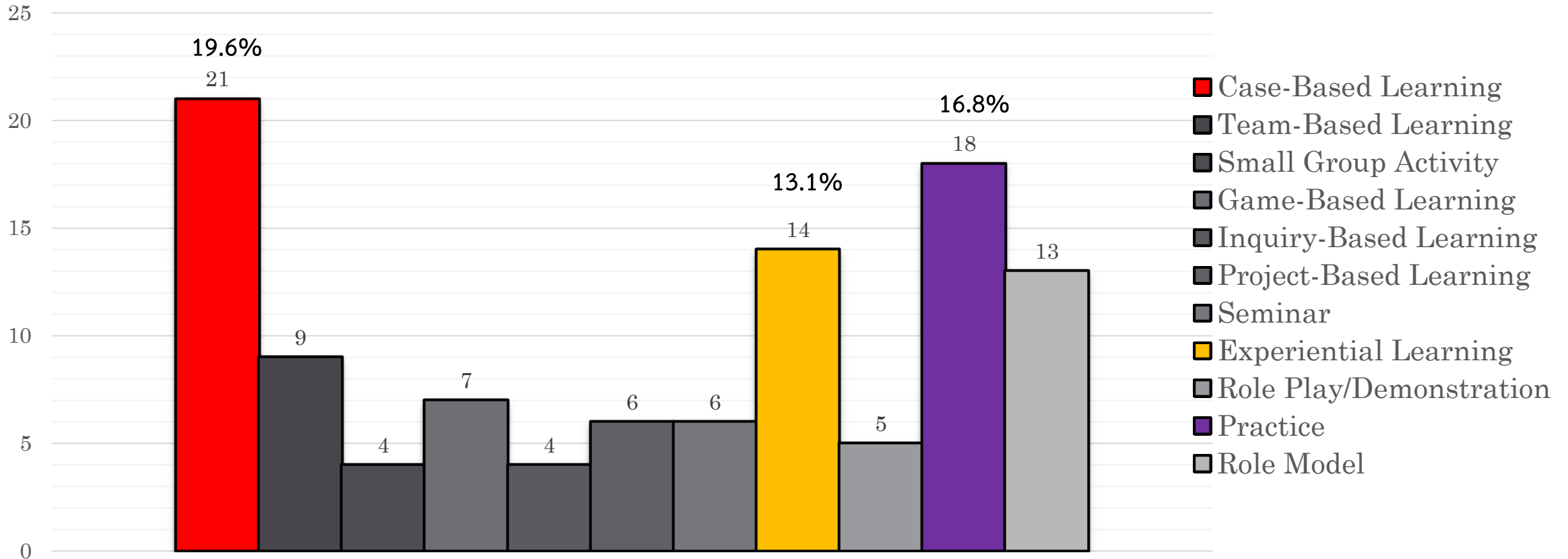
# ภาพรวมของคณะจิตวิทยา



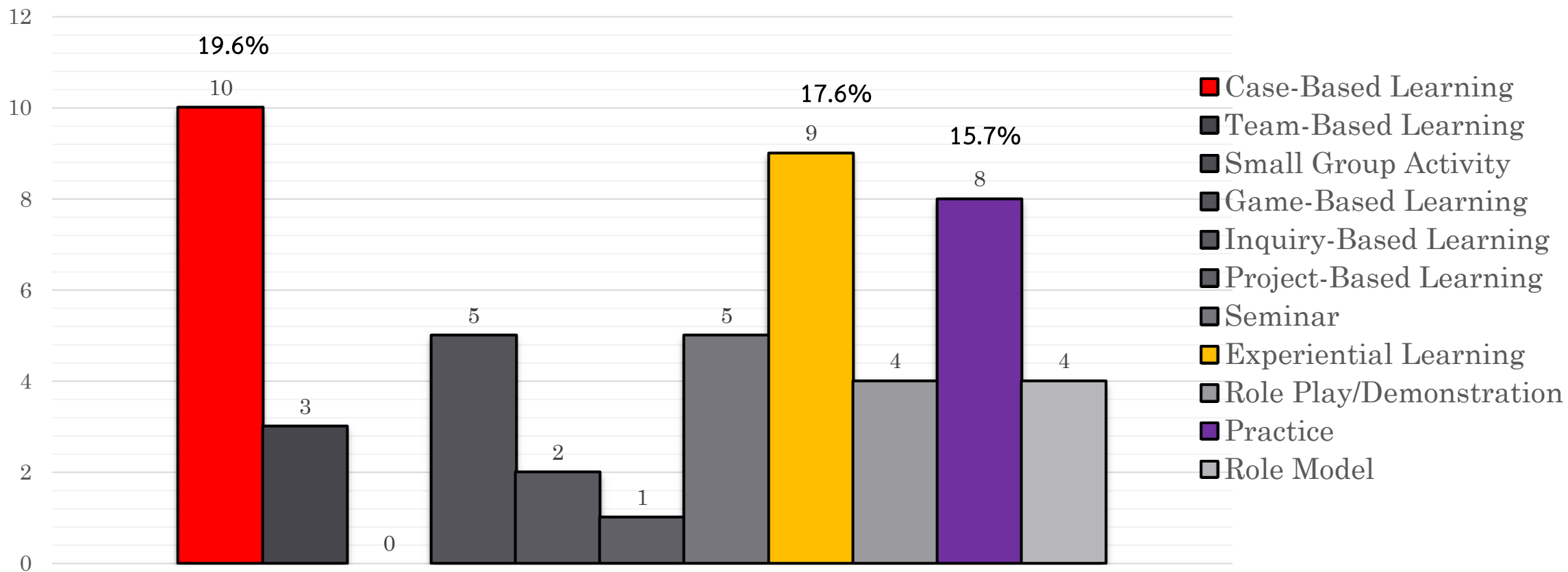
# นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และ 2 (ยังไม่ได้เลือกสาขา)



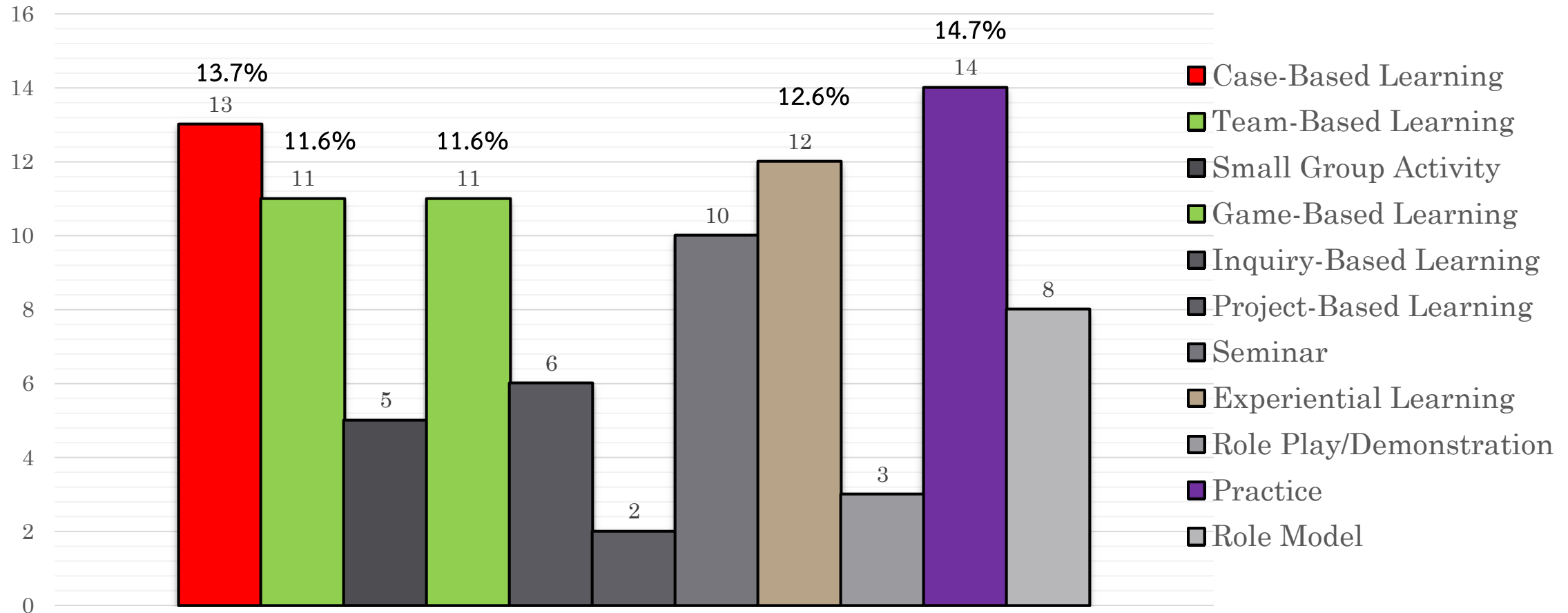
# วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา



# วิชาเอกจิตวิทยาคลินิก



# วิชาเอกจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ



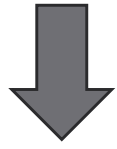
## Case-Based Learning (CBL) การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน

การนำกรณีศึกษาที่สร้างขึ้นมาอย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้มาใช้ให้ผู้เรียนศึกษา วิเคราะห์ อภิปราย และตัดสินใจหาทางแก้ปัญหา หรือหาคำตอบ ทั้งเป็นรายบุคคล และเป็นรายกลุ่ม ซึ่งแต่ละกรณีศึกษาอาจมีวิธีการแก้ปัญหา หรือ คำตอบทางเดียว หรือหลายแนวทางก็ได้

**“คำตอบที่ถูกต้องไม่ได้จำกัดเพียงทางเลือกใดทางเลือกหนึ่ง”**

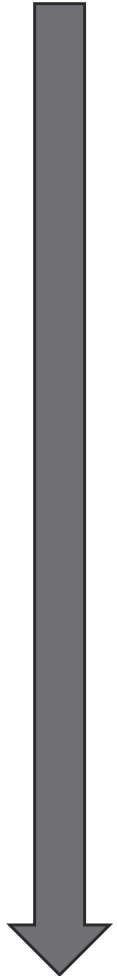
# กระบวนการและบทบาทหน้าที่ของครูสอนโดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case-Based Learning)

ก่อนสอน



- เตรียมกรณีศึกษา ที่สอดคล้องกับเนื้อหา “ถูกใจผู้เรียน”
- ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ นำเสนอกรณีศึกษา และตั้งคำถามใหญ่ให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงกับกรณีศึกษา
- สร้างบรรยากาศ ใช้การตั้งคำถาม ที่เอื้อให้เกิดการระดมสมอง อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ใน  
ชั่วโมงเรียน



ผู้เรียนระดมสมอง สืบค้นข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ตัดสินใจเลือก และนำเสนอความคิดเห็นของกลุ่ม

- ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) “ประเด็นที่ควรเพิ่มเติม”
- เชื่อมโยงสรุปประเด็น การประยุกต์ในสถานการณ์จริง และประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้



ผลตอบรับจากผู้เรียนผ่าน

การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน Case-Based Learning



บรรยากาศการเรียนมีความ

สนุกสนาน

ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น  
กับอาจารย์ & เพื่อนในชั้นเรียน

มีโอกาสดูเห็นเคสที่มีความ  
หลากหลาย

เตรียมความพร้อม

ก่อนเจอสถานการณ์จริง

จะได้รู้ “วิธีการรับมือ จัดการกับเคสแบบต่าง ๆ”  
ได้อย่างเหมาะสม

ขอเชิญทุกท่านร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

