



สรุปข้อมูลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง
และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ ปีการศึกษา 2566

ลำดับ	รูปแบบ/เทคนิค และวิธีการสอน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1	การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน Project Based Learning	194	100.00
2	การจัดการเรียนรู้ที่เน้นปฏิบัติจริง	98	50.52
3	กระบวนการสืบสอบ (5E)	94	48.45
4	การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน Problem Based Learning (PBL)	57	29.38
5	กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	60	30.93
6	การแสดงบทบาทสมมติ	54	27.84
7	ใช้เกมส์เป็นฐาน Game Based Learning	33	17.01
8	การจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา (CIPPA)	24	12.37
9	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD	10	5.15
10	การจัดการเรียนรู้รูปแบบ GPAS 5 Steps	20	10.31
11	การจัดการเรียนรู้แบบ STEM Education	19	9.79
12	การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน Research Based Learning	11	5.67
13	การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning)	16	8.25
14	การจัดการเรียนรู้ตามแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้น (7E)	9	4.64
15	การเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 4MAT	12	6.19
16	การจัดการเรียนรู้รูปแบบ Co-5 STEPs	8	4.12
17	การจัดการเรียนรู้แบบ STEAM Education	12	6.19
18	การจัดการเรียนรู้ CLT (Communicative language teaching)	1	0.52
19	การจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw)	1	0.52
20	การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา 5 ขั้นตอน	6	3.09
21	การจัดการเรียนรู้แบบ B-SLIM MODEL	1	0.52
22	การจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดกลุ่มอภิปรายแบบโต้ะกลม	1	0.52
23	การจัดการเรียนรู้รูปแบบการอภิปรายกลุ่มย่อย	1	0.52
24	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Math Make Sense Model	1	0.52
25	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)	1	0.52
26	การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	1	0.52
27	การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสาธิต	2	1.03