

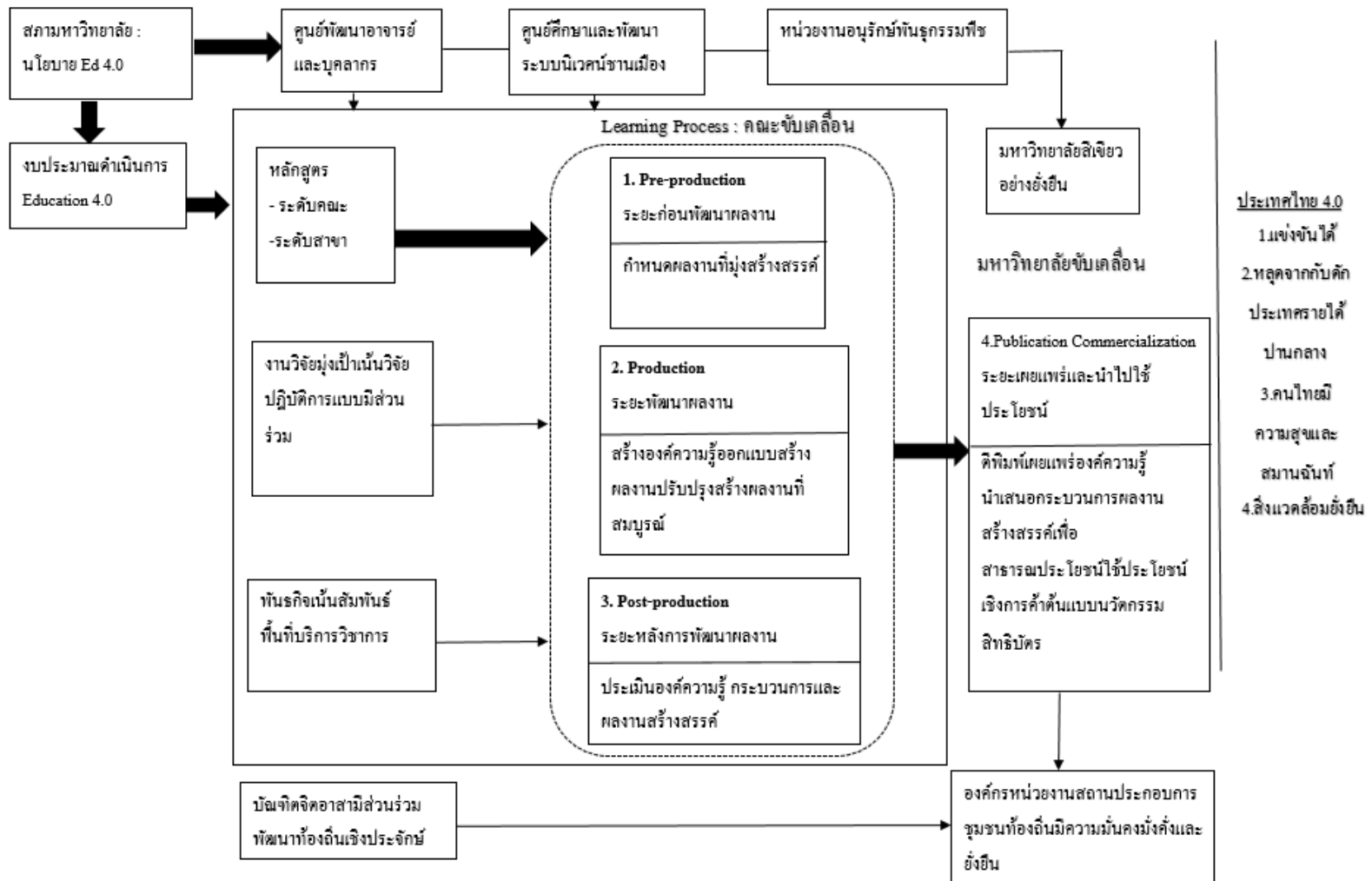
## การดำเนินการด้านการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด Education 4.0

### รายงานความก้าวหน้าการดำเนินงานด้าน Education 4.0

มหาวิทยาลัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการสนองนโยบายด้านการจัดการเรียนรู้ Education 4.0 รายละเอียดมีดังต่อไปนี้

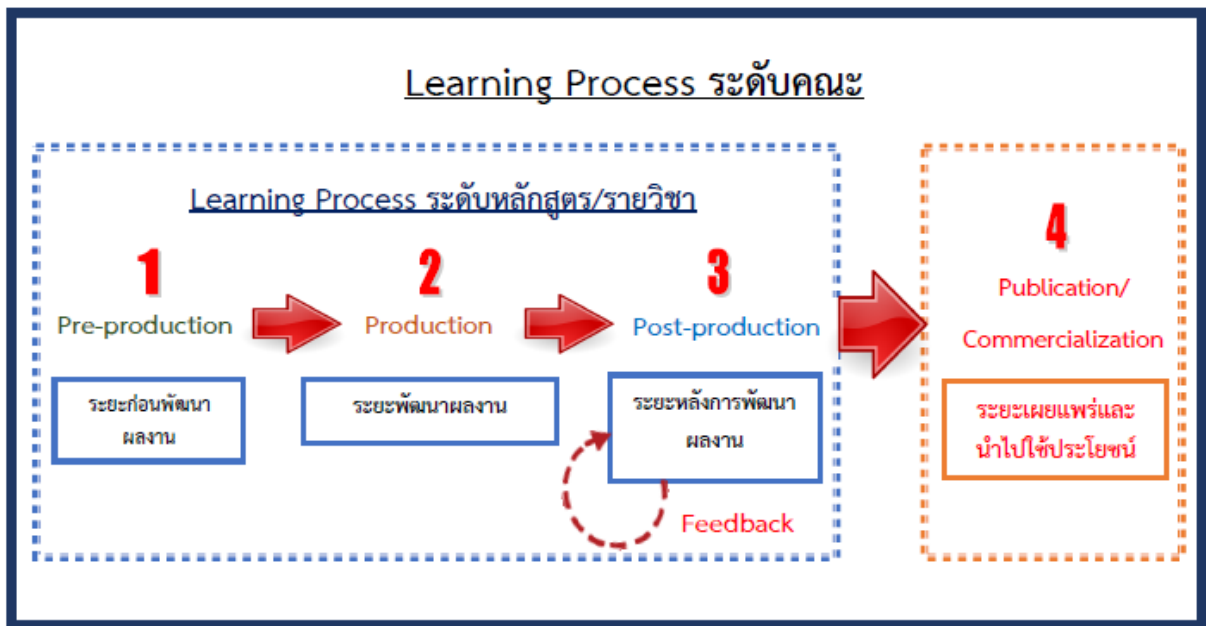
1. ดำเนินการศึกษาและสังเคราะห์ถอดความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productive Learning)
2. ดำเนินการออกแบบระบบการเรียนรู้ และพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ ระดับอุดมศึกษาตามหลักปรัชญาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ
3. ดำเนินการจัดประชุมสัมมนาเรื่อง นโยบายสู่การปฏิบัติเพื่อขับเคลื่อนการศึกษา 4.0 เมื่อวันที่ 21 มกราคม 2560 โดยนำผลการศึกษา วิเคราะห์แนวคิดการจัดการศึกษา 4.0 เชื่อมโยงกับกรอบนโยบาย จุดเน้น และพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ และสังเคราะห์เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาวไลยอลงกรณ์สำหรับการศึกษายุค 4.0 หรือ VRU Model for Education 4.0 ซึ่งพัฒนาขึ้นภายใต้บริบทของนโยบายด้านการศึกษา 4.0 ของมหาวิทยาลัย องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการจัดการศึกษาวไลยอลงกรณ์จึงประกอบด้วยบทบาทสำคัญของมหาวิทยาลัยโดยรวมของศูนย์ สำนักต่าง ๆ เป็นหน่วยสนับสนุน หน่วยงานระดับคณะ โดยหน่วยงานระดับคณะมีบทบาทด้านการพัฒนาและบริหารหลักสูตรเพื่อการศึกษายุค 4.0 และองค์ประกอบสำคัญที่มีผลโดยตรงต่อการพัฒนานักศึกษาและผลิตบัณฑิต คือการจัดการเรียนรู้ระดับหลักสูตรวิชา ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่คัดสรร และกระบวนการที่สังเคราะห์ขึ้นมา โดยเฉพาะสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1 และแผนภูมิที่ 2

### VRU Model for Education 4.0



แผนภูมิ 1 VRU Model for Education 4.0

จากแผนภูมิที่ 1 เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่ลดทอนลงสำหรับการศึกษายุค 4.0 ประกอบด้วยองค์ประกอบระดับนโยบายของสภามหาวิทยาลัยและทบพทหน้าที่ขององค์กรภายในมหาวิทยาลัยที่ส่งเสริมและขับเคลื่อนคณะต่างๆ ให้พัฒนาทบพทหน้าที่ในการจัดการเรียนการสอนสร้างผลิตภาพและพัฒนาบัณฑิตให้สอดคล้องกับการศึกษายุค 4.0 นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยยังได้นำเสนอรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ภายใต้ VRU Model for Education 4.0 ดังแสดงในแผนภูมิ 2



แผนภูมิ 2 Learning Process ของ VRU Model for Education 4.0

แผนภูมิที่ 2 แสดงขั้นตอนของกระบวนการหลักซึ่งมี 3 ขั้นตอนที่เป็นหน้าที่ของผู้สอน และขั้นที่ 4 เป็นทบพทระดับคณะและมหาวิทยาลัยในการเผยแพร่และนำผลงานไปใช้ประโยชน์

กระบวนการหลักของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพระดับอุดมศึกษามี 4 ระยะเวลาสำคัญ ได้แก่

**1) ระยะเวลาก่อนพัฒนาผลงาน (Pre-production)**

เป็นระยะที่มีกิจกรรมหลักในการกำหนดผลงานที่มุ่งสร้างสรรค์ โดยกำหนดจากสถานการณ์ โจทย์ หรือความต้องการจำเป็น อาจมีกิจกรรมศึกษาในพื้นที่ชุมชน สัมภาษณ์ สถานการณ์ หรือประสบการณ์ตรง

**2) ระยะเวลาพัฒนาผลงาน (Production)**

เป็นระยะที่มีกิจกรรมหลักในการสร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาผลงาน กิจกรรมการออกแบบกระบวนการและผลงานที่มุ่งสร้างสรรค์ กิจกรรมการดำเนินปฏิบัติหรือสร้างผลงาน กิจกรรมการปรับปรุงให้ก้าวหน้า ซึ่งมีการรายงานความก้าวหน้าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การปรึกษาผู้รู้ หรือศึกษาเพิ่มเติม แล้วมีการปรับปรุงกระบวนการและผลงาน และกิจกรรมการสร้างผลงานที่สร้างสรรค์สมบูรณ์

### 3) ระยะเวลาหลังการพัฒนาผลงาน (Post-production)

เป็นระยะที่มีกิจกรรมเพื่อการวัดและประเมินผล โดยประเมินในสถานการณ์คล้ายจริงหรือสถานการณ์จริง ผู้เรียนนำเสนอหรือใช้กระบวนการและผลผลิต และมีกิจกรรมการรวบรวมข้อมูลเพื่อวัดและประเมินผล ประเมินความตรงและความถูกต้องตามหลักวิชา ประเมินผลผลิตหรืองานสร้างสรรค์ที่ประจักษ์ และประเมินกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่มีการเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมที่สามารถในการผลิตผลงานใหม่หรืองานที่สร้างสรรค์

### 4) ระยะเวลาเผยแพร่และนำไปใช้ประโยชน์ (Publication/ Commercialization)

การเผยแพร่ผลงานและการนำไปใช้ประโยชน์เป็นการดำเนินการโดยการจัดกิจกรรมการใช้แหล่งสถานที่ การใช้สถานการณ์/และช่องทางต่างๆ ในการเผยแพร่ผลงานหรือนำผลงานไปใช้ประโยชน์ขึ้นกับลักษณะของผลงาน การเสนอผลงานตีพิมพ์ การเสนอผลงานในการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ ใช้สำหรับผลงานวิจัยและกระบวนการใหม่ รวมทั้งการเผยแพร่ผลงานของบุคคลหรือคณะบุคคลระดับแชมป์หรือทีมชาติโดยผลงานนั้นเกิดจากกระบวนการเรียนรู้หรือพัฒนาของมหาวิทยาลัย การนำไปใช้ประโยชน์โดยบริการสาธารณะของนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยร่วมกับบุคลากรภายนอก เป็นการปฏิบัติต่อสังคม สิ่งแวดล้อมในบริบทจริงหรือในสถานการณ์จริงของสังคม โดยใช้กระบวนการที่เรียนรู้และพิสูจน์มาแล้วว่าทำให้สังคมดีขึ้น ทำให้คนในสังคมเรียนรู้ ปรับตัว และรับผิดชอบต่อส่วนรวมมากขึ้น หรือทำให้สิ่งแวดล้อมดีขึ้น การนำผลงานไปใช้ประโยชน์เชิงการค้าเป็นการจัดกิจกรรมหรือแหล่งเพื่อขายผลงานต้นแบบนวัตกรรม หรือสิทธิบัตร หรือผลงานที่สั่งซื้อจากความต้องการของลูกค้า

การเผยแพร่และนำไปใช้ประโยชน์เป็นการขับเคลื่อนและดำเนินการระดับคณะและระดับมหาวิทยาลัย เป็นการบริหารการเปลี่ยนแปลงมหาวิทยาลัยสู่สถาบันองค์กรสร้างสรรค์และผลิตภาพ (Creative and Productive Organization) เน้นคุณค่าของผลงาน ความโดดเด่นเป็นเลิศและความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผลงานของนักศึกษาที่ผ่านการพัฒนา พิสูจน์ และประเมินคุณภาพแล้ว จากกระบวนการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ

แนวคิดในการนำรูปแบบการจัดการศึกษาโลยอลงกรณ์สำหรับการศึกษายุค 4.0 ควรใช้การทดลองและศึกษาผลการทดลองในระดับคณะ เนื่องจากกระบวนการรูปแบบสามารถดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนได้ คณาจารย์ผู้ร่วมโครงการทดลองสามารถพัฒนาการสอน พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน และสร้างสรรค์ผลงานได้ตามหลักวิชา

รูปแบบการจัดการศึกษาโลยอลงกรณ์สำหรับการศึกษา 4.0 พัฒนาขึ้นโดยผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาได้รูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับมหาวิทยาลัยชนเมือง มีองค์ประกอบที่เน้นความเชื่อมโยงและส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างพันธกิจด้านการเรียนการสอน การวิจัยและการบริการวิชาการ รวมทั้งได้กระบวนการจัดการเรียนรู้ระดับหลักสูตร/รายวิชา ซึ่งสามารถใช้เป็นกระบวนการหลักที่ผู้เรียนสร้างผลงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ กระบวนการหลักนี้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่คัดสรรจากคณะต่างๆ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

การนำเสนอรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ภายใต้ VRU Model for Education 4.0 ดังกล่าว เป็นการนำเสนอเพื่อเป็นแนวทางให้กับคณะต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้นำรูปแบบดังกล่าวไปใช้หรือนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของคณะ เพื่อการขับเคลื่อนการจัดการศึกษา 4.0 ของมหาวิทยาลัยร่วมกันและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ
5. การนำระบบการเรียนรู้ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพระดับอุดมศึกษาตามหลักปรัชญาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพไปทดลองใช้
6. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับรายวิชาสำหรับสาขาวิชาต่าง ๆ

#### **กิจกรรมที่จะดำเนินการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ Education 4.0**

1. ดำเนินการพัฒนาระบบการเรียนรู้วิชาศึกษาทั่วไปภายใต้หลักปรัชญาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ
2. ดำเนินการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพเพื่อหา Best Practice ระดับคณะ
3. ดำเนินการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพเพื่อหา Best Practice ระดับมหาวิทยาลัย