

The ASSURE Model : รูปแบบการสอนแบบเน้นการใช้สื่อและมีส่วนร่วม

นายศิริชัย นามบุรี
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์
คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
ผู้เรียบเรียง

A = Analysis Learner

S = State Objective

S = Select Method Media and Materials

U = Utilized Method Media and Materials

R = Required Learner Participation

E = Evaluation

ASSURE Model เป็นรูปแบบของการวางแผนหรือออกแบบการสอนโดยเน้นการใช้สื่อและเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบ และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ มีขั้นตอนการดำเนินการวางแผนการเรียนการสอนดังนี้

- **วิเคราะห์ผู้เรียน (Analysis Learner)** เป็นขั้นตอนแรกของการวางแผนการสอนแบบ ASSURE คือ ผู้สอนต้องวิเคราะห์ผู้เรียน ซึ่งอาจเป็น ผู้เข้ารับการอบรม สมาชิกในองค์กร ก็ได้ โดยผู้สอนต้องสามารถวิเคราะห์และจำแนกผู้เรียนได้ว่า (1) มีลักษณะทั่วไปในกลุ่มอย่างไร (2) มีคุณลักษณะเฉพาะในด้านความรู้ ทักษะ ทักษะใดอย่างไรต่อการเรียนการสอนเนื้อหา (3) รูปแบบของการเรียนที่ผู้เรียนชอบ
- **กำหนดวัตถุประสงค์ (States Objective)** เป็นการกำหนดจุดประสงค์ของการเรียนการสอน ซึ่งอาจนำมาจากแผนการสอน (syllabus) จากตำรา จากแนวตามหลักสูตรกำหนด และสร้างจากประสบการณ์ผู้สอน โดยต้องกำหนดว่าผู้เรียนจะได้หรือมีความรู้ความสามารถอะไร เมื่อเรียนเนื้อหาแล้ว โดยวัตถุประสงค์ควรประกอบด้วยพฤติกรรมที่แสดงอย่างชัดเจน เจื่อนใจ และเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เพื่อใช้สำหรับใช้ในการวัดว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่

- **เลือกวิธีการ สื่อและวัสดุการเรียนการสอน (Select Method, Media and Materials)** เมื่อผู้สอนทราบลักษณะของผู้เรียน และรู้ว่า มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนคืออะไร หน้าที่ผู้สอนคือ ทำหน้าที่นำทั้งสองอย่างมาเชื่อมโยงกัน โดยเลือกวิธีการสอน เลือกรูปแบบสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม โดยคำนึงถึง (1) การเลือกสื่อการสอนที่สามารถจัดหาได้ (2) นำสื่อมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้ (3) ออกแบบและสร้างสื่อใหม่
- **นำวิธีการและสื่อวัสดุไปใช้ (Utilized Media and Materials)** เป็นขั้นตอนการวางแผนการนำวิธีการและสื่อวัสดุไปใช้อย่างเหมาะสม จัดเตรียมชั้นเรียน สิ่งอำนวยความสะดวกประกอบต่าง ๆ ให้พร้อม ซึ่งผู้เรียนอาจใช้สื่อสำหรับการเรียนการสอนรายบุคคล การเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย หรือใช้เอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หรือใช้คอมพิวเตอร์ เช่น สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- **การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Require Learner Participation)** เป็นขั้นตอนการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้อินเทอร์เน็ต การเล่นเกม และให้ผู้เรียนได้รับผลย้อนกลับทันที โดยการตรวจสอบตนเอง โดยผู้สอน หรือโดยผ่านคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- **การประเมินผล (Evaluation)** เมื่อกระบวนการเรียนการสอนเสร็จสิ้น จะเป็นการประเมินผลเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์หรือประสิทธิผลในการเรียน โดยเน้นการวัดผลทั้งกระบวนการเรียนการสอน การวัดให้วัดว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่ สื่อและวิธีการเรียนการสอนทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้หรือไม่ ผู้เรียนได้ใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมหรือไม่ ผู้สอนตรวจสอบว่า สิ่งที่ตั้งใจให้ผู้เรียนได้ (intend) กับสิ่งที่ผู้เรียนเป็นอยู่ (attend) สอดคล้องกันหรือยัง เพื่อนำข้อมูลไปวางแผนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบ ASSURE Model หากพิจารณาแล้ว จะเห็นว่าเป็นรูปแบบจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนเน้นการเรียนรู้ของรายบุคคล (Individualization Learning) เนื่องจากเน้นการจัดเตรียมสื่อหลากหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองผู้เรียนที่ผู้สอนได้วิเคราะห์แล้วว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร อีกทั้งเน้นการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งนี้โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน และการวัดผลการเรียนการสอน เน้นการวัดผลทั้งกระบวนการเรียนการสอนว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ ไม่ได้เน้นมุ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนอย่างเดียว

เอกสารอ้างอิง

Robert Heinich ...[et al.]. **Instruction media and technologies for learning**. 7th ed. Peason Education Ltd. 1993. 377 p.