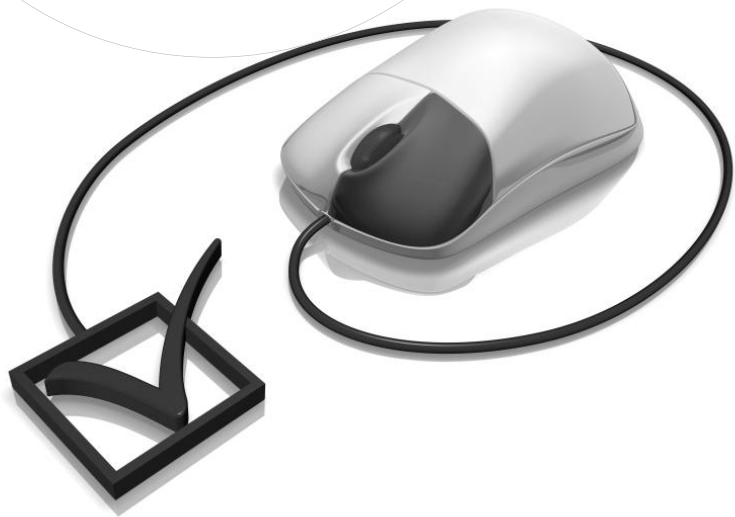


แนวทางการจัดการเรียนการเรียนรู้
การจัดกิจกรรม
สร้างสรรค์ประโยชน์
(CAS: Creativity, Action, Service)



การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ (CAS : Creativity, Action, Service)

1.ธรรมชาติวิชา (Nature of Creativity, Action, Service)

กิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ (CAS) เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่มี



วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองและพัฒนาซึ่งกันและกัน เรียนรู้จากประสบการณ์การจัดกิจกรรม (Experiential learning) เป็นสาระที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเอง โดยการริเริ่มสร้างสรรค์กิจกรรม (Creativity) ได้

ปฏิบัติกิจกรรมได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Action) และให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือผู้อื่นโดยการให้บริการเป็นอาสาสมัคร (Service)

ควบคู่ไปกับการเรียนสาระการเรียนรู้ที่เป็นวิชาการ

กิจกรรมสร้างสรรค์ (Creativity) มุ่งหวัง

ให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)

การปฏิบัติ (Action) มุ่งหวังให้ผู้เรียนลงมือ

ปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเอง

การบริการ (Service) เป็นกิจกรรมจิตอาสาที่ไม่ค่าจ้างตอบแทน เป็น

กิจกรรมที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ มีสำนึกความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคม เป็นกิจกรรมอาสาสมัครที่กำหนดให้ผู้เรียนเลือกกระทำ มีจุดมุ่งหมาย

เพื่อปลูกฝังความสง่างาม ความเป็นอิสระในการคิดให้เกิดในตัวผู้เรียน ทั้งนี้ต้อง

คำนึงถึง การใช้เวลาในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ของผู้เรียน สถานศึกษาจะต้อง

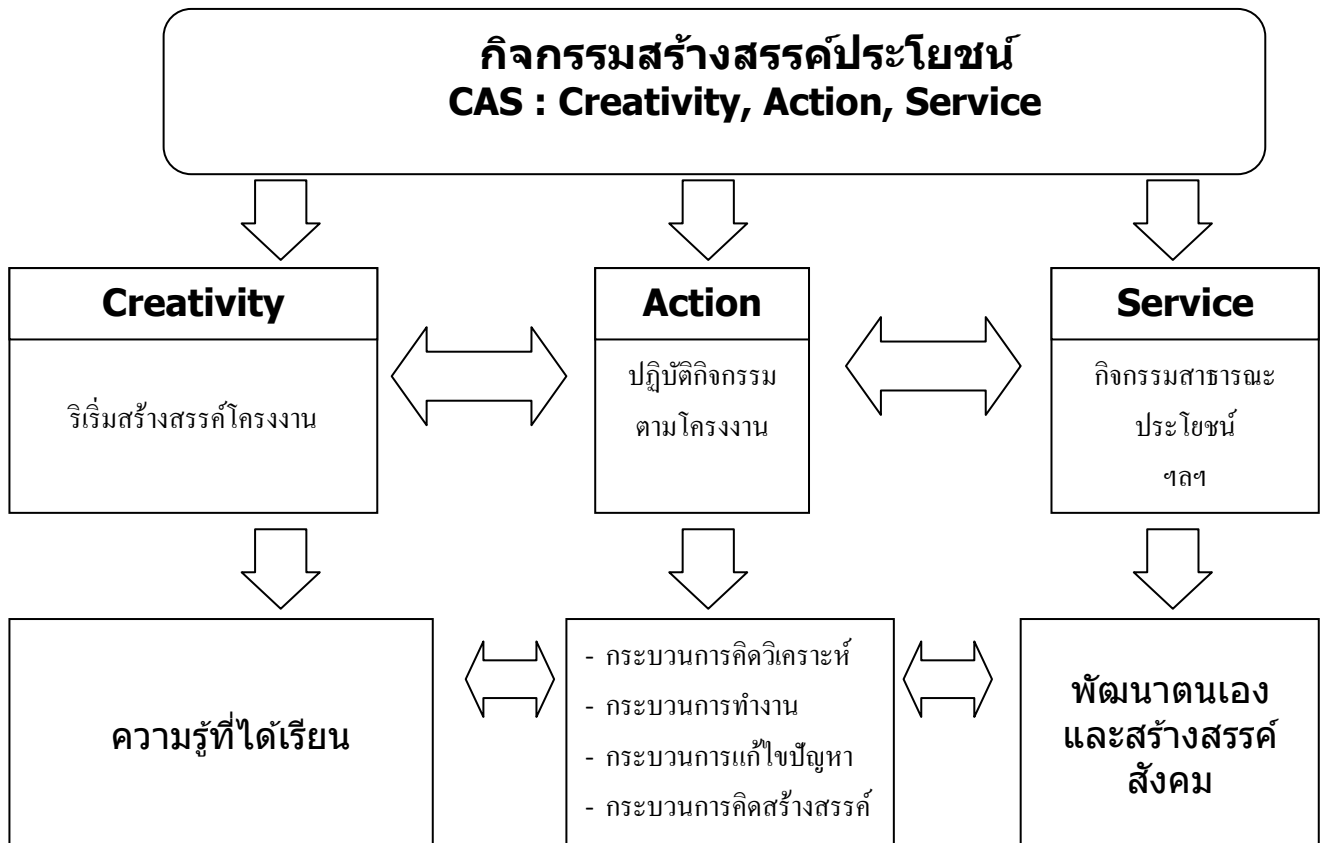
กำหนดเป็นตารางงานนอกเวลาเรียน โดยผู้เรียนจะต้องวางแผนเวลาของตนเอง

โดยทั่วไปสถานศึกษาได้กำหนดให้ผู้เรียนทำกิจกรรมแต่ละรายการของ CAS อย่าง

น้อย 50 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้นสูงสุด 150 ชั่วโมง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

และสภาพความพร้อมของสถานศึกษา แสดงเป็นแผนภูมิ ดังนี้





2. วัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ CAS : Creativity, Action, Service

กิจกรรม CAS เป็นกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพอย่างรอบด้าน เป็นกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การจัดกิจกรรม CAS เป็นการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สร้างสรรค์โครงการและปฏิบัติจริง 3 กิจกรรมหลัก ๆ ที่ประกอบไปด้วย การสร้างสรรค์โครงการ (Creativity) โดยใช้ความรู้จากสาระการเรียนรู้พื้นฐาน การปฏิบัติกิจกรรมตามโครงการที่สร้างขึ้น (Action) และเข้าร่วมกิจกรรมโครงการสาธารณะประโยชน์ (Service) เช่น

1. ผู้เรียนสร้างโครงการปลูกป่าชายเลน

(เกิดจากความรู้ที่เรียนจากสาระสังคมศึกษา ฯ)

สร้างสรรค์โครงการ (Creativity) : โครงการปลูกป่าชายเลน

การปฏิบัติ (Action) : ปลูกป่าชายเลน

การบริการสังคม (Service) : การมีส่วนร่วมในการป้องกัน

ความเสียหายที่เกิดจากการกัดเซาะชายฝั่งของน้ำทะเล



2. ผู้เรียนสร้างโครงการจัดวันดนตรีในโรงเรียน (เกิดจากผลการเรียนรู้ดนตรี)

สร้างสรรค์โครงการงาน (Creativity) : โครงการจัดวันดนตรีในโรงเรียน

การปฏิบัติ (Action) : จัดวันดนตรีสากล

การบริการสังคม (Service) : สร้างความบันเทิงให้เพื่อน
ร่วมโรงเรียน



ในบางกรณี การคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนไม่ได้

เชื่อมโยงในลักษณะดังกล่าว ดังนั้น การทำกิจกรรม CAS สามารถที่จะ

แยกรายกิจกรรมได้แต่ ครูที่ปรึกษาต้องให้คำชี้แนะให้ผู้เรียนเข้าใจว่า

กิจกรรมจะต้องแสดงให้เห็นทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ สร้างสรรค์

(Creative) ปฏิบัติ (Action) และบริการสังคม (Service)

ในที่นี้ จะเสนอตัวอย่างประกอบความเข้าใจ ดังนี้

ตัวอย่างที่ 1

กิจกรรมบริการระดับโรงเรียน

(action, service)

1. กิจกรรม : สอนว่ายน้ำ

ให้แก่เด็กพิการ

บทบาทใหม่ : ผู้สอนว่ายน้ำ

ภาระงาน : ถ่ายทอดความรู้และทักษะให้แก่ผู้อื่น

ผลที่เกิดขึ้นจริง :

เด็กสนุกสนาน ได้เรียนว่ายน้ำ



2. กิจกรรม : เป็นโค้ช

ฟุตบอล

บทบาทใหม่ : โค้ชฟุตบอล

ภาระงาน : ถ่ายทอดความรู้และทักษะให้แก่ผู้อื่น

ผลที่เกิดขึ้นจริง : เด็กสนุกสนานได้เรียนรู้วิธีเล่น

ฟุตบอล

3. กิจกรรม : สอนดนตรีให้แก่เด็ก ๆ

บทบาทใหม่ : ผู้สอนดนตรี

ภาระงาน : เล่นดนตรีกับ

เด็ก ๆ

ผลที่เกิดขึ้นจริง: ปรับปรุง

ทักษะและศักยภาพการเล่นดนตรีของเด็ก



4. กิจกรรม : จัดทำบอร์ดสำหรับติดประกาศ

ของโรงเรียน

บทบาทใหม่ :

ผู้ออกแบบ

ภาระงาน : จัดทำบอร์ด

สำหรับติดประกาศของโรงเรียน

ผลที่เกิดขึ้นจริง : การสื่อความระหว่างกันโดย

ประกาศที่นำมาติดที่บอร์ด

5. กิจกรรม : เขียนคอลัมน์ลงหนังสือพิมพ์

ของโรงเรียน

บทบาทใหม่ :

นักหนังสือพิมพ์

ภาระงาน : เขียนข่าว

ผลที่เกิดขึ้นจริง : มีการจัดพิมพ์ผลงานออก

เผยแพร่



กิจกรรมบริการสังคม/สร้าง ความสัมพันธ์กับชุมชน (creativity, service)



6. กิจกรรม : ทาสีกำแพง

สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้าร่วมกับเด็กกำพร้า

บทบาทใหม่ : ช่างทาสี

ภาระงาน : ทาสีกำแพงสถานรับเลี้ยงเด็ก

ผลที่เกิดขึ้นจริง: สถานรับเลี้ยงเด็กสะอาดตาน่าอยู่

7.กิจกรรม : สอนภาษาอังกฤษให้แก่แม่บ้านของ
ชาวต่างชาติ

บทบาทใหม่ : ครูสอนภาษา

ภาระงาน : เตรียมบทเรียนและสื่อการสอน

ผลที่เกิดขึ้นจริง : แม่บ้านที่ทำงานกับ

ชาวต่างชาติสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้



8.กิจกรรม : แลกเปลี่ยน
เรียนรู้ทักษะและ
ประสบการณ์ด้านศิลปะกับ
โรงเรียนในท้องถิ่น

บทบาทใหม่ : ผู้สอนศิลปะ

ภาระงาน : เยี่ยมโรงเรียนเป้าหมายและพบปะ
เพื่อนนักเรียนที่เรียนศิลปะ

ผลที่เกิดขึ้นจริง : นักเรียนสองกลุ่มได้แลกเปลี่ยน
ประสบการณ์

9. กิจกรรม: เป็นผู้นำการสำรวจป่าส่องกล้องดูนก

บทบาทใหม่ : เป็นผู้นำการ
สำรวจป่าเพื่อดูนก

ภาระงาน : การวางแผนการ

สำรวจป่า

ผลที่เกิดขึ้นจริง :

ความสามารถของการจัดกิจกรรม



และความสำเร็จของการเดินป่า

10. กิจกรรม: การจัดค่ายเยาวชน

บทบาทใหม่ : เป็นผู้นำค่ายเยาวชน

ภาระงาน : วางแผน ดำเนินงานและนำค่าย

ผลที่เกิดขึ้นจริง : ประสบการณ์การจัดค่ายเยาวชน

11.กิจกรรม : การก่อสร้างที่พักของเด็กจรจัด

บทบาทใหม่ : ช่างก่อสร้าง

ภาระงาน : ร่วมมือสร้างที่พักร่วมกับผู้อื่น



ผลที่เกิดขึ้นจริง : เด็กจรจัด
มีที่พักอาศัย

12. กิจกรรม : ทำความ

สะอาดชายหาด

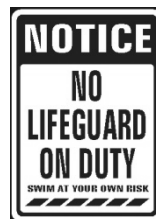
บทบาทใหม่ : ผู้อนุรักษ์

สิ่งแวดล้อม

ภาระงาน : กำจัดมลภาวะ

ผลที่เกิดขึ้นจริง : อนุรักษ์ระบบนิเวศชายฝั่งทะเล

13. กิจกรรม : การตั้งทีมบริการเฝ้าระวังอุบัติเหตุ



ริมหาดตากอากาศ

บทบาทใหม่ : ผู้กู้ภัยชายหาด

ภาระงาน : ช่วยชีวิตนักท่องเที่ยว

ผลที่เกิดขึ้นจริง : นักท่องเที่ยวได้รับ

การดูแลความปลอดภัย

14.กิจกรรม : จัดวิ่งแข่งขันมาราธอนระดมทุน

เพื่อมูลนิธิฝึกสุนัขนำทางสำหรับผู้พิการทางสายตา

บทบาทใหม่ : ผู้จัดการการกุศล

ภาระงาน : วางแผน ประชาสัมพันธ์

ผลที่เกิดขึ้นจริง : เกิดงานการกุศล

15.กิจกรรม : สร้างเว็บไซต์กิจกรรม CAS

บทบาทใหม่ : ผู้ออกแบบเว็บไซต์เพื่อการเผยแพร่

ภาระงาน : ออกแบบเว็บไซต์ปรับข้อมูลให้เป็น

ปัจจุบันผลที่เกิดขึ้นจริง : การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ข้อมูลระหว่างกัน

ตัวอย่างที่ 2

กิจกรรมสร้างสรรค์ (Creativity)	กิจกรรมปฏิบัติ (Action)	กิจกรรมบริการ (Service)
เป็นการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โครงการ/โครงการงาน (Creative thinking) ที่เกิดจากการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking)	เป็นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่ส่งผลดีต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม	เป็นกิจกรรมอาสาสมัครที่ผู้เรียนมีความตระหนักและจิตสำนึกแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมที่จะให้บริการ โดยการเป็นอาสาสมัครโดยไม่มีค่าตอบแทน ซึ่งจะต้องทำนอกเวลาเรียนและในการทำกิจกรรมผู้เรียนจะต้องคำนึงถึงสิทธิต่าง ๆ ศักดิ์ศรีและการเคารพตนเอง

อนึ่ง การให้ผู้เรียนทำโครงการ/โครงการงาน/กิจกรรม CAS สถานศึกษาต้องให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องทุกปีการศึกษา ดังตัวอย่างกิจกรรมของผู้เรียน

กิจกรรมสร้างสรรค์ (Creativity) (งานสร้างสรรค์ริเริ่ม)	กิจกรรมปฏิบัติ (Action) (เพิ่มพูนผลต่อตนเอง)	กิจกรรมบริการ (Service) (แบ่งปันให้แก่ผู้อื่น)
<ul style="list-style-type: none"> - (ร่วม) เขียนหนังสือเด็ก - (ร่วม) ทำวารสารโรงเรียน - (ร่วม) ทีมถ่ายทำภาพยนตร์สั้น - เข้าร่วมชมรมปลูกป่า - ชมรมได้อาถิ - ชมรมวิทยาศาสตร์ - ทาสีรั้วโรงเรียน - คิวเตอร์ให้แก่นักเรียน - รมรงค์/ระดมทุน - ออกแบบเว็บไซต์ให้โรงเรียน/ชมรม ฯลฯ 	<ul style="list-style-type: none"> - ฝึกเรียนกอล์ฟกับโปรฯ - ฯลฯ - เข้าร่วมเป็นทีมนักกีฬาโรงเรียน - ฝึกการเต้น มวย โยคะ เต้นรำ - เข้าร่วมทีมสำรวจป่า - สร้างที่พักอาศัยให้ผู้อื่น - เข้าร่วมเป็นเชียร์ลีดเดอร์ของโรงเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - สอนเด็กว่ายน้ำ ฟุตบอล วาดภาพ อ่านหนังสือ - เป็นโค้ชกีฬา - จัดกิจกรรมในหมู่บ้านหรือชุมชนของตนเอง - สอนภาษาอังกฤษให้เด็ก ๆ - ระดมทุนช่วยเหลือผู้ประสบภัยพิบัติ - ซ่อมรถ ล้างรถ - ดูแลคนชรา - ชมรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

หลักการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์

ในการจัดกิจกรรม CAS ครูที่ปรึกษาสามารถนำเทคนิคและกระบวนการเรียนที่หลากหลายมาใช้จัดประสบการณ์เรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนบนพื้นฐานความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และความศรัทธาเชื่อมั่นในศักยภาพที่หลากหลายตามความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น กระบวนการกลุ่ม (Group Process) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ (Collaborative Learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative Learning) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ซึ่งล้วนมีแนวคิดหลักในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Centered) อย่างไรก็ตามเทคนิควิธีการจัดประสบการณ์เรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ (CAS) ที่เป็นที่ยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ แนวคิดของ David A. Kolb ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ / อิงประสบการณ์ / ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เพราะเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Centered) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผักผ่อนทักษะต่างๆ และร่วมเรียนรู้ตลอดกระบวนการ เป็น Active Learner อย่างแท้จริง

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ โดยการถ่ายโอนประสบการณ์เดิมและความรู้ที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนแล้ว (Transformation of experience) การเรียนรู้เกิดขึ้นจากกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้ประสบการณ์เดิมในการทำความเข้าใจสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ และเพื่อปรับกระบวนการตัดสินใจในการทำหรือไม่ทำ.... ในครั้งต่อไป มีหลักสำคัญดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน
2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า Active Learning
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ
4. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้และประสบการณ์ที่ทุกคนมีอยู่ ออกไปอย่างกว้างขวาง
5. มีการสื่อสาร โดยการพูดหรือการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ พฤติกรรม ผลงาน

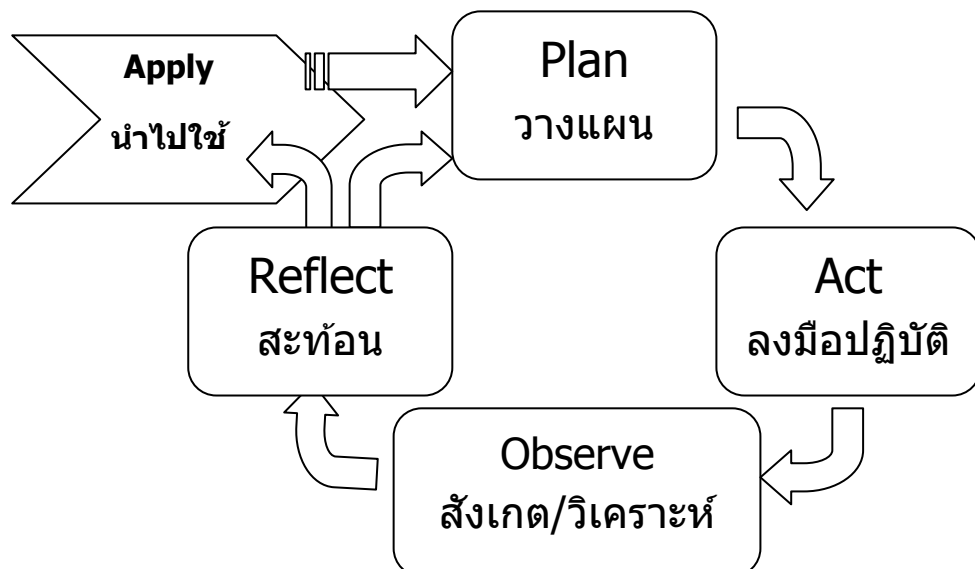
ประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียนผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีหลากหลาย

กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถ

- มองเห็นเส้นทางหรือนำองค์ความรู้เชิงวิชาการที่เรียนมาแล้ว ทักษะการดำรงชีวิตหลากหลายที่เคยได้รับการเสริมสร้าง เช่น ทักษะสังคม (Social skill) ทักษะส่วนบุคคล (Personal skill) ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
- นำประโยชน์และคุณค่าที่แท้จริงจากการเรียนรู้สู่ทั้งต่อตัวเอง และผู้อื่น
- รู้ความสามารถศักยภาพของตนเองที่แตกต่างกับผู้อื่น
- สามารถตัดสินใจที่เกิดผลจริงและตรงบนพื้นฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ มิใช่การคาดเดา (real result)
- พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และการคิดวิเคราะห์
- พัฒนาสำนึกความรับผิดชอบ (responsibility and accountability) และรับผิดชอบ ในการกระทำของตนเอง

การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์(Experiential learning)

วงจรการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (The cycle of experiential learning)



สาระสำคัญแต่ละขั้นตอนในวงจรการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

1 **ขั้นวางแผน (Plan)** เป็นการเริ่มต้นการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายความสำเร็จและทำความเข้าใจในเป้าหมาย รวมทั้งการตัดสินใจว่าจะใช้องค์ความรู้และประสบการณ์เดิมของแต่ละคนมี

อยู่มาใช้อย่างไร (how)

2 **ขั้นลงมือปฏิบัติ (Act)** เป็นขั้นลงมือปฏิบัติกิจกรรม / เรียนรู้เพื่อบรรลุเป้าหมายและผลการเรียนรู้ โดยใช้



ประสบการณ์เดิมที่เป็นรูปธรรม/องค์ความรู้ที่มีอยู่เป็นฐานในการเรียนรู้ใหม่

3 **ขั้นสังเกต (Observe/Analyze)** เป็นขั้นการวิเคราะห์การรับรู้ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้สังเกตและใคร่ครวญถึง ความรู้สึกของตนเองรวมทั้งปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนกับสมาชิกในกลุ่มและผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งนี้ ประสบการณ์จะแปรเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ก็ต่อเมื่อเจ้าของประสบการณ์ได้ใคร่ครวญถึงอารมณ์ ความคิดและการกระทำของตนเอง ในเหตุการณ์นั้นๆ ไม่ปล่อยให้สิ่งที่เกิดขึ้นเพียงแต่ผ่านพ้นและจบลงไป

4 **ขั้นสะท้อน (Reflect)** เป็นขั้นสะท้อนให้เห็นถึงสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียน ประเด็นสำคัญที่ได้เรียนรู้ องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน จุดแข็งและความท้าทายของแต่ละคน รวมทั้งเป็นขั้นการประเมินการปฏิบัติของผู้เรียน สังเคราะห์ความรู้ ความเข้าใจใหม่ๆ

นับเป็น ขั้นตอนที่สำคัญยิ่งของวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ความสามารถในการสะท้อน (Reflection) การเรียนรู้ ไม่ได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ แต่มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาและสั่งสมประสบการณ์จากการฝึกฝนและชี้แนะ ทั้งนี้เทคนิคสำคัญ คือ การใช้คำถาม ในระยะเริ่มต้นอาจใช้คำถามพื้นฐานพื้นฐานง่ายๆ เช่น

“ตัวเรา เพื่อน นักเรียนอื่นๆ วางแผนจะทำอะไร”

“ตัวเรา เพื่อน นักเรียนอื่นๆ ทำอะไร คิดอย่างไรกับกิจกรรมที่ทำ”

“ตัวเรา เพื่อน นักเรียนอื่นๆ รู้สึกอย่างไร ได้เรียนรู้อะไร กิจกรรมที่ทำมีคุณค่า

อย่างไร”

“ผลที่เกิดกับตัวเรา เพื่อน และเพื่อนนักเรียนอื่นๆ ที่มงานและคนอื่น ๆ คืออะไร
ได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม สิ่งที่ได้เรียนรู้นำไปใช้ในวงกว้างอย่างไร”

ทั้งนี้ สิ่งที่ควรตระหนักในการใช้คำถาม คือ ความยากไม่ได้อยู่ที่การตั้งคำถาม แต่อยู่ที่ความ
ซับซ้อนของคำตอบที่ตามมา

5 ประยุกต์ (Apply) เป็นการนำผลการเรียนรู้ประสบการณ์และองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น
ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

และใช้ในชีวิตประจำวัน

วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่น่าเสนอในที่นี้นับเป็นเทคนิคที่ส่งผลเชิงบวกอย่างยิ่งต่อการ
จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ (CAS : Creativity, Action Service) จากแผนภาพที่
แสดงดังกล่าวจะเห็นว่ากระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ความสำคัญไม่ได้อยู่ที่ตัว
กิจกรรมเท่านั้น แต่ทุกขั้นตอนในวงจรมีความสำคัญที่จะละเลยไม่ได้

David A. Kolb อธิบายว่า กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตเกิดขึ้น
จากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง
และได้เห็นผลของการกระทำนั้น ก็จะเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การคาดการณ์ในคราวต่อไป
ว่าหากมีเหตุการณ์อย่างนี้ก็จะมผลตามมาอย่างนั้น บุคคลจะ
สั่งสมความเข้าใจถึงเหตุและผลของการกระทำที่เกิดต่างกรรม
ต่างวาระไปจนสามารถสรุปเชื่อมโยงเป็นหลักการที่สามารถ
นำไปอธิบายปรากฏการณ์อื่นๆที่ใกล้เคียงกัน และนำไปสู่การ
ทดลองหลักการนั้นๆว่าได้ผลอย่างไรในสถานการณ์ใหม่ๆ
หัวใจของการเรียนรู้แบบนี้อยู่ที่การได้มีประสบการณ์ตรงซึ่ง
จะเป็นวัตถุดิบที่จำเป็นในการก่อรูปเป็นองค์ความรู้ใหม่



3. การดำเนินการของโรงเรียน



ในการจัดการเรียนการสอน **CAS** โรงเรียนจะต้องดำเนินการ ใน
เรื่องต่อไปนี้

1. โรงเรียนจะแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อเป็นที่ปรึกษาให้แก่ผู้เรียน
2. โรงเรียนกำหนดหัวข้อโครงการ (Project Work) จำนวน
หนึ่งและจัดทำเป็นรายการโครงการอย่างเป็นระบบ (Directory) สำหรับให้ผู้เรียนเลือก

ดำเนินการในแต่ละปีการศึกษาหรือผู้เรียนนำเสนอกิจกรรม/โครงการ/โครงการตามความสนใจ

- 3. ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมตามที่ระบุไว้ในโครงการภายใต้การดูแลของครูที่ปรึกษา
- 4. ครูที่ปรึกษาควบคุมดูแลกำกับติดตามการดำเนินงานต่างๆ ให้กิจกรรม บรรลุเป้าหมาย
- 5. ครูผู้สอน/ที่ปรึกษาและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนประเมินตนเองเกี่ยวกับประโยชน์ที่เกิดต่อตนเอง และต่อผู้อื่น และให้นักเรียนประเมินผลที่ตนเองและผู้อื่นรวมทั้งสังคมได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

4. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes)

การกำหนดให้ผู้เรียนทำกิจกรรม CAS ควบคู่ไปกับการเรียนสาระการเรียนรู้ที่เป็นวิชาการ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้ (Learning Outcome) 8 ประการ ดังนี้

1 ตระหนักรู้ในความสามารถของตนเอง ค้นพบศักยภาพที่เป็นจุดแข็งของตัวเอง สิ่งที่คุณมีความรู้ ความชำนาญและมีความต้องการที่จะพัฒนาตนเอง

2 มีโอกาสทำกิจกรรมที่ท้าทายใหม่ๆ

3 ผู้เรียนรู้จักการวางแผนและริเริ่ม

กิจกรรมต่างๆ ตั้งแต่การเขียนโครงการ ดำเนินงานตามโครงการซึ่งอาจทำร่วมกับผู้อื่นหรือทำคนเดียว

4 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมได้ โดยร่วมงานได้กับหลายๆ ทีม



5 ผู้เรียนแสดงความมุ่งมั่น ขยันหมั่นเพียรและมุ่งมั่นทำกิจกรรมของตนเอง แสดงความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน โดยดูจากการทำงานอย่างสม่ำเสมอ ร่วมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรม

6 ผู้เรียนได้เรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมจากการทำกิจกรรม

7 พัฒนาทักษะและเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ๆ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความชำนาญในการทำงาน

8 ผู้เรียนมีความรู้สึกรับผิดชอบเหตุการณ์สำคัญๆ ที่เกิดขึ้นกับโลกโดยการเข้าร่วมโครงการ/โครงการ/กิจกรรมระดับชุมชน ระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ

5. ภาระหน้าที่ของผู้เรียน

เพื่อให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ ดังกล่าว ผู้เรียนจะต้องมีการวางแผน บริหารจัดการตนเองในสิ่งต่างๆต่อไปนี้

- ทบทวนตนเองตั้งแต่เริ่มต้นของการทำกิจกรรม CAS ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายของการทำงานของตนเอง โดยผู้เรียนควรจะต้องตั้งคำถามต่อไปนี้กับตนเอง ได้แก่

- 1 ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะหรืออธิบายเกี่ยวกับกิจกรรม
- 2 กิจกรรมที่คิดขึ้นจะให้ประสบการณ์อะไร ทำไมจึงเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงหรือ และกิจกรรมอาสาสมัครช่วยสังคมได้อย่างไร
- 3 ผู้เรียนสามารถระบุบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมได้หรือไม่
- 4 ผู้เรียนวางแผนวัดและประเมินผลกิจกรรมไว้อย่างไร
- 5 ผู้เรียนได้คำนึงถึงทักษะและความรอบรู้ที่ท่านต้องการให้เกิดเป็นผลสัมฤทธิ์จากการเข้าร่วมกิจกรรม



- 6 ผู้เรียนสามารถบอกได้หรือไม่ว่าได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการทำกิจกรรม
 - 7 ใครเป็นผู้ช่วยเหลือให้การสนับสนุน
 - 8 ผู้เรียนได้คะแนนหรือคำตอบแทนสำหรับการทำกิจกรรมนี้หรือไม่
- และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะต้องบอกได้ว่า
- กิจกรรมนี้เป็นบทบาทใหม่ของผู้เรียนหรือไม่อย่างไร
- เป็นกิจกรรมที่สามารถทำได้จริงหรือไม่
 - เป็นกิจกรรมที่เกิดผลอย่างแท้จริงกับตัวผู้เรียนเองและผู้อื่นหรือไม่
 - ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรม
 - กิจกรรมที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้นให้ประโยชน์อะไรแก่ผู้อื่น และอย่างไร
 - ผู้เรียนได้อะไรในระหว่างการทำกิจกรรม

- วางแผน ดำเนินงานตามแผนที่กำหนดและพิจารณาผลหรือบทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม
 - เขียนรายงานเกี่ยวกับการทำกิจกรรมทั้งหมดและประสบการณ์จากการทำกิจกรรมและผลที่ได้รับจากการทำกิจกรรม
 - เขียนรายงานเกี่ยวกับการทำกิจกรรม CAS ทั้งหมดรวมทั้งประสบการณ์จากการทำกิจกรรมและผลที่ได้รับจากการทำกิจกรรมและจากตัวกิจกรรมเอง
 - เผยแพร่กิจกรรมพร้อมแสดงหลักฐานประกอบโดยใช้สื่อประเภทต่างๆ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ บล็อก (blog) รูปภาพ เว็บไซต์ (Website) หรือเอกสารอื่นๆ เป็นต้น
- อนึ่ง ในการทำกิจกรรม ผู้เรียนจะต้องเสนอโครงการเพื่อขอความเห็นชอบ ซึ่งโรงเรียนจะต้องมีแบบฟอร์มตัวอย่าง

8. มีใครคอยให้ความช่วยเหลือในระหว่างการทำกิจกรรมหรือไม่ ถ้ามี เป็นใครและได้รับความช่วยเหลืออย่างไรบ้าง

9. กิจกรรมมีประโยชน์อย่างไรแก่ผู้อื่น

ลายมือชื่อผู้เรียน :วันที่.....

ลายมือชื่อครูที่ปรึกษา.....วันที่.....

โดยสรุป ผู้เรียนจะต้องมีความตระหนักในเรื่องต่อไปนี้

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจว่าจะต้องทำกิจกรรม CAS ครอบคลุม กิจกรรมทั้ง 3 ลักษณะ
2. ผู้เรียนพบที่ปรึกษาเพื่อหารือเกี่ยวกับโครงการ/โครงงาน/กิจกรรม
3. ผู้เรียนกำหนดกิจกรรมตามความสนใจของตนเอง
4. ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการทำกิจกรรม CAS ของตนเอง
5. ผู้เรียนมีการวางแผน ดำเนินการตามแผน ตามสิ่งที่ตนได้เรียนรู้
6. ผู้เรียนมีการปรึกษาหารือครูที่ปรึกษา
7. ผู้เรียนคิดกิจกรรม/โครงการ/โครงงานเอง หรือเข้าร่วมกิจกรรม/โครงการ/โครงงานกับผู้อื่น
8. ผู้เรียนต้องแสดงหลักฐานที่เป็นความสำเร็จให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
9. ผู้เรียนเข้าใจเกี่ยวกับประเภทและชนิดของหลักฐานที่ผู้เรียนสามารถใช้ประกอบการรายงาน
10. ผู้เรียนรับทราบเกี่ยวกับจำนวนชั่วโมงที่จะต้องทำกิจกรรม
11. ผู้เรียนพบครูที่ปรึกษาเพื่อร้องขอให้ประเมินผลการทำงานของตนเอง
12. ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับโครงร่างการรายงานสำหรับเป็นแนวทางในการเขียนรายงาน
13. ผู้เรียนต้องเขียนรายงานตามคำโครงการเขียนรายงาน รวมทั้งกล่าวถึงแผน การดำเนินงาน และผลการทำกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ของกิจกรรม แบบบันทึกการทำกิจกรรม CAS รายการกิจกรรม สถานที่ วัน/เดือน/ปี ประเภทกิจกรรม จำนวนชั่วโมง ผลลัพธ์

6. ภาระหน้าที่ของครูผู้สอนหรือครูที่ปรึกษา

- ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกติกาและข้อกำหนดของ CAS
- พุดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับกติกาและข้อกำหนดของ CAS กับผู้เรียน
- แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเองจากการทำกิจกรรม
อาสาสมัครพร้อมให้ข้อคิดเห็น
- สนับสนุนการคิดและทำกิจกรรมของผู้เรียนและเป็นกำลังใจ
ให้แก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
โดยช่วยประสานหน่วยงานอาสาสมัครต่างๆ



7. การวัดและประเมินผลกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์

1 การประเมินเพื่ออนุญาตให้ผู้เรียนทำโครงการ/โครงงาน/กิจกรรม CAS ที่ผู้เรียนนำเสนอ ผู้รับผิดชอบจะต้องมีเกณฑ์การพิจารณา โดยทั่วไปแล้ว สถานศึกษาจะใช้เกณฑ์ (Criteria) 4 ประการ ต่อไปนี้



1 เป็นกิจกรรมที่ทำได้จริง มีวัตถุประสงค์ชัดเจน

เห็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

2 เป็นกิจกรรมที่ทาบความสามารถส่วนบุคคลของผู้เรียนแต่ละคนต้องทำให้ขอบข่ายภาระงานทั้งหมดที่กำหนดไว้เสร็จสิ้นทุกประการ

3 เป็นกิจกรรมที่มีการคิดวางแผนการทำงานของตนเองอย่างเป็น

ระบบ ตั้งแต่การวางแผน การทบทวนกิจกรรม การรายงานความก้าวหน้า และการรายงานผลการดำเนินการ



4 เป็นกิจกรรมที่เกิดผลลัพธ์ (Outcomes) และผลการเรียนรู้รวมทั้งประสบการณ์ที่ได้รับจากการบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด

2 การวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม CAS

ในการวัดและประเมินผลการทำกิจกรรม CAS ไม่มีการวัดและประเมินผลที่เป็นผลสัมฤทธิ์ เหมือนกับการวัดและประเมินผลการเรียนสาระการเรียนรู้ แต่ผู้เรียนจะต้องเขียนรายงานผลการดำเนินงานให้มีเค้าโครง ในสาระต่อไปนี้



ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอะไร ทำกิจกรรมดังกล่าวร่วมกับใคร สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม และประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมสิ่งที่ผู้เรียนถือเป็นคุณค่า (Values) ที่ได้รับจากกระบวนการทำกิจกรรม

ผู้เรียนมีความคิดเห็นอย่างไร กับการได้ทำกิจกรรม ผลลัพธ์ที่เกิดกับตัวผู้เรียน ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้ร่วมงาน/ทีมงาน และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น นอกจากรายงานเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ 8 ประเด็นดังกล่าวแล้ว



ผู้เรียนสามารถแสดงผลงาน โดยใช้เอกสารอื่นๆ ประกอบ ได้แก่ บันทึกการทำกิจกรรม บล็อก (blog) แผ่นซีดี (CD) ภาพถ่าย วิดิทัศน์ ดีวีดี (DVD) การเล่าเรื่องด้วยภาพถ่าย (Photo Essay) หรือ Portfolio เป็นต้น เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนได้รับประสบการณ์และเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างบรรลุ

เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของกิจกรรมตามที่กำหนดครบถ้วนทุกประการ

8 ประโยชน์จากการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์

1. ค้นพบศักยภาพที่เป็นจุดแข็งของตัวเอง สิ่งที่ตัวเองมีความรู้ ความชำนาญ
2. มีโอกาสทำงานในสิ่งท้าทาย
3. รู้จักวางแผนการดำเนินงานกิจกรรม รู้ตั้งแต่การเขียนโครงการ ดำเนินงานตามโครงการ
4. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
5. แสดงความมุ่งมั่น ทุ่มเทเพียร มีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน
6. เรียนรู้ความมีคุณธรรม จริยธรรมจากการทำงาน
7. เรียนรู้ทักษะ และประสบการณ์ใหม่



9 กิจกรรมที่ไม่ถือเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์

กิจกรรมที่ไม่นับเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ มีแนวทางการ

พิจารณาดังนี้

- กิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งการเรียนและได้คะแนน
- กิจกรรมที่มีค่าตอบแทน ค่าจ้าง หรือเป็นการหารายได้พิเศษหรือ



รายได้ประจำ

- งานที่ผู้เรียนทำเป็นงานประจำ เช่น การจัดเก็บหนังสือเข้าที่ในห้องสมุด ทำความสะอาดห้องเรียน
- ทำงานในบ้านเด็กกำพร้าหรือบ้านพักคนชราโดยที่ผู้เรียนไม่ทำความรู้จักกับโครงสร้างการบริหาร

- - การเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ เช่น ชมพิพิธภัณฑ์ ดูหนัง ดูละคร ดูกีฬา เป็นต้น
- - การทำงานบ้าน
- - กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความแตกแยก
- - กิจกรรมลูกเสือ ยุวอาสา เนตรนารี เข้าค่าย
- - กิจกรรมอุทิศที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและการเมือง
- - กิจกรรมระดมทุนที่ไม่มีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายชัดเจน
- - กิจกรรมที่ไม่เป็นที่รับรู้ของครูผู้สอน/ครูที่ปรึกษา

10. กรอบการเขียนรายงาน

กิจกรรม CAS กำหนดให้ผู้เรียนเขียนรายงานประสบการณ์การทำกิจกรรมทั้ง 3 ลักษณะ ได้แก่ กิจกรรมสร้างสรรค์ (Creativity) ปฏิบัติ (Action) และการบริการสังคม (Service) โดยมีกรอบของสาระในการรายงาน ได้แก่ ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอะไร ทำที่ไหน วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการทำกิจกรรมมีอย่างไร ทำกิจกรรมร่วมกับใครหรือไม่อย่างไร ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการทำกิจกรรมเปรียบเทียบระหว่างก่อนการทำกิจกรรม ระหว่างการทำกิจกรรม และภายหลังการทำกิจกรรม คุณค่าที่ได้รับ ผลที่เกิดจากการทำงานที่ผู้เรียนคาดว่าจะได้รับ ระบุปัญหาอุปสรรคหรือความยากง่ายของงานที่พบและได้แก้ปัญหาอย่างไร



ผู้เรียนค้นพบอะไรในตัวเองและในตัวผู้อื่น ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพ เจตคติและคุณค่าของตนเองอย่างไร (เช่น การทำหรือเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา และระยะเวลาสำหรับการทำกิจกรรม ความพยายาม) มีใครให้ความช่วยเหลือผู้เรียนหรือไม่ ในการทำกิจกรรมผู้เรียนได้ประสานงานกับใคร หน่วยงานหรือองค์กรใดบ้าง ผลลัพธ์ของกิจกรรมคืออะไร ประโยชน์ที่ตนเองได้รับ (เช่น ความเข้าใจ ทักษะและคุณค่าของกิจกรรม ความภาคภูมิใจ) ผลที่เกิดแก่ทีมงานและคนอื่นๆ ผลลัพธ์โดยรวมของกิจกรรม

โดยภาพรวม ในรายงานของผู้เรียนจะต้องประกอบด้วย ความสนใจและเป้าหมายของตนเอง ในการทำ CAS การวางแผน ดำเนินการตามแผน สิ่งที่คุณได้เรียนรู้ การปรึกษาครูที่ปรึกษา การเข้าร่วมกิจกรรม/โครงการ/โครงการที่สถานศึกษากำหนด ผู้อื่นคิดขึ้นหรือคิดโครงการเอง การบันทึกการทำกิจกรรมและสัมฤทธิ์ผล แสดงกิจกรรมย่อยที่ได้ดำเนินการ การแสดงหลักฐานที่เป็นความสำเร็จ ของผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

11. การตรวจสอบประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรม

กิจกรรมสร้างสรรค์ประโยชน์ที่มีประสิทธิภาพต้องเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนริเริ่ม
สร้างสรรค์ด้วยตนเองตามความสนใจ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอด
กระบวนการภายใต้การดูแลสนับสนุนของครูที่ปรึกษา ตั้งแต่ขั้นการวางแผน ลงมือปฏิบัติตาม



แผน การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การสะท้อนผลการ
ดำเนินงาน ประเมินผล การจัดทำบันทึกและรายงาน
แผนและผลการดำเนินงาน ครูที่ปรึกษาหรือผู้รับผิดชอบ
CAS ควรจัดทำรายการสิ่งที่ผู้เรียนต้องดำเนินงานตาม
ขั้นตอน และให้ผู้เรียนตรวจสอบความเข้าใจใน

กระบวนการทำงานของตนเอง ทั้งนี้หากพบว่าไม่มีขั้นตอนใดที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ ครู
ที่ปรึกษา/ผู้สอนสามารถให้คำแนะนำอย่างเป็นระบบ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างแบบตรวจสอบกระบวนการทำงานกิจกรรมCASของนักเรียน

เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบผลงานของตนเอง

ลำดับที่	รายการประเมิน	มี/ เข้าใจ	ไม่มี/ ไม่เข้าใจ
1	ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวทางและวิธีการทำกิจกรรม CAS		
2	ผู้เรียนมีความเข้าใจว่าจะต้องทำกิจกรรม CAS ครอบคลุม กิจกรรม 3 ลักษณะ		
3	ผู้เรียนพบที่ปรึกษาเพื่อหาหรือเกี่ยวกับการทำกิจกรรม		
4	ผู้เรียนกำหนดกิจกรรมตามความสนใจของตนเอง		
5	ผู้เรียนจะต้องกำหนดเป้าหมายในการทำกิจกรรม CAS ของตนเอง		
6	ผู้เรียนมีการปรึกษาหารือครูที่ปรึกษา		
7	ผู้เรียนมีการวางแผน ดำเนินการตามแผน ตามสิ่งที่ตนได้เรียนรู้		
8	ผู้เรียนคิดโครงการเองหรือเข้าร่วมกิจกรรม/โครงการกับผู้อื่น		
9	ผู้เรียนมีการบันทึกเกี่ยวกับการทำกิจกรรมเป็นระยะๆ		
10	ผู้เรียนรับทราบเกี่ยวกับจำนวนชั่วโมงที่จะต้องทำกิจกรรม		

