

สรุปข้อมูลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้

ปีการศึกษา 2565

ลำดับ	รูปแบบ/เทคนิค และวิธีการสอน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1	การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน Project Based Learning	189	100.00
2	การจัดการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติจริง	100	52.91
3	กระบวนการสืบสอบ (5E)	86	45.50
4	การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน Problem Based Learning (PBL)	58	30.69
5	กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	53	28.04
6	การแสดงบทบาทสมมติ	42	22.22
7	ใช้เกมส์เป็นฐาน Game Based Learning	24	12.70
8	การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA)	24	12.70
9	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD	21	11.11
10	การจัดการเรียนรู้รูปแบบ GPAS 5 Steps	20	10.58
11	การจัดการเรียนรู้แบบ STEM Education	18	9.52
12	การจัดการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research Based Learning	14	7.41
13	การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning )	13	6.88
14	การจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ชั้น (7E)	11	5.82
15	การเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 4MAT	11	5.82
16	การจัดการเรียนรู้รูปแบบ Co-5 STEPs	6	3.17
17	การจัดการเรียนรู้แบบ STEAM Education	5	2.65
18	การจัดการเรียนรู้ CLT (Communicative language teaching)	4	2.12
19	การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw)	2	1.06
20	การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา 5 ขั้นตอน	2	1.06
21	การจัดการเรียนรู้แบบ B-SLIM MODEL	1	0.53
22	การจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดกลุ่มอภิปรายแบบโต๊ะกลม	1	0.53
23	การจัดการเรียนรู้รูปแบบการอภิปรายกลุ่มย่อย	1	0.53
24	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Math Make Sense Model	1	0.53
25	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ SSSC	1	0.53
26	การจัดการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์เป็นฐาน (SBL)	1	0.53
27	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)	1	0.53
28	การจัดการเรียนรู้แบบอริยสัจ 4	1	0.53
29	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	1	0.53
30	การจัดการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case Study)	1	0.53
31	การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)	1	0.53
32	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสาธิต	1	0.53
33	การจัดการเรียนรู้ SQ3R	1	0.53