CMU CHIANG MAI UNIVERSITY

TLIC Teaching Learning Innovation Center

CMU21

Humanities and Social Sciences

กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

CMU21st CenturyLearning Report

ปีการศึกษา 2567

ISBN (e-book) :
978-616-620-109-3

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2567



รายงานผล
โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
ประจำปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ISBN (e-book) : 978-616-620-109-3

จัดทำโดย
ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
ISBN (e-book) : 978-616-620-109-3

บรรณาธิการ
อาจารย์ ดร.อานันท์ สีห์พิทักษ์เกียรติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สพญ.ดร.ศิริพร เพียรสุขมณี
นางสาวธัญพิชชา อรินต๊ะ
นางสาวจุฑามาศ สีธิ
นางสาวกิ่งกาญจน์ ถุงแก้ว

ออกแบบปกและจัดรูปเล่มรายงาน
@AT Design Media and Communication

ติดต่อ
tlic@cmu.ac.th

บทความนี้เอกสารนี้ สงวนลิขสิทธิ์ © 2567 โดยผู้เขียนนอกเสียจากได้ระบุเป็นอย่างอื่น
เอกสารนี้สามารถเผยแพร่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์หรือไฟล์ดิจิทัลสำหรับการศึกษาส่วนตัวหรือการเรียนการสอน
ที่มิได้ดำเนินการเพื่อแสวงหากำไรหรือความได้เปรียบทางธุรกิจ โดยขอให้มีการอ้างอิงที่มาทุกครั้ง
การนำบทความไปใช้ในรูปแบบอื่น เช่น การรวมเล่ม ตีพิมพ์ แจกจ่ายบนเครื่องแม่ข่าย
ซึ่งจะต้องได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของบทความเท่านั้น

เกี่ยวกับโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

มหาวิทยาลัยมีโครงการรวมทั้งหมด 6 รูปแบบ ได้แก่ (1) ทุน Type Starter Kit : เป็นทุนระดับต้น เหมาะสำหรับอาจารย์ใหม่หรืออาจารย์ทั่วไปที่อยากเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มากขึ้น โดยอาจจะเริ่มจากการปรับเพียงกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งในกระบวนวิชาก็ได้ โดยผู้สมัครทุนประเภทนี้จะต้องเป็นอาจารย์ที่ไม่เคยได้รับทุนใดๆ จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้มาก่อน (2) ทุน Type A – Active Learning : เป็นทุนที่ส่งเสริมให้อาจารย์ลดการบรรยายในชั้นเรียน เปลี่ยนมาใช้วิธีที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ (3) ทุน Type B – Asynchronous Learning : เป็นทุนที่เปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยาย (Lecture) ในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่นๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้เมื่ออยู่นอกห้องเรียน ดังนั้น การบ้านที่เคยมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียน (4) ทุน Type C – บูรณาการ : เป็นทุนส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ไม่ว่าจะในหรือต่างสาขาวิชา ผู้เรียนคนละกลุ่มหรือกลุ่มเดียวกัน และการบูรณาการร่วมกับชุมชน โดยจุดประสงค์เพื่อให้อาจารย์มีโอกาสได้มองการจัดการเรียนรู้นอกขอบเขตของวิชาตน (5) ทุน Type O - Outcome-Based Education Learning : เป็นทุนที่เน้นแนวคิดการออกแบบกระบวนวิชา วิธีการจัดการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผู้เรียน รวมถึงเปรียบเทียบวิธีการจัดการกระบวนวิชาแบบเดิม กับแบบใหม่ที่เน้น Course Learning Outcomes ตามแนวคิด Outcome-Based Education และ (6) ทุน Type AI : เป็นทุนที่ส่งเสริมให้อาจารย์นำ Generative AI ไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนโดยมีจุดประสงค์ในการให้ทุนคือ เพื่อสร้างแนวทาง “การจัดการเรียนรู้” และ “การพัฒนาอาจารย์” ที่มี AI (โดยเฉพาะ Large Language Model : LLM) เป็นเครื่องมือ โดยให้ AI มีส่วนช่วยในการเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนและอาจารย์ ไม่ว่าจะเป็นการช่วยผู้สอนในด้านต่างๆ หรือมีส่วนในการเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนในการนำ AI มาใช้ในการเรียนหรือการสอบอย่างเหมาะสม

เกี่ยวกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีนโยบายในการจัดตั้งศูนย์ TLIC (Teaching & Learning Innovation Center)เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยพันธกิจหลักของ TLIC มีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1. การผลักดันการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning) ด้านที่ 2. การพัฒนาอาจารย์ด้านการ จัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ด้านที่ 3. การสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อบริหารการจัดการเรียนรู้และด้านที่ 4. การสนับสนุนการวิจัยและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในพันธกิจที่ 2 การพัฒนาอาจารย์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ศูนย์ได้ส่งเสริมและผลักดันการพัฒนาอาจารย์ เสริมสร้างทักษะการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญ ประสานความร่วมมือกับส่วนงานที่เกี่ยวข้องเดิม ได้แก่ สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ และกองบริหารงานบุคคล คณะการสื่อสารมวลชน เพื่อให้การพัฒนาอาจารย์เกิดผลก้าวหน้าอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

คณะกรรมการโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2567

1. อาจารย์ ดร.อานันท์ สีห์พิทักษ์เกียรติ (ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้)	ประธานกรรมการ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ถนอมพร เลาหจรัสแสง	กรรมการ
3. รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ อินทสิงห์	กรรมการ
4. รองศาสตราจารย์ ดร.อภิโชค เลขะกุล	กรรมการ
5. รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิดา จำรัส	กรรมการ
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรันธนิน กิติกา	กรรมการ
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาภา แสนหลวง	กรรมการ
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักริน ชวชาติ	กรรมการ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัชชา กมล	กรรมการ
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภณัฐ ชัยดี	กรรมการ
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิษวาส จินตพิทักษ์	กรรมการ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิระ สมนาม	กรรมการ
13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐณิชา ศรีบุณยวัฒน	กรรมการ
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัชชา สุตตสันต์	กรรมการ
15. อาจารย์ ดร.ณฐวัฒน์ ล่องทอง	กรรมการ
16. อาจารย์ ดร.ปณิดา ธารารักษ์	กรรมการ
17. อาจารย์ ดร.ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ	กรรมการ
18. อาจารย์ ดร.กมลภพ ศรีโสภา	กรรมการ
19. อาจารย์ วรลักษณ์ อังศุวรางกูร	กรรมการ
20. อาจารย์ สุลิตา ทิพยศ	กรรมการ
21. อาจารย์ สุธินี แต้โสตถิกุล	กรรมการ
22. อาจารย์ ทพ.ณัฐกานต์ ชัยพัฒนาวรรณ	กรรมการ
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัตวแพทย์หญิงศิริพร เพียรสุขมณี	กรรมการและเลขานุการ
24. นางสาวธัญพิชชา อรินต๊ะ	ผู้ช่วยเลขานุการ
25. นางสาวจุฑามาศ สีธิ	ผู้ช่วยเลขานุการ

สารบัญ

TYPE A 13

114206 : ทฤษฎีการถ่ายภาพ การปรับปรุงการสอนวิชาทฤษฎีสู่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 14

กรรณ เกตุเวช[1] 14

751417 : เศรษฐศาสตร์การจัดการ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการ 22

กัญญ์สุดา นิ่มอนุสสรณ์กุล[1] 22

063201 : การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคม ยกระดับการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมด้วย ELC เชิงรุก 31

คะเณยะ อ่อนนาง[1] 31

100116 จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาผู้เรียนสมัยใหม่พัฒนาผู้เรียน ด้วยจิตวิทยาการศึกษาด้วยการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) 40

นันทกา สุปรียาพร 40

159354 : สังคมและวัฒนธรรมจีนร่วมสมัย เข้าใจความแตกต่างหลากหลาย ขยายมุมมองต่อสังคมจีนและตัวเรา 46

ผานิตดา ไสยรส[1] 46

050101 : ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ล้านนาในศตวรรษที่ 21 52

ภักดีกุล รัตนา[1] 52

051306 : การบริหารบุคลากรทางการศึกษา “BRIDGE” นวัตกรรมการสอนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจนักศึกษาข้ามศาสตร์ สู่วิชาชีพครู 64

ภัทรมนัส ศรีตระกูล[1] 64

011279 : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในกระบวนวิชาสุนทรียศาสตร์ 73

วรรณวิสาข์ ไชยโย 73

TYPE B 81

052353 : การวิเคราะห์สาระภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา การประยุกต์เนื้อหาเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 82

กรกนก สกุลกนกวัฒนา 82

052351 : การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา ห้องเรียนในฝัน 90

**กรกนก สกุลกนกวัฒนา[1] 90

สารบัญ (ต่อ)

103351 : การประพันธ์เพลง (Music Composition) การสอนการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning 101

กฤษฎิ์ เลกะกุล 101

063101 : การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง ปลุกการเรียนรู้ผู้เรียนสู่โลกยุคใหม่ด้วยการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน 107

คะเณยะ อ่อนนาง[1] 107

114313 : การถ่ายภาพทิวทัศน์ การเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning และ Asynchronous Learning 115

จรัลศักดิ์ ลอยมี 115

851273 : วาทวิทยา กุญแจแห่งการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในสังคมปัจจุบัน 123

จิรเวทย์ รักชาติ[1] 123

055771 : วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา ห้องเรียนวิทยาการวิจัยทางการศึกษาแบบไร้รอยต่อ 134

ณัฐพล แจ้งอักษร[1] 134

100404 : การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนการวิจัย เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนกับการเรียนรู้เชิงรุก 143

ณัฐพล แจ้งอักษร 143

154153 : ภัยพิบัติในโลกสมัยใหม่: 154

Active Learning and Asynchronous Learning 154

ทวี ชัยพิมลผลิน 154

851360 : ศิลปะการละครเบื้องต้น ละครไม่ใช่แค่บนเวที: สื่อสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ที่เปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำ 158

นฤมล ธรรมพฤกษา[1] 158

052247 : การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงสำหรับนักเรียนประถมศึกษาDevelopment of Higher Order Thinking Skills for Elementary Education Students 167

นวพร ชลารักษ์[1] 167

100240 : สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ครูนักนวัตกร: สร้างนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น 174

นันทกา สุปรียาพร 174

สารบัญ (ต่อ)

067311 : หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 181

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในยุคดิจิทัล 181

พรสุดา อินทร์สาน 181

067435 : สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย การออกแบบสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ร่วมกับ Asynchronous Learning 189

พรสุดา อินทร์สาน 189

052449 วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะระดับประถมศึกษาสอนศิลปะแบบ Asynchronous อย่างมีศิลปะ 196

พิศณุ รอตโกมิล[1] 196

100217 : Information for Learning สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในยุคดิจิทัล 204

ภาคิน บูรณเครือ 204

851110 : ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและยืดหยุ่นในกระบวนวิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น : บทเรียนจากห้องเรียนจริง 211

รัฐพล พรหมมาศ[1] และ อนุสรณ์ นิมิตประทุม[2] 211

การจัดการเรียนการสอนด้านการผลิตสื่อด้วย Active Learning + Asynchronous Learning 218

รัฐพล พรหมมาศ[1] , พุทธชาติ หงสกุล[2] , กิตติศักดิ์ ฉายศรี[3] และ ทินภัทร ภัทรเกียรติทวี[4] 218

052442 : วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระดับประถมศึกษา การออกแบบการสอนบริบทเชิงพื้นที่บูรณาการเสริมสร้างความฉลาดรู้ทางสังคม 231

วิชญา ผิวคำ[1] 231

114103 : ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ โครงการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชา History of Photography (114103) 238

ศักรินทร์ สุทธิสาร 238

062347 : ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย 247

Asynchronous Learning: พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านศิลปะและดนตรี 247

ศิริพร วงค์ตาคำ 247

สารบัญ (ต่อ)

062380 : การประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย การประเมินที่ดี คือการมองเห็นศักยภาพในตัวเด็ก 258

ศิริพร วงค์ตาคำ 258

074414: หลักสูตรสุขศึกษา– พลศึกษา การเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 265

สมบัติ ท้ายเรือคำ 265

052310: การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา Analysis of Mathematics at Elementary Education Level 272

**สมบัติ ท้ายเรือคำ[1] 272

รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูยุคดิจิทัล 281

สิระ สมนาม[1] 281

064422 การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ Flip & Reflect : พลิกห้องเรียน ปลุกพลังคิด พิชิตการสื่อสารวิทยาศาสตร์ 289

สุระศักดิ์ เมาเทือก[1] 289

064232 : มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2 การจัดการเรียนรู้โดยเน้นบริบทเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน 296

สุระศักดิ์ เมาเทือก[1] 296

060301 : การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในกระบวนวิชา การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ 307

อาทิตยา อินยง 307

052445 : วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ 315

อุไรวรรณ หาญวงค์ 315

TYPE C 322

การบูรณาการกระบวนวิชา 112401 โครงงานวิจัยสื่อประสม 2 คณะวิจิตรศิลป์ ร่วมกับ กระบวนวิชา 705432 การตลาดโดยใช้ผู้ทรงอิทธิพล คณะบริหารธุรกิจ ผ่านโครงงาน "Branding and Campaign through Influencer Marketing" โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 ประเภท Type C: Online Active Learning + บูรณาการ 323

ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ[1] และ กอบลาภ จันทรศัพท์[2] 323

สารบัญ (ต่อ)

751327 : เศรษฐศาสตร์ไอซีทีและนโยบายโทรคมนาคม 751348 : การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม ICT & SROI เชื่อมโลกความรู้ สู่อนาคตเศรษฐกิจอวกาศ 1

ทัชชา สุตตสันต์[1] และ ทศพร คิวประสพศักดิ์[2] 1

071412 ประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์เพื่อประชาสังคม 127303 ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ : การพัฒนาสมรรถนะพลเมือง ผ่านการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชน 9

ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ[1] และ ไพลิน ภู่จีนาพันธุ์[2] 9

Renee Hobbs,2011.Digital and Media Literacy : Connecting Culture and Classroom. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. United State of America 079410 : การจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา 079385 : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา 24

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา 25

หริพล ธรรมนารักษ์[1], และไชยรัตน์ นิติกาญจนโภคิน[1] 25

TYPE O 41

751454 เศรษฐศาสตร์พฤติกรรมแนวทางการสอนที่เน้นสร้างประสบการณ์ เพิ่มผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ และเชื่อมโยงวิชาการกับชีวิตประจำวัน 42

ทศพร คิวประสพศักดิ์[1] 42

127759 : วิชาการเมืองว่าด้วยการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม นิเวศวิทยาการเมืองเพื่อความยั่งยืน 52

ธัญณ์ณภัทร์ เจริญพานิช[1] 52

052355 การวิเคราะห์สาระกลุ่มศิลปะระดับประถมศึกษาวิเคราะห์ ศิลปะอย่างมีศิลปะ 58

พิศณุ รอตโกมิล[1] 58

051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา “BRIDGE” นวัตกรรมการสอนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจนักศึกษาข้ามศาสตร์สู่วิชาชีพครู 66

ภัทรมนัส ศรีตระกูล[1] 66

751308 ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค 1 OBE ร่วมกับ Active Learning ยกระดับการคิดวิเคราะห์และการใช้ความรู้เศรษฐศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรม 75

วรัทยา ชินกรรม[1] 75

070410 : การศึกษาสำหรับเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปคตรัม ครูการศึกษาพิเศษเพื่อเด็กออทิสติก 82

วีรยา คำเรืองฤทธิ์[1] 82

สารบัญ (ต่อ)

070308 : การจัดทำแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล Organizing individualized educational plan 88

วีรยา คำเรืองฤทธิ์[1] 88

062347 : ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย Asynchronous Learning: พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านศิลปะและดนตรี 93

ศิริพร วงค์ตาคำ 93

TPYE Starter Kit 104

025422 : Thai for Teaching Foreigners 2 อาสาสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ 105

ชญานิน บุญส่งศักดิ์[1] 105

013321 จิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น Active Learning X Clinical Lab Simulation: เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านสถานการณ์จำลอง 111

ณัฐวุฒิ อรินทร์[1] 111

751325 เศรษฐศาสตร์การตลาดสหรัฐอเมริกา “การตลาดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตภัณฑ์ชุมชน” 121

พิฑูร ธนบดีกิจ[1] 121

751405 ทฤษฎีการพัฒนาเศรษฐกิจการกระตุ้น Creativity และ Critical thinking ด้วยงานจำลองนิทรรศการ 127

อ.ดร.มัทนา วงศ์ศิริขจร[1] 127

064490 : อุปกรณ์ สารเคมี และการทดลองในห้องปฏิบัติการเคมี ปรับแนวการสอน เปลี่ยนห้องปฏิบัติการเคมี : จากผู้เรียนสู่ผู้สร้างองค์ความรู้ 133

วริสรา ไกรจิตเมตต์[1] 133

การเรียนรู้การตลาดในศตวรรษที่ 21: การบูรณาการ Constructivism และ Active Learning เพื่อสร้างพลวัตใหม่ในการเรียนรู้รายวิชา 705211 138

อธิชา แขวงโสภา 138

751301 : เศรษฐศาสตร์จุลภาค 1 ชิ้นส่วนความทรงจำเศรษฐกิจปัจจุบัน 144

อนัสปรีย์ ไชยวรรณ[1] 144

สารบัญ (ต่อ)

TYPE AI 147

061433 : การสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษา การออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ AI 148

ประไพลิน จันทน์หอม[1] ,วีณา ธนาไชยสกุล[2] และ รวิธ รัตนไพศาลกิจ[3] 148

114416 : Documentary Photography การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพ สารคดี: การสร้างสรรค์ ทักษะ และการเล่าเรื่องในศตวรรษที่ 21 159

ศักรินทร์ สุทธิสาร 159

152422 : การจัดการทรัพยากรและการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้โดยการใช้ประโยชน์จาก Artificial Intelligence (AI) 168

อารตี อยุทธคร 168

128-308 : Digital Analytics in Public Administration Interactive Learning through Chatbot.. 173

อุดมโชค อาษาวิมลกิจ * 173

128-710, 128-789 : Innovative Public Management, Independent Study Generative AI เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา 182

อุดมโชค อาษาวิมลกิจ * 182

TYPE A



114206 : ทฤษฎีการถ่ายภาพ
การปรับปรุงการสอนวิชาทฤษฎีสู่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

กรรณ เกตุเวช[1]

[1]สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail gun.ketwec@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 41 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนรายวิชา "ทฤษฎีการถ่ายภาพ" ตามแนวคิด 21st Century Learning โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับรูปแบบการสอนจากภาคบรรยายไปสู่การเรียนผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้ทฤษฎีและเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนโดยปรับชั้นเรียนเป็นการเรียนแบบ Active Learning สร้างชั้นเรียนที่ยืดหยุ่นและเป็นมิตรกับผู้เรียน พร้อมเสริมสร้างการมีส่วนร่วมด้วยเกมส์และรางวัล เปลี่ยนการเน้นท่องจำเพื่อทำสอบเป็นโจทย์โครงงานเชิงสร้างสรรค์

ผลลัพธ์ที่ได้ในเชิงคุณภาพสามารถสะท้อนผ่านความสนใจของผู้เรียน ทั้งรูปแบบการสั่งงานรวมถึงการประเมินผลแม้ถูกปรับเปลี่ยนแต่ยังคงสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของกระบวนวิชา ผู้เรียนมีส่วนร่วมที่มากขึ้น ได้รับการตอบสนองต่อโจทย์เชิงสร้างสรรค์ที่แสดงถึงองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับถูกต่อยอดและนำไปประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านผลผลิตในกิจกรรมและโครงงานที่กำหนดไว้บรรลุได้ตามวัตถุประสงค์ในเชิงปริมาณแสดงให้เห็นผ่านผลการประเมินกระบวนวิชาที่อยู่ในระดับสูง (ดี , ดีมาก) อีกทั้งความคิดเห็นจากผู้เรียนที่มีต่อกระบวนวิชาสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสุขและสนุกไปกับชั้นเรียน

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้, Active Learning, ทฤษฎีการถ่ายภาพ, โครงงานสร้างสรรค์

1. บทนำ

วิชา 114206 Photography Theory – ทฤษฎีการถ่ายภาพ เป็นกระบวนวิชาเปิดใหม่ในหลักสูตรปรับปรุง 2566 ซึ่งเป็นกระบวนวิชาที่พัฒนาต่อจากวิชาทฤษฎีสื่อและวัฒนธรรมศึกษาในหลักสูตร 2561 เป้าหมายเพื่อปรับรูปแบบการสอนจากภาคบรรยายไปสู่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เนื่องจากวิชาทฤษฎีการถ่ายภาพเป็นกระบวนวิชาเปิดใหม่ซึ่งจะเปิดสอนเป็นครั้งแรกในภาคการศึกษาที่ 1/2567 โดยลักษณะของกระบวนวิชาลักษณะกระบวนวิชานำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพ เช่น การใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา ทฤษฎีภาพแทนความเป็นจริง รวมถึงทฤษฎีวัฒนธรรมทางสายตา ฯลฯ ที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจในการผลิตและใช้สื่อภาพถ่าย

กระบวนวิชานี้แต่เดิมถูกออกแบบให้เป็นการสอนภาคบรรยายที่มุ่งเน้นถ่ายทอดทฤษฎีและแนวคิดการถ่ายภาพ ซึ่งตามธรรมชาติมักยากต่อการดึงดูดผู้เรียนให้เข้าถึงเนื้อหา และประสิทธิภาพของการเรียนรู้ในรูปแบบการฟังบรรยายให้ผลสำฤทธิ์ที่ต่ำกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นทดแทนการบรรยายที่เป็นการสื่อสารทางเดียวและยากต่อการสร้างการมีส่วนร่วม ให้สามารถดึงดูดใจ ไม่น่าเบื่อ ได้ทดลองประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีผ่านเกมส์และกิจกรรมในชั้นเรียนโดยยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาของกระบวนวิชาอย่างครบถ้วน

2. แผนและแนวทางการดำเนินงาน

กระบวนวิชา 114206 มีแผนและแนวทางการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

- หน่วยการเรียนภาคบรรยายไม่เกิน 40 % (6 สัปดาห์) เพื่อเกริ่นนำและสรุปความเข้าใจเนื้อหาเฉพาะส่วนที่จำเป็น โดยออกแบบออกแบบการเรียนการสอนตาม Outcome-based Education / Project-based Learning โดยแบ่งลำดับเนื้อหาและงานในรายวิชาอย่างเป็นระบบ กำหนดวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้รับ รวมถึงเครื่องมือที่ได้รับมอบหมายในการแก้โจทย์การเรียนรู้และประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องถอดความหมาย เข้าใจบริบทและธรรมชาติของภาพถ่าย
- หน่วยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและโจทย์เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย กิจกรรมเสวนา (หัวข้อตามที่ผู้เรียนร่วมกันออกแบบ) กิจกรรมโจทย์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Assignments) กิจกรรมนำเสนอหัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ (Photo - IS)
- หน่วยการเรียนรู้ผ่านโครงงานศึกษาอิสระ (Photo - IS) เพื่อทดลองใช้ทฤษฎีในการทำความเข้าใจคุณลักษณะของภาพถ่ายและนำเสนอในรูปแบบ Poster Presentation

a. กรอบการจัดการเรียนการสอน

ภาคบรรยาย (Lecture) จำนวนไม่เกิน 6 สัปดาห์ เพื่อเกริ่นนำบทเรียนและแสดงภาพรวมองค์ความรู้พื้นฐานและทำความรู้จักแนวคิดและทฤษฎีสำคัญในกระบวนวิชา

ภาคปฏิบัติ (Active learning) ผู้สอนเปลี่ยนบริบทเป็นผู้ให้คำแนะนำ (Coaching) เพื่อดูแลและให้คำแนะผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน โดยเจาะเนื้อหาออกเป็น 4 ส่วนสำคัญ ๆ โดยออกแบบโจทย์กิจกรรมซึ่งต้องประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่กำหนดไว้เพื่อบรรลุโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละสัปดาห์ ทั้งในรูปแบบเกมส์ในชั้นเรียน การเสวนากลุ่ม การทำโครงงานตามรูปแบบแบบ Project-based Learning เพื่อทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ

การเสริมแรง (Rewards) มุ่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนด้วยกิจกรรม เสวนา เกมส์ โดยมีแรงจูงใจจากการมีส่วนร่วมด้วยการสร้างรางวัลในแต่ละกิจกรรมในชั้นเรียน

โดยออกแบบให้ทุกคนมีโอกาสได้รับ รวมถึงรางวัลโครงงานยอดเยี่ยมในช่วงปลายภาคการศึกษา รวมทั้งการเสริมแรงให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน เพื่อจัดการกับโจทย์ที่มอบหมายเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้โครงงานสร้างสรรค์ สรุปและแบ่งปันข้อค้นพบ สร้างให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ผู้สอน อีกทั้งยังมีการเชิญศิลปินที่มีชื่อเสียงมาช่วยตัดสินและให้คำแนะนำ

b. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:

เชิงคุณภาพ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในการถ่ายภาพจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนผ่านผลงานที่สร้างสรรค์และโครงงานต่างๆ

เชิงปริมาณ ผลการประเมินรายวิชาอยู่ในระดับสูง ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงไป

3. **ชั้นเรียน การสั่งงาน และการประเมินผล**

การเรียนรู้ในชั้นเรียนนอกเหนือจากภาคบรรยายที่ถูกปรับลดลงนั้น การสั่งงานและกิจกรรมในชั้นเรียนถูกออกแบบมุ่งสร้างบรรยากาศการคิดวิเคราะห์ การออกความคิดเห็นและสร้างการสนทนาเพื่อสร้างผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพึงประสงค์ 3 ประการ

1. ทักษะการเรียนรู้ ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติมเพื่อจากเนื้อหาที่เรียนรู้

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนสามารถวิพากษ์และแลกเปลี่ยนความเห็นในประเด็นที่เป็นสาระสำคัญเชิงทฤษฎีได้

3. ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้เพื่อผลิตและส่งมอบเป็นชิ้นงานในโครงการสร้างสรรค์

การประเมินผลผ่านงานในกระบวนวิชานี้ในรูปแบบงานเดี่ยว และแผนงานแบบกลุ่ม โดยคิดคะแนนจากกิจกรรมในชั้นเรียน ไม่น้อยกว่า 40% คิดคะแนนจากชิ้นงาน รายงาน การนำเสนอผลงาน ไม่น้อยกว่า 30% ประกอบด้วย

- ชิ้นงานเชิงสร้างสรรค์ (Creative Assignments)
- กิจกรรมโจทย์ปัญหาภาพถ่าย (Photo Theory)
- กิจกรรมนำเสนอหัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ (Photo - IS)

4. **แผนการเรียนและเนื้อหารายสัปดาห์**

สัปดาห์ที่ 1 ชี้แจงรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning และกำหนดข้อตกลงร่วมกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ชั้นเรียนจะถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่กิจกรรมและการเสวนากลุ่ม
- แจ้งถึงรางวัลและรูปแบบการเรียน พร้อมตกลงเกณฑ์การให้คะแนนร่วมกัน
- กำหนดเกณฑ์บังคับ “น้ำหนักคะแนนกิจกรรม” โดยผู้เรียนเสนอให้ค่าน้ำหนักคะแนนจากกิจกรรมไม่น้อยกว่า 50%
- จัดการเรียนภาคบรรยายและส่งมอบคลังสื่อการเรียนรู้ (หนังสือ เอกสาร และวีดีโอคลิป) โดยสรุปเอาเฉพาะเนื้อหาสำคัญเท่าที่จำเป็นครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้ 10 บทเรียน เพื่อใช้ประกอบการศึกษาด้วยตนเอง
- แบบทดสอบ (Quiz) 10% ผ่านแพลตฟอร์ม Mango Canva ทั้งนี้องค์ความรู้และสื่อการสอนถูกอัพโหลดขึ้นระบบออนไลน์เพื่อให้สามารถใช้อ้างอิงผ่านกิจกรรมและต่อยอดผ่านโจทย์ของชิ้นงานในแต่ละสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 2 การเรียนรู้ภาคบรรยาย และกิจกรรมเสวนากลุ่มหัวข้อ มอบโจทย์ปัญหาภาพถ่าย (Photo Theory) ภาพถ่ายแทนคำนับพัน ตกลงมันคำไหน ?

เป้าหมาย : สร้างบทสนทนาและกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ ผู้สอนเกรินนำโดยมุ่งสร้างความสนใจและสรุปสาระสำคัญในประเด็น Visual Language ในบริบทของภาพถ่ายและการใช้งานและการดำรงอยู่ของภาพถ่ายในปัจจุบัน

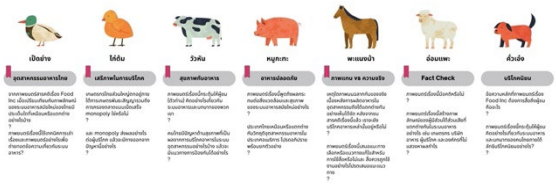
สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองตีความภาพถ่าย หัวข้อ Coding Photo – Image Interpretation

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจข้อจำกัดของการสื่อสารผ่านภาพถ่าย ภาพแทนและระบบสัญญะ (Semiotic Interpretation) กระบวนการประกอบสร้างความหมายและความคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร



รูปที่ 1 กิจกรรม Coding Photo ทดลองการประกอบสร้างความหมายและการสื่อสารด้วยภาพ

สัปดาห์ที่ 4 การเรียนรู้ภาคบรรยาย และ มอบโจทย์กรณีศึกษาภาพยนตร์สารคดี Food Inc,. ต่อยอดการศึกษาในมิติของภาพ อำนาจ และการเมือง Image Power & Politic



รูปที่ 2 โจทย์กรณีศึกษาจากกรณีศึกษาภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Food Inc,.

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการตีความหมายแฝง (Connotative Interpretation) โดยมอบโจทย์การศึกษาเพิ่มเติมแบบกลุ่ม โดยสุ่มมอบโจทย์ให้ค้นคว้าเพิ่มเติมตามรายละเอียดดังนี้



รูปที่ 3 นำเสนอผลงานการค้นคว้าภาพ อำนาจ และการเมือง Image Power & Politic

สัปดาห์ที่ 5 การเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่ม นำเสนอผลงานการค้นคว้าภาพ อำนาจ และการเมือง Image Power & Politic

เป้าหมาย : เพื่อสร้างทักษะการสื่อสารและการคิดวิเคราะห์ โดยผู้เรียนจะนำเสนอแบบกลุ่มตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย โดยกลุ่มที่สามารถนำเสนอได้ดีที่สุดจะได้รับรางวัล Best Practice



รูปที่ 4 ตัวแทนกลุ่มรับมอบรางวัล Best Practice (บัตรทานอาหาร/เครื่องดื่ม)

สัปดาห์ที่ 6 – 7 กิจกรรมเสวนากลุ่ม Book Seminar ให้ผู้เรียนทำความรู้จักกับนักคิดและทฤษฎีภาพถ่าย โดยแต่ละกลุ่มจะเลือกบทสำคัญของ

หนังสือ Camera Lucida[1] มาสร้างเป็นกลุ่มสนทนา โดยจะสรุปเป็นรายงานตามประเด็นที่สนใจ

โดยผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อที่ดีตนเองสนใจที่สุดมานำเสนอเป็นบทวิเคราะห์เพื่อส่งเป็นคะแนนกลางภาค (Midterm Project) โดยเนื้อหาที่แต่ละกลุ่มสรุปความมาจะถูกแปลงเป็น Quiz เพื่อสอบเก็บคะแนนกลางภาค

เป้าหมาย : จัดเวทีเสวนากลุ่มในโจทย์หรือหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ

ผลผลิต : รายงาน (เดี่ยว) และ แผนภาพสรุปใจความสำคัญ (งานกลุ่ม)

สัปดาห์ที่ 9 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการหัวข้อ : Media Coding Narrated[2]

เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงสภาวะการณ์ที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนแนวคิดเชิงทฤษฎีในบริบทการสร้างสรรค์ภาพถ่ายเชิงศิลปะ กรณีศึกษา “The Treachery of Images[3] by René Magritte” เป็นเพียงตัวแทนของวัตถุ ไม่ใช่วัตถุจริงๆ สิ่งนี้สะท้อนปรัชญาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ตัวอักษร และความจริง



รูปที่ 5 เกมส์ถอดความหมายเนื้อหาที่แต่ละกลุ่มสรุปจะแปลงเป็น Quiz เก็บคะแนนกลางภาค

ผลผลิต : รายงาน (เดี่ยว) ผลงานภาพสร้างสรรค์ที่สะท้อนแนวคิด Coding Narrated ในการเป็นภาพแทน (Representation) ของภาพถ่าย

สัปดาห์ที่ 10 ชั้นเรียนกิจกรรมการสื่อสารผ่านภาพ (Photo Language Incentive) การนำเสนอผลงาน (Poster Presentation) เพื่อผลิตโครงงานสร้างสรรค์โดยประยุกต์และต่อยอดเนื้อหาในรายวิชา

เป้าหมาย : แสดงตัวอย่างกรณีศึกษาและทดลองสร้างแบบร่างตามหัวข้อหรือประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ เพื่อสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานภาพถ่ายเชิงศิลปะตามหัวข้อที่ศึกษา



รูปที่ 6 บรรยากาศการทำกิจกรรม กิจกรรมการสื่อสารผ่านภาพ (Photo Language Incentive)

สัปดาห์ที่ 11-13 การนำเสนอความคืบหน้าโครงงานสร้างสรรค์ กิจกรรมนำเสนอหัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ (Photo - IS) ตรวจและให้คำแนะนำเพื่อการพัฒนาหัวข้อเพื่อผลิตชิ้นงานประกอบรายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดย

[1] หนังสือ Camera Lucida ของ Roland Barthes เป็นงานเขียนที่สำคัญเกี่ยวกับทฤษฎีการถ่ายภาพ Barthes, Roland. Camera Lucida: Reflections on Photography. Translated by Richard Howard. New York: Hill and Wang, 1981

[2] Media Coding Narrated กระบวนการถอดรหัส (coding) และการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวกับสื่อ โดยเน้นการบรรยายหรือเล่าเรื่องเพื่อช่วยให้เข้าใจบริบทความหมาย หรือปรากฏการณ์ทางสังคม

[3] "This is Not a Pipe" (La Trahison des Images, 1929) เป็นผลงานที่สำรวจธรรมชาติของการสื่อสารและการตีความ ซึ่งมีอิทธิพลต่อศิลปะและปรัชญาในยุคสมัยใหม่ ภาพ (ท่อสูบยาสูบ) พร้อมข้อความภาษาฝรั่งเศสว่า "Ceci n'est pas une pipe" (แปลว่า "นี่ไม่ใช่ไปป์")

แต่ละโครงงานสร้างสรรค์จะต้องเลือกเนื้อหาในรายวิชามาประยุกต์ใช้

ผลผลิต : 1. ภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ พร้อมคำอธิบายผลงานความยาว ไม่เกิน 400 คำ 2. รายงานการค้นคว้าความยาวไม่น้อยกว่า 2500 คำ

หมายเหตุ เนื่องด้วยสถาณการณ์น้ำท่วมในจังหวัดเชียงใหม่และหลายจังหวัดในภาคเหนือ ส่งผลต่อการเข้าชั้นเรียน กิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมดในสัปดาห์ที่ 11-12 จึงถูกปรับเปลี่ยนเป็นแบบการนำเสนอความคืบหน้าออนไลน์

สัปดาห์ที่ 14 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบนิทรรศการขนาดย่อม (Poster Presentation) นำเสนอหัวข้อโครงงานฯ ในรูปแบบ Slide Presentation โดยกำหนดให้ผู้เรียนสามารถเขียนโครงร่างฯ และจัดการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม แสดงถึงทักษะการสื่อสาร

ผลผลิต : ชิ้นงานเชิงสร้างสรรค์ (Creative Assignments)



รูปที่ 6 บรรยากาศการติดตั้งภาพเพื่อการนำเสนอผลงาน Poster Presentation

สัปดาห์ที่ 15 ประกาศผลรางวัล Best Project จำนวน 5 รางวัล พร้อมสรุปผลการเรียนรู้ในรายวิชาว่า สามารถดำเนินการบรรลุตามแผนเป็นไปตามความพึงพอใจจากผู้เรียนและผู้สอนคาดหวัง



รูปที่ 7 ตัวอย่าง 1 ใน 5 ผลงานการสร้างสรรค์ที่ได้รับรางวัล Best Project “แดงฉาน” โดย นางสาวสุพิชชา คำวงศ์

5. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

ในกระบวนวิชา 114206 มีการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้แบบ Active Learning ในการสอนวิชาทฤษฎีการถ่ายภาพโดยเปลี่ยนจากรูปแบบการสอนแบบบรรยายไปสู่การจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการฝึกปฏิบัติตามรูปแบบทุน CMU TLIC Type A ผ่านการปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นแบบ Active ทั้งจากมุมมองของผู้สอนและผู้เรียนโดยสามารถสรุปผลการเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินการดังนี้

ผลการประยุกต์ใช้หลักการเรียนรู้แบบ *Active Learning* ในการสอนวิชาทฤษฎีการถ่ายภาพ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และส่งเสริม

การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคตของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. จากการบรรยายสู่การปฏิบัติจริง

ชั้นเรียนถูกออกแบบกิจกรรมให้นักศึกษาได้ทดลองลงมือปฏิบัติเช่นการวิเคราะห์ภาพถ่ายและกรณีศึกษา การทดลองสร้างสรรค์ และการนำเสนอผลงาน กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาเชื่อมโยงทฤษฎีที่เรียนเข้ากับการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน

2. ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน

การจัดกิจกรรมกลุ่มและการอภิปรายช่วยให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้จากเพื่อนร่วมชั้น และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

3. เน้นการสร้างสรรค์

นักศึกษาได้รับโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการถ่ายภาพในหัวข้อที่หลากหลาย และการนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่าง ส่งผลให้พัฒนาความคิดริเริ่มและจินตนาการ

การปรับเปลี่ยนวิธีการสอนครั้งนี้สอดคล้องกับเป้าหมายของวิชาทฤษฎีการถ่ายภาพ ที่มุ่งให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเชิงทฤษฎี และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเป็นสายอาชีพช่างภาพและศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ผลผลิตในรายวิชา

แสดงถึงประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่ดีขึ้นสะท้อนผ่านการประเมินผลการเรียนพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีผลการเรียนในเกณฑ์ “ดีเยี่ยม” มากกว่าร้อยละ 40 โดยเฉพาะทักษะการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในด้านการวิเคราะห์ภาพถ่าย และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้อคิดเห็นอื่นๆ

ลำดับที่	รายการข้อคิดเห็น
1	อยากให้อาจารย์แนะนำช่องทางออนไลน์ เช่น YouTube/ TikTok ที่อาจารย์คิดว่าน่าสนใจ นำมาใช้กับวิชานี้ได้ จะได้ลดระยะเวลาการสอนในคลาสให้กระชับขึ้น
2	อาจารย์สอนสนุกมากค่ะ
3	การแปลภาษาค่อนข้างเข้าใจยากสำหรับทฤษฎีในสไลด์แต่อาจารย์อธิบายได้ชัดเจน

รูปที่ 8 ความคิดเห็นของผู้เรียน

ที่มา: CMU.MIS (ออนไลน์)

สะท้อนผ่านความพึงพอใจของนักศึกษานักศึกษาส่วนใหญ่แสดงความเห็นเชิงบวกต่อรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ โดยระบุว่ารู้สึกสนุก เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น และพัฒนาทักษะการถ่ายภาพอย่างเห็นได้ชัด

ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานที่โดดเด่นมีการวิเคราห์และต่อยอดทางวิชาการ แทนการทำสอบแบบปกติของวิชาภาคบรรยาย ผลงานของนักศึกษาสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิชาทฤษฎีการถ่ายภาพการถ่ายภาพได้รับการประเมินจากผู้เรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ย 89.72/100% และ 4.49/5.00% ผลสรุปในเกณฑ์ “ดี” จากการปรับเปลี่ยนชั้นเรียนในเชิงคุณภาพสามารถสะท้อนผ่านผลงานในรายวิชา ที่แสดงให้เห็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับอันเป็นความรู้ที่ถูกต่อยอดและนำไปประยุกต์ใช้ โดยส่งมอบผ่านผลผลิตในกิจกรรมและโครงงานที่กำหนดไว้ได้ตามวัตถุประสงค์ ในเชิงปริมาณแสดงให้เห็นผ่านผลการประเมินกระบวนวิชาที่อยู่ในระดับดีแม้จะมีผู้เข้าประเมินค่อนข้างน้อย เหนือสิ่งอื่นใดความคิดเห็นจากผู้เรียนที่มีต่อกระบวนวิชาสามารถสรุปได้ว่าการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ช่วยลดความน่าเบื่อ ผู้เรียนมีความสุขและสนุกไปกับชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี

6. **เอกสารอ้างอิง**

[1] Barthes, R. (1981). Camera lucida: Reflections on photography (R. Howard, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1980)

[2] Hall, S. (Ed.). (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. London: Sage.

[3] Magritte, R. (1929). La Trahison des Images [This is Not a Pipe]. [Oil on canvas]. Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, CA.

751417 : เศรษฐศาสตร์การจัดการ
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการ

กัญญ์สุดา นิ่มอนุสสรณ์กุล[1]

[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
Kunsuda.ni@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 23 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการ ได้ทำการปรับการเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) แบบเน้นปัญหา (Problem-based Learning) โดยมีการทำกิจกรรมในชั้นเรียน 2 กิจกรรม โดยในกิจกรรมที่ 1 ให้ผู้เรียนจัดกลุ่มกันเอง แต่ในกิจกรรมที่ 2 ได้ทำการสุ่มสมาชิกในกลุ่ม เพื่อทำให้ผู้เรียนรู้จักเพื่อนๆ มากขึ้น โดยทั้งสองกิจกรรมจะให้ผู้เรียนมีเวลาในการทำงานกลุ่มในชั้นเรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชให้คำปรึกษาในระหว่างงาน และให้แต่ละกลุ่มสามารถส่งร่างรายงานให้ตรวจสอบและให้คำแนะนำกลับไปแก้ไข จนถึงวันกำหนดส่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจ และเรียนรู้ปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องได้ โดยในกิจกรรมที่ 2 ได้เพิ่ม Matthew AI Hub เพื่อช่วยในการทำงานกลุ่มของผู้เรียน ถึงแม้จะการใช้ไม่มากนัก นอกจากนี้ในการนำเสนอในกิจกรรมที่ 1 ทำการสุ่มกลุ่มที่จะนำเสนอหน้าชั้น ผ่าน Duck Race ส่วนกิจกรรมที่ 2 เนื่องจากประสบปัญหาน้ำท่วมกับผู้เรียน จึงได้ทำการปรับให้นำเสนอโดยการอัดคลิปการนำเสนอพร้อม link เพื่อให้ผู้เรียนกลุ่มอื่นๆ ได้เข้าชมและให้คะแนนการนำเสนอของกลุ่มอื่น ๆ โดยมีการกำหนด Rubrics ในการให้คะแนนไว้ นอกจากนี้ในการทำงานกลุ่มของทั้ง 2 กิจกรรมได้มีการให้คะแนนความร่วมมือของเพื่อนๆ ในกลุ่มเพื่อกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ และตั้งใจในการทำงานกลุ่มมากขึ้น ซึ่งมี Rubrics ในการให้คะแนนเช่นกัน นอกจากนี้ได้ทำการอัดคลิปการสอนในแต่ละคาบไว้ผ่านให้ผู้เรียนเพื่อเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและทบทวนก่อนสอบได้ผ่านทาง Edpuzzle และ youtube ใส่ไว้ใน mango ซึ่งในคาบสุดท้ายได้มีการแจกรางวัลแก่ผู้เรียน ซึ่งจากการปรับการเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนจากการลงมือปฏิบัติได้จริงมากกว่าการเรียนจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน อีกทั้งการได้รับฟังบรรยายประสบการณ์ในการทำงานของวิทยากรทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตการทำงานในอนาคตเพิ่มขึ้นจากเนื้อหาในบทเรียนที่ได้เรียนไปด้วย

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก, เศรษฐศาสตร์การจัดการ, Problem-based Learning

1. บทนำ

เนื่องจากกระบวนวิชา 751417 เศรษฐศาสตร์การจัดการ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการ และสามารถวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาทางด้านเศรษฐศาสตร์การจัดการ

ซึ่งเดิมกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการทำการเรียนการสอนแบบเน้นการบรรยายเป็นหลัก และมีการทำการบ้านและรายงานกลุ่ม โดยรายงานกลุ่มนั้นเป็นการให้ผู้เรียนทำการเลือกสมาชิกในกลุ่มด้วยตนเอง และทำรายงานส่งเท่านั้น ซึ่งที่ผ่านมาผู้เรียนจะเคร่งเครียดมากกับการทำข้อสอบ และผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันแค่กับเพื่อนๆ ที่สนิทเท่านั้น ดังนั้นจึงเริ่มทำการปรับการจัดการเรียนการสอนวิชานี้ให้มีการบรรยายที่น้อยลง และเน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยได้เคยได้รับทุนจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในปีการศึกษา 2566 โดยได้รับการตอบรับจากผู้เรียนเป็นอย่างดี โดยผู้เรียนได้ให้ความเห็นว่าการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติจริงทำให้เข้าใจเนื้อหาได้มากกว่าการเรียนรู้จากการฟังบรรยายเพียงเดียว จึงทำให้ผู้สอนได้แรงบันดาลใจในการจัดทำการเรียนการสอนแบบเชิงรุกต่อไปในปีการศึกษา 2567 นี้และพยายามปรับแก้ไขปัญหาเรื่องข้อจำกัดเวลาในการนำเสนอของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในปีการศึกษาที่ผ่านให้ดีขึ้น

1 หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

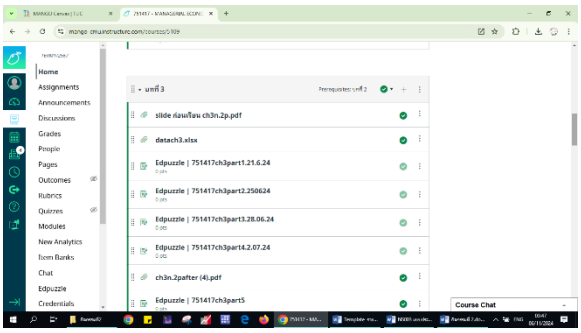
จากหลักการแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยทำการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) ร่วมกับการเรียนรู้จากการทำงานร่วมกัน (Cooperative Learning) (อักษร, 2567) โดยมีผู้สอน เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ให้คำแนะนำ ปรึกษาเหมือนเป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ และมีความข้าใจในตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ซึ่งวิธีการหนึ่งในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกคือ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งสมมติฐาน และสาเหตุของการเกิดปัญหานั้น และยังมุ่งให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาได้ โดยจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา ตลอดทั้งได้ความรู้ตามวิชาที่ได้ศึกษาไปพร้อมกันด้วย (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2558) นอกจากนี้ยังได้ฝึกทักษะการคิด การวางแผน การทำกิจกรรมร่วมกัน การรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนๆ ผู้เรียนในกลุ่ม ตลอดจนทักษะทางด้านการสื่อสาร การตั้งคำถาม โดยมีผู้สอนเป็นผู้ช่วยในการให้คำแนะนำการค้นหาคำตอบ และการแก้ปัญหาดังกล่าว (นิตยา ชีพประสพ, 2559) อีกทั้งได้นำการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ TPACK โดยได้ทำการบูรณาการความรู้ 3 ด้านด้วยกัน คือ ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technology : TK) ความรู้ด้วยวิธีการสอน (Pedagogy: PK) และความรู้ด้านเนื้อหาที่สอน (Content: CK) และ SAMR Model ซึ่งแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ 1. Substitution การนำเทคโนโลยีมาใช้แทนที่เครื่องมือเดิมที่เคยใช้แต่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการสอน 2. Augmentation การนำเทคโนโลยีมาช่วยต่อยอดทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้นและสะดวกขึ้น 3. Modification การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการออกแบบการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่ดี 4. Redefinition เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้เกิด

โอกาสในการเรียนรู้ และวิธีการสอนแบบใหม่ที่แตกต่างจากเดิมได้ใช้

ส่วนในการประเมินผลใช้วิธีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยผู้สอนจะต้องแสดงคะแนน และข้อความในการสื่อสารว่าผู้เรียนต้องปรับปรุง แก้ไขในส่วนใด โดยการประเมินแบบ Formative จะเป็นการติดตามความก้าวหน้าระหว่างกระบวนการทำงานโดยมีทั้งรูปแบบเป็นทางการ (เช่น แบบทดสอบ) และไม่เป็นทางการ (เช่น การตรวจงานของผู้เรียนขณะเรียนรู้) และการให้ Feedback ที่ดี จะต้องให้ในเวลาที่เหมาะสม และผู้เรียนจะต้องสามารถนำไปปรับปรุงและกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยการกำกับการเรียนรู้ของตนเอง Self-directed learning (Costa & Kallick, 2009 อ้างอิงใน มนตา ตุลย์เมธาการ, 2565) ได้แก่ Self-Managing ผู้เรียนสามารถจัดการตนเองได้ Self-Monitoring ผู้เรียนสามารถติดตามตนเอง และSelf-Modifying ผู้เรียนสามารถปรับปรุงตนเองได้ (มนตา ตุลย์เมธาการ, 2565)

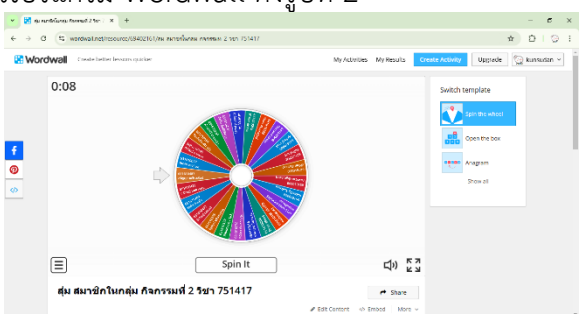
2 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

ในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการนี้ ได้ปรับลดการบรรยายในชั้นเรียนลงจากเดิม โดยในปีการศึกษา 2567 นี้ได้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่เป็นทฤษฎีและสามารถทบทวนเรื่องที่เรียนได้ด้วยตนเองผ่านทางคลิปที่ได้ทำไว้ให้ใน Edpuzzle และให้ไว้ใน mango ดังรูปที่ 1



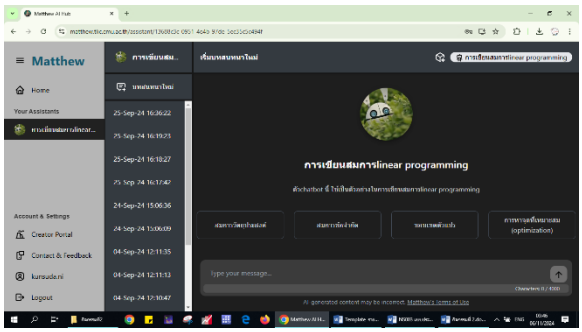
รูปที่ 1 Edpuzzle ใน mango

และได้มีการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น ตามหลักการแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) แบบเน้นปัญหา (Problem-based Learning) จำนวน 2 กิจกรรม โดยกิจกรรมแรกคือกิจกรรมการพยากรณ์ราคาสินค้า ซึ่งให้ผู้เรียนเลือกว่าจะทำการพยากรณ์ราคาสินค้าใด และให้ผู้เรียนเลือกวิธีการพยากรณ์ราคามา 2 วิธีการจากที่เรียนไป เพื่อทำการเปรียบเทียบผลการพยากรณ์จากค่าสถิติความสามารถในการพยากรณ์ แล้วทำการสุ่มกลุ่มที่จะนำเสนอหน้าชั้นเพื่อแก้ปัญหาเรื่องข้อจำกัดเวลาในการนำเสนอของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในปีการศึกษาที่ผ่าน โดยใช้ Duck Rack game ในการสุ่มกลุ่มที่จะนำเสนอ โดยในกิจกรรมแรก ให้ผู้เรียนทำการจัดกลุ่มกันเองก่อน เนื่องจากผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยกัน ส่วนกิจกรรมที่ 2 คือ กิจกรรมการวิเคราะห์ปัญหาด้วยโปรแกรมเชิงเส้น ซึ่งในกิจกรรมนี้จะมีปัญหามาให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มทำการวิเคราะห์ โดยทำการสุ่มเลือกปัญหาให้ผู้เรียนและทำการสุ่มสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความรู้จักกับเพื่อนๆ ได้มากขึ้น เนื่องจากคณะเศรษฐศาสตร์มีผู้เรียนจำนวนมากถึงแม้เรียนในชั้นปีเดียวกันก็อาจไม่รู้จักได้ ทำการสุ่มโดยใช้วงล้อ Random wheel ในโปรแกรม Wordwall ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 Random wheel ใน wordwall

นอกจากนี้ในกิจกรรมนี้ ทางผู้สอนได้มี Matthew AI Hub เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้ามาเรียนรู้และแก้ปัญหาจากในกิจกรรมโดยใช้ AI เป็นตัวช่วยในการศึกษาและวิเคราะห์ได้เพิ่มเติมจากในชั้นเรียน ดังรูปที่ 3



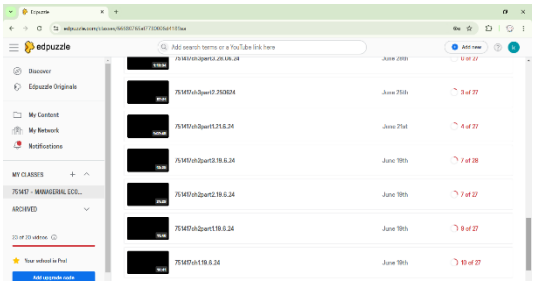
รูปที่ 3 Matthew AI Hub

โดยทั้ง 2 กิจกรรมทางผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นโค้ชและให้คำแนะนำในระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และจะให้ผู้เรียนทำการเขียนวิเคราะห์ผลส่งผ่านทาง e-mail ให้ผู้สอนตรวจและให้ Feedback เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขไปเรื่อยๆ จนถึงกำหนดวันส่งจริง และเมื่อสิ้นสุดหลังกิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะให้ผู้เรียนให้คะแนนความร่วมมือของตนเองและความร่วมมือของเพื่อนในกลุ่มที่ทำงาน

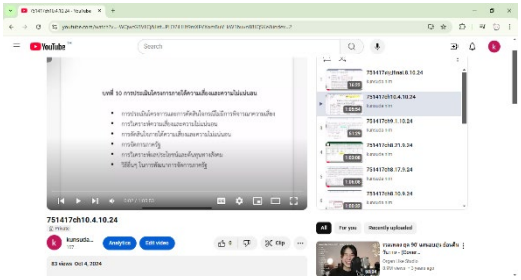
นอกจากนี้ได้เชิญวิทยากรจากภายนอกมาบรรยายถึงประสบการณ์ในการทำงาน และให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้และให้เขียนถึงการจะนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในต่อไปด้วย ซึ่งการทำกิจกรรมในชั้นเรียน การใช้เทคโนโลยีต่างๆ และการได้รับฟังประสบการณ์จากวิทยากรเป็นการสร้างนิสัยในการลงมือปฏิบัติและการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีจะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อไปของผู้เรียน

3 อธิบายผลที่ได้รับ

จากผลการทำการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการนี้ โดยได้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่เป็นทฤษฎีด้วยตนเองผ่านทางคลิปที่ได้ทำไว้ให้ใน Edpuzzle และไว้ให้ใน mango พบว่า ผู้เรียนเพียงบางส่วนเท่านั้นเข้าชมคลิป เนื่องจากบางคลิปทำการอัดไว้ในระหว่างสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำการทบทวนก่อนสอบได้อีกครั้ง โดยในช่วงแรกได้มีการกำหนดค่าใน Edpuzzle ให้ไม่สามารถข้ามไปชมช่วงอื่นๆ ของคลิปได้ แต่จากได้สอบถามผู้เรียนที่เรียนพบว่า บางครั้งผู้เรียนไม่ได้ชมที่เดียวจนจบ ทางผู้สอนจึงได้ปรับให้สามารถทำการข้ามไปตรงที่อยากจะชมได้ แต่ด้วยพื้นที่ในการเก็บจำกัด ในช่วงท้ายๆของเนื้อหาจึงนำลงใน YouTube ให้ผู้เรียนแทนดังรูปที่ 4 - 5



รูปที่ 4 จำนวนผู้เข้าชมใน Edpuzzle



รูปที่ 5 คลิปใน YouTube

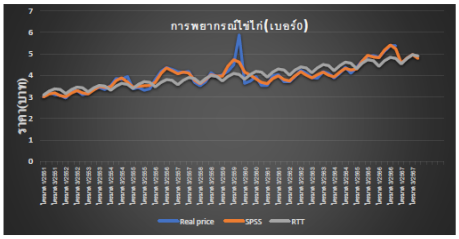
การทำกิจกรรมในชั้นเรียน ตามหลักการแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) แบบเน้นปัญหา (Problem-based Learning) จำนวน 2 กิจกรรม โดยกิจกรรมแรกคือกิจกรรมการพยากรณ์ราคาสินค้า โดยภาพบรรยากาศในการทำงานกลุ่มดังรูปที่ 6 ส่วนภาพรายงานบางส่วนดังรูปที่ 7 และภาพการนำเสนอของกลุ่มดังภาพที่ 8



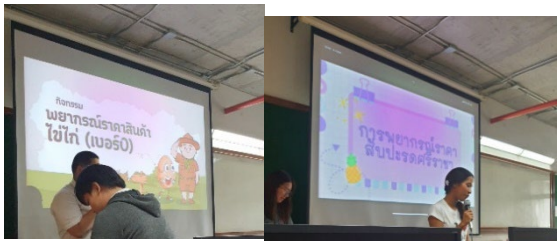
รูปที่ 6 บรรยากาศในการทำงานกลุ่มกิจกรรมที่ 1

	พยากรณ์ค่าแนวโน้มในระยะยาวแบบเพิ่มขึ้นเอ็กโพเนนเชียล	การแยกพิจารณาแต่ละส่วนของความต้นแปรในอนุกรมเวลา
ไตรมาส 1/2567 ปี2567	4.527757338	4.56205431
ไตรมาส 2/2567 ปี2567	4.78890891	4.809558466
ไตรมาส 3/2567 ปี2567	4.957178011	4.957937484
ไตรมาส 4/2567 ปี2567	4.904637162	4.783799755

กราฟการพยากรณ์ราคาไข่ไก่ (เบอร์0) รายไตรมาสปี 2567



รูปที่ 7 บางส่วนของรายงานของกิจกรรมที่ 1



รูปที่ 8 การนำเสนอหน้าชั้นเรียนของกิจกรรมที่ 1

ส่วนกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการวิเคราะห์ปัญหาด้วยโปรแกรมเชิงเส้น มีภาพบรรยากาศในการทำงานกลุ่มดังรูปที่ 9 ส่วนภาพรายงานบางส่วนดังรูปที่ 10



รูปที่ 9 บรรยากาศในการทำงานกลุ่มกิจกรรมที่ 2

Sensitivity Report

Variable Cells

Cell	Name	Final Value	Reduced Cost	Objective Coefficient	Allowable Increase	Allowable Decrease
B4	จำนวนผลิต x1	0	-5.625	25	5.625	1E+30
C4	จำนวนผลิต x2	625	0	20	15	6.428571429
D4	จำนวนผลิต x3	125	0	35	25	15

Constraints

Cell	Name	Final Value	Shadow Price	Constraint R.H. Side	Allowable Increase	Allowable Decrease
E8	วัสดุในการผลิต จำนวนที่ใช้	6000	1.5625	6000	2000	3333.333333
E9	เวลาในการผลิต จำนวนที่ใช้	1000	7.5	1000	1250	250

Variable cells

สำหรับสินค้า X1 มีการผลิต 0 หน่วย ถ้าบริษัทต้องการผลิตสินค้า X1 กำไรต่อหน่วยต้องเพิ่มเป็น 25+5.625 หรือ 30.625 กำไรต่อหน่วยของสินค้า X1 อยู่ที่ 25 บาทต่อหน่วย โดยกำหนดกำไรต่อหน่วยเพิ่มขึ้นได้ไม่เกิน 5.625 หน่วย (คือจาก 25 หน่วยเป็น 30.625 หน่วย) และสามารถลดกำไรต่อหน่วยของสินค้า X1 ลงได้มากเท่าไหร่ก็ได้ จะไม่ทำให้ปริมาณการผลิตสินค้า X1 และ Reduce Cost เปลี่ยนแปลง

สินค้า X2 มีจำนวนการผลิต คือ 625 หน่วย โดยมีการผลิตสินค้า X2 จึงไม่มี Reduce Cost และถ้ากำไรต่อหน่วยของสินค้า X2 อยู่ในช่วง (20+15,20-6.43) หรือ (35,13.57) จะไม่ทำให้ปริมาณการผลิตสินค้า X2 และ Reduce Cost เปลี่ยนแปลง

สินค้า X3 มีจำนวนการผลิต คือ 125 หน่วย โดยมีการผลิตสินค้า X3 จึงไม่มี Reduce Cost และถ้ากำไรต่อหน่วยของสินค้า X3 อยู่ในช่วง (35+25,35-15) หรือ (60,20) จะไม่ทำให้ปริมาณการผลิตสินค้า X3 และ Reduce Cost เปลี่ยนแปลง

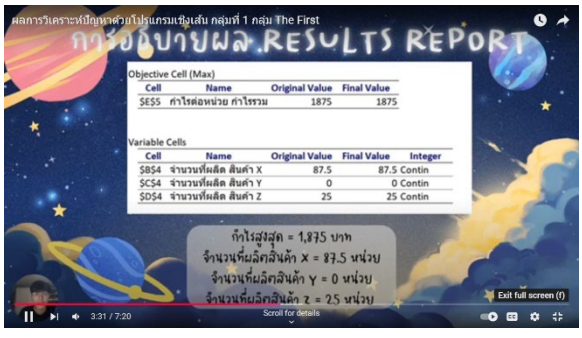
Constraints

สำหรับข้อจำกัดแรก วัสดุในการผลิตใช้ไป 6,000 หน่วย ซึ่งใช้หมดจึงมี Shawdow Price มีค่าเท่ากับ 1.5625 หมายความว่าหากบริษัทสามารถเข้าถึงวัสดุในการทำผลิตเพิ่มขึ้น 1 หน่วยจะส่งผลให้กำไรเพิ่มขึ้น 1.5625 บาทต่อหน่วย หากมีวัสดุในช่วง (6000+2000 , 6000-3333.333) หรือ (8000,2666.67) จะไม่ทำให้ Shawdow price เปลี่ยนแปลง

ข้อจำกัดที่สอง เวลาในการผลิตใช้ไป 1,000 ชั่วโมง ซึ่งใช้หมดจึงมี Shawdow Price เท่ากับ 7.5 หมายความว่าหากบริษัทมีเวลาในการผลิตเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้กำไรเพิ่มขึ้น 7.5 บาทต่อชั่วโมง โดยหากมีเวลาในช่วง (1000+1250 , 1000-250) หรือ (2250,750) จะไม่ทำให้ Shawdow Price เปลี่ยนแปลง

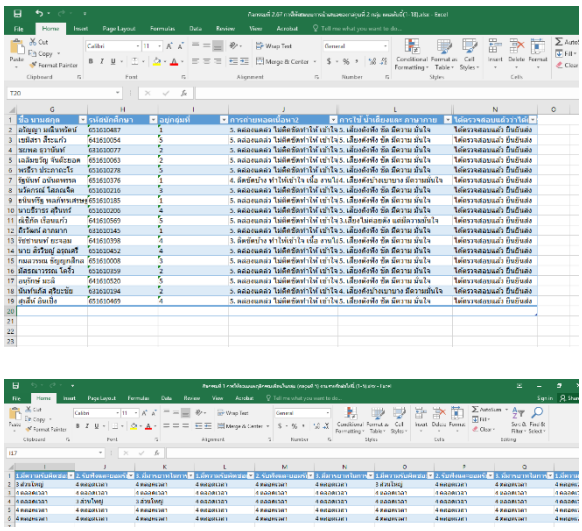
รูปที่ 10 บางส่วนของรายงานของกิจกรรมที่ 2

แต่เนื่องจากในช่วงการทำกิจกรรมที่ 2 เป็นช่วงที่ผู้เรียนบางคนประสบปัญหาน้ำท่วม จึงไม่สามารถทำการนำเสนอหน้าชั้นเรียนได้ ผู้สอนจึงได้ทำการปรับการนำเสนอให้ทุกกลุ่มนำเสนอเป็นคลิปและส่ง link ให้ผู้สอนเพื่อนำคลิปนั้นให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนให้คะแนนการนำเสนอ โดยตัวอย่างคลิปการนำเสนอกิจกรรมที่ 2 ดังรูปที่ 11



รูปที่ 11 ตัวอย่างคลิปการนำเสนอกิจกรรมที่ 2

โดยผู้เรียนจะให้คะแนนการนำเสนอและให้คะแนนความร่วมมือของเพื่อนในกลุ่มผ่าน Microsoft form ดังรูปที่ 12



รูปที่ 12 ตัวอย่างคะแนนการนำเสนอและคะแนนความร่วมมือในกลุ่ม

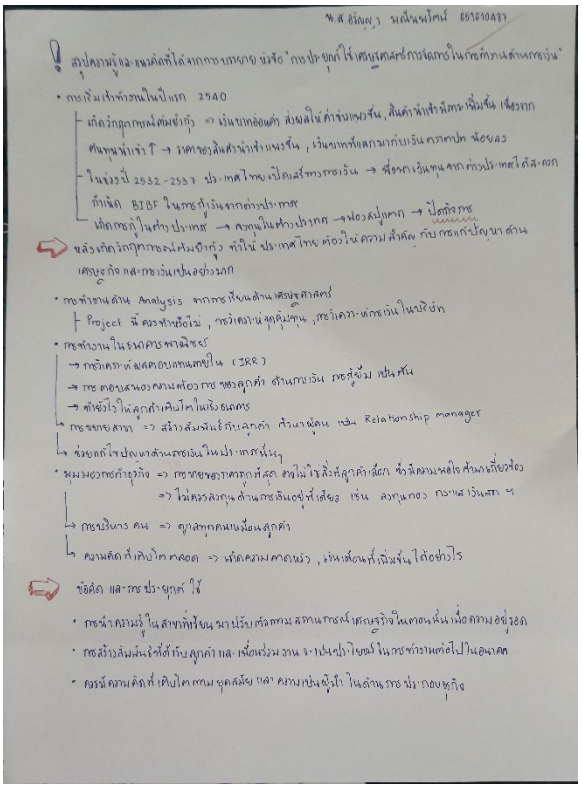
นอกจากนี้ในกิจกรรมที่ 2 ทางผู้สอนได้นำ Matthew AI Hub มาให้ผู้เรียนได้เข้ามาเรียนรู้และแก้ปัญหาจากในกิจกรรมโดยใช้ AI เพื่อเป็นตัวช่วยในการศึกษาและวิเคราะห์ได้เพิ่มเติมจากในชั้นเรียน แต่มีจำนวนผู้เรียนใช้น้อยเนื่องจากผู้เรียนคุ้นชินกับ AI ที่มีอยู่แล้วและเคยใช้อยู่มากกว่า

โดยทั้ง 2 กิจกรรมทางผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นโค้ชและให้คำแนะนำในระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และจะให้ผู้เรียนทำการเขียนวิเคราะห์ผลส่งผ่านทาง e-mail ให้ผู้สอนตรวจและให้ Feedback เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขไปเรื่อย ๆ จนถึงกำหนดวันส่งจริง ซึ่งผู้เรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ทั้งมีคำถามในชั้นเรียน และส่งงานมาให้ตรวจก่อน จนถึงวันกำหนดส่งจริง

นอกจากนี้ได้เชิญวิทยากรจากภายนอกมาบรรยายถึงประสบการณ์ในการทำงาน และให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้และให้เขียนถึงการจะนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในต่อไปด้วย โดยภาพบรรยากาศในการบรรยายและ ภาพตัวอย่างการเขียนสรุปของผู้เรียนดังรูปที่ 13 -14



รูปที่ 13 บรรยากาศในการบรรยายโดยวิทยากร



รูปที่ 14 ตัวอย่างการเขียนสรุปของผู้เรียน

ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจต่อวิทยากร และความรู้ที่ได้รับ พบว่า ส่วนมากตอบในระดับมากที่สุด ดังภาพที่ 15

2. ความพึงพอใจต่อวิทยากร

รายละเอียด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่พึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย
การนำเสนอของวิทยากร	19 (82.61)	4 (17.39)	0 (00.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.83
การเตรียมตัวของวิทยากร	15 (65.22)	8 (34.78)	0 (00.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.65
วิทยากรเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	20 (86.96)	3 (13.04)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.87
ความเหมาะสมของเนื้อหา	15 (65.22)	7 (30.43)	1 (4.35)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.61

6. ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียน การทำงาน ได้

รายละเอียด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย
การประยุกต์ใช้ความรู้กับการเรียนและการทำงาน	13 (53.52)	10 (43.48)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	4.57

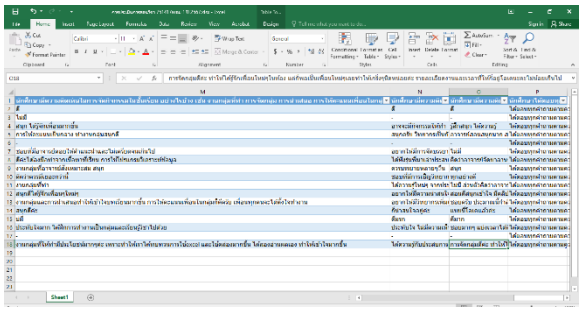
รูปที่ 15 ภาพตัวอย่างการประเมินวิทยากร

ในคาบสุดท้ายได้มีการแจกรางวัลให้กับทุกกลุ่ม แต่เนื่องจากมีผู้เรียนบางคนไม่สามารถมาเข้าร่วมได้ เนื่องจากน้ำท่วมจึงนำของรางวัลมาให้ในวันสอบปลายภาคดังรูปที่ 16



รูปที่ 16 การรับรางวัลของผู้เรียน

นอกจากนี้ได้ให้ผู้เรียนทำการประเมินและแสดงความคิดเห็นผ่าน Microsoft form เกี่ยวกับการปรับการเรียนการสอนเป็นแบบการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) โดยพบว่าผู้เรียนที่ตอบส่วนมากรู้สึกสนุกและเห็นว่างานกลุ่มทำให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น การให้คะแนนเพื่อนในกลุ่มทำให้เพื่อนทุกคนตั้งใจทำงาน และการได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ มากขึ้น ดังรูปที่ 17



รูปที่ 17 ผลแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสอน

2. สรุปผลการจัดการเรียนการสอน

c. บทเรียนที่ได้รับ

ในปีการศึกษา 2567 นี้กระบวนวิชา 751417 เศรษฐศาสตร์การจัดการนี้ ที่ได้ปรับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยการลดการบรรยายและเพิ่มการทำกิจกรรมแบบเน้นปัญหา (Problem-based Learning) ในชั้นเรียนมากขึ้น ได้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ และการให้มีการให้คะแนนความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม รวมถึงการเชิญวิทยาการภายนอกมาบรรยาย ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และตั้งใจและร่วมใจกันในการทำงานกลุ่มมากขึ้น และทำให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าถาม และมีเพื่อนมากขึ้นกว่าการสอนแบบบรรยายหน้าชั้นเรียนเท่านั้น

d. แนวทางในการขยายผล

การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ในภาคการศึกษานี้ พบว่า ประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง แต่ยังมีอุปสรรคที่ไม่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากปัญหาน้ำท่วม แต่ก็ได้ทำการปรับให้เหมาะสมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยคาดว่าในปีการศึกษา 2567 จะปรับการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) ต่อไป โดยจะทำการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าชมคลิปที่เป็นเนื้อหาหรือทฤษฎีต่าง ๆ ให้มากขึ้น และจะกระตุ้นให้มีการประยุกต์ใช้ AI เข้ามาในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนให้มากขึ้น

4.3 ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์การจัดการ ในภาคการศึกษานี้มีปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นคือ ปัญหาเรื่องน้ำท่วม ซึ่งเป็นปัญหาที่ไม่คาดการณ์ไว้ ทำให้นักศึกษาบางคนประสบปัญหาน้ำท่วม จึงได้ทำการปรับการนำเสนอในกิจกรรมที่ 2 ให้เป็นในรูปแบบคลิปและให้ส่ง link ให้เพื่อนในห้องได้ชมและให้คะแนนแทน

1. การอภิปรายผลตามประเภททุน

โดยทุนที่ได้รับเป็นทุน Type A – ซึ่งจากการปรับเปลี่ยนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learing) ในมุมมองของผู้สอนพบว่า ผู้สอนจะต้องจัดเตรียมในหลายๆ เรื่อง และปรับแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าไป โดยคำนึงถึงผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งได้เห็นความกระตือรือร้น ความตั้งใจของผู้เรียนในการทำงานกลุ่ม ความสุขและความสนุกในการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ และเห็นการตอบคำถามอย่างเข้าใจและถูกต้องในข้อสอบที่เป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานกลุ่มที่ผู้เรียนได้ทำไป ในมุมมองของผู้เรียนเห็นว่าการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชคอยให้คำแนะนำ ทำให้ผู้เรียนได้ความรู้ความเข้าใจมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย และการทำงานกลุ่มโดยมีการให้คะแนนความร่วมมือของเพื่อนๆ ในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนตั้งใจทำงานมากขึ้น และการสุ่มจับกลุ่มเพื่อนในกลุ่มให้ทำให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกับเพื่อนคนอื่นๆ ได้มากขึ้น

2. กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณามอบทุนสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ และขอขอบคุณคุณดาเรศ เงาเดช และคุณทรงพล บุญเรือนยาในการให้คำแนะนำวิทยากรที่มาบรรยาย และขอขอบคุณ คุณ ภคพงษ์ พุมอาภรณ์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท โพรเกรส มัลติ อินชัวรันส์ โบรกเกอร์ จำกัด ที่ให้ความร่วมมือมาเป็นวิทยากรในการบรรยายถึงประสบการณ์ในการดำเนินธุรกิจให้แก่ผู้เรียนได้ฟัง

3. เอกสารอ้างอิง

[1] นิตยา ชีพประสพ. (2559). การจัดเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก(Problem-Based-Learning) available online: http://sciso.sakaeo.buu.ac.th/scisobuusk/wp-content/uploads/2016/09/2.การจัดเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก-1.pdf

[2] ไพศาล สุวรรณน้อย. (2558). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning). เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน. available online: https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf

[3] มนตา ตุลย์เมธาการ (2565). การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment), [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://li.kmutt.ac.th/authentic-assessment/knowledge/

[4] ลลิตตา ภักดีวานิช (2565). รูปแบบความรู้เนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยีทางภาษาศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษายุคพลิกผันดิจิทัล, วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษา (ภาษาศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[5] วีระชาติ ภาษีชา และมธุรส จงชัยกิจ. (2561). การบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศในหลักสูตรประถมศึกษา: กรณีศึกษาโรงเรียนวัดม่วง สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 33 (1),หน้า 157 – 166.

[6] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562). แนวทางการนิเทศ เพื่อพัฒนาและส่งเสริม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf

[7] อักษร (2567). Upskill เรื่อง Active Learning กับ Concept และ Keywords สำคัญที่ครูจำเป็นต้องรู้, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.aksorn.com/ac1-upskill-active-learning

063201 : การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคม ยกระดับการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมด้วย ELC เชิงรุก

คะเณยะ อ่อนนาง[1]

[1]ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุทเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail: kaneya.o@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 100 คน
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 063201 การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคม หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มุ่งเน้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผสมผสานแนวคิดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle: ELC) 4 ขั้นตอน 1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) 2. การสะท้อนคิดจากการสังเกต (Reflective Observation) 3. การสร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract Conceptualization) 4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) โดยใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลาย เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การบูรณาการสื่อและแพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ชิ้นงานและสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านแอพพลิเคชัน (Application) อาทิ Padlet, Mentimeter, Quizizz ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนเน้นบทบาทผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) รวมทั้งใช้การประเมินการเรียนที่เน้นการปฏิบัติ (Performance Assessment) และอิงตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา1)นักศึกษามีการพัฒนาความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นถึงการพัฒนากระบวนการคิด การทำงานร่วมกัน การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงนักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 2)นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกระบวนวิชาและกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผสมผสานแนวคิดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle: ELC) นี้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 1, การเรียนรู้เชิงรุก2, การเรียนรู้จากประสบการณ์ 3

1. บทนำ

โลกยุค BANI World เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การปรับตัวทางการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้เยาวชนสามารถดำรงอยู่ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง โลกที่เต็มความเปราะบาง และความกังวลในหลายมิติ การพัฒนาสมรรถนะและทักษะที่สำคัญ [1] [2] [3] อาทิ ทักษะการเป็นพลเมืองโลกที่เข้มเข็ม ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการปรับตัว รวมไปถึงการพัฒนาจรณทักษะ (Soft-Skill) ด้านการสื่อสาร การเป็นผู้ประกอบการ การเห็นอก

เห็นผู้อื่น ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนรู้มีการปรับเปลี่ยนแบบพลิกโฉม กระบวนวิชา 063201 การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคม พลิกโฉมออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก พัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่มุ่งเน้นในเรื่องความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคม โลก มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถครองตน ครองคน ครองงาน ด้วยมโนธรรมและจิตสำนึก ต่อสังคม ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Course leaning outcomes: CLOs) ที่กำหนดไว้ดังนี้

CLO1 อธิบายแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

CLO2 วิเคราะห์เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ทักษะการเป็นพลเมืองโลกที่ เข้มแข็ง และการเตรียมความพร้อมบัณฑิตออกไปรับใช้สังคม มีเจตคติที่ดีในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองโลกที่เข้มแข็ง

CLO3 มีเจตคติที่ดีในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองโลกที่เข้มแข็ง

2. ปัญหาและความท้าทายสำคัญของกระบวนวิชา

ปัญหาและความท้าทายสำคัญของกระบวนวิชานี้ประกอบด้วย

1) มีนักศึกษาลงทะเบียนจำนวนมาก จำนวน 100 คน

2) นักศึกษาลงทะเบียนมาจากหลายคณะ อาทิ คณะศึกษาศาสตร์ คณะวิจิตศิลป์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต้องมีความหลากหลายและตอบโจทย์ลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียน

3) นักศึกษาลงทะเบียนไม่กำหนดชั้นปีสามารถลงทะเบียนได้ทุกชั้นปี พื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ที่แตกต่างคือความท้าทายของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้

4) การออกแบบการจัดการเรียนรู้ไม่เน้นบรรยายเน้นลงมือปฏิบัติแบบเชิงรุกในห้องเรียนขนาดใหญ่ที่มีหลากหลายคณะและชั้นปีคือความท้าทายในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตอบโจทย์ผู้เรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้

3. แรงบันดาลใจสู่การจัดการเรียนรู้

ผู้สอนมีความเชื่อเรื่องความสุขในการเรียนรู้ หากผู้สอนมีความสุขในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนได้รับความสุข และหากผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ผู้เรียนจะมีพลังในการเรียนรู้ ค้นคว้าและทำกิจกรรมอย่างมีความสุข เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย แรงบันดาลใจในการจัดการเรียนรู้สรุปได้ ดังนี้

1) ออกแบบการเรียนรู้ให้ตอบโจทย์ผู้เรียนการที่มีนักศึกษามาลงทะเบียนจำนวนมากเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สอน ออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบโจทย์ผู้เรียนให้มากที่สุด จัดการเรียนรู้เชิงรุกในห้องเรียนขนาดใหญ่

2) ขับเคลื่อนห้องเรียนด้วยความสุข ปลุกการเรียนรู้ ธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนย่อมต้องการความสุข การจัดการเรียนรู้เช่นเดียวกันหากขับเคลื่อนห้องเรียนด้วยความสุขย่อมเกิดผลที่ดีแน่นอน ความสุขเริ่มที่ผู้สอน ผู้สอนมีแรงบันดาลใจในการสร้างสุขย่อมส่งผลต่อความคิด ความรู้สึก และสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

3) กุญแจแห่งความสำเร็จในการศึกษาเริ่มที่ห้องเรียน ผู้สอนเชื่อว่าครูเป็นจุดเริ่มต้นของความสำเร็จในห้องเรียน ครูเปลี่ยนวิธีคิด ปรับวิธีสอน ปลดล็อกความคิดใช้ความคิดแบบเติบโต (Growth mindset) เชื่อว่าทุกอย่างเกิดขึ้นได้ ทำได้ พัฒนาได้

4. ปลุกพลังการเรียนรู้สู่การพลิกโฉมห้องเรียน

การพลิกโฉมห้องเรียนเป็นการสร้างสีสันและความแปลกใหม่ให้กับผู้เรียน ห้องเรียนขนาดใหญ่

โดยผู้สอนปลดล็อกความคิดและออกแบบแนวทางการพลิกโฉมห้องเรียน แบบ HAPPY



รูปที่ 1 ออกแบบกลยุทธ์การพลิกโฉมห้องเรียน

ดังมีรายละเอียดดังนี้

1) H: Happiness ความสุข พลิกโฉมห้องเรียนด้วยความสุข ผู้สอนมีความสุข ผู้เรียนมีความสุข การถ่ายทอดเนื้อหา ผ่านภาษา น้ำเสียง ท่าทาง และกิจกรรมเพื่อสร้างความสุขให้เรียน อาทิ ลีลาการสอนของผู้สอน การใช้ภาษา ท่าทาง น้ำเสียง เพื่อสร้างสีสันในชั้นเรียน

2) A: Achievement ความสำเร็จ พลิกโฉมห้องเรียนด้วยความสำเร็จของผู้เรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้พัฒนาทักษะที่สำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้และพัฒนาความรู้ ประสบการณ์ให้เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

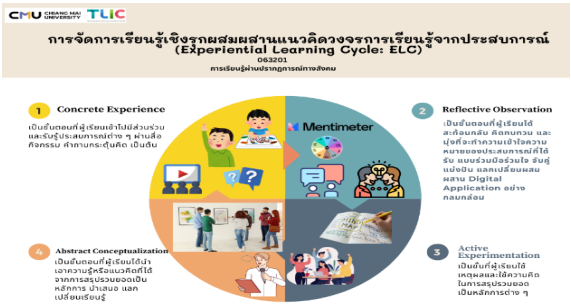
3) P: Participation การมีส่วนร่วม พลิกโฉมห้องเรียนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนรวมถึงการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามและสะท้อนคิด ถอดบทเรียนการเรียนรู้

4) P: Positivity ทัศนคติเชิงบวก พลิกโฉมห้องเรียนด้วยระบบนิเทศการเรียนรู้เชิงบวก ใช้ทัศนคติเชิงบวกในการจัดการเรียนรู้ อาทิภาษาที่ผู้สอนใช้ ความเชื่อมั่นในผู้เรียน คำพูดที่เสริมสร้างกำลังใจให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียน

5) Y: Yearning ความปรารถนา พลิกโฉมห้องเรียนด้วยความปรารถนาอย่างแรงกล้าหรือความใฝ่ฝันที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ผู้เรียนพร้อมพัฒนาตนเองด้านการจัดการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความปรารถนาที่จะใฝ่รู้ใฝ่เรียน

5. การวางกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้

การวางกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานแนวคิดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle: ELC) ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิดผลการเรียนรู้เพื่อการกำกับตนเอง ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน (Collaboration) และการผสมผสานแพลตฟอร์มนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Platform) สมัยใหม่มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



รูปที่ 2 แนวคิดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์

กระบวนวิชานี้ใช้แนวคิดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างหลากหลาย

1. ประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เน้นประสบการณ์ของ Kolb ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation) และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์เหล่านั้นออกมาเพื่อพัฒนาความคิด เจตคติ และทักษะไปสู่ความรู้ใหม่ วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience: CE) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมและรับรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เป็นส่วนประกอบของชีวิต ยึดถือสิ่งที่เกิดขึ้นจริงตามที่ตนประสบในขณะนั้น อาทิ เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม กรณีศึกษาเกี่ยวกับการต่อต้านการคอรัปชั่น การป้องกันการตั้งครรภ์โดยไม่มีความพร้อม และการลดความเสี่ยงในด้านสุขสภาพอนามัย

2) ขั้นสังเกตอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation: RO) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้สะท้อนกลับ คิดทบทวน และมุ่งที่จะทำความเข้าใจความหมายของประสบการณ์ที่ได้รับ

3) ขั้นสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) เป็นขั้นที่ผู้เรียนใช้เหตุผลและใช้ความคิดในการสรุปรวบยอดเป็นหลักการต่าง ๆ

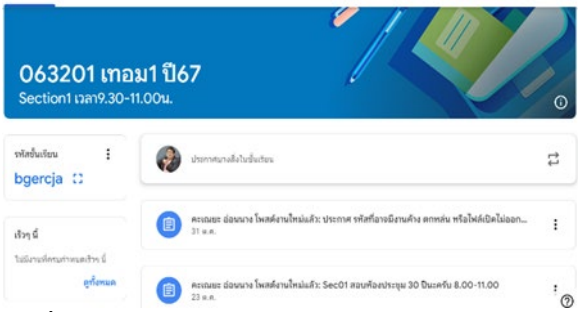
4) ขั้นทดลองประยุกต์แนวคิด (Active Experimentation: AE) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้นำเอาความรู้หรือแนวคิดที่ได้จากการสรุปรวบยอดเป็นหลักการ

2. ผสมผสานเทคนิคที่หลากหลายและใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ รวมพลังทำงานเป็นกลุ่มเพื่อนคู่คิดอาทิ กลุ่มสืบค้น (GI: Group Investigation), เพื่อนคู่คิด 4 สหาย (Think Pair Square), เล่าเรื่องรอบวง (Round Robin), Gallery Walk, ตลาดนัดความรู้ เป็นต้น

3. การจัดการเรียนรู้ด้วย Digital Application เป็นการสร้างสีสันและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นการนำความรู้มาใช้ ผ่านคลิปเพื่อออกแบบกิจกรรมฝึกฝันตนเองเพื่อรับใช้สังคมยุคดิจิทัล แลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียนอย่างมีความสุข ผ่านแอพพลิเคชัน padlet, mentimeter, Quizizz เป็นต้น



รูปที่ 3 บรรยากาศกลยุทธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา



รูปที่ 3 บรรยากาศกลยุทธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

กิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน	เวลาที่ใช้ (%)
1. การบรรยายแบบมีส่วนร่วม	20%
2. กระบวนการสอนแบบเน้นประสบการณ์เชิงรุก (ELC)	50%
3. การฟังวิทยากรบรรยายและร่วมปฏิบัติการ	10%
4. กิจกรรม Hands on – mind on	20%
รวม	100%

รูปที่ 4 LMS: Google Classroom ของกระบวนการ

ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมด้วย ELC เชิงรุก ดังนี้

) **ภาพรวมกิจกรรม สุข สนุก ปลุกการเรียนรู้**

ผู้สอนใช้กลยุทธ์การวางกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผสมผสานแนวคิดวงจรการเรียนรู้จากเน้นประสบการณ์(Experiential Learning Cycle: ELC) ดังตารางที่ 1

1) กิจกรรมการ์ดจรณทักษะสริมสมบูรณ์แห่งตนโดยผู้สอนออกแบบการ์ดจรณทักษะ (Soft Skills)ที่สำคัญของการเป็นนักศึกษาในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง วิธีการดำเนินกิจกรรม ผู้สอนใช้เทคนิค

การเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อนคู่คิด Think-Pair-Share โดยแจกการ์ดให้ผู้เรียนคนละ 1 ใบ จากนั้นให้ผู้เรียนได้คิดเดี่ยว 3 นาทีเกี่ยวกับความหมายของจรณทักษะที่ได้รับเช่น Resilience ให้ผู้เรียนเขียนนิยามของคำศัพท์นี้ ความหมาย ความสำคัญ แนวทางการปฏิบัติเพื่อให้เกิดจรทักษะนี้ จากนั้นให้นักศึกษา Pair จับคู่กับเพื่อนและแลกเปลี่ยนระหว่างกันจำนวน 3 นาที และ Share โดยการสุ่มตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนจำนวน 5 คน จากนั้นสรุปบทเรียนการเรียนรู้และสะท้อนคิด



รูปที่ 5 กิจกรรมการ์ดจรณทักษะเสริมสมบูรณ์แห่งตน

2) กิจกรรม ตลาดนัดไอเดีย จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้น ของวงจรการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (ELC) โดยรับประสบการณ์ ผ่านสื่อภาพและคำถามกระตุ้นคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ปัญหาสุขภาพ จากนั้นผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ๆ 10 คน ระดมสมองตอบคำถามเกี่ยวกับการป้องกันสุขภาพผ่านคำถาม 5w๑h และให้ร่วมกันหาแนวทางการแก้ไขเป็นนวัตกรรมอักษรย่อหรือประเด็นช่วยจำ จากนั้นให้เตรียมนำเสนอในรูปแบบ Gallery Walk โดยหลังจากที่จัดทำเรียบร้อยให้ถ่ายภาพกลุ่มและผลงานโพสต์ผ่าน padlet การนำเสนอในชั้นเรียนแบบ Gallery ผู้สอนเพิ่มสีสันโดยการแจกแบงก์ปลอมให้กลุ่มละ 10,000 บาท หลังจากฟังเพื่อนทุกกลุ่มนำเสนอให้ระดมสมองแลกเปลี่ยนว่าจะซื้อไอเดียของเพื่อนกลุ่มไหน ในราคาเท่าไหร่ และนำเงินไปซื้อไอเดียของเพื่อน หลังจากนั้นประกาศผลกลุ่มที่ได้เงินมากที่สุดเป็นผู้ชนะ และสะท้อนคิดถอดบทเรียนทำไมถึงเลือกไอเดียของเพื่อน



รูปที่ 6 กิจกรรมการ์ดตลาดนัดไอเดีย

3) กิจกรรม บิงโกหรรษาพาฉันเรียนรู้ปรากฏการณ์ ปรากฏการณ์:การเพิ่มโอกาสและมูลค่าให้ตนเอง ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นของวงจรการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (ElC) โดยให้ผู้เรียนรับประสบการณ์ผ่านสื่อ you tube จากนั้นชวนผู้เรียนได้สะท้อนคิดการเรียนรู้เรื่องการเพิ่มโอกาสและมูลค่าให้ตนเองควรเป็นอย่างไร มีแนวทางอย่างไร จากนั้นเพิ่มสีสันการเรียนรู้ด้วยบิงโกหรรษา โดยให้ผู้เรียนเลือกแนวทางการเพิ่มโอกาสและมูลค่า เขียนในในช่องบิงโกและใช้วงล้อสุ่มข้อความ หากผู้เรียนบิงโกผู้สอนมีรางวัลให้เพื่อสร้างแรงจูงใจ หลังการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้



รูปที่ 7 กิจกรรม บิงโกหรรษาพาฉันเรียนรู้

4) กิจกรรม มองปรากฏการณ์การตั้งครรภ์โดยไม่มีความพร้อม โดยใช้เทคนิค Six Thinking Hats หมวก 6 ใบ ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นของวงจรการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์(ElC) โดยแจกโพสต์อิทสีต่าง ๆ ให้ผู้เรียนคนละ 1 แผ่น จากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนรับรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับปรากฏการณ์การตั้งครรภ์โดยไม่มีความพร้อม จากนั้นชวนให้ผู้เรียนได้ใช้เทคนิคหมวก 6 ใบในการมองปรากฏการณ์เพื่อได้พิจารณาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรอบด้านตามแนวคิดของหมวกแต่ละสี จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกคิดตามสีต่าง ๆ โดยผู้สอนตั้งคำถามตามสีของหมวกและให้ผู้เรียนเขียนแสดงความคิดลงในโพสต์อิท และนำไปติดตามกระดาษแยกตามสีตามหมวก 6 ใบที่ผู้สอนติดกระดาษสีไว้ตามมุมต่าง ๆ ห้องเรียน จากนั้นให้ผู้เรียนเดินไปตามกระดาษสีต่าง ๆ อ่านที่เพื่อนเขียนและร่วมแสดงความคิดเห็น สรุปความรู้รวบยอด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากนั้นให้ผู้เรียนรวมกลุ่มเพื่อหาแนวทางการแก้ไขโดยให้ออกแบบเป็นนวัตกรรมอักษรย่อหรือคำคล้องจองที่น่าสนใจเพื่อใช้ในการแบ่งปันรณรงค์เรื่องปัญหาการตั้งครรภ์โดยไม่พร้อมให้กับน้องๆ ในโรงเรียนต่าง ๆ



รูปที่ 8 กิจกรรม มองปรากฏการณ์การตั้งครรภ์โดยไม่มีความพร้อม โดยใช้เทคนิค Six Thinking Hats หมวก 6 ใบ

5) กิจกรรม Phenomenon café นั่งคุยอย่างมีความสุข สนุกกับการสวมบทบาทสมมุติ มองปรากฏการณ์ในสังคมหลากหลายมิติ โดยผู้สอนสร้างสีสันและออกแบบกิจกรรมกำหนดให้ผู้เรียนเลือกในการสวมบทบาทสมมุติ ดังนี้ ผู้แทนสถานศึกษา ครู อาจารย์ ผู้อำนวยการ นักสังคมสงเคราะห์ ผู้นำทางศาสนา นักธุรกิจ ดารา ศิลปิน นักร้อง โดยให้ผู้เรียนเลือกบทบาทตามความสมัครใจ และเปิดวงสนทนาโดยให้สวมบทบาทสมมุติเป็นตามบทบาทที่ตนเลือก เช่น หากเลือกเป็นศิลปินนักร้อง ต้องแสดงให้เหมือนศิลปินนักร้องทั้งการสื่อสาร คำพูด และท่าทาง ผู้สอนกำหนดประเด็นปรากฏการณ์ทางสังคมให้ผู้เรียนลองแลกเปลี่ยน เช่น ปรากฏการณ์การตั้งครรภ์โดยไม่มีความพร้อม ปรากฏการณ์การทุจริต เรามีมุมมองและแนวทางการแก้ไข และมองปัญหานี้อย่างไร



รูปที่ 9 กิจกรรม Phenomenon café

5. ปรับการประเมินผลมุ่งสู่สภาพจริง

ปรับการประเมินผลการเรียนรู้มุ่งสู่การประเมินตามภาพจริงเพื่อพลิกโฉมห้องเรียนให้เป็นห้องเรียนเชิงรุก ปลุกการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยอิงแนวคิดการประเมินการเรียนรู้ดังนี้

1. มุ่งเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และการประเมินการปฏิบัติที่ปฏิบัติจริงในชั้นเรียน (Performance

Assessment) ใช้ผลการประเมินมาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน GEN Z และปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป)

กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ในภาพกว้างของปรากฏการณ์ในสังคม กิจกรรมมีความหลากหลายเน้นการมีส่วนร่วม การประมวลประสบการณ์ การสะท้อนคิด ผ่านการรับรู้ตกผลึกก่อร่างและนำไปใช้ในบริบทชีวิตจริง

3. เน้นประเมินจากการลงมือทำด้วยจิตจดจ่อ (Hands-On & Mind-On) มุ่งเน้นการให้นักศึกษาเรียนรู้ ผ่านวงจรการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงาน/นงานที่ผ่านเทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย

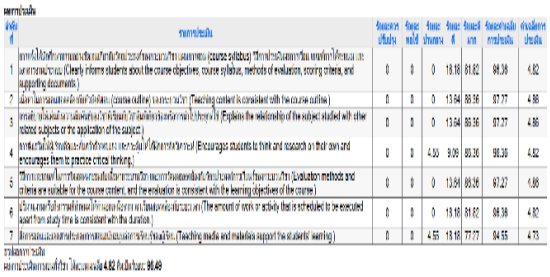
โดยกำหนดสัดส่วนการประเมินดังตารางที่ 2

รายการประเมิน	คะแนน (%)
1. ชิ้นงานที่ได้รับมอบหมายผ่านกิจกรรมการเรียนรู้	50
2. คลิปวีดิโอฝึกฝนตนเพื่อรับใช้สังคมดิจิทัล	20
3. สอบปลายภาค	20
4. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและรับผิดชอบติดตามงานใน LMS	10
รวม	**100%**

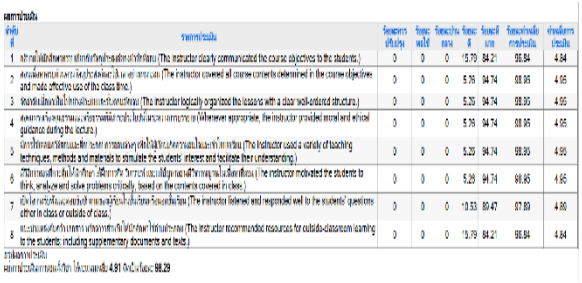
6. ผลการประเมินโดยนักศึกษา

ผู้สอนแบ่งผลการประเมิน 2 ส่วน

1) ผลการประเมินการสอนของอาจารย์ จากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.29 อยู่ในระดับดี ดังภาพที่ 1



2) ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.82 คิดเป็นร้อยละ 96.49 อยู่ในระดับดี ดังภาพที่ 2



7. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผลจากการวางกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานแนวคิดการเรียนรู้จากเน้นประสบการณ์(Experiential Learning Cycle: ELC ร่วมกับการพลิกโฉมห้องเรียนด้วยนวัตกรรมHAPPY ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาโดยผู้สอนพิจารณาจากหลักฐาน ชิ้นงานและการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนและการทำกิจกรรมในชั้นเรียนพบว่า 1) นักศึกษามีการพัฒนาความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นถึงการพัฒนากระบวนการคิด การทำงานร่วมกัน การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงนักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกระบวนวิชาและกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผสมผสานแนวคิดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์(Experiential Learning Cycle: ELC) นี้อยู่ในระดับมากที่สุด

นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนดังเห็นได้จากข้อเสนอแนะที่มีต่ออาจารย์ผู้สอนในระบบ cmu mis สะท้อนให้เห็นถึงความสุขในการเรียนรู้ในกระบวนวิชาและประโยชน์ที่นักศึกษาได้รับจากการจัดการเรียนรู้ ความเห็นที่ 1“อ.สอนดีมากกกกน่ารัก ใจดี ตลกกกกกกมากค่ะ” ความเห็นที่ 2“ชอบสไตล์การสอนของอาจารย์มากค่ะ สนุกทุกคาบที่ไปเรียน สั่งงานน้อย แต่มีประสิทธิภาพ มีของรางวัลสร้างการเสริมแรง 555 เป็นวิชาที่ได้ทั้งความรู้ทั้งความสนุก บางทีที่หนูไปเรียน วันนั้นเครียดๆ มาเรียนกับอาจารย์หนูมีความสุขขึ้นทุกครั้งเลยค่ะ ขอให้อาจารย์เจอแต่สิ่งดีๆ นะคะ เทคแคร์ค่ะ ” ความเห็นที่ 3 “อาจารย์สอนดีมากๆค่ะไม่เครียดกับเนื้ออยากมาเรียนวิชานี้มากๆค่ะ” ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนวิชาในระบบ cmu mis ความเห็นที่ 1 “ชอบเนื้อหา เพราะสอดคล้องกับชีวิตจริง นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ขอบคุณที่มีวิชานี้ค่ะ สนุก อยากเรียนอีก” ความเห็นที่ 2 “เป็นวิชาที่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้โดยที่เราไม่จำเป็นจะต้องเครียดเลยแต่ก็ได้รับความรู้เต็มๆค่ะ”

จากความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่ออาจารย์ผู้สอนและกระบวนวิชาสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้และการวางกลยุทธ์การสอนเพื่อพลิกโฉมห้องเรียนและยกระดับการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ตามวงจร(ELC) ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี ผู้เรียนมีความสุข ผู้สอนมีความสุข ห้องเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพลิกโฉมห้องเรียนจากที่เหี่ยวเฉากลายเป็นห้องเรียนที่มีชีวิต การจัดการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมมีความหมายต่อผู้เรียนให้สามารถเป็นพลเมืองที่ดีและมีความสุขในสังคมโลกยุคดิจิทัล

8. ผลลัพธ์ที่เกิดจากตัวผู้สอน

ยกระดับการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมด้วย ELC เชิงรุกในกระบวนวิชา 063201 การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์นสังคม ผลลัพธ์ที่เกิดจากตัวผู้สอน “3 เปลี่ยน” ดังนี้

1. เปลี่ยนความคิดของผู้สอนจากความคิดแบบยึดติด (Fixed mindset) ที่ยังกังวลกับการเปลี่ยนแปลงเป็นความแบบเติบโต (Growth mindset) ความคิดแบบเติบโตที่เชื่อว่าเราสามารถเปลี่ยนห้องเรียนได้ ห้องเรียนที่ตอบโจทย์ผู้เรียนต้องเป็นห้องเรียนที่มีชีวิตและผู้เรียนมีความสุข

2. เปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และเป็นผู้กระตุ้นการเรียนรู้ (Activator) จากเดิมเน้นการบรรยายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ผู้สอนเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นผ้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและเป็นผู้กระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนและมีความสุขในการเรียนรู้

3. เปลี่ยนมุมมองการขยายความคิดข้ามศาสตร์ที่ไม่ได้เน้นเฉพาะในเรื่องขององค์ความรู้หรือการสอนเพียงอย่างเดียว แต่ขยายความคิดข้ามศาสตร์ในเรื่องของการสร้างแรงจูงใจ การผสมผสานเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสร้างสีสันในการจัดการเรียนรู้

9. กิตติกรรมประกาศ

ยกระดับการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมด้วย ELC เชิงรุกในกระบวนวิชา 063201 การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์นสังคมครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนขอขอบคุณโอกาสอันดีเยี่ยมเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ตลอดจนขอขอบคุณสาขาวิชาหลักสูตรและสอน และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้สนับสนุนกิจกรรมทางวิชาการด้วยดีเสมอมา

รวมทั้งนักศึกษาที่ลงทะเบียนในกระบวนวิชานี้ทุกคน และขอบพระคุณวิทยากรที่ให้เกียรติมาร่วมจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนนี้

10 เอกสารอ้างอิง

[1] Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty* (2nd ed.). San Francisco, CA: Jossey-Bass.

[2] Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education, 93*(3), 223-231.

[3] สมเกียรติ อินทสิงห์, คะเณยะ อ่อนนาง, และภาคิน บูรณเครือ. (2567). *การจัดการเรียนรู้โดยในกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี.* รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้” ครั้งที่ 8 ประจำปี 2567 จัดโดย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ร่วมกับสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาแห่งประเทศไทย วันที่ 24 พฤษภาคม 2567, หน้า 528-536.

100116 จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาผู้เรียนสมัยใหม่พัฒนาผู้เรียนด้วยจิตวิทยาการศึกษาด้วยการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

นันทกา สุปรียาพร

ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail nanthaka.fuseekul@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 216 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลของการจัดกระบวนการเรียนการสอนวิชา 100116 จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาผู้เรียนสมัยใหม่ ซึ่งกระบวนวิชานี้เป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในการทำความเข้าใจผู้เรียนและสามารถช่วยเหลือและพัฒนาผู้เรียนที่มีความแตกต่างหลากหลายได้ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (fieldwork) เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และประมวลเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปสร้างนวัตกรรมแนะแนวเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุนผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ ผ่านการปฏิบัติจริงโดยการลงพื้นที่ในสถานศึกษา ทำให้นักศึกษาสามารถถอดบทเรียนจากการฝึกปฏิบัติและได้แลกเปลี่ยนประเด็นที่น่าสนใจจากการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้จิตวิทยาการศึกษาเป็นฐาน ส่งผลให้นักศึกษามีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการทำความเข้าใจผู้เรียนที่มีความหลากหลายและสามารถพัฒนา ช่วยเหลือผู้เรียนในหลากหลายบริบทในยุคดิจิทัลได้

คำสำคัญ: จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาผู้เรียน, Active learning, การเรียนรู้เชิงรุก

...

1 บทนำ

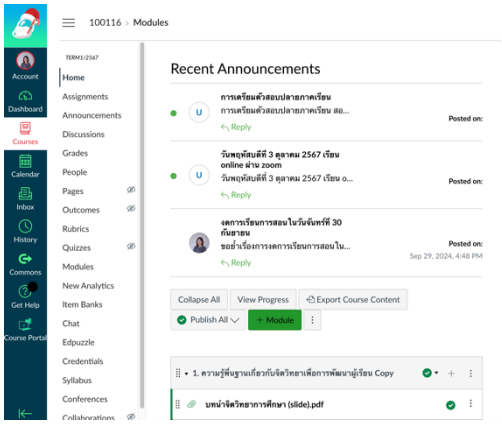
วิชา 100116 จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาผู้เรียนสมัยใหม่เป็นวิชาแกนพื้นฐานของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของคณะศึกษาศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้พื้นฐาน แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิทยาการศึกษา จิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการให้การปรึกษาและแนะแนว นักเรียนจะได้รู้จักหลักของการใช้เครื่องมือทางจิตวิทยาและเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนในหลากหลายบริบทในยุคดิจิทัล กระบวนวิชานี้เป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในการทำความเข้าใจผู้เรียนและสามารถช่วยเหลือและพัฒนาผู้เรียนที่มีความแตกต่างหลากหลายได้ ดังนั้นแนวทางการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีทั้งในส่วนของการบรรยายและการฝึกปฏิบัติ เนื่องด้วยเนื้อหาที่เป็นในส่วนของทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่มีความหลากหลายและระยะเวลาเรียนที่จำกัด การดำเนินการจัดการเรียนการสอนจึงต้องปรับเปลี่ยนการจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นแบบผสมผสานทั้งแบบ online onsite และ fieldwork เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งในภาคทฤษฎีและการปฏิบัติ ส่งผลต่อการนำเอาองค์

ความรู้ ทักษะทางด้านจิตวิทยาไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในอนาคตและนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life long learning)

2 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นแบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยมีทั้ง online, onsite และ fieldwork ดังนี้

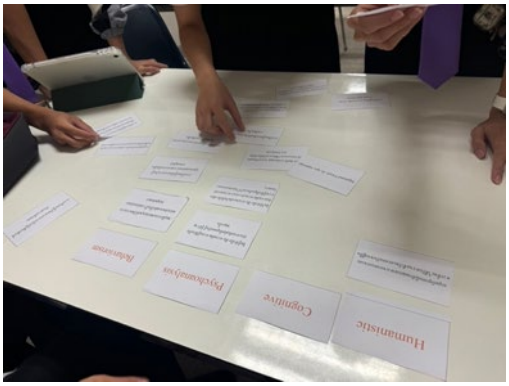
2.1 Online ผู้สอนได้เล็งเห็นการนำเอาประโยชน์จากเทคโนโลยีมาส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยใช้ platform online ทั้งในส่วนของ Mango Canvas, CMU Lifelong มาส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ล่วงหน้าหรือทบทวนบทเรียนเนื้อหาการบรรยายของกระบวนวิชาด้วยตนเองผ่าน video lectures, หลักสูตรออนไลน์ (Mooc) ที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเองร่วมกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งการเรียนผ่านรูปแบบ online นี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-paced learning) สามารถใช้เวลาในการทำความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเอง เพื่อนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถามหรืออภิปรายเชิงลึก เพื่อเตรียมตัวเองในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน



ภาพที่ 1 การใช้ Mango Canvas เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชา

2.2 Onsite เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาทฤษฎีและแนวคิดที่สำคัญทางจิตวิทยาการศึกษา จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนวด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้ว ในห้องเรียนผู้สอนได้จัดบรรยากาศและกิจกรรมให้มีเป็นแนวการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive learning) เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) และการอภิปรายเชิงลึกไม่ว่าจะเป็นแบบกลุ่มหรือกิจกรรมแบบ peer-to-peer learning เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ (Collaborative learning) ซึ่งประกอบด้วย

2.2.1 การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) โดยการสะท้อนคิดและสรุปการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน



ภาพ 2 การร่วมมือกันในการอภิปรายกลุ่มกิจกรรมจัดกลุ่มแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาและประเด็นสำคัญ

2.2.2 การจัดการเรียนรู้กรณีศึกษา (case study) ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาพฤติกรรม โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัจจุบัน ให้นักศึกษาได้วิเคราะห์ แล้วนำมาคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การอภิปรายในชั้นเรียน



ภาพ 3 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน

2.2.3 การแสดงบทบาทสมมติเพื่อฝึกปฏิบัติการให้การปรึกษาเบื้องต้น (Role play) โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการให้การปรึกษาแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม



ภาพ 4 ฝึกทักษะการให้การปรึกษาแบบรายบุคคล



ภาพ 5 ฝึกทักษะการให้การปรึกษาแบบรายกลุ่ม

2.2.4 การจัดสัมมนาโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา ซึ่งในภาคการศึกษาที่ผ่านมาทางสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนวได้รับความอนุเคราะห์จากนักจิตวิทยาจากศูนย์สุขใจ (CMU Minds) มาจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรู้จัก เข้าใจตนเองและทำความเข้าใจผู้อื่น สามารถมองเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นได้



ภาพ 6ก การอบรมทางด้านจิตวิทยาหัวข้อ Self-awareness & Self-esteem โดย CMU minds



ภาพ 6ข การอบรมทางด้านจิตวิทยาหัวข้อ Self-awareness & Self-esteem โดย CMU minds

2.3. Fieldwork กิจกรรมลงพื้นที่สถานศึกษาเพื่อลงฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนและการใช้นวัตกรรมที่ผู้เรียนได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น โดยจะมีหัวข้อที่ให้นักศึกษาได้ออกแบบนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาแนะแนวทั้ง 3 ด้านคือ ด้านอาชีพ ด้านส่วนตัวและสังคม และด้านการเรียน ซึ่งในปีการศึกษานี้ได้มีการจัดทำในรูปแบบของนิทรรศการที่ผู้เรียนจะได้ดำเนินการจัดตลอดระยะเวลา 1 วัน ให้แก่นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพ 7ก การเตรียมความพร้อมก่อนลงฝึกปฏิบัติการจัดนิทรรศการแนะแนว



ภาพ 7ข การลงพื้นที่สถานศึกษาเพื่อการใช้นวัตกรรม



ภาพ 7ค การลงพื้นที่สถานศึกษาเพื่อการใช้นวัตกรรม



ภาพ 7ง การลงพื้นที่สถานศึกษาเพื่อการใช้นวัตกรรม

3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียน

จากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนข้างต้น ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่ผู้สอนตั้งไว้คือ

LO1 นักศึกษามีองค์ความรู้สำคัญของจิตวิทยาเพื่อเข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน เน้นให้นักศึกษามีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถศึกษาหาข้อมูลเองในส่วนของทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาการศึกษา จิตวิทยาพัฒนาการ จิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว ผ่านรูปแบบ video lecture, เอกสารประกอบการสอน, text-books หลักสูตรการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (MOOC) และการเข้าร่วมสัมมนากับวิทยากรผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา

LO2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาของผู้เรียนที่มีความแตกต่างหลากหลาย โดยการจัดการเรียนรู้กรณีศึกษา (case study) ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาพฤติกรรม ให้นักศึกษาได้วิเคราะห์ แล้วนำมาคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การอภิปรายในชั้นเรียน

LO3 นักศึกษาสามารถให้การปรึกษาและการแนะแนวเบื้องต้นเพื่อแก้ไขปัญหาผู้เรียนได้อย่างสมเหตุสมผล โดยการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ (role playing) โดยกำหนดให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะ

การให้การปรึกษาแบบรายบุคคลและแบบกลุ่มมากขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการฟังอย่างใส่ใจ (Active listening) การสื่อสารเชิงบวก (Positive communication) การตั้งคำถามที่เหมาะสม (Effective questions) การสะท้อน (Reflection) การทวนความ (Paraphrasing) และการสรุปความ (Summary)

นอกจากนี้การได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และได้ทดลองใช้เทคนิคและวิธีการให้คำปรึกษาในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย จะช่วยสร้างความคุ้นเคยกับกระบวนการให้คำปรึกษา ลดความวิตกกังวลและเสริมความมั่นใจเมื่อเจอกับสถานการณ์จริงในอนาคต

LO4 นักศึกษาสามารถพัฒนานวัตกรรมแนะแนวร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ โดยการออกแบบนวัตกรรมแนะแนว โดยจะทำงานกันเป็นทีม จะมีการนำเสนอไอเดียในรูปแบบที่น่าสนใจต่อคณาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นปีเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กิจกรรมนี้จะส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะการแก้ปัญหา

ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้เชิงทฤษฎีไปใช้ในบริบทจริง ทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายและมีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและผู้อื่น กิจกรรมนี้จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จิตวิทยาในเชิงลึกขึ้นเมื่อได้นำเอาความรู้เชิงทฤษฎีไปใช้จริงในสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทเรียนในบริบทจริง เกิดการเชื่อมโยงความรู้กับบทบาทความเป็นวิชาชีพครูในชีวิตจริงได้มากขึ้น

4 การวัดและการประเมินผล

การวัดและการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง โดยมีการแบ่งคะแนนที่ใช้ในการประเมินผลในส่วนของ Active learning คิดเป็น 50% ของคะแนนทั้งหมด โดยมีกิจกรรมดังนี้คือ

4.1 การอภิปรายความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าด้วยตนเองผ่าน Video lectures การอภิปรายสะท้อนคิดและการนำเสนองานในชั้นเรียนและการทบทวนความรู้โดยใช้ applications ต่างๆ เช่น Kahoot, google form, Mentimeter เป็นต้น

4.2 การจัดทำแผนการออกแบบสื่อนวัตกรรมแนะแนวและการจัดนิทรรศการนวัตกรรมแนะแนว

4.3 การฝึกทักษะการให้การปรึกษาแบบรายบุคคล/ แบบกลุ่ม

5 ผลการประเมินการเรียนการสอน

ผลการประเมินจากผู้เรียนผ่านระบบ CMU MIS มีนักศึกษา section 001-004 เข้าประเมินจำนวนทั้งหมด 75 คน จาก 99 คน คิดเป็นร้อยละ 75.75 - ของผู้เรียน ผลการประเมินการสอนทั้งวิชาได้คะแนนเฉลี่ย 4.87 คิดเป็นร้อยละ 97.36 รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินผู้สอนผ่านระบบ CMU MIS section 001-004

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
1	อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.84
2	สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.92

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
3	จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน	4.92
4	สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย	4.76
5	มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.84
6	มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.92
7	เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.92
8	แนะนำแหล่งค้นคว้าเอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ	4.8
9	มีเทคนิค วิธีการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและติดตามการทำปฏิบัติการตลอดเวลา	4.8
10	ให้คำแนะนำและเอาใจใส่การทำปฏิบัติการของนักศึกษา	4.96

6 อภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบ Active learning นั้นผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ทั้งจากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการบรรยายในรูปแบบ online platform ที่อาจารย์พัฒนาขึ้น เช่น วีดีโอสอน, lifelong courses เป็นต้น จากนั้นนำองค์ความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และประมวลเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปสร้างนวัตกรรมแนะแนวเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุนผู้เรียนให้เต็มศักยภาพ ผ่านการปฏิบัติจริงโดยการลงพื้นที่ในสถานศึกษา จากนั้นนักศึกษาจะได้ร่วมกันถอดบทเรียนจากการฝึกปฏิบัติและได้แลกเปลี่ยนประเด็นที่น่าสนใจจากการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้จิตวิทยาการศึกษาเป็นฐาน

จากผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียนและผลการประเมินผู้สอนทำให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแนว Active learning ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ได้มีพื้นที่ในการนำเสนอไอเดีย พัฒนานวัตกรรมและฝึกปฏิบัติทักษะทางด้านจิตวิทยาที่จำเป็นสำหรับครู ทำให้สามารถเกิดสมรรถนะสำคัญต่อวิชาชีพครูต่อไป

7 กิตติกรรมประกาศ

ผู้สอนแระบวนวิชา 100116 : จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาผู้เรียนสมัยใหม่ขอขอบคุณนักศึกษาผู้ให้ความร่วมมือในการทำทุกกิจกรรมเป็นอย่างดีและได้ให้ข้อเสนอที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนการการสอนในอนาคต

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้สำนักบริการเทคโนโยลีสารสนเทศที่ให้ได้ความอนุเคราะห์ทุนนี้เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

159354 : สังคมและวัฒนธรรมจีนร่วมสมัย เข้าใจความแตกต่างหลากหลาย ขยายมุมมองต่อสังคมจีนและตัวเรา

ผานิตดา ไสยรส[1]

[1]ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: Panitda.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 36 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอประสบการณ์การปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนรายวิชา 159354: สังคมและวัฒนธรรมจีนร่วมสมัย โดยทดลองเปลี่ยนจากการบรรยายเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือทำจริง กิจกรรมของกระบวนวิชานี้ได้ทดลองให้นักศึกษาได้อ่านวรรณกรรมจีนร่วมสมัย และส่งงานเขียนเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมและสังคมแทนการสอบปลายภาค นอกจากนี้ นักศึกษายังได้ลงพื้นที่สังเกตชีวิตประจำวันของชาวจีนในเชียงใหม่ และนำเสนอผ่านมุมมองของตนเอง ดังนั้น การเรียนรู้จึงไม่ใช่แค่การรับข้อมูลฝ่ายเดียว แต่เป็นกระบวนการตั้งคำถามและเรียนรู้ร่วมกันทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อช่วยเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียน บทความนี้จึงเป็นทั้งการสรุปบทเรียน และชวนคิดต่อถึงความเป็นไปได้ของห้องเรียนที่นักศึกษาไม่ได้แค่ “ฟัง” แต่ได้ทดลองทำความ “เข้าใจ” สังคมที่หลากหลายด้วยตัวเอง

คำสำคัญ: จีนร่วมสมัย, ประสบการณ์ภาคสนาม, การเรียนรู้เชิงรุก

1 บทนำ

การพยายามทำความเข้าใจความแตกต่างหลากหลายถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนสาขาวิชามานุษยวิทยา วิชาสังคมจีนและวัฒนธรรมร่วมสมัยจึงพยายามกระตุ้นให้นักศึกษามองข้ามอคติเดิมของตน เพื่อเปิดรับและเข้าใจคุณค่าและวัฒนธรรมที่พ้นไปจากสภาพแวดล้อมเดิมของตน และเตรียมพร้อมในการเป็นพลเมืองโลก ผ่านการเรียนรู้ที่มาที่ไป ประวัติศาสตร์ และพลวัติทางสังคมของประเทศจีน ตั้งแต่ก่อตั้งเป็นประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นต้นมาจนถึงศตวรรษที่ 21 การวัดผลของรายวิชานี้ กำหนดให้นักศึกษาทุกคนจะต้องเลือกวรรณกรรมจีนร่วมสมัย 1 เล่ม เพื่ออ่านทั้งภาคการศึกษา และส่งงานเขียนแทนการสอบปลายภาค นอกจากนี้ ยังกำหนดให้นักศึกษาทำงานกลุ่มโดยออกไปสำรวจพื้นที่เมืองเชียงใหม่ที่มีกลุ่มชาวจีนทำกิจกรรม ประกอบอาชีพ ท่องเที่ยว ตลอดจนการใช้ชีวิตประจำวัน เพื่อจะได้นำเอาแนวคิด ทักษะการสังเกตของนักมานุษยวิทยาที่เรียนในห้องเรียน ไปทดลองทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวนอกห้องเรียน

2 การออกแบบกิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

วิชานี้ได้ใช้โอกาสจากกการที่จังหวัดเชียงใหม่มีชาวจีนเข้ามาอาศัย ท่องเที่ยว ศึกษา ตลอดจนเป็นผู้ประกอบการร้านค้าต่างๆ ซึ่งเป็นบริบทที่เอื้อให้นักศึกษาสามารถออกไปมีประสบการณ์นอกห้องเรียนได้ดี ดังนั้น วิชานี้จึงจะเลือกใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและลดการบรรยายของผู้สอนลง เน้นการทำกิจกรรมที่ฝึกทักษะการค้นคว้าเพิ่มเติมและการสร้างเสริมประสบการณ์นอกชั้นเรียนของนักศึกษา กิจกรรมที่นำมาใช้ประกอบด้วย

2.1 เกมส์รูปภาพปริศนาเล่าประวัติศาสตร์

ผู้สอนได้กำหนดรายการรูปภาพของบุคคลสำคัญ และเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ มอบหมายให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มค้นคว้านอกชั้นเรียน โดยเปลี่ยนจากการบรรยายประวัติศาสตร์ก่อนการก่อตั้งประเทศเป็นรูปแบบสาธารณรัฐ ค.ศ 1949 มาเป็นการปรับปรุงรูปแบบการเรียนให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เน้นผู้เรียนมีบทบาทในการเล่าเรื่องแทนผู้สอน ซึ่งแต่ละกลุ่มได้รับรายการคำสำคัญและช่วงเวลาเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ให้ไปค้นคว้าและเตรียมข้อมูล แล้วกลับมาเล่นเกมส์แข่งขันเก็บคะแนนเป็นรายกลุ่ม โดยนำเอาแอปพลิเคชัน Kahoot มาใช้ในการแข่งตอบคำถาม ช่วยให้เกมส์มีความสนุกสนานมากขึ้น นักศึกษาได้โต้ตอบโดยทันทีผ่านมือถือของตนเอง กลุ่มที่เลือกคำตอบเหตุการณ์หรือชื่อบุคคลสำคัญถูกต้อง จะได้เป็นผู้เล่าเรื่องและได้คะแนน โดยผู้สอนเป็นผู้ควบคุมเรียงลำดับเหตุการณ์ และบรรยายเสริมเพื่อให้เนื้อหามีความครบถ้วน



รูปที่ 1 การเล่มเกมส์ทายภาพ โดยใช้ Kahoot



รูปที่ 2 การเล่มเกมส์ทายภาพ โดยใช้ Kahoot

2.2 แบ่งกลุ่มสำรวจเมืองเชียงใหม่

เนื้อหาของวิชานี้มุ่งให้นักศึกษา ได้เข้าใจประเด็นร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์รอบตัวนักศึกษา จึงใช้โอกาสที่จังหวัดเชียงใหม่มีชาวจีนเข้ามาอาศัย ท่องเที่ยว ทำงาน ศึกษาต่อ ตลอดจนเป็นผู้ประกอบการ ดังนั้น บริบทดังกล่าวจึงเอื้อให้นักศึกษาสามารถออกไปมีประสบการณ์นอกห้องเรียนได้อย่างดี นักศึกษาสามารถแบ่งกลุ่มได้ตามความสมัครใจ และให้เลือกนำเสนอพื้นที่/ย่าน/ภายในจังหวัดเชียงใหม่ โดยนักศึกษาต้องออกไปสำรวจ สังเกตุ จดบันทึกและถ่ายรูป เพื่อนำมานำเสนอและแลกเปลี่ยนความเห็นร่วมกัน โดยเนื้อหาที่ต้องการคือข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์ observation หรือ ขอสัมภาษณ์/พูดคุยกับชาวจีนในประเด็นที่นักศึกษาสนใจเพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็นกลุ่ม โดยชั้นเรียนสนับสนุนค่าเดินทางเพื่อทำกิจกรรมกลุ่ม



รูปที่ 3 นำเสนอประสบการณ์สนาม

2.3 ฝึกทักษะการสังเกตุแบบนักมานุษยวิทยา

มอบหมายงานเดี่ยวให้นักศึกษาแต่ละคนออกไปสำรวจสภาพเมืองเชียงใหม่ อาทิ ย่านที่อยู่อาศัย สถานีขนส่ง สถานีรถไฟ สนามบิน มหาวิทยาลัย วัด ห้าง ร้านอาหาร ฯลฯ เพื่อนำมาทำกิจกรรม เล่าเรื่องผ่านบันทึกสนามจากการสังเกตุ โดยให้นักศึกษาประยุกต์ใช้วิธีวิจัยการสังเกต/แบบมีส่วนร่วม/ไม่มีส่วนร่วม ในสถานที่ทั่วเมืองเชียงใหม่ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการใช้ชีวิตของชาวจีนในเชียงใหม่ นักศึกษาจดบันทึกสนามและภาพถ่าย นำส่งใบงาน

2.4 มองจีนผ่านวรรณกรรมจีนร่วมสมัย

มอบหมายงานเดี่ยว ตั้งแต่เริ่มภาคการศึกษา ให้นักศึกษาเลือกอ่านหนังสือวรรณกรรมจีนร่วมสมัย โดยไม่จำกัดรูปแบบ นักศึกษาสามารถเลือกอ่านนิยาย เรื่องสั้น สารคดี การ์ตูน ที่มีเนื้อหาในช่วงเวลาตั้งแต่ ค.ศ. 1949 เป็นต้นไป และเขียนรีวิววรรณกรรมดังกล่าว เชื่อมโยงกับเนื้อหาและแนวคิดที่เรียนในคาบบรรยายและการค้นคว้าเพิ่มเติม งานรีวิววรรณกรรมเป็นงานเดี่ยว เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจสังคมจีน ผ่านตัวละครและเนื้อหาสมมุติในเรื่อง และสถานการณ์ของสังคมในช่วงเวลานั้น ผ่านบทบาทและความสัมพันธ์ของตัวละคร อันจะช่วยให้นักศึกษาได้เข้าใจสภาพสังคม ประเด็นปัญหา ความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคมดังกล่าวได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น งานชิ้นนี้เป็นงานเดี่ยว แทนการสอบปลาย โดยนักศึกษาได้รับการสนับสนุนค่าหนังสือคนละ 1 เล่ม จากชั้นเรียน

3 กระบวนการปรับเปลี่ยนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

3.1 ลดการบรรยาย เปลี่ยนให้นักศึกษาเล่าเรื่อง

เนื้อหาในบทที่หนึ่งและบทที่สองของวิชาฯ เป็นเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ร่วมสมัย มีรายละเอียดของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และบุคคลสำคัญจำนวนมาก ผู้สอนเคยใช้วิธีการบรรยายเพียงอย่างเดียวแล้วพบว่า นักศึกษาไม่ให้ความสนใจ และเป็นเนื้อหาที่นักศึกษารู้สึกไกลตัว มองไม่เห็นความเชื่อมโยงกับสภาพสังคมปัจจุบันของจีน ดังนั้นผู้สอนจึงทดลองลดการบรรยายลง และปรับรูปแบบให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลัก ในการศึกษาเหตุการณ์ผู้คน และกลายมาเป็นผู้เล่าเรื่องราวเหล่านั้นเอง ผู้สอนทำหน้าที่รับฟังไปพร้อมกับนักศึกษาในห้องกลุ่มอื่นๆ และผู้สอนมีบทบาทเพียงคอยเติมเต็มเนื้อหาให้ครบถ้วนสมบูรณ์ เปลี่ยนทิศทางของการสื่อสาร ช่วยเปิดพื้นที่ให้ทุกคนมีบทบาทในห้องเรียนอย่างเต็มที่

นอกจากนี้การนำเอาเกมส์และเทคโนโลยี Kahoot มาช่วยในการแข่งขันและสะสมแต้มระหว่างเล่นเกมส์ มีส่วนช่วยทำให้บรรยากาศครึกครักและสนุกสนาน เพราะนักศึกษาสามารถเห็นโจทย์คำถาม รูปภาพ และกดตอบคำถามได้ผ่านหน้าจอมือถือตนเอง ภาพจำลองการแข่งขัน และการนับคะแนนแบบเรียลไทม์ ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากขึ้น การปฏิสัมพันธ์ของผู้สอนกับผู้เรียนจึงไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดความรู้ แต่ห้องเรียนได้กลายเป็นสนามเด็กเล่นชั่วคราว ที่ผู้เรียนสามารถเล่นสนุกควบคู่ไปกับการแสดงบทบาทเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ช่วยให้การเรียนการสอนบทที่หนึ่งและบทที่สองที่เป็นเนื้อหาประวัติศาสตร์มีความน่าสนใจ และไม่ทำให้ผู้เรียนถูกยัดเยียดเนื้อหามากเกินไป

3.2 เชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีกับประสบการณ์นอกห้องเรียน

เนื่องจากลักษณะของวิชานี้มีลักษณะการเรียนแบบประเด็นศึกษา (issue based) ดังนั้นในแต่ละบทเรียน ผู้สอนจะมีการแนะนำและสอดแทรกทฤษฎีเพื่อให้นักศึกษาได้นำไปประยุกต์ใช้ วิเคราะห์และทดลองมองความสัมพันธ์ของประเด็นร่วมสมัยเหล่านั้น ผ่านมุมมองและวิธีวิทยาของนักมานุษยวิทยา โดยเฉพาะการฝึกฝนทักษะการลงสนาม อันเป็นจุดแข็งของการทำงานของนักมานุษยวิทยาที่แตกต่างจากศาสตร์อื่น ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ทดลองใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลสนามทั้งจากการเรียนการสอนในวิชาอื่นๆ ของภาควิชา ผสมผสานเทคนิคต่างๆ เพื่อนำออกไปใช้ในการสังเกตุ สัมภาษณ์ จดบันทึก ปะติดปะต่อเรื่องราว และนำมาเรียบเรียงส่งเป็นบักทึกสนาม ใบงาน ตลอดจนนำเสนอหน้าชั้นเรียน

นอกจากนี้ ผู้สอนจะเลือกกรณีศึกษาจริง ที่เป็นเรื่องราวของผู้คนที่หลากหลายในสังคมจีน เพื่อให้นักศึกษานำมาวิเคราะห์ เช่น ปรากฏการณ์ถ่างผิงหรือการเลือกนอนเฉย มากกว่าจะออกไปหางานทำของกลุ่มวัยรุ่นจีน อันเนื่องมาจากความเหนื่อยหน่ายต้องภาวะกดดันทางสังคม นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านกรณีตัวอย่างและร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน



รูปที่ 4 แบ่งกลุ่มวิเคราะห์กรณีตัวอย่าง

ทั้งนี้ เมื่อคำนึงถึงค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้เพื่อเดินทางออกไปรับประสบการณ์ใหม่ๆ ของนักศึกษาไม่เป็นภาระของผู้ปกครองและตัวนักศึกษาเองมาเกินไป ชั้นเรียนนี้ได้สนับสนุนทุนในการเดินทางหรือค่าใช้จ่าย อันจะช่วยให้นักศึกษาสามารถทำกิจกรรมได้หลากหลายขึ้นตามความสนใจของแต่ละกลุ่ม โดยมอบหมายให้นักศึกษาได้ออกไปรับประสบการณ์ตรงเฝ้ามองสังเกต จดบันทึก พินิจพิจารณาความสัมพันธ์ของนักท่องเที่ยวจีน พ่อค้าแม่ค้า และผู้คนที่หลากหลายตามสถานที่ในเชียงใหม่ แล้วนำมาบรรยายในห้อง ผ่านมุมมองภาพถ่าย และเชื่อมโยงแนวคิดที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมดังกล่าว ช่วยให้นักศึกษาได้ดึงเอาเนื้อหาที่เรียนออกมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน การนำเสนอหน้าชั้นและให้เพื่อนต่างกลุ่มตั้งคำถาม สามารถช่วยกระตุ้นให้ทั้งสองฝั่งได้ฝึกโต้ตอบทางความคิด ค้นหารายละเอียดของเหตุการณ์ และวิพากษ์วิจารณ์บางแนวคิดได้



รูปที่ 5 ตัวอย่าง มุมมองภาพถ่ายที่นักศึกษาเลือกมานำเสนอในชั้นเรียน



รูปที่ 6 ตัวอย่าง มุมมองภาพถ่ายที่นักศึกษาเลือกมานำเสนอในชั้นเรียน

3.3 เรียนรู้ประสบการณ์ของบุคคลผ่านโลกวรรณกรรม

เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคมจีนที่อาจจะแตกต่างกันในแต่ละยุคสมัยตามเงื่อนไขปัจจัย ทั้งทางเศรษฐกิจ การเมือง ค่านิยมและการให้คุณค่าต่อความสัมพันธ์ต่างๆ ที่ย่อมเปลี่ยนแปลงไปอยู่เสมอ ในการเก็บคะแนนสุดท้ายแทนการสอบปลายภาค นักศึกษาจะต้องเขียนรีวิวหนังสือ/วรรณกรรมที่ได้อ่านมาตลอดทั้งเทอม โดยวัดผลจากระดับความสามารถในการสะท้อนย้อนคิด และเชื่อมโยงความรู้ เนื้อหาที่เรียนในห้องนำไปวิเคราะห์พฤติกรรม การตัดสินใจต่างๆ ของตัวละคร

การได้สัมผัสประสบการณ์ของผู้คน ผ่านการอ่านและจินตนาการตามตัวหนังสือและบทบาทของตัวละครจากวรรณกรรมที่มีการเรียบเรียงมาแล้วเป็นการทดลองหนึ่งเพื่อวัดผลความรู้ความเข้าใจในชั้นเรียน ผนวกกับจินตนาการทางความรู้ เพื่อทำความเข้าใจความเป็นไปของผู้คนที่หลากหลาย แทนการมุ่งมั่นหาคำตอบเบ็ดเสร็จตายตัว

4 อภิปรายผลการปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้

การทดลองปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนวิชา 159354 สังคมและวัฒนธรรมจีนร่วมสมัย โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางในชั้นเรียน ช่วยทำให้บรรยากาศ และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเป็นกันเองมากขึ้น ช่วยเอื้อให้นักศึกษาได้มีพื้นที่ในการแสดงออกและสร้างความรู้ร่วมกันไม่ใช่ผู้รับฟังอย่างเดียว ดังนั้น ทั้งนักศึกษาและผู้สอนต่างมีบทบาทในการจัดการความรู้ มิใช่เพียงการนั่งฟัง หรือการสื่อสารทางเดียว นอกจากนี้ การให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์นอกห้องเรียน การลงพื้นที่ การเล่าเรื่อง การอ่านวรรณกรรมร่วมสมัย และการทำงานกลุ่ม ล้วนมีส่วนช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสถานการณ์รอบตัวได้มากยิ่งขึ้น

ผลการประเมินรายวิชาในภาพรวม สะท้อนความพึงพอใจในระดับดีมาก ซึ่งการประเมินนี้คิดเป็นร้อยละ 61.11 มีนักศึกษาทำแบบประเมิน 22 คนจาก 36 คน โดยผลการประเมินการสอนทั้งวิชาได้คะแนนเฉลี่ย 4.76 จาก 5 คะแนน หรือ คิดเป็นร้อยละ 95.19 โดยเฉพาะในรายการประเมิน การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และรายการประเมิน วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา คะแนนค่าเฉลี่ยนการประเมินสูงถึง 4.82

อย่างไรก็ดี รายการ ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา และรายการสื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้คะแนนค่าเฉลี่ยน 4.68 เป็นสองรายการที่ต่ำกว่ารายการอื่น ซึ่งผู้สอนจะได้นำไปปรับปรุงต่อไป

สำหรับมุมมองของผู้สอน การลดบทบาทการบรรยายลง และเปิดพื้นที่ในชั้นเรียน เพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นนั้น มีส่วนช่วยให้บรรยากาศของห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่ปลอดภัย เป็นสนามแห่งการทดลอง ตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน ผู้สอนได้มากขึ้น โดยผู้สอนเองได้เรียนรู้ระว่างการทดลองว่า การให้โครงสร้าง

ของเนื้อหาที่ชัดเจน ควบคู่ไปกับพื้นที่เสรีในการเลือกประเด็นที่นักศึกษาสนใจ และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น มีส่วนช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าคิด กล้าถามและแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนด้วยความผ่อนคลาย และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้หาวิธีค้นคว้าด้วยตนเอง มากกว่าการนั่งรอเป็นผู้ฟังอย่างเดียว

นอกจากนี้ จากมุมมองของผู้สอน การลดเวลาบรรยายแล้วใช้กิจกรรมเป็นหลัก ต้องอาศัยการเตรียมการมากขึ้น มีความซับซ้อนมากขึ้น ควรจะต้องมีผู้ช่วยสอนเพื่อแบ่งเบาภาระ และต้องยืดหยุ่นกับระดับความพร้อมของนักศึกษาในแต่ละปี อย่างไรก็ตาม ผลประเมินจากนักศึกษาแสดงให้เห็นว่าวิธีนี้ช่วยให้บรรยากาศการเรียนมีชีวิตชีวา และส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะที่หลากหลาย ทั้งการตั้งคำถาม การฟัง การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเล่าเรื่อง

ข้อท้าทายที่พบ ได้แก่ การที่นักศึกษาบางคนยังไม่คุ้นเคยกับการวิเคราะห์หรือการตั้งคำถามเชิงลึก บางคนยังขาดทักษะในการเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีกับสถานการณ์จริง หรือยังไม่มั่นใจในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน นอกจากนี้ การใช้เวลาสำหรับการเตรียมงานกลุ่มและการลงพื้นที่ยังมีข้อจำกัดสำหรับนักศึกษาบางกลุ่ม

5 สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการทดลองปรับรูปแบบการเรียนรู้ในรายวิชานี้ พบว่าแนวทาง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Student-Centered Learning) สามารถช่วยดึงดูดความสนใจของนักศึกษา และช่วยให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเป็นไปในลักษณะที่เคลื่อนไหว มีพลวัตต่อกัน

นอกจากนี้ ชั้นเรียนแบบ Active learning ยังช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร หรือการเข้าใจความหลากหลายของผู้คนในสังคมจริง อย่างไรก็ตาม ควรมีการออกแบบกิจกรรมให้หลากหลายและเหมาะสมกับนักศึกษาที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน พร้อมทั้งมีเครื่องมือช่วยสนับสนุนให้การวิเคราะห์และการสื่อสารแนวคิดทำได้ง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะในอนาคตได้แก่ ส่งเสริมกิจกรรมสะท้อนย้อนคิดตนเองอย่างสม่ำเสมอ เช่น การเขียน reflection และเปิดทางเลือกให้นักศึกษานำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เช่น infographic , vlog, podcast หรือนิทรรศการขนาดเล็ก รวมทั้ง ควรจัดให้มีช่วงเวลา feedback ระหว่างกระบวนการเรียน เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนได้ร่วมกันปรับปรุงและพัฒนาชั้นเรียนอย่างต่อเนื่อง

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 สำหรับงบประมาณในการจัดการเรียนการสอน

7 เอกสารอ้างอิง

[1] Talbert, R., & Mor-Avi, A. (2019). A space for learning: An analysis of research on active learning spaces. *Heliyon*, *5*(12), e02967. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02967

[2] Macdonald, A. (2023). *Active Learning as a Pedagogical Strategy to Enhance the Learning of Anthropology*, Teaching Anthropology, Royal Anthropological Institute, London, UK, available online at https://teachinganthropology.org/active-learning-as-a-pedagogical-strategy-to-enhance-the-learning-of-anthropology/ (published May 8, 2023)

050101 : ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21
การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ล้านนาในศตวรรษที่ 21

ภักดีกุล รัตนา[1]

[1]ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภักดีกุล รัตนา ศูนย์บูรณาการมนุษยาภิวัตน์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail pakdeekul.r@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา คลิกเพื่อใส่จำนวน นศ. คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 050101 ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21 เป็นวิชาที่มีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับล้านนาในมิติต่าง ๆ ตั้งแต่มิติทางประวัติศาสตร์จนถึงมิติของสังคมร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจ วิเคราะห์ และอธิบายความสำคัญของประวัติศาสตร์ คุณค่าอัตลักษณ์ล้านนา และล้านนาสร้างสรรค์ รวมถึงการปรับใช้ความรู้ล้านนาในบริบทโลกศตวรรษที่ 21 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในลักษณะของการเรียนรู้แบบ active learning ที่ให้ความสำคัญแก่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (constructivism) ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก โดยผู้สอนนำกระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (inquiry) แบบวงจรการเรียนรู้แบบ 5E ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (project-based learning) โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการสืบสอบหา (inquiry) ความรู้ด้วยตนเองผ่านการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดโดยการตั้งคำถามผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหากระบวนวิชาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการการคิดเชิงเหตุผลและสามารถแบ่งปันความรู้ร่วมกัน รวมถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning group) ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและการลงมือปฏิบัติ (learning by doing) ด้วยตนเอง และมีการใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Learning Management System (LMS) ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และจะทำการวัดผลประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง

คำสำคัญ: การสืบเสาะความรู้, การสอนที่เน้นการคิด , ล้านนา

1. บทนำ

กระบวนวิชา 050101 ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21 เป็นกระบวนวิชาศึกษาทั่วไป (general education) กลุ่มวิชาทักษะการเป็นพลเมืองโลก (global citizen) ของสาขาล้านนาศึกษา ศูนย์บูรณาการมนุษยาภิวัตน์ คณะมนุษยศาสตร์ โดยออกแบบเนื้อหาเพื่อสนับสนุนนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ด้านการส่งเสริมและสืบสานวัฒนธรรมล้านนา และสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ด้านส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลกที่มีความรับผิดชอบ เข้มแข็ง และยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้ เข้าใจ เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยเฉพาะการเรียนรู้ถึงความสำคัญของวัฒนธรรมล้านนา และความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ของสังคมร่วมสมัยที่ส่งผลกระทบต่อบริบทเชิงพื้นที่ โดยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ความสำคัญและคุณค่าของอัตลักษณ์ล้านนา เพศภาวะ ความเข้าใจต่อลักษณะของสังคมล้านนาร่วมสมัย และนำความรู้ล้านนาไปปรับใช้ในบริบทโลกศตวรรษที่ 21 ได้

อย่างไรก็ตาม การที่ลักษณะของกระบวนวิชาเป็นวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และการอภิปรายทางสังคมวัฒนธรรม จึงทำให้รูปแบบการเรียนการสอนมีลักษณะเป็นการสอนแบบบรรยายเป็นฐาน (lecture-based) ซึ่งสร้างความท้าทายต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญแก่การเรียนรู้แบบ active learning ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่กระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนมีระบบการคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ การเรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนแต่จะเชื่อมโยงครู นักเรียนและชุมชนเข้าด้วยกัน และเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ บทบาทและหน้าที่ของผู้สอนจึงเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้สนับสนุนช่วยเหลือให้นักเรียนสามารถเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศให้เป็นความรู้และนำความรู้ไปประยุกต์และปฏิบัติใช้ในชีวิตจริง

การจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 050101 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดขั้นสูง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 จึงเป็นโจทย์สำคัญ ผู้สอนจึงนำกรอบคิดการเรียนรู้บนฐานการสอนที่เน้นเรื่องการคิดตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (constructivism) มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของกระบวนวิชาร่วมกับกระบวนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry) แบบ 5E ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้สอนลดบทบาทผู้บรรยายความรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง และสร้างการเรียนแบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ด้วยตนเองและร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ลักษณะนี้จะช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี

2. แนวคิดการสืบเสาะความรู้แบบวงจรการเรียนรู้แบบ 5 E

กระบวนวิชา 05010 ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21 นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในลักษณะของการเรียนรู้แบบ active learning ที่เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (constructivism) ที่มีการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กับการให้ความรู้ในเนื้อหาวิชา เพื่อสนับสนุนผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ และสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองผ่านการปฏิบัติจริงจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวย

ความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น หรือการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง [1] และเป็นการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดขั้นสูงที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดเชิงวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถประเมินคุณค่า (values) จากความรู้ที่มาจากกิจกรรมในชั้นเรียน ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รูปแบบการสอนแบบการสืบเสาะความรู้ เป็นรูปแบบการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างทั้งความสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และปูทางให้กับการพัฒนาทักษะโดยใช้การตั้งคำถาม (inquiry) เป็นพื้นฐานในการให้ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่เรียนรู้หรือฝึกฝน มาทดลองปฏิบัติหรือแสวงหาคำตอบ เกิดเป็นการเรียนรู้จากความเข้าใจที่ผู้เรียนค่อย ๆ สืบเสาะความรู้ โดยผู้สอนเป็นผู้ช่วยแนะนำ แก้ไข และเสริมต่อในส่วนที่จำเป็น ซึ่งต่างจากการสอนแบบเดิมที่ใช้การป้อนความรู้จากผู้สอนเป็นหลัก บนสมมติฐานว่าการเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการดูดซับความรู้ (passive absorption) แต่เกิดจากการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ในลักษณะที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะของตนเองด้วยการวิเคราะห์ ประเมิน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็นระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ผ่านการตั้งคำถาม การสังเกต การวิเคราะห์ การอธิบาย การหาข้อสรุปและตั้งคำถามใหม่ ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านการคิดเชิงตรรกะ ที่เรียกว่า วงจรการเรียนรู้แบบ 5E (5E Learning Cycle) [2]

วงจรการเรียนรู้แบบ 5 E ประกอบด้วยการเรียนการสอน 5 ลำดับ (phases) คือ Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration และ Evaluation โดยมีลักษณะเป็นวงจรการเรียนรู้คือในส่วนการประเมินผล แม้จะจัดไว้เป็นลำดับสุดท้าย แต่ในทางปฏิบัติ การประเมินผลจะกระทำตั้งแต่ลำดับแรกและจะยังไม่เปลี่ยนไปสู่ลำดับถัดไปจนกว่าจะประเมินแล้วว่าผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจตามมาตรฐานหรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแต่ละลำดับนั้นแล้ว

การเรียนรู้แบบ 5E จะใช้เทคนิคการเรียนรู้จากการตั้งคำถาม (inquiry) ในสิ่งที่ไม่รู้หรือสงสัยผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) สืบค้นความรู้จากการนำไปปรับใช้กับกรณีศึกษาในลักษณะเรียนรู้จากการปฏิบัติ (learning by doing) อันเป็นเทคนิคการเรียนรู้และการฝึกอบรมแบบ active learning ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ของตนเองมาเป็นโจทย์ในการศึกษาเรียนรู้ซึ่งนอกจากจะช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดกับตนเองแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำการเรียนรู้จากการสืบเสาะด้วยตัวของผู้เรียนเอง

วิธีการสอนคือการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการคิดที่มีลักษณะให้ผู้เรียนสืบเสาะความรู้ด้วยตนเอง คือ 1) ผู้เรียนตั้งคำถามด้วยตนเอง 2) ค้นหาหลักฐานเพื่อสนับสนุนคำตอบของคำถาม 3) อธิบายหลักฐานที่รวบรวมได้ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความเข้าใจความรู้ด้วยตนเอง 4) เชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากกระบวนการสืบเสาะความรู้ และ 5) สร้างข้อโต้แย้งและข้อสนับสนุนสำหรับคำอธิบายของตนเองได้ ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบชุมชนนักคิดและสร้าง “ห้องเรียนช่างพูด”จากการสร้างคำถามเพื่อการสืบหาความรู้ (inquiry) ผ่านการสร้างบทสนทนา (dialogue) ระหว่างกันของผู้เรียน และการเสริมและต่อยอดความรู้จากผู้สอน เพื่อเปิดพื้นที่การเรียนรู้ผ่านการคิดจากการสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความหลากหลายทางความคิดร่วมกัน

3. การเรียนรู้แบบสืบเสาะในกระบวนวิชา 050101

3.1 วิธีการจัดการเรียนการสอน

ผู้สอนนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในลักษณะของการ

เรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือ active learning ที่มีแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้การสืบเสาะความรู้ (inquiry) ด้วยตนเองและสามารถแบ่งปันความรู้แบบการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเรียนการสอนจะใช้กิจกรรมชุมชนนักคิดร่วมกับการเรียนรู้แบบวงจรการเรียนรู้แบบ 5 E เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการเสริมแรง (empowerment) จากผู้สอนตามวงจรการเรียนรู้ทั้งห้าลำดับแก่ผู้เรียน โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเกิดการแบ่งปันความคิดด้วยวิธีการอภิปรายร่วมกันของผู้เรียนทั้งการสะท้อนคิดและการสนทนาในชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาทักษะสังคมและทักษะชีวิต และการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์และชีวิตจริง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการใช้ความคิดเชิงเหตุผลซึ่งเป็นการสอนที่เน้นเรื่องการคิดเป็นสำคัญ โดยจะส่งเสริมให้ผู้เรียนปรับปรุงการคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดเชิงสร้างสรรค์

การเรียนการสอนในชั้นเรียนประกอบด้วยการบรรยายเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา อาทิ ประวัติศาสตร์ล้านนา ความสำคัญและคุณค่าของอัตลักษณ์ล้านนา เพศภาวะล้านนา ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21 และล้านนาสร้างสรรค์ และประกอบด้วยการกำหนดวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียนพร้อมกับออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียนที่กระตุ้นให้เกิดการสืบเสาะหาความรู้ของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนคือ

1. การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนแบบ “ห้องเรียนปลอดภัย” ผ่านการสร้างกฎกติกาของห้องเรียนที่ผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบเอง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีลักษณะร่วมมือกันมากกว่าแข่งขัน โดยผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบและมีวินัยในการทำงานร่วมกัน

2. ออกแบบบกิจกรรมที่สนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันคิด (think) ตั้งคำถาม (questioning) สร้างบทสนทนา (dialogue) แบ่งปัน (share) และสะท้อนคิด (reflection) เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการคิด การรับฟัง การอธิบาย และการตอบสนองอย่างตั้งใจ รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เทคโนยีการสืบค้นทางออนไลน์ในระหว่างการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความคิดจากเนื้อหาของกิจกรรมที่ผู้สอนกำหนด ซึ่งเป็นฝึกการคิดวิเคราะห์และคิดไตร่ตรองตามทักษะการคิดขั้นสูง

3. ผู้สอนเป็นพี่เลี้ยง (facilitator) และแนะนำ (coach) สร้างบรรยากาศและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเสาะความรู้ด้วยตนเองด้วยการใช้ตัวกระตุ้น (stimulus) ที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือระหว่างผู้เรียนผ่านกิจกรรมเรียนรู้รวมถึงผู้สอนเปิดกว้างยอมรับในการแสดงออกและความคิดเห็นของผู้เรียน

3.2 กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบ active learning โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้วงจรการเรียนรู้แบบ 5E ตามลำดับวงจร ดังนี้

1. การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ (engagement) เป็นขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียนหรือเชื่อมโยงกับความรู้เดิมในชั่วโมงเรียนก่อนหน้า โดยผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจ เกิดความสงสัยและสร้างคำถามผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากค้นหาคำตอบหรือให้ผู้เรียนเรียบเรียงสิ่งที่ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่กำลังจะเรียน แล้วนำมาเล่าให้กันฟัง เช่น การตั้งคำถามว่า *“จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเราต้องใช้ชีวิตในสมัยอาณาจักรล้านนา”* หรือ นำเรื่องย่อและคลิปวิดีโอของละครเรื่อง “รากนครา” ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่บนสายสัมพันธ์เครือญาติของผู้หญิงล้านนา เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้น

การคิด โดยผู้สอนจะย้ำเตือนวิธีการเรียนรู้ว่า ผู้เรียนจะต้องนำความรู้ที่มีอยู่และสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ในชั้นเรียน และอนุญาตให้ใช้จินตนาการบนฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เรียนแล้วอย่างเต็มที่ ผู้สอนใช้เวลาในลำดับที่หนึ่งนี้ในการประเมินความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันของผู้เรียนโดยใช้การตั้งคำถามและสนับสนุนให้ผู้เรียนอธิบายความรู้ความเข้าใจของตนออกมา

2 การค้นหาความรู้ (exploration)

ผู้เรียนจะค้นหาคำตอบให้กับคำถามที่ผู้สอนได้ตั้งคำถามไว้ในลำดับที่หนึ่ง (engagement) โดยอาศัยความรู้ที่มีอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในลักษณะการสนทนากลุ่ม เพื่อให้เกิดการแบ่งปันความคิดและประสบการณ์กันระหว่างผู้เรียน โดย



ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ของแต่ละคนมาใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อจะได้เห็นว่า จากประสบการณ์ที่ต่างกัน ให้ผลและแนวคิดที่ต่างกันอย่างไร เช่น ผู้เรียนบางคนเสนอความคิดว่าอยากเกิดในยุคเก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง เพราะอาศัยอยู่ในชุมชนที่มีความหลากหลายชาติพันธุ์ อาทิคนยองคนเขิน และคนเมือง ขณะที่บางคนอยากเกิดในช่วงเหตุการณ์กบฏเงี้ยวเมืองแพร่ เพราะเป็นคนเมืองแพร่จึงอยากเห็นเหตุการณ์จริงในขณะนั้น เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนในลำดับที่สองนี้ คือ ให้ผู้เรียนได้เก็บเกี่ยวความรู้และแนวคิดโดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ และนำสิ่งที่สังเกตหรือศึกษามาแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง (facilitator) ให้คำแนะนำและให้ผู้เรียนได้ค้นหาสิ่งที่ตนสนใจด้วยตนเองให้มากที่สุด

3. การอธิบายเพื่อสืบค้นข้อสรุป (Explanation) เป็นขั้นที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ด้วยการนำประสบการณ์ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนรวมทั้งข้อสมมุติฐานที่ผู้เรียนและเพื่อน ๆ มี มาใช้ประกอบการอธิบาย เช่น การตั้งคำถามเกี่ยวกับ *“ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมของล้านนา”* ซึ่งผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคำถามและอธิบายคำตอบด้วยตนเองให้มากที่สุด และสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในฐานะผู้ฟังที่ดี โดยพบว่าผู้เรียนชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของความเชื่อทางศาสนา เช่น ปัจจุบันผู้คนยังคงทำบุญแต่หันมาทำบุญออนไลน์กัน แม้แต่ตัวผู้เรียนเองก็มักจะทำบุญออนไลน์เพราะสะดวกและ “ได้บุญ” เหมือนกัน



ผู้สอนจึงตั้งคำถามว่า *“การทำบุญคืออะไร”* ผู้เรียนตอบว่า คือการทำสิ่งที่ดีตามหลักศาสนาพุทธและเป็นการทำแบบปัจเจก คือ ทำเพื่อตนเอง เช่น เพื่อให้ตนเองเป็นคนดี หรือทำให้รู้สึกดี ผู้สอนจึงกระตุ้นการคิดด้วยคำถามว่า *“ถ้าเช่นนั้นการไหว้พระถือเป็นการทำบุญใช่ไหม”* ผู้เรียนตอบว่า ใช่ เพราะการไหว้พระ แม้จะเป็นทางออนไลน์ก็ถือว่าได้บุญเช่นกัน จากนั้นผู้สอนจึงให้ผู้เรียนร่วมกันเขียนข้อสรุปและสะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากการอธิบายในลักษณะการทำงานร่วมกัน โดยผู้เรียนสรุปในประเด็นนี้ว่า “ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมล้านนาในศตวรรษที่ 21 ศาสนาคือการรทำบุญ และมีลักษณะเป็นปัจเจก”

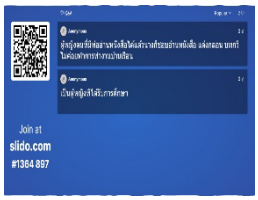
4. การขยายความรู้ (Elaboration)

เมื่อถึงขั้นตอนนี้ผู้สอนช่วยขยายความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนด้วยการให้ข้อมูลเพิ่มเติมที่ช่วยเสริมเติมความรู้ความเข้าใจให้ชัดเจนมากขึ้นด้วยการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง เช่น สนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงแนวคิด แก้ไขปัญหา

และนำความรู้ความเข้าใจที่มีไปปรับใช้กับสถานการณ์ใหม่ในบริบทล้านนาร่วมสมัย เช่น การตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมร่วมสมัยของล้านนาในประเด็นการเคลื่อนไหวทางสังคมที่เรียกว่า *“Lannaissance”* โดยพบว่าผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นนี้ว่า การเคลื่อนไหวทางสังคมดังกล่าวเป็นผลจากการขยายตัวจากความเจริญอย่างไร้ทิศทางของเมืองเชียงใหม่ จึงทำให้เกิด “กระแส” การรื้อฟื้นตัวตนของคนล้านนาตามบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปของช่วงเวลาแต่กลับพบว่าไม่ยั่งยืน

ผู้สอนจึงตั้งคำถามว่า *“ควรมีความยั่งยืนอย่างไร”* เพื่อขยายความคิดและความรู้ของผู้เรียนให้เชื่อมโยงแนวคิด แก้ไขปัญหา และนำความรู้ความเข้าใจที่มีไปปรับใช้ โดยผู้เรียนเสนอว่าทางออกคือการนำแนวคิดล้านนาสร้างสรรค์ และส่วนราชการและเอกชนควรร่วมกันสร้างการรับรู้ตัวตนและกระตุ้นผ่านกิจกรรม เพื่อให้เกิดความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมล้านนาแทนที่จะปฏิเสธการเปลี่ยนแปลง แต่ควรปรับเปลี่ยนความคิดด้วยการส่งเสริมเชิงบวกด้วยล้านนาสร้างสรรค์ทั้งแปดด้าน ซึ่งเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนหาข้อสรุปที่เป็นเหตุเป็นผลโดยอาศัยข้อมูลหรือกรณีศึกษาที่มีอยู่ และแลกเปลี่ยนแนวคิดและข้อสรุประหว่างผู้เรียนและกับผู้สอน

5. การประเมินผล (evaluation) ผู้สอนมีการประเมินผลเป็นระยะในทุก ๆ ลำดับขั้นตอนที่กล่าวมาเพื่อให้ทราบว่าการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจต่อเนื้อหาการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการประเมินการเรียนรู้มีดังนี้ การสังเกต (observation) การให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาอภิปรายหน้าชั้น การเขียนสะท้อนคิด หรือ การทำแบบคำถาม (quiz) ผ่านเทคโนโลยีการสอน เช่น Mentimeter และ Slido เพื่อให้ผู้เรียนประเมินความเข้าใจของตนเองจากการตอบคำถามและอธิบายแบ่งปันความรู้ความเข้าใจให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ รวมถึงการประเมินผลของผู้สอนว่าผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้เพื่อการหาข้อสรุปของปัญหาและการแก้ไขได้มากน้อยเพียงใด



อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้แบบวงจร 5 E มีข้อสังเกตในการนำไปใช้ คือ การนำการเรียนรู้นี้ไปใช้ควรใช้กับการเรียนการสอนที่มีส่วนการต่อยอดความรู้ เพราะจะทำให้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการคิดมากขึ้น และไม่ควรใช้เวลาในแต่ละลำดับนานเกินไป เพราะผู้เรียนอาจหมดความกระตือรือร้นหรือลืมเรื่องที่ได้ปูไว้เป็นพื้นฐาน แต่ควรใช้แต่ละลำดับเป็นฐานสร้างการเรียนรู้ในลำดับถัดไป เพื่อให้การสืบเสาะความรู้จากการตั้งคำถามและการหาคำตอบนำไปสู่การสร้างการเรียนรู้หรือความคิดใหม่ ๆ ของผู้เรียน



3.3 กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นจัดเรียนรู้แบบ active learning ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (learning by doing) และสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างการคิดเชิงวิเคราะห์ด้วยตนเอง ผู้สอนจึงออกแบบกิจกรรมผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning group) ในรูปแบบของการบรรยายเชิงปฏิบัติการ (workshop) เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (practice) ด้วยตนเองและร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านล้านนาสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา

โดยเชิญวิทยากรที่มีความรู้ด้านล้านนาสร้างสรรค์มาสร้างกิจกรรมเชิงปฏิบัติการแก่ผู้เรียน หัวข้อ “คุณค่าอัตลักษณ์ล้านนาสู่ล้านนาสร้างสรรค์” ประกอบด้วย การบรรยายเชิงปฏิบัติการ 2 หัวข้อ คือ

1) “คุณค่าอัตลักษณ์ด้านศิลปหัตถกรรมสู่ล้านนาสร้างสรรค์: ตุงพระญาญอ” วิทยากรคือ คุณทองบริบูรณ์ หน่อทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านล้านนาสร้างสรรค์ บรรยายความรู้เกี่ยวกับประเพณี ความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรมของล้านนาที่สามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้ และจัดกิจกรรมการตัดตุงพญาญอ (หรือตุงไส้หมู) โดยผู้เรียนลงมือปฏิบัติทุกคนจะได้ลงมือตัดตุงด้วยตัวเอง ผู้สอนประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการมอบหมายงานให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดความยาว 800 คำ ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้จากวิทยากรนั้นส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิดใหม่หรือสร้างมุมมองใหม่ต่อคุณค่าของอัตลักษณ์ล้านนา เช่น ผู้เรียนยกตัวอย่างธุรกิจของครอบครัวที่ทำขนมเทียนขาย จะต่อยอดด้วยการปรับการใช้วัตถุดิบเป็นแป้งไดฟุกุ เพิ่มไส้ขนมที่เหมาะกับทุกช่วงวัย และการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สวยงามและทันสมัย ฯลฯ รวมถึงเสนอความคิดการสืบสานคุณค่าและอนุรักษ์วัฒนธรรมล้านนาด้วยการปรับทัศนคติของคนรุ่นใหม่ สร้างแรงจูงใจให้สำนึกรักท้องถิ่นเพื่อให้เกิดความภูมิใจและนำไปสู่การสร้างสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถพัฒนาท้องถิ่นชุมชนได้



2) “การฟ้อนเล็บในราชสำนักของพระราชายาเจ้าดารารัศมี” วิทยากรคือคุณกมลทิพย์ กาวิเต ครูผู้เชี่ยวชาญการสอนฟ้อนแบบคุ้มหลวง บรรยายความรู้เกี่ยวกับอัจฉริยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ของพระราชชายา เจ้าดารารัศมีด้านศิลปะการฟ้อนเล็บ อิทธิพลการฉลองพระองค์ของพระราชายา เจ้าดารารัศมี และการต่อยอดสู่ล้านนาสร้างสรรค์ ร่วมกับสาธิตการฟ้อนเล็บในราชสำนักฯ และให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการฟ้อนเล็บ ผู้สอนประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการมอบหมายงานให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิดความยาว 800 คำ ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้จากวิทยากรนั้นส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิดใหม่หรือสร้างมุมมองใหม่ต่อประเด็นคุณค่าและมูลค่าของศิลปวัฒนธรรมล้านนา ตัวอย่างการสะท้อนคิดของผู้เรียน เช่น การต่อยอดคุณค่าการแสดงล้านนาด้วยการประยุกต์ในการวงการบันเทิงสมัยใหม่ได้ เช่น เพลงประกอบละครที่ใช้ทำนองเดียวกันกับทำนองฟ้อนเล็บ หรือเผยแพร่วัฒนธรรมการฟ้อนเล็บในสื่อสาธารณะและสร้างภาพลักษณ์ที่ดี สวยงาม เป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการเรียนรู้วัฒนธรรมล้านนาได้ในอีกรูปแบบหนึ่ง





3.4. กิจกรรมโครงงาน (Term Project) โดยผู้เรียนกำหนดให้เป็นกิจกรรมเพื่อวัดประเมินความรู้ของผู้เรียนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (project-based learning) ซึ่งโดยผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนสืบค้นและศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับล้านนาศึกษาที่ได้เรียน จากนั้นให้ผู้เรียนสร้างโครงงานด้วยการสร้างแนวคิด (conceptual idea) ด้วยตัวเองสืบเสาะความรู้ด้วยตนเองเพื่อเพิ่มมูลค่าทุนวัฒนธรรมล้านนาตามแนวคิดล้านนาสร้างสรรค์ ในรูปแบบ “สินค้า” หรือ “การบริการ” ล้านนาสร้างสรรค์” และนำเสนอแนวคิดผ่านคลิปนำเสนอความยาวไม่เกิน 10 นาที และจัดทำรูปเล่มรายงาน ขั้นตอนการทำงานโครงงานจำนวน 1 เล่ม ความยาว 10-12 หน้า พร้อมเอกสารอ้างอิง ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า และการใช้ความรู้ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเริ่มต้นจากการกำหนดปัญหา สถานการณ์ คำถาม เงื่อนไข หรือข้อจำกัด ความต้องการต่าง ๆ แล้วสร้างเป็นชิ้นงานเพื่อแก้ปัญหา หรือตอบคำถามในเรื่องนั้น ๆ

สำหรับโครงงานที่ผู้เรียนนำเสนอคือ โครงงานล้านนาสร้างสรรค์ (Creative Lan Na project) โดย

ผู้เรียนได้นำเสนอโครงงานเรื่อง “Lan Na Mythical Animals board game” โดยอ้างอิงจากล้านนาศึกษาด้านที่ 1 วรรณกรรมและวรรณศิลป์ โดยผู้เรียนศึกษาและรวบรวมงานด้านตำนาน และนิทานเกี่ยวกับสัตว์ในความเชื่อของคนล้านนา และนำความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์เนื้อหาและนำไปออกแบบเป็นบอร์ดเกมเกี่ยวกับสัตว์ในตำนานความเชื่อล้านนา เพื่อเป็นชุดความรู้และใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาเพื่อใช้สอนเกี่ยวกับวิชาท้องถิ่นศึกษาในกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย โดยผู้เรียนได้ออกแบบบอร์ดเกม ทั้งการ์ดตัวละครที่เป็นสัตว์ในความเชื่อล้านนา เช่น แมงสี่หูห้าตา มอม และมกร และออกแบบเนื้อเรื่อง (story) เกี่ยวกับสัตว์เหล่านี้เพื่อใช้สื่อสารความรู้ความเชื่อล้านนาจากรุ่นสู่รุ่น โดยจุดประสงค์เพื่อสืบสานวัฒนธรรมล้านนาสามารถให้คงอยู่และกลมกลืนไปกับมิติสังคมร่วมสมัยจากความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่ และเพื่อเพิ่มมูลค่าทั้งในแง่สินค้าและวัฒนธรรมที่จะทำให้คนรุ่นใหม่รู้จักวรรณกรรมและวรรณศิลป์ล้านนาให้มากขึ้น

3.5 การใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน

การเรียนการสอนในกระบวนวิชา 050101 ใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านแอพพลิเคชั่นทางการศึกษาเพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนมีรายละเอียดดังนี้

1. Mango – ผู้สอนใช้โปรแกรมนี้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและเพื่อจัดระบบการทำงานในชั้นเรียน ทั้งใช้เพื่อการแจ้งข่าวสาร มอบหมายงาน ส่งงาน หรือส่งต่อเอกสารประกอบการสอนต่าง ๆ รวมถึงใช้เป็นแพลตฟอร์มในการนำเข้าคลิปวิดีโอหรือรูปภาพที่ผู้เรียนจัดทำขึ้นเพื่อประกอบกิจกรรมในชั้นเรียน

2. Youtube ใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยจะนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น ใช้เป็นตัวกระตุ้นคิด (stimulus) ในกิจกรรมการสืบเสาะความรู้ เพื่อกระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ของผู้เรียน

3. Slido เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยผู้สอนจะจัดทำคำถามสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาในแต่ละส่วน และใช้เพื่อเป็นสื่อในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนในระหว่างทำกิจกรรมในชั้นเรียน

4. Mentimeter – เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านการเล่นเกมตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

5. Canva ใช้สนับสนุนการนำเสนอข้อมูลและการบรรยายในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงมโนทัศน์ของเนื้อหาที่เรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้โปรแกรมนี้ในการนำเสนองานเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

4. การอภิปรายผล

4.1 การเรียนรู้และผลงานที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนในกระบวนวิชา 050101 มีองค์ประกอบและสัดส่วนการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อสร้างทักษะการคิด การวิเคราะห์ การวิพากษ์ และสะท้อนความคิดในชั้นเรียน เช่น กิจกรรมกระบวนการสืบเสาะหาความรู้วงจรการเรียนรู้แบบ 5E ร้อยละ 30 การเรียนรู้ผ่านการบรรยายเชิงอภิปราย ร้อยละ 20 การเรียนรู้แบบสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้จากวิทยากร ร้อยละ 20 การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (project-based learning) ร้อยละ 20 และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ร้อยละ 10 โดยมีผลงานที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน คือ 1) ได้รายงานการวิเคราะห์และการสะท้อนคิดจากการร่วมกิจกรรมผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning group) จากการบรรยายเชิงปฏิบัติการสองครั้ง จำนวน 4 ชิ้นงาน 2) ได้รายงานการสะท้อนคิดกิจกรรมสืบเสาะหาความรู้แบบวงจรการเรียนรู้แบบ 5 E ตลอดภาคการศึกษา จำนวน 8 ชิ้นงาน 3) ได้

ผลงานคลิปวิดีโอและรายงานจากการศึกษาและวิเคราะห์หัวข้อที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับล้านนาศึกษา จำนวน 2 ชิ้นงาน และ 4) ได้รายงานและคลิปวิดีโอของโครงงานหัวข้อล้านนาสร้างสรรค์ (creative Lan Na project) เรื่อง “Lan Na Mythical Animals board game” จำนวน 2 ชิ้นงาน และได้เครื่องมือทางการศึกษาประเภทบอร์ดเกม จำนวน 1 ชิ้นงาน

4.2 การประเมินผลการเรียนรู้

การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 050101 ประกอบด้วย 1) การประเมินจิตพิสัยจากเข้าชั้นเรียน (attendance) และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (participation) 2) การประเมินผล active learning คือ การร่วมกิจกรรมสืบเสาะความรู้และกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบบการแลกเปลี่ยนความคิดโดยผู้สอนจะประเมินผลจากการให้ผู้เรียนนำเสนอข้อสะท้อนคิดและความรู้ที่ได้จากกิจกรรมในลักษณะของการเขียนและการอภิปราย และ 3) การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์จากการเขียนรายงานการสะท้อนคิดจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการจากวิทยากรภายนอก 4) การประเมินการเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning group) จากการทำรายงานกลุ่มตามหัวข้อที่มอบหมาย และการจัดทำโครงงาน (term project) เพื่อประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และสรุปประเด็นเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์จากการทำงานเป็นกลุ่ม

กระบวนวิชานี้กำหนดการวัดประเมินผลแบบอิงเกณฑ์ S/U คือ ประเมินจากผลการศึกษาของผู้เรียนว่าเป็นที่พอใจ (satisfactory -S) ผู้เรียนสอบผ่านกระบวนวิชา หรือไม่เป็นที่พอใจ (unsatisfactory - U) ผู้เรียนสอบไม่ผ่านกระบวนวิชา ตามการประเมินผลตามสภาพจริง (authentic assessment) จากผลงานและนวัตกรรมที่ผู้เรียนนำเสนอว่ามีความสอดคล้องกับผลลัพธ์และเป้าหมายของกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้

กระบวนวิชา 050101 ทัศนมติล้านนาในศตวรรษที่ 21 เป็นกระบวนวิชาที่มุ่งเน้นรูปแบบการเรียนรู้แบบ active learning เพื่อสร้างชั้นเรียนในกลายเป็นชุมชนแห่งการคิด ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียนที่สำคัญคือ การสืบเสาะหาความรู้วงจรการเรียนรู้แบบ 5E ตามลำดับวงจร 5 ขั้น และแบบการตั้งคำถาม (questioning-based learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ active learning เพื่อส่งเสริมการสืบค้นความรู้และเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (constructivism) ที่เน้นการสืบเสาะความรู้ควบคู่กับการเรียนการสอนในเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง รวมถึงเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดขั้นสูงที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดเชิงวิเคราะห์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ [3]

ในชั้นเรียนผู้สอนจะใช้วิธีการกระตุ้นคิดด้วยการนำตัวกระตุ้นและตั้งถามเพื่อสร้างความสนใจแก่ผู้เรียน เช่น “หากไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับล้านนาจะเป็นอย่างไร” การตั้งคำถามเช่นนี้เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สนทนาและถกเถียง (discussion) เพื่อนำไปสู่การสืบเสาะหาคำตอบร่วมกันของผู้เรียนถึงปัญหาและใช้ประสบการณ์ของแต่ละคนมาใช้ในการวิเคราะห์ปัญหา โดยพบว่าผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเชิงวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นนี้ได้ เช่น ผู้เรียนยกตัวอย่างของการล่มสลายของภาษาล้านนาจากประสบการณ์ของผู้เรียนที่ครอบครัวมิได้สอนให้ใช้ “คำเมือง” แม้ว่าจะเติบโตในครอบครัวที่เป็น “คนเมือง” ก็ตาม โดยยกตัวอย่างคำกล่าว *“ป้อก่เมือง แม่ก่เมือง ลูกอู้เมืองบ่จ้าง”* เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว ทั้งนี้รวมถึงผู้เรียนเองไม่สามารถอ่านและเขียน “ตัวเมือง” ได้ทั้งที่เกิด

และเติบโตในจังหวัดภาคเหนือตอนบน ซึ่งผู้เรียนได้สะท้อนคิดว่าหากไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับล้านนา สิ่งพื้นฐานเหล่านี้คงจะล่มสลายไป

กระบวนการสืบเสาะความรู้จึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและถกเถียงเกี่ยวกับ “ความเป็นล้านนา” จากการสืบสอบความรู้ด้วยตนเองและการแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียนรวมถึงผู้เรียนยังสามารถตั้งคำถามต่อการปรับตัวของวัฒนธรรมล้านนาจากการสะท้อนคิดกิจกรรมการบรรยายเชิงปฏิบัติการ เช่น การตั้งคำถามต่อการปรับตัวของศิลปวัฒนธรรมล้านนาผ่านการใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาผสมผสานกับรูปแบบการแสดงพื้นบ้านล้านนาว่าจะนำไปสู่การสืบสานวัฒนธรรมล้านนาอย่างยั่งยืนอย่างไร

นอกจากนี้ ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากโครงงานล้านนาสร้างสรรค์พบว่า ผู้เรียนสามารถคิดกระบวนการสร้างโครงงาน (project-based learning) บนฐานคิดเกี่ยวกับชุดความรู้ล้านนาศึกษาได้ด้วยตนเอง และใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีในการสร้างคลิปนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามและสามารถวิเคราะห์เชื่อมโยงว่าเมื่อเราเป็นส่วนหนึ่งของโลกศตวรรษที่ 21 ที่มีกระบวนทัศน์เกี่ยวกับเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้และระบบทุนนิยม รวมถึงการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเมื่อผู้เรียนที่เรียนรู้เกี่ยวกับ “ความเป็นล้านนา” แล้วควรมีบทบาทเช่นไรในการคงรักษาและสืบสานความรู้ของล้านนา โดยมุ่งเน้นในการสร้างการตระหนักรู้และการสำนึกรักษ์ท้องถิ่นในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่ม Generation Z และกลุ่ม Generation Alpha ผ่านบอร์ดเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่คนรุ่นใหม่นิยมและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งนอกจากจะนำเสนอในรูปแบบของคลิปนำเสนอและรายงานตามที่ผู้สอนกำหนดแล้ว ผู้เรียนยังสามารถนำมโนทัศน์การเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้เป็นรูปธรรมด้วยการผลิตต้นแบบบอร์ดเกม “Lan Na Mythical Animals board game” มานำเสนอและมีผู้เรียนบางคนสนใจจะนำแนวคิดนี้ไปต่อยอดสร้างเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อขายในชีวิตจริงด้วย

ส่วนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อผู้สอนจากการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้เพื่อการสร้างชุมชนการคิดในชั้นเรียนคือ ผู้สอนมีความสนใจในการเรียนรู้แบบ active learning ในชั้นเรียนมากขึ้นและพยายามใช้วิธีการตั้งคำถามและผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ และการจัดเตรียมการสอนจะมีการเลือกใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการเรียนของผู้เรียนมากขึ้น รวมถึงได้ปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนให้มีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และแนะนำ (coach) การอภิปรายในชั้นเรียนด้วยการใช้วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น พูดคุยและตั้งคำถาม และสร้างการถกเถียงทางความคิดที่แตกต่างอย่างมีเหตุมีผล ผู้สอนได้ตระหนักรู้ถึงการรับฟังและการตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้เรียนกำลังพูดและแลกเปลี่ยนความคิด โดยการแสดงบทบาทของผู้ฟังอย่างมีส่วนร่วมด้วยการเคารพความคิดเห็นที่หลากหลายของผู้เรียน โดยไม่นำความคิดของตนใส่เข้าไปในเรื่องที่ฟัง โดยผู้สอนกำหนดบทบาทของตนเองเป็นผู้มีส่วนร่วมในการอภิปราย และให้ความสนใจเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยเสริมแรง (empowerment) การเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดกิจกรรมเป็นสำคัญ

5 สรุป

กระบวนวิชา 050101 ทัศนมิติล้านนาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นกระบวนวิชาศึกษาทั่วไปของศูนย์บูรณาการมนุษยาภิวัตน์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้แบบ active learning ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นการคิดและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการสืบเสาะหาความรู้แบบวงจรการเรียนรู้แบบ 5E ที่ผู้สอนได้นำไปใช้ในการเรียนการ

สอนตลอดทั้งภาคการศึกษา โดยมุ่งเน้นการสอนที่เน้นการสืบเสาะหาความรู้และสร้างการคิดด้วยตนเองร่วมกับการเสริมพลังผ่านการเรียนรู้ร่วมกับผู้สอน โดยในแต่ละคาบเรียนจะมีการบรรยาย การอภิปรายความรู้ การตั้งคำถาม และสืบเสาะหาคำตอบผ่านกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการคิดและการการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด โดยผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้มีความเข้าใจชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังถกเถียง รวมถึงการสร้างข้อตกลงและการยอมรับร่วมกันในการอภิปราย เพื่อสร้างเป็นห้องเรียนที่ปลอดภัยและเป็นชุมชนการคิดที่มีเหตุผลและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนเช่น Mango, Slido, Mentimeter, Canva และ Youtube

โดยแนวทางการจัดการเรียนการสอนต่อไปในกระบวนวิชานี้คือ กระบวนการต่อยอดการเรียนรู้ของผู้เรียน จะมีลักษณะเน้นทักษะการคิดและทักษะการปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะของผู้เรียนมากขึ้น คือ ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ คิดวิพากษ์ การสังเคราะห์ และคิดประเมินถึงคุณค่าที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในกิจกรรม และการพัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่การคิด การแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ โดยจะมุ่งเน้นการสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่ให้ความสำคัญแก่กระบวนการเรียนรู้ควบคู่กับเนื้อหาวิชา รวมถึงมีการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นพลวัตที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนแอง พร้อมกับที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้เห็นความสำคัญของการคิดและการสืบเสาะหาความรู้ด้วยการตั้งคำถามกับประเด็นรอบ ๆ ตัวมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำแนวความคิดที่ได้จากในชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตาม พบว่าในการจัดการเรียนการสอนมีปัญหาและอุปสรรคคือ การที่กระบวนวิชานี้เป็นวิชาเปิดใหม่ ผู้เรียนจึงยังไม่มีข้อมูลของกระบวนวิชา และข้อจำกัดของชั่วโมงที่ทับซ้อนกับวิชาของสาขาวิชาจึงมีผู้เรียนลงทะเบียนจำนวนไม่มากนัก และบางส่วนจำเป็นต้องถอนกระบวนวิชาจากสาเหตุเวลาเรียนที่ทับซ้อนกัน ทำให้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมมีประเด็นการสนทนาไม่หลากหลาย อย่างไรก็ตามกลับพบว่าผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจจากการอภิปรายประเด็นร่วมกัน นอกจากนี้ จากลักษณะของกระบวนวิชาที่เป็นวิชาบรรยาย และครึ่งแรกของเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ล้านนา รวมถึงธรรมชาติของผู้เรียนวิชาการศึกษาทั่วไปคือมีความหลากหลายของคณะและสาขาวิชาซึ่งมีผลต่อพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน และด้วยข้อจำกัดของเวลาในคาบเรียน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องบริหารเวลาระหว่างการสอนแบบบรรยายเนื้อหาและการใช้กิจกรรมแบบ active learning ให้สมดุลเพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานเพื่อต่อยอดในกิจกรรมสืบสอบความรู้ด้วยตนเอง

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ทุนสนับสนุนจากการเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 1/2567

7 *เอกสารอ้างอิง*

[1] Felder, R. M., & Brent, R. (1996). Navigating the Bumpy Road to Student-Centered Instruction. *College Teaching.* 44(2), pp. 43-47, available online: https://www.researchgate.net/

[2] Bybee, R., W. (2014). The BSCS SE Instructional Model: Personal Reflections and Contemporary Implications. *Science Children*. 51(8), pp. 10-13.

[3] Churches, A. (2009). *Bloom's Digital Taxonomy*, available online at https://www.researchgate.net

051306 : การบริหารบุคลากรทางการศึกษา “BRIDGE” นวัตกรรมการสอนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจนักศึกษาข้ามศาสตร์สู่วิชาชีพครู

ภัทรมนัส ศรีตระกูล[1]

[1]ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 6 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

นวัตกรรม "BRIDGE" ในการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เข้าสู่วิชาชีพครู โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ และคณะการสื่อสารมวลชน จำนวน 6 คน ที่มีความสนใจเป็นครูสอนภาษาต่างประเทศ แต่ขาดความรู้พื้นฐานด้านการบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

นวัตกรรม BRIDGE ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (B) การบูรณาการหลายภาษา (R) การเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน (I) การสืบเสาะและการเสริมด้วย AI (D) การบูรณาการข้ามศาสตร์ (G) วิธีการเรียนรู้ผ่านเกม และ (E) โปรแกรมแลกเปลี่ยน การจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 หน่วย คือ การเรียนรู้กฎหมายและทฤษฎี การวิพากษ์นโยบายการผลิตครู และการประยุกต์ทฤษฎีในการปฏิบัติงาน โดยใช้กิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้ AI ในการสรุปเนื้อหา การสร้างบอร์ดเกม การศึกษาภาคสนาม และการแลกเปลี่ยนกับครูจากประเทศเกาหลี จีน และพม่า

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้ ; สร้างแรงบันดาลใจ ; วิชาชีพครู

1 บทนำ

กระบวนวิชา 051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา เป็นกระบวนวิชาเลือกเสรีของสาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาศึกษา แนวคิดหลักการและทฤษฎีการบริหารบุคคล และการบริหารทรัพยากรมนุษย์

ในภาคการศึกษาที่ 2 นักศึกษาที่มาลงทะเบียนนั้น เป็นนักศึกษาจาก ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และคณะการสื่อสารมวลชล ด้วยความสนใจและความตั้งใจที่อยากจะประกอบวิชาชีพครูสอนภาษาต่างประเทศในอนาคต จึงมีความต้องการลงทะเบียนเรียนในวิชาดังกล่าว เพื่อเรียนรู้ระบบการบริหารงานบุคคล แต่นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนส่วนใหญ่ ไม่มีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับระบบบริหารงานบุคคลทางการศึกษา และมีความแตกต่างในด้านความต้องการในการเรียนรู้ ในขณะที่ลักษณะกระบวนวิชาเป็นแบบบรรยาย จึงมีความจำเป็นที่ต้องเปลี่ยนการสอนโดยมุ่งเน้นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างความม

เข้าใจในการประกอบวิชาชีพครูสอนภาษาต่างประเทศ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ การใช้บอร์ดเกมในการวิเคราะห์ SWOT และการศึกษาภาคสนามข้ามวัฒนธรรม ซึ่งตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนจากต่างคณะ และเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากแบบบรรยายสู่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อเทคโนโลยี และ การเรียนรู้เชิงความท้าทายของปัญญาประดิษฐ์

2. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

กระบวนวิชา 051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการ แนวคิด และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการบริหารงานบุคคลตั้งแต่การสรรหาจนถึงการประเมินผลและพัฒนาบุคลากร และสามารถวิเคราะห์ปัญหาและเสนอแนวทางแก้ไขในการบริหารบุคลากรครูให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน เมื่อปรับเปลี่ยนเป็นการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชาโดยบูรณาการวัตถุประสงค์ของรายวิชา แล้วนำมาออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา เพื่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน มีแนวทางการดำเนินงานดังนี้

2.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1: มีความรู้ความเข้าใจในกฎหมาย แนวคิด และทฤษฎีของการบริหารงานบุคคล มีขั้นตอนดังนี้

(1) กำหนดเนื้อหาในการเรียน ประกอบด้วย กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 แนวคิดทฤษฎีการบริหารงานบุคคลและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

(2) แนวคิดในการจัดการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

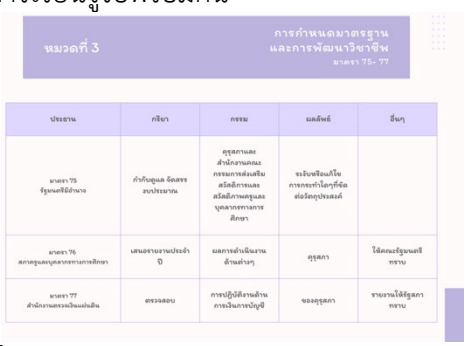
(2.1) Lecture Based Learning จากเนื้อหาของพระราชบัญญัติ เอกสารงานวิจัย แนวคิดทฤษฎี สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีร่วมกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบตารางใบงาน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจระบบการบริหารงานบุคคลจากการประยุกต์ทฤษฎีการบริหารงานบุคคลจากกฎหมายที่เกี่ยวข้องซึ่งกระบวนการสอน

Warm Up ผู้สอนตั้งคำถาม แบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อให้นักศึกษาใช้เอไอเป็นเครื่องมือในการค้นคว้า ถึงความหมายและลักษณะของแนวคิดทฤษฎีการบริหารงานบุคคล รวมถึงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักกับเนื้อหาเบื้องต้น หลังจากนั้นมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นออกมาจาก คำตอบที่ได้จาก เอไอ นักศึกษานำสิ่งที่ค้นคว้าไปอภิปรายแลกเปลี่ยนคำตอบกับเพื่อนอีกกลุ่มเพื่อเรียนรู้ร่วมกัน

ในคาบต่อมาผู้สอน กล่าวเกริ่นนำที่มาของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานบุคคล มอบหมายนักศึกษาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ใช้เครื่องมือเอไอสรุปข้อมูลพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 ในแต่ละหมวด โดยอ้างอิงจากเอกสารที่กำหนดให้

Challenging ผู้สอนให้นักศึกษา แต่ละคนค้นหาบทความทางวิชาการ หรืองานเขียนที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดทฤษฎีการบริหารงานบุคคลและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ แล้วใช้เครื่องมือเอไปสรุปข้อมูล สรุปลงบน Padlet เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน หลังจากนั้นย้อนกลับไปดูข้อมูลที่นักศึกษาได้สรุปมาจากเครื่องมือเอไอ เพื่อเปรียบเทียบกับข้อมูล แล้วสังเคราะห์องค์ประกอบแนวคิดการบริหารงานบุคคลจากข้อมูล หลังจากมอบหมายนักศึกษาทั้ง 6 สร้างตารางองค์ประกอบการบริหารงานบุคคล ในรูปแบบตาราง โดยใช้ Application Canva แล้วช่วยกันนำข้อมูลจากพระราชบัญญัติทั้ง 2 ฉบับ ในแต่ละหมวดไปเขียนลงในตาราง

Exchanging กิจกรรมนี้ นักศึกษาได้นำเสนอแลกเปลี่ยน ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารงานบุคคลทางการศึกษา ผู้สอนใช้คำถามเพื่ออภิปรายตารางดังกล่าวร่วมกับนักศึกษา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน



รูปที่ 1 ผลงานการวิเคราะห์กฎหมายในรูปแบบตาราง

(2.2) Gamification การสร้างสื่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

แบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่มนำเนื้อหาในพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 มาสร้างเป็นคำถาม เพื่อนำมาออกแบบเกม มีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

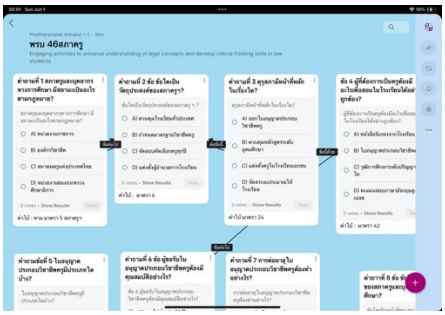
(2.2.1) สร้างคำถาม และคำเฉลยจากเนื้อหาที่กำหนด

(2.2.2) ออกแบบความท้าทายการเล่นเกมต่างๆ และเงื่อนไขการเล่นเกม

(2.2.3) วาดกระดานเกมโดยใช้ Padlet

(2.2.4) ตัวแทนนักศึกษาแต่ละกลุ่มรับบทบาทเป็นผู้นำเพื่อนอีกกลุ่มเล่นเกมที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างนักศึกษาในประเด็นกฎหมาย

(2.2.5) นักศึกษาแต่ละกลุ่มเก็บแต้มจากการเล่น และรับรางวัลจากผู้นำ โดยมีผู้สอนคอยสนับสนุนของรางวัล



รูปที่ 2 การออกแบบบอร์ดเกม โดยใช้ Padlet



รูปที่ 3 กิจกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา

(3) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยใช้ใบงานสถานการณ์ โจทย์การบริหารงานบุคคล เป็นแบบทดสอบความรู้จากการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 นักศึกษานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้หน้าชั้นเรียน

2.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : สามารถวิพากษ์นโยบายการผลิตและพัฒนาครูของประเทศไทย มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

(1) กำหนดเนื้อหาในการเรียน

ประกอบด้วย กระบวนการผลิตครู กรณีศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ข้อบังคับว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ ฉบับที่ 4 พ.ศ.2562 และมาตรฐานตำแหน่งและมาตรฐานวิทยฐานะของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

(2) แนวคิดการจัดการเรียนรู้

ประกอบด้วย

(2.1) Think Pair Share -Think นักศึกษาเรียนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพครูจากมาตรฐานวิชาชีพ ฉบับที่ 4 พ.ศ.2562 และมาตรฐานตำแหน่งและมาตรฐานวิทยฐานะของข้าราชการครูและ

บุคลากรทางการศึกษา โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ เครื่องมือ เอไอ ในการสรุปเนื้อหากลุ่มละ 1 เรื่อง

Pair นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอ การสรุปความ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

Share นักศึกษาแต่ละคนวิเคราะห์เปรียบเทียบตารางของ มาตรฐานวิชาชีพครู และมาตรฐานตำแหน่ง เพื่อหาความสอดคล้องของสมรรถนะวิชาชีพครูก่อนการปฏิบัติงานและหลังปฏิบัติงาน

2.2) Experiential Learning

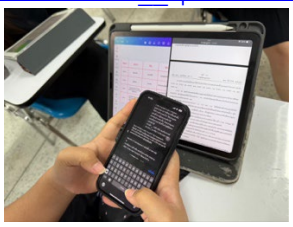
นักศึกษาได้เรียนเนื้อหากระบวนการผลิตครูจากวิทยากรผู้ที่มีประสบการณ์ตรงมาบรรยาย ผู้สอนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษมสันต์ พานิชเจริญรองคณบดีฝ่ายปฏิบัติการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา นำกระบวนการผลิตครูกรณีศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในลักษณะของการบรรยายพิเศษ เพื่อเปิดมุมมองให้ผู้เรียนได้มองเห็นกระบวนการผลิตครู เริ่มจากการพัฒนาหลักสูตร การรับเข้าศึกษา วิชาการ กิจกรรม และจบการศึกษา



รูปที่ 4 กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากร

(2.3) การวิเคราะห์ประสบการณ์กระบวนการผลิตจากการฟังบรรยาย โดยใช้แนวคิด PESTEL(การเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี สภาพแวดล้อม และกฎหมาย) และ วิเคราะห์ SWOT (จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค)และนักศึกษาทั้ง 6 ช่วยกัน ถอดบทเรียนจากการบรรยายและออกแบบข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาครูจากการถอดบทเรียน โดยใช้เครื่องมือเอไอเป็นตัวช่วยวิเคราะห์ หลังจากการทำกิจกรรมแล้ว นักศึกษานำผลการสังเคราะห์ข้อมูลแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรและผู้สอน

ผลงานการวิเคราะห์ของนักศึกษา https://www.canva.com/design/DAGeH9wssYc/40-CksqKZddILd85__qRFA/edit



รูปที่ 5 การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ของนักศึกษา

(3) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนใช้ แบบประเมินงาน โดยให้ผู้เรียนประเมินตนเองและผู้สอนประเมิน การออกแบบแบบประเมินใช้ 5 scale rating ผลการประเมินแต่ละด้าน โดยใช้คะแนนรูบิค นักศึกษากรอกแบบประเมิน ผ่าน Google Form https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdT7PaXGTiqxu0u0bw26i-C8J80HkmJa0WsEXKXCsYCG4_9uw/formResponse

ผลการประเมินประกอบด้วย ดังนี้

(3.1) ด้านกระบวนการคิด

วิเคราะห์ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไป ระบุประเด็นได้ครบถ้วน (ระดับ 3) เชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ (ระดับ 4) ใช้เหตุผลได้น่าเชื่อถือ (ระดับ 3) วิเคราะห์ผลกระทบได้รอบด้าน (ระดับ 3) และ ประเมินคุณค่าได้เหมาะสม (ระดับ 3)

(3.2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไป มีมุมมองใหม่ที่น่าสนใจ (ระดับ 3) มีการบูรณาการความรู้ได้อย่างเป็นระบบ(ระดับ 4)

มีทางเลือกใหม่พื้นฐาน (ระดับ 2) การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์น่าสนใจ(ระดับ 2) และการสร้างมูลค่าเพิ่มพื้นฐาน (ระดับ 2)

(3.3) ด้านการนำเสนอ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไปสามารถลำดับความคิดได้ชัดเจน (ระดับ 3) สามารถใช้ภาษาได้ดีและชัดเจน(ระดับ 4) สามารถนำเสนอได้โดดเด่น (ระดับ 4) ใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) และสามารถโต้ตอบได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ (ระดับ 5)

(3.4) ด้านการใช้เทคโนโลยีและ AI พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไปสามารถ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้มีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) สามารถใช้ เครื่องมือเอป้าเอย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) ใช้เทคโนโลยีวิเคราะห์ข้อมูลได้เหมาะสม (ระดับ 3) บูรณาการเทคโนโลยีในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) และคำนึงถึงจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างรอบด้าน (ระดับ 4)

ผลการวิเคราะห์สมรรถนะของผู้เรียนจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยการประเมินของผู้สอนและผู้เรียนประเมินตนเองพบว่า

ด้านการนำเสนอ เป็นจุดแข็งที่สุด โดยเฉพาะการโต้ตอบที่ได้ระดับ 5 และมีความสามารถในระดับ 4 ในเกือบทุกด้านย่อย แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีทักษะการสื่อสารและการนำเสนอที่ยอดเยี่ยม รองลงมาเป็น**ด้านเทคโนโลยีและ AI** ก็มีประสิทธิภาพสูง โดยส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 4 แสดงว่านักศึกษาสามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ดี รวมถึงมีจริยธรรมในการใช้งาน รวมถึง**ด้านกระบวนการคิด** มีผลงานที่ดี โดยเฉพาะการเชื่อมโยงข้อมูลเป็นระบบได้ระดับ 4 ส่วนอื่นๆ อยู่ในระดับ 3 ซึ่งถือว่าเป็นระดับที่น่าพอใจ

2.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: สามารถประยุกต์ทฤษฎีการบริหารงานบุคคลของวิชาชีพครู

(1) กำหนดเนื้อหาในการเรียนรู้

ประกอบด้วย การบริหารงานบุคคล และมาตรฐานตำแหน่งของวิชาชีพครู

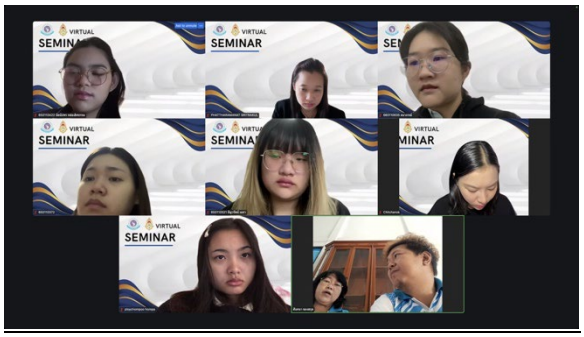
(2) กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักศึกษาข้ามศาสตร์มีความเข้าใจในการเข้าสู่วิชาชีพ และการปฏิบัติงาน ผู้สอนออกแบบกิจกรรม ดังนี้

(2.1) Activity Based Learningโดยให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมการสัมภาษณ์ครูหลักสูตร ความเป็นเลิศด้านภาษาต่างประเทศ เนื่องด้วยนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนได้เลือกลักษณะของหลักสูตรที่ตนเองสนใจ ในการเข้าไปศึกษาภาคสนาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดแรงบันดาลใจในการประกอบวิชาชีพครู และเลือกโรงเรียนที่ตนเองอยากจะไปศึกษา คือ โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ เชียงใหม่ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

(2.1.1) นักศึกษาศึกษาข้อมูลทั่วไปของโรงเรียน คู่มือการบริหารงานบุคคลของโรงเรียน และออกแบบคำถามการสัมภาษณ์ โดยผู้สอนอำนวยความสะดวก กิจกรรมในการประสานโรงเรียนให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมการสัมภาษณ์ออนไลน์

(2.2.2) นักศึกษาดำเนินการการสัมภาษณ์โดยแบ่งหน้าที่กัน ได้แก่ พิธีกรการดำเนินการ ผู้ถามคำถาม และการกล่าวขอบคุณวิทยากร

(2.2.3) นักศึกษาถอดบทเรียนการสัมภาษณ์โดยใช้กรอบแนวคิดของระบบการบริหารบุคคล ผู้สอนประเมินชิ้นงานของนักศึกษาด้วยการอภิปรายประเด็นไปพร้อมกับนักศึกษา



รูป 6 ภาพการจัดกิจกรรมการเสวนาร่วมกับครูโรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ

(2.2) Field Study การเรียนรู้ภาคสนามวิชาชีพครู ของโรงเรียนดาราวิทยาลัย ในหลักสูตร

Trilingual E Plus Program ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีนกลางในการจัดการเรียนการสอน โดยนักศึกษาแบ่งหน้าที่ในการลงพื้นที่ และการเดินทางไปลงพื้นที่ภาคสนามนั้นอยู่ในความดูแลของผู้สอนตลอดระยะทาง

(2.2.1) นักศึกษาศึกษาข้อมูลของหลักสูตรจากสื่อสังคมออนไลน์ และเว็ปไซต์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาจุดเด่นของหลัก และตั้งคำถามประกอบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการบริหารงานบุคคล

(2.2.2) นักศึกษาได้ฟังบรรยาย และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับหัวหน้าหลักสูตรพิเศษ รวมถึงการเดินดูบรรยากาศการจัดการเรียนการสอน สัมภาษณ์ ครูชาวต่างชาติ โดยนักศึกษาได้ใช้ทักษะภาษาอังกฤษ และภาษาจีนกลางในการสัมภาษณ์

(2.2.3) นักศึกษาถอดบทเรียนการลงพื้นที่ภาคสนามในรูปแบบของใบงานตารางและบรรยายความประทับใจและไม่ประทับใจของการเป็นครูในโรงเรียนเอกชน ซึ่งเป็นการบ่มเพาะทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ของวิชาชีพครู และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนอยากพัฒนาตนเองเพื่อบรรลุความประสงค์ในการเข้าสู่วิชาชีพครู ผู้สอนสรุปการลงพื้นที่ภาคสนามร่วมกับนักศึกษา และประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในกิจกรรมดังกล่าวจากใบงาน



รูป 7 ภาพการจัดกิจกรรมการลงพื้นที่โรงเรียนดาราวิทยาลัย การสัมภาษณ์ครูสอนวิชาภาษาจีน



รูป 8 ภาพการจัดกิจกรรมการสังเกตชั้นเรียน ณ โรงเรียนดาราวิทยาลัย

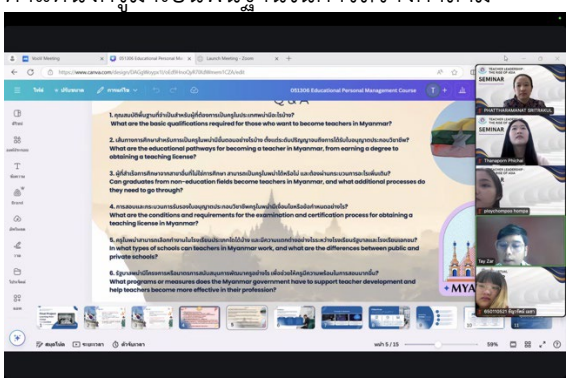
(2.3) Comparative Study กิจกรรมการศึกษาเปรียบเทียบ เปิดมุมมองวิชาชีพครูในต่างประเทศ เมื่อนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในกระบวนวิชา มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาเกาหลี ผู้สอนจึงติดต่อประสานเครือข่ายครูจากประเทศเกาหลี ประเทศจีน และประเทศพม่า เพื่อจัดกิจกรรม Exchange Forum ภายใต้แนวคิด Teacher Leadership: The Rise of Asia ซึ่งได้รับเกียรติจาก

- Dr.Back Sue Un, Sang Myuang University, Korea
-Mr.Tay Zar, MIA International Academy, Myanmar
-Mr. Li Meng Fei, Shanghai Yan'an High School, China

การจัดกิจกรรมมีขั้นตอนดังนี้

(2.3.1) นักศึกษาแบ่งกลุ่ม ออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้นักศึกษาที่มีความสามารถทางด้านภาษาต่างประเทศ เป็นผู้นำในการดำเนินรายการร่วมกับเพื่อน โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ซึ่งนักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องออกแบบคำถาม ที่อยากจะสัมภาษณ์ โดยใช้เครื่องมือเอไอในการช่วยแปลภาษา

นักศึกษาใช้แนวคิดการบริหารงานบุคคลที่ มาตรฐานตำแหน่งครูมาเป็นพื้นฐานในการสร้างคำถาม



รูป 9 ภาพการจัดกิจกรรมการเสวนาร่วมกับครูชาวพม่า โดยใช้ภาษาอังกฤษ



รูป 9 ภาพการจัดกิจกรรมการเสวนาร่วมกับครูชาวเกาหลี โดยใช้ภาษาเกาหลี

(2.3.2) นักศึกษาฟังการบรรยายการปฏิบัติหน้าที่จากวิทยากรต่างประเทศ และถามคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

(2.3.3) นักศึกษาถอดบทเรียนเป็นลักษณะของ Youtube React สะท้อนคิดประเด็นที่ได้เรียนรู้จากครูในต่างประเทศ วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างประเทศไทย และประเทศที่สนใจ โดยเผยแพร่ออนไลน์ เพื่อแสดงทัศนะของตนเองที่มีต่อวิชาชีพครู

Youtube Link

1.**ผลลัพธ์การเรียนรู้การศึกษาเปรียบเทียบกับครูชาวจีน**
https://www.youtube.com/watch?v=wUpwzSV-vq0

2.ผลลัพธ์การเรียนรู้การศึกษาเปรียบเทียบกับครูชาวเกาหลี
https://www.youtube.com/watch?v=wyjo9R_igP8

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้การศึกษาเปรียบเทียบกับครูชาวพม่า
https://www.youtube.com/watch?v=Yn76VMIx_-k

(3) การประเมินผลการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ นแกจากประเมินความรู้ที่นักศึกษาได้รับจากใบงานผู้สอนยังประเมินสมรรถนะจาก แบบประเมินสมรรถนะของผู้เรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นนี้ส่งผลให้นักศึกษาพัฒนาสมรรถนะหลากหลายมิติที่จำเป็นสำหรับการเป็นครูมืออาชีพในยุคปัจจุบัน โดยสมรรถนะเหล่านี้เกิดขึ้นจากการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและการปฏิบัติจริง

สมรรถนะด้านการสื่อสาร

การพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบผ่านกิจกรรมต่างๆ เริ่มตั้งแต่การออกแบบคำถามสัมภาษณ์ที่ต้องใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ในการกำหนดประเด็นที่ต้องการสำรวจ ความสามารถในการเป็นพิธีกรและผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ช่วยสร้างความมั่นใจในการสื่อสารกับผู้อื่น โดยเฉพาะการสื่อสารกับบุคคลที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญสูง นอกจากนี้ การใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารกับครูชาวต่างชาติและวิทยากรจากประเทศต่างๆ ทำให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะภาษาในสถานการณ์จริง ซึ่งแตกต่างจากการเรียนในห้องเรียนทั่วไป การสร้าง YouTube React เป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลที่สำคัญในยุคปัจจุบัน

สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาได้รับการพัฒนาผ่านกระบวนการถอดบทเรียนจากประสบการณ์ต่างๆ การเปรียบเทียบระบบการศึกษาและการบริหารงานบุคคลระหว่างประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ช่วยให้นักศึกษาเห็นความแตกต่างและความเหมือนในมุมมองที่กว้างขึ้น การใช้กรอบแนวคิดของระบบการบริหารบุคคลและมาตรฐานตำแหน่งครูเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ทำให้การคิดมีทิศทางและเป็นระบบ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากการสะท้อนความประทับใจและไม่ประทับใจของการเป็นครูในโรงเรียนเอกชน ซึ่งต้องใช้การวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งและมองในหลายมุมมอง

สมรรถนะความเข้าใจวิชาชีพครู

ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับวิชาชีพครูเกิดขึ้นจากการสัมผัสประสบการณ์จริงในสถานศึกษาที่หลากหลาย การศึกษาคู่มือการบริหารงานบุคคลของโรงเรียนและการฟังการบรรยายจากผู้บริหารและครูผู้สอนทำให้นักศึกษาเข้าใจบทบาทหน้าที่ของครูในมิติต่างๆ ไม่ใช่เพียงแค่การสอนในห้องเรียนเท่านั้น การศึกษาหลักสูตรพิเศษอย่าง Trilingual E Plus Program ช่วยให้เห็นภาพของการศึกษาที่ก้าวหน้าและการปรับตัวของครูยุคใหม่ การแลกเปลี่ยนกับครูจากประเทศต่างๆ ขยายมุมมองเรื่องการศึกษาและวิชาชีพครูในบริบทสากล

สมรรถนะการเป็นผู้นำ

ทักษะความเป็นผู้นำของนักศึกษาได้รับการพัฒนาผ่านการทำงานเป็นทีมในกิจกรรมต่างๆ การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการสัมภาษณ์และการจัดกิจกรรม Exchange Forum ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้การบริหารจัดการและประสานงาน โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาต่างประเทศจะได้รับโอกาสในการเป็นผู้นำกลุ่ม ซึ่งสะท้อนแนวคิด Teacher Leadership ที่เน้นในกิจกรรม การประสานงานกับโรงเรียนและวิทยากรต่างประเทศเป็นการฝึกฝนทักษะการจัดการและการสื่อสารในระดับที่สูงขึ้น

สมรรถนะทางสังคมและอารมณ์

การปรับตัวและการเรียนรู้จากสถานการณ์ใหม่ๆ เป็นสมรรถนะสำคัญที่นักศึกษาได้พัฒนาขึ้น การเข้าไปศึกษาในสถานศึกษาที่แตกต่างจากที่คุ้นเคย การสื่อสารกับผู้คนหลากหลายวัฒนธรรม และการเปิดใจรับฟังมุมมองใหม่ๆ ช่วยสร้างความยืดหยุ่นทางความคิด การสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในวิชาชีพเกิดขึ้นจากการได้เห็นแบบอย่างที่ดีและการเข้าใจบริบทของวิชาชีพมากขึ้น ความสามารถในการทำงานข้ามวัฒนธรรมเป็นทักษะที่จำเป็นในยุคโลกาภิวัตน์

3. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “BRIDGE”

นวัตกรรม **"BRIDGE Learning Innovation"** เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เข้าสู่วิชาชีพครู โดยมีองค์ประกอบหลักดังนี้

B - Bilingual/Trilingual Integration (การบูรณาการหลายภาษา) เช่น การศึกษาภาคสนามที่โรงเรียนดาราวิทยาลัยในหลักสูตร Trilingual E Plus Program ที่ใช้ภาษาไทย อังกฤษ และจีนกลางและการจัด Exchange Forum กับครูจากเกาหลี จีน และพม่า ภายใต้แนวคิด "Teacher Leadership: The Rise of Asia"

R - Research-Based Learning (การเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน) การศึกษาบทความทางวิชาการและงานเขียนที่เกี่ยวข้อง แล้วใช้ AI สรุปข้อมูลลงใน Padlet และการถอดบทเรียนจากการบรรยายพิเศษของรองคณบดีจากมหาวิทยาลัยบูรพาเกี่ยวกับกระบวนการผลิตครู

I- Inquiry & AI Enhancement (การสืบเสาะและการเสริมด้วย AI) นักศึกษาใช้เครื่องมือเอไอในการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณและการตรวจสอบข้อมูลจากการค้นคว้า

D - Disciplinary Integration (การบูรณาการข้ามศาสตร์) การเชื่อมโยงความรู้จากภาษาตะวันออก การสื่อสารมวลชน เข้ากับการบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

G - Game-Based Methodology (วิธีการเรียนรู้ผ่านเกม)การสร้างบอร์ดเกมจากเนื้อหาพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมของนักศึกษาที่มาจากต่างคณะ และต่างสาขาวิชา

E- Exchange Program (โปรแกรมแลกเปลี่ยน) การแลกเปลี่ยนกับสถานศึกษาในประเทศ**และ**การแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ**:**

นวัตกรรม "BRIDGE" ประสบความสำเร็จในการสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เข้าใจและสนใจวิชาชีพครู โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี และกระบวนการคิดวิเคราะห์ อย่างไรก็ตาม ยังมีโอกาสในการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเป็นครูมืออาชีพที่สมบูรณ์ในยุคปัจจุบัน

ความท้าทายที่พบในการจัดการเรียนรู้

1. ความท้าทายด้านพื้นฐานความรู้ของนักศึกษา

ปัญหาหลัก: นักศึกษาจากภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ และคณะการสื่อสารมวลชน ไม่มีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับระบบบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

การแก้ไข: ปรับรูปแบบการสอนจากแบบบรรยายสู่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ โดยใช้เครื่องมือ AI เป็นตัวช่วยในการสรุปและทำความเข้าใจเนื้อหาพื้นฐาน

2. ความท้าทายด้านความหลากหลายของความต้องการในการเรียนรู้

ปัญหาหลัก: นักศึกษาจากต่างคณะมีความต้องการที่แตกต่างกัน แต่ต้องเรียนในกระบวนวิชาเดียวกัน

การแก้ไข: ออกแบบกิจกรรมที่ยืดหยุ่นและตอบสนองความหลากหลาย เช่น การให้เลือกโรงเรียนที่สนใจศึกษา และการใช้ทักษะภาษาต่างประเทศที่ตนเองถนัด

3. ความท้าทายด้านการสร้างแรงบันดาลใจ

ปัญหาหลัก: การสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เห็นความน่าสนใจของวิชาชีพครู

การแก้ไข: จัดกิจกรรมภาคสนามและการแลกเปลี่ยนกับครูจากหลากหลายบริบท ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเปิดมุมมองใหม่ๆ

ผลตอบรับด้านแรงบันดาลใจเพื่อนักศึกษาแสดงความสนใจเพิ่มขึ้นในการประกอบวิชาชีพครู และเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง

011279 : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในกระบวนวิชาสุนทรียศาสตร์

วรรณวิสาข์ ไชยโย

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว, ต.สุเทพ, อ.เมือง, จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail wanwisa.c@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 66 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ (รหัสวิชา 011279) โดยมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอธิบายแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างความจริง ความดี และความงาม ตลอดจนเข้าใจทฤษฎีความงามและทฤษฎีศิลปะ รวมถึงการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณญาณ การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวได้ออกแบบให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุกในการสร้างองค์ความรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การอภิปรายในชั้นเรียน การวิเคราะห์กรณีศึกษา การเรียนรู้ผ่านสื่อภาพยนตร์ การจัดทำโครงงานกลุ่ม และการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและให้คำปรึกษา ผลการจัดการเรียนรู้ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น มีพัฒนาการด้านการคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และสามารถสร้างองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างมีความหมาย อันเป็นการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: สุนทรียศาสตร์, Active Learning, ทักษะในศตวรรษที่ 21

1 บทนำ

วิชาสุนทรียศาสตร์ (รหัสกระบวนวิชา 011279) เป็นการศึกษาแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างความจริง ความดี และความงาม ทฤษฎีความงามและทฤษฎีศิลปะ แนวคิดปรัชญาในงานศิลปะ คุณค่าและการประเมินค่าความงาม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างความจริง ความดี และความงาม ทฤษฎีความงามและทฤษฎีศิลปะ แนวคิดทางปรัชญาในงานศิลปะ เข้าใจงานศิลปะ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และวิเคราะห์และประเมินค่าความงามได้ ดังนั้นการจัดเรียนการสอนในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายเป็นหลักอาจไม่สามารถทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาได้ จึงมีการนำการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวโดยการปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ได้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

ของตน โดยผ่านการสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์จนเกิดเป็นองค์ความรู้ขึ้นมา

2. หลักการหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป นำวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, มปป.)

เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุดผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันและร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน ผู้เรียนได้เรียนรู้รับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบเป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียน อ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูง เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล, ข่าวสาร, สารสนเทศ, และหลักการสู่การสร้างความคิดรวบยอด

ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปทบทวนของผู้เรียนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีรูปแบบ ดังนี้ (ไชยยุทธ์ อินบัว, 2560, น. 5-7)

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับรายวิชาที่เน้นปฏิบัติ หรือเน้นการฝึกทักษะ สามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้ทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล หลักการสอนคือ ผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จำเป็นต่อการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนคิดอภิปราย สิ่งที่ได้รับจากสถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ได้แก่ เทคนิคการสาธิตและเทคนิคเน้นการฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนดังนี้

เทคนิคการสอนแบบสาธิต ผู้สอนวางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งสัดส่วนเวลาสำหรับการบรรยายเนื้อหาและการสาธิต พร้อมกับคัดเลือกวิธีการที่จะลงมือปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่มจะต้องมีการวางโครงสร้างการทำงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่และมีการสลับหมุนเวียนกันทุกครั้ง จากนั้นดำเนินการบรรยายเนื้อหาและสาธิต โดยขณะสาธิตจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอนแนะนำเทคนิคปลีกย่อย จากนั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยการสังเกตพร้อมกับให้คำแนะนำในจุดที่บกพร่องเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปผลสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

เทคนิคการสอนแบบฝึกปฏิบัติ ผู้สอนวางแผนและออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ เช่น การฝึกทักษะทางภาษา โดยจัดกิจกรรม

ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะซ้ำๆ อาจเป็นลักษณะใช้โปรแกรมช่วยสอนสำหรับฝึก โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning) โดยการสอนแบบโครงงาน สามารถจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจากความยาก-ง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งานและคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา วางแผนและกำหนดเกณฑ์อย่างกว้างๆ แล้วให้นักศึกษาวางแผนดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักเรียนนำเสนอแนวคิดการออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบจากการค้นคว้า ให้ผู้สอนพิจารณาร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำชิ้นงาน และส่งความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมินตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำโครงการและมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล

การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดด้วยการศึกษาปัญหาที่สมมุติขึ้นจากความจริง แล้วผู้สอนกับผู้เรียนผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาเสนอวิธีแก้ปัญหา หลักของการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือการเลือกปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม วิเคราะห์ วางแผนกำหนดวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหา สุดท้ายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแก้ปัญหาผู้สอนและ

ผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการลงมือแก้ปัญหา

การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด

(Thinking based Learning) เป็นกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้เทคนิค วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดเป็นลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิม พิจารณาแยกแยะอย่างรอบด้าน ด้วยการให้เหตุผล และเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มี จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินประเมินหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ โดยการสอนที่เน้นกระบวนการคิด แบ่งออกเป็นการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีขั้นตอนดังนี้

4.1) การสอนที่เน้นกระบวนการคิดคำนวณ เริ่มจากผู้สอนทบทวนเนื้อหาเดิม โดยแสดงวิธีการคิดคำนวณเป็นลำดับขั้น จากนั้นกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนฝึกคิด วิเคราะห์ เป็นลำดับขั้น เน้นการฝึกคำนวณซ้ำกับโจทย์ใหม่ และสุดท้ายผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการคิด การประเมินผลการเรียนรู้ประเมินจากขั้นตอนกระบวนการคิดเป็นลำดับขั้นที่นักศึกษาแสดงไว้ในการแก้โจทย์คำนวณ

4.2) การสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จากการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเป็นหัวใจสำคัญของการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยเริ่มจากผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนเกิดคำถามหรือตั้งคำถาม จากนั้นผู้สอนโน้มน้าวสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนขยายความคิดและเชื่อมโยงองค์ความรู้ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปรายในชั้นเรียน โดยผู้สอนมีบทบาทช่วยชี้แนะและสรุปความตามหลักการ สุดท้ายให้ผู้เรียนพัฒนาชิ้นงานหรือทำแบบฝึกหัด เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

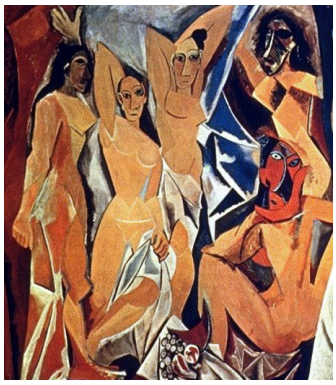
3. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในกระบวนวิชาสุนทรียศาสตร์

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้จะสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้แก่

1) การบรรยายเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ผู้สอนจะตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้เห็นความสำคัญของการเรียนวิชาสุนทรียศาสตร์ ตัวอย่างเช่น วิชาสุนทรียศาสตร์ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องอะไร และการเรียนวิชา

สุนทรียศาสตร์เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตอย่างไร หรือศิลปะคืออะไรและศิลปะนิยามได้หรือไม่ โดยผู้สอนนำเสนอภาพศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียงและศิลปินที่ไม่มีชื่อเสียง และภาพศิลปะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของเด็กเล็ก ผู้พิการ คนชายขอบ เป็นต้น หลังจากนั้นมีการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า นักศึกษาให้ความสนใจและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนอย่างกว้างขวาง ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์จนเกิดเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ ตัวอย่างภาพศิลปะ



หญิงสาวแห่งอาวิยอง Les Demoiselles d'Avignon โดย พาโบล ปิคาสโซ Pablo Picasso ค.ศ. 1807



The Potato Eaters โดย Van Gogh ค.ศ.1885

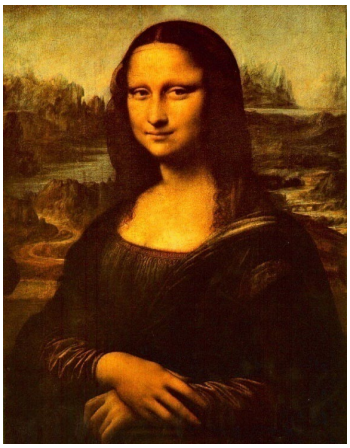


ภาพโฆษณา

2) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการยกกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ตัวอย่างเช่น ให้นักศึกษาสร้างศิลปะ AI และตอบคำถามว่า ศิลปะ AI จัดว่าเป็นงานศิลปะได้หรือไม่ จงให้เหตุผลประกอบการอธิบาย ตัวอย่างภาพ AI



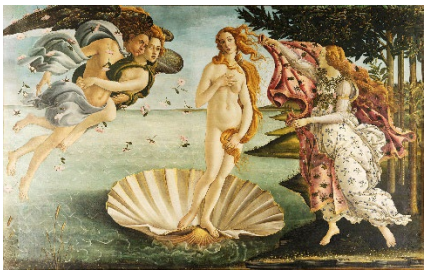
หรือคำถามที่ว่า นักศึกษาคิดว่า ความงามคืออะไร และความงามตัดสินจากอะไร ตัวอย่างภาพศิลปะ



โมนาลิซ่า โดยดาวินชี ค.ศ.1503-1506



คนเก็บข้าว The Gleaners โดยมิลเล่ ค.ศ.1857



กำเนิดวีนัส โดยซานโดร บอตติเชลลี ค.ศ.1482-1486



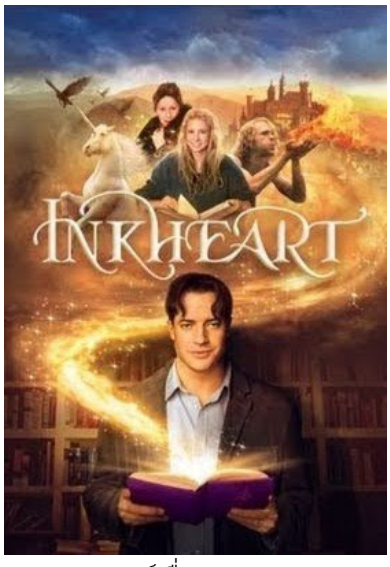
ภาพรอยสักของวัยรุ่น

จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่านักศึกษาให้ความสนใจอย่างมากและมีการอภิปรายกันอย่างกว้างขวาง เนื่องจากเป็นกรณีศึกษาร่วมสมัยที่ได้รับความสนใจในปัจจุบันทำให้การเรียนวิชาปรัชญาไม่น่าเบื่อและทำให้วิชาปรัชญาเป็นเรื่องใกล้ตัว อันนำไปสู่ความเข้าใจเนื้อหาวิชาปรัชญามากยิ่งขึ้น

3) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอหรือภาพยนตร์ (Analysis or reactions to videos or movies) โดยให้ผู้นักศึกษาชมภาพยนตร์ แล้วให้จัดกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละประมาณ 5-6 คนและทำงานมอบหมายตามที่กำหนด ผู้สอนให้นักศึกษาชมภาพยนตร์เรื่อง Romeo and Juliet และวิเคราะห์ว่า ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจัดเป็นโศกนาฏกรรม (Tragedy) ตามทัศนะของอริสโตเติลหรือไม่ จงให้เหตุผลประกอบการอธิบาย และภาพยนตร์เรื่อง Inkheart และวิเคราะห์ภาพยนตร์ในทัศนะทางสุนทรียศาสตร์ของเดวิด ฮูม จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า การสอนแบบการเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอหรือภาพยนตร์ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน และร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือสะท้อนความคิดเห็นจนเกิดเป็นความรู้และทำให้ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีม



ภาพยนตร์เรื่อง Romeo and Juliet



ภาพยนตร์เรื่อง Inkheart

4) การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project based learning) คือการมอบหมายให้ผู้เรียนทำโครงงานกลุ่มในหัวข้อตามความสนใจ และวิเคราะห์หาคำตอบเพื่อประเมินคุณค่าและความงามในงานศิลปะ หลังจากนั้นนำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็น PPT หรือคลิปวิดีโอ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน ซึ่งการมอบหมายให้ผู้เรียนทำโครงงานกลุ่มเน้นทักษะกระบวนการคิดโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความสนใจ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากตัวผู้เรียนเอง ตัวอย่างเช่น นักศึกษาสนใจทำโครงงานกลุ่มเรื่องทุนนิยมมีผลต่อคุณค่าของงานศิลปะอย่างไร หรือเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับอนาจาร กรณีศึกษาศิลปะภาพนู้ด จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่าผู้เรียนได้ให้ความสนใจอย่างมากเนื่องจากผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าตามเรื่องที่ตนเองสนใจและมีการแสดงความคิดเห็นกันอย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิจารณ์ และเกิดองค์ความรู้นำไปสู่การพัฒนาชิ้นงานที่ได้รับมอบหมายให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5) การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) โดยนำเกมเข้าไปบูรณาการการเรียนการสอน เพื่อประเมินผลการเรียน เช่น ผู้สอนใช้ Kahoot เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ท้าทายและสนุกสนาน

ผลที่ได้รับ

1) การบรรยายเพื่อกระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ รู้จักคิด วิเคราะห์และใช้ความคิดสร้างสรรค์ และสามารถแสดงออกด้วยการสื่อสารได้

2) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ รู้จักคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์จนเกิดเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ ผู้เรียนยังเกิดทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดของผู้อื่น ทัศนคติด้านความรู้ความเข้าใจทำให้รู้จักและเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น และทัศนคติด้านพฤติกรรม ทำให้มีการแสดงออกอย่างมีเป้าหมายอย่างชัดเจน

3) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอหรือภาพยนตร์ ทำให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจจนเกิดเป็นองค์ความรู้ของตนเอง และเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม

4) การเรียนรู้แบบโครงงาน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการวางแผน ทักษะในการแสวงหาความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศทักษะการคิดวิเคราะห์และประมวลผล คุณลักษณะด้านใฝ่การเรียนรู้ คือ แสวงหาการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คุณลักษณะด้านการมุ่งมั่นในการทำงาน คือเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ

5) การเรียนรู้แบบเกม ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การเคารพกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆที่สอดแทรกอยู่ในเกม

4. เปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมกับแบบใหม่

เดิมการจัดการเรียนการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์เป็นการจัดการเรียนที่เน้นการบรรยายให้ความรู้ในชั้นเรียนเป็นหลักหรือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเนื้อหาความจำ (Passive Learning) เป็นหลัก เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นแนวคิดทฤษฎี อย่างไรก็ตามเมื่อนำการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ Active Learning มาใช้โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทำให้มีการเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้ที่ได้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของตน โดยผ่านการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และวิจารณ์ ยกตัวอย่างเช่น การตั้งคำถามก่อนเข้าสู่บทเรียน การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา หรือการเรียนรู้แบบทำโครงงานกลุ่ม โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากตัวผู้เรียนเอง นอกจากนี้ยังมีการใช้ Mango Canvas, Google Form, E-mail ในการแจกเอกสาร มอบหมายงาน ทำแบบทดสอบ การติดต่อสื่อสาร และการส่งงาน

5. การประเมินผล

การประเมินผลในรายวิชามีหลายประการด้วยกัน โดยมีร้อยละที่แตกต่างกันตามลักษณะของกิจกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1

รายการประเมิน	คะแนน (%)
5. งานมอบหมาย (งานเดี่ยว)	10
6. กิจกรรมในชั้นเรียน (งานกลุ่ม)	10
7. โครงงานกลุ่ม	10
8. สอบกลางภาค	30
9. สอบปลายภาค	40
รวม	**100**

10. สรุป

กระบวนวิชา 011279 สุนทรียศาสตร์ เป็นวิชาที่มีผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างความจริง ความดี และความงาม ทฤษฎีความงามและทฤษฎีศิลปะ แนวคิดทางปรัชญาในงานศิลปะ เข้าใจงานศิลปะ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ และวิเคราะห์และประเมินค่าความงามได้ กระบวนการเรียนรู้ในวิชานี้เน้นการใช้วิธีการ Active Learning ได้แก่ 1) การบรรยายเพื่อกระตุ้นความสนใจ โดยผู้สอนใช้การบรรยายเพื่อตั้งคำถามและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน 2) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา คือการยกกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษาจากนั้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน 3) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอหรือภาพยนตร์ โดยให้ผู้เรียนชมภาพยนตร์ แล้วให้จัดกลุ่มในชั้นเรียนกลุ่มละประมาณ 5-6 คนและทำงานมอบหมายตามที่กำหนด 4) การเรียนรู้แบบทำโครงงาน คือการมอบหมายให้ผู้เรียนทำโครงงานกลุ่มในหัวข้อตามความสนใจ และวิเคราะห์หาคำตอบเพื่อประเมินคุณค่าและความงามในงานศิลปะ หลังจากนั้นนำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็น PPT หรือคลิปวิดีโอ และ 5) การเรียนรู้แบบใช้เกม โดยนำเกมเข้าไปบูรณาการการเรียนการสอน เพื่อประเมินผลการเรียน

11. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์ TLIC (Teaching & Learning Innovation Center) ที่ให้ทุนสนับสนุนในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ และ

ขอขอบคุณคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่สนับสนุนให้คณาจารย์ในคณะได้มีโอกาสจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

12. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ Active Learning สำหรับครู*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. *Active Learning.* สืบค้นจาก http://www.drchaiyot.com เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2567

ไชยยุทธ์ อินบัว. (2560). วิธีจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในรายวิชาการเมืองกับนโยบายสาธารณะ. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ปัตตานี.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.

Prince, M. (2004). “Does Active Learning Work? A Review of the Research.” *Journal of* Engineering Education, 93(3), 223–231.

TYPE B



052353 : การวิเคราะห์สาระภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา การประยุกต์เนื้อหาเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

กรกนก สกุลกนกวัฒนา

ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail kornkanok.sakul@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 30 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 052353 การวิเคราะห์สาระกลุ่มภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา เป็นรายวิชาเอกบังคับสำหรับนักศึกษาวิชาประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา แนวคิดสำคัญ และการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รายวิชานี้เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกับ Flipped Classroom โดยใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น MOOC, Google Classroom, Facebook, Line Application และ Mango Canvas เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Constructivism และ Learning by Doing ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการค้นคว้า การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) นอกจากนี้ยังเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ เทคโนโลยี และการทำงาน การประเมินผลเน้นที่การปฏิบัติจริง การนำเสนอผลงาน และการมีส่วนร่วมในการออกแบบการประเมินร่วมกับผู้สอน

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 นี้ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน นักศึกษาสามารถนำความรู้จากที่ได้เรียนรู้จากผู้สอน ทั้งในและนอกห้องเรียน ไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และนวัตกรรมที่สามารถนำไปปฏิบัติจริงในชั้นเรียนระดับประถมศึกษาและเผยแพร่ให้กับผู้ปกครอง ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก, ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา, การออกแบบหน่วยการเรียนรู้

1 บทนำ

ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ผลดีนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้เกี่ยวกับทักษะทางภาษาอังกฤษที่สำคัญทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน รวมถึงการศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและมาตรฐานตัวชี้วัดให้เข้าใจก่อนที่จะนำเนื้อหาไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการใช้วิธีการสอนที่หลากหลายในห้องเรียนต่อไป ในการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ มีเนื้อหาสำคัญที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหาและความคิดรวบยอดเกี่ยวกับภาษาอังกฤษระดับ

ประถมศึกษา สามารถประยุกต์ใช้เนื้อหาภาษาอังกฤษเพื่อการจัดการเรียนรู้ และการออกแบบหน่วยการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนจริง รวมถึงสามารถออกแบบนวัตกรรมสื่อการสอนที่สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงตามหลักของการจัดการเรียนรู้แนวใหม่แบบ Active Learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นหาและเรียนรู้ด้วยตนเอง และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียนและบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่ ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในกระบวนวิชานี้ผู้เรียนจะต้องเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1) การใช้ Facebook Group สำหรับ ใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงานและการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2) การใช้ Canvas สำหรับใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน ๆ การออกแบบหนังสือนิทาน และการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวีดีโอต่าง ๆ

3) การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams, Google Sites เป็นต้น สำหรับการทำรายงานต่าง การนำเสนองาน และการส่งงาน

4) โปรแกรม Zoom สำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุม นัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

5) การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, YouTube, Kahoot, เป็นต้น สำหรับใช้ในการศึกษาวีดีทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยเฉลี่ย

แล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอสื่อการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้น ๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 10 นาที เนื้อหาในคลิปวิดีโอสื่อการสอน ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหาสาระภาษาอังกฤษ การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดทำหน่วยการเรียนรู้ และการนำเสนอนวัตกรรมสื่อการสอน ซึ่งในแต่ละเนื้อหา ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาได้ศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวีดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Facebook Group, Line Group และให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากสื่อออนไลน์อื่น ๆ

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองทุกกิจกรรม โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า รวมไปถึงการนำเสนอผลการออกแบบกิจกรรมภาษาอังกฤษ การนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ การนำเสนอนวัตกรรมสื่อการสอน ทั้งในรูปแบบการนำเสนอ Gallery Walk และการทำคลิปวิดีโอขั้นตอนการผลิตสื่อ ผ่านช่องทาง You Tube และร่วมกับสื่อ online

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา	เน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point	เน้นให้นักศึกษาเป็น Active learner และจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Summative Assessment	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Authentic Assessment

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

4.1 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 1 ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่าน Clip VDO เนื้อหาที่เกี่ยวกับหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ ผู้เรียน

แบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียน เพื่อนำเสนอในชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Clip VDO หรือ Graphic Organizers

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 2 ผู้เรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่ออกแบบให้เชื่อมโยงกับการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละลำดับขั้นตอนตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เรียนรู้ผ่าน Clip VDO เพื่อวางแผน ออกแบบ และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัดชั้นปี

ผู้สอนผลิตคลิปการสอนทั้งหมดจำนวน 5 คลิป โดยส่งเป็น link YouTube และเป็นไฟล์ clip ให้ผู้เรียนได้ศึกษา โดยส่งผ่านช่องทาง Facebook Group และ Line Group ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาและความคิดรวบยอดสาระภาษาอังกฤษ
https://www.youtube.com/watch?v=RM3HKoS1qbQ

2. การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้
https://www.youtube.com/watch?si=jGncSZn50PuT7qA2&v=RM3HKoS1qbQ&feature=youtu.be

3. การจัดทำหน่วยการเรียนรู้ Part 1
https://www.youtube.com/watch?v=uHxeLxt-6_4

4. การจัดทำหน่วยการเรียนรู้ Part 2
https://www.youtube.com/watch?v=rnqnZD2Q8Js

5. การนำเสนอนวัตกรรมสื่อการสอน
https://www.youtube.com/watch?v=6C7yVmATxlw

4.3 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 3 ผู้เรียน จัดทำและนำเสนอนวัตกรรมที่ได้ออกแบบสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา





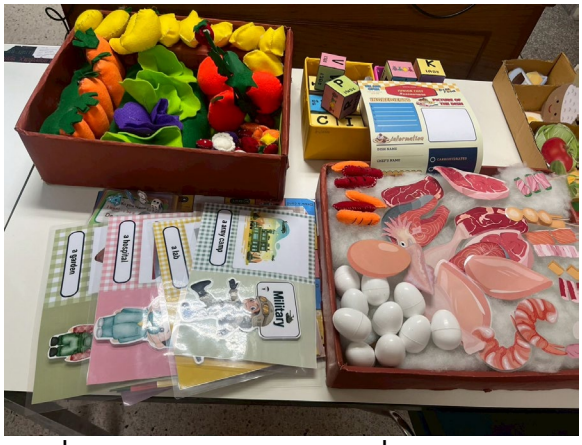






รูปที่ 1-4 การนำเสนอผลงานนวัตกรรมสื่อการสอน





รูปที่ 5-8 ผลงานนวัตกรรมสื่อการสอนของนักศึกษา



5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ผู้สอนพบว่าตนเองยังต้องออกแบบ วางแผนและเตรียมการสอนที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากการทำคลิปค่อนข้างที่จะใช้เวลาในการทำมาก และผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีช่วงเวลาที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาปรึกษางาน และขอข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

ในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการ

เรียนในรูปแบบ Active Learning แล้วผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

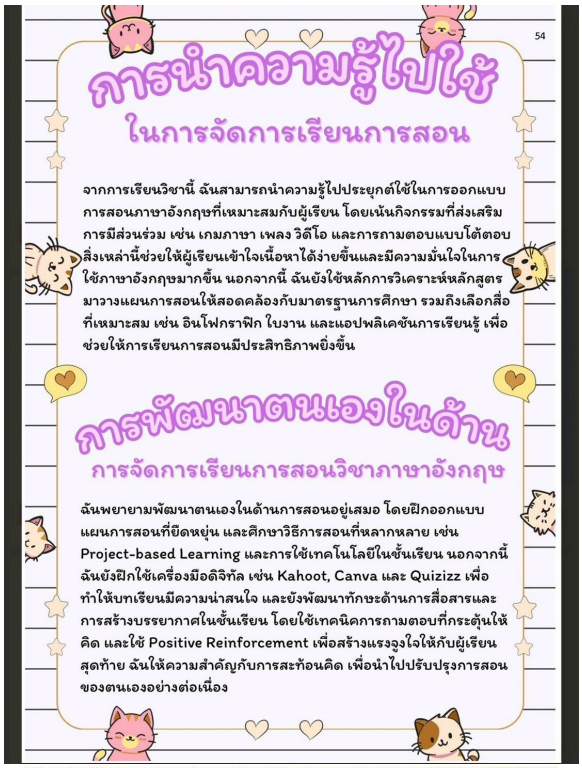
2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5) ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า





สะท้อนคิด

การนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

การนำความรู้ไปใช้ สามารถนำไปใช้ได้เลยในการจัดทำแผนรายวิชาอื่นในมหาวิทยาลัย ทำให้เราสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นได้ การเรียนในรายวิชานี้ทำให้เรารู้ว่า การจัดทำแผน ต้องมีองค์ประกอบใดบ้าง ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับเรื่องของมาตรฐานและตัวชี้วัดมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้เรียนรู้ว่าการเริ่มหรือการนำเข้าสู่การสอน ไม่เพียงแต่เป็นการนำเสนอในด้านของเนื้อหา แต่ควรจะมีกิจกรรมที่ผ่อนคลาย มีกิจกรรมที่สนุก ได้เคลื่อนไหวร่างกายเล็กน้อย เป็นการละลายพฤติกรรม ก่อนเริ่มเรียน และสิ่งที่สำคัญในรายวิชานี้ คือ การได้เรียนรู้การสร้างข้อตกลงในชั้นเรียนก่อนเริ่มเรียน ซึ่งที่ผ่านมาอาจจะมองข้ามไป ซึ่งสามารถสอดแทรกได้เลยก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนการสอน อีกทั้งการได้ดูและฟังเพื่อน ๆ ร่วมชั้นนำเสนอ ทำให้เห็นแนวคิดและมุมมองที่แตกต่าง ที่เราอาจจะมองข้ามไปเช่นกัน ทำให้ตัวเราได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาตนเองในด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษและข้อเสนอแนะอื่นๆ

สำหรับตัวดิฉันเองแล้วจะเป็นคนพิมพ์งานช้า ทำงานช้า การได้จัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ ทำให้รู้สึกว่าดิฉันมีความคล่องในการพิมพ์ขึ้นเล็กน้อย ได้มีการใช้แพลตฟอร์มและเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการทำงานมากยิ่งขึ้น มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการทำงานในอนาคตได้



รูปที่ 9-12 ตัวอย่างการสะท้อนสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ในกระบวนวิชาจากนักศึกษา

6. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎี และนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ

7. ปัญหาและอุปสรรค

จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการทำ Clip การสอน ซึ่งใช้เวลาในการทำพอสมควร แต่ได้นักศึกษาเข้ามาช่วยจึงทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2536). **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดประเมินผล.** กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.

[2] กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). ข่าววงการศึกษา : กระทรวงศึกษาธิการจึงประกาศนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://www.phatthalung2.go.th/myoffice/2557/.

[3] ทิศนา แขมมณี. (2554). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[4] ทิศนา แขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[5] Guilford and Hoepfner, R. (1971). **The Analysis of Intelligence**. New York: McGraw – Hill Book Company.

[6] Wilkins, D. A. (1976). Notional Syllabuses. London: Oxford University Press.

052351 : การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา ห้องเรียนในฝัน

**กรกนก สกุลกนกวัฒนา[1]

ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail kornkanok.sakul@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 61คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 052351 การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา (Classroom and Learning Environment Management at Elementary Education Level) เป็นกระบวนวิชาเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิด หลักการ เทคนิค การบริหารจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา เทคนิคการบริหารชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา บทบาทและหน้าที่ของครูประถมศึกษาในการสร้างนิสัยที่ดีให้กับนักเรียน โดยเป็นการเรียนรู้ภาคทฤษฎีเป็นส่วนใหญ่ควบคู่กับการปฏิบัติโดยการให้นักศึกษาได้ออกแบบห้องเรียนต้นแบบที่ส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะสมกับเนื้อหาแต่ละบทเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ ดังนั้น การที่นักศึกษาได้เรียนรู้ภาคทฤษฎีนอกห้องเรียน จึงเป็นการช่วยลดช่วงเวลาในการเรียนภาคทฤษฎีในชั้นเรียนให้น้อยลง ในทางเดียวกันเป็นการเพิ่มช่วงเวลาการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) การได้แลกเปลี่ยนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ รวมถึงกระบวนการร่วมมือแลกเปลี่ยนกระบวนการคิด ข้อค้นพบจากการลงมือปฏิบัติจริง นำไปสู่การร่วมกันหาแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ หนุนเสริม ให้คำปรึกษาและเติมเต็มในประเด็นที่นักศึกษาควรจะได้รับ

การเรียนรู้เนื้อหาผ่านช่องทางและรูปแบบการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นอย่างหลากหลาย เป็นหนึ่งในกลวิธีที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมผ่านการใช้เทคโนโลยี โดยสามารถจัดการและวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถใช้ในการทบทวนความรู้ในประเด็นที่ยังขาดความเข้าใจในการเรียนรู้เพื่อการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อม และการออกแบบห้องเรียนต้นแบบที่ส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อนำไปใช้ในการจัดการชั้นเรียนได้อย่างแท้จริง และการเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อออนไลน์ นอกจากนี้ ยังเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาได้ตั้งคำถามในเรื่องที่ได้เรียนรู้ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียน เป็นการเพิ่มบรรยากาศการแลกเปลี่ยน การมีส่วนร่วม การอภิปราย และเปิดมุมมองความหลากหลายทางความคิด เพื่อนำมาปรับใช้ใน

การออกแบบการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อม และออกแบบห้องเรียนต้นแบบที่ส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา รวมทั้งส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างมากที่สุด

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 นี้ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน นักศึกษาสามารถนำความรู้จากที่ได้เรียนรู้จากผู้สอน ไปออกแบบแนวคิดการจัดการชั้นเรียนที่ทันยุคสมัย และนวัตกรรมที่สามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนรู้จริงในชั้นเรียนระดับประถมศึกษาและเผยแพร่ให้กับผู้ปกครอง ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: การจัดการชั้นเรียน การจัดการสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

1. บทนำ

การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมให้กับครูผู้สอนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และบรรยากาศในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยกระบวนการนี้ครอบคลุมทั้งการจัดการสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนและการบริหารจัดการพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคมอย่างสมดุล การพัฒนาแนวทางการจัดการชั้นเรียนที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของนักเรียนแต่ละคน ช่วยให้ครูสามารถตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังเน้นการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาดังกล่าวนี้ นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติโดยการออกแบบการจัดการเอกสารชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของครูในการจัดการชั้นเรียนที่เหมาะสมกับพฤติกรรมของนักเรียน และการออกแบบห้องเรียนต้นแบบเพื่อส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมพฤติกรรมและพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษา ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) อันประกอบด้วย 1) การเข้าใจและเข้าถึงปัญหาและประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) 2) การกำหนดและวิเคราะห์ปัญหา 3) การออกแบบอย่างร่วมมือรวมพลัง 4) การสร้างสรรค์ผลงาน และ 5) การทดสอบ เน้นการนำเสนอแนวคิดวิธีการใหม่ๆ การแลกเปลี่ยนแนวความคิดในการปรับความรู้ภาคทฤษฎีสู่การลงมือปฏิบัติจริงได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ โดยนักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Active Learning) โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) และการออกแบบห้องเรียนต้นแบบเพื่อส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อม ตามแนวคิด การออกแบบสิ่งแวดล้อมเพื่อความปลอดภัยในโรงเรียนสำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Universal Design) นอกจากนี้ผู้สอนจะเน้นการใช้กระบวนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) ผ่านการประเมินผลงานและการ

ออกแบบห้องเรียนต้นแบบเพื่อส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนประถมศึกษา เพื่อสามารถทราบความก้าวหน้าของการออกแบบผลงาน กระบวนการการเรียนรู้และการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อย่างละเอียด ชัดเจน อีกทั้งเป็นการฝึกให้นักศึกษามีกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ รวมถึงมีการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงชั้นเรียนของผู้สอนให้สอดคล้องกับความต้องการและการเรียนรู้ของผู้เรียนในครั้งต่อไป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงตามหลักของการจัดการเรียนรู้แนวใหม่แบบ Active Learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเต็มเติมการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยการเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ และจากการค้นคว้า และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่ ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชาที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประกอบด้วย 1) การจัดการเอกสารชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการจัดการชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของครู 2) การจัดการชั้นเรียนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนประถมศึกษาในปัจจุบัน 3) ออกแบบการจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมพฤติกรรมของนักเรียนประถมศึกษาอย่างเป็นระบบผ่านการนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในกระบวนวิชานี้ผู้เรียนจะต้องเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1) การใช้ Facebook Group สำหรับ ใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงานและการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2) การใช้ Canvas สำหรับใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน การออกแบบห้องเรียน และการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวีดีโอต่าง ๆ

3) การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams, Google Sites เป็นต้น สำหรับการทำรายงานต่าง การนำเสนองาน และการส่งงาน

4) โปรแกรม Zoom สำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุม นัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

5) การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, Youtube, kahoot, Plicker, Prezi, Mentimiter, Padlet เป็นต้น สำหรับใช้ในการศึกษาวีดีทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยเฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอสื่อการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้น ๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 10 นาที เนื้อหาในคลิปวิดีโอสื่อการสอน ได้แก่ การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อม พฤติกรรมของนักเรียนที่ปรากฏในชั้นเรียน บรรยากาศและการจัดการชั้นเรียน การออกแบบการจัดการชั้นเรียนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียน และการสร้างความคิดเพื่อการออกแบบห้องเรียนในฝัน ซึ่งในแต่ละเนื้อหา ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาได้ศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวีดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Facebook Group, Line Groupและให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากสื่อออนไลน์อื่น ๆ

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย สนทนา และกิจกรรม Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองทุกกิจกรรม โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า รวมไปถึงการนำเสนอความก้าวหน้าของการออกแบบห้องเรียนในฝันอย่างสม่ำเสมอ การนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ การนำเสนอผลงานนวัตกรรม ห้องเรียนในฝัน ทั้งในรูปแบบการนำเสนอ Gallery Walk และการทำคลิปวิดีโอแนะนำนวัตกรรมที่ออกแบบ ผ่านช่องทาง You Tube และร่วมกับสื่อ online

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา	เน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point	เน้นให้นักศึกษาเป็น Active learner และ จัดการเรียนการสอนแบบFlipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Summative Assessment	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Authentic Assessment

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

4.1 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 1 ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่าน Clip VDO เนื้อหาที่เกี่ยวกับหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียน เพื่อนำเสนอในชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Clip VDO หรือ Graphic Organizers









รูปที่ 1-4 การนำเสนองานและการส่งงานเพื่อแบ่งปันให้เพื่อนในชั้นเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 2 ผู้เรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่ออกแบบให้เชื่อมโยงกับการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละลำดับขั้นตอนตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เรียนรู้ผ่าน Clip VDO เพื่อวางแผน ออกแบบ และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัดชั้นปี

ผู้สอนผลิตคลิปการสอนทั้งหมดจำนวน 5 คลิป โดยส่งเป็น link YouTube และเป็นไฟล์ clip ให้ผู้เรียนได้ศึกษา โดยส่งผ่านช่องทาง Facebook Group และ Line Group ดังต่อไปนี้

1. **การจัดการชั้นเรียนและสิ่งแวดล้อม** https://youtu.be/zHyxOPFPvzg
2. **พฤติกรรมของนักเรียนที่ปรากฏในชั้นเรียน** https://youtu.be/X9GsjA7SdE4
3. **บรรยากาศและการจัดการชั้นเรียน** https://youtu.be/pkmfSlxpxgc
4. **การออกแบบการจัดการชั้นเรียนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียน** https://youtu.be/UXXYc4OBYqk
5. **การสร้างความคิดเพื่อการออกแบบห้องเรียนในฝัน** https://youtu.be/9YbdoMO6VD0

คลิป 2: พฤติกรรมของนักเรียนที่ปรากฏในชั้นเรียน



youtube.com
พฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ปรากฏในชั้นเรียน

คลิป 3: การออกแบบการจัดการชั้นเรียน



youtube.com
การออกแบบการจัดการชั้นเรียนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมนักเรียน

คลิป 5: การสร้างความคิดเพื่อการออกแบบห้องเรียนในฝัน

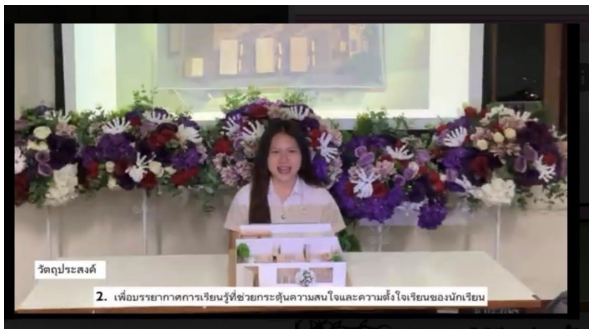


youtube.com
ห้องเรียนในฝัน

รูปที่ 5-7 Clip VDO การสอนเนื้อหาภาคทฤษฎี หลักการ แนวคิด และการออกแบบนวัตกรรม







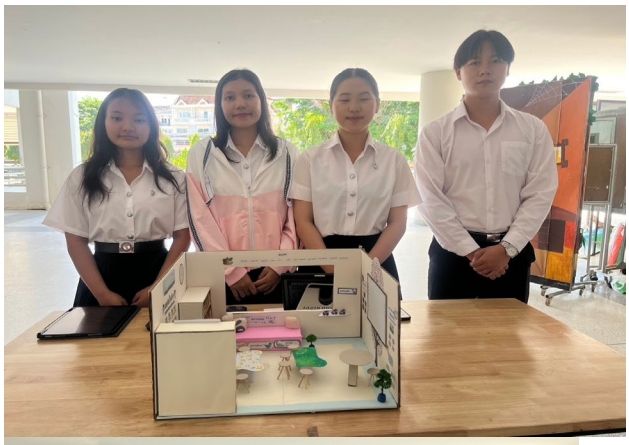
รูปที่ 8-10 รูปภาพการแนะนำสื่อนวัตกรรมห้องเรียนในฝันจากคลิปวิดีโอ

Link คลิปวิดีโอแนะนำสื่อนวัตกรรม
https://drive.google.com/drive/mobile/folders/17xQm7TUnNuCfAGfMtGF1Vh1MWCMemWpN?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR3LrkSsUPYx16XCMko9WQVhJdBmzGWDshb5kt_UAZCEbTbVfg563q61oD8_aem_QazjwwjlGLwgYn5xjsxCaA

4.3 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 3 ผู้เรียน จัดทำ และนำเสนอนวัตกรรมที่ได้ออกแบบเกี่ยวกับนวัตกรรมห้องเรียนในฝัน ในรูปแบบสื่อออนไลน์ และเป็นสื่อรูปธรรม












4102













รูปที่ 11-22 การนำเสนอผลงานนวัตกรรมห้องเรียนในฝัน ในรูปแบบ Gallery Walk

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ผู้สอนพบว่า ตนเองยังต้องออกแบบ วางแผนและเตรียมการสอนที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากการทำคลิปการสอนใช้เวลาในการผลิตและถ่ายทำค่อนข้างมาก และผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีช่วงเวลาที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาปรึกษางาน และขอข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

ส่วนในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้ว ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5) ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า



Kergbodin Treelao
นายเกริกบดินทร์ ตรีเหลา 660210012

ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการจัดการชั้นเรียนอย่างมีระเบียบ การจัดการที่ดีช่วยให้นักเรียนมีสมาธิและลดปัญหาพฤติกรรมที่อาจเกิดขึ้นในห้องเรียน การกำหนดกติกาและบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจนจะช่วยให้นักเรียนรู้ว่าควรปฏิบัติตัวอย่างไร และได้เรียนรู้ในเรื่องการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและส่งเสริมการเรียนรู้ โดยการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นมิตรจะช่วยให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัยและมีความมั่นใจที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงได้เรียนรู้การใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย ซึ่งการใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลายและสนุกสนาน เช่น การเล่นเกม หรือการใช้สื่อมีเดียต่างๆ สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญที่สุดได้เรียนรู้ในเรื่องการจัดพื้นที่และสิ่งแวดล้อมในห้องเรียน โดยการจัดโต๊ะเก้าอี้และมุมต่างๆ ของห้องเรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรมการ



Ammarin Aryuchai
นายอัมรินทร์ อายุชัย รหัส 660210090
ผลที่ได้จากการเรียนกระบวนวิชา 052351 ในรายวิชานี้ผมได้เรียนรู้กระบวนการจัดการห้องเรียนในเรื่องต่าง ๆ มากมายครับ ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเชิงกายภาพ หรือการจัดการชั้นเรียนในเชิงจิตวิทยาครับ ได้เรียนรู้การจัดห้องเรียนในฝัน การจัดสภาพแวดล้อม ตกแต่งห้องเรียน การจัดบอร์ด จัดอุปกรณ์ต่างๆ ในลักษณะที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก รวมถึงได้ไอเดียใหม่ๆในการจัดการชั้นเรียนของกลุ่มเพื่อนๆด้วยครับ นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการชั้นเรียนเชิงจิตวิทยา ในเรื่องของการจัดการชั้นเรียนในบริบทของความแตกต่างของนักเรียน และพฤติกรรมที่แตกต่างของนักเรียนครับ ได้เรียนรู้วิธีการออกแบบกิจกรรม การสร้างสื่อการสอน ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนอีกด้วยครับ ซึ่งรายวิชานี้จำเป็นต่อครูในอนาคตในการนำไปปรับใช้มากๆ เลยครับ ซึ่งผมได้รับความรู้อย่างเต็มที่



Jeerapong Theminphana
นายจีรพงศ์ เถมินพนา 660210025 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนวิชา 052351 คือการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการจัดสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้ เช่น การจัดโต๊ะให้เหมาะสม การตกแต่งห้องเรียนให้สดใสและน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นรวมไปถึงการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในชั้นเรียน เช่น การใช้คอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัล สามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการและการจัดการพฤติกรรมเชิงบวกในการใช้การเสริมแรงบวกหรือการให้คำชมเชยเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กประพฤติตนดีและมีกำลังใจในการพัฒนาตนเอง

รูปที่ 23-25 ตัวอย่างการสะท้อนสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ในกระบวนวิชาจากนักศึกษา

6. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎีและนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ

7. ปัญหาและอุปสรรค

จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการทำ Clip การสอน ซึ่งใช้เวลาในการทำมากพอสมควร แต่ได้นักศึกษาเข้ามาช่วยจึงทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

ทิศนา แขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน. : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์. (2544). **การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธี และเทคนิคการสอน.** พิมพลักษณ์ กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).

ภาษาอังกฤษ

Bloom, Benjamin S. **Taxonomy of Educational Objectives Handbook**.

Banathy, Bela H. **Instructional System.**

Kemp, J.E. **Instructional design**.: A plan for unit and course development.

Guilford and Hoepfner, R. (1971). **The Analysis of Intelligence**. New York: McGraw – Hill Book Company.

103351 : การประพันธ์เพลง (Music Composition)
การสอนการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning

กฤษฎิ์ เลกะกุล

คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ : 053-944823
E-mail: g.lekakul@gmail.com

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา คลิกเพื่อใส่จำนวน นศ. คน
ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การสอนวิชาการประพันธ์เพลง (Music Composition) รูปแบบใหม่เป็นการพัฒนาการสอนการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน มีการอธิบายทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงผ่านเทคโนโลยีดนตรี โปรแกรม MuseScore ที่มีตัวอย่างโน้ตดนตรี เสียงประสาน สัญลักษณ์ของเสียงที่มีสีสันหลากหลายรวมถึงสามารถสร้างเสียงโน้ตดนตรีและทำนองเพลงให้ผู้ฟังได้ยินได้ มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตดนตรี ผ่านทางแอพพลิเคชั่น GoodNotes บน iPad นักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตดนตรีและเนื้อร้องได้ ชัดเจนบนหน้าจอและสามารถปฏิบัติตามได้ ผู้สอนได้จัดทำวีดีโอการสอนการประพันธ์เพลงเบื้องต้น 10 คลิป 10 บทเรียน และโพสต์บน Facebook กลุ่มของวิชาสำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตัวเองนอกห้องเรียน

ในการประพันธ์เพลงผู้สอนได้เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญมาสอนรูปแบบการประพันธ์เพลงและเทคนิคในการสร้างและตบแต่งทำนองและเนื้อร้องในแบบต่าง ๆ และมีการทำเวิร์คชอปเชิงปฏิบัติการสาธิตการใช้เครื่องดนตรีจริงและวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างทำนองเพลงพร้อมให้นักศึกษาได้ทดลองสร้างสรรค์ทำนองเพลงร่วมกัน มีการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาจัดกลุ่มวิเคราะห์การประพันธ์เพลงหลังจากได้ศึกษาวิดีโอการสอนการประพันธ์เพลงของผู้สอนทั้งรูปแบบการใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น นอกจากนี้หลังจากนักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีและกระบวนการประพันธ์เพลง ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษานำเสนอวีดีโอคลิปการสอนการประพันธ์เพลง และผลงานการประพันธ์เพลงของตัวเองที่นำเสนอดนตรีจริงพร้อมกับจัดทำ Music Video ประกอบและเผยแพร่บนสื่อโซเชียล Facebook การสอนการประพันธ์เพลงโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีมาประยุกต์รูปแบบใหม่นี้ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว พร้อมกับสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนการสอนดนตรีที่ทำให้วิชาการประพันธ์เพลงเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

1 บทนำ

วิชาการประพันธ์เพลง (Music Composition) รูปแบบใหม่นี้เป็นการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเป็นการเรียนทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงผ่านการจัดการเรียนรู้ 2 ทาง คือ การเรียนรู้ผ่านทางเทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรี ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจการเรียนรู้การประพันธ์เพลงได้อย่างรวดเร็วขึ้น การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีดนตรีอย่างโปรแกรมดนตรี MuseScore และแอปพลิเคชั่น GoodNotes ทำให้การเรียนทฤษฎีและการประพันธ์เพลงทั้งการเขียนโน้ตดนตรีและการฟังเสียงดนตรีน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้นจากภาพและเสียงที่มีคุณภาพของเทคโนโลยีดนตรี นอกจากนี้ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอคลิปการเรียนทฤษฎีและการประพันธ์เพลงเบื้องต้น เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษานอกห้องเรียน

ในการประพันธ์เพลงมีวิทยากรพิเศษเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีชื่อเสียงด้านการประพันธ์เพลงมาสอนเทคนิคและรูปแบบของการประพันธ์เพลงทั้งทำนองและเนื้อเพลงประเภทต่าง ๆ ให้แก่นักศึกษา นักศึกษามีการจัดกลุ่มวิเคราะห์บทเพลงทั้งรูปแบบการใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูปต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น นอกจากนี้ในการปฏิบัติหลังจากนักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีและกระบวนการประพันธ์เพลง ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษานำเสนอวีดีโอคลิปแสดงผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาในรูปแบบวงดนตรีหรือแสดงเดี่ยวพร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา

ผู้สอนคาดว่าการเรียนแบบบูรณาการที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีร่วมกับการเรียนการสอนการแต่งเพลงจะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับนักศึกษาในวิชาทฤษฎีดนตรีและการแต่งเพลงว่าเป็นวิชาที่เข้าใจได้ง่ายและเรียนรู้ได้ในระยะเวลาอันสั้นและมีความสำคัญในการนำไปใช้ในการแต่งเพลงได้ต่อไปในอนาคต

2 หลักการเรียนรู้แบบ Active Learning

การเรียนการสอนวิชาทฤษฎีและการประพันธ์ดนตรีรูปแบบเดิม เป็นการสอนบรรยายทฤษฎีดนตรีและรูปแบบการประพันธ์เพลงบนกระดานไวท์บอร์ดเป็นหลักพร้อมแสดงตัวอย่างเพลง ซึ่งบางครั้งทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่ายกับการจำทฤษฎีดนตรีที่ยากเพื่อนำมาใช้ในการประพันธ์เพลง ดังนั้นในฐานะอาจารย์ผู้สอนจึงสอนวิชานี้ในรูปแบบใหม่เป็นการสอนแบบ Active Learning โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรี เช่น โปรแกรมดนตรี MuseScore และแอพพลิเคชั่นดนตรีต่าง ๆ ที่มีตัวอย่างเสียงดนตรีที่สามารถทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกไปกับการเรียนมากขึ้น อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอคลิปทฤษฎีการประพันธ์เพลงขั้นพื้นฐาน ให้นักศึกษาทบทวนนอกชั้นเรียนเพื่อเสริมความรู้ความเข้าใจด้านการประพันธ์เพลงมากขึ้น

ในกระบวนการเรียนการสอนมีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งเพลงหลากหลายสไตล์มาเพิ่มเติมความรู้ด้านเทคนิคการแต่งเพลงแบบต่าง ๆ และให้นักศึกษาได้ทดลองประพันธ์เพลงทั้งในห้องและนอกห้องทั้งแบบกลุ่มและเดี่ยว นอกจากนี้มีการจัดทำเวิร์คชอปการประพันธ์เพลงที่มีการสาธิตการใช้เครื่องดนตรีจริงและวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างทำนองเพลงพร้อมให้นักศึกษาได้นำผลงานการประพันธ์เพลงของตนเองมาทดลองสร้างสรรค์บทเพลงจากเครื่องดนตรีจริงร่วมกัน นักศึกษาได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการประยุกต์เสียงเครื่องดนตรีต่าง ๆ ในการประพันธ์เพลงและนำเสนอผลงานหน้าชั้น กระบวนการสอนรูปแบบใหม่นี้คาดว่าทำให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแต่งเพลงที่เรียนแล้วสามารถประยุกต์ทดลองประพันธ์ผลงานเพลงของตัวเองได้ทันที

3 แนวคิดและรูปแบบการเรียนรู้วิชาการประพันธ์เพลง (Music Composition)

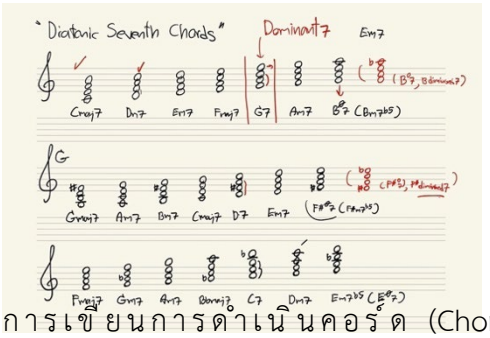
จากการสอนวิชาการประพันธ์เพลงของสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะวิจิตรศิลป์ เทอม 1 ปีการศึกษา 2567 ให้กับนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ คณะสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ คณะเกษตรศาสตร์ พบว่า รูปแบบการสอนแบบใหม่ของวิชาการประพันธ์เพลงนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ 2 ทาง คือ ส่วนแรกคือการนำเทคโนโลยีดนตรีและแอพพลิเคชั่นดนตรีมาเป็นสื่อการสอนในการอธิบายเนื้อหาทฤษฎีการประพันธ์เพลงและการจัดทำคลิปวิดีโอการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลง และส่วนที่สองคือการปฏิบัติดนตรีในการประพันธ์เพลงที่มาเสริมเนื้อหาของทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นรูปธรรม ซึ่งทั้งสองส่วนนี้ได้เสริมซึ่งกันและกันในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่ทำให้นักศึกษาได้ความรู้อย่างรอบด้านในการศึกษาการประพันธ์เพลงอย่างครบถ้วน

ผู้สอนอธิบายทฤษฎีดนตรีและกระบวนการประพันธ์เพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรี MuseScore นักศึกษาสามารถเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีจากโปรแกรมผ่านทางตัวอย่างโน้ตดนตรี (whole note, quarter note, eight note, sixteen note, etc.) บันไดเสียง (major and minor scales) ขั้นคู่ (third, fifth, seventh intervals, etc.) คอร์ด (C, F, G, Am, Dm, Em, etc.) และสัญลักษณ์ลำดับขั้นของโน้ตและคอร์ด (I, ii, iii, IV, V, vi, vii°) ผู้สอนสามารถนำเสนอเสียงของโน้ตและทำนองเพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรีให้นักศึกษาฟังได้ มีการใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตบรรทัด 5 เส้นผ่านทางแอพพลิเคชั่น GoodNotes บน iPad ผู้สอนประยุกต์แอพพลิเคชั่นนี้ในการสอนการประพันธ์เพลง ซึ่งนักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตและเนื้อร้องได้ชัดเจนบนหน้าจอ และสามารถปฏิบัติการเขียนตามได้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ ผู้สอนสามารถบันทึกและแชร์การเขียนโน้ตออนไลน์ให้นักศึกษาศึกษานอกห้องเรียน ทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง



การสอนทฤษฎีดนตรีโดยโปรแกรมดนตรี MuseScore





การเขียนการดำเนินคอร์ด (Chord Progression) บนแอพพลิเคชั่น GoodNotes

ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอคลิปการเรียนการสอนวิชาการประพันธ์เพลงเบื้องต้นจำนวน 10 คลิป ประกอบด้วย 1. แนะนำวิชาการประพันธ์เพลง โดยอาจารย์ ดร.กฤษฎิ์ เลกะกุล 2. ขั้นคู่ (Intervals) 3. คอร์ดพื้นฐาน (Tonic Triad Chord) 4. การวิเคราะห์คอร์ด 5. การสร้างทำนองเพลงและการใช้คอร์ดในบทเพลง 6. การสร้างประเด็นในการแต่งเพลง ธนาคารคำและการเรียบเรียงเพลง 7. การประพันธ์เนื้อร้องและทำนองเพลงเบื้องต้น 8. รูปแบบฟอร์มเพลงร่วมสมัยและเนื้อร้อง 9. ความสัมพันธ์ของเนื้อร้อง ฟอร์มเพลงและพลังงาน 10. เทคนิคในการประพันธ์เพลง

ผู้สอนได้จัดทำคลิปวิดีโอการสอนและโพสต์ลง Facebook กลุ่มของวิชา เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษากระบวนการแต่งเพลงเบื้องต้นนอกห้องเรียน นักศึกษาสามารถเข้าไปดูวิดีโอได้ทุกช่วงเวลาที่

สะดวก เพื่อนำมาเป็นพื้นฐานความรู้ด้านทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงก่อนมาทำกิจกรรมกลุ่มวิเคราะห์การประพันธ์เพลงในห้องเรียน



ตัวอย่าง วีดีโอคลิปบทเรียนทฤษฎีและการประพันธ์ดนตรี

การปฏิบัติดนตรี ในการเรียนการประพันธ์เพลง ผู้สอนได้เชิญวิทยากรที่มีชื่อเสียงด้านการประพันธ์เพลงทั้งหมด 4 ท่าน ประกอบด้วย นายจิรวัฒน์ ตันตรานนท์ นายธนากร กาญจนสุกร์ นายสุพิชา เทศดรุณ และนายสายกลาง จินดาสุ วิทยากรเหล่านี้บรรยายเทคนิคและกลวิธีในการประพันธ์เพลงในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การคิดประเด็นในการแต่งเพลง การสร้างทำนองเพลงและเนื้อร้องที่มีเอกลักษณ์ โครงสร้างและฟอร์มของเพลงสมัยนิยม การเรียบเรียงบทเพลง รวมถึงเรียนรู้เทคนิคในการสร้างสรรค์เพลง และการดำเนินคอร์ด (chord progression) ในบทเพลงที่เหมาะสม

ในกระบวนการเรียนมีการให้นักศึกษาจัดกลุ่มเรียนรู้ในการวิเคราะห์เพลง และแต่งเพลงและนำเสนอหน้าชั้น นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติทดลองการแต่งเพลงจริง โดยวิทยากรมีการสาธิตการประพันธ์เพลงด้วยการเล่นเครื่องดนตรีเปียโนและกีตาร์ และมีการทดสอบโดยตั้งโจทย์ให้นักศึกษาลองคิดทำนองเพลง เนื้อร้องที่ตัวเองชอบ และการใช้เสียงของเครื่องดนตรีต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญของความหมายที่จะสื่อความรู้สึก อีกทั้งมีการให้นักศึกษาทดลองฝึกใส่คอร์ดต่าง ๆ ในบทเพลง เพื่อให้เห็นข้อแตกต่างของการใช้คอร์ดและความหลากหลายที่ฝึกให้นักศึกษาใช้จินตนาการในการสร้างเสียงประสานของดนตรีออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ในบทเพลง

นอกจากนี้มีการจัดทำเวิร์กชอปดนตรีเชิงปฏิบัติการ เป็นการเรียนรู้การประพันธ์เพลงโดยให้วิทยากรและนักดนตรีสาธิตการสร้างทำนองเพลงโดยใช้เครื่องดนตรีจริงในวงดนตรีพร้อมให้นักศึกษาได้ทดลองนำทำนองเพลงหรือบทเพลงที่ได้ประพันธ์มาบรรเลงจริงกับวงดนตรีเพื่อให้เห็นภาพและเสียงจริงในบทเพลงเมื่อนำมาแสดงสด ซึ่งทำให้นักศึกษาได้เห็นเห็นภาพและเสียงบทเพลงในรูปแบบต่าง ๆ ในหลากหลายสไตล์ที่อาจเหมือนหรือแตกต่างจากที่ประพันธ์ การนำทำนองหรือบทเพลงที่ประพันธ์มาร่วมบรรเลงกับวงดนตรีหรือเครื่องดนตรีจริงทำให้นักศึกษาสามารถจินตนาการถึงเสียงเพลงของตัวเองในการประพันธ์เพลงชัดเจนมากยิ่งขึ้น

หลังจากที่นักศึกษาเรียนรู้กระบวนการและเทคนิคในการประพันธ์ทำนองเพลงและเนื้อร้องแล้ว ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาแต่งเพลงของตัวเองและนำเสนอวีดีโอคลิปการแสดงผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาในรูปแบบวงดนตรีหรือแสดงเดี่ยวในรูปแบบ MV พร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา



วิทยากรพิเศษ นายสุพิชา เทศดรุณ หรือ ชา Harmonica สอนนักศึกษาประพันธ์เนื้อร้องเพลงสมัยนิยมในแบบต่าง ๆ



วิทยากรพิเศษ นายธนากร กาญจนสุกร์ สอนรูปแบบการสร้างทำนองเพลง และการเลือกใช้คอร์ดในบทเพลง



วิทยากรพิเศษ นายจิรวัฒน์ [illegible]นท์ สอนการสร้างประเด็นในการแต่งเพลง ธนาคารคำ และการเรียบเรียงเพลง





การจัดทำเวิร์คชอปเชิงปฏิบัติการการประพันธ์เพลงรูปแบบ Active Leaning โดยมีวิทยากรนายสุพิชา เทศ-ดรุณ และทีมงานนักดนตรี สาธิตการสร้างทำนองเพลงด้วยวงดนตรีและบรรเลงผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษา

4 ผลที่ได้รับ

ในวิชาการประพันธ์เพลง ผู้สอนได้แบ่งวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ออกเป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย การเข้าชั้นเรียนและตั้งคำถาม 10 เปอร์เซ็นต์ กิจกรรมกลุ่มวิเคราะห์บทเพลงและนำเสนอหน้าชั้น 20 เปอร์เซ็นต์ การนำเสนอผลงานการประพันธ์เพลง 20 เปอร์เซ็นต์ ผลงานการประพันธ์เพลง และ Music Video เผยแพร่บนสื่อโซเชียลมีเดีย Facebook 50 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งจากการที่ได้เปลี่ยนรูปแบบการประเมินและการเรียนการสอนเป็นแบบ Active Learning ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีการประพันธ์เพลงได้อย่างเข้าใจ และมีความต้องการที่อยากเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีที่ใช้ในการประพันธ์เพลงมากขึ้น

ในการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลงโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติมาประยุกต์รูปแบบใหม่ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษาได้มากขึ้น จากการสอนเห็นได้ว่านักศึกษามีความสนใจในการเรียนการประพันธ์เพลงสมัยนิยมในการสร้างสรรค์เนื้อร้องและทำนองเพลงจากวิทยากรและอาจารย์ผู้สอน มีการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีและหลักการประพันธ์เพลงเบื้องต้นจากวิดีโอคลิปที่ผู้สอนโพสต์ใน Facebook กลุ่ม และนักศึกษามีความสนใจในการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ในทีมที่มีการวิเคราะห์บทเพลงและแต่งเพลงร่วมกันในชั้นเรียน

จากกิจกรรมนำเสนอวีดีโอคลิปผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาทั้งในรูปแบบเพลง ป๊อบ (Pop), ซิตี้ป๊อป (City Pop), ดรีมป๊อป (Dream Pop), โซล (Soul) โฟล์คซอง (Folksong) ฯลฯ สังเกตได้ว่านักศึกษามีความตื่นตัวมากในการสร้างสรรค์ผลงานเพลง โดยได้นำเสนอผ่านทางสื่อ Facebook ซึ่งผลงานของนักศึกษาได้รับเสียงตอบ

รับที่ดีจากผู้ฟังที่เป็นทั้งนักดนตรีและอาจารย์ที่เป็นวิทยากร โดยเฉพาะความน่าสนใจในตัวเพลงที่มีเนื้อร้องที่มีความหมายลึกซึ้ง และการสร้างคอร์ดและทำนองที่มีความแปลกใหม่ นอกจากนี้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวในการแสดง Music Video ประกอบบทเพลงได้อย่างน่าสนใจ

5 สรุป

จากการพัฒนารูปแบบการสอนวิชาการประพันธ์เพลง (Music Composition) ในรูปแบบ Active Learning เห็นได้ว่า การเรียนวิชาการประพันธ์เพลงแบบบูรณาการที่มีการใช้เทคโนโลยีดนตรีแอพพลิเคชั่นและการปฏิบัติแต่งเพลงจริงมาร่วมกันในวิชา ทำให้วิชาการประพันธ์เพลงมีความน่าสนใจมากขึ้น การเรียนรูปแบบใหม่นี้ส่งผลให้นักศึกษามีความสนใจที่จะเรียนทฤษฎีดนตรีเพราะมีสื่อทันสมัยที่เข้าใจง่ายเป็นรูปธรรม นักศึกษามีความสนุกที่จะเรียนรู้กับผู้สอนและวิทยากรจากการปฏิบัติจริงในการวิเคราะห์และประพันธ์เพลงร่วมกันเป็นกลุ่มในชั้นเรียน และจากกิจกรรมเวิร์คชอปเชิงปฏิบัติการในการประพันธ์เพลงทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีในการประพันธ์เพลงของตัวเองพร้อมกับมีความคิดสร้างสรรค์ในการทำวีดีโอคลิปเพื่อนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์สาธารณะ

การเรียนรู้ Active Learning รูปแบบประยุกต์นี้ทำให้การเรียนการสอนการประพันธ์เพลงน่าสนใจมากขึ้น ถึงแม้บางครั้งนักศึกษาอาจใช้เวลาในการทำความเข้าใจกับทฤษฎีดนตรีที่ซับซ้อน แต่การใช้เทคโนโลยีดนตรีมาสอนร่วมกับให้ลองปฏิบัติในการประพันธ์เพลงจริงทำให้นักศึกษาสนใจเรียนรู้และมีการพัฒนาทักษะกระบวนการประพันธ์เพลงที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

6 เอกสารอ้างอิง

Taylor Eric. (2009). First Steps in Music Theory: Grade 1 to 5 (ABRSM), Martins the Printers, England

Ted Pease. (2003). Jazz Composition Theory and practice, Boston: Massachusetts.

https://drive.google.com/drive/folders/1j_rLoqk0NswDHpPyqrrdagtTLnZmls_h?usp=sharing

https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1aDqLSOhkbstnPy7e_-hno-rMI4aRRbBX

(ลิ้งค์วิดีโอคลิปการสอนและวิดีโอ MV ผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาวิชาการประพันธ์เพลง เทอม 1/2567)

063101 : การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง ปลุกการเรียนรู้ผู้เรียนสู่โลกยุคใหม่ด้วยการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

คะเณยะ อ่อนนาง[1]

[1]ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุทเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail: kaneya.o@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 61 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 063101 การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ในภาคการศึกษานี้เน้นการสอนตามแนวคิด Active Learning การออกแบบการเรียนรู้ (Learning Designer) ที่สอดคล้องกับนักศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้สอนดำเนินการจัดทำคลิปวิดีโอด้วยตนเอง รูปแบบ Asynchronous Learning ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) ผู้สอนคัดสรรคลิปวิดีโอเพื่อการค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนรวบรวมไว้ LMS คือ Google Classroom เพื่อนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon – Based Learning) การทัศนศึกษา (Field Trip) รวมทั้งสร้างสีสันในชั้นเรียนโดยใช้แอพพลิเคชัน (Application) สร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน อาทิ Padlet, Mentimeter เป็นต้น เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ และความรับผิดชอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนเน้นบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)และผู้กระตุ้นการเรียนรู้ (Activator) รวมทั้งใช้การประเมินการเรียนที่เน้นการปฏิบัติ (Performance Assessment) และอิงตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับด้าน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การออกแบบการเรียนรู้

1 บทนำ

ความท้าทายในการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับความท้าทายใหม่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี สังคม และวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างรวดเร็ว นักศึกษาในยุคปัจจุบันมีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างจากอดีต โดยเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล มีความต้องการในการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา และให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้สถาบันการศึกษาต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการและลักษณะของผู้เรียนในยุคใหม่

กระบวนวิชา 063101 การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีบทบาทสำคัญในการปูพื้นฐานทักษะการเรียนรู้และ

การพัฒนาตนเองของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เนื้อหาของรายวิชานี้เป็นรากฐานสำคัญที่นักศึกษาจะนำไปใช้ตลอดการศึกษาและการปฏิบัติงานในอนาคต [3] อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายแบบเดิม (Traditional Lecture-based Teaching) อาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

การเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงเป็นคำตอบที่สามารถเชื่อมการเรียนรู้ของนักศึกษาสู่โลกแห่งการเปลี่ยนแปลง เน้นการมีส่วนร่วม ส่งเสริมกระบวนคิดขั้นสูงที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงหลายมิติ ทั้งลักษณะของผู้เรียน เนื้อหาที่ต้องถ่ายทอด วิธีการถ่ายทอด และสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

โลกยุคปัจจุบันการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญในการศึกษา การใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน แต่ยังสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ดีขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำเอง ซึ่งสามารถควบคุมคุณภาพเนื้อหา ปรับให้เหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้ และสร้างความใกล้ชิดระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนได้

Asynchronous Learning คืออิสรภาพทางการศึกษา ที่ผู้เรียนกำหนดจังหวะการเติบโตของตนเอง เมื่อเวลาไม่ใช่ข้อจำกัดของการเรียนรู้ Asynchronous Learning จึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้เมื่อพร้อม เติบโตเมื่อเข้าใจ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ให้โอกาส และตอบสนองกับความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลา [2]เรียนรู้ในจังหวะและความเร็วที่เหมาะสมกับตนเอง และสามารถทบทวนเนื้อหาได้ซ้ำจนกว่าจะเกิดความเข้าใจที่แท้จริงนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริง

การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานแนวคิด Active Learning และ Asynchronous Learning เข้าด้วยกันอย่างลงตัว โดยนักศึกษาจะศึกษาเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอและเอกสารออนไลน์ก่อนเข้าชั้นเรียน ใช้เวลาในห้องเรียนสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การอภิปราย การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง รูปแบบนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มประสิทธิภาพการใช้เวลาในห้องเรียน แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนวิชา 063101 การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองจึงบูรณาการแนวคิด Active Learning การออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Asynchronous Learning และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเข้าด้วยกัน[1] เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับลักษณะของนักศึกษาในยุคปัจจุบัน ปลุกการเรียนรู้ของผู้เรียนสู่โลกยุคใหม่ด้วยการเชื่อมต่อการเรียนรู้ในและนอกห้องเรียนให้เป็นหนึ่งเดียวกัน

2 ทบทวนการสอนในอดีตเพื่อปรับเปลี่ยนพัฒนา

กระบวนวิชา 063101 ในปีการศึกษา 2566 ที่ผ่านมา จะเน้นการบรรยายจากผู้สอนและกิจกรรมในห้องเรียนเป็นหลักเนื่องจากเนื้อหาที่ค่อนข้างมาก ผู้สอนได้จัดกิจกรรมในห้องเรียนโดยที่ไม่ได้เน้นการให้นักศึกษาเรียนรู้แบบนอกชั้นเรียนและห้องเรียนกลับด้าน ดังนั้นในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 นี้ ผู้สอนจึงปรับการนำเสนอเนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบคลิปวีดิโอ แล้วจัดสรรออกเป็นตอนๆ ให้กระชับและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา โดยผสมผสานผ่านการใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วน

ร่วมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น โดยรวบรวมไว้ LMS คือ Google Classroom และใช้การออกแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในชั้นเรียนให้สนุกและมีความหมายต่อผู้เรียน เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ทัศนศึกษานอกห้องเรียน ซึ่งการปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนนี้ส่งผลต่อการเรียนรู้ต่อผู้เรียนเป็นอย่างดี เหมาะสมกับการเรียนรู้ในโลกยุคปัจจุบัน

3 ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนอย่างกลมกล่อม

ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิดผลการเรียนรู้เพื่อการกำกับตนเอง ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน (Collaboration) โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ภายนอกและสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง รูปแบบ Asynchronous Learning ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime)

กระบวนวิชานี้ใช้แนวคิดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างหลากหลาย

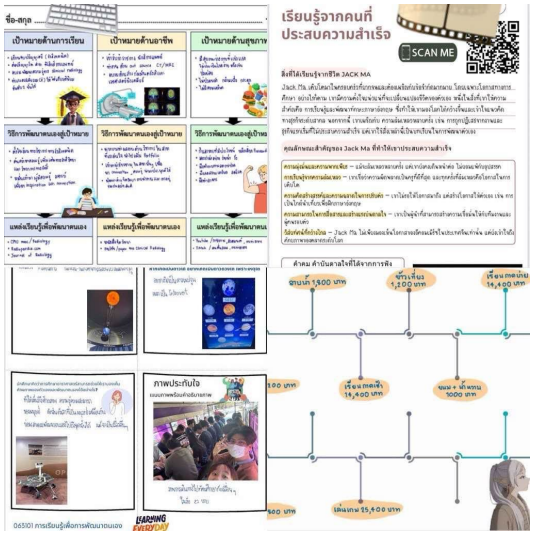
1.ประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เน้นการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักศึกษากำกับตนเองเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย ศึกษาวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเองและคลิปวิดีโอที่น่าสนใจจาก Online Social Media ต่าง ๆ รวมทั้งเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องในแต่ละหัวข้อให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง (Self-Learning) ก่อนมาเข้าชั้นเรียนนำองค์ความรู้ที่ได้ศึกษาเรียนรู้จากคลิปและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มาใช้ในการทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนสะท้อนคิดในชั้นเรียน

2. การทัศนศึกษา (Field Trip) เป็นการนำนักศึกษาไปเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองและเรียนรู้จากประสบการณ์อันทรงคุณค่าของวิทยากร รวมทั้งได้มีโอกาสสร้างเครือข่ายการเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันในอนาคตต่อไปได้

ภาพที่ 1 ภาพประกอบกิจกรรมการเรียนรู้



3.การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon – Based Learning) มุ่งสำรวจปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ เน้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับมุมมองแบบองค์รวมเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสรุป วิเคราะห์ วิพากษ์ รวมถึงการสะท้อนคิดเพื่อการพัฒนาตนเอง





EP1 ทักษะการเรียนรู้ในโลกดิจิทัล

4.ผสมผสานเทคนิคที่หลากหลายและใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลังทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อนคู่คิดอาทิ กลุ่มสืบค้น (GI: Group Investigation) ,เพื่อนคู่คิด 4 สหาย (Think Pair Square) , เล่าเรื่องรอบวง (Round Robin) , Gallery Walk ,ตลาดนัดความรู้ เป็นต้น



5..การจัดการเรียนรู้ด้วย Digital Application เป็นการสร้างสีสันและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นการนำความรู้เนื้อหาในรายวิชามาประยุกต์ใช้ อาทิ การบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการความเครียดการพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองโลกที่มีคุณค่า แลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียนอย่างมีความสุขผ่านแอพพลิเคชัน padlet, mentimeter, Quizizz เป็นต้น



4 ลีลาการสอนและวิทยาการเรียนรู้ด้วย Flipped Classroom

ผู้สอนได้ออกแบบ Flipped Classroom ในกระบวนวิชา จำนวน 7 ครั้ง โดยมีการกำหนดแหล่งเข้าถึงเนื้อหาดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แหล่งเข้าถึงเนื้อหาใน Flipped Classroom

แหล่งเข้าถึงเนื้อหา	จำนวน
• วิดีโอบันทึการสอน Online ของอาจารย์ผู้สอน ลง YouTube 1) EP.1 ทักษะการเรียนรู้ในโลกดิจิทัล 2) EP.2 คุณลักษณะบุคคลเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) EP.3 เรียนรู้นอกห้องเรียนทัศนศึกษา 4) EP.4 MINDSET แห่งความสำเร็จสู่นางงามสาวไทย ปี2566 5) EP.5 บทสรุปการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	5 คลิป
• วิดีโอสาธารณะจาก YouTube 1) บทเรียนชีวิตของแจ็คหม่า https://www.youtube.com/watch?v=p33lmx00UKg&t=523s 2) we can try https://www.youtube.com/watch?v=5evijBBLU2Q	2 คลิป
• หนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์จากภายนอก	2 เล่ม

แหล่งเข้าถึงเนื้อหา	จำนวน
1) The 7 Habits of Highly Effective People:PowerfulLessons in Personal Change ผู้เขียน: Stephen R. Covey 2) How to Win Friends and Influence People ผู้เขียน: Dale Carnegie	

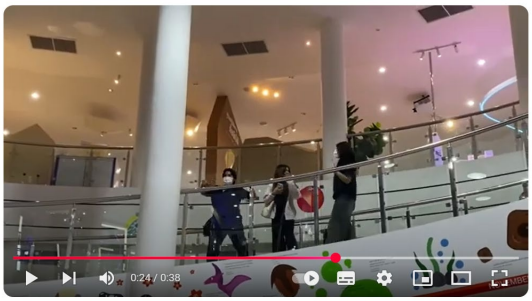
โดยผู้สอนได้ดำเนินการจัดทำคลิปวิดีโอเพื่อให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเองและเชื่อมโยงสู่การเรียนแบบ Flipped Classroom ดังภาพที่ 2

https://www.youtube.com/watch?v=DWCqOTktzqk



EP 2 คุณลักษณะบุคคลเรียนรู้ตลอดชีวิต

https://www.youtube.com/watch?v=ArN4f6jF8rk



เรียนรู้นอกสถานที่ with RT Cmu

https://www.youtube.com/watch?v=oy-DfIzI7CM



Mindset แห่งความสำเร็จ สู่นางงามสาวไทย ปี 2566

https://www.youtube.com/watch?v=5b_kXBPwaw8&t=51s



บทสรุปการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองด้วยความคิดแบบเติบโต

https://www.youtube.com/watch?v=JC1S8fvhzAE

ภาพที่ 2 วิดีโอสื่อการสอน Online ของอาจารย์ผู้สอนนำลง YouTube และ URL

5 พลิกโฉมการประเมินมุ่งเน้นตามสภาพจริง

แนวคิดที่นำมาใช้ในการประเมินผลส่วน Active Learning และ Asynchronous Learning มุ่งเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ดังนี้

1Ç╟╢×╫≠d² ïąĮĆĖydĆäFd¼ïĘ(Authentic Assessment): มุ่งเน้นการให้ทำและประเมินจากภาระงานหรือชิ้นงาน (Task) **l·şąˆd² ïąĮĆĖ¸d² ²ŽĖÿĵĸŽĖÿĵĖ¸ŗ×˘ĖĮlğ×&erformance Assessment)˜ñ³╟şˆd² ïąĮĆĖĶąĽŽ₫VĖĐ×d'd ïlğ×ï1╟Ą³1╟ğ×˘**

1) การประเมินสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน GEN Z และปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป)

กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติผ่านประสบการณ์ ปรากฏการณ์ที่หลากหลาย เห็นความสำคัญของการเป็นบุคคลที่เรียนรู้ตลอดชีวิต การเสริมสมบูรณ์แห่งตน พัฒนาศักยภาพตนเองในด้านการคิด การบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการความเครียด การสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี การพัฒนาบุคลิกภาพที่เหมาะสม การพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองโลกที่มีคุณค่า แบบอย่างของบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากการมีวินัยในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

3. เน้นประเมินจากการลงมือทำด้วยจิตจดจ่อ (Hands-On & Mind-On) มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้คิด สร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงานที่ต้องคิด ทำ แก้ไข ปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ใช้ Flipped Classroom เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน รวมถึงการนำความรู้ ประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติจากการทัศนศึกษานำมาเขียนเรื่องเล่าเร้าพลัง และสร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงานที่ผ่านเทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย

4. ให้ผลสะท้อนย้อนกลับเพื่อการพัฒนา (Feedback for Developing) มุ่งเน้นการให้ข้อเสนอแนะจากการลงมือปฏิบัติทำชิ้นงานทั้งในออนไลน์และในห้องเรียนจริง เพื่อช่วยพัฒนาให้นักศึกษาทำและสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีคุณภาพมากขึ้น อาทิ ให้ Feedback การให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและเสริมต่อในการพัฒนาตนเอง การสะท้อนการเขียน Cornell Note และการเขียนสะท้อนคิด เป็นต้น

โดยกำหนดสัดส่วนการประเมินดังตารางที่ 2

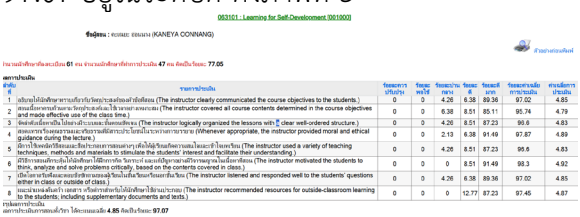
ตารางที่ 2 สรุปรายการประเมินการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นในคาบเรียน	**ประมาณเวลาที่ใช้* (%)**
1.กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน : การอภิปรายและวิพากษ์งานในชั้นเรียนที่เป็นผลจากการศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน	50
2.นำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย	20
3.การไปทัศนศึกษา Field Trip	20
4.บรรยายหน้าชั้นเรียน	10
รวม	**100%**

6 ผลการประเมินกระบวนวิชาโดยนักศึกษา

ผู้สอนแบ่งผลการประเมิน 2 ส่วน

1) ผลการประเมินการสอนของอาจารย์ จากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.85 คิดเป็นร้อยละ 97.07 อยู่ในระดับดี ดังภาพที่ 3

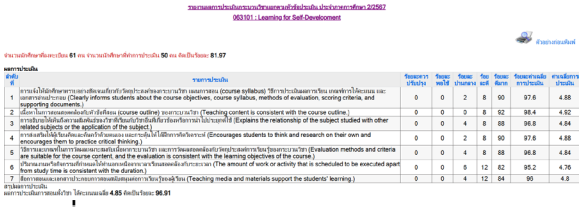


ภาพที่ 3 ผลการประเมินการสอนของอาจารย์จากระบบ CMU MIS

ทั้งนี้นักศึกษายังได้แสดงความคิดเห็นถึงอาจารย์ผู้สอนดังนี้ *“อาจารย์ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีพื้นฐานความรู้ที่ดียิ่งขึ้นในด้านการพัฒนาตนเองที่เหมาะสมมีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จ”* สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามผลลัพธ์ที่ต้องการสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้

2) ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.85 คิดเป็นร้อยละ 96.91 อยู่ในระดับดีมาก ดังภาพที่ 4

นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นถึงกระบวนวิชาดังนี้ “เป็นกระบวนวิชาที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีเจตคติที่ดียิ่งขึ้นในการพัฒนาตนเองสู่เป้าหมาย”



ภาพที่ 4 ผลการประเมินกระบวนวิชา 063101 จากระบบ CMU MIS

7 ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้สอน

ผลลัพธ์ของผู้สอนจากการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom และ Active Learning นำเสนอด้วยหลักการ 4 ป :ปรับ ปรุง ประสาน และปลดล็อก

1. ปรับ – ปรับบทบาท ปรับวิธีคิด

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดคือการปรับบทบาทจาก "ผู้สอน" เป็น "ผู้อำนวยการเรียนรู้" (Facilitator & Activator) ซึ่งต้องอาศัยการปรับวิธีคิดในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นบริบทของนักศึกษาเป็นหลัก ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนศึกษาคลิปวิดีโอด้วยตนเองก่อนเข้าเรียน แล้วนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนและสร้างความเข้าใจร่วมกันในห้องเรียน การดำเนินการแบบนี้ช่วยกระตุ้นให้เกิด Self-regulated Learning และสอดคล้องกับแนวคิด Constructivist Learning Theory และ Flipped Learning Framework ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2. ปรุง – ปรุงกลวิธีและเทคโนโลยีการสอน

ผู้สอนได้สังเคราะห์เทคนิคการสอนที่หลากหลาย เช่น Flipped Classroom และ Field Trip ผสานกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยออกแบบคลิปวิดีโอลงใน YouTube และใช้แอปพลิเคชันต่างๆ เช่น Padlet, Mentimeter, และ Quizizz เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้แบบโต้ตอบ การสร้างชุดวิดีโอ EP.1–EP.5 บน YouTube ที่มีเนื้อหากระชับและน่าสนใจเน้นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับ Asynchronous Learning อย่างแท้จริง ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลาและเรียนรู้ตาม

3. ประสาน – ประสานพลังการเรียนรู้ ระหว่างครู แหล่งเรียนรู้ และผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ทำให้ผู้สอนตระหนักว่า การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองของนักศึกษาไม่จำกัดอยู่แค่ห้องเรียนหรือหนังสือ แต่ต้องอาศัยการประสานหลายมิติ ทั้งคน สื่อ และสถานการณ์จริงผู้สอนจึงเริ่มออกแบบบทเรียนที่เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ภายนอก เช่น การทัศนศึกษา เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น คลิปวิดีโอ YouTube, Padlet, Mentimeter

4 ปลดล็อก – ปลดล็อกศักยภาพครู สู่วิถีการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน

การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมิได้เปลี่ยนแค่โครงสร้างการสอนในชั้นเรียนเท่านั้น แต่ยังปลดล็อกทัศนคติของผู้สอน ให้ตระหนักว่า “การพัฒนาผู้เรียน” เริ่มต้นจาก “การพัฒนาตนเองของครู”

8 กิตติกรรมประกาศ

ปลุกการเรียนรู้ผู้เรียนสู่โลกยุคใหม่ด้วยการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในกระบวนวิชา 063101 การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง ได้รับทุนสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ผู้สอนขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

9 เอกสารอ้างอิง

[1] Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. In ASEE National Conference Proceedings, Atlanta, GA.

[2] Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. Educause Quarterly, 31(4), 51–55.

[3] สมเกียรติ อินทสิงห์, คะเณยะ อ่อนนาง, และภาคิน บูรณเครือ. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้” ครั้งที่ 8 ประจำปี 2567 จัดโดย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ร่วมกับสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาแห่งประเทศไทย วันที่ 24 พฤษภาคม 2567, หน้า 528-536.

114313 : การถ่ายภาพทิวทัศน์
การเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning และ Asynchronous Learning

จรัลศักดิ์ ลอยมี

สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ, คณะวิจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50120
jarunsak.l@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 25 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาการถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape Photography) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 25 คน เป็นวิชาเอกเลือกสำหรับนักศึกษา สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งนี้ผู้สอนได้มีการออกแบบและปรับการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี Digital Tools ที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ตลอดจนเพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการศึกษาผ่านสื่อการสอน Online ได้แก่ คลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นและค้นหามา เพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหาความรู้นอกชั้นเรียนผ่านวิธีการ Asynchronous Learning และช่วยเสริมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผสานกับการเรียนรู้แบบ real-life experience เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน เพื่อที่ให้นักศึกษาจะได้มีการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการกับช่างภาพอาชีพ เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคต ผลการดำเนินงานพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถนำความรู้ในภาคทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานชุดภาพถ่ายทิวทัศน์ในรูปแบบต่างๆ ผ่านโครงงานภาพถ่ายในช่วงท้ายของภาคการศึกษาได้

คำสำคัญ: Active Learning, Flipped Classroom, การถ่ายภาพทิวทัศน์

1. บทนำ

การถ่ายภาพทิวทัศน์ผู้เรียนจะได้เรียนรู้แนวคิดและเทคนิคการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ในรูปแบบต่าง ๆ การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์โครงงานภาพถ่ายทิวทัศน์ ตลอดจนการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงาน ทั้งนี้โดยมีวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายความเป็นมาของการถ่ายภาพทิวทัศน์และแนวคิดของการถ่ายภาพทิวทัศน์ แล้วนำมาประยุกต์และปรับใช้สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานชุดภาพถ่ายทิวทัศน์ ด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ที่เหมาะสม และสามารถนำเสนอแนวคิดในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายทิวทัศน์ ทั้งก่อนการถ่ายภาพ กระบวนการถ่ายภาพ และกระบวนการหลังการถ่ายภาพในรูปแบบสื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมทั้งในมิติของความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์

2. หลักการและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

หลักการและทฤษฎีที่ผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชา 114313 การถ่ายภาพทิวทัศน์ คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานทั้งแบบห้องเรียนปกติร่วมกับห้องเรียนแบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้เขียนจึงได้ศึกษารูปแบบเพื่อปรับเปลี่ยนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อจัดการเรียนรู้แบบใหม่ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยน แปลงแห่งศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนการเรียนรู้จากการการฟังบรรยาย (Learning by lecture) เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง (Learning by doing) โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) และในท้ายภาคการศึกษา ได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมโครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning) และใช้การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning เข้ามาเสริมเพื่อลดข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ตามความต้องการและความสะดวก

แนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบ ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ถูกพูดถึงมากในปัจจุบัน จากเว็บไซต์ http://flippedlearning.org ได้อธิบายการเรียนรู้ Flipped Classroom มุ่งเน้นที่การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล สี่เสาหลักของ F-L-I-P จะช่วยอธิบายให้เข้าใจถึงการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom ว่ามีหัวใจหลักที่แท้จริงอย่างไร (ปางลีลา บูรพาพิชิตภัย, 2559) [1]

F-Flexible Environment ต้องการความยืดหยุ่นของสภาพแวดล้อม เช่นรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย การทำงานกลุ่ม การศึกษาหัวข้ออิสระ เวลาและสถานที่ที่ต้องเรียน หรือวิธีการประเมิน

L-Learning Culture เป็นการยกระดับจากวัฒนธรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ในการสร้างความรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในการเรียนและการประเมินผล โดยผู้เรียนสามารถหาเนื้อหาที่อยู่นอกเหนือจากเนื้อหาที่กำหนดไว้ และผู้สอนสามารถเพิ่มปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนและแนะนำสื่อต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเพิ่มเติม

I-Intentional Content ความตั้งใจในการศึกษาเนื้อหารวมถึงการวางแผนด้วยว่าจะใช้สื่อใด ๆ ในการสอนเนื้อหานั้น เพื่อให้เกิดผลประโยชน์กับผู้เรียนสูงสุด

P-Professional Educator ต้องการทักษะด้านการศึกษามืออาชีพที่มีความสำคัญกับผู้สอนมากขึ้นกว่าเดิม ไปเป็นการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลและเพิ่มเวลาการพบปะระหว่างผู้สอนและผู้เรียนมากขึ้น มีการสังเกตผู้เรียนในช่วงเวลาทำกิจกรรม ช่วยให้เป็นไปแบบรายบุคคลจริง ๆ

วิจารณ์ พานิช (2556) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดกลับด้าน (Flipped Classroom) ดังนี้ [2]

บทบาทของผู้สอน จัดสภาพบรรยากาศในห้องเรียนให้เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ ใช้สื่อเทคโนโลยีรวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมเท่านั้น โดยรูปแบบการเรียนรู้นำเทคโนโลยีไม่ใช่เทคโนโลยีเป็นตัวนำผู้สอนแทนที่จะสอนวิชาหน้าชั้นเรียนเปลี่ยน มาสอนหน้ากล้องวีดิทัศน์แทน เตรียมหรือจัดหาสื่อวีดิทัศน์ โดยสร้างเองหรือจัดหามาเพื่อสาระความรู้แก่ผู้เรียน ผู้สอนทำหน้าที่เป็นครูฝึก(Coach) ให้ผู้เรียนฝึกประยุกต์ใช้วิชา ซึ่งผู้เรียนต้องสร้างความรู้ความเข้าใจของตนเองขึ้นมา ก่อนจะประยุกต์ใช้ความรู้ในกิจกรรมหรือโจทย์แบบฝึกหัด เป็นการฝึกฝนการเรียนรู้ที่แท้จริงได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

บทบาทของผู้เรียน มีความรับผิดชอบในวิธีการเรียนที่กลับทางคือ ใช้เวลาเรียนเนื้อหาที่บ้าน จดประเด็นที่สำคัญและสิ่งที่สงสัยไม่เข้าใจมาซักถามผู้สอนในครั้งต่อไป ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม ค้นคว้าการทำโครงงาน หากเกิดข้อสงสัยสามารถถามและพูดคุยกับเพื่อนร่วมชั้นได้ทันทีอย่างเป็นธรรมชาติ เป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม

การใช้เวลาในชั้นเรียนการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมจะเน้นที่ตัวผู้สอน เน้นการบรรยาย การกลับด้านผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์สองทางกับผู้เรียน และผู้เรียนมีเวลาทำกิจกรรมมากขึ้น และมีเวลาในการค้นคว้าเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้ในทุกสถานที่ ทุกเวลาตามต้องการ โดยผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือ

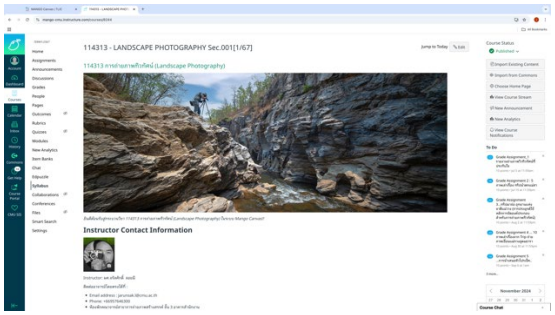
แนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการกลับด้าน การเรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน กลับด้านชั้นเรียนโดยเรียนเนื้อหาที่บ้านผ่านสื่อวีดิทัศน์ วีดิโอ บทเรียนที่อยู่บนอินทอร์เน็ตและในสื่อ ICT และมาทำการบ้านที่โรงเรียน โดยมีครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชช่วยเหลือ

สื่อการเรียนการสอน ผู้สอนอาจจัดทำขึ้นเองหรือค้นหา ครูและผู้เรียนร่วมกันจัดทำหรือค้นหา หรือใช้วิดีโอที่ผู้อื่นจัดทำไว้แล้วก็ได้ อาจใช้แค่บันทึกการบรรยายหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออาจใช้สื่อผสมหลายอย่างเข้าด้วยกัน

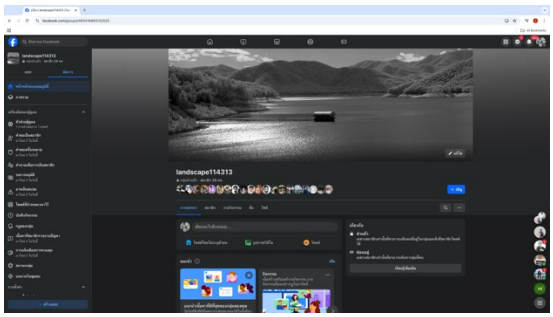
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ภายใต้การกลับด้านชั้นเรียน ใช้การประเมินผลเพื่อการพัฒนา (Formative Assessment) ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ตามศักยภาพของตนเอง

3. แนวทางการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาการถ่ายภาพทิวทัศน์

แนวทางการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการถ่ายภาพทิวทัศน์ ผู้สอนได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน และจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าไปศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านช่องทาง CMU Mango Canvas, Facebook Group และใช้เป็นช่องทางในการสื่อสาร การนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอน การส่งผลงาน กระดานสนทนา ซักถาม และผู้สอนได้บันทึกเนื้อหาในกระบวนวิชาการถ่ายภาพทิวทัศน์เป็นคลิปวิดีโอ จำนวน 6 หน่วยการเรียน ซึ่งสามารถเข้ารับชมได้จากลิงค์ คลิปวีดิโอประกอบการสอน LANDSCAPE ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2567



รูปที่ 1 ช่องทางการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นทางการเพื่อใช้การนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอน การส่งงาน ผ่าน CMU Mango Canvas



รูปที่ 2 ช่องทางการติดต่อสื่อสารอย่างไม่เป็นทางการเพื่อใช้ในการพูดคุยและนัดหมาย ผ่าน Facebook Group

3.1 กิจกรรมการเรียนการสอน

การแบ่งสัดส่วนของกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับการสอนในภาคเรียนนี้ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 สัดส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนดำเนินการ

กิจกรรม	ระยะเวลา (สัปดาห์)
บรรยายโดยอาจารย์ประจำวิชา	2 (13.3%)
ดูคลิปวิดีโอ บรรยายโดยอาจารย์ประจำวิชา	3 (20%)
บรรยายพิเศษโดยวิทยากร	2 (13.3%)
ถ่ายภาพทิวทัศน์นอกสถานที่	3 (20%)
ค้นคว้าและปฏิบัติการโครงงาน	3 (20%)
นำเสนอและประเมินผลงาน	2 (13.3%)
รวม	**15 (100%)**

การเรียนภาคบรรยายโดยอาจารย์สอนร่วมกับวิทยากรพิเศษด้านการถ่ายภาพทิวทัศน์ และศิลปินช่างภาพมืออาชีพ ที่สร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายทิวทัศน์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในด้านแนวคิดและเทคนิคต่าง ๆ ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงขั้นสูง ซึ่งนักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้หลังจากฟังบรรยาย และฝึกปฏิบัติจากวิทยากร ไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ในอนาคต



รูปที่ 3 วิทยากรบรรยายพิเศษ หัวข้อ Art in Landscape โดยคุณวิศาล น้ำค้าง ศิลปินภาพถ่ายและช่างภาพอาชีพ



รูปที่ 4 วิทยากรบรรยายพิเศษ หัวข้อ การจัดการภาพถ่ายทิวทัศน์ขั้นสูง และการถ่ายภาพทิวทัศน์ด้วยโดรน โดยคุณภูบดินทร์ วรรณลักษมี แอดมินเที่ยวอย่างเก่ง

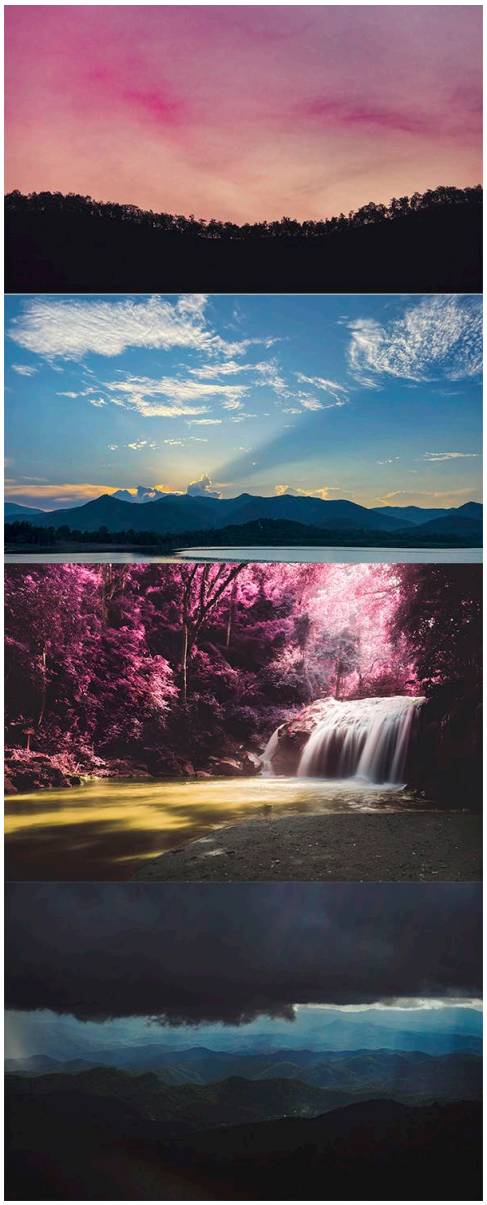
การเรียนภาคปฏิบัติ (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการค้นคว้า วางแผน และลงมือทำตามเนื้อหาในแต่ละหัวข้อของการถ่ายภาพทิวทัศน์ (Project /Problem/Case-based Learning) โดยอาจารย์ประจำวิชาเป็นผู้ให้คำแนะนำเรื่องเทคนิคการถ่ายภาพและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ระหว่างฝึกปฏิบัติทั้งในและนอกสถานที่ รวมทั้งเป็นผู้นำในการออกไปฝึกปฏิบัตินอกสถานที่



รูปที่ 5 กิจกรรมการถ่ายภาพทิวทัศน์นอกสถานที่
ณ ผาช่อ อุทยานแห่งชาติแม่วาง จ.เชียงใหม่

ในโจทย์หัวข้อ การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์สำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์, ภาพถ่ายนามธรรมและภาพถ่ายแนวกว้าง

ผลงานภาพถ่ายทิวทัศน์ในแต่ละหัวข้อที่ออกไปฝึกปฏิบัติและสร้างสรรค์มา จะมีการนำมาเสนอในห้องเรียนในชั่วโมงถัดไปเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งจากเพื่อนร่วมชั้น อาจารย์และวิทยากรพิเศษ ตลอดจนมีการประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน ทั้งนี้เพื่อที่จะได้นำข้อแนะนำไปปรับใช้เพื่อสร้างงานต่อไป โดยมีการมอบหมายงานแต่ละหัวข้อผ่าน Assignments ใน CMU Mango Canvas ตามลิงค์นี้ งานมอบหมายระหว่างภาคเรียน



รูปที่ 6 ผลงานบางส่วนในโครงงาน Final Project
ของนักศึกษาวิชาการถ่ายภาพทิวทัศน์

โครงงานภาพถ่ายทิวทัศน์ (Final Project) เป็นกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้มีโอกาสสร้างสรรค์ชุดภาพถ่ายทิวทัศน์ โดยใช้เทคนิคใดเทคนิคหนึ่งหรือผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานจะถูกนำไปเผยแพร่ผ่านรูปแบบการจัดนิทรรศการภาพถ่าย บริเวณห้องโถงแสดงนิทรรศการ อาคารสำนักงานชั้น 3 หน้าห้องพักอาจารย์และห้องปฏิบัติการถ่ายภาพ LAB 3-4 สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์



รูปที่ 7 ผลงานชุดภาพถ่ายทิวทัศน์ ของนักศึกษาวิชาการถ่ายภาพทิวทัศน์ ที่จัดแสดงนิทรรศการ ณ บริเวณห้องโถง ชั้น 3 อาคารสำนักงาน จำนวน 50 ภาพ และสามารถเข้าชมคลิปวีดีโอภาพรวมของนิทรรศการได้ที่ ผลงานภาพถ่ายนักศึกษาวิชา Landscape Photography

4. ผลที่ได้รับ

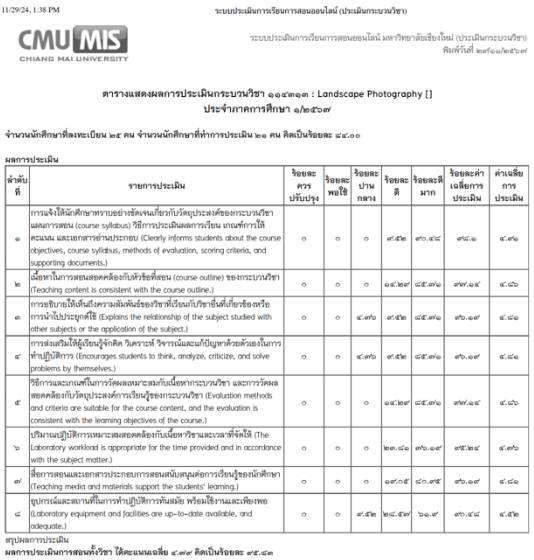
4.1 วิธีการผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

สำหรับการตรวจประเมินผลงานของนักศึกษา มีการตรวจผลงานและประเมินผลงาน ทั้งผ่านการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) และรายบุคคล ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Reflection) ทั้งระหว่างผู้เรียน และผู้สอนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง เพื่อที่จะได้มุมมองใหม่ ๆ จากการวิพากษ์ผลงานเชิงสร้างสรรค์ โดยแบ่งเกณฑ์การประเมินผลงาน ดังนี้ ความสวยงามของภาพถ่ายตามแนวทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบภาพ การเล่าเรื่อง การนำเสนอแนวคิดของการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผู้สอนได้ตั้งเกณฑ์การให้คะแนนของวิชา ประกอบด้วย 1) ผลงานภาพถ่ายระหว่างเทอม 40 % 2) การนำเสนอรายบุคคลและรายกลุ่ม 20 % 3) โครงงานภาพถ่ายปลายภาค 30 % และ 4) จิตพิสัยและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10 %

หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนกระบวนวิชานี้แล้ว สามารถอธิบายหลักการ เทคนิค และนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอแนวความคิดในการสร้างงาน ได้อย่างมีหลักการและเหตุผล

4.2 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อนักศึกษาที่เรียนในกระบวนวิชานี้ ครอบคลุมทั้งด้าน 1) คุณธรรม จริยธรรม 2) ความรู้ 3) ทักษะทางปัญญา 4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข 6) ทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ตามที่ระบุไว้ใน มคอ.3 และจากการประเมินกระบวนวิชา114313 การถ่ายภาพทิวทัศน์ ดังรูปที่ 8 พบว่า ได้คะแนนเฉลี่ย 4.79 คิดเป็นร้อยละ 95.83 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ในระดับดีมาก


11/29/24, 1:38 PM ระบบประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ (ประเมินกระบวนวิชา)

CMU MIS CHIANG MAI UNIVERSITY

ระบบประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ประเมินกระบวนวิชา)
พิมพ์วันที่ ๒๙/๑๑/๒๕๖๗

ตารางแสดงผลการประเมินกระบวนวิชา ๑๑๔๓๑๓ : Landscape Photography []
ประจำภาคการศึกษา ๑/๒๕๖๗

จำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียน ๒๕ คน จำนวนนักศึกษาที่ทำการประเมิน ๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๔.๐๐

ผลการประเมิน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ร้อยละควรปรับปรุง	ร้อยละพอใช้	ร้อยละปานกลาง	ร้อยละดี	ร้อยละดีมาก	ร้อยละค่าเฉลี่ยการประเมิน	ค่าเฉลี่ยการประเมิน
๑	การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารต่างประกอบ (Clearly informs students about the course objectives, course syllabus, methods of evaluation, scoring criteria, and supporting documents.)	๐	๐	๐	๙.๕๒	๙๐.๔๘	๙๘.๑	๔.๙๑
๒	เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน (course outline) ของกระบวนวิชา (Teaching content is consistent with the course outline.)	๐	๐	๐	๑๔.๒๙	๘๕.๗๑	๙๙.๔๕	๔.๙๖
๓	การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้ (Explains the relationship of the subject studied with other subjects or the application of the subject.)	๐	๐	๔.๗๖	๙.๕๒	๘๕.๗๑	๙๖.๑๙	๔.๙๑
๔	การส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิด วิเคราะห์ วิจารณ์และแก้ปัญหาด้วยตัวเองในการทำปฏิบัติการ (Encourages students to think, analyze, criticize, and solve problems by themselves.)	๐	๐	๔.๗๖	๙.๕๒	๘๕.๗๑	๙๖.๑๙	๔.๙๑
๕	วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหาการบรรยาย และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา (Evaluation methods and criteria are suitable for the course content, and the evaluation is consistent with the learning objectives of the course.)	๐	๐	๐	๑๔.๒๙	๘๕.๗๑	๙๗.๑๔	๔.๙๖
๖	ปริมาณปฏิบัติการเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและเวลาที่จัดให้ (The Laboratory workload is appropriate for the time provided and in accordance with the subject matter.)	๐	๐	๐	๒๓.๘๑	๗๖.๑๙	๙๕.๒๔	๔.๙๖
๗	สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา (Teaching media and materials support the students' learning.)	๐	๐	๐	๑๗.๐๕	๘๐.๙๕	๙๖.๑๙	๔.๙๑
๘	อุปกรณ์และสถานที่ในการทำปฏิบัติการทันสมัย พร้อมใช้งานและเพียงพอ (Laboratory equipment and facilities are up-to-date available, and adequate.)	๐	๐	๙.๕๒	๒๔.๕๗	๖๖.๗	๙๖.๙๘	๔.๙๒

สรุปผลการประเมิน
ผลการประเมินการสอนทั้งวิชา ได้คะแนนเฉลี่ย ๔.๗๙ คิดเป็นร้อยละ ๙๕.๘๓

รูปที่ 8 รายงานผลการประเมินกระบวนวิชา 114313 การถ่ายภาพทิวทัศน์ โดยนักศึกษา ปีการศึกษา 1/2567

4.3 ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ผู้สอน

จากการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานการเรียนภาคบรรยาย การฝึกปฏิบัติ และการเสริมด้วยสื่อการสอนที่อาจารย์สร้างขึ้น เพื่อให้นักศึกษาได้เข้ามาศึกษาเพิ่มเติมทั้งก่อนและหลังเรียน ส่งผลให้ผู้สอนมีการเปลี่ยนแปลงในหลายด้าน ดังนี้

1) การพัฒนาตนเองในการนำเทคโนโลยีมาใช้ช่วยในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นเรื่องท้าทาย โดยเฉพาะการสอนบทเรียนบนระบบ CMU Mango

ที่ถูกนำมาใช้แทน MS TEAM ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบบ่อยครั้ง จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ระบบใหม่

2) การค้นคว้าเพื่อเติมเต็มองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพื่อให้ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางด้านการถ่ายภาพ ทั้งในส่วนของอุปกรณ์ แนวคิด หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอน การผลิตสื่อทั้งในส่วนเอกสารประกอบการสอน สื่อเรียนรู้นอกเวลาอื่น ๆ

3) การปรับเปลี่ยนและลดชั่วโมงการบรรยาย สู่การทำกิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การลงมือทำและการสร้างสรรค์งานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ทำให้ระยะห่างระหว่างความเป็นอาจารย์และลูกศิษย์ลดลง นักศึกษาและผู้สอนมีการปรับตัวเข้าหากันได้อย่างใกล้ชิด มีการปรึกษาหารือ ร่วมกันวางแผน แลกเปลี่ยนความคิด และแก้ไขปัญหาระหว่างสร้างงาน ทำให้ผลงานภาพถ่ายที่ออกมา มีคุณภาพที่ดีและสามารถพัฒนาต่อได้

4) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา ทำให้เราสามารถนำข้อเสนอแนะมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ดีขึ้นได้

5. สรุปผลจากการดำเนินการ

จากการดำเนินการการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ มี 3 หัวข้อ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนที่ได้รับจากการดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยการลดชั่วโมงการสอนภาคบรรยายในชั่วโมงปกติ และจัดทำสื่อการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้ศึกษานอกเวลาเรียน ทำให้มีเวลาให้นักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนทำงานได้มากขึ้น ทั้งการทำกิจกรรมในห้องเรียน การออกไปฝึกปฏิบัตินอกสถานที่ การฝึกอบรมจากวิทยากรพิเศษ สิ่งเหล่านี้จะเป็นประสบการณ์ที่ดี ที่นำไปใช้ได้ในอนาคต และทางผู้สอนได้จัดทำคลิปวิดีโอเนื้อหาหลัก เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าไปเรียนรู้นอกเวลา เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่นักศึกษาสามารถเข้าไปทบทวนบทเรียนต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

การเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้เจอปัญหาและอุปสรรคค่อนข้างมากโดยเฉพาะในช่วงเดือนกันยายน-ตุลาคม 2567 เชียงใหม่เกิดอุทกภัยครั้งใหญ่ ส่งผลต่อการเดินทาง สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และกระทบต่อการออกไปฝึกปฏิบัตินอกสถานที่ และการจัดทำวิดีโอเพื่อประกอบการสอน

5.3 แนวทางการขยายผล

แนวทางของการขยายผลสำหรับการจัดการเรียนการสอนนี้ ผู้สอนต้องการเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของการจัดทำสื่อการสอน โดยเฉพาะสื่อวิดีโอให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากผลิตวิดีโอนอกสถานที่ ซึ่งต้องมีการวางแผนการดำเนินการผลิตที่มีขั้นตอนที่ซับซ้อน ต้องใช้ระยะเวลาในการจัดทำที่มากขึ้นกว่านี้

6. การอภิปราย Type B

6.1 รายการสื่อที่ผลิตขึ้น

สื่อวิดีโอ ประกอบการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นในกระบวนวิชา 114313 การถ่ายภาพทิวทัศน์ ภาคเรียนที่ 1/2567ประกอบด้วยเนื้อหา 6 เรื่อง และคลิปวิดีโอการจัดแสดงนิทรรศการผลงานภาพถ่าย Final Project ของนักศึกษา จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 2 เนื้อหาของสื่อวิดีโอ ประกอบการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นในกระบวนวิชา 114313 การถ่ายภาพทิวทัศน์ และช่องทางการเผยแพร่

เนื้อหา	ความยาว (นาที)	ช่องทางการเผยแพร่
1) ประวัติและความเป็นมาของการถ่ายภาพทิวทัศน์	19.21	FB Group CMU OneDrive CMU Mango
2) เทคนิคการถ่ายภาพเงาสะท้อน	22.58	FB Group CMU OneDrive CMU Mango

3) เทคนิคการถ่ายภาพน้ำตก	22.24	FB Group CMU OneDrive CMU Mango
4) เทคนิคการถ่ายภาพภูเขาและป่าไม้	16.29	FB Group CMU OneDrive CMU Mango
5) แสงสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์	23.26	FB Group CMU OneDrive CMU Mango
6) การประยุกต์ใช้องค์ประกอบภาพสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์	21.20	FB Group CMU OneDrive CMU Mango
7) ประมวลภาพรวมของการจัดนิทรรศการผลงานภาพถ่าย FINAL PROJECT ของนักศึกษา	1.07	FB Group CMU OneDrive CMU Mango



รูปที่ 9 รวมคลิปวิดีโอประกอบการเรียนการสอนกระบวนวิชา 114313การถ่ายภาพทิวทัศน์ 1/2567 จำนวน 6 เรื่อง



รูปที่ 10 คลิปวิดีโอประมวลภาพการจัดแสดงนิทรรศการผลงานภาพถ่าย FIMAL PROJECT ของนักศึกษา กระบวนวิชา 114313การถ่ายภาพทิวทัศน์ 1/2567

6.2 ประสบการณ์ที่ได้รับ

สื่อคลิปวิดีโอที่ผลิตขึ้นมีการเผยแพร่เฉพาะผู้ที่ได้รับ Links หรือมี QR-Code ซึ่งได้แชร์ผ่านช่องทาง FB Group, CMU One Drive และ CMU Mango ซึ่งนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนจะได้ลิงค์เพื่อเข้าไปศึกษาก่อนเข้าเรียน และเข้าไปทบทวนนอกเวลาเรียน

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ที่ได้ให้การสนับสนุนด้านงบประมาณในการดำเนินการ ขอขอบคุณนักศึกษาทุกท่านที่ได้เข้ามาร่วมเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน

8 อกสารอ้างอิง

[1] ปางลีลา บูรพาพิชิตภัย. (26 ตุลาคม 2559). *The Flipped Classroom to Learning and teaching in Thailand.* [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.academia.edu.

[2] วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง.* กรุงเทพฯ : มูลนิธิสยามกัมมาจล.

851273 : วาทวิทยา
กุญแจแห่งการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในสังคมปัจจุบัน

จิรเวทย์ รักชาติ[1]

[1]คณะการสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail jirawate.rugchat@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 44 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชาวาทวิทยา (Speech Communication) สม.273 (851273) เป็นกระบวนวิชาที่ได้รับการผลิตในรูปแบบของโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 Type B: Active Learning + Asynchronous Learning โดยมีเป้าหมายให้นักศึกษาได้รับความรู้เกี่ยวกับการสื่อสาร และกระบวนการสื่อความหมายด้วยถ้อยคำ หลักการออกเสียงและการเลือกถ้อยคำ การใช้อวัจนภาษาเพื่อการสื่อสาร หลักวิธีการพูดประเภทต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในวัตถุประสงค์และสื่อที่มีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้กระบวนวิชามีผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา คือ นักศึกษาจะสามารถอธิบายศิลปะการสื่อสารและกระบวนสื่อความหมายด้วยถ้อยคำได้ พูดออกเสียงได้ชัดเจนและเลือกใช้ถ้อยคำได้เหมาะสมกับบริบท และพูดในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้กระบวนวิชาดังกล่าวได้ทำการปรับปรุงแนวทางการเรียนการสอนบางส่วนหลังจากได้รับทุนโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 Type A: Active Learning ประจำภาคเรียนที่ 1/2566 ที่ผ่านมา อีกทั้งผู้สอนยังพัฒนาแนวทางการสอนแบบ Asynchronous Learning เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นกว่าเดิมอีกด้วย

กิจกรรมรายวิชาจะทำการออกแบบและทำการจัดการเรียนรู้ในแบบ Active Learning โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษามีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งการเรียนรู้จากในห้องเรียนและการเรียนรู้ที่อาศัยแหล่งข้อมูลความรู้ภายนอกห้องเรียน เช่น การได้รับมอบหมายให้รับชมรายการตัวอย่างของการพูดในสื่อประเภทต่างๆ รวมถึงการรับมอบหมายชิ้นงานต่างๆ ของผู้สอนผ่านระบบการสอน LMS ที่มีทั้งคลิปเสียง และไฟล์คำสั่งรูปแบบอื่นๆ ยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนจะยังสามารถทำการศึกษาค้นคว้าและเข้าถึงข้อมูลความรู้แต่ละหัวข้อตามความต้องการและความสะดวกของผู้เรียนแต่ละคนผ่านการใช้ Digital Tools/Platform ที่เหมาะสม รวมทั้งรับชมคลิปวิดีโอการสอนแบบออนไลน์ที่มีลักษณะของการเสริมกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนซึ่งเป็นวิธีการแบบ Asynchronous Learning โดยเลือกแนวทางการเผยแพร่ผ่านระบบ Mango Canvas ที่ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาเชียงใหม่เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในภาคการศึกษา 1/2567 ที่ผ่านมา

คำสำคัญ: การสื่อความหมายด้วยถ้อยคำ, วาทวิทยา, การพูด

1 บทนำ

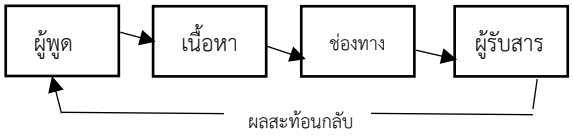
กระบวนวิชาวาทวิทยาเป็นกระบวนวิชาพื้นฐานของคณะการสื่อสารมวลชนมาเป็นเวลานาน สำหรับปีการศึกษา 2567 เป็นปีแรกของนักศึกษาชั้นปีที่สองที่มาจากการปรับปรุงหลักสูตรใหม่ หลักสูตรการสื่อสารมวลชน ปีการศึกษา 2566 โดยมีการแบ่งกลุ่มวิชาเอกเป็นสองกลุ่ม นั่นคือ กลุ่มวิชาเอกการผลิตสื่อสร้างสรรค์ และกลุ่มวิชาเอกการสื่อสารการตลาด โดยภาคการเรียนที่หนึ่งเป็นการเรียนสำหรับกลุ่มการผลิตสื่อสร้างสรรค์

สำหรับกระบวนวิชานี้จัดเป็นวิชาพื้นฐานของการพูดซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักการสื่อสาร โดยรายวิชามุ่งการสอนทั้งระดับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าและการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งนี้กระบวนวิชามีพื้นฐานมาจากวิชาปฏิบัติที่ปรับมาสู่กระบวนวิชาแบบบรรยายด้วยเหตุผลของการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับนักศึกษามากยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนลดเวลาของการปฏิบัติในชั้นเรียนลงไปจากเดิมด้วย

กระบวนวิชาวาทวิทยา นอกจากจะมีปัญหาของเวลาในการเรียนที่ปรับจากชั่วโมงปฏิบัติมาเป็นชั่วโมงแบบบรรยายแล้ว ในหลายปีที่ผ่านมาประสบปัญหาการขาดบุคลากรในการสอนทางด้านการพูด ซึ่งต้องอาศัยอาจารย์พิเศษมาช่วยในการสอนจำนวนหนึ่งเพื่อรองรับนักศึกษาจำนวนมากที่เรียนวิชานี้ในฐานะวิชาบังคับของหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงเล็งเห็นถึงประโยชน์ในการเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในแบบ Type B: Active Learning + Asynchronous Learning เพื่อปรับการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ร่วมกับการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนแบบ Asynchronous Learning โดยมุ่งหวังจะใช้เป็นแนวทางในการสอนสำหรับคณาจารย์ท่านอื่นๆ ที่สอนในรายวิชาเดียวกัน และทำการพัฒนาทักษะความสามารถของนักศึกษาที่เข้าเรียนซึ่งจะช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นด้วย

2 เนื้อหาของโครงการ

หลักสำคัญของการเรียนการสอนในรายวิชานี้นั้นเลือกใช้แนวคิดพื้นฐานสำคัญสองแนวคิดคือ การสื่อสารที่เข้าใจผู้ส่งสาร-สาร-ช่องทางการสื่อสาร-ผู้รับสาร ซึ่งผู้สอนเลือกใช้แบบจำลองแบบ S-M-C-R ซึ่งนักศึกษาทำความเข้าใจได้ง่ายเนื่องจากผ่านการเรียนรู้มาจากวิชาพื้นฐานในปีการศึกษาที่ผ่านมา โดยนักศึกษาจะสามารถทำการจำลองตนเองในฐานะของผู้พูด (Sender) ผ่านการเลือกสาร (Message) ในแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับตนเอง เป้าหมาย และสถานการณ์ต่างๆ โดยส่งสารเหล่านั้นผ่านช่องทางการสื่อสาร (Channel) ที่เป็นไปได้และที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่กลุ่มเป้าหมายในฐานะของผู้ฟัง รวมทั้งได้รับผลสะท้อนกลับ (feedback) ในการพูดนั้นเสมอ



รูปที่ 1 แบบจำลอง S-M-C-R สำหรับการพูด

นอกจากนี้ผู้สอนยังเลือกใช้แนวคิดอีกประการหนึ่งคือ ประเภทของการสื่อสาร (Types of Communication) ที่แบ่งออกเป็นห้าประการ คือ การสื่อสารภายในตนเอง (Intrapersonal Communication), การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication), การสื่อสารกลุ่ม (Group Communication), การสื่อสารมวลชน (Mass Communication) และการสื่อสารสาธารณะ (Public Communication) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจความแตกต่างของช่องทางการสื่อสารที่มีความเหมาะสมตามกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหา

สาร และสถานะที่เหมาะสมของผู้พูดในแต่ละช่องทางการสื่อสารนั้นด้วย

ดังนั้นกระบวนการต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในชั้นเรียนจะถูกออกแบบเพื่อใช้นักศึกษาที่เป็นผู้พูดทำการจินตนาการด้วยการสื่อสารภายในตนเองถึงสถานะและแนวทางการสื่อสารต่าง ๆ รวมทั้งการออกแบบเนื้อหา ตามช่องทางการสื่อสารที่ถูกกำหนด เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้นักศึกษาจะต้องออกแบบสารทั้งในแบบวัจนภาษาและอวัจนภาษา พร้อมกับเตรียมพร้อมในการปรับเปลี่ยนสารเหล่านั้นเพื่อให้เหมาะสมกับผลสะท้อนกลับที่คาดว่าจะเกิดขึ้นได้ โดยจำลองสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนเป็นผู้ฟัง เพื่อนำผลเหล่านั้นไปปรับปรุงในการพูดของตนเองต่อไป

2.1 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียน (Active Learning)

สำหรับกระบวนการเพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนที่มากยิ่งขึ้นนั้นจะครอบคลุมคะแนนทั้ง 60 เปอร์เซ็นต์ผ่านวิธีการนำเสนองานและการส่วนร่วมในชั้นเรียนที่จะครอบคลุมทั้งการมีส่วนร่วมหน้าชั้นเรียน รวมทั้งการผลิตคลิปการพูดในรูปแบบต่างๆ และกิจกรรมการพูดผ่านสื่อเสียงและสื่อวิดีทัศน์ โดยจะแบ่งกิจกรรมที่นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ดังนี้ นั่นคือ

1) กิจกรรมการพูดในประเด็นให้ความรู้ – กิจกรรมนี้จัดได้ว่าเป็นกิจกรรมแรกที่ปรากฏอยู่ในหัวข้อกระบวนการสื่อความ กิจกรรมนี้ให้นักศึกษาได้ทำการเลือกหัวข้อที่ตนเองคิดว่ามีความสนใจหรือเข้าใจอย่างดี มาถ่ายทอดให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน โดยกระบวนการของการเรียนรู้นี้ คือ การฝึกฝนทักษะการพูดเพื่อเป้าหมายของการให้ความรู้หรือการบรรยายแก่ผู้ฟัง ทั้งนี้นักศึกษาจะออกมาพูดโดยเลือกประเด็นการพูดที่ตนเองมีความรู้มาก่อน และคิดว่าเหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟังซึ่งเป็นคนวัยเดียวกัน พร้อมทั้งได้รับการวิจารณ์จากผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

2) กิจกรรมการพูดในประเด็นชักจูงใจ – กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่สองที่จะปรากฏในหัวข้อกระบวนการสื่อความในครั้งต่อมา โดยนักศึกษาจะต้องทำการฝึกฝนทักษะการพูดเพื่อเป้าหมายของการโน้มน้าวใจ โดยการเลือกพูดเพื่อโน้มน้าวให้เพื่อนในชั้นเรียนในฐานะผู้ฟัง ฟังเพลงของศิลปิน, หนังสือ, ภาพยนตร์, ละครโทรทัศน์, รายการบันเทิงอื่น ๆ หรืออาจจะเป็นประเด็นอื่นที่อาศัยการโน้มน้าวใจผู้ฟังก็ได้ โดยนักศึกษาผู้พูดจะต้องบอกประโยชน์ที่ได้จากการรับชมหรือรับฟังสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ด้วย โดยผู้พูดจะได้รับการวิจารณ์จากอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนด้วยเช่นเดียวกัน

3) กิจกรรมผลิตภาพเคลื่อนไหวเพื่อเป้าหมายของการแนะนำตัวของผู้พูด – กิจกรรมนี้เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมภายใต้หัวข้อกระบวนการสื่อความ โดยกิจกรรมดังกล่าวจะทำการเรียนรู้วิธีการในการสร้างคำนำ เนื้อเรื่อง และการสรุป อันเป็นหลักการพื้นฐานของการสื่อสารด้วยการพูด โดยนักศึกษาแต่ละคนจะต้องผลิตคลิปแนะนำตัวเอง เพื่อสร้างการจดจำภายในระยะเวลา 2.30 – 3.30 นาที โดยมีการวางคำนำ เนื้อเรื่อง และสรุป และนำเสนอจุดน่าสนใจของตนเอง เมื่อส่งงานแล้วนักศึกษาในชั้นเรียนจะมีโอกาสได้ทำกิจกรรมการสะท้อนคิดผ่านการดูคลิปแนะนำตัวทุกคลิปของเพื่อนในชั้นเรียน รวมทั้งต้องเลือกหนึ่งในคลิปแนะนำตัวที่ชื่นชอบที่สุดเพื่อร่วมโหวตมอบรางวัลสำหรับคลิปที่เป็นที่ชื่นชอบที่สุดของเพื่อนในชั้นเรียน โดยกลุ่มผู้ชนะโหวตในลำดับต่างๆ จะต้องแสดงคำวิจารณ์ในชิ้นงานนั้นในชั้นเรียนอีกครั้ง เพื่อแสดงการสะท้อนคิดของตนเองในกิจกรรมให้เพื่อน ๆ ในชั้นรับฟัง

4) กิจกรรมการร้องเพลงคาราโอเกะ – กิจกรรมนี้ถูกออกแบบภายในหัวข้อการหายใจและการเปล่งเสียง โดยนักศึกษาจะได้รับโจทย์ให้เตรียม

ตัวสำหรับการหาบทเพลงแนวใดก็ได้ ภาษาอะไรก็ได้ ในลักษณะของบทเพลงที่ไม่มีเสียงร้อง เพื่อทำการฝึกให้นักศึกษาได้ปล่อยลมตามบทเพลงที่ตนเองเลือก เนื่องจากบทเพลงที่นักศึกษาได้คัดเลือกมาเองกิจกรรมดังกล่าวจึงสร้างความสนุกสนานให้แก่ตนเองและเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน โดยในหลายครั้งกิจกรรมนี้สร้างความวิตกแก่นักศึกษาผู้ไม่เชี่ยวชาญหรือกล้าร้องเพลง ทำให้ผู้สอนต้องคอยย้ำเตือนถึงเป้าหมายของการฝึกปล่อยลมหายใจเพื่อให้นักศึกษามีกำลังใจ และเข้าใจความสำคัญของการปล่อยลมและกักลมที่มีต่อการพูด ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวไม่ได้ให้ความสำคัญกับการร้องในระดับเสียงที่ถูกต้อง แต่มุ่งในการให้ความสำคัญกับการปล่อยลมและการกักลมในการร้องอย่างเหมาะสม อันเป็นพื้นฐานสำหรับการพูดเท่านั้น

5) กิจกรรมทดสอบการปล่อยลม - หลังจากกิจกรรมที่ผ่านมา นักศึกษาได้ทราบข้อบกพร่องของตนเองผ่านการฝึกฝนกักและปล่อยลมแล้ว อาจารย์ผู้สอนจะแนะนำให้นักศึกษาทำการฝึกฝนร่างกายโดยการแนะนำให้มีการฝึกกักลมเพิ่มเติม โดยสำหรับกิจกรรมนี้ จัดได้ว่าเป็นกิจกรรมของการเก็บคะแนนในการทดสอบปล่อยลมหายใจ โดยนักศึกษาทุกคนจะต้องทำการออกเสียง สระ (อา อี โอ) ซึ่งวางรูปปากแบบง่าย ๆ ซ้ำหลายรอบภายในหนึ่งลมหายใจ โดยจำนวนรอบที่นับได้จะถูกนำไปใช้เป็นคะแนนเพื่อแสดงถึงสมรรถภาพทางกายพื้นฐานของการฝึกปล่อยและกักลมหายใจ ทั้งนี้อาจารย์ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำการทดสอบในชั้นเรียรจนได้จำนวนรอบที่พึงพอใจ และหากนักศึกษามุ่งมั่นจะพัฒนาทักษะดังกล่าวเพิ่มเติมอีก อาจารย์จะให้เวลานักศึกษาฝึกฝน และสามารถมาทดสอบได้อย่างต่อเนื่องในภายหลัง

6) กิจกรรมการฝึกฝนการออกเสียง – กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ถูกออกแบบภายในหัวข้อการหายใจและการเปล่งเสียง โดยหลังจากที่นักศึกษาฝึกฝนการออกเสียงสระซึ่งวางรูปปากแบบง่ายๆ มาแล้วในกิจกรรมก่อนหน้า กิจกรรมนี้นักศึกษาจะต้องศึกษาข้อบกพร่องของตัวเองในการออกเสียงพยัญชนะ และวรรณยุกต์ให้ถูกต้อง ผ่านแบบฝึกหัดที่มักเป็นปัญหาในการออกเสียงของนักศึกษาชาวไทย เช่น แบบฝึกพยัญชนะ ร ล ฟ ซ ส วรรณยุกต์ และคำควบกล้ำต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษาได้ทราบข้อบกพร่องของตนเอง รวมทั้งการรับคำแนะนำจากผู้สอน เพื่อให้นักศึกษาทราบถึงปัญหาการออกเสียงเฉพาะตัวของตนเองซึ่งมีความแตกต่างกันจากความผิดปกติของอวัยวะเปล่งเสียง วัฒนธรรมการออกเสียงของภาษาถิ่นซึ่งส่งผลต่อการพูดของนักศึกษาในพื้นที่นั้น ๆ รวมทั้งการออกเสียงผิดที่มาจากการขาดการฝึกฝนการออกเสียงที่ถูกต้องในการพูดในชีวิตประจำวัน โดยเมื่อนักศึกษาได้ทราบและได้รับคำแนะนำในแนวทางการปรับปรุงตัวจะทำให้ปัญหาการออกเสียงลดลง และเป็นผู้พูดที่สื่อสารได้ถูกอักขระวิธีมากขึ้น

7) กิจกรรมการฝึกฝนตีความบทประพันธ์ – กิจกรรมนี้ถูกออกขึ้นมาภายใต้หัวข้อการเรียนเรื่องการตีความสารเพื่อการพูด โดยนักศึกษาจะได้ฝึกทดลองใช้ความคิดสร้างสรรค์และการวางแผนในการใช้เสียงให้เหมาะสมกับชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย โดยนักศึกษาจะต้องอ่านบทอ่านที่มีความหลากหลาย ได้แก่ ข่าวในพระราชสำนัก ข่าวกีฬา ข่าวต่างประเทศ ข่าวบันเทิง บทความทางวิทยุในลักษณะที่เป็นทางการ สารคดีทางวิทยุ นิทาน บทรายการเพลงแนวคลาสิก บทรายการเพลงไทยสมัยนิยม บทรายการเพลงสากลสมัยนิยม บทกลอน บทกวี รวมถึงบทสปอตโฆษณาทางวิทยุ โดยนักศึกษาจะต้องตีความและเลือกใช้เสียงตามที่เห็นว่าเหมาะสม โดยอาจารย์ผู้สอนจะทำการสอบถามในชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาได้แสดงแนวคิดในการออกแบบน้ำเสียงของตนเอง แลกเปลี่ยนกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน

8) กิจกรรมออกเสียงตามอายุ และอารมณ์ - กิจกรรมนี้ถูกออกแบบภายในหัวข้อการตีความสารเพื่อการพูด โดยนักศึกษาจะได้รับตัวอย่างของเสียงสองประโยคสั้นๆ ที่อ่านหลากหลายแบบผ่านอายุและอารมณ์ โดยตัวอย่างเสียงแรกจะแสดงเสียงตั้งแต่เสียงเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ สำหรับตัวอย่างเสียงที่สองจะแสดงเสียงแบบประชด พึงพอใจ และซาบซึ้งใจ โดยจะให้นักศึกษาทดลองใช้เสียงเลียนแบบเสียงต้นฉบับเพื่อฝึกฝนทักษะในการแสดงออกทางเสียง เพื่อให้เป็นประโยชน์ในการประกอบอาชีพหรือทำกิจกรรมที่ต้องการการใช้เสียงที่หลากหลายต่อไปในอนาคต

9) กิจกรรมตีความบทประพันธ์ 4 ชิ้น – สำหรับกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมเก็บคะแนน ผ่านการทดสอบการอ่านชิ้นงานที่มีความแตกต่างกัน 4 ประเภท คือ ข่าวในพระราชสำนัก ข่าวต่างประเทศ บทความ และนิทาน ทั้งนี้ผู้สอนจะแนะนำแนวทางในการตีความและลีลาการใช้เสียงที่เหมาะสมที่แตกต่างกันออกไปทั้งสี่ชิ้นงาน รวมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสวงหาตัวอย่างของการออกเสียงจากนักวิชาชีพในชิ้นงานเหล่านั้นผ่านการใช้สื่ออินเตอร์เน็ต เพื่อเข้าสู่เว็บไซต์ข่าวเพื่อศึกษาแนวทางการอ่านข่าวแต่ละประเภทจากผู้ประกาศข่าวมืออาชีพ รวมทั้งค้นหาแนวทางในการอ่านบทความและนิทานจากสื่อออนไลน์ อย่างเช่น YouTube หรือฟังรายการพอดคาสต์ที่มีลักษณะของการใช้เสียงในแต่ละชิ้นงานเพื่อใช้เป็นแนวทางอ้างอิงในการอ่านงานเหล่านี้

10) กิจกรรม Facial Expression Photos – กิจกรรมนี้ถูกออกแบบขึ้นจากหัวข้อการนำเสนอความหมายผ่านคำพูดและท่าทาง โดยนักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้ใช้กล้องโทรศัพท์ หรือกล้องแทบเล็ตของตนเองเพื่อถ่ายภาพใบหน้าของตนเองเพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ต่าง ๆ 7 แบบคือ 1) ปกติ (Neutral) 2) มีความสุข (Happiness) 3) ประหลาดใจ (Surprise) 4) กลัว (Fear) 5) ขยะแขยง (Disgust) 6) โกรธ (Anger) และ 7) เศร้า (Sadness) โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาถ่ายภาพกันอย่างอิสระภายในห้องเรียน รวมทั้งให้ทำการทดลองทายสีหน้ากันระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนว่าแต่ละรูปของตนเองแสดงอารมณ์ตามโจทย์ข้อใด โดยมีเป้าหมายของกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อให้ได้อารมณ์แตกต่างกันตามที่ต้องการ

11) กิจกรรม Body Language Test - กิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกันกับหัวข้อการนำเสนอความหมายผ่านคำพูดและท่าทาง โดยมุ่งไปที่การฝึกฝนการสบสายตากับผู้ชม (Eye contact) และการแสดงภาษากายและการเคลื่อนไหวขณะพูด (Movements and gestures) นักศึกษาจะถูกกำหนดให้ต้องมองเพื่อนในฐานะผู้ชมที่นั่งอยู่ในทุกจุดของห้อง รวมทั้งต้องขยับตัวจากจุดเดิมไปรอบ ๆ ห้อง โดยแต่ละจุดจะมีเพื่อนคอยตรวจเช็คว่าผู้พูดได้เคลื่อนไหวและมองไปตามจุดที่กำหนดหรือไม่ ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวช่วยฝึกฝนให้ผู้พูดสบสายตาและเคลื่อนไหวในขณะพูดเพื่อสร้างผลกระทบขณะการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

12) กิจกรรมเล่าเรื่องแสดงอารมณ์กับกล้อง – กิจกรรมนี้เป็นการเก็บคะแนนผ่านการเลือกหัวข้อสำหรับการพูดต่อหน้ากล้อง 2 หัวข้อ จาก 4 หัวข้อ คือ 1) อวยพรวันเกิดให้กับคนพิเศษ (Happy) 2) ประสบการณ์ผิดหวัง หดหู่ โศกเศร้า (Sad) 3) ประสบการณ์น่ากลัว ขนหัวลุกสุดสะพรึง (Fear) 4) นำเสนอมุขตลกโปกฮา ได้ยินแล้วขำกลิ้ง (Fun) ทั้งนี้นักศึกษาต้องออกแบบสีหน้า ท่าทางเช่น ภาษามือ หรือการขยับร่างกาย / น้ำเสียง ให้เหมาะสมกับหัวข้อที่เลือก ใช้เวลาในการสื่อสารมากกว่าสองนาทีสามสิบวินาที โดยอาจจะใช้เวลาในการพูดมากกว่านี้ได้ โดยหากยังเล่าเรื่องไม่จบสามารถพูดไม่มากกว่า 5 นาที หลังจากนั้นนักศึกษาในชั้นเรียนจะต้อง

กลับไปใช้เวลาในการดูคลิปการพูดในหัวข้อนี้ทั้งหมดที่ถูกนำเสนอ และเลือกโหวตคลิปที่ชอบในแต่ละหมวด และมอบรางวัลผู้พูดจากการโหวตทั้งสี่หมวด รวมทั้งผู้ที่โหวตจะต้องออกมาแสดงความคิดเห็นของตนเองในการโหวตอีกครั้ง เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองของตนเกี่ยวกับชิ้นงานในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นด้วย

13) กิจกรรมการพูดในที่ชุมชน – ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวถูกออกแบบภายใต้หัวข้อการพูดในที่ชุมชนและโอกาสต่าง ๆ ทำการพูดหน้าห้องในเวลา 3 – 5 นาที และมีการวางโครงเรื่องที่ประกอบไปด้วย คำนำ เนื้อเรื่อง และสรุป รวมทั้งเขียนรายละเอียดผ่านโครงร่างการวางแผนที่ส่งแบบฟอร์มเอาไว้ให้ ทั้งนี้นักศึกษาจะได้รับเวลาประมาณ 2 – 3 สัปดาห์ เพื่อทำการเลือกหัวข้อที่เป็นประเด็นสาธารณะต่าง ๆ ที่นักศึกษาสนใจ และทำการประเมินว่าเหมาะสมกับผู้ฟัง นอกจากนี้นักศึกษาแต่ละคนยังต้องใช้ทักษะในการค้นคว้าหาแหล่งข้อมูลทั้งจากสื่อออนไลน์หรือแหล่งเอกสารอ้างอิงต่าง ๆ เพื่อสร้างบทพูดที่มีประสิทธิภาพ และมีความน่าเชื่อถือ ทั้งนี้หลังจากพูดเสร็จแล้วต้องนำเสนอเค้าโครงการพูดส่งมาพร้อมแหล่งข้อมูลอ้างอิงเพื่อยืนยันในการค้นคว้าข้อมูลก่อนการพูด โดยนักศึกษายังต้องทำการฝึกฝนตัวเองในการพูดมาเป็นอย่างดีตามเวลาที่กำหนด เมื่อถึงวันที่นักศึกษาต้องพูดหน้าชั้นเรียนต่อหน้าผู้สอนและเพื่อร่วมชั้นเรียน นอกจากนี้อาจารย์จะมีการตั้งกล้องเพื่อนำเสนอในกับเพื่อนชั้นเรียนอีกครั้ง และมีทำการนำเสนอใน Mango Canvas เพื่อให้โหวตสำหรับการพูดที่ดีที่สุด รวมทั้งให้ทำกิจกรรมสะท้อนคิดให้เห็นว่าเหตุใดจึงโหวตให้แก่บุคคลนั้น ๆ ให้อาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นร่วมฟังด้วย

14) กิจกรรมการอ่านบทความทางวิทยุกระจายเสียง – กิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อใช้ในหัวข้อการพูดในสื่อประเภทเสียง โดยนักศึกษาจะได้บทพูดซึ่งเป็นบทความทางวิทยุหนึ่งเรื่อง โดยสามารถใช้เวลาในการตีความและใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับชิ้นงานเพื่ออ่านงานนั้นได้อย่างเหมาะสมที่สุด โดยนักศึกษาสามารถค้นคว้าผ่านสื่ออินเตอร์เน็ตเพื่อศึกษาตัวอย่างการออกเสียงจากรายการพอดคาสต์ หรือบทความทางวิทยุต่าง ๆ เพื่อแสวงหาแนวทางในการเลือกใช้เสียงอย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ภายในชั่วโมงเรียน ทั้งนี้นักศึกษาสามารถสอบถามผู้สอนได้เพิ่มเติมหากมีข้อสงสัยในบางประเด็นด้วย

15) กิจกรรมการอ่านข่าวในห้องสตูดิโอทางวิทยุกระจายเสียง – ทั้งนี้กิจกรรมได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อหัวข้อการพูดในสื่อประเภทเสียงเช่นเดียวกับกิจกรรมที่ผ่านมา โดยนักศึกษาจะได้รับบทข่าวขนาดสั้นเพื่อทำการฝึกฝนเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ก่อนที่จะไปอ่านจริงในห้องบันทึกเสียงสำหรับงานวิทยุกระจายเสียงที่สถานีวิทยุเสียงสื่อสารมวลชน FM100 เมกะเฮิร์ตซ์ ของคณะการสื่อสารมวลชน โดยนักศึกษาจะได้ฝึกฝนการพูดจริงในห้องปฏิบัติการซึ่งเป็นห้องทำงานจริงของสถานี โดยจะได้อ่านข่าวเพียงแค่ครั้งเดียว เพื่อเป้าหมายในการควบคุมสติและมีสมาธิการกับอ่านให้มากที่สุดคล้ายกับนักวิชาชีพจริง ทั้งนี้นักศึกษาคนอื่น ๆ ที่อยู่ในห้องควบคุมจะได้รับฟังคำแนะนำในการอ่านจากผู้สอน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการฝึกฝนในการพูดผ่านสื่อเสียงอย่างสื่อวิทยุกระจายเสียงหรืองานเสียงอื่น ๆ เช่น พอดคาสต์ หรืองานบันทึกเสียงแบบอื่นได้ในอนาคต ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวจะถูกบันทึกเสียงเอาไว้ และจะได้รับข้อแนะนำจากผู้สอนเพื่อศึกษาข้อดีและข้อด้อยของตนเองเพื่อนำไปพัฒนาในการอ่านต่อไปในอนาคต

16) กิจกรรมการเข้าดูการทำงานในสตูดิโอทางโทรทัศน์ – กิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อใช้สำหรับหัวข้อการพูดในสื่อวิดิทัศน์ นักศึกษาจะได้เข้าไปดูงานในสตูดิโอสำหรับผลิตงานทางโทรทัศน์ของคณะการสื่อสารมวลชน เพื่อเรียนรู้การใช้

อุปกรณ์ในการถ่ายทอดภาพและเสียงในสตูดิโอทางโทรทัศน์แบบมืออาชีพ และได้รับคำแนะนำจากวิทยากรซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการถ่ายทอดรายการโทรทัศน์ เพื่อที่จะเรียนรู้ในการใช้ไมโครโฟน การมองกล้อง การเรียนรู้สัญญาณการให้คิวในการบันทึกภาพ การอ่านบทขณะบันทึกภาพ การนั่งให้เหมาะสม การเรียนรู้เรื่องแสงของห้องสตูดิโอขณะทำการอ่านชิ้นงาน และการเรียนรู้ประสบการณ์อื่นจากวิทยากรซึ่งเป็นบุคลากรผู้เชี่ยวชาญงานทางด้านภาพเคลื่อนไหว

17) กิจกรรมการอ่านข่าวทางสื่อโทรทัศน์ – กิจกรรมเก็บคะแนนนี้ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อหัวข้อการพูดในสื่อประเภทวิดิทัศน์ โดยนักศึกษาจะได้รับบทข่าวทางโทรทัศน์จำนวนสองชิ้น เพื่อเตรียมตัวสำหรับการอ่านประมาณหนึ่งสัปดาห์ โดยประกอบด้วยข่าวในพระราชสำนักซึ่งถูกกำหนดให้อ่านบทและมองกล้องขณะพูดหนึ่งชิ้น และข่าวทั่วไปที่เปิดโอกาสให้ก้มอ่านได้แต่ถูกควบคุมให้อ่านด้วยความเร็วที่กำหนด ทั้งนี้ข่าวทั้งสองแบบจะมีตัวอย่างสำหรับการอ่านให้นักศึกษา และนักศึกษาสามารถค้นคว้าแหล่งข้อมูลออนไลน์เพื่อหาตัวอย่างในการอ่านที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการอ่านข่าวของตนเองได้ ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวจะถูกบันทึกภาพเอาไว้ และจะได้รับข้อแนะนำจากผู้สอนเพื่อศึกษาข้อดีและข้อด้อยของตนเองเพื่อนำไปพัฒนาในการอ่านต่อไปในอนาคต

18) กิจกรรม Morality Police – กิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อหัวข้อจริยธรรมในวาทวิทยา โดยให้นักศึกษารายงานผลการใช้เฟสบุ๊ค อินสตราแกรม หรือสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่คาดว่าจะเข้าข่ายผิดศีลธรรมทางการสื่อสารของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือบัญชีอันใดอันหนึ่ง (หากมีผลกระทบต่อบุคคลหรือองค์กรใด ๆ การนำเสนอให้ปกปิดชื่อได้) หรืออาจจะเลือกเป็นเพื่อนในกลุ่มเรียนนี้ (เปิดเผยชื่อได้ แต่แจ้งเพื่อนก่อน) ทั้งนี้ในชิ้นงานให้เขียนลักษณะของการรายงานแจ้งรายละเอียด (บุคคลหรือบัญชีใด ในวันที่ใดที่มีการโพสต์หรือเสนอต่อสาธารณะ รูปภาพประกอบ และมีลักษณะของการละเมิดทางศีลธรรมอย่างไรบ้าง) โดยนำเสนอผ่านการส่งผลการรายงานเป็นไฟล์งานและร่วมทำการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยกิจกรรมดังกล่าวเป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ปัญหาดังกล่าวเกิดการปัญหาการสื่อสาร ทั้งการโพสต์ด้วยการเขียนหรือการพูดที่ไม่เหมาะสมซึ่งเกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้นักศึกษาสามารถเลือกประเด็นได้ตามที่สนใจ และนำมาแลกเปลี่ยนกับอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างอิสระ

2.2 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning)

ผู้สอนได้เลือกใช้คลิปสำหรับการเรียนการสอนตามหัวข้อของการศึกษา โดยจะเป็นคลิปการสอนขนาดสั้น คลิปละ 3 – 5 นาที เพื่อใช้ประกอบการเรียนภายในชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจแต่ละประเด็นได้ง่ายขึ้นมากกว่าการมุ่งเป้าให้คลิปดังกล่าวทดแทนการเรียนการสอนในชั้นเรียนโดยตรง เนื่องจากกิจกรรมการฝึกฝนในชั้นเรียนจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้สำหรับวิชาการพูดซึ่งต้องฝึกภายใต้สภาพแวดล้อมจริงที่มีผู้ฟังจริง โดยคลิปขนาดสั้นเหล่านี้จะครอบคลุมทั้งการเพิ่มเติมรายละเอียดสำหรับเนื้อหาของการเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา นอกจากนี้จะยังนำเอาตัวอย่างชิ้นงานของนักศึกษามาใช้สำหรับการสอนและใช้เป็นแนวทางให้นักศึกษาใช้รับชมและสะท้อนความคิด

2.3 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

กิจกรรมส่วนใหญ่ของรายการวิชาเป็นลักษณะของการสอนแบบ Active Learning ตามแนวทางของการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2566 และได้รับการปรับปรุงเพิ่มเติมด้วยการทำคลิปการสอนในหัวข้อต่าง ๆ

เพิ่มเติมในภายหลัง โดยนอกจากจะทำการเก็บคะแนนจากการสอบปฏิบัติและการสอบปลายภาคแล้ว กิจกรรมทั้งหมดในชั้นเรียนจะเน้นไปที่กิจกรรม Active Learning ทั้งหมดที่ 60 เปอร์เซ็นต์ โดยเนื้อหาการเรียนการสอนในแต่ละหัวข้อจะทำการบันทึกเนื้อหาทั้งก่อนและหลังตามความเหมาะสมกับแต่ละหัวข้อ โดยนำไปเก็บไว้ในระบบ Learning Management (LMS) คือ Mango Canvas เพื่อให้นักศึกษาทั้งในเทอมปัจจุบันและในภาคการศึกษาถัดไปได้มีโอกาสศึกษาเนื้อหาของการบรรยายล่วงหน้า โดยเมื่อนักศึกษาได้มีโอกาสได้เข้าสู่ชั้นเรียนครั้งต่อไป หรือต้องการทำการทบทวนเนื้อหาที่ผ่านมาแล้วสามารถทำความเข้าใจผ่านการบรรยายและการให้ความรู้ด้วยเนื้อหาแบบสั้นที่ใช้เวลาไม่เกิน 3 – 5 นาทีได้

ทั้งนี้กิจกรรมแบบ Active Learning มีการเก็บคะแนนจาก 1) การนำเสนอและมีส่วนร่วมในกิจกรรมหน้าชั้นเรียน ได้แก่ กิจกรรมการร้องเพลง, กิจกรรมการทดสอบการหายใจ, กิจกรรมการพูดในประเด็นให้ความรู้, กิจกรรมการพูดในประเด็นชักจูงใจ, กิจกรรมการแสดงสีหน้าตามอารมณ์ต่าง ๆ, กิจกรรมการเคลื่อนไหวและการสบสายตา, กิจกรรมการพูดในประเด็นสาธารณะหน้าชั้นเรียน รวมทั้งสิ้น 25 เปอร์เซ็นต์ 2) การผลิตคลิปภาพเคลื่อนไหวการแนะนำตัวของผู้เรียน, คลิปภาพเคลื่อนไหวเพื่อแบ่งแสดงสีหน้าตามอารมณ์ที่กำหนด และคลิปเสียงการอ่านออกเสียงในชิ้นงานต่าง ๆ เป็นต้น รวมทั้งสิ้น 15 คะแนน 3) กิจกรรมการพูดผ่านสื่อเสียง และกิจกรรมการพูดผ่านสื่อวิดิทัศน์ รวม 20 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้นการประเมินผลในส่วนของ Active Learning + Asynchronous Learning จึงคิดเป็นทั้งหมด 60 เปอร์เซ็นต์ของการประเมินผลในรายวิชาทั้งหมด

การเรียนการสอนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษามีจำนวนนักศึกษา 44 คนนับจากการงทะเบียนจากสำนักทะเบียน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการประเมินจากระบบ CMU-MIS ด้านผลการประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอนอยู่ในในระดับดี ที่ 4.7 คะแนน จากคะแนนเต็มที่ 5.00 โดยคิดเป็น 94 เปอร์เซ็นต์ ทั้งนี้มีผู้เข้าทำการประเมินเป็นจำนวน 10 คนจากผู้เรียนทั้งหมดซึ่งเป็นจำนวนไม่ถึงหนึ่งในสี่ ทั้งนี้นักศึกษาในปัจจุบันทำการประเมินการสอนของแต่ละรายวิชาค่อนข้างน้อย ทำให้คณาจารย์ผู้สอนจะแสวงหาแนวทางการประเมินการเรียนการสอนในรูปแบบอื่นเพิ่มเติมในอนาคต

สำหรับผลการประเมินในเชิงคุณภาพที่นำมาจากระบบผลการประเมิน CMU-MIS ในแต่ละประเด็นมีดังนี้คือ 1) อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน (The instructor clearly communicated the course objectives to the students.) 96 เปอร์เซ็นต์ 2) สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม (The instructor covered all course contents determined in the course objectives and made effective use of the class time.) 98 เปอร์เซ็นต์ 3) จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน (The instructor logically organized the lessons with a clear well-ordered structure.) 96 เปอร์เซ็นต์ 4) สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย (Whenever appropriate, the instructor provided moral and ethical guidance during the lecture.) 92 เปอร์เซ็นต์ 5) มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน (The instructor used a variety of teaching techniques, methods and materials to stimulate the students' interest and facilitate their understanding.) 90 เปอร์เซ็นต์ 6) มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน (The instructor motivated the students to think,

analyze and solve problems critically, based on the contents covered in class.) 96 เปอร์เซ็นต์ 7) เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน (The instructor listened and responded well to the students' questions either in class or outside of class.) และ 8) แนะนำแหล่งค้นคว้าเอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ (The instructor recommended resources for outside-classroom learning to the students; including supplementary documents and texts.) 86 เปอร์เซ็นต์ โดยข้อสุดท้ายนี้แสดงให้เห็นว่ายังขาดแหล่งข้อมูลการสอนเพิ่มเติมซึ่งผู้สอนจะพัฒนาในส่วนนี้ต่อไป

3 สรุป

การเรียนการสอนหลังเข้าร่วมโครงการฯ สามารถทำให้นักศึกษาเข้าถึงการเรียนรู้ในรายวิชาได้มากกว่าการบรรยายแบบเดิมแต่เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้การสอนหน้าชั้นเรียนมีเวลาในการบรรยายและฝึกพูดลดลง การรับฟังคลิปตัวอย่างในช่วงนอกเวลาเรียนช่วยให้การจัดในการเรียนการสอนนักศึกษาในชั้นเรียนประมาณสี่สิบคนได้รับการจัดการที่ดีขึ้น นอกจากนี้นักศึกษาในยุคปัจจุบันมีความต้องการการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แทบจะตลอดเวลาของการเรียน การบรรยายแต่เพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาเหล่านี้ได้ ดังนั้นโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 ได้ช่วยให้ผู้สอนสามารถทำการเรียบเรียงการสอนแก่นักศึกษาได้อย่างมีระบบระเบียบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วงในการส่งเสริมให้ผู้สอนมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง อีกทั้งยังมีแนวทางการสอนและคลิปวิดีโอเป็นสื่อในการสอนที่จำเป็นแนวทางให้แก่คณาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่จะทำหน้าที่ในการสอนรายวิชานี้ได้ต่อไปในอนาคต หากมีการขาดแคลนผู้สอน แนวทางในการสอนที่พัฒนาขึ้นจากโครงการนี้จะช่วยคณาจารย์ที่ทำหน้าที่ทดแทน อีกทั้งยังสร้างแรงบันดาลใจให้แก่นักศึกษาให้กล้าแสดงออกผ่านกิจกรรมสะท้อนคิดในชั้นเรียนจากหลากหลายกิจกรรม รวมทั้งนักศึกษายังสามารถแสดงความสามารถในการร่วมกับผู้สอนในการผลิตสื่อการเรียนสอนได้เองจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนการสอนด้านสื่อสารมวลชนต่อไป

4 การอภิปรายผลตามประเภททุน

โครงการสร้างผลกระทบ (impact) โดยการปรับกิจกรรมที่เป็น Active Learning ในระดับ 60 เปอร์เซ็นต์ของกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด โดยความสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนการสอนถูกแสดงผ่านการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน การนำเสนอในลักษณะของการพูด การอภิปรายร่วมกันในประเด็นต่าง ๆ ที่กำหนด รวมถึงชิ้นงานที่ทำส่งระหว่างเรียนและกิจกรรมที่ให้ทำเป็นการบ้านนอกเวลาเรียน

ในส่วนของ Asynchronous Learning นั้น ผู้สอนได้จัดทำคลิปของการสอน และคลิปเกี่ยวกับตัวอย่างกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาผู้เรียนได้เรียนรู้และได้รับแนวทางสำหรับการปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้นักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะสำหรับการผลิตสื่อด้วยตนเองเพื่อนำเสนอเป็นอย่างดีอยู่แล้ว ทำให้นักศึกษาทำการเรียนรู้คลิปการสอนและคลิปตัวอย่างของกิจกรรมต่าง ๆ ได้เข้าใจโดยง่าย นอกจากนี้กิจกรรมต่าง ๆ ที่นำเสนอได้สร้างให้นักศึกษาผลิตชิ้นงานที่กลายมาเป็นตัวอย่างในกิจกรรมให้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้ด้วย โดยคลิปกิจกรรมต่าง ๆ ในลักษณะของ Asynchronous Learning จะถูกบรรจุเอาไว้ใน Google drive (https://drive.google.com/drive/folders/1 DZ

F_Ifv4Kt2NC2Mtt_oshx6tuB0rwPfh?usp=sharing) โดยอาจารย์ผู้สอนจะนำลิงค์สำหรับการเข้าถึงไปวางไว้ใน CMU Mango Canvas ประจำชั้นเรียนเพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าไปรับชมได้โดยสะดวก

สำหรับสิ่งที่ได้รับผ่านการสะท้อนประสบการณ์ของโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 Type B: Active Learning + Asynchronous Learning พบว่า การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้นผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เนื่องจากนักศึกษามีโอกาสได้แสดงออกในชั้นเรียนตามหัวข้อต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ผลการเรียนรู้แสดงออกมาผ่านการเข้าร่วมชั้นเรียน การประเมินผู้สอนและรายวิชา รวมทั้งผลการประเมินผลลัพธ์แบบ Outcome-Based Educationหรือ OBE ที่ให้ผลลัพธ์ดีเช่นเดียวกัน สำหรับด้านของ Asynchronous Learning นั้นพบว่าเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่พบกับความท้าทายมากกว่าการเรียนการสอนแบบ Active Learning เนื่องจากนักศึกษาไม่ค่อยให้ความสนใจกับการเรียนรู้ก่อนการเรียนด้วยคลิปการสอนมากนัก แต่นักศึกษายังถือได้ว่าได้ประโยชน์จากการแทรกคลิปคำอธิบายชิ้นงาน และตัวอย่างชิ้นงานต่างๆ มากกว่า เนื่องจากนักศึกษาใช้คลิปภาพและเสียงเหล่านั้นเป็นแนวทางในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและคลิปที่ให้ผลิตเป็นชิ้นงานเพื่อเก็บคะแนน

ในแง่ของการผลิตสื่อการสอนแบบออนไลน์ของผู้สอนนั้นพบว่ายังคงเป็นงานที่ท้าทายเนื่องจากไม่ใช่อาจารย์ผู้มีความเชี่ยวชาญในการตัดต่อด้านภาพเคลื่อนไหว แม้จะมีทักษะทางด้านการตัดต่อเสียงอยู่บ้างพอสมควร แต่ภาระการสอนที่ค่อนข้างเยอะและช่วงเวลาของการหยุดกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียนนั้นไม่มากพอสำหรับการผลิตคลิปการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสำหรับใช้ในการสอนภาคการเรียนนั้นอย่างสมบูรณ์ จึงทำให้การสอนแบบ Asynchronous Learning เป็นงานที่ค่อนข้างท้าทายและใช้เวลาค่อนข้างมากแม้ว่าจะได้รับคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในการผลิตคลิปสื่อการสอนจากทีมคณาจารย์จากคณะการสื่อสารมวลชนไปก่อนหน้านี้แล้วก็ตาม

สำหรับการเผยแพร่คลิปสื่อที่ผลิตในโครงการนั้นถูกนำเสนอในฐานะของสื่อการสอนอยู่บ้างในขณะทำการเรียนการสอนในภาคการศึกษาอยู่จำนวนหนึ่ง โดยเฉพาะคลิปที่เป็นตัวอย่างการทำงานชิ้นงานต่าง ๆ ขณะที่ชิ้นงานอีกจำนวนหนึ่งซึ่งเกี่ยวกับการสอนนั้นทำเสร็จหลังการเรียนการสอนในรายวิชาภาคการศึกษานี้แล้ว โดยผู้สอนมีแผนสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์ในการสอนภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปซึ่งคาดว่าจะมีประโยชน์อย่างมากสำหรับการสอนที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้มากยิ่งขึ้น

5 กิตติกรรมประกาศ

รูปแบบการเรียนการสอนในรายวิชาวาทวิทยา (851273) ของคณะการสื่อสารมวลชนนั้นได้รับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องในฐานะวิชาที่มีความจำเป็นอย่างมากในศาสตร์ด้านการสื่อสาร รายวิชานี้ได้รับคุณปการจากคณาจารย์มากมายตั้งแต่ยังคงเป็นหนึ่งในภาควิชาหนึ่งในคณะการสื่อสารมวลชน ดังนั้นข้าพเจ้าในฐานะหนึ่งในคณาจารย์ผู้สอนของกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันที่ทำการสอนและพัฒนาแนวทางการสอนให้เหมาะสมแก่นักศึกษาอย่างต่อเนื่องเสมอมา

6 เอกสารอ้างอิง

[1] คริส แอนเดอร์สัน (2564). TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking, พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป

[2] เดล คาร์เนกี (2562). การพูดในที่ชุมชน, กรุงเทพฯ: บจก. สำนักพิมพ์ แสงดาว

[3] เดล คาร์เนกี (2563). วิธีสร้างความน่าเชื่อถือในตนเองและจูงใจคน, พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: บจก. สำนักพิมพ์ แสงดาว

[4] จารุณี หงส์จารุ (2561). การพูดและฝึกเสียง, กรุงเทพฯ: ประชุมทอง พริ้นติ้ง

[5] จำนง วิบูลย์ศรี (2538). หลักการและปฏิบัติทางวาทนิเทศ, กรุงเทพฯ: ภาควิชาวาทวิทยา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

[6] ฉัตรวรุณ ตันนะรัตน์ (2532). การพูดสำหรับผู้นำ, พิมพ์ครั้งที่ 7 กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

[7] วีกูล วีรานุวัติ และ กนกนาถ ชูปัญยา (2525). เคมีคลินิก, กรุงเทพฯ: โครงการตำราศิริราช คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล

[8] ภัทธีรา สารากรบริรักษ์ (2557). ผู้ประกาศและการใช้เสียงทางวิทยุและโทรทัศน์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

[9] วิรัช ลภิรัตนกุล (2526). วาทนิเทศและวาทศิลป์, กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

[10] สมจิต ชิวปรีชา (2535). วาทวิทยา, กรุงเทพฯ: พิมพลักษณ์

[11] Floyd, K. (2015). Public Speaking Matters, International editions, ISBN: 978-4-259-25391-1, McGraw-Hill Education, New York.

[12] Alten, S.R. (2014). Audio in Media, 10th editions, ISBN-10: 1-133-95762-5 , Wadsworth Cengage Learning, United States of America.

[13] Zettl, Herbert. (2012). Television Production Handbook+Workbook, 11th editions, ISBN-10: 1-111-34788-3, Wadsworth Cengage Learning, Canada.

055771 : วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา ห้องเรียนวิทยาการวิจัยทางการศึกษาแบบไร้รอยต่อ

ณัฐพล แจ้งอักษร[1]

[1]ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
Natthapol.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 35 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☒ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา มีเป้าหมายเพื่อสร้างองค์ความรู้กระบวนวิจัยทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ที่น่าเชื่อถือเป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาและสังคมในยุคปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนแต่เดิมได้สร้างการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบพบหน้าและชั้นเรียนแบบออนไลน์ เมื่อผู้เรียนเรียนรู้ในชั้นเรียนแล้ว สามารถทบทวนความรู้ได้ผ่านทางห้องเรียนออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างชั้นเรียนแบบพบหน้าและออนไลน์ขาดความต่อเนื่อง ขาดปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนหลังจบชั้นเรียนแบบพบหน้า ผู้สอนได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวจึงได้ออกแบบการเรียนรู้ที่จะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมรอบตัวผู้เรียนให้กลายเป็นห้องเรียนไร้รอยต่อที่การเรียนรู้เป็นไปอย่างลื่นไหล สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกที่ ทุกเวลา โดยนำการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning บูรณาการเทคโนโลยี (ICT integrated Learning) ผ่านการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) จัดการเรียนรู้แบบพบหน้า แบบออนไลน์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อสาระในรายวิชา สื่อการสอน คลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้น และอื่น ๆ ได้แบบเรียลไทม์ ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งภายในห้องเรียนแบบพบหน้าและออนไลน์เน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ (Plus-Minus-Interesting) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงของ Bloom's Taxonomy สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ผ่านวิธีวิจัยทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: Active Learning, Asynchronous Learning, การวิจัยทางการศึกษา

1 บทนำ

รายวิชา 055771 วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนกระบวนการวิจัยทางการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยในรายวิชาได้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบห้องเรียนไร้รอยต่อข้ามข้อกำจัดทางด้านเวลาและสถานที่ สร้างการเรียนรู้ที่ไหลลื่น เชื่อมโยงการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเข้าด้วยกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ และผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้นำการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งแต่การเริ่มต้นออกแบบวางแผนการเรียนรู้ของ

ตนเอง การสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นที่ตนเองสนใจ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล จนการสรุปผลการวิจัยและรายงานผลการวิจัยของตนเอง การเรียนรู้ดังกล่าวทั้งหมดถูกสนับสนุนโดยกระบวนการเรียนรู้ผ่านการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ (Plus-Minus-Interesting) ที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียนแบบพบหน้าและชั้นเรียนออนไลน์ ผู้เรียนทีโอกาสเสนอความคิดเห็นและข้อค้นพบของตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันตลอดการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การเรียนรู้แบบพบหน้า(Face-to-face tutorials) การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online learning) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-managed learning) รูปแบบการเรียนรู้ทั้งหมดนี้จะช่วยสร้างให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้ผู้เรียนจะอยู่นอกชั้นเรียนก็สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผ่านชั้นเรียนออนไลน์ Canvas ที่รวบรวมเนื้อหาการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ทั้งหมดของรายวิชา ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้มาก่อนเข้าคาบเรียน หรือเรียนทบทวนย้อนหลังได้ตลอดเวลาตามความสะดวกของผู้เรียน คลิปวิดีโอในรายวิชาเป็นคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้นสำหรับการเรียนรู้ในรายวิชาแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อย พร้อมแบบทดสอบและแบบฝึกหัดสำหรับผู้เรียนได้ประเมินความรู้ความเข้าใจของตนเองในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ในรายวิชาสร้างผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นและกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ยอมรับซึ่งความคิดเห็นที่แตกต่างจากตนเอง และกระบวนการวิพากษ์อย่างมีเหตุมีผลเสริมสร้างทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงของ Bloom's Taxonomy สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมในยุคปัจจุบันและอนาคตได้

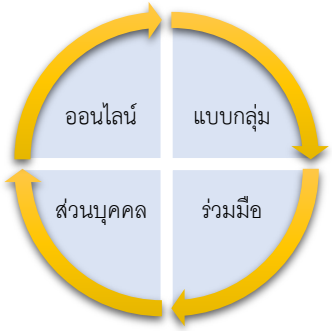
2 หลักการหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา จัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning เพื่อสร้างห้องเรียนไร้รอยต่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยการผสานการเรียนรู้ในชั้นเรียน นอกชั้นเรียน และการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้าด้วยกันเป็นแบบแผนของกระบวนวิชาที่ใช้จัดการเรียนการสอนตลอดภาคการศึกษา ซึ่งรายวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษาแบ่งรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ออกเป็น 3 รูปแบบตามการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ได้แก่ 1) การเรียนรู้แบบพบหน้า (Face-to-face tutorials) เป็นการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนภายในคาบเรียน 2) การจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-managed learning) เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง สามารถวางแผนค้นคว้าได้อย่างอิสระ จากแหล่งต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงได้ และคอยรายงานผลความคืบหน้าให้กับผู้สอนเป็นระยะ โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นโค้ชให้กับผู้เรียน และ 3) การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online learning) เป็นการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนต่างเวลา ผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกัน โดยผู้เรียนเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ที่ผู้สอนอัปโหลดหรือจัดหาให้ เช่น การเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอหรือสื่ออื่นๆ ผู้เรียนสามารถวางแผนการเรียนรู้ตนเองได้อย่างอิสระ สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกันกับผู้สอนหรือผู้เรียนคนอื่น ๆ



รูปที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Lim et al., 2011)

การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถกำหนดแนวทางการเรียนรู้ สถานที่และสอดคล้องกับลีลาการเรียนรู้ของตนเอง กล่าวคือ การเรียนรู้แบบผสมผสานมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ตนเอง มีความยืดหยุ่นทางการเรียนรู้ไม่กำจัดเฉพาะในชั้นเรียนหรือช่วงเวลาเดียวกันกับผู้สอน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานได้ผนวกรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบพบหน้าและการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์เข้าด้วยกัน เมื่อเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน โดยมีครูเป็นผู้นำการเรียนรู้ จากนั้นผู้เรียนเรียนรู้แบบร่วมมือ นำไปสู่การเรียนรู้แบบนำตนเอง สุดท้ายผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบออนไลน์ (St. Aloysius Gonzaga School, n.d.)



รูปที่ 2 วิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (St. Aloysius Gonzaga School, n.d.)

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (The Pedagogy of Blended learning) สามารถใช้ได้ในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์ของรายวิชา ผู้สอนมุ่งเน้นอธิปรายสาระสำคัญของเนื้อหาการเรียนรู้ภายในคาบเรียน หลังจากนั้นผู้เรียนแลกเปลี่ยนพูดคุย (Discuss) ภายในชั้นเรียน เพื่อตกตะกอนความรู้ของตนเอง หลังจากนั้นผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ของตนเองหรือเสาะแสวงหาความรู้ใหม่จากแหล่งอื่น ๆ นอกชั้นเรียนด้วยตนเอง สร้างสภาพแวดล้อมห้องเรียนไร้รอยต่อขึ้น เนื่องจากภายในชั้นเรียนได้สร้างให้ผู้เรียนเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อหาวิชาจนตกผลึกเป็นความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถประยุกต์ใช้ได้ เมื่อผู้เรียนอยู่นอกชั้นเรียน จึงสามารถประยุกต์ใช้ความรู้นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสร้างเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานช่วยสนับสนุนการสอนที่สร้างปฏิสัมพันธ์ที่เน้นกลยุทธ์วิธีการกระตุ้นผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้น (Active Learning) การเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน (Peer-to-Peer Learning) และการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Strategy) (สมใจ จันทร์เต็ม, 2553)

3 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

รายวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา (055771) จัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเอง เชื่อมโยงการเรียนรู้ในชั้นเรียน นอกชั้นเรียนเข้าด้วยกัน สร้างการเรียนรู้ไร้ข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา บทบาทของผู้สอนมีหน้าที่เป็นโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ และผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนอัปโหลดให้ผ่านช่องทางการเรียนรู้ Canvas โดยกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ได้แก่ 1) การเรียนรู้พบหน้า

เป็นการเรียนรู้ ณ สถานที่และเวลาเดียวกัน ผู้เรียนและผู้สอนพร้อมหน้ากัน เน้นให้ผู้เรียนตกผลึกองค์ความรู้ที่เรียนไปในรูปแบบความเข้าใจของตนเอง ในการจัดการเรียนรู้แบบพบปะ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้ด้วยตนเองภายในชั้นเรียน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้โต้ตอบและเสนอความคิดเห็นของตนเองอย่างเปิดกว้าง สังเคราะห์งานวิจัยและกระบวนวิจัยจากแหล่งต่างๆแลกเปลี่ยนร่วมกันภายในชั้นเรียน 2) การเรียนรู้แบบออนไลน์ เป็นการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านคลิปวิดีโอที่ผู้สอนอัปโหลดให้ในช่องทางการเรียนรู้ Canvas โดยผู้เรียนสามารถจัดการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างอิสระ เป็นการเรียนรู้ต่างสถานที่และต่างเวลา ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันผ่านกระดานโต้ตอบแบบเรียลไทม์ (Active board) ที่ผู้สอนสร้างไว้ให้ สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ 3) การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนนำตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ในประเด็นที่ตนเองสนใจนอกชั้นเรียน การเรียนรู้นี้สามารถกระทำได้อย่างอิสระโดยมีผู้สอนเป็นโค้ชคอยให้คำปรึกษา การเรียนรู้นี้ต้องอาศัยความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเพื่อการสังเคราะห์งานวิจัย และตกผลึกเป็นความเข้าใจของตนเอง ออกมาเป็นรูปแบบงานวิจัยของตนเองเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้แก่วงการวิชาการ

โดยกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสาน (Blended Learning) ทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้และค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอ รวมถึงสร้างสภาพแวดล้อมห้องเรียนไร้รอยต่อ การเรียนรู้สามารถดำเนินได้อย่างต่อเนื่องไร้ข้อกำจัดทางด้านเวลาและสถานที่ เมื่อผู้เรียนต้องการทบทวนเนื้อหาวิชาสามารถเข้ามาทบทวนผ่านคลิปวิดีโอที่ผู้สอนอัปโหลดให้ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดจะสนับสนุนการเรียนรู้บนฐานการวิจัย (Research Base Learning) อาศัยวิธีวิทยาการวิจัยอย่างถูกต้องตามหลักการเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เดิมสู่องค์ความรู้ใหม่อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง

3.1 การบูรณาการเทคโนโลยีการเรียนรู้ ICT integrated Learning

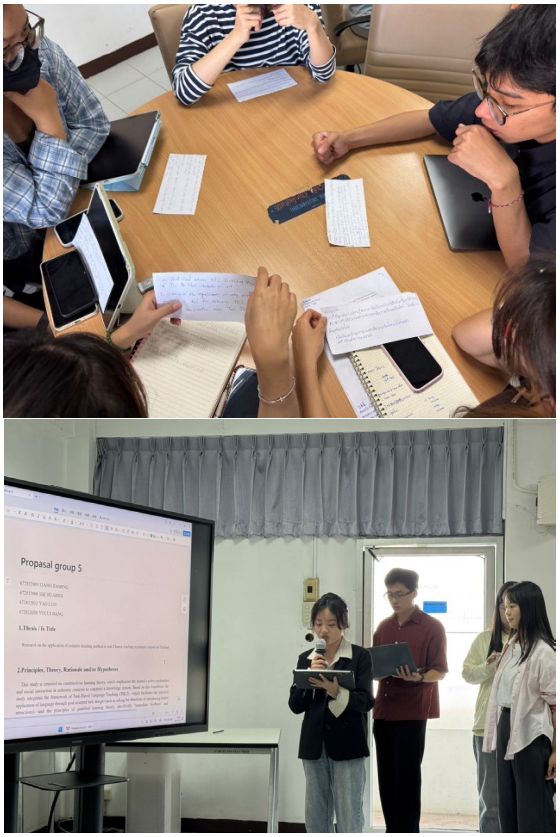
เทคโนโลยีการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ เพื่อบรรลุเป้าหมายของรายวิชา ตอบสนองต่อความต้องการที่แตกต่างหลากหลายของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง และนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง รายวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษาผสานเทคโนโลยีการเรียนรู้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน สร้างห้องเรียนไร้รอยต่อสร้างการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ผ่านช่องทาง Canvas ระบบการจัดการเรียนรู้แบบ LMS (Learning Management System) ผู้สอนอัปโหลดเนื้อหาสาระของรายวิชาทั้งหมด และคลิปวิดีโอสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้หรือทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง ทุกที่ทุกเวลา ไม่กำจัดเวลาหรือสถานที่ อีกทั้งหลังการเรียนรู้ในชั้นเรียน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ศึกษาหาสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ตนเองสนใจ พร้อมนำเสนอหรือแลกเปลี่ยนผ่าน Active Board ที่ผู้สอนสร้างให้ เสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกระตือรือร้น การบูรณาการเทคโนโลยีการเรียนรู้ ICT integrated Learning ไม่ใช่การนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนหรือเป็นช่องทางการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้เท่านั้น แต่เป็นการผสานเข้ากับกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เชื่อมรอยต่อของห้องเรียนในชั้นเรียนเข้ากับห้องเรียนนอกชั้นเรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่มีสะดุด เป็นไปอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ อีกทั้งเทคโนโลยีการเรียนรู้ในรายวิชาลดข้อกำจัดทางด้านเวลาของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหารายวิชาได้อย่างครบถ้วนถึงแม้ไม่ได้เข้าชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาย้อนหลังจากคลิปวิดีโอที่ผู้สอนอัปโหลดให้

หรือผู้เรียนสามารถเลือกดูคลิปวิดีโอสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน ดังนั้นแล้ว เทคโนโลยีการเรียนรู้ในรายวิชาได้หลอมรวมเข้ากับเนื้อหา กิจกรรม และวิธีการสอน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพบรรลุเป้าหมายของรายวิชาในที่สุด

3.2 การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ Active Learning

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้นำการเรียนรู้ของตนเอง ผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชหรือผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ โดยกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

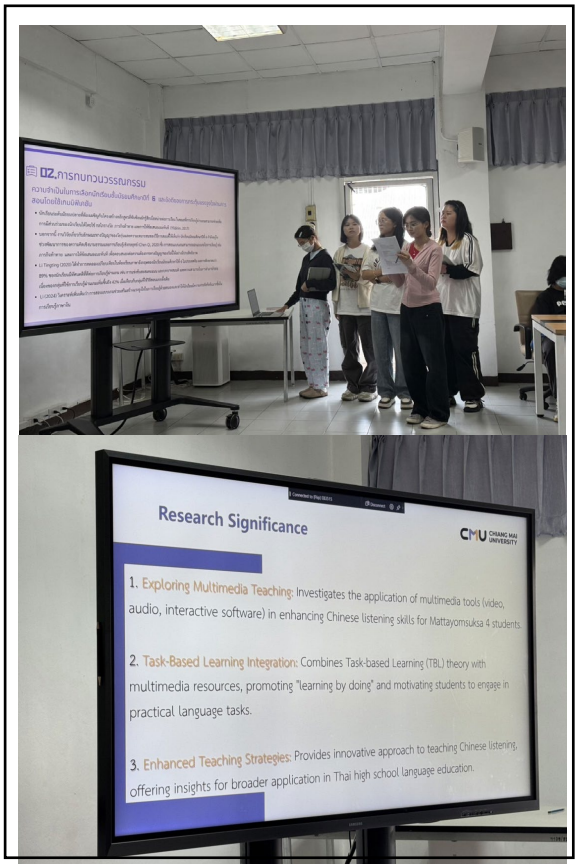
3.2.1 กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative) เป็นการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนทั้งในรูปแบบกลุ่มและแบบคู่ ผู้เรียนสามารถเลือกคู่เรียนรู้ของตนเองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เปิดกว้างมุมมองที่หลากหลาย ผู้เรียนที่มีภูมิหลังและความสนใจที่แตกต่างกันเมื่อเกิดการแลกเปลี่ยนความเห็นซึ่งกันและกันจะสามารถขยายมุมมองและฉากทัศน์ที่กว้างขึ้น เปรียบเสมือนการเติมเต็มมุมมองมิติใหม่ๆซึ่งกันและกัน ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนผลงานการสังเคราะห์งานวิจัยหรือแนวทางการออกแบบการวิจัยของตนเองให้กับเพื่อนร่วมกันเรียน การปรึกษาหารือระหว่างผู้เรียนจะสามารถช่วยเหลือผู้เรียนที่ไม่กล้าสอบถามหรือขอคำปรึกษาจากผู้สอนโดยตรง ช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปอย่างเป็นมิตรเปิดกว้างต่อการเรียนรู้



รูปที่ 3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.2.2 กระบวนการเรียนรู้ผ่านการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ (Plus-Minus-Interesting) เป็นการเรียนรู้ที่พิจารณาถึงเทคนิควิธีการคิดวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ แนวคิด หรือข้อเสนอต่าง ๆ อย่างรอบด้าน โดยจะพิจารณาจาก 3 มุมมอง ได้แก่ ข้อดี (Plus) ข้อเสีย (Minus) และ สิ่งที่น่าสนใจ (Interesting) วิธีการพิจารณาดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์อย่างชาญฉลาดและรอบคอบในทุกมิติของกระบวนการวิจัย ผู้เรียนเริ่มเรียนรู้รายวิชาวิธีวิทยาการวิจัยจากงานวิจัยตัวอย่าง พิจารณาวิเคราะห์สิ่งที่พบเจอตามหลักการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ ระบุสิ่งที่ขาดหรือปัญหา ระบุสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้น/เป้าหมายที่ต้องการ สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อยืนยันข้อเท็จจริงที่ตนเองกล่าวอ้างหรือต้องการพิสูจน์ สิ่งเหล่านี้กระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการคิดและแสดงความคิดเห็น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมองหาความ

เป็นไปได้ใหม่ ๆ และต่อยอดความคิดในระดับที่สูงขึ้น



รูปที่ 4 การเรียนรู้ผ่านการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์

3.2.3 รูปแบบกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) โดยเน้นไปที่การเรียนรู้และค้นคว้าหาองค์ความรู้ด้วยตนเอง สังเคราะห์แหล่งข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือและตกผลึกเป็นองค์ความรู้ของตนเอง โดยขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหนึ่งใน 4 กระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ใช้ในรายวิชานี้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเป็นผู้นำการเรียนรู้ของตนเอง วางแผนและออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ที่ตนเองสนใจ พร้อมศึกษาหาข้อมูลและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนทั้งในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์

4 การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ห้องเรียนไร้รอยต่อ

การเรียนรู้ที่ไหลลื่นในห้องเรียนไร้รอยต่อ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระและสื่อการเรียนรู้ของรายวิชาได้ตลอดเวลาจากทุกที่ ผ่านห้องเรียนออนไลน์ Canvas ที่ผู้สอนสร้างไว้ คลิปวิดีโอ สื่อการสอน รวมถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในรายวิชาถูกบรรจุในห้องเรียนออนไลน์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากคลิปวิดีโอที่ผู้สอนอัปโหลดให้ก่อนเข้าเรียนหรือทบทวนหลังการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา รายวิชามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบพบหน้า การเรียนรู้แบบออนไลน์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้ง 3 รูปแบบการเรียนรู้ถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยผ่านห้องเรียน Canvas โดยการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบพบหน้าเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจแก่นของเนื้อหาสาระจนสามารถต่อยอดไปใช้ได้ การเรียนรู้แบบออนไลน์จะเข้ามาช่วยเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนหรือผู้เรียนคนอื่นได้อย่างเรียลไทม์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการศึกษาหาความรู้แลกเปลี่ยนสิ่งที่ตนเองพบเจอกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งสื่อการเรียนการสอนทั้งหมดในรายวิชาประกอบด้วย คลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้น สไลด์นำเสนอสำหรับการเรียนการสอน เอกสารประกอบการสอน ใบความรู้เพิ่มเติม และอื่น ๆ นอกจากนี้การนำปัญญาประดิษฐ์ประเภท Chatbot เช่น ChatGPT, Gemini, Copilot, DeepSeek มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ช่วยอำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น สร้างความสบายใจในการสอบถามข้อสงสัยของผู้เรียนกรณีที่ผู้สอนมีข้อสงสัยแต่ไม่กล้าปรึกษากับผู้สอนโดยตรง ปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้จะคอยทำหน้าที่ผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน แต่อย่างไรก็ตาม คำตอบที่ได้จากการสอบถามปัญญาประดิษฐ์ต้องมีการกลั่นกรองข้อเท็จจริง ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนทุก

ครั้ง พร้อมทั้งสังเคราะห์คำตอบจากปัญญาประดิษฐ์มาเป็นความเข้าใจของตนเอง ตกผลึกองค์ความรู้ความเข้าใจในรูปแบบของตนเอง พร้อมตระหนักถึงจริยธรรมทางปัญญาประดิษฐ์เพื่อการใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์นั้นอย่างถูกต้อง



รูปที่ 5 ตัวอย่างคลิปวิดีโอและสื่อการเรียนรู้

5 การอภิปรายผลตามประเภททุน

รายวิชา 055771 วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา สำหรับบัณฑิตศึกษา มีเป้าหมายเพื่อแนะแนวทางขั้นตอน/วิธีการวิจัยตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกระบวนวิจัยทางการศึกษา เพื่อสร้างบัณฑิตที่เพรียบพร้อมด้วยองค์ความรู้และเป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาและวงการวิชาการ รายวิชาจึงเน้นจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning โดยการผสมผสานเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เติมเต็มช่องว่างทางการเรียนรู้ในห้องเรียนกับนอกห้องเรียน เชื่อมโยงการเรียนรู้แบบพบหน้า การเรียนรู้ออนไลน์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้าด้วยกัน สร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและลื่นไหล ถึงแม้ผู้เรียนจะออกจากห้องเรียนไปก็ยังคงสามารถต่อยอดความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถเข้าถึงเนื้อหารายวิชาได้อย่างต่อเนื่องทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ (Plus-Minus-Interesting) ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ระบุข้อดี ข้อเสีย และสิ่งที่น่าสนใจหรือข้อค้นพบ จากนั้นสังเคราะห์ออกมาตามความเข้าใจของตนเอง พร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับกับเพื่อนชั้นเรียนและผู้สอน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ล่วงหน้าและย้อนหลังได้ผ่านคลิปวิดีโอที่ผู้สอนอัปโหลดให้ผ่าน Canvas พร้อมทั้งมีแบบฝึกหัดทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนโดยคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้นแบ่งออกเป็นหัวข้อการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกรับชมคลิปวิดีโอหัวข้อที่ตนเองสนใจได้ก่อนเข้าเรียนหรือหลังเข้าเรียน สร้างความยืดหยุ่นทางการเรียนรู้ ตอบสนองต่อข้อกำจัดของผู้เรียน ซึ่งบทเรียนสำคัญที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษาภาคการศึกษาที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2567 มีดังนี้

1. การเรียนรู้ที่ตอบสนองข้อกำจัดของผู้เรียน จะส่งเสริมให้ทัศนคติเชิงบวกของผู้เรียนต่อรายวิชา เนื่องจากผู้เรียนในรายวิชาเป็นผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษา ภูมิหลัง ความรู้ความสามารถ และข้อกำจัดของผู้เรียนที่แตกต่างกัน การออกแบบห้องเรียนที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างลื่นไหลทั้งในระบบออนไลน์และออนไซต์ช่วยให้ผู้เรียนตามทันต่อการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนหรือผู้สอนได้

แบบเรียลไทม์ เมื่อทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ สนับสนุนต่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกเมื่อ เกิดทัศนะเชิงบวกต่อการเรียนรู้ในรายวิชา

2. การเรียนรู้แบบผสมผสาน(Blended Learning) สร้างห้องเรียนไร้รอยต่อที่ลื่นไหล รายวิชาจัดรูปแบบการเรียนรู้ออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การเรียนรู้แบบพบหน้า(Face-to-face tutorials) การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online learning) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-managed learning) ทั้ง 3 รูปแบบถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันผ่าน Canvas และลำดับของเนื้อหาการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการวางแผนการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ สามารถสร้างการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากห้องเรียนมีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) จึงสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพเป็นไปตามความคาดหวังของรายวิชา

3. การเรียนรู้แบบนำตนเอง ผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้และค้นคว้าของตนเองโดยมีเพื่อนและผู้สอนคอยเป็นโค้ช การฝึกฝนให้ผู้เรียนกล้าตัดสินใจและลงมือทำเป็นกระบวนการสำคัญที่จะส่งผลให้กระบวนการอื่น ๆ ตามมา ผู้สอนจึงต้องสร้างให้ผู้เรียนมีความกล้าและเชื่อมั่นในตนเองผ่านองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับ สนับสนุนให้เกิดความมั่นใจผ่านการหาหลักฐาน ข้อเท็จจริงต่าง ๆ มาสนับสนุนความคิดของตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเองส่งเสริมกระบวนการคิดขั้นสูงตามแบบ Bloom's Taxonomy คือการความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า จนนำไปสู่การสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่

5.1 แนวทางในการขยายผล

การวิจัยทางการศึกษาเป็นหนึ่งในแนวทางการได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่มีความน่าเชื่อและพิสูจน์ได้ โดยการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในแขนงอื่นๆได้นอกเหนือจากวงการศึกษา โดยมีแนวทางการขยายผลดังนี้

1. การสร้างความร่วมมือในการบูรณาการรายวิชาร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์กับต่างคณะในมหาวิทยาลัยเดียวกัน หรือต่างมหาวิทยาลัย ศาสตร์ความรู้ในหลากหลายแขนงจะช่วยเติมเต็มซึ่งกันและกันจะส่งผลให้ผลออกมามีคุณภาพและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างศาสตร์และคณะ หรือระหว่างมหาวิทยาลัย นอกจากการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้แล้ว ยังส่งผลถึงปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนระหว่างคณะหรือมหาวิทยาลัย เสริมสร้างสัมพันธ์ที่ดี รวมถึงความร่วมมือในระยะยาว

2. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ของผู้สอน สร้างการเรียนรู้แบบห้องเรียนไร้รอยต่อ สามารถเรียนรู้และเข้าถึงเนื้อหาสาระของรายวิชาได้จากทุกที่ ทุกเวลา โดยเฉพาะกับการปรับใช้กับรายวิชาในระดับปริญญาตรี ช่วยสร้างความยืดหยุ่นให้กับรายวิชามากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ย้อนหลัง ก่อนหน้าได้ตลอดเวลา อีกทั้งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษาของรายวิชา พบว่า ในช่วงเริ่มแรกของการเรียนการสอน ผู้เรียนบางส่วนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองภายในชั้นเรียนหรือโต้ตอบทางออนไลน์ ทำให้เกิดอุปสรรคในการสื่อสารเกิดขึ้น แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนได้ชักจูงและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกมากยิ่งขึ้น เปิดรับซึ่งความคิดเห็นและกล้าแสดงออกมายิ่งขึ้น รวมถึงความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีที่มีผล

มาจากบริบทเชิงพื้นที่ ผู้เรียนบางส่วนอยู่ในพื้นที่ห่างไกลหรือมีภาระกิจออกนอกพื้นที่ ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้ในรายวิชา แต่ผู้เรียนสามารถเข้ามาทบทวนเนื้อหาของการเรียนรู้ได้ทุกเมื่อ ดังนั้นแล้วรายวิชาจึงพยายามส่งเสริมการสร้างห้องเรียนไร้รอยต่อแบบไร้ข้อกำจัดทางด้านเวลาและสถานที่ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุดและการสร้างองค์รู้ใหม่ผ่านการวิจัยอย่างสม่ำเสมอ

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ ที่ได้มอบทุนโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เทอม 2/67 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

[1] Lim, T., Fadzil, M., and Mansor, N. (2011). Mobile Learning via SMS at Open University Malaysia: Equitable, Effective, and Sustainable. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, vol. 12(2), February 2011, pp. 122-137.

[2] St. Aloysius Gonzaga School. (n.d.). *Blended Learning*, available online: https://www.staloysiusla.org/academics/lmu-ideal-institute-2/

[3] สมใจ จันทร์เต็ม. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน รายวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี [ปริญญานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

100404 : การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนกับการเรียนรู้เชิงรุก

ณัฐพล แจ้งอักษร

ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
Natthapol.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา ☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 62 คน ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนของตนเอง โดยการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาแต่เดิมมุ่งเน้นการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนเป็นหลัก เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ และผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ จึงทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่อง ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในชั้นเรียน อีกทั้งข้อกำจัดทางด้านการเรียนของผู้เรียนที่แตกต่างหลากหลาย ผู้สอนได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว และได้จัดการเรียนรู้ในรูปแบบที่จะช่วยลดข้อกำจัดเหล่านี้ เสริมสร้างการเรียนรู้ในทุกที่ ทุกเวลา คือ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning การบูรณาการเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระการเรียนรู้ทั้งหมดในรายวิชาได้จากทุกที่ตลอดเวลา ผ่านคลิปวิดีโอ สื่อการสอน แบบฝึกหัดและแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างไว้ในรูปแบบออนไลน์ ทำให้เชื่อมั่นได้ว่าผู้เรียนทุกคนได้รับองค์ความรู้ในเนื้อหาวิชาอย่างครบถ้วนทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน อีกทั้งผู้สอนสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ เพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนสามารถขอความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันได้ตลอดเวลาแบบเรียลไทม์ สร้างห้องเรียนไร้รอยต่อที่ไม่กำจัดการเรียนรู้แต่ในชั้นเรียน โดยการเรียนรู้ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา โดยเฉพาะการวิจัยชั้นเรียนที่ส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะการคิดเชิงระบบ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เสาะแสวงหาความรู้เชิงลึก สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การวิจัยในชั้นเรียน, Asynchronous Learning

7 บทนำ

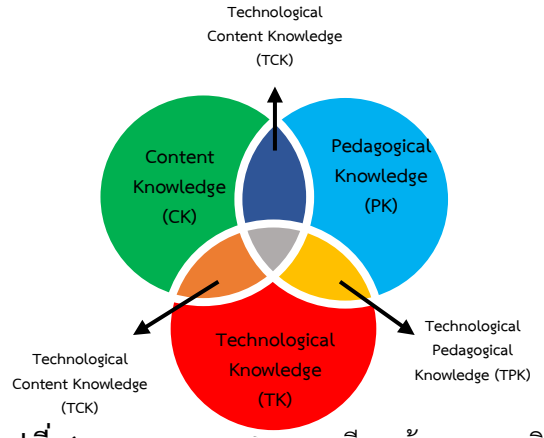
กระบวนวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มีเป้าหมายเพื่อสร้างครูนักพัฒนาที่ตอบโจทย์ต่อโลกแห่งความหลากหลายในยุคปัจจุบัน โดยไม่ทิ้งผู้เรียนคนใดคนหนึ่งไว้ข้างหลัง ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา 100404 การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ Active Learning และ Asynchronous Learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน ลดช่องว่างของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ผู้เรียนเป็น

ศูนย์กลางการเรียนรู้ ในขณะที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนวางแผนการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงตั้งแต่การออกแบบการวิจัย การรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่เก็บข้อมูล การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล และการสรุปผลการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งรายงานวิจัยชั้นเรียนรายบุคคล สิ่งเหล่านี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้ที่มีทักษะการคิดขั้นสูง กล้าแสดงออก และเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการศึกษาในชั้นเรียน โดยมีแนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎี Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 องค์ประกอบ ได้แก่ เนื้อหาสาระ วิธีการสอน และเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ ทั้งสามองค์ประกอบเป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนในกระบวนวิชาทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ให้บทเรียนการเรียนรู้และสื่อการเรียนการสอนเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมซึ่งกันและกัน อีกทั้งในกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมีการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ ADDIE model ตั้งแต่การออกแบบการเรียนรู้จนถึงการวัดและประเมินผล ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินการ และการประเมินผล ซึ่งทั้ง 5 องค์ประกอบเป็นขั้นตอนวนลูบ ซึ่งผู้สอนได้มีการปรับเปลี่ยนให้เกิดกระบวนการย้อนกลับได้ในแต่ละขั้นตอน กรณีที่ต้องการปรับปรุงแก้ไขเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนที่เกิดขึ้นอย่างทันท่วงที ซึ่งเป็นการแก้ไขจุดด้อยของ ADDIE model ทำให้ขั้นตอนของ ADDIE model สอดคล้องกับกระบวนวิจัยที่เกิดขึ้นตอบโจทย์กับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Synchronous Learning สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ห้องเรียนไร้รอยต่อ ผู้เรียนเกิดทักษะการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า นำมาสู่สร้างสรรค์นวัตกรรม ทั้งสองแนวคิดทฤษฎีข้างต้นทำให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านเรียนรู้โดยการนำตนเอง ซึ่งผู้สอนได้สร้างช่องทางการเรียนรู้แบบออนไลน์ เป็นคลิปวิดีโอสำหรับการศึกษาด้วยตนเองที่ผู้สอนบันทึกไว้ตามแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และมีคลิปวิดีโอสำหรับการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้แบบสั้นความยาว 7-10 นาที ผู้เรียนสามารถศึกษาคลิปวิดีโอแบบเต็มหรือคลิปวิดีโอแบบสรุปก่อนเข้าชั้นเรียนและหลังเข้าชั้นเรียนได้ อีกทั้งผู้สอนสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนในรูปแบบเรียลไทม์ อันเป็นห้องเรียนไร้รอยต่อ ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหัวข้อต่าง ๆ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอนได้แบบเรียลไทม์ทุกที่ ทุกเวลา สร้างผู้เรียนที่ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

8 หลักการหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้นอกชั้นเรียนและปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอกชั้นเรียน เพื่อสร้างห้องเรียนไร้รอยต่อโดยไม่มีข้อกำจัดทางด้านสถานที่หรือเวลา เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง การนำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญ อันจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้บรรลุเป้าหมายของรายวิชา จึงมีการผนวกการสอนเข้ากับเทคโนโลยี เกิดจากการบูรณาการเนื้อหาสาระ วิธีการสอนและเทคโนโลยี เข้าด้วยกัน เกิดเป็นองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) Content Knowledge (CK) ความรู้ด้านเนื้อหาวิชาเป็นองค์ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระทั้งหมด 2) Pedagogical Knowledge (PK) ความรู้ด้านวิธีการสอน เป็นวิธีการหรือกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้ แนวคิด เทคนิค การวางแผน และการ

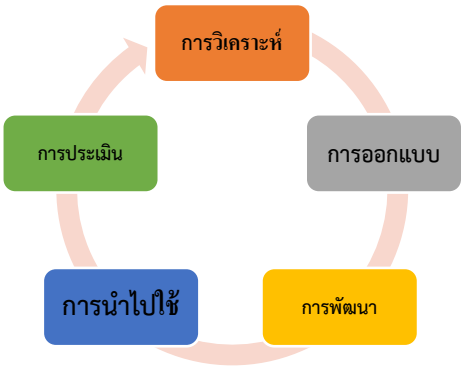
ออกแบบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning และ Asynchronous Learning เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้บนฐานการวิจัย การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นต้น และ 3) Technological Knowledge (TK) ความรู้ด้านเทคโนโลยีเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประกอบการเรียนการสอนและอำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับกระบวนวิชา หรือเรียกอีกอย่างว่า สื่อการสอน ซึ่งแต่ละองค์ประกอบไม่ได้แยกจากกัน แต่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน มีการผสมผสานขององค์ประกอบทั้ง 3 ด้านทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ได้แก่ 1) Pedagogical Content Knowledge (PCK) วิธีการจัดการเรียนการสอนที่สอดรับกับเนื้อหาสาระของกระบวนวิชา รวมถึงข้อจำกัดที่แตกต่างกันของผู้เรียน 2) Technological Content Knowledge (TCK) เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเนื้อหาสาระของกระบวนวิชา หรือเรียกอีกอย่างว่าสื่อการสอน ความรู้สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ หากสื่อการสอนมีการเปลี่ยนแปลงไป จึงต้องมีการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่ต้องการ 3) Technological Pedagogical Knowledge (TPK) วิธีการหรือกลยุทธ์การเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีที่ใช้ เทคโนโลยีจะช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างที่ยืดหยุ่นมากขึ้น และ 4) Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) เป็นการบูรณาการขององค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนเข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้วิธีการสอน สื่อการสอน หรือเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้ในกระบวนวิชาทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายที่วางแผนโดยผู้สอนเน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ใช้วิธีการสอนแบบการวิจัยเป็นฐานพร้อมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และมีกิจกรรมอื่น ๆ ในชั้นเรียนที่สร้างทักษะการคิดขั้นสูง ช่วยให้ผู้สอนสามารถวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างรัดกุม ทั้งการวางเนื้อหาสาระ การคัดเลือกวิธีการสอนและการใช้เทคโนโลยีเพื่อรองรับการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน อันจะทำให้เกิดห้องเรียนไร้รอยต่อที่สามารถมีพื้นที่ติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้แบบเรียลไทม์



รูปที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด TPACK (Koehler, 2016)

การออกแบบการเรียนรู้ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ได้อ้างอิงตามกรอบแนวคิด TPACK เพื่อให้สามารถจัดระเบียบและคัดเลือกวิธีการสอน รวมถึงสื่อการสอนและเทคโนโลยีที่สอดคล้องกัน เพื่อให้การศึกษาเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งกรอบแนวคิด TPACK ได้รับการยอมรับว่าสอดรับกับบริบทและเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไปในศตวรรษที่ 21 (จุฬารัตน์ ธรรมประทีป, 2559) นอกจากนี้ผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญจำเป็นของการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง จึงได้พัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่เน้นย้ำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา อันเกิดจากการสังเกตปัญหาที่พบในชั้นเรียนของตนเองจากการลงพื้นที่จริง นำมาสู่การสืบค้นข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล นำมาสู่การ

กำหนดปัญหาวิจัยและนวัตกรรมสำหรับการแก้ไขปัญหานั้น ๆ ซึ่งขั้นตอนข้างต้นเป็นขั้นตอนของกระบวนวิจัยที่ผู้เรียนพึงต้องให้ความสำคัญ ผู้สอนจึงมีการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ตาม ADDIE model ที่ถูกพัฒนาแบบจำลองโดยศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยฟลอริดาสเตต และต่อมาถูกนำมาใช้พัฒนาโปรแกรมทางการศึกษาเพื่อสร้างการเรียนรู้ โดย Ressel และ Watson ในปี 1981 ซึ่งการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด ADDIE model เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ (Performance-base- Learning) โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning) การเรียนรู้นวัตกรรม และการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ (Branch, 2009; Muruganantham, 2015) ตามกรอบการจัดการเรียนรู้ ADDIE model แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนที่เป็นระบบขั้นตอน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการวิเคราะห์ระบบ สภาพปัญหา สิ่งแวดล้อม และความต้องการในการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจกับปัญหาและกำหนดวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม 2) การออกแบบ (Design) เป็นการสร้างแบบจำลองมาจากการวิเคราะห์ขั้นก่อนหน้า ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล รวมถึงสื่อการสอน ให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ 3) การพัฒนา (Development) เป็นการสร้างและจัดเรียงเนื้อหาสาระ ผลิตสื่อการสอนทั้งหมด และการรวบรวมส่วนประกอบของเทคโนโลยี รวมถึงการทดสอบกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อการพัฒนาและปรับปรุง 4) การนำไปใช้ (Implementation) เป็นการดำเนินการใช้กิจกรรมหรือโปรแกรมที่พัฒนาขึ้น ส่งมอบ เผยแพร่และสนับสนุนการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนและผู้สอน และ 5) การประเมิน (Evaluation) เป็นการประเมินผลหลังการใช้กิจกรรมหรือโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนา



รูปที่ 2 กรอบแนวคิดการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ADDIE model (Branch, 2009)

การจัดการเรียนรู้ตาม ADDIE Model สอดคล้องกับกระบวนวิจัย ตั้งแต่การสังเกต วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ การนำนวัตกรรมไปใช้ และการประเมินผลที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมนั้น ทำให้มั่นใจได้ว่าไม่มีสิ่งใดถูกมองข้าม การเรียนรู้เป็นไปอย่างเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากกรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้ตาม ADDIE model มีความยืดหยุ่นน้อย ผู้สอนจึงได้ออกแบบให้แต่ละขั้นตอนสามารถย้อนกลับได้ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงอย่างทันท่วงที การจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด TPACK และ ADDIE model เป็นกรอบแนวคิดที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ สร้างทักษะการคิดเชิงระบบและทักษะการคิดขั้นสูง เพื่อเสริมสร้างผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม โดยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหากระบวนวิชาและสื่อการสอนที่สอดคล้องกัน มีการดำเนินการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด ADDIE ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในสถานศึกษาเพื่อทำการวิจัยชั้นเรียนรายบุคคล มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้เนื้อหารายวิชานอกชั้นเรียนได้ ลดข้อ

กำจัดทางการเรียนรู้ในด้านเวลาและสถานที่ เพื่อให้เข้าถึงการเรียนรู้แบบเรียลไทม์และไร้รอยต่ออย่างมีประสิทธิภาพ

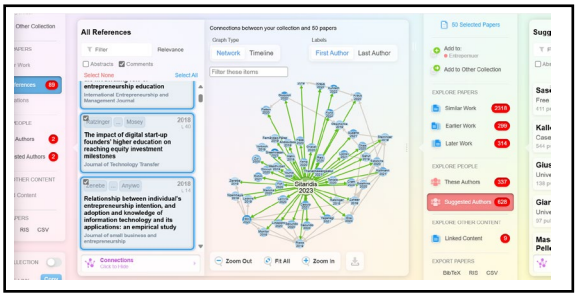
9 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

รายวิชา 100404 การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มีการจัดการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ท่ามกลางความแตกต่างหลากหลายทางความคิดของผู้เรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองมาเป็นผู้สอนในหัวข้อที่ตนเองสนใจได้ ผู้สอนสร้างช่องทางสนับสนุนการเรียนรู้ห้องเรียนไร้รอยต่อ ผู้สอนอัปโหลดคลิปวิดีโอในการเรียนรู้ลงไปใน Mango Canva ประกอบด้วยคลิปเนื้อหาวิชาและคลิปสรุปสาระสำคัญของหัวข้อการเรียนรู้นั้น ๆ ความยาว 7-10 นาที ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ก่อนเข้าชั้นเรียนมาล่วงหน้า และผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้จากคลิปวิดีโอที่ผู้สอนอัปโหลดให้ได้ อีกทั้งผู้สอนสร้างช่องทางปฏิสัมพันธ์ออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนในช่วงเวลาที่ไม่มีชั้นเรียน ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ผู้สอนจะเริ่มต้นจากการประเมินความรู้ผู้เรียนก่อนเริ่มเรียนว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหัวข้อที่จะเรียนมากน้อยขนาดไหน จากการถาม-ตอบในชั้นเรียน ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยการใช้คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และประเมินค่าคำตอบของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้สอนใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning) โดยใช้ผู้เรียนจับกลุ่มกันเสาะแสวงหาความรู้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อที่ตนเองสนใจหรือปัญหาที่มักจะเกิดขึ้นในชั้นเรียน เพื่อหาแนวทางในการไขปัญหาเหล่านั้นจากงานวิจัยก่อนหน้าที่เคยทำมา เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน แทนที่จะเน้นการท่องจำและการเรียนรู้แบบบรรยายจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจะกลายเป็นผู้สำรวจข้อมูลค้นคว้า และสังเคราะห์ความรู้ขึ้นมาเองจากการทำงานกับปัญหา เพราะผู้เรียนได้ลงมือทำด้วยตนเอง สร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในหัวข้อที่ตนเองสนใจ จากนั้นผู้เรียนทุกกลุ่มนำเสนอผลการสืบค้นเป็นภาษาของตนเองและนำเสนอหน้าชั้นเรียนในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ การเสวนา หรือการนำเสนอ อีกทั้งผู้เรียนทุกกลุ่มจะตั้งช่องทางการแสดงความคิดเห็นแบบออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนกลุ่มอื่นๆ สามารถเข้ามาเสนอความคิดเห็นเพื่อการพัฒนาที่ดีขึ้นได้ ผู้เรียนสามารถตอบโต้กันไปมาได้อย่างเรียลไทม์ โดยผู้สอนสามารถเข้ามาดูแลได้อย่างครอบคลุม ในกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบกลุ่ม แบบคู่หรือเพื่อนช่วยเพื่อน และการเรียนรู้เดี่ยว จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นของตนเองออกมาได้อย่างเปิดกว้างภายใต้ห้องเรียนปลอดภัยอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีการโต้ตอบกันด้วยเหตุผล ยกแนวคิดทฤษฎีและสถิติมาโต้แย้งกันเพื่อให้สามารถสรุปผลออกมาได้อย่างถูกต้อง หลังจากการเรียนรู้ภายในห้องเรียนซึ่งเกี่ยวข้องกับภาคทฤษฎี ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานวิจัยจริงในสถานศึกษา โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้บนฐานการวิจัย (Research Base Learning) เริ่มตั้งแต่การลงเก็บข้อมูลปัญหาที่พบภายในชั้นเรียน การสืบค้นเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อระบุปัญหาให้มีความเด่นชัด เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมกับปัญหาและสภาพผู้เรียน ตลอดการเก็บข้อมูล การระบุแนวทางการแก้ไขปัญหา การวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินผล และการสรุปผลการวิจัย ผู้เรียนสามารถสอบถามความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอื่น ๆ จากผู้เรียนคนอื่นหรือผู้สอนได้ตลอดเวลาทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนตามช่องทางที่ผู้สอนสร้างให้ โดยกระบวนการทั้งหมดที่เกิดขึ้นในรายวิชามีความสอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด TPACK ร่วมกับ ADDIE

model เริ่มตั้งแต่ความรู้ความเข้าใจในแนวคิดพื้นฐานของการวิจัยชั้นเรียนผ่านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและกิจกรรมเป็นฐาน การวิเคราะห์ปัญหา เพื่อระบุปัญหาที่ชัดเจน นำไปสู่ผลสุดท้ายคือการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษาที่พัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียน ผลลัพธ์สุดท้ายผู้เรียนนำเสนองานวิจัยของตนเองในชั้นเรียนตามรูปแบบที่หลากหลาย และผู้เรียนคนอื่น ๆ ร่วมประเมินการวิจัยในชั้นเรียน ซึ่งรูปแบบการนำเสนอขึ้นอยู่กับหัวข้อวิจัยในชั้นเรียนและการวางแผนการนำเสนอของผู้เรียน เช่น Oral Presentation, คลิปวีดีโอ, Metaverse เป็นต้น โดยการเรียนรู้ทั้งหมดในกระบวนวิชาจะเสริมสร้างให้ผู้เรียนกลายเป็นครูนักพัฒนาการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ

9.1 การบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนรู้ ICT integrated Learning

เทคโนโลยีจัดเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน ซึ่งรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้นำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เพื่อสร้างห้องเรียนไร้รอยต่อสอดรับกับการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาไม่จำกัดแค่ในชั้นเรียน โดยผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาคลิปวิดีโอในรายวิชาได้ทาง Mango Canva เป็น LMS (Learning Management System) ที่เชื่อมโยงผู้เรียนและผู้สอนเข้าด้วยกัน และผู้สอนสร้างกระดานสนทนาในรูปแบบออนไลน์ (Active Board) ที่เปิดให้ผู้เรียนโพสต์คำถามหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน อีกทั้งหลังจากผู้เรียนเรียนรู้จากคลิปวิดีโอสามารถทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบออนไลน์ได้ เป็นการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองของผู้เรียน รวมถึงการวางแผนการเรียนรู้และการวิจัยของผู้เรียนผ่านเว็ปไซต์ Asana สามารถจัดระเบียบ กำหนดระยะเวลาเป้าหมาย และวิธีการดำเนินการ ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมและความคืบหน้าของงานวิจัยได้อย่างชัดเจน ซึ่งในกระบวนการเรียนรู้เชิงทฤษฎีผู้สอนได้อนุญาตให้ผู้เรียนใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยในการสืบค้นข้อมูลภายใต้การตรวจสอบความถูกต้องและข้อตกลงของชั้นเรียน อีกทั้งคำนึงถึงจริยธรรมและความลำเอียงของปัญญาประดิษฐ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ โดยการใช้เว็ปไซต์ Research Rabbit เป็นเว็ปไซต์สำหรับการสืบค้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอ้างอิงไปสู่งานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน ช่วยให้สามารถเข้าถึงงานวิจัยได้อย่างรวดเร็วและมองเห็นภาพของการอ้างอิงงานวิจัยใดงานวิจัยหนึ่งเชื่อมโยงไปสู่งานวิจัยอีกหลายงานวิจัย อย่างไรก็ตามปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนในวงการวิชาการอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น Chat GPT, Gemini, Copilot เป็นต้น ผู้สอนจึงมีการเน้นย้ำให้ผู้เรียนตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างถูกต้องและเป็นไปตามจริยธรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์



รูปที่ 3 ตัวอย่างการใช้งานเว็ปไซต์ Research Rabbit

9.2 การเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.2.1 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Base Learning) เป็นการใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ เพื่อสร้างสถานการณ์ที่ท้าทาย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม โดยผู้สอน

กำหนดให้ปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน มอบหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้กันเป็นกลุ่มหรือเป็นคู่ เพื่อระดมสมอง (Brainstorming) และสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่มีความน่าเชื่อถือ หลังจากนั้นผู้เรียนนำผลการสืบค้น วิเคราะห์และสังเคราะห์มาเรียนรู้แลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียน



รูปที่ 4 ผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาจากการสืบค้น

3.2.2 การเรียนรู้บนฐานการวิจัย (Research Base Learning) เป็นการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้วิจัยหรือผู้สำรวจ มีส่วนร่วมในการตั้งคำถาม การค้นคว้า การศึกษาหาข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลและการสรุปผลด้วยตนเอง นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยผู้เรียนทุกคนในรายวิชาจะได้ฝึกปฏิบัติงานวิจัยชั้นเรียนคนละ 1 เรื่อง และเก็บข้อมูลจริงในสถานศึกษาที่ผู้เรียนเลือก โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือเป็นโค้ช (Coach) ที่คอยดูแลและให้ปรึกษา ผู้เรียนสามารถขอคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะในประเด็นที่ตนเองต้องการจากผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ผ่านกระดานคำถาม (Active board) ในระบบออนไลน์ตามช่องทางที่ผู้สอนสร้างไว้ให้ใน Canva ผู้เรียนคนอื่น ๆ สามารถเข้ามาตอบคำถามและให้ข้อเสนอแนะแก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ ทำให้ได้มาซึ่งความคิดเห็นที่หลากหลายและมุมมองที่แตกต่าง ผลสุดท้ายผู้เรียนนำเสนอผลการวิจัยชั้นเรียนของตนเองในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น Oral Presentation การนำเสนอผ่าน Metaverse หรือการนำเสนอผ่านคลิปวิดีโอ โดยการเรียนรู้บนฐานการวิจัยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินผลข้อมูลที่น่าเชื่อถือ อีกทั้งทักษะการแก้ไขปัญหาและการสร้างสรรค์นวัตกรรม เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่ซับซ้อนในห้องเรียนจริง ทำให้เกิดกระบวนการคิดเชิงระบบ สามารถมองเห็นภาพรวมของแนวทางการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ เตรียมพร้อมสำหรับการเป็นครูนักวิจัยในอนาคต



รูปที่ 5 ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะแก่งานวิจัยของเพื่อนร่วมชั้นเรียน

3.2.3 การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Learning: PAL) ผู้เรียนทุกคนจะมีคู่บัดดี้ (Buddy) สำหรับช่วยเหลือและสนับสนุนการเรียนรู้ โดยเฉพาะกรณีที่มีผู้เรียนที่มีความรู้หรือทักษะในระดับที่สูงกว่า เข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่า ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้กับเพื่อนที่กำลังเรียนรู้ เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้ระหว่างกัน ช่วยสร้างความเข้าใจที่ดีในเนื้อหาและส่งเสริมทักษะการสื่อสาร สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ความรู้สึกสบายใจการซักถามและขอความเห็นจากเพื่อน เนื่องจากในบางกรณีผู้เรียนไม่กล้าซักถามผู้สอนโดยตรง การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนจึงช่วยเติมเต็มช่องว่างการเรียนรู้ดังกล่าว การขอความเห็นจากเพื่อนทำให้ได้มาซึ่งมุมมองที่แตกต่างจากตน เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ที่มากขึ้นโดยไม่ถูกปิดกั้นจากความไม่มั่นใจใน

การซักถาม อีกทั้งพัฒนาทักษะการสอนและการเป็นผู้นำในฐานะนักศึกษาครูที่จะเป็นครูในอนาคต



รูปที่ 6 การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน

3.2.4 การปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้เรียนมาเป็นผู้สอนในหัวข้อที่ตนเองสนใจหรืออยากแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนที่มีประเด็นที่น่าสนใจและอยากนำเสนอหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับงานวิจัย สามารถปรับเปลี่ยนจากผู้เรียนมาเป็นผู้สอนและโค้ชได้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องทำการสืบค้นข้อมูลมาในประเด็นดังกล่าวมาอย่างละเอียด พร้อมกับออกแบบวิธีการสอนหรือการนำเสนอที่น่าสนใจสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ เพื่อมาเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนถัดไป สิ่งนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นนักการเรียนรู้อย่างไม่หยุดนิ่ง เสาะแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ มีทักษะในการคิดวิเคราะห์เพื่อสกัดข้อมูลจำนวนมากออกมาเป็นข้อมูลที่สามารถเข้าใจง่าย เพราะเป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการสังเคราะห์ด้วยตนเอง อีกทั้งวิธีการนี้สนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นบุคคลกล้าแสดงออก มีความกระตือรือร้น เชื่อมั่นในตนเอง พร้อมรับกับความท้าทายใหม่ ๆ อยู่เสมอ

10 การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ห้องเรียนไร้รอยต่อ

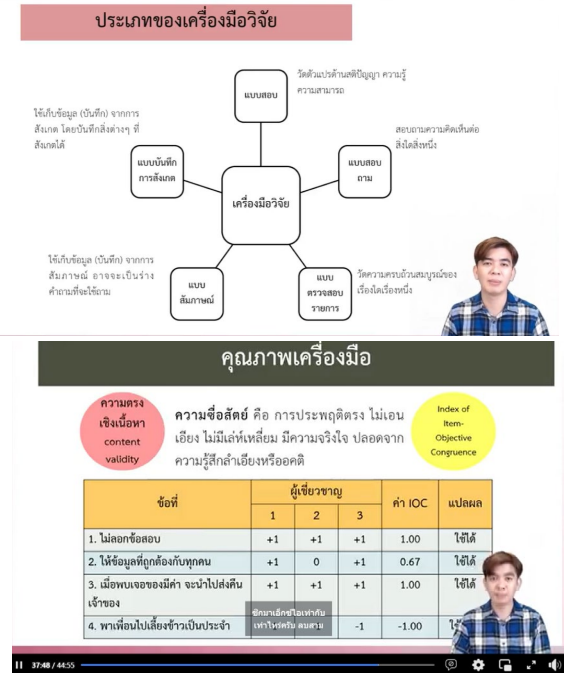
การเข้าถึงเรียนรู้ในรายวิชาเป็นไปอย่างยืดหยุ่น โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยไม่ยึดติดกับสถานที่หรือเวลาที่ถูกกำหนด โดยผู้สอนสร้างช่องทางการเรียนรู้แบบออนไลน์ใน Mango Canva สำหรับการอัปโหลดคลิปวิดีโอการเรียนรู้ในรายวิชา ผู้สอนบันทึกคลิปวิดีโอในเนื้อหาวิชาเป็นคลิปแบบยาวหรือเนื้อหาแบบ Modular และคลิปวิดีโอแบบสรุปหัวข้อการเรียนรู้แบบสั้นความยาว 7-10 นาที ผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษาก่อนเข้าคาบเรียนหรือทบทวนความรู้หลังเรียนได้ พร้อมทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบหลังเรียนในหัวข้อนั้น ๆ ซึ่งผู้สอนได้จัดเตรียมสื่อการสอนในรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นเอกสารประกอบการสอน ใบความรู้เพิ่มเติมหรือใบกิจกรรมเรียนให้ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้ในทันที แต่ยังคงมีสื่อการสอนในรูปแบบออฟไลน์สำหรับผู้เรียนที่ต้องการ เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้สอนสร้างช่องทางการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบออนไลน์เพื่อสร้างห้องเรียนไร้รอยต่อที่คงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ผ่านกระดานคำถาม (Active board) เพื่อเป็นช่องทางการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้เรียนนอกเวลาเรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่จำกัดเพียงแต่ในห้องเรียนเท่านั้น ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องแม้จะอยู่นอกห้องเรียนหรือสถานการณ์ที่มีข้อกำจัดทางด้านเวลาหรือสถานที่ สนับสนุนให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ของตนเอง เสาะแสวงหาความรู้อยู่เสมอ สิ่งเหล่านี้เป็นการเตรียมพร้อมให้ผู้เรียนเป็นผู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบัน สามารถปรับใช้ประสบการณ์ที่ตนได้รับเมื่อต้องเป็นผู้สอนในชั้นเรียนจริงที่เผชิญสถานการณ์ในห้องเรียนที่แตกต่างออกไป

11 การอภิปรายผลตามประเภททุน

กระบวนวิชา 100404 การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักศึกษาครูให้มีความรู้ความเข้าใจในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามบริบทที่แตกต่างหลากหลายของผู้เรียนและพื้นที่ โดยมีการจัดการ

เรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Asynchronous Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ สร้างการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ในรายวิชาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบออนไลน์ เปิดกว้างให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างหลากหลาย ส่งเสริมระบบการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า สู่การเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา ซึ่งในการจัดการเรียนรู้มีการออกแบบการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดของ TPACK และ ADDIE model ทำให้แน่ใจได้ว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาสาระของรายวิชาอย่างครบถ้วน ซึ่งสื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นในรายวิชาจัดแบ่งเป็นหัวข้อการเรียนรู้ทั้งหมด 13 คลิปวิดีโอตามหน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) หลักการเบื้องต้นของการวิจัย 2) ประเภทการวิจัย 3) แบบแผนการวิจัย 4) สมมุติฐานการวิจัย 5) ตัวแปรการวิจัย 6) ความเข้าใจกับการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน 7) การวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียน 8) การกำหนดตัวอย่างวิจัย 9) เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย 10) เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยทางการศึกษา 11) การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย JAMOVI 12) การเขียนโครงร่างการวิจัย และ 13) การเขียนรายงานการวิจัย โดยผลตอบรับจากผู้เรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาเป็นไปในทิศทางบวก ผู้เรียนสะท้อนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ว่ามีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงความรู้ในรายวิชาอย่างครบถ้วน โดยไม่มีข้อกำจัดทางด้านเวลาและสถานที่





รูปที่ 7 ตัวอย่างคลิปวิดีโอที่ผลิตขึ้นในรายวิชา

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นครูนักวิจัยชั้นเรียนที่สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้จริงในห้องเรียนของตนเองตามบริบทผู้เรียนและพื้นที่ที่แตกต่างกันออกไป สร้างผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นในชั้นเรียนและเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งบทเรียนสำคัญที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในครั้งนี้ มีดังนี้

1. การเรียนรู้ไร้ข้อกำจัด เทคโนโลยีในปัจจุบันส่งเสริมการเรียนรู้ในทุกที่ ทุกเวลา โดยไม่มีข้อกำจัดทางด้านเวลาหรือสถานที่ เพิ่มโอกาสในเข้าถึงการศึกษาของผู้เรียนได้มากขึ้น หากผู้สอนพึงตระหนักถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ จะทำให้ช่องว่างทางเรียนรู้แคบลง ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเข้าชั้นเรียนในทุกครั้งก็สามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ ได้รับความรู้เทียบเท่ากับการเรียนในห้องเรียน มากกว่านั้นการเข้าถึงองค์ความรู้อื่น ๆ นอกเหนือจากในชั้นเรียนผ่านการสืบค้นทางอินเตอร์เน็ต ได้ขยายกรอบการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีมากขึ้น ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนและกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง อันจะเป็น

ผลดีต่อตัวผู้เรียนในการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถ และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ในหัวข้อที่ตนเองสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงการศึกษามากยิ่งขึ้น ไม่มีข้อกำจัดทางด้านเวลาหรือสถานที่

2. เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เป็นหนึ่งช่องทางการแสวงหาความรู้และการได้มาซึ่งคำตอบ ไม่ว่าจะเป็น Chat GPT, Gemini หรือ Copilot ปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ที่มีทั้งข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันออกไป หากผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการใช้งาน การวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อของข้อมูล จะทำให้การใช้ประโยชน์เทคโนโลยีเหล่านี้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้เรียน แต่หากผู้เรียนไม่มีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินความถูกต้องของข้อมูล นำข้อมูลที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์มาใช้ทันที สิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดผลเสียต่อตัวผู้เรียนเอง และเกิดผลกระทบต่อวงการวิชาการ เนื่องจากเป็นองค์ความรู้ที่ไม่ได้เกิดจากตัวผู้เรียนโดยตรงแต่เกิดจากการคัดลอกคำตอบของปัญญาประดิษฐ์ ดังนั้นการสร้างความตระหนักให้แก่ผู้เรียนในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้จึงเป็นสิ่งสำคัญ อีกทั้งการเตรียมผู้เรียนให้เป็นผู้รู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์ สามารถใช้งานปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างฉลาดรู้

3. การวางแผนการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยตัวผู้เรียนเองเป็นสิ่งกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนได้วางแผนและกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองทำให้รู้ได้ว่าขั้นตอนต่อไปของการเรียนรู้เป็นอย่างไร ควรดำเนินการอย่างไร ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ในขณะที่ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้เพื่อรองรับการเรียนรู้ที่แตกต่างหลากหลายของผู้เรียน ผู้สอนจึงต้องเตรียมความพร้อมอยู่เสมอ เพราะเนื่องจากผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานวิจัยในสถานศึกษาจริงที่มีบริบทแตกต่างกัน จึงทำให้เกิดความแตกต่างของแผนการดำเนินการของผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนจึงสามารถกำหนดการเรียนรู้และแนวทางการเรียนรู้ของตนเองได้ ส่งเสริมให้เกิดการนำความรู้ในชั้นเรียนไปสู่การปฏิบัติจริง ส่งเสริมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

11.1 แนวทางในการขยายผล

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา มีกลุ่มเป้าหมายหลักคือนักศึกษาครู ซึ่งสามารถต่อยอดและขยายการเรียนรู้ไปสู่กลุ่มเป้าหมายอื่น รวมถึงการต่อยอดองค์ความรู้ในระดับที่สูงขึ้นได้ โดยมีแนวทางในการต่อยอดและขยายผล ดังนี้

5.1.1 การขยายขอบเขตการเรียนรู้ไปสู่กลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ นอกเหนือจากนักศึกษาครู โดยการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Lifelong CMU เพื่อให้ผู้เรียนคนอื่น ๆ สามารถเข้าถึงการศึกษาเรียนรู้ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ครูในสถานศึกษาสามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้ได้ เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนของตน

5.1.2 การบูรณาการรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนกับรายวิชาอื่น ๆ นอกคณะศึกษาศาสตร์ เช่น คณะการสื่อสารมวลชน วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี คณะบริหารธุรกิจ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และคณะอื่น ๆ โดยการนำวิธีการวิจัยไปบูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ เสาะแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหาที่พบเจอในห้องเรียน อีกทั้งการนำองค์ความรู้ที่มีความเฉพาะเจาะจงในศาสตร์ต่าง ๆ มาเสริมสร้างจุดบกพร่องในการวิจัยทางการศึกษา ทำให้การจัดการศึกษามีความท้าทาย ก่อเกิดองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่กำจัดเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง

11.2 ปัญหาและอุปสรรค

ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา พบปัญหาและอุปสรรค คือ ในช่วงการออกปฏิบัติวิจัยชั้นเรียนจริงในสถานศึกษา พบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่มียังไม่มีความพร้อมในช่วงแรก จึงได้มีการพบปะ

ผู้สอนนอกชั้นเรียน เพื่อสร้างความมั่นใจและเตรียมเนื้อหาสาระการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนลงปฏิบัติในสถานศึกษา อีกทั้งสถานศึกษาบางแห่งไม่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่สนับสนุนการจัดเรียนรู้ จึงต้องมีการออกแบบการเก็บรวบรวมข้อมูลที่รัดกุมมากยิ่งขึ้น หรือการเปลี่ยนแปลงสถานศึกษาที่ใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นต้น

12 กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่สนับสนุนงบประมาณในจัดการเรียนรู้ครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

[1] Koehler, M. J. (2016). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, available online: http://www.tpack.org/

[2] จุฬารัตน์ ธรรมประทีป. (2559). การพัฒนาความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยีในการสอนวิทยาศาสตร์, *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 6(2), กรกฎาคม-ธันวาคม 2559, หน้า 1—13.

[3] Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Springer New York.

[4] Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model, *International Journal of Applied Research*, vol. 1(3), January 2015, pp. 52-54.

154153 : ภัยพิบัติในโลกสมัยใหม่: Active Learning and Asynchronous Learning

ทวี ชัยพิมลผลิน

ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail tawee.c@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 22 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

วิชาภัยพิบัติในโลกสมัยใหม่ เป็นวิชาเน้นการฟังบรรยายเป็นส่วนใหญ่ และเป็นวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป แต่เมื่อมีการนำกิจกรรม หรืองานประเภทต่างๆ มาให้นักศึกษาได้เรียนรู้พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่พึงพอใจกับการแบ่งสัดส่วนคะแนนของงานที่มอบหมายและคะแนนสอบ โดยคะแนนงานที่มอบหมายรวมกันได้ร้อยละ 60 จากทั้งหมด 5 งาน (บทความวิชาการ เกมคอมพิวเตอร์ สอบใบขับขี่ สอบปฐมพยาบาลเบื้องต้น และวิเคราะห์กรณีศึกษา) ส่วนการสอบกลางภาคและปลายภาค รวมกัน ร้อยละ 40 นอกจากจำนวน 5 งานที่มอบหมายให้นักศึกษา ยังมีการผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ได้แก่ คลิปวีดีโอสำหรับการแนะนำการอ่านในแต่ละบท (จำนวน 8 คลิป) คลิปวีดีโอสาธิตการปฐมพยาบาลเบื้องต้น (จำนวน 3 คลิป) Quiz ท้ายบท (จำนวน 8 บท) และ Quiz ข้อสอบใบขับขี่ (จำนวน 6 ชุด) โดยในภาพรวมพบว่า นักศึกษาได้คะแนนมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับปีการศึกษา 2/2566 และยังพบว่าจำนวนนักศึกษาที่เข้าเรียนในชั้นเรียนมีจำนวนลดลง เนื่องจากมีหนังสือ และสไลด์ที่นักศึกษาสามารถอ่านเองได้ และมี Quiz ที่ช่วยให้นักศึกษาได้ทบทวนหรือตรวจสอบความเข้าใจในการเรียน และยังเป็นแนวข้อสอบสำหรับสอบกลางภาคและปลายภาคด้วย

1 บทนำ

กระบวนวิชาภัยพิบัติในโลกสมัยใหม่ เป็นวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนมาจากหลากหลายคณะ และเป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 โดยปกติเนื้อหาจะประกอบด้วย 8 หัวข้อ ดังนี้ บทนำ พิบัติภัยและภัยพิบัติธรรมชาติที่เกิดจากแผ่นเปลือกโลก พิบัติภัยและภัยพิบัติธรรมชาติที่เกิดจากภูมิสัณฐาน พิบัติภัยและภัยพิบัติธรรมชาติที่เกิดจากบรรยากาศ พิบัติภัยและภัยพิบัติธรรมชาติที่เกิดจากระบบนิเวศ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภัยพิบัติมนุษย์และเทคโนโลยี วัฏจักรภัยพิบัติ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการภัยพิบัติ ซึ่งเนื้อหาเป็นการบรรยาย แต่สำหรับการเรียนการสอนเทอม 2/2567 ได้รับทุนสนับสนุนในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประเภท Type B: Active Learning + Asynchronous Learning จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน โดยปรับสัดส่วนคะแนนการสอบให้ลดลง และเพิ่มคะแนนในส่วนของกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมีกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม ได้แก่ การสอบกฎระเบียบการขับขี่

รถจักรยานยนต์ และรถยนต์ที่ปลอดภัย การวิเคราะห์กรณีศึกษาจากเหตุการณ์จริง การสืบค้นและสรุปบทความวิชาการ การเล่นเกมแบบจำลองการจัดการภัยพิบัติธรรมชาติ และ การสอบปฏิบัติการช่วยเหลือผู้ประสบภัยเบื้องต้น นอกจากนี้ยังมีการผลิตคลิปวีดีโอ เพื่อช่วยให้นักศึกษาสามารถใช้ช่วงเวลาที่เหมาะสมสามารถทำความเข้าใจ และศึกษาได้ด้วยตนเอง

2 หลักการที่นำมาใช้

การเรียนการสอนที่ไม่จำเป็นต้องเข้าเรียนสามารถเกิดขึ้นได้จริง ถ้ามีสื่อการสอนที่เหมาะสม ดังนั้น การมีสื่อต่างๆ ที่สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น โดยกระบวนวิชานี้ มีหนังสือที่เขียนเพื่อนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชานี้ ชื่อว่า พิบัติภัย-ภัยพิบัติในโลกสมัยใหม่ (สามารถยืมได้ที่ห้องสมุดกลาง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และห้องสมุดคณะสังคมศาสตร์ หรือซื้อได้สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่) โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเหมือนกับเนื้อหาในหนังสือ ยกเว้น เหตุการณ์ภัยพิบัติที่สำคัญที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น เหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ของ จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2567 เป็นต้น ที่จะมีการนำมาสอนเพิ่มในห้องเรียน

สัดส่วนการแบ่งคะแนน มีดังนี้

- สอบกลางภาค ร้อยละ 30
- บทความวิชาการ ร้อยละ 10
- เกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 10
- สอบใบขับขี่ ร้อยละ 10
- การปฐมพยาบาลเบื้องต้น ร้อยละ 10
- กรณีศึกษา ร้อยละ 20
- สอบปลายภาค ร้อยละ 10

3 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

กิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 7 กิจกรรม

3.1 ผลิตคลิปวีดีโอ โดยคลิปวีดีโอที่ผลิต มีทั้งหมด 11 คลิป ได้แก่ การแนะนำ เนื้อหาหรือประเด็นที่สำคัญในการอ่านในแต่ละบท มีจำนวน 8 คลิป [1] แต่ละคลิปจะมีความยาวประมาณ 10 นาที และคลิปสาธิตการช่วยเหลือผู้ประสบภัย จำนวน 3 คลิป [2]

3.2 การออกแบบ Quiz จากอาจารย์ผู้สอน และ Chat GPT สำหรับเนื้อหา 8 บท และนำข้อสอบทั้งหมดใส่ใน Mango Canvas เพื่อให้นักศึกษาได้เข้ามาทบทวนหลังการเรียนได้ นอกจากนี้จะมีการเลือกคำถามบางข้อมาเป็นข้อสอบกลางภาคและปลายภาค

3.3 การจัดทำชุดข้อสอบ จำนวน 6 ชุด ชุดละ 20 ข้อ ของการสอบใบอนุญาตขับขี่รถยนต์และรถจักรยานยนต์ และใส่ใน Mango Canvas และข้อสอบจะเลือกคำถามจากข้อสอบจำนวน 6 ชุด โดยการสอบจะระบุวันเวลาที่สอบ และทำการสอบผ่าน Mango Canvas

3.4 การวิเคราะห์กรณีศึกษา โดยให้นักศึกษาเลือกภัยพิบัติที่สนใจ และทำการศึกษา รวบรวมข้อมูลจากรายงาน ข่าว หรือบทความวิชาการ และนำมาวิเคราะห์ปัจจัยของการเกิดภัยและผลกระทบที่เกิดขึ้นในประเทศไทย นอกจากนี้จะมีการเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ภัยประเภทเดียวกันที่เกิดขึ้นในประเทศต่างๆ เพื่อให้นักศึกษาสามารถคิดและหาวิธีการเผชิญภัยพิบัติอย่างมีมีประสิทธิภาพ

3.5 บทความวิชาการเกี่ยวกับ “เทคโนโลยีและภัยพิบัติ” โดยจะให้นักศึกษาสืบค้นบทความวิชาการภายใต้หัวข้อที่กำหนด (ตีพิมพ์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2567) และนำเสนอสรุปสาระสำคัญของบทความนั้นๆ

3.6 เกมคอมพิวเตอร์ ใช้เกมบนเว็ปไซต์ ที่สร้างขึ้นมาสำหรับให้ผู้เล่นเลือกการจัดการป้องกันภัยพิบัติธรรมชาติ 5 ประเภท ได้แก่ แผ่นดินไหว สึนามิ พายุ ไฟป่า และน้ำท่วม ซึ่งมีเป้าหมายคือ ลดผลกระทบและความเสียหายที่เกิดขึ้นจากภัยพิบัติ [3] ซึ่งวัตถุประสงค์ของเกมในแต่ละภัยนั้น จะต้อง

ลดผลกระทบจากภัยพิบัติให้ได้ตามเงื่อนไข ในวงเงินที่จำกัด ซึ่งนักศึกษาจะต้องมีวิธีการ แนวคิด ที่จะลดผลกระทบจากภัยพิบัติธรรมชาติที่แตกต่างกันว่า ในพื้นที่เสี่ยงแต่ละระดับความเสี่ยง ควรจะมีการใช้เงื่อนในการปรับปรุง หรือสร้างสิ่งป้องกันภัยพิบัติอย่างไร (รูปที่ 1)

3.7 การฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ซึ่งมี 3 ประเภท คือ ขั้นตอนการให้ความช่วยเหลือผู้ประสบภัยที่หมดสติ (A-B-C-D-E) การทำ CPR สำหรับผู้ประสบภัยจมน้ำ และการทำ CPR ผู้ประสบภัยหัวใจวาย ซึ่งการทำ CPR คนจมน้ำและหัวใจวายจะมีขั้นตอนต่างกันเล็กน้อย นอกจากนี้การมีหุ่นจำลองสำหรับการทำ CPR จะช่วยให้นักศึกษาทราบว่า ตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับการทำ CPR คือบริเวณใด ระดับความลึกที่กดควรลึกเท่าใด และจังหวะการทำ CPR ควรมีจังหวัดช้า-เร็วอย่างๆ (รูปที่ 2)



รูปที่ 1 การสอบเกมภัยพิบัติ



รูปที่ 2 การสอบการทำ CPR

4 ผลที่ได้รับ

ในภาพรวมการมีกิจกรรมต่างๆ นอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียนแล้ว และ Quiz ท้ายบทนั้น จะช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีความสนใจมากขึ้น และการมีคลิปวีดีโอต่างๆ จะช่วยให้นักศึกษาสามารถที่จะกลับไปทวบทวนเนื้อหาหรือศึกษาวิธีการช่วยเหลือผู้ประสบภัย จากคลิปวีดีดอได้ตลอดเวลา จึงทำให้

ตัวอย่าง ความคิดเห็นจากนักศึกษา

“อาจารย์ใจดีมาก มีการยกตัวอย่างเพิ่มเติมให้เข้าใจมากขึ้น เวลานำเสนอก็บอกด้วยว่าเราต้องแก้ไขตรงไหน”

“เป็นวิชาที่เรียนง่ายและเข้าใจค่ะ ใช้การยกตัวอย่างทำให้เข้าใจมากขึ้น การแบ่งคะแนนต่างๆสำหรับหนูเหมาะสมแล้วค่ะ หนูชอบข้อสอบแนวนี้ค่ะ เป็นการอ่านวิเคราะห์และตอบ ไม่ต้องมาเขียนยาวๆ ส่วนตัวหนูชอบวิชานี้ค่ะ”

“อาจารย์สอนดีเข้าใจง่าย เนื้อหาครบถ้วนกิจกรรมในห้องเรียนทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม”

“เนื้อหาเหมาะสมกับตัววิชา กิจกรรมต่าง ๆ สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ การแบ่งคะแนน

เหมาะสมตามความยากง่ายของงาน ข้อสอบนำมาจากแบบฝึกท้ายหน่วย ทำให้เห็นแนวข้อสอบว่าควรต้องอ่านแบบไหน ดีมาก”

5 สรุป

จากการเพิ่มกิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับวิชากลุ่มการศึกษาทั่วไป พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ กับการมีกิจกรรมต่างๆ ที่มีคะแนนเก็บ ร้อยละ 60 และมีการแนะแนวหรือฝึกทำแบบฝึกหัด ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวข้อสอบ มีส่วนช่วยให้นักศึกษา (ที่มีความตั้งใจ) ได้คะแนนมากขึ้น

6 การอภิปรายผลตามประเภททุน

เมื่อการเรียนการสอนมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ พบว่ารูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะที่มีกิจกรรมเก็บคะแนนค่อนข้างเยอะ อาจจะไม่เหมาะสมกับนักศึกษาบางคณะ เช่น นักศึกษาจากคณะวิจิตรศิลป์ ที่ลงทะเบียนเรียน 2/2567 พบว่ามีการถอนกระบวนวิชานี้ ร้อยละ 100 นอกจากนี้การเข้าชั้นเรียนพบว่า นักศึกษาเลือกที่จะอ่านหนังสือและสไลด์เอง จึงทำให้ในแต่ละคาบเรียนมีนักศึกษาเข้าเรียนน้อยกว่า 5 คน แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่านักศึกษาจะเข้าเรียนน้อย แต่คะแนนสอบและคะแนนกิจกรรมต่างๆ นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ได้คะแนนค่อนข้างดี

จากคลิปวีดีโอจำนวน 11 คลิป ที่ผลิดขึ้นนั้น พบว่า คลิปการสาธิตการปฐมพยาบาลเบื้องต้น จำนวน 3 คลิป มีคนเข้าชมมากที่สุด (มากกว่า 50 ครั้ง) เนื่องจาก นักศึกษาต้องการความแม่นยำสำหรับการสอบปฏิบัติ จึงดูคลิปวนซ้ำสำหรับการทบทวน ส่วนคลิปแนะนำ การอ่านในแต่ละบท จำนวน 8 คลิป พบว่ามีคนเข้าชมอยู่ระหว่าง 4-28 ครั้ง โดยคลิป บทที่ 1 มีจำนวนคนเข้าชมมากที่สุด ส่วนคลิปที่คนเข้าชมน้อยที่สุด คือ คลิป บทที่ 3 บทที่ 6 และ บทที่ 8 เหตุผลที่นักศึกษาเข้าชมน้อย เนื่องจากมี Quiz สำหรับ 8 บท เพื่อให้นักศึกษาได้ลองทดสอบองค์ความรู้ที่ได้อ่านมาก

เอกสารอ้างอิง

[1] Rocky Dragonfly (2567) ดูก่อนอ่าน อ่านก่อนเรียน หนังสือ “พิบัติภัย-ภัยพิบัติ ในโลกสมัยใหม่”, ออนไลน์: https://www.youtube.com/playlist?list=PLA76Bc4JkfNtGPJn2RILSeVlyaVwJ2nef

[2] Rocky Dragonfly (2567) การช่วยเหลือผู้ประสบภัย, ออนไลน์: https://www.youtube.com/playlist?list=PLA76Bc4JkfNsjxSxyGyeoW06Sh2DwsZ-N

[3] UNDRR (2024) Play and learn to Stop Disasters, available online: https://www.stopdisastersgame.org/game/

851360 : ศิลปะการละครเบื้องต้น
ละครไม่ใช่แค่บนเวที: สื่อสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ที่เปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำ

นฤมล ธรรมพฤกษา[1]

ภาควิชา สื่อสร้างสรรค์, คณะการสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200.
เบอร์โทรศัพท์ / แฟกซ์. โทรศัพท์ : 0 5394 2705-6 แฟกซ์ : 0 5394 2704
E-mail narumol.thammapruksa@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 23 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

รายงานฉบับนี้นำเสนอผลการจัดการเรียนการสอนรายวิชา 851360 ศิลปะการละคร ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2567 คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาผ่านแนวทาง **Active Learning** และ **Project-Based Learning (PBL)** เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมที่จัดขึ้นประกอบด้วย การใช้เกมเพื่อวัดผลความรู้ในด้านประวัติศาสตร์ละคร การวิเคราะห์คลิปวิดีทัศน์จากผลงานละครจริง การออกแบบโปสเตอร์ละครโดยให้นักศึกษานำความรู้ด้านประวัติศาสตร์ละครและทักษะการออกแบบมาประยุกต์ใช้ การไปชมละครในเวทีจริงเพื่อการวิจารณ์ละคร การเชิญวิทยากรด้านการแสดงมาจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ รวมถึงโครงการสร้างสรรค์ละครในช่วงปลายภาคการศึกษา ซึ่งนักศึกษาได้ร่วมกันคิด เขียนบท กำกับ และแสดงจริง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก การคิดวิเคราะห์ การสะท้อนตนเอง และการทำงานร่วมกัน ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ โดยมีอัตราการบรรลุผลการเรียนรู้ตาม CLO

คำสำคัญ: ศิลปะการละคร 1, เกมกับละคร 2,

1 บทนำ

ในยุคที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเต็มไปด้วยความหลากหลายขององค์ความรู้ การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจากรูปแบบการถ่ายทอดความรู้แบบดั้งเดิม (Passive Learning) ไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์สร้างสรรค์ เช่น ศิลปะการละคร ซึ่งต้องการการบูรณาการทั้งทักษะทางกาย ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง รายวิชา 851360 ศิลปะการละคร เป็นรายวิชาพื้นฐานที่มีเป้าหมายในการเปิดโลกทัศน์ของนักศึกษาให้เข้าใจศาสตร์และศิลป์ของละคร ทั้งในมิติประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติจริง ภายใต้บริบทของการสื่อสารร่วมสมัย เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 วิชานี้จึงถูกออกแบบให้เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมเพื่อทบทวนความรู้ การวิเคราะห์คลิปวิดีโอ และการเรียนรู้ร่วมกับวิทยากรภายนอก ตลอดจนการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (PBL) ผ่านกระบวนการผลิตละครที่นักศึกษาได้ร่วมกันคิด ออกแบบ และแสดงจริง รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาในภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา ตลอดจนการวิเคราะห์เชิงทฤษฎีที่รองรับการออกแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้ พร้อมทั้งสะท้อนปัญหาอุปสรรค และแนวทางพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในอนาคต

2 เนื้อหาของบทความ

2.1 ข้อมูลพื้นฐานวิชาศิลปะการละครเบื้องต้น

กระบวนวิชา ศิลปะการละครเบื้องต้น (Introduction to Dramatic Arts) สม. 360 (851360) เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนเดิมเป็นการบรรยายประกอบสไลด์เกี่ยวกับประวัติการละครตะวันตก เอเชีย และประเทศไทย บทบาทและหน้าที่ของละครในฐานะรูปแบบของการสื่อสารงานศิลปะ และสถาบันทางสังคม หลักการของละครตะวันตก โครงสร้าง องค์ประกอบและประเภทของละคร คุณสมบัติและหน้าที่ของบุคลากรฝ่ายต่างๆในงานละคร รวมทั้งสามารถวิเคราะห์บทละครเพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างงานละครได้

สำหรับกิจกรรมประกอบ คือให้ไปชมละครและทำรายงานวิจารณ์ละครตามหลักการที่ได้เรียน และแบ่งกลุ่มนำเสนอโครงการละครที่อยากจัดแสดง โดยมีการนำเสนอผ่านสไลด์หรือคลิปวีดีโอ และจัดแสดงตัวอย่างของละครประมาณ 10 นาที

2.2 ปัญหาและอุปสรรค

เนื้อหาวิชามีจำนวนมากและนักศึกษาไม่สามารถจะจดจำได้หมด ปรากฏออกจากผลสอบกลางภาคและปลายภาคที่ mean ของคะแนนต่ำกว่ากึ่งหนึ่งของคะแนนทั้งหมด

2.3 การออกแบบและจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ในกระบวนวิชา

ได้ปรับปรุงวิธีการเรียนการสอนโดยจัดตามลักษณะเนื้อหาโดยแบ่งเป็นสองรูปแบบ คือ

1) เนื้อหาที่เป็นการบรรยาย ก่อนเข้าชั้นเรียนจะมีการมอบหมายให้นักศึกษาศึกษาหาความรู้ตามโจทย์ที่จะมีการเรียนการสอนในแต่ละหัวข้อก่อนที่จะเข้าชั้นเรียน เช่น รับชมคลิปวีดีโอของผู้สอน และแหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ผ่านสื่อการเรียนรู้ภายนอก เช่น หนังสือ การรับชมรายการบันเทิงในสื่อประเภทต่าง ๆ ผ่านใช้ Digital Tools/Platform อื่นๆ เพื่อที่ผู้เรียนสามารถทำการศึกษาค้นคว้า หรือเข้าถึงข้อมูล

ความรู้ในแต่ละหัวข้อได้ตามความต้องการและความสะดวกของผู้เรียน



รูปที่ 1 คลิปวีดีทัศน์หัวข้อ Origins of Greek Drama [1]

ตัวอย่างเช่น ในหัวข้อ “ละครกรีก” ได้มอบหมายให้นักศึกษาชมวีดีทัศน์ CRASH COURSE THEATRE # 2 Origin of Greek Drama พร้อมทำสคริปต์แปลเป็นภาษาไทยให้ไปศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน

ในชั้นเรียน เนื้อหาจากแผนการสอนในแต่ละครั้ง จะถูกย่อยเป็นกิจกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายต่างกันไป เช่น เกมที่อาศัยความจำและการเรียงลำดับข้อมูล จะใช้กับเนื้อหาที่เกี่ยวกับประวัติการละคร เกมที่เกี่ยวข้องกับการจับกลุ่มข้อมูล การจำแนกประเภท จะนำมาใช้ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับองค์ประกอบและประเภทของละคร เกมที่เกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูล การคิดวิเคราะห์ และประเมินคุณค่า จะนำมากับเนื้อหาที่เกี่ยวกับการตีความบทละครและการวิจารณ์ละคร เป็นต้น



รูปที่ 2 เกม Theatre Bingo สำหรับเนื้อหาที่เกี่ยวกับประวัติการละคร



รูปที่ 3 บรรยากาศการเล่นเกม Theatre Bingo

ตัวอย่าง ในทดสอบความจำ หลังจากจบการสอนเรื่องประวัติการละครในแต่ละคาบ (ตั้งแต่สมัยกรีก โรมัน ยุคกลาง ยุคฟื้นฟูศิลปะวิทยาการ ยุคอลิซเบเธียน ยุคฟื้นฟูราชวงศ์อังกฤษ ยุคแสงสว่างทางปัญญา ไปสู่ยุคสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่) จะมีการ Quiz โดยใช้ google form, Mango, และ Kahoot สลับกัน และเมื่อจบเรื่องประวัติศาสตร์ทั้งหมดแล้วก็จะใช้เกม Theatre Bingo เพื่อทดสอบความจำอีกครั้งหนึ่ง

ในขณะเดียวกัน เกม Theatre Bingo ก็นำมาใช้เพื่อให้นักศึกษาจำแนกประเภท และจับกลุ่มข้อมูล อีกครั้งเมื่อนำมาใช้สรุปเนื้อหาเรื่องประวัติศาสตร์การละคร และในเนื้อหาที่เกี่ยวกับองค์ประกอบและประเภทของละครโดยใช้วิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป



รูปที่ 4 ตัวอย่างการ์ด จากเกม Time Line

นอกจากนั้นแล้ว ยังมีกิจกรรมประกอบการบรรยาย คือ การจัดแสดงนิทรรศการ เช่น หน้ากากและเสื้อผ้าสำหรับละครกรีก ซึ่งนักศึกษาสามารถหยิบจับและทดลองใส่ได้ตามอัธยาศัย และกิจกรรมใช้ Role Play เพื่อศึกษาตัวละคร



รูปที่ 5 นักศึกษา Role Play



รูปที่ 6 การแสดงนิทรรศการ หน้ากากละครกรีก

2) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเดี่ยว

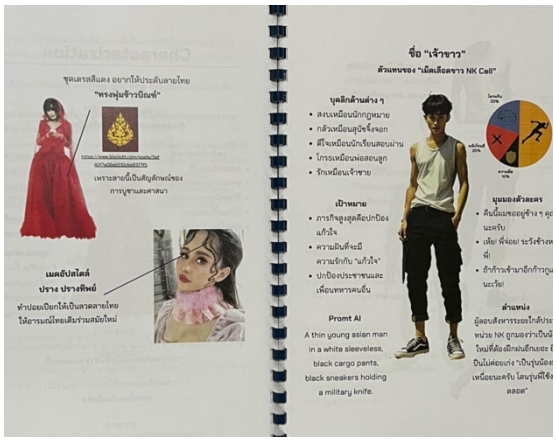
เช่น ออกแบบโปสเตอร์ในช่วงต้นภาคการศึกษาและออกแบบโครงการละครที่อยากทำในช่วงปลายภาคการศึกษา นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการใช้ความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเป็นภาพและเนื้อหาเพื่อสรุปความรู้ความเข้าในจากการเรียน แทนการนำเสนองานแบบเดิมที่เป็นพูดประกอบสไลด์ แต่จะหาวิธีนำกิจกรรมที่ช่วยให้เพื่อนได้เข้าใจและสนุกกับเนื้อหาไปพร้อมกัน นักศึกษาสามารถใช้ AI ในการสร้างภาพและเนื้อหาในจินตนาการได้ แต่ต้องขี้แจง prompt และโปรแกรมที่ใช้สร้างงาน รวมทั้งมีการเรียบเรียงเนื้อหาที่ตนเองจะนำเสนออย่างมีความเข้าใจ



รูปที่ 7 ตัวอย่างโปสเตอร์ที่นักศึกษาออกแบบ



รูปที่ 8 การประกวดการออกแบบโปสเตอร์



รูปที่ 9 ส่วนหนึ่งจากการใช้ AI ในการออกแบบตัวละคร

3) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม และการค้นคว้านำเสนอผลงาน นักศึกษาได้มีบทบาทในการร่วมสร้างการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งจากในและนอกห้องเรียน ในการนำเสนอ นักศึกษาได้จัดทำคลิปวิดีโอเพื่อนำเสนอผลงาน ทั้งแบบ Online และ On ground ผ่านสื่อจอภาพโทรทัศน์ใต้คณะ

ผลงานการทำงานกลุ่มในภาคการศึกษาที่ 1 จะเป็นการนำเสนอละคร 10 นาที ทั้งหมด 6 เรื่อง มีกำหนดการจัดแสดงสองวันดังนี้

วันที่ 11 ตุลาคม 2567

1. ละครเรื่อง RUN
2. ละครเรื่อง สมันโผล่มาอีกตัว
3. ละครเรื่อง Goodnight Mommy

วันที่ 14 ตุลาคม 2567

1. ละครเรื่อง The Spy เด็กสายลับ
2. ละครเรื่อง มิสจูลี่
3. ละครเรื่อง ใครฆ่าน้องอร

ซึ่งการแสดงแต่ละชุดสามารถบ่งบอกถึงความเข้าใจในทฤษฎีการละครที่ได้เรียนมาเป็นอย่างดี

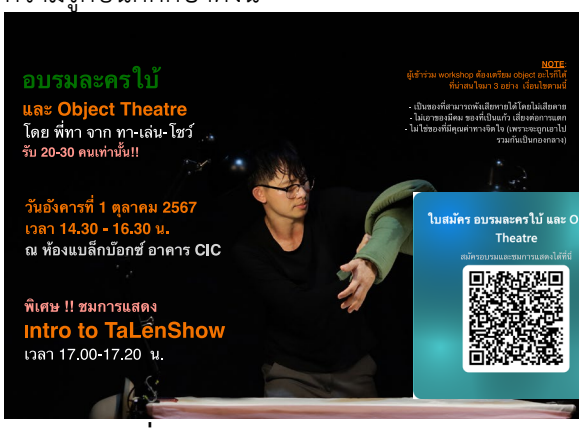
สำหรับในภาคการศึกษาที่ 2 จากบทข้อวิพากษ์ของนักศึกษาในปีการศึกษาแรกพบว่า หากกลุ่มมีขนาดเล็กเกินไปจะทำให้แต่ละคนต้องทำงานหนัก ในปีการศึกษานี้ จึงได้จัดให้การแสดงเพียงหนึ่งเรื่องเท่านั้น แต่แสดงเต็มเรื่อง (ประมาณ 120 นาที) โดยนักศึกษาแบ่งกลุ่มทำงานกันตามความสมัครใจ ซึ่งผลงานออกมาเป็นที่น่าประทับใจ แสดงให้เห็นความเข้าใจทั้งทฤษฎีการละคร และหลักการออกแบบ (แสง เสียง ฉาก เสื้อผ้า แต่งหน้าและทรงผม) และการปฏิบัติ (การแสดง การกำกับการแสดง และการตีความบทละคร) ได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 10 โปสเตอร์จากละครเรื่อง *“มืด ไม่มิด”* ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

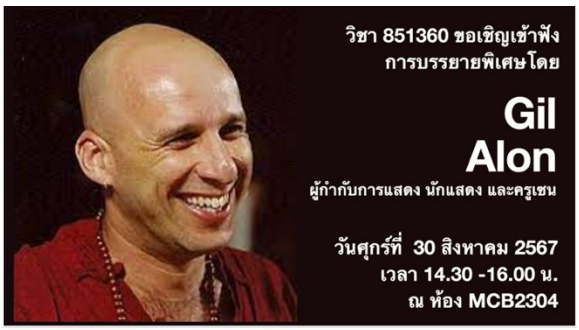
4) การเรียนรู้ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ภาคเรียนที่ 1 ได้เชิญนักการละครมาให้ความรู้กับนักศึกษาดังนี้



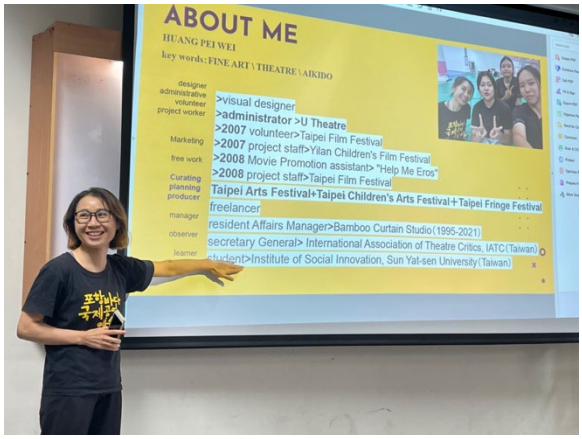
รูปที่ 11 โปสเตอร์จากการอบรมละครและการแสดงละครใบ้ *“ทา-เล่น-โชว์”*

อบรมละครใบ้ และ Object Theatre โดยกลุ่มละคร ทา-เล่น-โชว์ วันอังคารที่ 1 ตุลาคม 2567 เวลา 14.30 - 16.30 น. ณ ห้องแบล็กบ๊อกซ์ อาคาร CIC และ ชมการแสดง Intro to TaLenShow เวลา 17.00-17.20 น.



รูปที่ 12 โปสเตอร์ การบรรยายพิเศษ โดย Gil Alon

การบรรยายพิเศษจาก Gil Alon นักแสดง ผู้กำกับละครเวทีชาวอิสราเอล ผู้มีผลงานในระดับนานาชาติ ในวันศุกร์ที่ 30 สิงหาคม 2567 การบรรยาย เรื่อง “การโปรดิวซ์งานเทศกาลละคร” โดย Huang Pei Wei จากไต้หวัน วันที่ 17 กันยายน 2567



รูปที่ 13 Huang Pei Wei บรรยาย การโปรดิวซ์งานเทศกาลละคร

สำหรับภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้จัดให้มีการอบรมโดยศิลปินการละครจากสหรัฐอเมริกา 1 ครั้ง เรื่อง เทคนิคการแสดงแบบ Chekhov โดย Tyler Johnson ในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2568 และ บรรยายการออกแบบแสงเสียง โดยวิทยากร พุทธชาติ หงสกุล วันที่ 20 ธันวาคม 2567



รูปที่ 14 กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง เทคนิคการแสดงแบบ Chekhov โดย Tyler Johnson ศิลปินการละครจากสหรัฐอเมริกา



รูปที่ 15 การบรรยายการออกแบบแสงเสียง โดย วิทยากร พุทธชาติ หงสกุล

3 การอภิปรายผล

การออกแบบและการจัดการเรียนรู้ในรายการวิชา **ศิลปะการละครเบื้องต้น (Introduction to Dramatic Arts) สำหรับเนื้อหาที่เป็นการบรรยาย** จะเน้นความจำ จัดกลุ่ม และเรียบเรียงข้อมูล เช่น ประวัติการละคร องค์ประกอบ และประเภทของละคร ฯลฯ

พบว่าการมอบหมายให้นักศึกษารับชมคลิปวิดีโอล่วงหน้ามักไม่ค่อยสัมฤทธิ์ผล เนื่องจากนักศึกษาให้เหตุผลว่าเตรียมตัวไม่ทัน งานจากวิชาอื่นก็ล้นมือเป็นต้น จึงแก้ไขด้วยการให้นักศึกษาชมคลิปร่วมกันอีกครั้งในชั้นเรียนและอภิปรายร่วมกันแทน และนักศึกษาสะท้อนว่าเนื้อหาในวิชามีมากเกินไป การทำกิจกรรมในชั้นเรียนจึงช่วยกรองให้เหลือสิ่งที่สำคัญสำหรับเน้นย้ำ

สำหรับการอภิปราย และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) รวมถึงกิจกรรมเกมได้รับการตอบสนองอย่างดี นักศึกษาให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม ตัวอย่างเกม เช่น เกมไทม์ไลน์ประวัติศาสตร์การละคร ช่วยให้นักศึกษาจำ จับกลุ่มเนื้อหา และเรียงลำดับข้อมูลได้อย่างดี นักศึกษาสามารถเทียบเคียงได้ว่าประวัติศาสตร์ในช่วงไหนเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ และแนวคิดอะไรที่ชี้นำในสังคมในขณะนั้นพร้อมทั้งสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์การละครตะวันตกกับตะวันออกและของไทยได้โดยไม่แยกส่วน

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจับกลุ่มข้อมูล การจำแนกประเภท ได้นำมาใช้ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับองค์ประกอบและประเภทของละคร นักศึกษาสามารถศึกษาหาข้อมูลและนำเสนอโดยใช้บทบาทสมมติเพื่อที่จะแสดงภาพของประเภทของละครต่างๆได้

ในส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูล การคิดวิเคราะห์ และประเมินคุณค่า เช่น การตีความบทละครและการวิจารณ์ละคร ได้ใช้กิจกรรมที่ต้องมีการอภิปรายและมีประสบการณ์จริงในการไปชมละครต่างๆเพื่อนำมาเขียน พบว่า นักศึกษาหลายคนไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมละครมาก่อน และมีความซาบซึ้งถึงกับหลั่งน้ำตาในฉากที่ตนเองรู้สึกประทับใจ และสามารถเขียนเล่าในงานวิจารณ์ละครได้อย่างละเอียดอ่อนและลึกซึ้ง



รูปที่ 16 นักศึกษาเข้าชมละครเรื่อง Forest Tales

ในการนำเสนอรายงาน พบว่านักศึกษามีการศึกษาหาความรู้ตามโจทย์ผ่านแหล่งเรียนรู้อื่นซึ่งมักเป็นสื่อออนไลน์เนื่องจากสะดวก แต่การใช้ AI มีหลายคนใช้อย่างไม่มีขอบเขตและขาดการกลั่นกรอง นำมาเสนออย่างไม่ได้มีการเรียบเรียง แต่อย่างไรก็ตาม นักศึกษาเป็นจำนวนมากก็ใช้ AI ได้อย่างดีและน่าให้การสนับสนุน

ในส่วนเนื้อหาที่เป็น **การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์** จะเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างผลงานละครในจินตนาการ เนื้อหาที่เรียนคือ การแสดง การกำกับการแสดง และการสร้างงานละคร

ในภาคเรียนที่ 1 นักศึกษาจะแบ่งกลุ่ม เลือกละครมานำเสนอ 10 นาที โดยมีการตระเตรียมงานตั้งแต่ต้นภาคเรียนและค่อยๆเพิ่มงานไปจนถึงปลายเทอม ทุกกลุ่มได้ทดลองลงมือทำ และนำเสนอความคืบหน้าเป็นครั้งๆไป

ครั้งแรก แต่ละกลุ่มศึกษาเรื่องรูปแบบการนำเสนอ (Style of Presentation) อภิปรายว่าทำไมจึงเลือกแนวการนำเสนอแบบนี้

ครั้งที่สอง เลือกเรื่องที่จะนำเสนอ บางกลุ่มเป็นเรื่องที่มีอยู่แล้ว เช่น *The Spy* นักศึกษาต้องค้นหาว่าตัว text ดั้งเดิมนั้นผู้ประพันธ์เขียนขึ้นมาเพื่อจะพูดอะไรให้กับสังคมสมัยนั้น และทำไมจึงเหมาะกับยุคสมัยนี้ บางเรื่องก็แต่งขึ้นมาใหม่ เช่น *ใครฆ่าน้องอร* ทุกกลุ่มทำทรีตเมนต์ เรื่องย่อ และทำบทละคร (เนื้อหาการเรียนการสอน Interpretation, Playwriting and Adaptation)

ครั้งที่สาม ซ้อมละครตามบท ตีความลักษณะของตัวละคร (เนื้อหาการเรียนการสอน Acting, Characterization, Stage Management และ Directing)

ครั้งที่สี่ วางแผนการนำเสนอ การเงิน การจัดการ (Theatre Management, Production)

ครั้งที่ห้า นำเสนอในชั้นเรียนโดยมี excerpt ตัวอย่างการแสดง แต่งตัวเป็นตัวละครโดยเลือกฉากบางฉากมานำเสนอ หรือย่อทั้งเรื่องให้เหลือ 10 นาที



รูปที่ 17 ละครเรื่อง Goodnight Mommy (ดัดแปลงจากภาพยนตร์)



รูปที่ 18 ละครเรื่อง The Spy จากบทประพันธ์ดั้งเดิมของ Bertolt Brecht



รูปที่ 19 ละครเรื่อง มืด ไม่มิด (ดัดแปลงจากบทประพันธ์เดิม)



รูปที่ 20 ละครเรื่อง มืด ไม่มิด (ดัดแปลงจากบทประพันธ์เดิม)

นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการทำโครงการ (Project Based Learning) โดยให้โจทย์เป็นบทบาทสมมติ (Role Play) ในฐานะคณะละครที่จะสรรค์สร้างงานละครใหม่ๆขึ้นมา ผ่านการประมวลความรู้ที่ได้เรียนมาเพื่อวางแผนสร้างเป็นผลงานใหม่ๆ โดยสามารถใช้องค์ความรู้ที่ค้นพบมาอธิบายตัวงานผ่านฐานคิดดั้งเดิม ตลอดช่วงการทำงาน นักศึกษาจะเผชิญและปัญหาที่แตกต่างกันในแต่ละส่วนงานซึ่งแต่ละกลุ่มจะต้องแก้ไขปัญหาเพื่อให้ผ่านพ้นมันไปได้ (Problem Based Learning) จนงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยกัน

หลังจากการบรรยายในแต่ละคาบเรียน จะมีการติดตามงาน ซึ่งนักศึกษาในแต่ละส่วนงานจะค้นคว้าหาข้อมูลทำความเข้าใจเนื้อหาตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย และส่งงานกลุ่มในช่วงท้ายชั่วโมง ครูจะประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปพัฒนาการทำงานครั้งต่อไป

จากการประเมินผลงานการนำเสนอ พบว่านักศึกษามีความเข้าในเนื้อหาทฤษฎีและหลักการละครอย่างดีจึงได้นำเสนอออกมาเป็นภาพและการตีความได้อย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม เนื้อหาที่มากและหนักหน่วงทำให้นักศึกษามีความกังวลในเรื่องคะแนนสอบ ทั้งที่คะแนนปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก

เอกสารอ้างอิง

[1] Thespis, Athens, and The Origins of Greek Drama: Crash Course Theater #2 available online: https://www.youtube.com/watch?v=VeTeK9kvxyo

052247 : การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงสำหรับนักเรียนประถมศึกษา
Development of Higher Order Thinking Skills for Elementary Education Students

นวพร ชลารักษ์[1]

[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
nawaporn.chalarux@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 37 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงสำหรับนักเรียนประถมศึกษา เป็นกระบวนวิชาที่เน้นให้นักศึกษาครูสาขาวิชาประถมศึกษา มีองค์ความรู้เกี่ยวกับความหมายความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิด การทำงานของสมองและกระบวนการคิดของมนุษย์ ให้นักศึกษามีทักษะการคิด มีกระบวนการพัฒนาทักษะการคิดและเทคนิคการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงรูปแบบต่าง ๆ โดยเป็นการสอนภาคทฤษฎีควบคู่กับการฝึกปฏิบัติการคิดรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การออกแบบและจัดโครงการเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนในสถานศึกษา ผู้สอนมีการออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาคทฤษฎีนอกห้องเรียนหรือก่อนเข้าเรียนในชั้นเรียนหรือการทบทวนหลังเรียน เพื่อช่วยลดช่วงเวลาในการเรียนภาคทฤษฎีในชั้นเรียนลง และเพิ่มช่วงเวลาการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แลกเปลี่ยนกระบวนการคิดและข้อค้นพบจากการลงมือปฏิบัติจริง สะท้อนความคิด รวมถึงกระบวนการทำงานกลุ่มอย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก หนุนเสริม และคอยเติมเต็มในประเด็นสำคัญ

การเรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีผ่านรูปแบบที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นอย่างหลากหลายและทันสมัยก่อนที่จะเข้าชั้นเรียนเพื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยใช้เทคนิค Thinking Routines (See Think Wonder) และผ่านการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry-based Learning) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักสังเกตสถานการณ์รอบตัว ตั้งคำถาม แสวงหาคำตอบ และประมวลคำตอบจากข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การซักถามหรือการสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้ไปสู่การสร้างประสบการณ์ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะสนุกกับการเรียนในประเด็นที่สนใจ เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมผ่านการใช้เทคโนโลยี โดยสามารถวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถทบทวนความรู้ในประเด็นที่ยังขาดความเข้าใจได้ใหม่ได้ตามความต้องการ จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้นั้น ๆ และนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา โดยเฉพาะการออกแบบชิ้นงานโดยใช้การคิดเชิงออกแบบและจัดโครงการเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนระดับประถมศึกษาในสถานศึกษาผ่านการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ทักษะการคิดขั้นสูง, การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน, การคิดเชิงออกแบบ

1 บทนำ

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี และการศึกษาที่คนส่วนใหญ่เรียกว่า Disruption ส่งผลกระทบให้หลายประเทศทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยที่ต้องปรับเปลี่ยนและปรับตัวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปรากฏในทุกมิติ ทั้งมุมมอง วิธีคิด วิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมตลอดจนสภาพแวดล้อมทางกายภาพและบริบททางสังคมทุกด้าน สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยได้กลายเป็นสังคมยุคดิจิทัล ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศต้องอาศัยพลังการคิดของคนรุ่นใหม่เป็นสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่อยู่ในวัยเรียนให้เป็นผู้ที่รู้เท่าทันโลก มีวิธีคิด วิธีการสื่อสาร วิถีการดำรงชีวิตที่มีคุณภาพ เพื่อการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่นั้น สามารถส่งเสริมได้จากการเรียนรู้โดยใช้ทักษะการคิดเป็นฐาน เน้นการคิดต่อยอดและการนำความรู้ไปขยายขอบเขตความรู้ของตนเอง ฝึกฝนจนกระทั่งชำนาญจนสามารถนำความรู้และทักษะไปใช้คิดค้นสิ่งใหม่หรือคิดสร้างนวัตกรรมได้

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นส่วนหนึ่งในการทำงานเพื่อพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าโดยเป็นสถาบันผลิตบัณฑิตครูผ่านศาสตร์การสอนแนวใหม่ ดังนั้นทุกหลักสูตรในคณะศึกษาศาสตร์ จึงมีการปรับเปลี่ยนให้สอดรับกับนโยบาย และในส่วนของกระบวนวิชานี้มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนเพื่อตอบสนองต่อพลวัตและความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการเรียนรู้ผ่านวิธีการที่หลากหลายทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม ปรับเปลี่ยนวิธีคิดวิธีการทำงานเพื่อสร้างโอกาสในการพัฒนาตนเองของผู้เรียนอย่างเต็มความสามารถ

2 หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ผู้สอนได้ออกแบบโดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Conception) หลายรูปแบบ ได้แก่ การเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารสองทาง (Learning Participation) การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based learning) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และการเรียนรู้โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดผู้เรียนที่เป็น Active Learner โดยผู้สอนที่เป็น Active Instructor จะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ใช้ประเด็นที่อยู่ในความสนใจและใกล้ตัวผู้เรียน โดยผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาก่อนเข้าชั้นเรียนหรือก่อนทำกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามหรือระบุข้อสงสัยที่ได้จากการเรียนรู้เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียนได้ ในส่วนของการจัดการเรียนการสอนผู้เรียนจะได้ลงมือทำภาระงาน ชิ้นงานต่าง ๆ ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ซึ่งเริ่มตั้งแต่การวางแผนการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ และการประเมินผลงาน

การจัดโครงการที่ส่งเสริมทักษะการคิดและการสร้างสรรค์ชิ้นงาน “ของเล่นจากผืนดิน” จะดำเนินการผ่านการบูรณาการ การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) และการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) **ซึ่งประกอบด้วย 1) การเข้าใจและเข้าถึงปัญหา** 2) การกำหนดและวิเคราะห์ปัญหา 3) การออกแบบอย่างร่วมมือรวมพลัง 4) การสร้างสรรค์ผลงาน และ 5) การทดสอบ มีการเชื่อมโยงหลักการพัฒนาทักษะการคิดของ Benjamin Bloom และการคิดแบบพื้นฐาน (Routine thinking) นอกจากนี้ผู้สอนมีการใช้กระบวนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) อย่างเป็นระบบ ผู้สอนจะให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) อย่างสม่ำเสมอ

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทราบความก้าวหน้าของการทำงาน การทำชิ้นงาน และปรับปรุงให้ดีขึ้น ผู้เรียนจะทำงานอย่างเป็นระบบ ฝึกเพื่อเป็นครูนักนวัตกร ผู้สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างมืออาชีพ

3 กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ผู้สอนวางแผน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และกำหนดการวัดและประเมินผล โดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนในรายวิชาร่วมกัน การออกแบบการเรียนรู้ การวางแผนกิจกรรมตลอดภาคการศึกษาที่จะเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ได้เชื่อมโยงประสบการณ์และแนวความคิดของตนเองเข้ากับความรู้ภาคทฤษฎีที่ได้เรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน จัดทำสื่อวีดีโอที่ทันสมัยและใช้วิธีการเรียนรู้แบบต่าง ๆ อย่างหลากหลายลงในช่องทางเทคโนโลยีที่มีความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าไปเรียนรู้ก่อนทำกิจกรรมในชั้นเรียน จัดทำช่องทางการเรียนรู้ การพบปะ การแลกเปลี่ยนเรียรู้ การส่งงาน ก่อนเข้าชั้นเรียน ให้สามารถตรวจสอบการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนได้ พร้อมรวบรวมข้อมูลการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน นำผลการประเมินที่ได้จากระหว่างหรือหลังการทำกิจกรรมมาออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

3.2 ผู้สอนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้เรียนโดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมผ่านการแลกเปลี่ยนและการลงมือปฏิบัติ เน้นให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองในชีวิตจริง ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา ผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ มีการทบทวน ตรวจสอบความเข้าใจ และเชื่อมโยงเนื้อหาภาคทฤษฎีที่ผู้เรียนได้รับจากการศึกษาด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน รวมถึงตรวจสอบการมีส่วนร่วมของผู้เรียนรายบุคคลในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการมอบหมายให้ผู้เรียนจัดทำโครงงานเพื่อการเรียนรู้กระบวนวิชาการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยกำหนดเงื่อนไขร่วมกันตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา เป็นกิจกรรมระยะยาวที่นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) และกลวิธีการสอนโดยใช้โครงงาน (Project-based Teaching Strategy) มาเป็นฐานในการดำเนินกิจกรรม ที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสออกแบบ ลงมือทำ ทดลองใช้ ประเมิน ปรับปรุง ด้วยตนเองตลอดภาคเรียนร่วมกับการได้รับความรู้ก่อนเข้าชั้นเรียนและการทำกิจกรรมในชั้นเรียน มอบหมายให้ผู้เรียนเก็บเกี่ยวความรู้ภาคทฤษฎี ข้อมูลสำคัญของรายวิชาจากสื่อที่ผู้สอนจัดทำขึ้น เพื่อการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้และโครงการ และฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ในบริบทสถานศึกษาเครือข่าย ดำเนินกิจกรรมโดยเน้นกระบวนการสร้างองค์ความรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry Based Learning) มีการใช้เทคโนโลยีร่วมในการจัดการเรียนรู้ และสื่อสารสองทางเพื่อลดช่องว่างระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ส่งผลให้เกิดความสนุกและผ่อนคลายในการทำกิจกรรม และเป็นการเสริมแรงจูงใจและความท้าทายในการเรียน

3.3 ผู้สอนสังเกตและประเมินผู้เรียนตลอดทำกิจกรรมเพื่อรวบรวมเป็นข้อมูล อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยสนับสนุน ชี้แนะในระหว่างการทำกิจกรรม เมื่อเจอปัญหาระหว่างทำกิจกรรม ก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นพบวิธีจัดการกับปัญหาด้วยตนเองผู้สอนรวบรวมและนำข้อค้นพบที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนแต่ละครั้ง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คำถามและข้อสงสัยของผู้เรียน มาสร้างเป็นสื่อวีดีโอหรือสื่อให้ความรู้ภาคทฤษฎีและปรับปรุงในรูปแบบที่ดีขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาในช่องทางการเรียนรู้นอกชั้นเรียนเพิ่มเติม และตอบข้อสงสัยหรือข้อซักถามที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

4 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

4.1 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 1-2 กิจกรรมในชั้นเรียนที่ผู้สอนได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนในรายวิชาร่วมกัน การวางแผนการเรียน การออกแบบการเรียนรู้และกิจกรรมตลอดภาคการศึกษา ควบคู่ไปกับความรู้ภาคทฤษฎีที่ได้เรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน ผู้สอนผลิตคลิปการสอนจำนวน 5 คลิป เป็นคลิปที่มีความยาวไม่เกิน 20 นาที เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าคลิปที่มีความยาวมากเกินไปจะทำให้ความตั้งใจในการเรียนรู้น้อยลง โดยส่งเป็นไฟล์ clip ให้ผู้เรียนได้ศึกษาผ่านช่องทาง Facebook Group และ Line Group ดังต่อไปนี้



https://drive.google.com/file/d/1PXtf6vEj1HeEZBdHGz4HbTPrRmidxj2q/view?usp=drive_link

รูปที่ 1 คลิปการสอน Active Learning & Thinking Skill



https://drive.google.com/file/d/1TYC0BDbcn8STvW-UaIRtw-liGrvMYfU_/view?usp=drive_link

รูปที่ 2 คลิปการสอน Questioning & Thinking



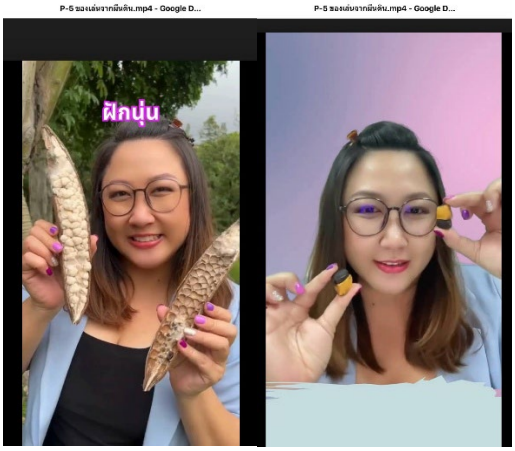
https://drive.google.com/file/d/1phOf5mWu6I_jKyRPmjcx3ya5Z-rxsr2g/view?usp=drive_link

รูปที่ 3 คลิปการสอน Integrative Thinking



https://drive.google.com/file/d/1oOmzEKLXS83j4tbN7CKl9vlnMn2BPMX4/view?usp=drive_link

รูปที่ 4 คลิปการสอน Critical Thinking



https://drive.google.com/file/d/1mlClz_Mz0LD14xb1WNpKUbjSuCG8teHA/view?usp=drive_link

รูปที่ 5 คลิป “Let’s Think and Do”

ผลตอบรับที่ได้จากการศึกษาคลิปวีดิโอ คือ ในช่วงแรกของเทอม การทำคลิป VDO การสอนของผู้สอนมีความยาวกว่า 30 นาที และเมื่อมีการ Reflection กันในห้องเรียนแล้วผู้สอนได้ข้อสังเกตว่าการวิพากษ์เนื้อหาในช่วงท้ายคลิป นักศึกษายังมีความเข้าใจที่ไม่ชัดเจนและหลุดประเด็นสำคัญไปพอสมควร จึงได้สอบถามถึงความคิดเห็นและได้ปรับคลิปการสอนเป็นคลิปที่สั้นลงและกระชับเนื้อหามากขึ้น นักศึกษามีความพึงพอใจที่มีช่องทางการเรียนรู้เพิ่มเติม นอกเหนือจากการพบปะในชั้นเรียน ใช้เวลาว่างในการศึกษาด้วยตนเองก่อนเรียนหรือศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่กระจ่างหลังเรียนตามความสะดวก ทำให้มีองค์ความรู้เบื้องต้นและมีแนวคิดการพัฒนาโครงงานส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับนักเรียนประถมศึกษา และการประดิษฐ์ของเล่นจากผืนดินผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบและการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 3-4 ผู้สอนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาออกแบบโครงการส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบ Project based learning อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเองควบคู่ไปกับการทำกิจกรรม “ของเล่นจากผืนดิน” ที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) มีการนำเสนอความก้าวหน้าเป็นระยะ มีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมาประเมินโครงการและของเล่นจากผืนดินที่นักศึกษาได้ออกแบบไว้ก่อนจะนำไปใช้จริงในโรงเรียน ในช่วงปลายภาคการศึกษานักศึกษาร่วมกันวางแผนการนำนวัตกรรมของเล่นจากผืนดินที่ปรับปรุงอย่างสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนประถมศึกษาในสถานศึกษาภายใต้โครงการส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับนักเรียนประถมศึกษาที่ได้ออกแบบร่วมกันทั้งชั้นเรียน มีการแบ่งหน้าที่กันทำงาน มีการประสานงานกับโรงเรียนด้วยตนเอง วางแผนการเดินทาง วางแผนด้านงบประมาณ แผนการจัดกิจกรรมอื่นๆ อย่างเป็นระบบ ตลอดจนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมจนสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี ในส่วนของกิจกรรมนี้ผู้เรียนได้ค้นพบและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอน



รูปที่ 6 ตัวอย่างนวัตกรรม“ของเล่นจากผืนดิน”ที่ได้จากกระบวนการคิดเชิงออกแบบ



รูปที่ 7 การวิพากษ์โครงการและของเล่นจากผืนดินจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก



รูปที่ 8 การจัดกิจกรรมโครงการส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ณ โรงเรียนบ้านศาลาแม่ทา อ.แม่ทา จ.ลำพูน

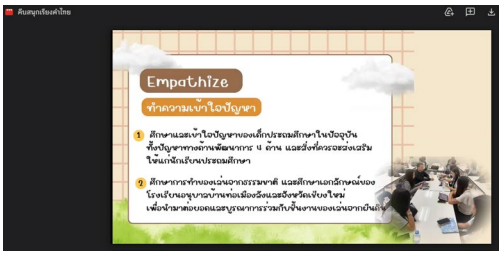
5 สรุปบทเรียนที่ได้รับ

5.1 ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้สอน การพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ทำให้ผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสอนและพัฒนาตนเองในหลายมิติให้เป็น Active Instructor ได้แก่ 1) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามีบทบาทในการออกแบบและจัดการเรียนการสอนมากขึ้น มีการทบทวนและปรับปรุงทักษะทางด้านเทคโนโลยี (Reskill-Upskill) ให้มีความเชี่ยวชาญมากขึ้น 2) ปรับรูปแบบการสอนของตนเอง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอนทุกขั้นตอน เพื่อตอบสนองกับความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง และสอดคล้องกับสมรรถนะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล แต่ทั้งนี้ก็ยังอยู่ในกรอบการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนอย่างสูงสุด 3) มีการสร้างเครือข่ายการทำงานกับหน่วยงานอื่นตามบริบทของงานด้านการศึกษามากขึ้น

5.2 ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน จากการประเมินภาพรวม พบว่าเป็นการจุดประกายให้นักศึกษาเป็น Active Learner และ Learning Designer เพื่อที่จะพัฒนาต่อยอดต่อไปในอนาคต ในส่วนของการสะท้อนคิดในรายวิชาเป็นระยะและสะท้อนคิดภาพรวม พบว่า นักศึกษาเรียนรู้เนื้อหาจากคลิป VDO ของผู้สอนได้เป็นที่น่าพอใจ สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและสะท้อนคิดได้ ประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้ไปสู่การสร้างและพัฒนางานของตนเองอย่างสร้างสรรค์ มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ประสานงานในกลุ่มเพื่อน อาจารย์และกับเครือข่ายภายนอกได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญนักศึกษามีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบมากขึ้น สามารถทำงานที่เป็นโปรเจคสำคัญและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ทักษะสำคัญอื่น ๆ มีการพัฒนาดีขึ้นเป็นลำดับ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดสมรรถนะการเรียนรู้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกและสะสมประสบการณ์เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายของกระบวนวิชาที่ผู้สอนและผู้เรียนได้วางไว้ร่วมกัน



https://drive.google.com/file/d/1DQzekfl1_vt3cXwgjCw9pr_anqXOor43/view?usp=sharing&t=2



https://drive.google.com/file/d/1 7 R8 vn PWRa_LSi5HFgaG2d7wBdMgFPrF7/view?usp=sharing&t=7

รูปที่ 8 ตัวอย่างการสะท้อนคิดผ่านการจัดทำคลิป VDO การทำงานที่ฝึกทักษะกระบวนการคิดของนักศึกษา

6 แนวทางการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และการออกแบบสื่อเทคโนโลยี ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎีและนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ

7 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนส่งเสริมการเรียนการสอน จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้(Teaching and Learning Innovation Center) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากโครงการ Type B: Active Learning + Asynchronous Learning โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

8 เอกสารอ้างอิง

[1] Boss, S. (2015). Implementing Project-Based Learning. Solution Tree Press.

[2] Conklin, W., & Stix, A. D. (2017). Active Learning Across the Content Areas (Professional Resources). California: shell education.

[3] Hall, G. E., Quinn, L. F., and Gollnick, D. M. (2017). Introduction to Teaching: Making a Difference in Student Learning. Canada: SAGE Publication, Inc.

[4] Lewrick, M. Link, P. and Leifer, L. (2020). The Design Thinking Playbook. German: John Wiley and Sons, Inc

[5] ณิรดา เวชญาลักษณ์ (2562). หลักการจัดการเรียนรู้. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.

[6] ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561). การออกแบบการเรียนอย่างดิจิทัล. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.

[7] เมย์ ศรีพัฒนาสกุล. แปล (2562). Design Your Life คู่มือออกแบบชีวิตด้วย Design Thinking. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : Bookscape.

[8] วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล

100240 : สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น
ครูนักนวัตกร: สร้างนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น

นันทกา สุปรียาพร

ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail nanthaka.fuseekul@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 43 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☒ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลของการจัดกระบวนการเรียนการสอนวิชา 100240 สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ซึ่งกระบวนวิชานี้เป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในปัจจุบัน โดยกระบวนวิชานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐานในทฤษฎีพัฒนาการและหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น สามารถวิเคราะห์องค์ความรู้ทฤษฎีพัฒนาการ หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น และระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อปัญหาสุขภาพจิตในเด็กและวัยรุ่น สามารถให้การปรึกษาเบื้องต้นเพื่อส่งเสริมและช่วยเหลือเด็กและวัยรุ่นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการส่งเสริมสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นในสถานศึกษา ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และ Asynchronous Learning ที่เป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนการสอน การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (fieldwork) เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และประมวลเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตผ่านการปฏิบัติจริงโดยการลงพื้นที่ในสถานศึกษา ทำให้นักศึกษาสามารถถอดบทเรียนจากการฝึกปฏิบัติและได้แลกเปลี่ยนประเด็นที่น่าสนใจจากการออกแบบบอร์ดเกมโดยใช้จิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychology) เป็นฐาน ส่งผลให้นักศึกษามีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการทำความเข้าใจผู้เรียนที่มีความต้องการความช่วยเหลือด้านสุขภาพจิต รวมถึงการสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนให้มีเกราะป้องกันทางใจเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการดูแลจิตใจของตนเองในอนาคตได้

คำสำคัญ: สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น, การสร้างนวัตกรรมสุขภาพจิต, บอร์ดเกมสุขภาพจิต, Active learning

1 บทนำ

วิชา 100240 สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น เป็นวิชาเลือกของนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2-4 ของคณะศึกษาศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐานในทฤษฎีพัฒนาการและหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น สามารถวิเคราะห์องค์ความรู้ทฤษฎีพัฒนาการ หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น และระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อปัญหาสุขภาพจิตในเด็กและวัยรุ่น สามารถให้การปรึกษาเบื้องต้นเพื่อ

ส่งเสริมและช่วยเหลือเด็กและวัยรุ่นและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการส่งเสริมสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นในสถานศึกษา

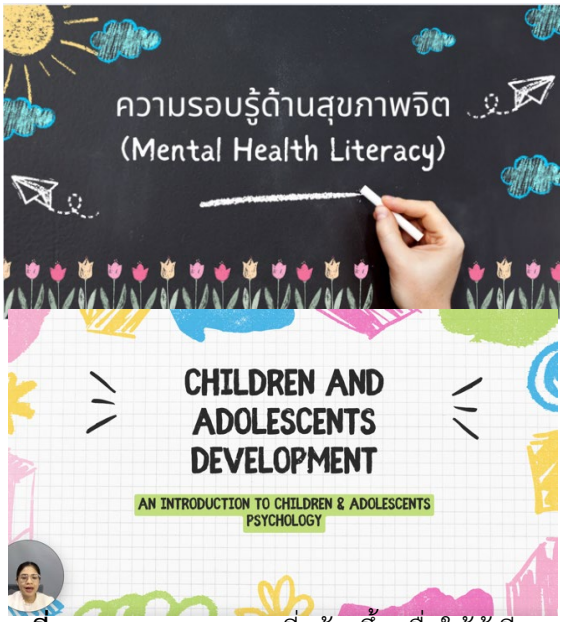
กระบวนวิชานี้เป็นวิชาที่มีความสำคัญสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในการนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสังเกต ช่วยเหลือ และส่งเสริมนักเรียนทางด้านสุขภาพจิต ดังนั้นแนวทางการจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีทั้งในส่วนของการบรรยายและการฝึกปฏิบัติ เนื่องด้วยเนื้อหาที่เป็นในส่วนของทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาและการทำความเข้าใจระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน รวมถึงนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสุขภาพจิตของนักเรียน ผู้สอนจึงมีความประสงค์ที่จะออกแบบการจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นแบบผสมผสานทั้งแบบ online onsite และ fieldwork โดยผู้เรียนจะได้เกิดการเรียนรู้ทั้งจากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการบรรยายในรูปแบบสื่อที่อาจารย์พัฒนาขึ้น เช่น วีดีโอสอน, lifelong courses เป็นต้น ที่ได้นำเสนอในระบบ Mango Canvas ซึ่งเป็น Learning Management System (LMS) จากนั้นนำองค์ความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการเรียนรู้แบบร่วมมือ จากนั้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของวิชานักศึกษาจะต้องประมวลเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อการส่งเสริมสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นในสถานศึกษาผ่านการปฏิบัติจริงโดยการลงพื้นที่ในสถานศึกษา จากนั้นนักศึกษาจะได้ร่วมกันถอดบทเรียนจากการฝึกปฏิบัติและได้แลกเปลี่ยนประเด็นที่น่าสนใจจากการประยุกต์ใช้นวัตกรรมในบริบทจริง

2 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นแบบผสมผสาน (Blended Learning) ดังนี้

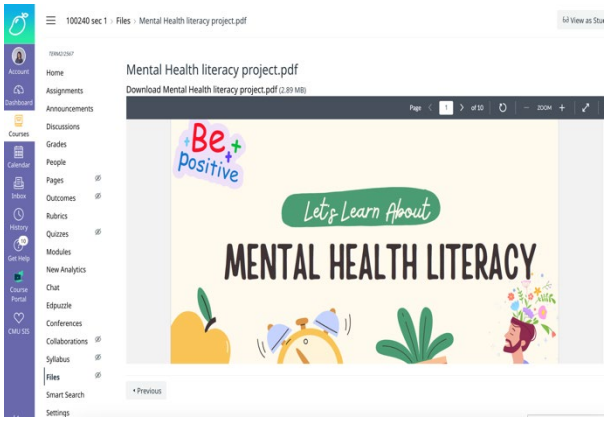
1.**Online** ที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้และทบทวนบทเรียนเนื้อหาทางด้านทฤษฎีในรูปแบบของ video lecture โดยอาจารย์สร้างสื่อ online ซึ่งประกอบไปด้วยสื่อที่สร้างจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง, การเรียนการสอนจากคอร์สเรียนออนไลน์ (Mooc) โดยอาจารย์มอบหมายให้นักศึกษาเรียนรู้คอร์สเรียนออนไลน์ในคอร์สที่เกี่ยวข้องที่อาจารย์เป็นผู้บรรยาย เช่น หัวข้อ Grit & persistent และ Coping with Uncertainty ในหลักสูตร Skills4life, Lifelong CMU) ที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเองร่วมกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมไปถึงการมอบหมายให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมสัมมนาทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาได้รับองค์ความรู้ทางด้านจิตวิทยาที่หลากหลาย

ซึ่งการเรียนผ่านรูปแบบ online นี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-paced learning) สามารถใช้เวลาในการทำความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเอง เพื่อนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถามหรืออภิปรายเชิงลึก เพื่อเตรียมตัวเองในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน



ภาพที่ 1 Video lectures ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนนอกห้องเรียน

นอกจากนี้อาจารย์และนักศึกษามีช่องทางการติดต่อสื่อสารกับนักศึกษาผ่านทาง Mango canvas ซึ่งเป็น LMS ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ โดยเป็นช่องทางในการแสดงเนื้อหาการสอน การมอบหมายงาน รวมถึงข้อมูลจำเป็นของกระบวนวิชาให้นักศึกษาได้รับทราบ และช่องทางการติดต่ออาจารย์ผู้สอน



ภาพที่ 2 การใช้ Mango Canvas เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชา

2. Onsite กิจกรรมในห้องเรียนจะประกอบด้วยการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive learning) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ (Collaborative learning) ในห้องเรียน การเรียนการสอนจะเน้นการกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอภิปรายเชิงลึก เนื่องจากเรื่องของสุขภาพจิตเป็นเรื่องที่เป็นส่วนบุคคล บรรยากาศในชั้นเรียนจึงต้องเป็นเสมือนพื้นที่ปลอดภัยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดได้อย่างสบายใจ ผู้เรียนจึงต้องเรียนรู้กระบวนการของการฟังอย่างใส่ใจ การสื่อสารเชิงบวก และการให้ฟีดแบคอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 3 การฝึกการให้ฟีดแบคอย่างสรรค์ในกิจกรรมพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม

นอกจากนี้กิจกรรมในห้องเรียนยังเน้นกระบวนการอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา (case study) โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัจจุบัน การออกแบบและสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตที่นักศึกษาต้องทำงานด้วยกันเป็นทีม มีการนำเสนอไอเดียการพัฒนาบอร์ดเกม ตลอดจนการทดลองใช้บอร์ดเกมกับเพื่อนในชั้นเรียน และแลกเปลี่ยนฟีดแบคจากเพื่อนร่วมชั้นและอาจารย์เพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาบอร์ดเกมของตนเองให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4 การทดลองใช้บอร์ดเกมและแลกเปลี่ยนฟีดแบคจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน

3. Fieldwork กิจกรรมลงพื้นที่สถานศึกษาเพื่อใช้นวัตกรรมส่งเสริมสุขภาพจิตที่นักศึกษาได้สร้างขึ้น

โดยนักศึกษาได้นำบอร์ดเกมที่ได้สร้างขึ้นลงไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม โดยนักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติบทบาทของการเป็นครูผู้ส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพจิตและเป็นผู้ดำเนินรายการเล่นเกมเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน พร้อมทั้งได้รับความรู้ด้านสุขภาพจิตด้วย



ภาพที่ 5.1-5.3 การลงพื้นที่โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคมเพื่อนำนวัตกรรมบอร์ดเกมไปใช้จริง

3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียน

จากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนข้างต้น ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่ผู้สอนตั้งไว้คือ

LO1 วิเคราะห์องค์ความรู้ทฤษฎีพัฒนาการ หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น และระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน นักศึกษามีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถศึกษาหาข้อมูลเองในส่วนของทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเด็กและวัยรุ่น รวมถึงระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน ผ่านรูปแบบ video lecture, เอกสารประกอบการสอน, text-books หลักสูตรการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (MOOC) และบทความวิจัย [1] [2] และนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาอภิปรายกิจกรรมในชั้นเรียน วิเคราะห์กรณีศึกษา พัฒนาชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย

LO2 วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อปัญหาสุขภาพจิตในเด็กและวัยรุ่น โดยการจัดการเรียนรู้กรณีศึกษา (case study) ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาพฤติกรรม ให้นักศึกษาได้วิเคราะห์แล้วนำมาคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การอภิปรายในชั้นเรียน โดยนักศึกษาได้ทำ Empathy Mapping ซึ่งเป็นขั้นตอนพื้นฐานของการทำความรู้จักและเข้าใจผู้เรียน ส่งผลให้นักศึกษาสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นรายบุคคล รวมถึงวิเคราะห์สาเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความต้องการด้านสุขภาพจิต



ภาพที่ 6 กิจกรรม Empathy Mapping เพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษา

LO3 ให้การปรึกษาเบื้องต้นเพื่อส่งเสริมและช่วยเหลือเด็กและวัยรุ่น โดยการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ (role playing) โดยกำหนดให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการให้การปรึกษาแบบรายบุคคลและแบบกลุ่มมากขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการฟังอย่างใส่ใจ (Active listening) การสื่อสารเชิงบวก (Positive communication) การตั้งคำถามที่เหมาะสม (Effective questions) การสะท้อน (Reflection) การทวนความ (Paraphrasing) และการสรุปความ (Summary)

นอกจากนี้การได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และได้ทดลองใช้เทคนิคและวิธีการให้คำปรึกษาในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย จะช่วยสร้างความคุ้นเคยกับกระบวนการให้คำปรึกษา ลดความวิตกกังวลและเสริมความมั่นใจเมื่อเจอกับสถานการณ์จริงในอนาคต

LO4 พัฒนานวัตกรรมเพื่อการส่งเสริมสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นในสถานศึกษา โดยนักศึกษาต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยเริ่มต้นจากการเสนอไอเดียในการออกแบบบอร์ดเกมกับเพื่อนในกลุ่ม และนำเสนอไอเดียต่อคณาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นักศึกษาจะต้องทำการทดลองใช้บอร์ดเกมกับเพื่อนในห้องอย่างน้อย 3 ครั้งและนำเอาข้อเสนอแนะไปปรับปรุงในแต่ละครั้งเพื่อให้บอร์ดเกมมีความสนุก มีกติกาที่เข้าใจง่าย สามารถเล่นและได้รับความรู้หรือทักษะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเชิงบวกและความรอบรู้ด้านสุขภาพจิต

กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการบริหารจัดการ รวมไปถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรม ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่สำคัญอย่างมากของการเป็นครูนวัตกร นอกจากนี้กิจกรรมนี้จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จิตวิทยาในเชิงลึกขึ้นเมื่อได้นำเอาความรู้เชิงทฤษฎีไปใช้จริงในสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทเรียนในบริบทจริง เกิดการเชื่อมโยงความรู้กับบทบาทความเป็นวิชาชีพครูในชีวิตจริงได้มากขึ้น

4. ผลการประเมินการเรียนการสอน

ผลการประเมินจากผู้เรียนผ่านระบบ CMU MIS มีนักศึกษา section 001-002 เข้าประเมินจำนวนทั้งหมด 34 คน จาก 44 คน คิดเป็นร้อยละ 77.27 ของผู้เรียน ผลการประเมินการสอนทั้งวิชาได้คะแนนเฉลี่ย 4.81 คิดเป็นร้อยละ 96 รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินผู้สอนผ่านระบบ CMU MIS section 001-002

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
1	การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา	4.81
2	เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน	4.81
3	การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้	4.86
4	การส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ วิจารณ์และแก้ปัญหาด้วยตัวเองในการทำปฏิบัติการ	4.95
5	วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา	4.67

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
6	ปริมาณปฏิบัติการเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและเวลาที่จัดให้	4.91
7	สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา	4.67
8	อุปกรณ์และสถานที่ในการทำปฏิบัติการทันสมัย พร้อมใช้งานและเพียงพอ	4.81

5. การอภิปรายผล

การผลิตสื่อการสอน (Video lectures) ในเทอมนี้ผู้สอนได้ผลิตใน 2 รูปแบบคือ

1. แบบอัดคลิปการสอนและตัดต่อโดยใช้โปรแกรม Canva จำนวน 2 คลิป อัพโหลดใน course module ใน Mango Canvas ของกระบวนวิชา

2. แบบใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการออกแบบคลิปวีดีโอ การวาง story board การสร้างรูปภาพ การพากย์เสียง และนำข้อมูลทั้งหมดมาตัดต่อและจัดทำเป็นคลิปวีดีโอ จำนวน 3 คลิป ซึ่งผู้สอนจะดำเนินการอัพโหลดใน MS stream เพื่อให้นักศึกษาในปีการศึกษาถัดไป

จากการผลิตคลิปสื่อที่ได้ ผลตอบรับจากนักศึกษาในการประเมินกระบวนวิชาพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจร้อยละ 93.33 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมของคลิปสื่อที่ช่วยสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา นอกจากนี้จากการมอบหมายให้นักศึกษาไปดูคลิปสื่อและนำองค์ความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านกิจกรรมการอภิปรายกลุ่ม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และประมวลเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมซึ่งเป็น Final Project ของกระบวนวิชา อย่างไรก็ตามแม้ว่าในปีการศึกษา 2/2567 นี้คลิปสื่อจะยังผลิตไม่ครบถ้วน แต่ทางกระบวนวิชาจะดำเนินการผลิตคลิปสื่อเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไป

จากผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียนและผลการประเมินผู้สอนทำให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแนว Active learning และรูปแบบ Asynchronous Learning ที่ลดการบรรยายในชั้นเรียน แต่ส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นผู้รับผิดชอบการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคลิปสื่อและเอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนผลิตขึ้น ทำให้การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ได้มีพื้นที่ในการนำเสนอไอเดีย พัฒนานวัตกรรมและฝึกปฏิบัติทักษะทางด้านสุขภาพจิตที่จำเป็นสำหรับครู ทำให้สามารถเกิดสมรรถนะสำคัญต่อวิชาชีพครูต่อไป

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้สอนแระบวนวิชา 100240 : สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ขอขอบคุณนักศึกษาผู้ให้ความร่วมมือในการทำทุกกิจกรรมเป็นอย่างดีและได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนการการสอนในอนาคต

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้สำนักบริการเทคโนโยลีสารสนเทศที่ให้ได้ความอนุเคราะห์ทุนนี้เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งการได้รับทุนนี้สามารถช่วยให้การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในทุกกระบวนการ เนื่องจากกระบวนวิชามีสื่อและอุปกรณ์สนับสนุนที่ครบถ้วน ทำให้ผู้เรียนเกิดการต่อยอดจากการเรียนรู้ในห้องสู่การปฏิบัติจริง

7. เอกสารอ้างอิง

[1] นันทกา สุปรียาพร. (2565). สุขภาพจิตโรงเรียน : แนวทางการส่งเสริมสุขภาพจิตวัยรุ่น (School Mental Health: Guideline for Mental Health Promotion in Adolescents), *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 51(1).

[2] นันทกา สุปรียาพร & ไชยันต์ สกุลศรีประเสริฐ. (2567). การศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพจิต (The CARE) สำหรับครูระดับมัธยมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, *52*(3), EDUCU5302011.

067311 : หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในยุคดิจิทัล

พรสุดา อินทร์สาน

ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
pornsuda.i@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 62 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067311 หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1/67 จำนวน 62 คน โดยผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ที่เน้นกระบวนการ Active Learning ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมเพื่อปรับรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในยุคสมัยปัจจุบัน และเพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเรียนรู้ผ่านสื่อ การสอน online ได้แก่คลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเองนอกชั้นเรียน และเพื่อลดปัญหาด้านข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ ผ่านวิธีการ Asynchronous Learning ผลการจากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาหลักภาษาไทยที่ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาหลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: Thai grammar, Hybrid Learning, Active Learning, Asynchronous Learning, Digital Era

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสมัยที่เทคโนโลยีได้รับการพัฒนาให้ก้าวล้ำไปอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information and Communication Technology - ICT) ดังกล่าวถูกเรียกว่า ยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคสมัยที่คนในสังคมให้ความสำคัญกับกระแสความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างมาก โดยในด้านการศึกษากระแสความเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้เกิดกระบวนทัศน์หรือรูปแบบการเรียนรู้ที่อาศัยเทคโนโลยี ซึ่งแพร่หลายอยู่ในสังคมปัจจุบัน (Pahae, 2017) จะเห็นว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญกับมนุษย์ ทั้งอำนวยความสะดวกในเรื่องเวลา ช่วยให้การสืบค้นข้อมูล การเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นมากจากในอดีตการเรียนรู้ไม่เฉพาะแต่ในเวลาเรียนหรือที่โรงเรียน ดังนั้นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับโรงเรียนหรือผู้สอนเหมือนในอดีตอีกต่อไป และเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นและสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ผู้สอนจึงได้ปรับรูปแบบการสอนและกิจกรรม

การเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067311 หลักภาษาไทย ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เหมาะสมกับยุคสมัยด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning) อีกทั้งมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active Learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชา ได้การฝึกออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยแบบบูรณาการเนื้อหาจากแหล่งเรียนรู้ที่สนใจ ได้เรียนรู้การใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่างๆ เช่น การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงาน กิจกรรมการสืบสอบค้นคว้า และการนำตนเองในการเรียนรู้เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาให้ได้มีโอกาสสืบสอบ สำรวจ ค้นคว้าสภาพปัญหาการสอนภาษาไทยในปัจจุบัน ได้ค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อการสอน online ด้วยตนเอง แล้วนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง onsite และ online เพื่อเป็นการเสริมสร้างการเตรียมความพร้อมสู่การเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล และส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่และเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเอง ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้ที่รักการเรียนรู้เห็นคุณค่าความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาไทยตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid learning/Blended Learning) (Graham, Allen & Ure, 2005; Allan, 2007) เป็นการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้า (face-to-face) หรือการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน รวมกับการสอนผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Instruction) มีแนวคิดว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กล่าวคือ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยีหรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผสานกับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าหรือแบบดั้งเดิม เช่น ห้องเรียนออนไลน์ เป็นต้น (Horn & Staker, 2012; 2014; Sarria & Molina, 2015; Thompson, 2016) ดังนั้นการเรียนรู้แบบผสมผสาน ผู้เรียนต่างมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยครูเป็นผู้จัดเตรียมสื่อเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในประเด็นหรือเรื่องตามเนื้อหาหลักสูตร จึงกล่าวได้ว่า การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

Flipped Classroom เป็นกลวิธีการสอนและการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบหนึ่งที่หมันสลับกลับด้านระหว่างการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและทำการบ้านที่บ้าน เป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่บ้านและทำกิจกรรมขยายความรู้หรือวัดประเมินผลที่โรงเรียน เป็นรูปแบบการเรียนรู้มีเป้าหมายในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนทำการศึกษา ค้นคว้างานที่ได้รับมอบหมายจากที่บ้านก่อนมาเรียนในชั้นเรียน ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญๆ (วิจารณ์ พานิช; 2556 ; Hamdan, N.,McKnight, K., & Arfstrom, 2013) ได้แก่ 1) การอธิบายผู้เรียนให้ทราบถึงวิธีการเรียนแบบใหม่และเตรียมผู้เรียนให้ศึกษาเนื้อหามาจากที่บ้านก่อนถึงคาบเรียน 2) การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนที่แตกต่างกันไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียน 3) ผู้เรียนสะท้อนความคิดที่ได้ และตั้งคำถามที่น่าสนใจหรือยังไม่เข้าใจ 4) ผู้สอนรวบรวมคำถามที่ผู้เรียนตั้งและร่วมกันตอบคำถามในชั้นเรียนเพื่อเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยผู้สอนคอยดูแล ให้คำปรึกษา และเชื่อมโยงความรู้ตามความจำเป็น และ6) ประเมินการเรียนรู้

ทักษะการเรียนแบบนำตนเอง (Self-directed Learning) เป็นทักษะสำคัญหนึ่งที่จะช่วยผลักดันให้ผู้เรียนนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายแห่งความสำเร็จในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและผันผวน อีกทั้งจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิจารณญาณในการคิด

วิเคราะห์ สามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาและเลือกวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายและมีความมุ่งมั่นพยายามจนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และทักษะต่างๆ ตามที่ตนเองกำหนดไว้ (ลาวัณย์ ทองมนต์,2550) การเรียนรู้แบบนำตนเองนั้นมี 2 องค์ประกอบคือ องค์ประกอบด้านผู้เรียนและองค์ประกอบด้านผู้สอน ที่จะต้องเน้นการส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนอย่างเหมาะสม (Morris, 2020) เมื่อผู้เรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบ รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ก็จะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและคงทน (เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม ,2552)

ด้วยความสำคัญและประโยชน์ของแนวคิดดังกล่าว ผู้เขียนจึงปรับรูปแบบการสอนของตนเองจากเดิมคือการสอนแบบบรรยาย เปลี่ยนเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานกับ Flipped-classroom เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงตามหลักการของ Active Learning อันเป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตนเองผ่านวิดีโอบันทึกการสอนแบบออนไลน์ของผู้สอนและผ่านวิดีโอสาธารณะ (Youtube) จากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ซึ่งการที่ผู้เรียนใช้เวลานอกชั้นเรียนเพื่อศึกษาเนื้อหาจะทำให้มีแหล่งเรียนรู้และสามารถศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างสะดวกสบาย โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ นอกจากนี้มีการใช้เทคโนโลยีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนร่วมกับการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ผ่านช่องทาง MS Team, Line group และ Zoom ทั้งนี้สามารถพูดคุยเสวนากับผู้เรียนคนอื่นๆ หรือถามคำถามผู้สอนผ่านระบบออนไลน์โดยเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน พูดคุย แสดงความคิดเห็นทำงานกลุ่ม สอบถาม ทำกิจกรรมร่วมกัน ฯลฯ โดยผู้สอนมีหน้าที่กำกับดูแลผู้เรียน ตอบคำถาม และทำให้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นไปในทิศทางที่วางแผนไว้



รูปที่ 1 ตัวอย่างการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

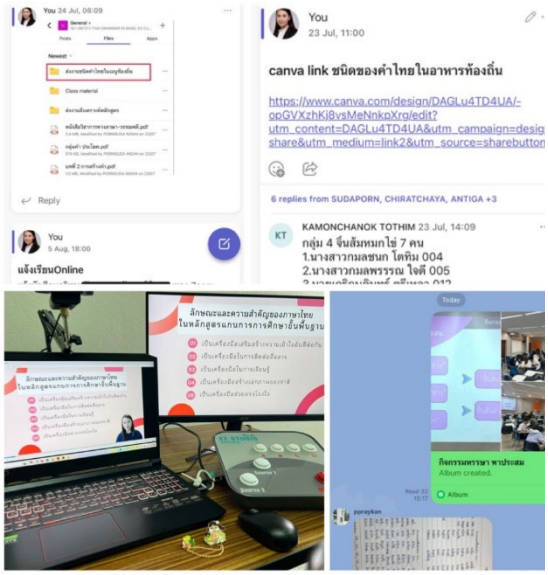
กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่ในยุคดิจิทัล ที่สอดรับกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดทำคลิปวิดีโอ และจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้ามาล่วงหน้าผ่านช่องทางต่างๆ ได้แก่ Program Zoom meeting, Line group และ Ms team เพื่อเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งแบบฝึกทักษะ กระดานสนทนา ซักถามข้อสงสัย การนำเสนอชิ้นงานและกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน เช่น การนำเสนอผลการสังเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาการสอนภาษาไทยในปัจจุบัน, การนำเสนอผลงานรายบุคคล รายกลุ่ม ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีการใช้

เทคโนโลยีดิจิทัลปรากฏในขั้นการสรุปบทเรียน และประเมินผลกิจกรรม (feedback reflection) โดยผู้เรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นและประเมินความรู้ความเข้าใจผ่านแบบฟอร์มออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 067311 หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานมีแนวทางการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1.ผู้สอนจัดทำสื่อ Online ได้แก่ วิดีโอบันทึกการสอน online ทั้งแบบที่มีเนื้อหาของบทเรียนตามจุดประสงค์ของรายวิชา แบบวิดีโอสั้นสำหรับใช้แนะนำเนื้อหาวิชา ได้แก่ ลักษณะและโตรงสร้างของหลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ระบบคำและประโยค, รูปแบบ ฉันทลักษณ์, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลักภาษาไทยและมโนทัศน์การสอนหลักภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน



รูปที่ 2 แหล่งเรียนรู้ online ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

2.ผู้สอนแชร์วิดีโอการสอน ส่งให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการออนไลน์ผ่านระบบ MS Team, Line group และ Zoom meeting เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้า คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในห้องเรียน รวมทั้ง เป็นแหล่งเรียนรู้ แหล่งรวบรวม class material แบบฝึกทักษะ กระดานสนทนา ซักถามข้อสงสัย วิดีโอบันทึกการสอน online เพื่อช่วยในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎี หลักการต่างๆ คิดเป็นสัดส่วน 50%

อีกทั้งมีการมอบหมายให้ศึกษาจาก You tube สาธารณะประกอบในหัวข้อที่เกี่ยวข้องอีก 15% และการเรียนรู้เพิ่มเติมจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ มาให้ความรู้หลักภาษาไทย การแต่งคำประพันธ์และการฝึกปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่น่าสนใจ

3.ในคาบเรียนจริง ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกระบวนการ Active Learning ที่มุ่งเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนอภิปรายและซักถามจากเนื้อหาที่ได้ศึกษามาแล้วในวิดีโอบันทึกการสอน ผู้สอนปรับเปลี่ยนทำหน้าที่เป็นโค้ชสำหรับแนะนำให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้และมโนทัศน์การสอนหลักภาษาไทยต่างๆ จากสื่อที่ผู้สอนจัดทำขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีโอกาสได้ลงพื้นที่จริงเพื่อสำรวจปัญหาของการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันจากครูผู้สอนโรงเรียนต่างๆ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การวางแผนชิ้นงานต่อไป ร่วมกับโครงงานการบูรณาการองค์ความรู้ท้องถิ่นที่ผู้เรียนสนใจ และเมื่อผู้เรียนได้ศึกษาความรู้ เนื้อหาอย่างถ่องแท้แล้ว จะสามารถนำองค์ความรู้มาต่อยอดเป็นฐานความเข้าใจที่มีต่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่น่าสนใจ นอกจากนี้การได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งผู้เรียนได้

ร่วมกันคัดเลือกเนื้อหาเกี่ยวกับท้องถิ่นของตน ในประเด็นอาหารท้องถิ่นที่น่าสนใจ เพื่อบูรณาการความรู้หลักภาษาไทยในเรื่องต่างๆ เช่น ชนิดของคำในเมนูที่เลือก เป็นต้น ตลอดจนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นผู้ผลิตสื่อการเรียนรู้ เป็นผู้เผยแพร่องค์ความรู้โดยการฝึกใช้เทคโลโลยีสารสนเทศในรูปแบบคลิปวิดีโอเพื่อนำเสนอโครงงานของตนได้อย่างน่าสนใจ



รูปที่ 3 วิทยากรบรรยายทฤษฎีหลักภาษาไทย



รูปที่ 4 ตัวอย่างการนำเสนอโครงงานของนักศึกษา

4. ระหว่างการนำเสนอผลงานและเผยแพร่องค์ความรู้ข้อค้นพบของผู้เรียนในแต่ละครั้ง ผู้เรียนทุกคนจะได้มีส่วนร่วมให้การวัดประเมินผลผลงานการนำเสนอของเพื่อนร่วมชั้น ผ่านช่องทาง vote online แบบ real time ผ่าน QR code Slido.com ซึ่งเป็นโอกาสดีที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากตัวอย่างจริงในห้องเรียน ได้เห็นทั้งจุดดีและจุดที่ต้องพัฒนาของตนเองและผู้อื่น

5. การพิจารณาคะแนนส่วน Active Learning และ Flipped-Classroom คิดเป็นอย่างน้อย 40% ของคะแนนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย Activity Base Learning (30%) กิจกรรมสำรวจ และสืบค้น Discovery Learning (15%) ผ่านกิจกรรมศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการสอนภาษาไทยในสภาวะปัจจุบัน และ Project Base Learning (20%) ผ่านการนำเสนอผลงานรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งในชั้นเรียนและในรูปแบบ Online รวมเป็น 65% ของคะแนนทั้งหมด และนอกจากการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากชิ้นงาน การบรรยาย การอภิปรายแล้วยังมีการเน้นการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ด้วยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ควบคู่การประเมินฝึกการปฏิบัติ (Performance Assessment) โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอนในการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย และให้ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะและประเมินผลงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเพื่อนร่วมชั้น



รูปที่ 5 วิทยากรบรรยายและฝึกปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยแบบ Active



รูปที่ 6 ตัวอย่างคลิปผลงานนักศึกษาจากกิจกรรมบูรณาการภาษาไทย (1)



รูปที่ 7 ตัวอย่างคลิปผลงานนักศึกษาจากกิจกรรมบูรณาการภาษาไทย (2)

ผลที่ได้รับ

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067311 หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย ทั้งจากอาจารย์ผู้สอนในรูปแบบ onsite onlineและยังได้เรียนรู้จากท่านวิทยากรผู้มีความรู้และประสบการณ์ที่เชี่ยวชาญ ได้ฝึกคิดค้นคว้า สืบค้นจากประเด็นปัญหาการสอนภาษาไทยในปัจจุบัน สู่การคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์จากการปฏิบัติจริงได้ฝึกการทำงานร่วมกลุ่มกับเพื่อนๆ อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพราะการเรียนรู้ด้วยวิดีโอคลิปนอกชั้นเรียน ช่วยสร้างความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทั้งเรื่องของเวลา และสถานที่ แบบ every where every time ผลการจากการจัดการเรียนรู้พบว่านักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น สังเกตได้จากผลการร่วมกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์แต่ละครั้ง ผู้เรียนจะช่วยกันตั้งประเด็นข้อคำถามจากการคลิปวิดีโอทั้งของผู้สอน

และจากYoutube สาธารณะ ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนมีการตื่นตัวและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีตวามรู้ตวามเข้าใจในประเด็นหลักภาษาไทยมากขึ้น เห็นได้จากคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์หลักภาษาไทยในที่เพิ่มมากขึ้นได้แก่ เรื่องลักษณะภาษาไทย ชนิดและหน้าที่คำไทย ประโยค และการแต่งคำประพันธ์ อีกทั้งผู้เรียนมีทักษะการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนำเสนอผลงานของเองได้อย่างเหมาะสม



รูปที่ 8 มอบรางวัลการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย รวมกับการ Vote online

ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานของชั้นเรียนปกติแบบดั้งเดิมร่วมกับชั้นเรียนออนไลน์ ด้วยแนวคิด Asynchronous Learning และกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้สารสนเทศจากแหล่งวิทยาการต่างๆ สู่รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่น่าสนใจ

จากคะแนนจากประเมินรายวิชา 067311 หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในระบบ CMU MIS ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านตัวผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดีมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.79 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.71 และเสนอความคิดเห็นว่า เป็นรายวิชาที่มีวิธีการสอนและการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย น่าสนใจ สามารถนำไปใช้ประโยชน์จริงในชีวิตประจำวัน และนักศึกษามีโอกาสได้ลงพื้นที่ในการสำรวจสภาพปัญหาจริง และนำไปสู่การกิจกรรมการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยที่สอดคล้องกับประเด็นข้อเท็จจริงที่ต้นพบ

บทสรุป

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญกับมนุษย์ ทั้งอำนวยความสะดวกในเรื่องเวลา ช่วยให้การสืบค้นข้อมูล การเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นมากจากในอดีต การเรียนรู้ไม่เฉพาะแต่ในเวลาเรียนหรือที่โรงเรียน ดังนั้นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับโรงเรียนหรือผู้สอนเหมือนในอดีตอีกต่อไป และเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นและสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ผู้สอนจึงควรปรับรูปแบบการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067311 หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนี้ ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานร่วมกับ Flipped-Classroom ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ตลอดภาคเรียน ซึ่งผู้เรียนให้การตอบรับดีมาก เพราะเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) เป็นการเรียนที่อาศัยวิธีการ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ในลักษณะที่ปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมช่วยเหลือกัน

ระหว่าง ผู้เรียน โดยใช้แหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกล เช่น ใน Ms team, Line group , Zoom meeting รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ภายนอกหรือคลิปวิดีโอของผู้สอนเอง ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้า หรือเข้าถึงข้อมูลความรู้เหล่านั้น จากที่ไหนและเวลาใดก็ได้ ตามความต้องการและความสะดวกของผู้เรียนเอง แต่ขณะเดียวกันผู้เรียนจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง กำกับตนเองในการเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอ ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองโดยมีผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุนและโค้ชผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ จึงนับว่าการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067311 หลักภาษาไทยในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนี้ เป็นการเรียนรู้แบบใหม่ในยุคดิจิทัล ที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและจะได้ฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ในการพัฒนาความรู้ความสามารถหลักภาษาไทยและออกแบบบูรณาการประยุกต์ใช้ความรู้ในท้องถิ่นมาสู่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในยุคดิจิทัลได้อย่างน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2567 (Type B) จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษา รหัส 66 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและทุ่มเทในการเรียนรู้ภาษาไทยในยุคดิจิทัลครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

[1] กาญจนา นาคสกุล.(2552).ภาษาไทย ชุดคำไทย.สมาคมครูภาษาไทยแห่งประเทศไทย.บริษัทซีพีออลล์ จำกัด (มหาชน). อัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด มหาชน.

[2] เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2552). การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองบนเครือข่าย : Self-directed Learning on web-based Learning.วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 32(1): 6-13

[3] วิจารณ์ พานิช.(2556).ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง.กรุงเทพฯ :เอสอาร์ พริ้นติ้งแมสโปรดักส์.

[4] สุทธิพร แท่นทอง.(2563). ทฤษฎีและการเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัล. วารสารสวนสุนันทาวิชาการและการวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

[5] สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา.(2563).หลักและการใช้ภาษาไทย.สำนักพิมพ์ภูมิบัณฑิต.

[6] Horn, M. B. & Staker, H. (2012). Classifying K–12 Blended Learning. Innosight Institute.

[7] Horn, M. B. & Staker, H. (2014). Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools. San Francisco: JosseyBass

[8] Pahae, S. (2017). The Paradigm of Educational Technology in the Digital Age. Phare, Thailand: PhareThai- Utsahakarnpim.

[9] Sarria, A. & Molina, E. C. (2015). An Innovation Sensation: Shifting Charter Schools from traditional to Blended Learning Models. Retrieved September 24, 2019

[10] Thompson, J. (2016). 6 Blended Learning Models: When Blended Learning Is What's Up for Successful Students. Retrieved September 23, 2019 from https://elearningindustry.com/ 6-blended-learning-models-blended-learning-successful-students

067435 : สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย การออกแบบสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ร่วมกับ Asynchronous Learning

พรสุดา อินทร์สาน

ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
pornsuda.i@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนผู้เรียน** 34 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2/67 จำนวน 34 คน โดยผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการ Active learning ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อปรับรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการศึกษาเรียนรู้ผ่านสื่อการสอน online ได้แก่ คลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นผ่านวิธีการ Asynchronous Learning ผลการจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของหลักการ ทฤษฎีการออกแบบสื่อและนวัตกรรม สามารถทบทวนเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างไม่จำกัด สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อและนวัตกรรมฯ ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: Innovation, Thai language, Active Learning, Asynchronous Learning, Technology

1 บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้ทันต่อบริบทของสังคมและพฤติกรรมของผู้เรียน เทคโนโลยีการศึกษาจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นหลากหลาย และเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา แนวคิด Active Learning จึงกลายเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง ผสานกับเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้จึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่ตอบโจทย์โลกยุคใหม่ จะเห็นว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญกับมนุษย์ ทั้งอำนวยความสะดวกในเรื่องเวลา ช่วยให้การสืบค้นข้อมูล การเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นมากจากในอดีตการเรียนรู้ไม่เฉพาะแต่ในเวลาเรียนหรือที่โรงเรียน

ดังนั้นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับโรงเรียนหรือผู้สอนเหมือนในอดีตอีกต่อไป และเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นและสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ผู้สอนจึงได้ปรับรูปแบบการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย ให้เหมาะสมกับยุคสมัยด้วยการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ด้วยตนเองแล้วนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนแบบ Asynchronous Learning อีกทั้งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบ Active learning โดยปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกทำ ลงมือปฏิบัติทั้งงานรายบุคคลและรายกลุ่ม ตลอดจนการนำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ในสถานศึกษาจริง

2 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ประกอบด้วย การเรียนรู้แบบ Active Learning แนวคิดนี้เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยผู้เรียนจะต้องคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว แนวคิดนี้สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีความหมาย โดยอิงจากแนวคิดของ Bonwell & Eison (1991) ที่ระบุว่า Active Learning ช่วยกระตุ้นการคิดขั้นสูงและส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อันเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยมีความเชื่อว่าผู้เรียนควรเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรงและการปฏิสัมพันธ์กับบริบทต่าง ๆ โดยเฉพาะในการใช้สื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล ร่วมกับการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning สอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget และ Vygotsky ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตามบริบทและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและสื่อการสอน นอกจากนี้ Graham (2006) ยังกล่าวสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Blended Learning ว่าเป็นรูปแบบการเรียนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนonlineช่วยให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้แบบ Asynchronous ที่ผู้เรียนสามารถกลับไปทบทวนวิดีโอซ้ำได้ตามความต้องการ Blended Learning จึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และขยายโอกาสทางการศึกษา

กล่าวถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่ปรากฏในกิจกรรมการเรียนรู้นี้ เช่น คลิปวิดีโอเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้สร้างขึ้นนั้นสะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียน อันเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับแนวคิดของ ISTE Standards for Students (2016) ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การสร้างเนื้อหาและการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

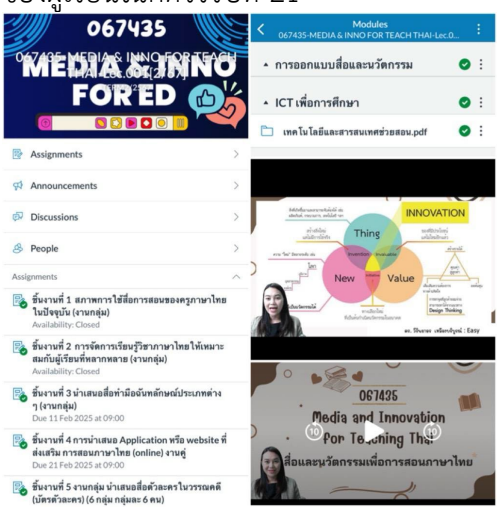
ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียนยุคใหม่ ซึ่งมีลักษณะเป็นผู้เรียนที่คุ้นชินกับสื่อดิจิทัลและข้อมูลที่เข้าถึงได้ทันที การนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนจึงไม่เพียงเป็นทางเลือก แต่เป็นความจำเป็นที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาให้ตอบโจทย์ทั้งด้านการเรียนรู้ ความหลากหลาย และการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ด้วยความสำคัญและประโยชน์ของแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงปรับรูปแบบการสอนของตนเองจากเดิมคือการสอนแบบบรรยาย โดยเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาผ่าน Asynchronous Learning ปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning อันเป็น

วิธีการเรียนรู้หนึ่งที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น นอกจากนี้มีการใช้เทคโนโลยีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ร่วมกับการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ผ่านช่องทาง Mango Canvas และ Zoom ทั้งนี้สามารถพูดคุยเสวนากับผู้เรียนคนอื่นๆ หรือถามคำถามผู้สอนผ่านระบบonlineโดยเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันพูดคุย แสดงความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม สอบถาม ทำกิจกรรมร่วมกัน ฯลฯ โดยผู้สอนมีหน้าที่กำกับดูแลผู้เรียน ตอบคำถาม และอำนวยความสะดวกให้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นไปตามจุดประสงค์ของกระบวนวิชา

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานี้ ผู้สอนได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดทำคลิปวิดีโอเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้online อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้านอกชั้นเรียนมาล่วงหน้าผ่านช่องทางต่างๆ Mango Canvas เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่ที่สอดรับกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



รูปที่ 1 แหล่งเรียนรู้ online ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย มีแนวทางการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1.ผู้สอนจัดทำสื่อ Online ได้แก่ วิดีโอบันทึกการสอน สำหรับใช้แนะนำเนื้อหาวิชา ได้แก่ ความหมายและประเภทสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษา, การวิเคราะห์และเลือกใช้สารสนเทศ, การประยุกต์ใช้หลักการและทฤษฎีเพื่อออกแบบสื่อและนวัตกรรม และแนวทางการประเมินผลการใช้สื่อและนวัตกรรม จากนั้นแชร์วิดีโอการสอนผ่านช่องทางonlineทางระบบ Mango Canvas และ Zoom meeting เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และ คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในห้องเรียน และใช้ Mango Canvas เป็นช่องทางสื่อสารหลักในการเผยแพร่Announcement, Modules, Assignment และ Discussions คิดเป็นสัดส่วนเนื้อหาทาง Asynchronous Learning 20%



รูปที่ 2 วิทยากรฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อทำมือ

2.ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning คิดเป็นสัดส่วน 50% โดยวางเนื้อหาและกิจกรรมตามรายละเอียดกระบวนวิชา ไล่เรียงตั้งแต่กิจกรรมโครงงานกลุ่มสำรวจปัญหาการใช้สื่อและนวัตกรรมการสอนในรายวิชา

ภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า สำรวจ วิเคราะห์ สังเคราะห์สรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน สู่กิจกรรมการฝึกสร้างและออกแบบสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษา ทั้งรูปแบบสื่อทำมือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในกิจกรรมนี้ผู้เรียนมีโอกาสได้ร่วมเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจริงจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ

3. กิจกรรมนำเสนอการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมรายบุคคล คิดเป็นสัดส่วน 10% ซึ่งผู้เรียนได้รับมอบหมายให้ค้นคว้า Application หรือ Program ทางการศึกษาที่เหมาะสมกับการสอนภาษา แล้วนำเสนอผ่านช่องทาง Zoom meeting ซึ่งกระบวนนี้ได้ฝึกทักษะดิจิทัลให้กับผู้เรียนทั้งการสร้างเนื้อหา การนำเสนอวิธีการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย การใช้ภาษาในการสื่อสารทางโซเชียลอย่างมีจริยธรรม นับเป็นอีกทางเลือกของการแลกเปลี่ยน Digital tools ที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียน



รูปที่ 3 วิทยากรฝึกปฏิบัติสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

4. ระหว่างกิจกรรมการนำเสนอสื่อและนวัตกรรมในแต่ละครั้ง ผู้เรียนทุกคนจะได้มีส่วนร่วมให้การวัดประเมินผลชิ้นงานนวัตกรรมของเพื่อนร่วมชั้น ผ่านช่องทาง vote online ซึ่งเป็นโอกาสดีที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากตัวอย่างจริงในห้องเรียนและทาง online ได้เห็นทั้งข้อดีและข้อจำกัดของนวัตกรรมแต่ละชนิดจากการนำเสนอของเพื่อนร่วมชั้น



รูปที่ 4 กิจกรรมทดลองใช้นวัตกรรม รร.วัดช่างเคี่ยน

5. กิจกรรมการออกแบบสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย เป็นชิ้นงานกลุ่มที่เกิดจากการสังเคราะห์ปัญหาจากกิจกรรมโครงงานร่วมกับการเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชา สู่ขั้นสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยผู้สอนให้มอบหมายประเด็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาให้กับผู้เรียนที่ความหลากหลาย ณ โรงเรียนวัดช่างเคี่ยน จ.เชียงใหม่ และสื่อนวัตกรรมนั้นๆต้องสามารถใช้การสอนทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง ดู พูดภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนสามารถใช้ Ai, Application, Digitals tools ต่างๆ อย่างอิสระไม่จำกัด แต่จะต้องผ่านการประเมินความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาเมื่อพัฒนาสื่อและนวัตกรรมสมบูรณ์จึงการนำไปทดลองใช้ในสถานศึกษาจริง ตลอดจนสร้างคู่มือการใช้สื่อและนวัตกรรมนั้นๆ

6.การพิจารณาคะแนนส่วน Active Learning และ Asynchronous Learning คิดเป็นอย่างน้อย 40% ของคะแนนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning (30%) กิจกรรมสำรวจ และสืบค้น Discovery Learning (15%) ผ่านกิจกรรมศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อและนวัตกรรมการสอนภาษาในสภาวะปัจจุบัน และ Project Base Learning (20%) ผ่านการนำเสนอผลงานรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและในรูปแบบ Online รวมเป็น 65% ของคะแนนทั้งหมด และนอกจากการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากกิจกรรมการประเมินชิ้นงาน การบรรยาย การอภิปราย การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน online แล้วยังเน้นการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ด้วยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ควบคู่การประเมินฝึกการปฏิบัติ (Performance Assessment) โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอนในการประเมินกิจกรรมการนำเสนอและสร้างนวัตกรรมการสอน เพื่อให้เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย และทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะ และประเมินผลงานการออกแบบสื่อและนวัตกรรมของเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างน่าสนใจ



รูปที่ 5 กิจกรรมนำเสนอนวัตกรรมทาง Online



รูปที่ 6 ภาพกิจกรรมการนำเสนอผลงานสื่อทำสื่อ

ผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทย พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปทุกคน ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้ฝึกคิด ค้นคว้า ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนคิดสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่เข้ากับยุคสมัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญโดยตรง อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน เพราะการเรียนรู้ด้วยวิดีโอคลิปนอกชั้นเรียนนั้น ช่วยสร้างความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทั้งเรื่องของเวลา และสถานที่ สามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนด้วยตนเองได้ซ้ำๆ อย่างไม่จำกัด

ผลการจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของหลักการทฤษฎีการออกแบบสื่อและนวัตกรรม เนื่องจาก

รูปแบบ Asynchronous Learning ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างไม่จำกัด ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารทางดิจิทัลที่เหมาะสม สังเกตได้จากขั้นตอนการวิพากษ์และการให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานสื่อและนวัตกรรมของเพื่อนร่วมชั้น พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเลือกใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีศิลปะ ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความตึงเครียดหรือแตกแยกทางโซเชียล

ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนด้วยแนวคิด Asynchronous Learning ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างสื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาผ่านเกณฑ์ทุกคน และมีผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อและนวัตกรรมฯ ในระดับมากที่สุด จากคะแนนจากประเมินรายวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยในระบบ CMU MIS ประจำภาคเรียนที่ 2/2567 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านตัวผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดีมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.88 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 97.55 และเสนอความคิดเห็นว่า เป็นรายวิชาที่มีวิธีการสอนและการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ มีความยืดหยุ่น ได้เรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและฝึกปฏิบัติ ผู้เรียนมีโอกาสได้ลงพื้นที่ในการทดลองใช้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นจริง



รูปที่ 7 ผลประเมินกระบวนวิชาใน CMU MIS

บทสรุป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเท่าทันกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ผลจากการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067435 สื่อและนวัตกรรมเพื่อการสอนภาษาไทยนี้ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของ Asynchronous Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้นและเผยแพร่ทาง Mango Canvas ซึ่งผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าหรือเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ตามความต้องการและความสะดวกของผู้เรียนเองโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง สร้างองค์ความรู้ผ่านคลิปวิดีโอ ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองโดยมีผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุนและเอื้ออำนวยความสะดวกของผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้ด้วยความร่วมมือในการเรียนรู้จากผู้เรียนในกระบวนวิชา 067435 ทุกคน ขอขอบคุณที่ร่วมเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมเพื่อการสอนที่ทันกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และขอขอบคุณ ขอขอบคุณทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2567 (Type B) จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เอกสารอ้างอิง

[1] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991).
Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC: The George Washington University, School of Education and Human Development.

[2] Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.

[3] International Society for Technology in Education. (2016).*ISTE standards for students.* Retrieved from https://www.iste.org/standards/for-students

[4] Piaget, J. (1970).*Science of education and the psychology of the child.* New York: Orion Press.

[5] Vygotsky, L. S. (1978).*Mind in society: The development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

052449 วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะระดับประถมศึกษาสอนศิลปะแบบ Asynchronous อย่างมีศิลปะ

พิศณุ รอตโกมิล[1]

[1]สาขาวิชาประถมศึกษา (ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัย)
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail: pitsanu.r@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 55 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 052449 วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะระดับประถมศึกษา กับการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้เป็นแบบ Active Learning และ Asynchronous Learning โดยนำเนื้อหาที่สำคัญในกระบวนวิชาจัดทำในรูปแบบคลิปวิดีทัศน์แล้วมอบหมายให้ทำภารกิจในระบบ MANGO canvas และทำกิจกรรมเพื่อสรุปองค์ความรู้ในชั้นเรียนทั้งในลักษณะเดี่ยวและกลุ่ม องค์ความรู้บางส่วนที่ทำกิจกรรมมาจากข้อมูลที่ปรากฏในวิดีทัศน์เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเองในระบบ ทั้งนี้ผู้สอนได้มีการสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลพัฒนากระบวนวิชาปรากฏผลคือ เมื่อผู้สอนเผยแพร่วิดีทัศน์ผู้เรียนส่วนใหญ่จะรับชมหลังจากเผยแพร่มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ทั้งนี้จะรับชมก่อนเข้าชั้นเรียน โดยดูจนจบคลิปแต่จะเร่งความเร็วและไม่ข้าม ในส่วนความพึงพอใจผู้เรียนมีความชื่นชอบต่อการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous ในระดับปานกลาง แต่ได้รับความรู้จากการรับชมในระดับมากและส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวในรุ่นต่อไปในระดับมากเช่นกัน อีกทั้งข้อเสนอแนะของนักศึกษาส่วนใหญ่ต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาในกระบวนวิชาปริมาณมากว่าควรจัดทำเป็นคลิปวีดิโอแต่ให้รับชมเวลาไหนก็ได้ แล้วในห้องเรียนก็ทำกิจกรรมอื่น และควรแบ่งเป็นคลิปสั้น ๆ ย่อย ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการรับชม

คำสำคัญ: การสอนศิลปะ, การเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1 บทนำ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะระดับประถมศึกษา (Methodology of Arts Learning Provision at Elementary Education Level) เป็นกระบวนวิชาเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะระดับประถมศึกษา เนื้อหา กิจกรรม สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ปัญหาและการศึกษางานวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปะระดับประถมศึกษา โดยในภาคเรียนที่ผ่านมาผู้สอนได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งลักษณะบรรยายและการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ซึ่งพบว่าจำนวนชั่วโมงกิจกรรมบรรยายมีจำนวนมากจนทำให้การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำไม่เพียงพอ ระยะเวลาในการสะท้อนคิดและให้ข้อเสนอแนะการฝึกปฏิบัติน้อยกว่าที่ควรจะเป็น ส่งผลให้บางทักษะที่ควรเกิดขึ้นไม่มีประสิทธิผล จนทำให้ผู้สอนต้องนัดเรียนนอกเวลาซึ่งสร้างความ

เหน็ดเหนื่อยให้แก่ผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง ในขณะเดียวกันผู้สอนไม่สามารถลดปริมาณและหัวข้อของเนื้อหาได้ เนื่องจากทั้งหมดล้วนเป็นข้อมูลสำคัญเพื่อใช้ในการออกแบบการสอนวิชาศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา

การจัดทำเนื้อหาลักษณะบรรยายในรูปแบบของสื่อวีดีทัศน์ เป็นวิธีที่สามารถแก้ปัญหาเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ได้ สามารถอธิบายได้ดังนี้

สามารถแก้ปัญหา หมายถึง การลดจำนวนชั่วโมงบรรยายในชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำหรือฝึกปฏิบัติการคิดด้วยตนเอง อีกทั้งมีช่วงเวลาให้ผู้เรียนได้นำเสนอความคิดและผู้สอนให้ข้อเสนอแนะในการเรียนรู้มากขึ้น

เพิ่มประสิทธิภาพ หมายถึง การที่ผู้สอนสามารถออกแบบและจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำหรือฝึกปฏิบัติการคิดด้วยตนเองได้อย่างเต็มที่ครบถ้วนตามกระบวนการที่ควรจะเป็น อีกทั้งผู้เรียนสามารถเข้ารับชมเนื้อหาการบรรยายได้อย่างอิสระและรับชมซ้ำเพื่อทบทวนความเข้าใจ

เพิ่มประสิทธิผล หมายถึง การที่ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพโดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะและคอยช่วยเหลือตรวจสอบคุณภาพของความสามารถที่เกิดขึ้น รวมถึงการที่ผู้เรียนสามารถเกิดความสามารถครบถ้วนตามที่ควรจะเป็นผ่านการทำกิจกรรมลงมือทำหรือฝึกปฏิบัติคิดด้วยตนเองในระยะเวลาที่เพียงพอ

ในขณะเดียวกันกระบวนวิชานี้เป็นกระบวนวิชาที่มีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning อยู่แล้ว โดยมีการให้นักเรียนรับฟังการบรรยายจากผู้สอนและลงมือทำหรือฝึกปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อตรวจสอบความเข้าใจหรือสร้างองค์ความรู้เพิ่มเติม แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นที่ผ่านมา คือ ปริมาณเนื้อหาสำคัญในการบรรยายมีปริมาณมากเกินไปทำให้ระยะเวลาในการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่เพียงพอ การรับฟังเนื้อหาติดต่อกันในระยะเวลานานทำให้ความสามารถในการรับองค์ความรู้ลดลงหรือไม่ครบถ้วน รวมถึงช่วงเวลาการให้ข้อเสนอแนะของผู้สอนมีจำนวนน้อยเกินไปเช่นเดียวกัน แต่กระนั้น หากได้รับการสนับสนุนโครงการจะทำให้เพิ่มกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวได้อย่างมากยิ่งขึ้น เนื่องจาก

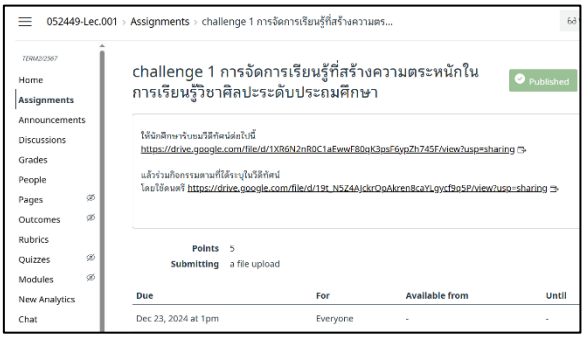
1. จำนวนชั่วโมงการลงมือทำหรือการฝึกปฏิบัติการคิดด้วยตนเองของผู้เรียนมีจำนวนเพิ่มขึ้น เนื่องจากชั่วโมงการสอนบรรยายของผู้สอนได้จัดทำในรูปแบบสื่อวีดีทัศน์ในระบบ LMS โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองก่อนทำกิจกรรมในชั้นเรียน
2. กิจกรรมการลงมือทำหรือการฝึกปฏิบัติการคิดด้วยตนเองของผู้เรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้นเนื่องด้วยสื่อและอุปกรณ์มีความพร้อมและเพียงพอต่อการทำกิจกรรม อีกทั้งสามารถทำกิจกรรมที่จำเป็นต้องใช้งบประมาณสูงให้เกิดความสามารถเพิ่มเติมแก่ผู้เรียนได้

จึงเป็นความสำคัญจำเป็นอย่างยิ่งที่กระบวนวิชานี้ควรได้รับการสนับสนุนโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 2/2567 ชนิด B: Active Learning และ Asynchronous Learning เพื่อเกิดประสิทธิผลแก่ผู้เรียนอย่างมากที่สุด

2 การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชาที่ปรากฏ

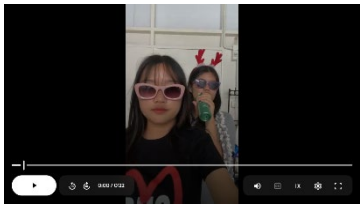
การสอดรับกับการเปลี่ยนแปลงลักษณะการเรียนรู้ในปัจจุบันและสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนจึงได้ออกแบบการสอนแบบบรรยายโดยจัดทำเป็นวีดีทัศน์ความยาวไม่เกิน 10 – 15 นาที แบ่งเป็นส่วนและหัวข้อ พร้อมสร้างคำถามและภารกิจเพื่อการมีส่วนร่วมและตรวจสอบการเข้ารับชมของผู้เรียน การบรรยายในชั้นเรียนจะเป็นเพียงแค่สรุปสาระสำคัญเพียงเท่านั้น และนำเสนอหรือแลกเปลี่ยนผลจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่ได้กำหนดไว้ ผู้สอนจะมีการออกแบบการนำเสนอ

เนื้อหาในวีดีทัศน์และสร้างภารกิจโดยเน้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญจำเป็นของการรับชมวีดีทัศน์ก่อนทำกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อจูงใจให้มีการเรียนรู้และตั้งใจจดจ่อในการทำความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้สอนนำเสนอ



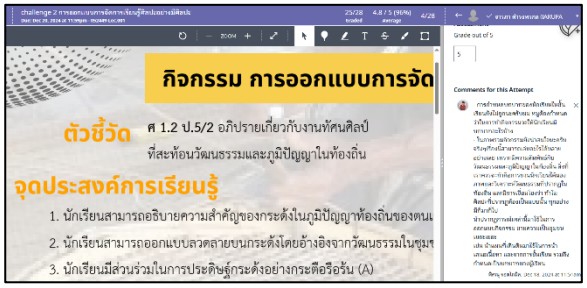
รูปที่ 1 ตัวอย่างการมอบหมายภารกิจที่ 1 หลังการรับชมวิดิทัศน์องค์ความรู้

นอกจากนี้ยังปรับกิจกรรมโดยการให้ผู้เรียนได้ลงมือทำหรือฝึกปฏิบัติการคิดด้วยตนเองหลักการรับฟังบรรยายจากผู้สอน ทั้งในลักษณะของการทบทวนฝึกหัด รวมถึงการสำรวจและสืบค้นเพิ่มเติม การจัดช่วงเวลาและออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลการคิดและสะท้อนความสามารถของตนเองอย่างหลากหลายรูปแบบเช่น การนำเสนอผ่านเทคโนโลยี การนำเสนอผ่านกระบวนการกลุ่มหรือคู่ อีกทั้งมีการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนและให้ข้อเสนอความคิดซึ่งกันและกัน



รูปที่ 2 ตัวอย่างผลงานการให้ผู้เรียนได้สะท้อนความสามารถของตนเองในระบบ LMS (ภารกิจที่ 1 ในระบบ LMS)

เพิ่มการเข้าถึงผู้เรียนให้หลากหลายและทั่วถึงอย่างมากที่สุด โดยเก็บข้อมูลพฤติกรรมการคิดและการกระทำที่ปรากฏของผู้เรียนมาสรุป ให้คำอธิบายและให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนภาพรวม เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าคาบเรียน และเห็นความตั้งใจของผู้สอนใจการจัดการเรียนรู้

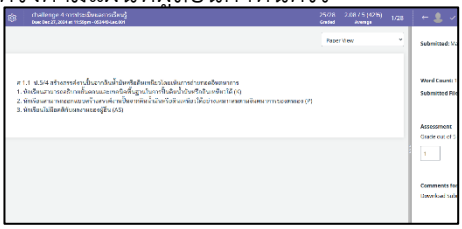


รูปที่ 3 ตัวอย่างการให้ข้อเสนอแนะของผู้สอนในภารกิจในระบบ LMS

การจัดช่วงเวลาในระหว่างกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้ขอข้อเสนอแนะและรับการปรึกษาจากผู้สอน ในประเด็นที่ยังไม่เข้าใจและต้องการการขยายองค์ความรู้เพิ่มเติม

2.1 สอนศิลปะแบบ Asynchronous อย่างมีศิลปะ

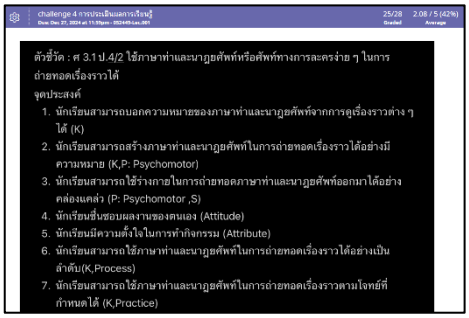
สรุปการจัดการเรียนรู้ในระบบ LMS ปรากฏคือภารกิจที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำหลังจากดูวิดีทัศน์เป็นภารกิจง่าย ๆ เพื่อวัดการมีส่วนร่วมและตรวจสอบความตั้งใจในการรับชมมีจำนวน 6 ภารกิจ งานหลักที่รวมองค์ความรู้ที่หลากหลายจำนวน 4 งาน และมียาวยาวของคลิปวิดีทัศน์รวมกันทั้งหมด 247.87 นาที หรือ 4 ชั่วโมง 14 นาที แบ่งเป็นคลิปย่อย ๆ จำนวน 11 คลิปละ 22 – 23 นาที ซึ่งยังถือว่าตรงตามแผนที่ผู้สอนกำหนดไว้





รูปที่ 5 ตัวอย่างวิดิทัศน์องค์ความรู้ในกระบวนวิชา

มอบหมายภารกิจการรับชมในระบบ LMS แต่รับชมในช่องทาง Drive และ YouTube ผู้สอนได้ออกแบบภารกิจในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยีอย่างมีศิลปะ โดยกำหนดลูกเล่นหรือความท้าทายเพื่อตรวจสอบความตั้งใจของผู้เรียน เช่น ตั้งคำถามที่สะท้อนจากเนื้อหาในคลิป แต่ไม่สะท้อนประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้เรียน อาทิ โดยปกติการวัดประเมินผลผู้เรียนมักจะประเมิน 3 มิติ คือ ความรู้ (K) ทักษะ (P) และเจตคติ (A) แต่ในคลิปในระบบ ผู้สอนแยกบางตัวออกเป็นส่วนย่อย ๆ คือ P จำนวนเป็น 3 ตัว และ A จำแนกเป็น 2 ตัว รวมถึงเพิ่มมาอีก 1 ตัวคือ S(Skills) ซึ่งปรากฏผลดังความคาดหมายคือ ผู้เรียนส่วนใหญ่จะตอบตามประสบการณ์เดิมของตนเองคือ 3 มิติ แต่หากผู้เรียนที่ตั้งใจรับชมจะตอบ 7 มิติ ซึ่งเป็นผลมาจากความตั้งใจในการรับชมจากการสัมภาษณ์นักศึกษา



รูปที่ 6 เปรียบเทียบการทำภารกิจตอบคำถามของนักศึกษาที่ไม่ได้รับชมกับรับชมวิดีทัศน์ในระบบ

จึงทำให้ยอดการรับชมวิดิทัศน์เนื้อหาหลัง มีจำนวนที่เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการออกแบบคำถามของผู้สอน รวมถึงการออกแบบกิจกรรมที่ต้องใช้ความรู้จากวิดิทัศน์มาใช้ทำกิจกรรมจริง ๆ ซึ่งนักศึกษาบางคนต้องเปิดคลิปในระหว่างการทำกิจกรรมในห้องเรียน ทำให้เสียเวลาและไม่เข้าใจรายละเอียดอย่างแท้จริง จึงทำให้การเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบที่ผู้สอนจัดเตรียมให้เพิ่มมากขึ้นจากการสังเกต จึงถือเป็นความสำเร็จและได้แนวคิดสำหรับในการปรับใช้ปีการศึกษาต่อไป



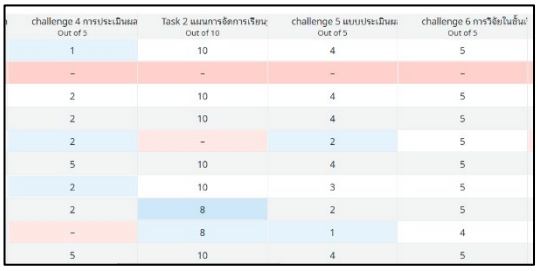
รูปที่ 7 ตัวอย่างพฤติกรรมการทำกิจกรรมเชิงรุกในชั้นเรียนพร้อมกับรับชมวิดิทัศน์ไปด้วย ทำให้เสียเวลาทำกิจกรรม

2.2 ความสัมพันธ์ของการเรียนรู้ในระบบ LMS กับความเชื่อมโยงกิจกรรมแบบ Active Learning ในชั้นเรียน

ผู้สอนสามารถแสดงภาพความสัมพันธ์ของการจัดการเรียนรู้ 2 ลักษณะดังแผนภาพที่ 1 โดยสรุปผลที่เกิดขึ้นจริงได้ดังนี้

1) การปฏิบัติตามภารกิจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียนในระบบ LMS โดยนำเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) มาช่วยเสริม

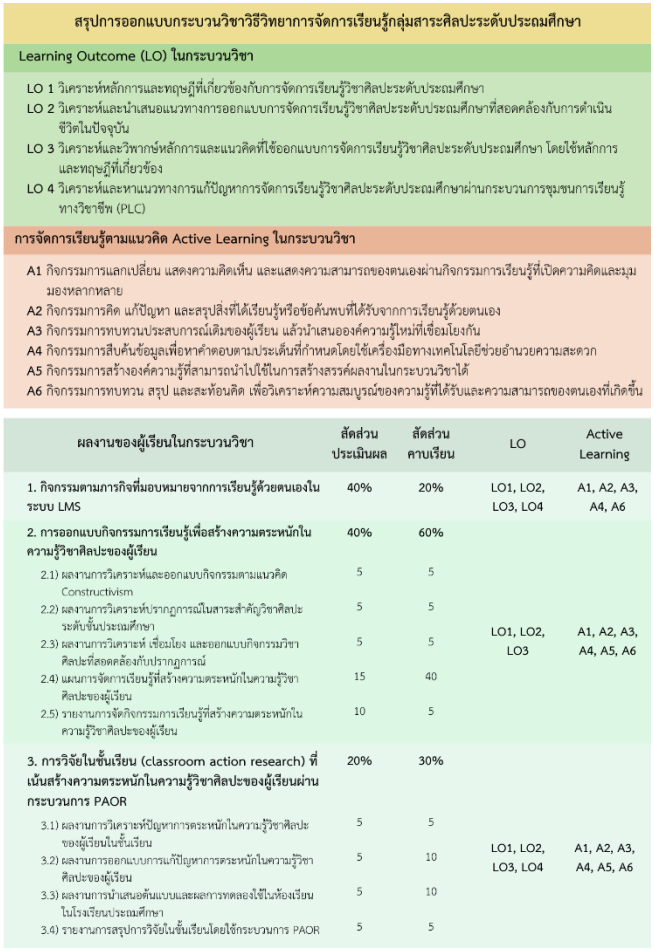
แรงจูงใจในการเข้าเรียนของผู้เรียน เช่น การได้แต้ม (Points) การมีความท้าทายและภารกิจ (Challenges/Quests) การมีส่วนร่วม (Engagement) เป็นต้น การประเมินจึงเน้นการมีส่วนร่วมในการเข้าเรียน ความสำเร็จในการทำกิจกรรมที่ปรากฏในบทเรียน และ การให้ความสนใจและความสำคัญในการเรียนโดยพิจารณาจากแต้มที่ได้รับ ซึ่งจากการเรียนรู้ที่ผ่านมาพบว่าในช่วงต้นผู้เรียนได้แต้ม (Points) ค่อนข้างน้อย เนื่องจากยังไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเองในช่องทางที่กำหนด สะท้อนจากการตอบคำถามได้ไม่ตรงประเด็น การไม่สามารถทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ และการเห็นคะแนนและผลการประเมินที่ต่ำกว่าความต้องการของตนเอง จึงทำให้ช่วงปลายภาคเรียนมีการมีส่วนร่วมที่มากขึ้น และปฏิบัติภารกิจได้ตรงตามความตั้งใจของผู้สอน นำมาซึ่งผลการประเมินที่มากขึ้นด้วยเช่นกัน



challenge 4 การประเมินผล Out of 5	Task 2 แผนการจัดการเรียน Out of 10	challenge 5 แบบประเมินผล Out of 5	challenge 6 การวิจัยในชั้น Out of 5
1	10	4	5
-	-	-	-
2	10	4	5
2	10	4	5
2	-	2	5
5	10	4	5
2	10	3	5
2	8	2	5
-	8	1	4
5	10	4	5

รูปที่ 8 จำนวนแต้มที่ได้รับในช่วงแรกกับช่วงหลังที่มีความแตกต่างกัน โดยในช่วงแรกได้แต้มน้อย

2) ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียน มีกระบวนการได้มาโดยใช้แนวคิดของ Active Learning ทั้งหมด โดยเน้นให้ผู้เรียนได้คิด แก้ปัญหา และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือข้อค้นพบที่ได้รับ มีการแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น และแสดงความสามารถของตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดความคิดและมุมมองหลากหลาย รวมถึงการทบทวน สรุป และสะท้อนคิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเองในระบบ LMS เพื่อวิเคราะห์ความสมบูรณ์ของความรู้ที่ได้รับและความสามารถของตนเองที่เกิดขึ้น โดยพบว่าผลการออกแบบอยู่ในระดับที่ผู้สอนพึงพอใจ นักศึกษาหลายคนสะท้อนความตั้งใจในการทำงาน รวมถึงมีการรับชมเนื้อหาในระบบซ้ำ ๆ เพื่อเรียนรู้และรับฟังแนวคิดจากผู้สอน



สรุปการออกแบบกระบวนวิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะระดับประถมศึกษา

Learning Outcome (LO) ในกระบวนวิชา

LO 1 วิเคราะห์หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับประถมศึกษา
LO 2 วิเคราะห์และนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับประถมศึกษาที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน
LO 3 วิเคราะห์และวิพากษ์หลักการและแนวคิดที่ใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับประถมศึกษา โดยใช้หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
LO 4 วิเคราะห์และหาแนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับประถมศึกษาผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ในกระบวนวิชา

A1 กิจกรรมการแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น และแสดงความสามารถของตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดความคิดและมุมมองหลากหลาย
A2 กิจกรรมการคิด แก้ปัญหา และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือข้อค้นพบที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง
A3 กิจกรรมการทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียน แล้วนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกัน
A4 กิจกรรมการสืบค้นข้อมูลเพื่อหาคำตอบตามประเด็นที่กำหนดโดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีช่วยอำนวยความสะดวก
A5 กิจกรรมการสร้างองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในกระบวนวิชาได้
A6 กิจกรรมการทบทวน สรุป และสะท้อนคิด เพื่อวิเคราะห์ความสมบูรณ์ของความรู้ที่ได้รับและความสามารถของตนเองที่เกิดขึ้น

ผลงานของผู้เรียนในกระบวนวิชา	สัดส่วนประเมินผล	สัดส่วนคาบเรียน	LO	Active Learning
1. กิจกรรมตามภารกิจที่มอบหมายจากการเรียนรู้ด้วยตนเองในระบบ LMS	40%	20%	LO1, LO2, LO3, LO4	A1, A2, A3, A4, A6
2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียน	40%	60%		
2.1) ผลงานการวิเคราะห์และออกแบบกิจกรรมตามแนวคิด Constructivism	5	5		
2.2) ผลงานการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในสาระสำคัญวิชาศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา	5	5		
2.3) ผลงานการวิเคราะห์ เชื่อมโยง และออกแบบกิจกรรมวิชาศิลปะที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์	5	5	LO1, LO2, LO3	A1, A2, A3, A4, A5, A6
2.4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างความตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียน	15	40		
2.5) รายงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างความตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียน	10	5		
3. การวิจัยในชั้นเรียน (classroom action research) ที่เน้นสร้างความตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียนผ่านกระบวนการ PAOR	20%	30%		
3.1) ผลงานการวิเคราะห์ปัญหาการตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียนในชั้นเรียน	5	5		
3.2) ผลงานการออกแบบการแก้ปัญหาการตระหนักในความรู้วิชาศิลปะของผู้เรียน	5	10	LO1, LO2, LO3, LO4	A1, A2, A3, A4, A5, A6
3.3) ผลงานการนำเสนอต้นแบบและผลการทดลองใช้ในห้องเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา	5	10		
3.4) รายงานการสรุปการวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้กระบวนการ PAOR	5	5		

แผนภาพที่ 1 แสดงวิธีคิดในการออกแบบกระบวนวิชาที่มีความเชื่อมโยงกันระหว่าง LO กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การให้สัดส่วนการวัดประเมิน สัดส่วนคาบเรียน รวมถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในกระบวนวิชาทั้งผลงานหลักและผลงานย่อย

ข้อเสนอแนะการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ

ในวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ผู้สอนได้นำกระบวนวิชานี้เข้าสู่กระบวนการทวนสอบของคณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอน สามารถสรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้ดังนี้



รูปที่ 9 บรรยากาศการทวนสอบกระบวนวิชา

1) การวางแผนและการออกแบบกระบวนวิชามีความเป็นระบบ มีความชัดเจนของการวัดประเมิน

2) นอกจากผู้สอนจะออกแบบการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวแล้ว ยังสามารถเป็นต้นแบบให้แก่นักศึกษาครูนำไปปรับใช้ในอนาคตได้

3) กิจกรรมมีความน่าสนใจ เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตของนักเรียนในสังคมปัจจุบัน

4) ให้ระมัดระวังการมอบหมายภารกิจและภาระงานหลักที่มากและติดต่อกันเกินไป จะสร้างความเหนื่อยล้าและลดแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

5) การวัดประเมินผลไม่ควรมีมากเกินไป และควรมีความยืดหยุ่น เพื่อเสริมกำลังใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ทั้งนี้ข้อเสนอแนะดังกล่าวถือเป็นประโยชน์แก่ผู้สอนในกระบวนวิชาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะประเด็นการมอบหมายภารกิจให้แก่ผู้เรียน ควรมีความผ่อนคลายมากขึ้น และมีการยืดหยุ่นตามความพร้อมของผู้เรียน โดยจะใช้ปรับปรุงในปีการศึกษา 2568

3 ความท้าทายของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ Active Learning และ Asynchronous Learning

ผู้สอนสนใจการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงได้สร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 1 พฤติกรรมการรับชมวิดิทัศน์ในระบบ LMS ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้

พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน	ผลการสำรวจ (ร้อยละ)
1. ช่วงเวลาในการรับชม	
1.1 รับชมภายใน 1 - 2 ชั่วโมง	17.31
1.2 รับชมหลัง 2 ชั่วโมง แต่ก่อนเข้าชั้นเรียน	59.62
1.3 รับชมในระหว่างเรียน	1.92
1.4 รับชมหลังเข้าชั้นเรียน	17.31
1.5 ไม่รับชม	3.85
2. ลักษณะการรับชม	
2.1 ดูจนจบคลิป - ความเร็วปกติ - ไม่ข้าม	32.69
2.2 ดูจนจบคลิป - เร่งความเร็ว - ไม่ข้าม	53.85
2.3 ดูจนจบคลิป - เร่งความเร็ว - ข้าม	9.62
2.4 ดูไม่จบคลิป	3.85
2.5 ไม่ดูเลย	0.00

พบว่า เมื่อผู้สอนเผยแพร่วิดีทัศน์ผู้เรียนส่วนใหญ่จะรับชมหลังจากเผยแพร่มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ทั้งนี้

จะรับชมก่อนเข้าชั้นเรียน โดยดูจนจบคลิปแต่จะเร่งความเร็วและไม่ข้าม ทั้งนี้ผู้สอนได้สอบถามความพึงพอใจผู้เรียนปรากฏว่าผู้เรียนรับรู้ว่าการเรียนรู้แบบ asynchronous มีความสำคัญต่องการศึกษาในปัจจุบันและการเรียนในมหาวิทยาลัยในระดับมาก แต่ผู้เรียนมีความชื่นชอบต่อการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous ในระดับปานกลาง ทั้งนี้ยังได้รับความรู้จากการรับชมในระดับมากอยู่และส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวในรุ่นต่อไปในระดับมากเช่นกันดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้แบบ asynchronous

รายการ	ผลการประเมิน	
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
1. การรับรู้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous ต่อการศึกษาในปัจจุบัน	3.90	มาก
2. การรับรู้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous ต่อการเรียนในมหาวิทยาลัย	3.94	มาก
3. ความชอบต่อการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous	3.13	ปานกลาง
4. การเข้าใจเนื้อหาในกระบวนวิชาในการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous	3.79	มาก
5. การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous ในรุ่นต่อไป	3.54	มาก

ในขณะเดียวกันผู้สอนได้สอบถามข้อเสนอแนะของผู้เรียนเกี่ยวกับลักษณะการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาในกระบวนวิชาปริมาณมากว่า ควรจัดทำเป็นคลิปวีดิโอแต่ให้รับชมเวลาไหนก็ได้ แล้วในห้องเรียนก็ทำกิจกรรมอื่น และควรแบ่งเป็นคลิปสั้น ๆ ย่อย ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการรับชมดังข้อมูลที่ปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้แบบ asynchronous ครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะของผู้เรียน	ผลการสำรวจ (ร้อยละ)
1. การจัดการเนื้อหาที่มีปริมาณมาก	
1.1 ทำเป็นคลิปเดียวยาว ๆ	0.00
1.2 แบ่งเป็นคลิปสั้น ๆ ย่อย ๆ	76.92
1.3 ไม่ทำเป็นคลิป แต่มาฟังในห้องเลย	23.08
2. การจัดการเนื้อหาในกระบวนวิชา	
2.1 ทำคลิปวีดิโอ ให้รับชมก่อนเข้าชั้นเรียน แล้วมาทำกิจกรรมภาคปฏิบัติในห้องเรียน	42.31
2.2 ทำคลิปวีดิโอ แต่ให้รับชมเวลาไหนก็ได้ แล้วในห้องเรียนก็ทำกิจกรรมอื่น	48.08
2.3 สอนบรรยาย ไม่ต้องปฏิบัติก็ได้	9.62

จากผลการสำรวจทั้งหมดสามารถสะท้อนได้ว่านักศึกษารับรู้ว่าการเรียนแบบ Asynchronous มีความสำคัญและมีความเหมาะสม แต่ยังต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติมในเรื่องความชัดเจนของกิจกรรม ผู้เรียนมีแนวโน้มเน้นประสิทธิภาพเวลามากกว่าการมีส่วนร่วมเชิงลึก ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ในระยะยาว ซึ่งนำมาซึ่งการสะท้อนคิดและหาแนวทางปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ร่วมกับการสังเคราะห์องค์ความรู้จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง[1,2] นำเสนอได้ดังนี้

1) ควรออกแบบเนื้อหาให้สั้น กระชับ โดยใช้ Micro learning (คลิปย่อย 3–5 นาที)

2) ส่งเสริม Active Learning ทั้งในกิจกรรมเสริมหลังคลิป และในห้องเรียนจริงให้มากขึ้น โดยเฉพาะหลังจากการรับชม

3) สร้างระบบติดตามพฤติกรรมการรับชม เพื่อติดตามและช่วยนักศึกษากลุ่มที่ไม่รับชม

4) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยฝึกจดบันทึกและทำแบบฝึกหัดหลังคลิป

และ 5) ปรับแนวการสอนในห้องเรียน ให้ต่อยอดจากสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้ว ไม่ใช่แค่ทบทวน

4 กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้จะสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ไม่ได้ หากไม่ได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาในกระบวนวิชาทุกคน ขอขอบคุณที่ร่วมกันเรียนรู้และพัฒนาผลงานในกระบวนวิชาให้บรรลุตามผลลัพธ์เป้าหมายที่กำหนดไว้ในกระบวนวิชา รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเป็นหนึ่งในต้นแบบที่สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาอื่น ๆ

5 เอกสารอ้างอิง

[1] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). The George Washington University.

[2] Prince, M. J. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223–231. https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

100217 : Information for Learning สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูในยุคดิจิทัล

ภาคิน บูรณเครือ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300
E-mail peerawut.b@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 27 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงของบริบทการศึกษาทั้งด้านสังคม เทคโนโลยี และวิถีชีวิตของผู้เรียน โดยเฉพาะในช่วงหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อระบบการศึกษา ทำให้รูปแบบการเรียนรู้แบบเดิมอาจจะไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนการสอนแบบประสานเวลาเรียน (Synchronous Learning) ที่ต้องอาศัยการเรียนรู้พร้อมกันในเวลาจริงประสบข้อจำกัดหลายประการ ผู้สอนจึงให้ความสนใจในการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ไปสู่รูปแบบที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น โดยจัดการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) ประสานกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และเรียนรู้ตามจังหวะของตนเองก่อนเข้าชั้นเรียนจริง ช่วยลดความกดดันจากการต้องเรียนตามเวลาที่กำหนด เอื้อต่อการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (personalized learning) ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ส่วนตัวและการปฏิสัมพันธ์กับแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนยุคดิจิทัล และสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ: Synchronous Learning, Asynchronous Learning, Flipped Classroom และ personalized Learning

1 บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ระบบการศึกษาทั่วโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากบริบททางสังคม เทคโนโลยี และวิถีชีวิตของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภายหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม การเรียนการสอนแบบประสานเวลาเรียน (Synchronous Learning) ที่ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ในเวลาเดียวกัน กลับประสบข้อจำกัดหลายประการ เช่น ปัญหาการเข้าถึงเทคโนโลยี ความเหลื่อมล้ำด้านโอกาสทางการศึกษา และภาวะความเครียดจากการเรียนออนไลน์ในเวลาจริง ทำให้การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวไม่สามารถ

ดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกบริบทของผู้เรียน [1]

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้สอนจึงให้ความสนใจในการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ไปสู่รูปแบบที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น ซึ่งหนึ่งในแนวทางที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายคือ การจัดการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง ช่วยลดความกดดันจากการต้องเรียนตามตารางที่กำหนด อีกทั้งยังเอื้อต่อการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) โดยสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism: Piaget & Vygotsky) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ส่วนตัว และการปฏิสัมพันธ์กับแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะสื่อดิจิทัล [2]

อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาในปัจจุบัน พบว่า ผู้เรียนเริ่มให้ความสำคัญกับการเรียนรู้แบบออนไซต์ลดลง ไม่เข้าเรียนตรงตามกำหนดเวลา ชอบส่งงานผ่านระบบออนไลน์ และมีแนวโน้มชัดเจนต่อการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นที่สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา โดยไม่ต้องเผชิญกับความกดดันจากผู้สอนหรือโครงสร้างที่เคร่งครัด ผู้เรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้มเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการทางการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน [3]

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นแนวทางที่สลับลำดับของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ชั้นเรียนผ่านสื่อวิดีโอ บทความหรือกิจกรรมออนไลน์ หากสอดประสานกับการจัดการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning แล้วจะยิ่งช่วงให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น เหมาะสมอย่างยิ่งกับบริบทของผู้เรียนยุคดิจิทัล

ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ตอบสนองต่อบริบทและความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน การออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดประสานกันระหว่าง Flipped Classroom และ Asynchronous Learning จึงเป็นทางเลือกที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการเพิ่มโอกาส ความเท่าเทียมและประสิทธิภาพของการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาได้อย่างยั่งยืน [4]

2 หลักการและทฤษฎี

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยใช้แนวทางรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom และ Asynchronous Learning ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง มีโอกาสทบทวนซ้ำ และเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา ในขณะเดียวกัน เมื่อผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้จากการเรียนล่วงหน้าแล้ว เวลาในชั้นเรียนจึงสามารถใช้เพื่อดำเนินกิจกรรม Active Learning ได้เต็มรูปแบบ ซึ่งช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้เชิงลึก [5]

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นแนวคิดสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ โดยเสนอว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและการตีความความหมายจากประสบการณ์ [6, 7] การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ การไตร่ตรอง และการสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบ Asynchronous สอดคล้องกับแนวคิดนี้เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถกำหนดเวลาเรียน ร่วมกิจกรรมตามจังหวะของตนเอง และสะท้อนคิดได้อย่างอิสระ

อีกทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning - SDL) ยังเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการกำหนดเป้าหมาย วางแผน ค้นคว้า และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้เอื้ออำนวยการเรียนรู้ (facilitator) มากกว่าจะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้โดยตรง ผู้เรียนสามารถควบคุมเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองได้เต็มที่ มีอิสระในการเลือกเวลาเรียนและแหล่งข้อมูลตามความเหมาะสม ถือเป็นการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ที่ตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน [8] เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเฉพาะเรื่องที่ต้องการทบทวนเนื้อหาได้ซ้ำหลายครั้ง และไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่

3 กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานี้ ผู้สอนได้จัดการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งการเรียนรู้ในชั้นเรียน การเรียนรู้นอกชั้นเรียน และการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 การเรียนรู้ในชั้นเรียน

1) การตรวจสอบความรู้ก่อนเรียน โดยการประยุกต์ใช้แอพพลิเคชั่น Kahoot, Quizzes และ Mango Quiz เพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจเบื้องต้น ของผู้เรียน โดยการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันเหล่านี้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน และอยากที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2) จัดการเรียนรู้โดยมีการประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เกมมิฟิเคชัน (Gamification) การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based Learning : IBL) การเรียนรู้แบบใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning : RBL) การเรียนรู้แบบการสอนมโนทัศน์ (Concept Attainment Model) เป็นต้น การบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยี การสอน และเนื้อหาเข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล

3.2 การเรียนรู้นอกชั้นเรียน

นำนักศึกษาไปทัศนศึกษานอกสถานที่ในแหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจของจังหวัดเชียงใหม่ เช่น อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร อำเภอแม่ริม หอศิลปวัฒนธรรมเชียงใหม่ หอประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ และพิพิธภัณฑ์พื้นถิ่นล้านนา เป็นต้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในสถานที่จริง

3.3 การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning

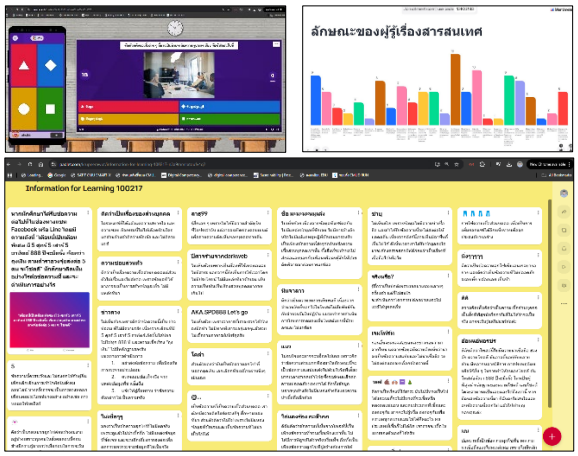
ออกแบบแหล่งการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ โดยใช้ CMU Mango Canvas ให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ผ่านสื่อที่จัดเตรียมไว้ เช่น วิดีโอการสอน สื่อดิจิทัล หรือเอกสารประการเรียนออนไลน์ จากนั้นกลับเข้าชั้นเรียน โดยในชั้นเรียนจะเน้นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) เช่น การอภิปรายกลุ่ม การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการวิเคราะห์กรณีศึกษา ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ได้ศึกษาไปประยุกต์ใช้ สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และพัฒนาทักษะที่สำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร อีกทั้งยังสามารถควบคุมจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง เปิดโอกาสให้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาตามที่ตนเองสะดวก

4 สื่อและแหล่งการเรียนรู้

4.1 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในชั้นเรียน

แอพพลิเคชั่นต่าง ๆ เช่น Kahoot, Quizzes, Mentimeter และ Mango Quiz





ภาพที่ 1 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในชั้นเรียน

4.2 สื่อและแหล่งการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

แหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจของจังหวัดเชียงใหม่ เช่น อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร อำเภอแม่ริม หอศิลปวัฒนธรรมเชียงใหม่ หอประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ และพิพิธภัณฑ์พื้นถิ่นล้านนา เป็นต้น



ภาพที่ 2 สื่อและแหล่งการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

4.3 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ Asynchronous Learning

ระบบ CMU Mango Canvas จัดเตรียมแนบสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ได้แก่

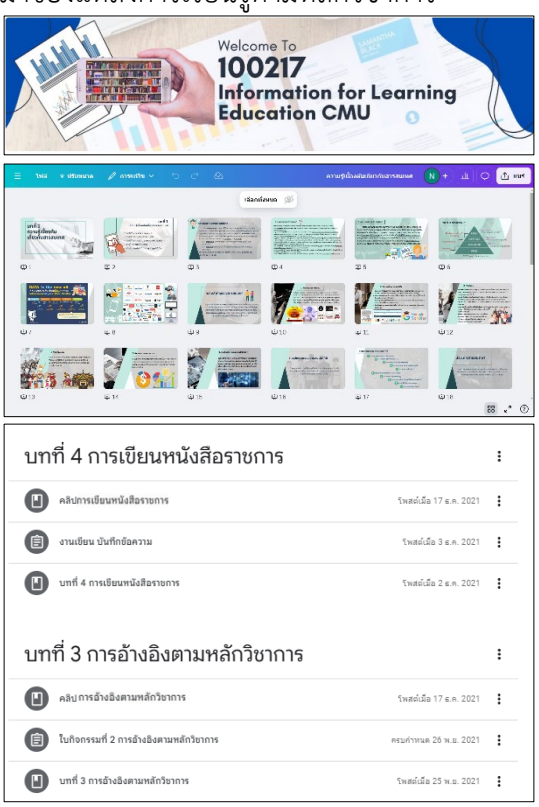
1) วิดีโอการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

2) วิดีโอการสอนที่ผู้สอนไม่ได้จัดทำขึ้นแต่นำมาประกอบการเรียนรู้โดยอ้างอิงแหล่งที่มาตามหลักวิชาการ

3) บทความและเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

4) ใบงานและใบกิจกรรมอิเล็กทรอนิกส์

5) แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ที่หน้าเชื่อถือ สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น โดยอ้างอิงที่มาของแหล่งการเรียนรู้ตามหลักวิชาการ



ภาพที่ 3 สื่อและแหล่งการเรียนรู้ประกอบรูปแบบการเรียนรู้ Asynchronous Learning





ภาพที่ 4 วิดีโอการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

5 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในรายวิชานี้ วัดผลมาจากการลงมือปฏิบัติจริง กิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอ และชิ้นงานที่มอบหมายผ่านการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning รวม 80% โดยลดสัดส่วนของการสอบปลายภาคเป็น 20% แสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สัดส่วนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมิน	% สัดส่วน
1. การเข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	10
2. Asynchronous Learning ・ใบงาน ・ใบกิจกรรม ・การเขียนอภิปรายผ่าน Form ・การเขียนสะท้อนคิดผ่าน Form	40
3. โครงงานกิจกรรมกลุ่มและการนำเสนอ	30
4. สอบปลายภาค	20
รวม	**100**

สำหรับการทำโครงงานกิจกรรมกลุ่มและการนำเสนอมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน โดยประเมินจากทั้งผู้สอนและผู้เรียน

6 ผลที่ได้รับ

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และการจัดการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) โดยดำเนินกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติแบบ Active Learning มีผลการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
1. ด้านการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน	4.61	0.51	มากที่สุด
2. ด้านการเรียนรู้นอกชั้นเรียน	4.57	0.53	มากที่สุด
3. ด้านการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา Asynchronous Learning	4.64	0.48	มากที่สุด
4. ด้านการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)	4.62	0.50	มากที่สุด
5. ความพึงพอใจโดยรวมต่อรายวิชา	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	**4.60**	**0.51**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาประเมินความพึงพอใจต่อต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมมีความพึงพอใจที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51) เมื่อพิจารณาแยกตามรายการประเมิน พบว่าด้านการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดและนักศึกษามีความพึงพอใจที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48) รองลงมาเป็นด้านการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)นักศึกษาประเมินความพึงพอใจที่ระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50) ส่วนด้านการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ด้านการเรียนรู้นอกชั้นเรียน และด้านการวัดและความพึงพอใจโดยรวมต่อรายวิชา นักศึกษามีความพึงพอใจที่ค่าเฉลี่ยเกินกว่า 4.50 ทั้ง 3 ด้าน และแปลผลออกมาในระดับมากที่สุด

7 สรุปและอภิปรายผลการจัดการเรียนรู้

7.1 สรุปผล

นักศึกษาวิชาชีพครูมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และการจัดการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) โดยดำเนินกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติแบบ Active Learning ที่ผู้สอนดำเนินการในรายวิชา 100217 : Information for Learning สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

7.2 อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 100217 : Information for Learning (สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้) พบว่า โดยภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมของการออกแบบและดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

เมื่อพิจารณารายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุดต่อการจัดการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Learning) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาเห็นว่าการเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยให้สามารถจัดสรรเวลาในการเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่น และสามารถทบทวนเนื้อหาหรือเรียนรู้ซ้ำได้ตามความเหมาะสมกับบริบทของตนเอง

รองลงมาคือ ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 โดยนักศึกษามองว่าการเรียนรู้ในรูปแบบนี้เอื้อต่อการเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน ทำให้สามารถมีส่วนร่วมในการอภิปราย ถาม-ตอบ และกิจกรรมในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและเป็นระบบ

นอกจากนี้ นักศึกษายังมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน การเรียนรู้นอกชั้นเรียน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยทุกองค์ประกอบมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า 4.50 ทั้งสิ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและครอบคลุมทั้งในและนอกชั้นเรียน รวมถึงกระบวนการวัดผลที่ชัดเจนและเป็นธรรม มีส่วนช่วยสนับสนุนให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

จากข้อมูลทั้งหมดข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำมาใช้ในรายวิชานี้ โดยเฉพาะการบูรณาการระหว่าง Active Learning, Asynchronous Learning และ Flipped Classroom เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูง ช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการจัดการเวลา ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในยุคดิจิทัล มีความสอดคล้องตามกรอบสมรรถนะ ADO รายการที่ A2 : Learning assessment designer คือเน้นการประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงและใช้ผลประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน มากกว่าการเน้นที่การสอบเก็บคะแนน

8 เอกสารอ้างอิง

[1] Department of Alternative Energy Development and Efficiency, Ministry of Energy, Thailand (2004). *Statistic Data*, Retrieved 12 April 2025 from http://www.dede.go.th

[2] Spath, P.L. and Mann, M.K. (2002). *Life Cycle Assessment of a Natural Gas Combined–Cycle Power Generation System*, NREL/TP-570-27715, National Renewable Energy Laboratory, Colorado, USA, Retrieved 2 April 2025 from at http://www.doe.gov

[3] บริษัท ไอทีวี จำกัด (มหาชน) (2542). *เรื่องราวของไอทีวี*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://www.itv.co.th

[4] Gonzalez, T., de la Rubia, M. A., Hincz, K. P., Comas-Lopez, M., Subirats, L., Fort, S., & Sacha, G. M. (2021). Influence of COVID-19 confinement on students' performance in higher education. *Frontiers in Psychology, 12*, 733554. Retrieved 15 April 2025 from https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.733554

[5] Abeysekera, L., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. Higher Education Research & Development, 34(1), 1–14.

[6] Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.

[7] Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

[8] U.S. Department of Education. (2010). Transforming American education: Learning powered by technology. Office of Educational Technology. Retrieved 10 April 2025 from https://tech.ed.gov/files/2013/10/netp2010.pdf

851110 : ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและยืดหยุ่นในกระบวนวิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น : บทเรียนจากห้องเรียนจริง

รัฐพล พรหมมาศ[1] และ อนุสรณ์ นิมิตประทุม[2]

[1, 2] สำนักวิชาการสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail rattaphol.p@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 321 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

รายวิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น ได้รับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนใหม่เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผสานการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นเข้าด้วยกัน เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเอง ทั้งนี้ ได้มีการจัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน คลิปวิดีโอ แหล่งข้อมูลการเรียนรู้เพิ่มเติม และคู่มือการใช้เทคโนโลยีสำหรับนักศึกษาเพื่อศึกษาล่วงหน้าก่อนเข้าเรียน พร้อมฝึกฝนการค้นคว้าข้อมูล การแปลเนื้อหาต่างประเทศ และการใช้เครื่องมือดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ การเรียนรู้ในชั้นเรียนเน้นกิจกรรมที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เช่น การทำงานกลุ่ม การค้นคว้าและนำเสนอหัวข้อที่สนใจ การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสร้างสรรค์ผลงานสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น แผ่นภาพประกอบเนื้อหา สื่อเสียง และสื่อวิดีทัศน์ ทั้งนี้ ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยให้คำแนะนำ และสรุปสาระสำคัญของบทเรียน

ผลการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น กล้าคิด กล้าถาม กล้าแสดงความคิดเห็น และสามารถใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่างๆ ในการค้นคว้าและสร้างผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ นักศึกษายังพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในขณะที่ผู้สอนสามารถพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอนและมีมุมมองใหม่ในการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนยุคใหม่

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก, การเรียนรู้แบบยืดหยุ่น, การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล, การสร้างสรรค์สื่อ, การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ด

บทนำ

วิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น จัดขึ้นสำหรับนักศึกษาคณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยเปิดสอนครั้งแรกในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566 เนื้อหาครอบคลุมความรู้พื้นฐานด้านศิลปะ การประยุกต์ใช้ศิลปะในการออกแบบสื่อ และหลักการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับงานสื่อสารมวลชน เป้าหมายสำคัญของวิชานี้

คือต้องการให้นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการศิลปะ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานสื่อได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า ทว่าหลังการเรียนการสอนพบปัญหาสำคัญว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่สามารถบูรณาการความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง ผลงานขาดความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคม การถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบการบรรยายเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะตอบสนองต่อความต้องการการเรียนรู้ของนักศึกษายุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชั้นเรียนขนาดใหญ่ที่มีนักศึกษา 321 คน ซึ่งทำให้การสร้างปฏิสัมพันธ์และการให้คำแนะนำรายบุคคลเป็นเรื่องยาก [1]

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับ การจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Asynchronous Learning) เข้าด้วยกัน การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก เน้นการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา การระดมความคิดเห็น การทำงานกลุ่ม การสร้างและนำเสนอผลงาน ซึ่งช่วยกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์และฝึกทักษะการสื่อสาร [2, 3] ในขณะที่ การจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงเนื้อหานอกเวลาเรียน เช่น วิดีโอการสอน บทความ และแหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ ผ่านระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย (Learning Management System – LMS) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเองและกลับมาใช้เวลาในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อนในกิจกรรมเชิงปฏิบัติ [4, 5]

แนวคิด ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) [6, 7] ถูกใช้เป็นกรอบหลักในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นการสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้คณะวิจัยยังได้นำ CPA Framework (Concept, Practice, Assessment) ของ CBSE [8] มาประยุกต์ใช้เพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจเชิงทฤษฎีกับการฝึกปฏิบัติและการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ที่สำคัญต่อผู้เรียนในอนาคต [4, 6] อีกทั้งการใช้เทคโนโลยี เช่น แชทบอท (chatbot) และซอฟต์แวร์ออกแบบสื่อ ยังช่วยเสริมทักษะการค้นคว้า วิเคราะห์ และการผลิตผลงานที่มีคุณภาพสูงขึ้น [9, 10]

สุดท้ายการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น ในกระบวนวิชานี้ จึงไม่ใช่เพียงการเพิ่มกิจกรรมหรือเปลี่ยนรูปแบบการสอนเท่านั้น แต่เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน ตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และพัฒนาองค์ความรู้ร่วมกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้ชี้แนะ การออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก้าวสู่การเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีความคิดสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์สังคมได้อย่างแท้จริง

หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น มีรากฐานมาจากการบูรณาการแนวคิดทางการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในโลกศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญ เช่น การคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ [6, 7] กรอบแนวคิดสำคัญที่เป็นพื้นฐานคือ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21ซึ่งแบ่งออกเป็นสามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ทักษะพื้นฐาน (Foundational Literacies) เช่น

การรู้หนังสือ การคิดเชิงคำนวณ และการรู้เท่าทันสื่อ 2) ทักษะการคิดขั้นสูง (Competencies) เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม และ 3) คุณลักษณะส่วนบุคคล (Character Qualities) เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น ความพากเพียร และการเป็นผู้นำ [4, 7] การพัฒนาทักษะทั้งสามด้านนี้ช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมปรับตัวในโลกที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ในวิชานี้ได้รับการออกแบบโดยใช้แนวทาง CPA Framework (Concept, Practice, Assessment) ของ CBSE [8] ซึ่งเน้นการเชื่อมโยงความเข้าใจเนื้อหากับการฝึกปฏิบัติจริงและการประเมินผลที่พัฒนาต่อยอดความคิดผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้จึงเริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนศึกษาสื่อออนไลน์ด้วยตนเอง ทั้งในรูปแบบไฟล์เอกสาร คลิปวิดีโอ และการค้นคว้าจากผลงานที่สนใจ จากนั้นในชั้นเรียนจะเน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ลดการบรรยายหน้าชั้น และเปิดโอกาสให้นักศึกษาเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่ค้นพบเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้น ผู้สอนทำหน้าที่ชี้แนะและสรุปเนื้อหาในช่วงท้ายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ กระบวนการนี้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ร่วมกัน [2, 3]

นอกจากนี้ ยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ผ่านการใช้แพลตฟอร์ม LMS การสื่อสารกับผู้สอนนอกเวลาเรียนผ่านช่องทางออนไลน์ การใช้แชทบอท เพื่อสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการสร้างสรรค์งานออกแบบ เช่น อินโฟกราฟฟิก, โปสเตอร์ และสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ การออกแบบกิจกรรมให้นักศึกษาเลือกประเด็นที่สนใจและกำหนดโจทย์ของตนเอง ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งฝึกการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น [9, 10] แนวทางนี้ยังสอดคล้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกฝนการค้นคว้าด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อปรับตัวให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลก [6, 7]

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้จึงไม่ใช่เพียงการบรรยายความรู้เชิงทฤษฎี แต่เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการค้นหา สังเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความรู้ ผ่านการลงมือทำและการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นในลักษณะนี้ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพได้อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของบัณฑิตในศตวรรษที่ 21

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

กระบวนการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 851110 ได้รับการปรับปรุงจากเดิมที่เน้นการบรรยายหน้าชั้นเรียน ไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้น โดยเริ่มจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียน ผู้สอนจัดทำเอกสารประกอบการสอน สไลด์ และวิดีโอการสอน เพื่อให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่าน LMS เพิ่มกิจกรรมกลุ่ม เช่น การค้นคว้า การดำเนินการผลิตสื่อ และการนำเสนอหัวข้อผลงานศิลปะตามยุคสมัยผ่านคลิปวิดีทัศน์ การอภิปรายกรณีศึกษา และการถกเถียงในประเด็นสำคัญ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดประเด็นในการทำงานภายใต้หัวข้อที่ได้รับ รวมถึงกำหนดส่งงานในระบบ ตามมติที่ได้ร่วมนำเสนอในชั้นเรียน และสามารถติดต่อผู้สอนเพื่อขอคำแนะนำผ่านระบบออนไลน์ได้ทุกเวลา

สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

กระบวนวิชานี้ใช้สื่อการสอนและนวัตกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอการสอนการใช้แชทบอท เพื่อการค้นคว้า และจัดทำบทความวิชาการ การสอนการใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิก สื่อคลิปเสียง บทความวิชาการ และกรณีศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างประเทศ เพื่อฝึกการวิเคราะห์และพัฒนาทักษะการสืบค้นข้อมูลดิจิทัล โดยผู้สอนจัดทำคลิปวิดีโอแนะนำการใช้โปรแกรมและเครื่องมือดิจิทัล เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะด้วยตนเอง ทั้งนี้ สื่อเหล่านี้ถูกออกแบบให้ตอบโจทย์การเรียนรู้แบบ การจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ตามความสะดวก

กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนวิชานี้เน้นการสร้างบทบาทของผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างความรู้ (Knowledge Creator) แทนการเป็นผู้รับความรู้เพียงอย่างเดียว ผ่านกิจกรรมการแบ่งกลุ่มค้นคว้าข้อมูลและนำเสนอผลงาน นักศึกษาสามารถเลือกหัวข้อที่สนใจภายใต้หัวข้อใหญ่ที่ได้รับมอบหมาย ช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ในชั้นเรียนจะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถาม และวิพากษ์วิจารณ์ผลงานร่วมกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยชี้แนะและสรุปเนื้อหาในช่วงท้ายของคาบ การจัดการเรียนรู้เช่นนี้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง [2, 3]

กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนวิชานี้ออกแบบกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการฝึกใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้า เช่น การใช้แชทบอท สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล การสืบค้นแหล่งข้อมูลภาษาต่างประเทศ การฝึกใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน และการศึกษาด้วยตนเองจากวิดีโอการสอนที่จัดทำขึ้น นอกจากนี้ยังมีการมอบหมายงานที่เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ เช่น การสร้างผลงานออกแบบสื่อต่างๆ สื่อเสียง สื่อวีดิทัศน์วิดีทัศน์ ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ค้นคว้ามา พร้อมทั้งอธิบายแรงบันดาลใจและความคิดเบื้องหลังผลงาน การออกแบบลักษณะนี้ช่วยเสริมสร้างทักษะ Lifelong Learning และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกอนาคต [9, 10]

ประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสำคัญในการแสดงให้เห็นถึงจุดเด่นของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น มีจุดเด่นสำคัญที่น่าสนใจและสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการบูรณาการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เช่น การใช้แชทบอท เป็นผู้ช่วยสำหรับการแปลภาษา การเรียบเรียงข้อมูล และการสรุปสาระสำคัญจากเอกสารต่างประเทศ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ที่ใช้ในการวางแผนการออกแบบสื่อในชั้นเรียน กระบวนการนี้ทำให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่เน้นการค้นคว้าด้วยตนเองและการพัฒนาทักษะใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Mango Canvas และซอฟต์แวร์ออกแบบกราฟิก ยังช่วยเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้น นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลที่ผ่านการแปลและเรียบเรียงจากแชทบอทเพื่อพัฒนาโจทย์การออกแบบงานตามความสนใจของตนเอง สร้างสรรค์ผลงาน Infographic, Podcast, สื่อเสียง และสื่อวิดีทัศน์ที่

ตอบโจทย์โจทย์ปัญหาจริง การฝึกฝนในลักษณะนี้ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีความพร้อมทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานออกแบบที่มีคุณค่า

จุดเด่นสำคัญอีกประการคือ การออกแบบการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีอิสระในการกำหนดโจทย์การเรียนรู้ เลือกหัวข้อที่สนใจ และค้นคว้าข้อมูลเพื่อต่อยอดความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในชั้นเรียน บรรยากาศการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นช่วยกระตุ้นให้นักศึกษากล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็น และพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างมั่นใจ ตลอดจนส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง

ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 851110 ไม่ได้เป็นเพียงการเรียนรู้ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อ แต่เป็นการสร้างทักษะสำคัญเพื่อการทำงานในโลกยุคใหม่ ที่ต้องอาศัยความสามารถในการค้นคว้า การคิดเชิงวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพสูงและตอบโจทย์โจทย์ปัญหาจริงในสังคม

อธิบายผลที่ได้รับ

วิธีการการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การประเมินผลใช้วิธีการประเมินแบบอิงเกณฑ์ (Criterion-Referenced Assessment) โดยมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนผ่าน Rubric สำหรับแต่ละกิจกรรม ประเมินทั้งผลงานเดี่ยวและผลงานกลุ่ม เช่น การนำเสนอ การสร้างสรรค์อินโฟกราฟฟิก การผลิตสื่อเสียง และสื่อวิดีทัศน์ นอกจากนี้ยังพิจารณาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเข้าชั้นเรียน และผลสอบกลางภาค-ปลายภาค โดยมีการจัดสัดส่วนคะแนนดังนี้: งานกลุ่ม 10%, งานเดี่ยวตามหัวข้อกลุ่ม 5%, ผลงานเดี่ยวด้านการออกแบบ 10%, Infographic 10%, สื่อเสียง 5%, วิดีทัศน์ 10%, การมีส่วนร่วมและการเข้าชั้นเรียน 10%, สอบกลางภาค 20%, สอบปลายภาค 20% รวม 100% ทั้งนี้ การประเมินยังคำนึงถึงการเรียนรู้ผ่านสื่อที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้และการค้นคว้าเพิ่มเติมตามแนวทางแบบ การจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นซึ่งคิดเป็น 50% ของคะแนนรวม

ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผล

การประเมินผลอิงทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงปริมาณประกอบด้วย ผลงานที่ส่งครบถ้วนของนักศึกษารวม 50% การเข้าชั้นเรียน 10% คะแนนสอบกลางภาค 20% และคะแนนสอบปลายภาค 20% นักศึกษาโดยส่วนใหญ่ได้คะแนนสอบในเกณฑ์เฉลี่ยในระดับ B+ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพได้จากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปราย การตั้งคำถามในชั้นเรียน การสะท้อนความคิดหลังการนำเสนอ รวมถึงบทสัมภาษณ์และความคิดเห็นจากนักศึกษา ภาพถ่ายผลงาน และไฟล์วิดีโอการนำเสนอผลงาน นอกจากนี้ยังมีการเก็บข้อสังเกตของผู้สอนเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านทักษะการคิด การใช้เทคโนโลยี และการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน ซึ่งตัวอย่างผลงานรวมถึงสื่อการสอนทั้งหมดสามารถเข้าไปรับชมได้ตาม QR Code รูปที่ 1

รูปที่ 1 QR Code ตัวอย่างผลงานรวมถึงสื่อการสอน

ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์สำคัญที่พบในกลุ่มนักศึกษาคือ การมีความเข้าใจในหลักการศิลปะเพื่อการออกแบบสื่อเพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับการสร้างสรรค์ผลงานจริงได้ มีทักษะการค้นคว้าและการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ผ่านแชทบอท รวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย นอกจากนี้นักศึกษายังมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยรวมนั้นความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ที่ประมาณร้อยละ 70 ซึ่งมีประเด็นสำคัญซึ่งผู้วิจัยจะต้องนำไปพัฒนานั่นคือการติดต่อสื่อสารที่ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน รวมถึงรูปแบบการสั่งงานที่จะต้องพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

คณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการได้รับการพัฒนาทักษะการออกแบบการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น อย่างเป็นระบบมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้พัฒนาทักษะการเป็น ผู้อำนวยความสะดวก ที่คอยชี้แนะและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ยังมีมุมมองใหม่เกี่ยวกับการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนและการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

สรุปผลการพัฒนา

การประเมินผลและผลลัพธ์จากการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 851110 แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน กระบวนวิชานี้ไม่เพียงมุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหา แต่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกคิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม ใช้เทคโนโลยี และผลิตผลงานที่มีคุณภาพ สะท้อนถึงความสำเร็จของการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกและยืดหยุ่นที่ตอบโจทย์ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้เกิดขึ้นจากความตั้งใจของคณะวิจัยที่มุ่งหวังจะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 851110 ศิลปะเพื่อการผลิตสื่อเบื้องต้น ให้มีความเหมาะสม ทันสมัย และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาและสร้างผลลัพธ์ทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์อย่างแท้จริง

คณะวิจัยขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) ที่ให้การสนับสนุนด้านงบประมาณและการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง รวมถึงคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่จัดระบบพี่เลี้ยงและให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการดำเนินงาน นอกจากนี้ คณะวิจัยขอขอบคุณคณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่อนุญาตให้ดำเนินการเก็บข้อมูลในชั้นเรียนเพื่อใช้ประกอบการจัดทำรายงาน ตลอดจนขอบคุณอาจารย์ผู้ร่วมสอนและนักศึกษาผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการศึกษานี้ รวมถึงทีมงานสนับสนุนทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือในการดำเนินงาน หากปราศจากความร่วมมือและความทุ่มเทจากทุกฝ่ายแล้ว งานนี้คงไม่สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้

คณะวิจัยขอแสดงความขอบคุณจากใจและซาบซึ้งในความร่วมมือและความเมตตาของทุกท่านมา ณ โอกาสนี้.

เอกสารอ้างอิง

[1] สุพรรณี บุญหนัก และ จักรกฤษณ์ โพดาพล (2564). การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วย Microsoft Teams Application ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง, วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์, 7(1), หน้า 93–98.

[2] ศุภรดา สุขประเสริฐ (2560). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อเสริมพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.

[3] กมล โพธิเย็น (2564). แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

[4] SAP Labs India, UNDP, and Leap Skills (n.d.). 21st Century Skills for Youth in India: Student Handbook, United Nations Development Programme (UNDP), available online: https://www.undp.org

[5] Akhwani (2020). Integration of TPACK as a Basic Framework for 21st Century Learning : An Analysis of Professional Teacher Competencies, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, vol. 508, pp. 291–297.

[6] Griffin, P., McGaw, B. and Care, E. (2012). Assessment and Teaching of 21st Century Skills, Springer, Netherlands.

[7] Saavedra, A.R. and Opfer, V.D. (2012). Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences, RAND Corporation, California, USA.

[8] CBSE (n.d.). Concept, Practice, Assessment Framework, Central Board of Secondary Education, India.

[9] Nursila, A. and Shakila, C.D. (2024). Neo-21st Century Learning History Module in Improving History Content Knowledge Among Year 5 Students at Daerah, Sungai Buloh, International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, vol. 13(3), pp. 3168–3179.

[10] Peammetta, P. and Luenam, P. (2024). Factors Affecting Perceived Learning in Asynchronous Online Foreign Language Courses, International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, vol. 13(3), pp. 140–160.

การจัดการเรียนการสอนด้านการผลิตสื่อด้วย Active Learning + Asynchronous Learning

รัฐพล พรหมมาศ[1] , พุทธชาติ หงสกุล[2] , กิตติศักดิ์ ฉายศรี[3] และ ทินภัทร ภัทรเกียรติทวี[4]

[1, 2, 3 , 4] สำนักวิชาการสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail rattaphol.p@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 334 คน

☐ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดรูปแบบการเรียนการสอนด้านการผลิตสื่อด้วย การเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้แบบไม่พร้อมกัน ในกระบวนวิชา ภาพถ่าย เสียง และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้น ดำเนินการเก็บข้อมูลจาก 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอน จำนวน 3 คน 2) นักศึกษาซึ่งลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1 /2567 จำนวน 334 คน โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสนทนากลุ่มกับนักศึกษา รวมถึงผลจากการประเมินการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้

ผลการวิจัยพบว่าการใช้สื่อการเรียนการสอนสำหรับกระบวนวิชาที่มีการฝึกปฏิบัติ เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะทำให้นักศึกษาบรรลุวัตถุประสงค์ของรายวิชาได้อย่างสมบูรณ์ การพัฒนาทักษะและความเข้าใจของผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยการออกแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานหลากหลายวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สำหรับการพัฒนาทักษะด้านความรู้ความเข้าใจ การจัดหาเอกสารประกอบการสอนที่ทันสมัย รวมถึงการแนะนำแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติมที่เชื่อถือได้ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาเชิงลึกและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ในด้านทักษะปฏิบัติ การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เน้นทักษะเฉพาะ เช่น วิดีโอสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติ หรือคู่มือการใช้อุปกรณ์ ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถฝึกปฏิบัติได้ นอกจากนี้ การเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามหรือขอคำปรึกษานอกเวลาเรียนกับผู้สอน ผ่านระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย ยังช่วยลดช่องว่างของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นความเป็นอิสระในการเรียนรู้ การนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม สิ่งเหล่านี้ยังเป็นความท้าทายสำหรับคณะวิจัยและผู้สอนในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ: การผลิตสื่อสาร, การสอนออนไลน์ , สื่อดิจิทัล

1 บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ส่งผลให้สังคมในยุคปัจจุบันก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้วิถีและการดำเนินชีวิตของคนในสังคมก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเช่นกัน มนุษย์ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต สร้างสังคมใหม่เป็นสังคมบนโลกออนไลน์ที่ไม่จำกัดเรื่องสถานที่ และเวลาในการติดสื่อสาร เมื่อสังคมถูกเชื่อมด้วยเทคโนโลยีพฤติกรรมของคนในสังคมก็ต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเช่นกัน ผู้ส่งสาร และผู้รับสารก็ล้วนใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ส่งผลให้สามารถปรับเปลี่ยนตัวเองเป็นได้ทั้งผู้รับสาร และผู้ส่งสารได้ในเวลาเดียวกัน [1] จากปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้มหาวิทยาลัยก็ต้องมีการปรับทั้งเนื้อหา และรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้อง เหมาะสมกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง

สำหรับกระบวนวิชา 851108 “ภาพถ่าย เสียง และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้น” นั้นเป็นกระบวนวิชาเฉพาะสำหรับนักศึกษาคณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเริ่มเปิดสอนครั้งแรกในภาคการศึกษาที่ 1/2561 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะเบื้องต้นด้านการผลิตสื่อให้แก่นักศึกษา เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ภายใต้หลักสูตร อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนจนถึงรอบการปรับปรุงหลักสูตร พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนยังไม่เป็นไปตามที่คาดหมายไว้ โดยนักศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการใช้อุปกรณ์ผลิตสื่อ ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามที่กำหนด และรูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบันยังไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในกลุ่ม เจนเนอร์เรชั่นซี หรือ เจนซี (Gen Z) ซึ่งมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง และเน้นการสร้างสรรค์ผลงานตามวิธีคิดของตนเอง มากกว่าการรับฟังจากผู้สอนผ่านการบรรยายในชั้นเรียน เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ทางหลักสูตรได้กำหนดให้มีการปรับปรุงเนื้อหาของกระบวนวิชาโดยคงรหัสวิชาเดิมไว้ แต่ได้เพิ่มเติมคำอธิบายลักษณะของกระบวนวิชาให้ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ เช่น “การถ่ายภาพเบื้องต้น การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร การบันทึกและการผสมเสียง การถ่ายทำวีดิทัศน์ทั้งในสตูดิโอและนอกสถานที่ รวมถึงการลำดับภาพและเสียงเบื้องต้น” [2] ทั้งนี้ การปรับปรุงดังกล่าวถือเป็นความท้าทายสำหรับผู้สอนอย่างยิ่ง เนื่องจากต้องรับผิดชอบจัดการเรียนการสอนแก่นักศึกษาจำนวน 334 คน เพื่อพัฒนาทักษะด้านการผลิตสื่อดิจิทัลทั้งในระดับพื้นฐานจนถึงระดับมืออาชีพ ภายในระยะเวลาเพียง 1 ภาคการศึกษา

อย่างไรก็ตาม เมื่อดำเนินการสอนครั้งแรกในภาคการศึกษาที่ 1/2566 ปรากฏว่าปัญหาหลักยังคงเป็นข้อจำกัดในด้านการจัดการเรียนการสอน เช่น ชั่วโมงเรียนภาคบรรยายและฝึกปฏิบัติไม่เพียงพอต่อการพัฒนาทักษะ นักศึกษาบางส่วนขาดโอกาสในการใช้อุปกรณ์ผลิตสื่อเนื่องจากอุปกรณ์มีจำนวนจำกัด และรูปแบบการสอนเดิมยังไม่ตอบโจทย์ผู้เรียนกลุ่มเจนซี

เพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้ แนวทางการปรับปรุงได้มุ่งเน้นไปที่การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ลดการบรรยายในชั้นเรียน และเพิ่มเวลาในการฝึกทักษะและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นอกจากนี้ ยังได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ผ่านรูปแบบการเรียนการสอนแบบอะซิงโครนัส หรือ การเรียนรู้แบบไม่พร้อมกัน (Asynchronous Learning) เช่น การจัดทำสื่อวีดิทัศน์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองนอกเวลาเรียน การนัดหมายปรึกษาปัญหาช่องทางระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย หรือ Learning Management System (LMS) และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา ทั้งนี้ยังได้พัฒนาระบบเพื่อช่วยให้นักศึกษาสามารถเตรียมตัวและพัฒนาทักษะ

ล่วงหน้าก่อนเข้าเรียนในชั้นเรียนจริง ซึ่งนับเป็นความท้าทายอย่างยิ่งสำหรับการจัดการเรียนการสอนวิชาฝึกทักษะปฏิบัติให้เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

2 หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

คณะวิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเล็งเห็นว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงบทบาทของนักศึกษาให้เป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learner) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิดการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เข้าด้วยกัน แนวทางดังกล่าวเน้นการพัฒนาความตระหนักรู้และแรงจูงใจจากภายในตัวนักศึกษา (Intrinsic Motivation) พร้อมทั้งลดบทบาทของการเรียนการสอนในลักษณะการบรรยายแบบดั้งเดิม (Lecture-Based Learning) ให้น้อยลง โดยปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้เน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษาและการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ การฝึกทักษะปฏิบัติ การค้นคว้าแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง และการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวมุ่งหวังให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Skills) และสามารถปรับตัวเข้ากับความท้าทายในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ [3]

เพื่อลดข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอนฝึกทักษะปฏิบัติ คณะวิจัยจะใช้รูปแบบแบบการเรียนการสอนแบบอะซิงโครนัส ที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์หรือทำกิจกรรมในเวลาเดียวกัน เช่น การเรียนผ่านวิดีโอ การอ่านเอกสาร หรือการทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ในระบบออนไลน์ [4] เพื่อช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง โดยไม่ต้องพึ่งพาการใช้อุปกรณ์ในช่วงเวลาเดียวกันทั้งหมด แนวทางนี้สะท้อนถึงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ทันสมัย สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยนักศึกษาจะสามารถพัฒนาตนเองได้ทั้งทางความคิด เจตคติ และทักษะปฏิบัติ ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาได้อย่างครบถ้วน

3 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

การสอนแบบเดิมประกอบด้วย

1) การจัดการชั้นเรียน การเรียนการสอนในรูปแบบดั้งเดิมมีการแบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 4 ตอน โดยในแต่ละช่วงเวลามีการจัดการเรียนการสอนพร้อมกัน 2 ตอน โดยมีผู้สอนจำนวน 3 คน ซึ่งแบ่งหน้าที่ตามเนื้อหาที่สอน ได้แก่ เนื้อหาด้านภาพถ่าย, เสียง และภาพเคลื่อนไหว ผู้สอนทั้งสามคนจะหมุนเวียนกันสอนจนครบทุกเนื้อหาสำหรับนักศึกษาในแต่ละกลุ่ม

2) รูปแบบการสอน กระบวนการสอนเริ่มต้นด้วยการบรรยายเนื้อหาทฤษฎีในชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการพื้นฐาน หลังจากการบรรยาย ผู้สอนจะนำพานักศึกษาเข้าสู่ช่วงฝึกปฏิบัตินอกสถานที่ โดยมีการฝึกใช้เครื่องมือสำหรับการผลิตสื่อภายใต้คำแนะนำของผู้สอน

3) การมอบหมายงานและการสร้างสรรค์ผลงาน ในช่วงท้ายของกระบวนการเรียนการสอน ผู้สอนจะมอบหมายโจทย์ให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานสื่อแบบบูรณาการที่ครอบคลุมทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ ภาพถ่าย, เสียง และภาพเคลื่อนไหว ตามข้อกำหนดที่ได้กำหนดไว้ โดยผลงานเหล่านี้จะถูกส่งผ่านช่องทางออนไลน์

สรุปรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น ผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้จากผู้สอนเป็นหลัก นักศึกษามีโอกาสจำกัดในการแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ฝึกปฏิบัติ เนื่องจากการเรียนการสอนจัดพร้อมกันทั้งชั้นปี ทำให้อุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการใช้งานของนักศึกษา ส่งผลให้นักศึกษาบางส่วนขาดโอกาสในการฝึกปฏิบัติอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ในการประเมินผลงาน ผู้สอนสามารถประเมินได้เพียงตัวผลงานที่ผลิตออกมา แต่ไม่สามารถประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในด้านหลักการหรือขั้นตอนการใช้งานอุปกรณ์ได้อย่างละเอียด ซึ่งข้อจำกัดดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นในการปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของการเรียนการสอนในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การแก้ไขข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ และการพัฒนาวิธีการประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้และทักษะปฏิบัติ

การจัดการเรียนการสอนใหม่เพื่อพัฒนาทักษะการฝึกปฏิบัติในรายวิชา การปรับปรุงรูปแบบการสอนในกระบวนวิชานี้ได้รับการออกแบบเพื่อให้ตอบสนองต่อข้อจำกัดที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสอนดั้งเดิม โดยมุ่งเน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาในด้านความรู้และทักษะปฏิบัติให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน รวมถึงการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์การฝึกปฏิบัติ สถานที่เรียน และการจัดการชั้นเรียน รายละเอียดการปรับปรุงดังกล่าวประกอบด้วย

1) การจัดการชั้นเรียน ยังคงแบ่งนักศึกษาออกเป็น 4 ตอน โดยมีการเรียนการสอน 2 ตอนในช่วงเวลาเดียวกัน แต่ปรับเพิ่มจำนวนผู้สอนเป็น 4 คน และเพิ่มผู้ช่วยสอนอีก 2 คน เพื่อให้การดูแลและสนับสนุนการฝึกปฏิบัติของนักศึกษามีประสิทธิภาพและครอบคลุมมากขึ้น

2) การลดบทบาทการบรรยายหน้าชั้นเรียน ลดการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียน โดยแจ้งให้นักศึกษาทราบตั้งแต่คาบแรกว่ารูปแบบการเรียนการสอนจะเปลี่ยนไป เนื้อหาเชิงทฤษฎีทั้งหมดจะถูกจัดทำและอัปโหลดลงในระบบ LMS เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ ในช่วงชั้นเรียนจะเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอภิปรายร่วมกัน เพื่อให้เวลาในชั้นเรียนถูกใช้สำหรับการฝึกปฏิบัติและการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์มากขึ้น

3) การเรียนการสอนในส่วนของการฝึกปฏิบัติ ผู้สอนจัดทำสื่อแนะนำการใช้งานอุปกรณ์การผลิตสื่อที่ครอบคลุมตั้งแต่การปรับตั้งค่า การติดตั้ง การใช้งาน และการเก็บรักษา นักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาสื่อดังกล่าวล่วงหน้า พร้อมทั้งเรียนรู้วิธีการจองอุปกรณ์ผ่านระบบสารสนเทศที่คณะได้พัฒนาขึ้น เมื่อถึงชั่วโมงปฏิบัติ นักศึกษาจะต้องแสดงการติดตั้งอุปกรณ์ต่อผู้สอน เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนและผู้ช่วยสอนจะช่วยตรวจสอบความถูกต้อง ทบทวนความรู้ และแนะนำการใช้งานอุปกรณ์ในระดับมืออาชีพ

4) การสอบปฏิบัติและการพัฒนาสื่อแนะนำ นักศึกษาจะได้รับการประเมินผ่านการสอบปฏิบัติการใช้งานอุปกรณ์ โดยผู้สอนจะรวบรวมข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และจัดทำสื่อวีดิทัศน์เพื่อให้คำแนะนำเพิ่มเติม ซึ่งช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้จากข้อผิดพลาดและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

5) การมีส่วนร่วมของนักศึกษา เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการกำหนดหัวข้อและโจทย์ผลงาน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในกระบวนการเรียนการสอน ผู้สอนจะชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) อย่างละเอียดก่อนมอบหมายงาน และแจ้งข้อสังเกตหรือข้อผิดพลาดในผลงานของนักศึกษา พร้อมเปิดช่องทางให้สอบถามข้อสงสัยนอกชั้นเรียนผ่านระบบ LMS

6) การเรียนรู้เพิ่มเติม ผู้สอนจะอัปโหลดเนื้อหาเพิ่มเติมและแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องในระบบ LMS พร้อมทั้งจัดทำลิงก์สำหรับการศึกษาด้วยตนเองนอกเวลา

7) การฝึกทักษะการใช้งานอุปกรณ์จัดกลุ่มนักศึกษาเป็นกลุ่มย่อยเพื่อฝึกปฏิบัติจริง โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสใช้อุปกรณ์การผลิตสื่อแบบมืออาชีพและเข้าใจกระบวนการทำงานในสถานการณ์จริง

8) การเรียนรู้กระบวนการผลิตสื่อแบบครบวงจร นักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการผลิตสื่อครบทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ ภาพถ่าย, เสียง, และภาพเคลื่อนไหว โดยในช่วงเริ่มต้นของการเรียนเนื้อหาภาพถ่าย จะมีการจัดการเรียนแบบหมุนเวียน (Rotation) ในลักษณะดังนี้:

8.1) ในช่วงเวลาเดียวกัน นักศึกษา 2 ตอนจะเรียนกับผู้สอน 2 คน โดยตอนที่ 1 เรียนในชั้นเรียนกับผู้สอนคนที่ 1 และตอนที่ 2 ฝึกปฏิบัติกับผู้สอนคนที่ 2

8.2) ในคาบถัดไป ผู้สอนจะสลับหน้าที่กันเพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้และฝึกปฏิบัติครบถ้วน

9) การลดปัญหาอุปกรณ์ไม่เพียงพอเมื่อจบเนื้อหาภาพถ่าย ผู้สอนที่รับผิดชอบเนื้อหาเสียงและภาพเคลื่อนไหวจะสลับกันดูแลการเรียนการสอนตามโครงสร้างแบบหมุนเวียน การปรับรูปแบบนี้ช่วยลดปัญหาอุปกรณ์และสถานที่ฝึกปฏิบัติไม่เพียงพอ รวมถึงช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามและสังเกตพัฒนาการของนักศึกษาได้

10) การปรับสัดส่วนการประเมิน เนื่องจากภาระงานผลิตสื่อแบบบูรณาการในช่วงปลายภาคการศึกษาที่ผ่านมา ทำให้นักศึกษาประสบปัญหาความล่าช้าในการส่งงานและการจัดการอุปกรณ์ ผู้สอนจึงปรับลดการมอบหมายผลงานบูรณาการและเพิ่มสัดส่วนคะแนนในส่วนการสอบปฏิบัติและการผลิตผลงานอื่นๆ

11) ผลลัพธ์การเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ปรับปรุงใหม่นี้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ระบุไว้ในกระบวนวิชา ซึ่งกำหนดให้นักศึกษาต้องสามารถอธิบายหลักการและขั้นตอนการทำงานของอุปกรณ์ถ่ายภาพ อุปกรณ์บันทึกเสียง และอุปกรณ์ถ่ายทำวีดิทัศน์ได้ อีกทั้งต้องสามารถปฏิบัติการผลิตสื่อเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเรียนรู้จะครอบคลุมตั้งแต่การใช้อุปกรณ์ในระดับพื้นฐานจนถึงระดับมืออาชีพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการเรียนการสอนในกระบวนวิชาขั้นสูงต่อไป

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

เลือกใช้งาน Mango Canvas ในการจัดการเรียนการสอน

คณะวิจัยได้เลือกใช้ Mango Canvas ซึ่งเป็นระบบ LMS แพลตฟอร์มกลางของวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิตที่มหาวิทยาลัยจัดเตรียมไว้สำหรับการจัดการเรียนการสอน โดยระบบนี้ถูกนำมาใช้ในการบริหารจัดการทั้งในส่วนของเนื้อหา การมอบหมายงาน และการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน สำหรับกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Mango Canvas ประกอบด้วย

1) การแจ้งหัวข้อการเรียนรู้และการมอบหมายงานล่วงหน้า คณะวิจัยกำหนดหัวข้อการเรียนในแต่ละคาบผ่านระบบ LMS เพื่อให้นักศึกษาทราบล่วงหน้าถึงเนื้อหาที่จะเรียน โดยมอบหมายให้นักศึกษาอ่านและทำความเข้าใจเอกสารที่จัดทำไว้ ซึ่งเอกสารดังกล่าวจะบรรจุเนื้อหาสำคัญ รวมถึงแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม และแหล่งค้นคว้าอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังมีการแนะนำให้นักศึกษารับชมภาพยนตร์หรือสื่อเสริมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าชั้นเรียน

2) การสรุปบทเรียนและแนะนำแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมในช่วงท้ายของการเรียน คณะวิจัยจะสรุปเนื้อหาและองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนในคาบนั้น พร้อมทั้งแนะนำแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติมให้นักศึกษานำไปศึกษาด้วยตนเอง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเชิงลึกและช่วยให้นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนได้ผ่าน Mango Canvas

3) สื่อวีดิทัศน์ คณะวิจัยได้จัดทำสื่อวีดิทัศน์เพื่อใช้สำหรับการสรุปเนื้อหา การให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทเรียน และการเสริมทักษะปฏิบัติ โดยนักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อเหล่านี้ได้ผ่าน Mango Canvas ซึ่งช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และฝึกทักษะด้วยตนเอง นอกจากนี้ คณะวิจัยยังเลือกใช้สื่อวีดิทัศน์จากแหล่งที่น่าเชื่อถือเพื่อให้นักศึกษาไปศึกษาด้วยตนเองเพิ่มเติม

4) ช่องทางติดต่อสื่อสาร Mango Canvas ยังถูกใช้เป็นช่องทางสำหรับส่งผลงานและติดต่อระหว่างนักศึกษากับผู้สอน ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่เคยเกิดขึ้นในอดีตจากการใช้ระบบที่หลากหลาย เช่น สื่อสังคมออนไลน์ ระบบส่งผลงานออนไลน์ และระบบ LMS แยกกัน ระบบ Mango Canvas สามารถรวมทุกกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในแพลตฟอร์มเดียว เพิ่มความสะดวกและประสิทธิภาพในการเรียนการสอน

การใช้เครื่องมือเสริมทักษะการจัดแสงสำหรับการผลิตสื่อ

เพื่อเสริมความรู้และพัฒนาทักษะของนักศึกษาในด้านการจัดแสงสำหรับการผลิตสื่อภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว คณะวิจัยเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ set.a.light 3D ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สามารถจำลองสตูดิโอถ่ายภาพเสมือนจริง โดยมีรายละเอียดของอุปกรณ์ทั้งหมดที่เลือกใช้งาน โปรแกรมนี้ช่วยให้นักศึกษาสามารถทดลองตั้งค่าแสงและแสดงภาพตัวอย่างก่อนการถ่ายภาพจริง ทำให้นักศึกษาเข้าใจถึงกระบวนการทำงานในสถานการณ์จริงมากขึ้น และพัฒนาทักษะการผลิตสื่อในระดับมืออาชีพ

การปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนในครั้งนี้ เป็นการออกแบบที่มุ่งเน้นให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล และช่วยให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้เชิงทฤษฎีและการฝึกทักษะปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์

หมายเหตุ : เนื่องจากเอกสารประกอบการสอน และสื่อการสอนบางส่วนจะมิได้เปิดให้มีการใช้งานแบบกลุ่มใหญ่ ดังนั้นการเข้ารับชมงานเหล่านี้ สามารถเข้าผ่านจาก mango Canvas กลุ่ม 851108 - INTRO TO PHOTO AUDIO & VIDEO Sec.001[1/67]

3.3 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามาส่วนร่วมในการเรียนรู้

ก่อนเริ่มต้นการเรียนการสอนในกระบวนวิชา ผู้สอนได้ดำเนินการให้ผู้เรียนเขียนแสดงถึงความคาดหวังที่ต้องการได้รับจากการเรียนในรายวิชานี้ โดยการดำเนินการดังกล่าว ยังรวมถึงการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนนักศึกษาที่มีอุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อเป็นของตนเอง ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและออกแบบรูปแบบการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพความพร้อมของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม สำหรับกลุ่มนักศึกษาที่มีพื้นฐานหรือความเชี่ยวชาญในด้านการผลิตสื่ออยู่แล้ว ผู้สอนจะมอบหมายบทบาทหน้าที่เพิ่มเติม โดยให้ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือหรือเป็นผู้ให้คำแนะนำแก่นักศึกษาที่ไม่มีพื้นฐานในด้านนี้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันภายในห้องเรียน

ในกระบวนการกำหนดโจทย์สำหรับการส่งผลงาน ผู้สอนได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาในแต่ละห้องเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดโจทย์ด้วยตนเอง เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความรู้สึกมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เมื่อได้โจทย์เรียบร้อยแล้ว ผู้สอนจะทำหน้าที่ให้คำแนะนำเชิงเทคนิคเกี่ยวกับ

การปรับตั้งค่าของอุปกรณ์ที่ใช้ รวมถึงการใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้สอนยังช่วยชี้แนะแนวคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ผลงานที่นักศึกษาผลิตออกมามีคุณภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชา โดยจะเน้นย้ำให้ผู้เรียนตระหนักว่าผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นจะต้องสามารถเผยแพร่ต่อสาธารณะได้ อีกทั้งต้องมีความชัดเจนในการสื่อสารเพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้อย่างถูกต้องและตรงตามเจตนารมณ์ของผลงานที่ได้กำหนดไว้ในคำอธิบายกระบวนวิชา

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา

กระบวนวิชานี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะปฏิบัติการในการผลิตสื่อที่มีความหลากหลายทั้งสื่อภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพสูงสุด ภายหลังการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง ผู้สอนจะมอบหมายงานให้นักศึกษาไปทำการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง ซึ่งการศึกษาเพิ่มเติมดังกล่าวมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การให้นักศึกษาเลือกศึกษาผลงานสื่อที่ตนเองสนใจ หรือศึกษาตามที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ล่วงหน้า โดยเนื้อหาที่กำหนดนั้นถูกคัดสรรมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเชิงลึก

นอกจากนี้ ผู้สอนยังมอบหมายให้นักศึกษาทำการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่กำลังศึกษา รวมถึงการฝึกให้นักศึกษาระบุแหล่งข้อมูลหรือแหล่งอ้างอิงที่ใช้ในการค้นคว้าอย่างชัดเจน เพื่อปลูกฝังทักษะการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ ทั้งนี้ การค้นคว้าข้อมูลและการระบุแหล่งอ้างอิงดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างให้นักศึกษามีความสามารถในการเลือกใช้ข้อมูลที่ถูกต้องและเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวิชาการและการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาผลงานสื่อในลักษณะที่เป็นระบบและมีมาตรฐานตามหลักการทางวิชาการ

4 ผลที่ได้รับ

4.1 วิธีการการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

เกณฑ์การประเมินผลการเรียนในกระบวนวิชา

1. สื่อภาพถ่าย

1.1 การปฏิบัติการใช้งานอุปกรณ์ถ่ายภาพ (5 คะแนน)

1.2 การปฏิบัติการจัดแสงไฟในสตูดิโอโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (5 คะแนน)

1.3 ผลงานภาพถ่าย พร้อมระบุชื่อภาพและคำอธิบายประกอบ (10 คะแนน)

รวม 20 คะแนน

2. สื่อเสียง

2.1 การปฏิบัติการใช้งานอุปกรณ์บันทึกเสียง (5 คะแนน)

2.2 การจัดทำคลิปเสียงขนาดสั้น (5 คะแนน)

2.3 การจัดทำรายการเสียงพร้อมบทบรรยาย (10 คะแนน)

รวม 20 คะแนน

3. สื่อวีดิทัศน์

3.1 การปฏิบัติการใช้งานอุปกรณ์บันทึกภาพวีดิทัศน์ (5 คะแนน)

3.2 การจัดทำวีดิทัศน์ขนาดสั้น (5 คะแนน)

3.3 การจัดทำรายการวีดิทัศน์พร้อมบทบรรยาย (10 คะแนน)

รวม 20 คะแนน

4. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและการเข้าชั้นเรียน (10 คะแนน)

5. การสอบปลายภาค (30 คะแนน)

คะแนนรวมทั้งหมด: 100 คะแนน

ทั้งนี้ การประเมินผลการเรียนจะใช้เกณฑ์การประเมินแบบ อิงเกณฑ์ (Criterion-Referenced Assessment) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สะท้อนความสามารถของผู้เรียนในแต่ละด้านตามเกณฑ์ที่กำหนด

รายละเอียดกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผล

สำหรับการให้คะแนนในส่วนของการปฏิบัติการ ผู้เรียนจะต้องผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ผ่าน Asynchronous Learning โดยผู้สอนจะมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ซึ่งประกอบไปด้วยสื่อวีดิทัศน์และเอกสารการสอนในรูปแบบออนไลน์ ก่อนที่ผู้เรียนจะเข้าร่วมการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนอย่างเป็นระบบอีกครั้ง การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมล่วงหน้าและสามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวยังรวมถึงการสอบปฏิบัติการ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และประเมินความสามารถของผู้เรียนในด้านการใช้งานอุปกรณ์ ตลอดจนการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในการผลิตสื่อ ผู้เรียนจะได้รับการประเมินว่ามีความเข้าใจและสามารถใช้อุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม ถูกต้อง และสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ในแต่ละหัวข้อหรือไม่

การสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อแต่ละประเภท ผู้สอนจะกำหนดกรอบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานไว้เป็นมาตรฐานกลาง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางพื้นฐานที่จำเป็น หลังจากนั้น ผู้เรียนจะต้องทำการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยในกระบวนการดังกล่าว ผู้เรียนจะต้องอธิบายถึงแนวคิด เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน และแนวทางที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ในขณะเดียวกัน ผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาและคำแนะนำตลอดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงอิสระ ทั้งนี้ ผู้เรียนยังสามารถแสดงปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านระบบLMS ซึ่งสนับสนุนรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยระบบนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

4.2 ผลการเรียนของนักศึกษา

ข้อมูลโดยสรุป นักศึกษา 334 คน ได้รับเกรด A จำนวน 16 คน B+ 44 คน B 101 คน C+ 81 คน C 41 คน D+ 20 คน D 10 คน F 11 คน และ W 10 คน จากการวิเคราะห์ภาพรวมของผลการให้เกรด พบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อผลการเรียนของนักศึกษา คือ คะแนนเก็บที่มีสัดส่วนสูงถึง 60 คะแนน ของคะแนนรวมทั้งหมด นักศึกษาที่สามารถส่งผลงานครบถ้วนและเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ ถึงแม้ว่าผลการสอบปลายภาคอาจอยู่ในระดับปานกลาง แต่ก็ยังมีโอกาสได้รับเกรด B หรือสูงกว่า ในทางกลับกัน นักศึกษาที่ได้รับเกรดต่ำกว่านั้น ส่วนใหญ่เกิดจากการ ส่งผลงานไม่ครบถ้วน หรือ ไม่สามารถรักษาความสม่ำเสมอในการเข้าเรียน ซึ่งส่งผลให้คะแนนเก็บที่ควรได้รับลดลงอย่างมีนัยสำคัญ สำหรับกลุ่มนักศึกษาที่ได้รับเกรด F จากการตรวจสอบเพิ่มเติมพบว่า กลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาที่ มิได้มีความตั้งใจจะศึกษาต่อในรายวิชา แต่ยังไม่ได้ดำเนินการลาออกจากรายวิชาอย่าง

ถูกต้องตามขั้นตอนของมหาวิทยาลัย ส่งผลให้สถานะการเรียนของพวกเขายังคงปรากฏอยู่ในระบบ และถูกประเมินผลการเรียนเป็น F ดังนั้น ผลการประเมินผลการเรียนในรายวิชานี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของ ความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ และ การมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องในกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จทางการเรียนของนักศึกษาในภาพรวม

เมื่อพิจารณารายละเอียดข้อมูลคะแนนในแต่ละส่วนของการประเมิน พบว่า สื่อเสียง เป็นส่วนที่ผู้เรียนได้รับคะแนนน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับประเภทสื่ออื่น ๆ โดยจากการสนทนากลุ่มกับตัวแทนนักศึกษา (Focus Group Discussion) พบว่าสาเหตุหลักมาจาก พื้นฐานความเข้าใจในด้านการผลิตสื่อเสียงที่ค่อนข้างน้อย ของนักศึกษา ซึ่งเป็นผลมาจากข้อจำกัดในกระบวนการเรียนการสอนในช่วงการศึกษา ระดับมัธยมที่ผ่านมา โดยครูผู้สอนไม่ได้ให้ความสำคัญกับการสอนในส่วนของการผลิตสื่อเสียงเท่าที่ควร นอกจากนี้ จากการปรึกษาและหารือกับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมการผลิตสื่อ พบว่าบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถด้านการผลิตสื่อเสียงในปัจจุบันมีจำนวนน้อยมาก เมื่อเทียบกับบุคลากรในด้านการผลิตสื่อประเภทอื่น เช่น สื่อภาพถ่ายและสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งส่งผลต่อโอกาสในการเข้าถึงแหล่งความรู้ ทรัพยากร และตัวอย่างผลงานที่สามารถนำมาใช้เป็นต้นแบบในการเรียนรู้ของนักศึกษาได้

ทั้งนี้ ความขาดแคลนทั้งในเชิงองค์ความรู้และทรัพยากรบุคคลในด้านการผลิตสื่อเสียง ไม่เพียงแต่ส่งผลต่อผลการเรียนของนักศึกษาในรายวิชานี้ แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาแนวทางการสอนและปรับปรุงหลักสูตรให้มีความครอบคลุมในทุกมิติของการผลิตสื่อ เพื่อสร้างความสมดุลและเพิ่มศักยภาพให้กับผู้เรียนในทุกด้าน โดยเฉพาะในสาขาที่ขาดแคลน เช่น การผลิตสื่อเสียง ซึ่งเป็นทักษะที่ยังคงมีความสำคัญในอุตสาหกรรมสื่อในยุคปัจจุบัน

4.3 ผลการประเมินจากนักศึกษา

ผลการประเมินภาพรวมของกระบวนวิชานี้ พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนประเมิน ภาพรวมของกระบวนวิชา อยู่ที่ 3.88 จาก 5.0 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับ “ดี” ในขณะที่คะแนน การประเมินผู้สอน อยู่ที่ 3.95 จาก 5.0 ซึ่งอยู่ในระดับ “ดี” เช่นเดียวกัน เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากความคิดเห็นของนักศึกษา สามารถสรุป ประเด็นสำคัญ ที่ต้องปรับปรุงและพัฒนาได้ดังนี้

1) ปัญหาการยืมคืนครุภัณฑ์ ปัญหาที่พบคือนักศึกษามีความสับสนในกระบวนการยืมคืนครุภัณฑ์ เนื่องจากกระบวนวิชานี้มีผู้สอนหลายท่าน ซึ่งทำให้เกิดความยุ่งยากในการขอคำรับรองผ่านระบบออนไลน์ เพื่อแก้ไขปัญหานี้ คณะวิจัยได้หารือร่วมกับ **ฝ่ายโสตทัศนูปกรณ์** ของคณะ เพื่อปรับปรุงระบบการยืมคืนให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับการใช้งานของนักศึกษาและผู้สอนมากขึ้น โดยเน้นการสร้างระบบที่ใช้งานง่ายและลดความซับซ้อนในการดำเนินการ

2) จำนวนครุภัณฑ์ที่ไม่เพียงพอ แม้คณะการสื่อสารมวลชนจะได้รับการจัดสรรครุภัณฑ์เพิ่มเติมและมีการทดแทนอุปกรณ์ที่ชำรุดหรือเสื่อมสภาพแล้ว แต่เมื่อพิจารณาถึงจำนวนนักศึกษาทั้งหมดในคณะ พบว่าจำนวนครุภัณฑ์ที่มีอยู่ยังคงไม่เพียงพอต่อการใช้งานอย่างทั่วถึง สำหรับแนวทางแก้ไขเพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว คณะวิจัยได้หารือร่วมกับสำนักวิชาการสื่อสารมวลชน โดยเสนอแนวทางการแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม สำหรับการเรียนกระบวนวิชานี้ กลุ่มที่ 1 เรียนใน ภาคการศึกษาที่ และ กลุ่มที่ 2 เรียนใน ภาคการศึกษาที่ 2 การจัดการในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถดูแลนักศึกษาได้อย่างทั่วถึง ลดปัญหาความไม่เพียงพอของครุภัณฑ์ และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการ

เรียนการสอน แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วริศนันท์ เดชปานประสงค์ และคณะ [5] ซึ่งระบุไว้อย่างชัดเจนว่า การเรียนการสอนในกระบวนวิชาการผลิตสื่อมีเป้าหมายหลักคือการพัฒนาทักษะใน ด้านทักษะพิสัย ผ่านการฝึกปฏิบัติ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะปฏิบัติควรเริ่มต้นจากการให้นักศึกษา สัมผัสอุปกรณ์จริง เรียนรู้การใช้งานจนเกิดความคล่องแคล่ว และทดสอบสร้างสรรค์ผลงานที่เน้นการถ่ายภาพให้สามารถ สื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ หลังจากนักศึกษาเข้าใจการใช้งานอุปกรณ์และสามารถสร้างผลงานเบื้องต้นได้แล้ว จึงค่อยพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการเติมเต็มความคิดสร้างสรรค์และเอกลักษณ์เฉพาะตัวลงในชิ้นงาน ซึ่งเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการฝึกทักษะเชิงปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์ แนวทางดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานศึกษาของ นภาพรรณ ไพรพะยอม [6] ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง โดยเริ่มจากการสร้างพื้นฐานทักษะจนไปถึงการสร้างสรรค์ผลงานขั้นสูง จะช่วยให้นักศึกษาในกลุ่ม Generation Z สามารถพัฒนาทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการทำงานในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ความไม่ชัดเจนในการกำหนดการส่งผลงาน ซึ่งมีสาเหตุมาจากความพยายามของผู้สอนในการปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด โดยรูปแบบดังกล่าวเน้นการปรับเปลี่ยนการสั่งงานและเกณฑ์การให้คะแนนตามสถานการณ์และความเหมาะสม อย่างไรก็ตาม เมื่อดำเนินการตามแผนดังกล่าว กลับพบว่าบางส่วนของกระบวนการ เช่น การสื่อสารเกี่ยวกับกำหนดเวลาส่งผลงานและรายละเอียดเกณฑ์การประเมิน อาจยัง ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้อย่างเต็มที่ ซึ่งส่งผลให้เกิดความสับสนและความไม่ชัดเจนในหมู่นักศึกษา เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวในภาคการศึกษาถัดไป คณะวิจัยได้วางแผนปรับปรุงดังนี้

3.1) กำหนด แผนการส่งผลงาน และเกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจนตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา พร้อมสื่อสารให้นักศึกษาทราบล่วงหน้าอย่างครบถ้วน

3.2) จัดทำ คู่มือการเรียนการสอน ที่ระบุรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบการสั่งงาน กำหนดเวลา และเกณฑ์การให้คะแนน รวมถึงตัวอย่างผลงาน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจมากยิ่งขึ้น

3.3) สร้างช่องทางการสื่อสาร เพื่อให้นักศึกษาสามารถตรวจสอบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการส่งผลงานได้อย่างสะดวกและลดความสับสน

4) ความต้องการสื่อการเรียนการสอนที่ให้คำแนะนำการใช้งานอุปกรณ์อย่างละเอียด ถือเป็นอีกหนึ่งปัญหาสำคัญที่พบคือ นักศึกษามีความต้องการ สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบที่ให้คำแนะนำการใช้งานอุปกรณ์อย่างละเอียด โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่มีลักษณะเชิงเทคนิค เช่น อุปกรณ์บันทึกเสียง ซึ่งนักศึกษาต้องการคำอธิบายแบบ ทีละขั้นตอน (Step-by-Step) เพื่อให้สามารถเข้าใจและใช้งานอุปกรณ์ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา และตอบสนองความต้องการนี้ ซึ่งถือเป็นข้อค้นพบใหม่ที่๕ณะวิจัยได้รับ ส่งผลให้สื่อการเรียนการสอนที่ได้มีการผลิตขึ้นมานั้น ต้องมีการปรับแก้ไขให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งไม่สามารถดำเนินการได้ทันภาคการศึกษานี้ คณะวิจัยได้ใช้วิธีการสอนเสริมเพื่อแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า แต่เพื่อการแก้ไขปัญหาระยะยาวคณะวิจัยได้วางแผนจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

4.1) วิดีทัศน์แนะนำการใช้งานอุปกรณ์ สื่อวิดีโอที่อธิบายขั้นตอนการใช้งานอุปกรณ์บันทึกเสียง

และอุปกรณ์อื่น ๆ อย่างละเอียด พร้อมตัวอย่างสถานการณ์จริง เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการใช้งานได้ง่ายขึ้น

4.2) คู่มือการใช้งานอุปกรณ์ จัดทำเอกสารคู่มือในรูปแบบ PDF หรือเอกสารออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ โดยเนื้อหาจะเน้นการอธิบายเชิงปฏิบัติ พร้อมภาพประกอบและคำอธิบายที่ชัดเจน

4.3) Workshop และการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน เพิ่มกิจกรรมการฝึกปฏิบัติจริงในชั้นเรียน โดยมีอาจารย์และผู้ช่วยสอนคอยให้คำแนะนำแบบตัวต่อตัว เพื่อเสริมความเข้าใจของนักศึกษา

จากผลการประเมินและข้อค้นพบดังกล่าว สะท้อนถึงความสำคัญของการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของผู้เรียนคณะวิจัยได้นำเสนอแนวทางการปรับปรุงทั้งในด้านการบริหารจัดการทรัพยากรและการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของนักศึกษาในปัจจุบันและสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การปรับปรุงเหล่านี้คาดว่าจะช่วยยกระดับประสิทธิภาพในการเรียนการสอนและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในอนาคต

ผลลัพธ์ที่เกิดกับนักศึกษา

1) ทักษะด้านความรู้ นักศึกษาได้รับความรู้ด้านการออกแบบและการผลิตสื่อที่เป็นระบบ มีความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของการสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้

2) ทักษะปฏิบัติการและการใช้งานอุปกรณ์ นักศึกษามีความเชี่ยวชาญในการใช้งานอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อ อาทิ อุปกรณ์ถ่ายภาพ อุปกรณ์บันทึกเสียง และอุปกรณ์ตัดต่อวีดิทัศน์ โดยสามารถนำความรู้ด้านทฤษฎีมาปรับใช้ในกระบวนการปฏิบัติการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน นักศึกษาสามารถผลิตผลงานสื่อที่ตอบโจทย์เป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้มาในการสร้างชิ้นงานที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับบริบทของผู้รับสาร

4) พัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียน นักศึกษาแสดงออกถึงความใส่ใจ ความตื่นตัว และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

5) การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 นักศึกษาได้ใช้และพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

5.1) ความคิดสร้างสรรค์ การนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ในการผลิตสื่อ

5.2) การคิดเชิงวิเคราะห์และการแสดงออก: การวิเคราะห์และประเมินคุณภาพของสื่อ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นที่ชัดเจน

5.3) ทักษะการสื่อสาร การถ่ายทอดความคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม

5.4) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์สื่อ

ผลลัพธ์ที่เกิดกับคณาจารย์ผู้สอนซึ่งเข้าร่วมโครงการ

1) การพัฒนาด้านการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

2) อาจารย์ได้เรียนรู้แนวทางการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนและการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก

3) การเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อาจารย์ได้พัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อตอบสนองความต้องการในการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล ทั้งในด้านการสื่อสาร การจัดทำสื่อการสอน และการประเมินผล

4) การพัฒนาทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษา อาจารย์ได้รับประสบการณ์ในการปรับตัวเพื่อสร้างความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาที่มีลักษณะเฉพาะของยุคปัจจุบัน ซึ่งมีความแตกต่างจากนักศึกษารุ่นก่อนหน้า

ผลลัพธ์จากการดำเนินโครงการในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการพัฒนาทักษะและคุณลักษณะของนักศึกษาให้เป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีความพร้อมในการสร้างสรรค์ผลงานและปรับตัวเข้ากับสังคมยุคใหม่ ในขณะเดียวกัน อาจารย์ผู้สอนก็ได้รับการพัฒนาตนเองในด้านกระบวนการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยี และการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เรียน ซึ่งส่งเสริมให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ความต้องการในยุคดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์

5 สรุป

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ คณะวิจัยพบว่า การใช้ข้อมูลหรือผลการประเมินจากภาคการศึกษาก่อนหน้าเป็นข้อมูลตั้งต้นในการออกแบบและจัดการเรียนการสอนอาจยัง ไม่เพียงพอ ที่จะตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละภาคการศึกษามีความหลากหลายและแตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้เรียนเจนซี ซึ่งมีลักษณะเฉพาะด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และความต้องการที่แตกต่างจากนักศึกษารุ่นก่อน

เพื่อให้การออกแบบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด คณะวิจัยเสนอว่า การวางแผนรูปแบบการเรียนการสอนล่วงหน้าควรครอบคลุมประมาณ ร้อยละ 60 ของกระบวนการทั้งหมด โดยเนื้อหาที่เหลือจะถูกปรับเพิ่มเติมตามบริบทของผู้เรียนในภาคการศึกษานั้น ๆ ในช่วงเริ่มต้นภาคการศึกษา โดยเฉพาะในชั่วโมงแรกของการเรียนการสอน ผู้สอนควรใช้เวลาเพื่อ สร้างความคุ้นเคยและความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน ผ่านกิจกรรมการเสวนาแบบไม่เป็นทางการ เปิดโอกาสให้มีการพูดคุย ซักถาม และรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียนทั้งในระหว่างชั้นเรียนและนอกเวลาเรียน

การรวบรวมข้อมูลจาก แบบประเมินความคาดหวังของผู้เรียน ต่อกระบวนวิชานั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบการเรียนการสอน แต่ไม่ควรเป็นแหล่งข้อมูลเดียว เนื่องจากอาจไม่ครอบคลุมทุกมิติของความต้องการและปัญหาของผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนควรมีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนระหว่างภาคการศึกษา หากพบปัญหาหรือข้อจำกัด เพื่อให้แน่ใจว่า ประโยชน์สูงสุดของผู้เรียน ยังคงเป็นเป้าหมายสำคัญที่สุด ผู้สอนและนักศึกษาจำเป็นต้อง ร่วมมือกันในการปรับตัวและพัฒนาทักษะ เพื่อให้สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดต่าง ๆ และประสบความสำเร็จในด้านการศึกษาอย่างสมบูรณ์ การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและการเปิดใจรับแนวทางใหม่ ๆ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนในยุคที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและท้าทาย

6 กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้จัดทำขึ้นด้วยความตั้งใจของคณะวิจัยในการนำผลการวิจัยไปพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมและทันสมัย สอดคล้องกับบริบทของการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้การปรับปรุงกระบวนวิชาดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาและสร้างผลลัพธ์ทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ คณะวิจัยขอแสดงความขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ที่ให้การสนับสนุนด้านงบประมาณสำหรับการดำเนินการวิจัย

ในครั้งนี้ รวมถึง คณะศึกษาศาสตร์ ที่ได้จัดทำระบบพี่เลี้ยงเพื่อช่วยเหลือและให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ คณะวิจัยขอขอบคุณ คณะการสื่อสารมวลชน ที่อนุญาตให้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในชั้นเรียนเพื่อใช้ประกอบการวิจัย ที่สำคัญยิ่ง คณะวิจัยขอขอบคุณ อาจารย์ผู้ร่วมสอน และนักศึกษาผู้ให้ข้อมูล ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย รวมถึง ทีมงานสนับสนุน ทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการนี้ หากปราศจากความร่วมมือจากทุกฝ่าย งานวิจัยครั้งนี้คงไม่สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ คณะวิจัยขอแสดงความซาบซึ้งใจและขอบคุณทุกท่านอีกครั้งมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

[1] รุจพ์สวัตต์ ครองภูมินทร์ และคณะ. (2567). การใช้ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันเพื่อการสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมยุคดิจิทัล. *วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร*, 21 (1), 258 - 277

[2] คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2566). *หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน (ปลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)*. เชียงใหม่ : คณะการสื่อสารมวลชน.

[3] วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

[4] ปาริฉัตร เดชาเลิศ และ กุลชลี ธูปะเตมีย์. (2565). การศึกษาเปรียบเทียบวิธีการสอนออนไลน์แบบซิงโครนัสและอะซิงโครนัสในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (ภาษาอังกฤษ III) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 12 (2), 119 - 132

[5] วริศนันท์ เดชปานประสงค์ และคณะ (2565). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติของผู้เรียน. *วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 8 (2), 428 – 440

[6] นภาพรรณ ไพรพะยอม. (2564). การจัดการเรียนการสอนชีววิทยาในศตวรรษที่ 21. *วารสารชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครู*. 1(1), 75 - 95

052442 : วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระดับประถมศึกษา การออกแบบการสอนบริบทเชิงพื้นที่บูรณาการเสริมสร้างความฉลาดรู้ทางสังคม

วิชญา ผิวคำ[1]

[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
[2]ชื่อ หน่วยงาน (ภาควิชา, คณะ, มหาวิทยาลัย)
ที่อยู่ ถนน เขต (ตำบล) แขวง (อำเภอ) จังหวัด รหัสไปรษณีย์
Wichaya.pe@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา คลิกเพื่อใส่จำนวน นศ. คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระดับประถมศึกษา มีวิธีการเปลี่ยนแปลงการออกแบบการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิด Active Learning และ Asynchronous Learning เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ คือ (1) สามารถออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผ่านบริบทเชิงพื้นที่ (2) สามารถนำเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับประถมศึกษาโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน (3) สามารถประเมินและนำเสนอผลการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และผลการสะท้อนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยผู้สอนใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการวิจัยและพัฒนาเป็นหลักการให้นักศึกษาเกิดองค์ความรู้ที่ยั่งยืน สามารถนำประสบการณ์จากกระบวนวิชาไปปฏิบัติได้ในห้องเรียนประถมศึกษาจริง ประกอบด้วย (1) กิจกรรมถอดบทเรียนในพื้นที่เพื่อศึกษาเข้าใจบริบทเชิงพื้นที่กรณีศึกษา (Case study) และการวิจัยและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบ Active Learning ผ่านการปฏิบัติจริงในห้องเรียนฝึกหัดครูของโรงเรียนประถมศึกษา (2) การฝึกคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ปรากฏการณ์ และกรณีตัวอย่าง (Case study) ผ่านการศึกษาด้วยตนเองจากคลิปบทเรียนการเรียนรู้ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น และ (3) กิจกรรมการสร้างสถานการณ์จำลองชุมชนแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียนประถมศึกษา ซึ่งกระบวนการของกระบวนวิชาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น

คำสำคัญ: การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ, บริบทเชิงพื้นที่, ความฉลาดรู้ทางสังคม

1 บทนำ

ในยุคที่การเรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงในตำราเรียนหรือห้องเรียนสี่เหลี่ยม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้คน วัฒนธรรม ชุมชน และสังคมโดยตรง ประกอบกับในโลกยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะที่หลากหลาย ไม่เพียงแต่ในด้านความรู้เชิงวิชาการ แต่รวมถึงการคิดวิเคราะห์ การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเข้าใจ การสื่อสาร และการตัดสินใจบนพื้นฐานของคุณธรรมและเหตุผล วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะเชิงคุณภาพเหล่านี้ หากได้รับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเหมาะสม

ด้วยความเชื่อว่า “พื้นที่คือห้องเรียนที่มีชีวิต” นักศึกษาครูจึงต้องเริ่มต้นสำรวจศักยภาพของชุมชนรอบตัว มองหาประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจท้องถิ่นที่สามารถนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ได้ และนั่นคือจุดเริ่มต้นของการเดินทางในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงทั้ง “สมรรถนะ” และ “ชุมชน” เข้าด้วยกัน

โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการออกแบบและนำเสนอ **“แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม”** โดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงของพื้นที่ท้องถิ่น และตอบสนองต่อความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนระดับประถมศึกษาอย่างแท้จริง ตลอดกระบวนการดำเนินโครงการ นักศึกษาได้รับการฝึกฝนความสามารถในการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในระดับของกระบวนการและผลลัพธ์ วิเคราะห์ข้อมูลจากชั้นเรียน สังเคราะห์ข้อค้นพบ และสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่าน “ชุมชนแห่งการเรียนรู้” ที่ประกอบด้วยเพื่อน ครู ผู้บริหาร และสมาชิกในชุมชน โดยร่วมกันวิพากษ์ ถอดบทเรียน และปรับปรุงแนวทางจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ที่สำคัญไปกว่านั้น นวัตกรรมการเรียนรู้ที่นักศึกษาพัฒนาขึ้น ยังมุ่งเน้นการส่งเสริม **“ความฉลาดรู้ทางสังคม” (Social literacy)** ที่สำคัญสำหรับเด็กประถม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับโลกแห่งความจริงได้อย่างมั่นใจและมีความรับผิดชอบ โครงการนี้จึงไม่ใช่เพียงแค่การออกแบบแผนการสอนเท่านั้น แต่เป็นเวทีสำคัญที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาในฐานะครูยุคใหม่ ได้พัฒนาความสามารถทั้งด้านการวิจัย การออกแบบนวัตกรรม การประเมินผล และการสร้างการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนในห้องเรียนประถมศึกษา

2 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระดับประถมศึกษา ออกแบบกิจกรรมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และเกิดความสามารถในการใช้วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning บนหลักการของการมีส่วนร่วมของผู้เรียน นักศึกษาจะต้องมีบทบาท actively ในการเรียนรู้ เช่น การอภิปราย การทำโครงการ หรือการทำงานกลุ่ม มีหลักการสร้างความคิดขั้นสูง นักศึกษาเรียนรู้โดยมุ่งเน้นที่การคิดวิเคราะห์ การประเมินค่า และการประยุกต์ใช้ความรู้ ไม่ใช่เพียงการท่องจำ หลักการเรียนรู้จากประสบการณ์และปรากฏการณ์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่เรียนได้กับสถานการณ์จริงในห้องเรียนประถมศึกษา หลักการให้ข้อเสนอแนะแบบทันที ผู้สอนจะมีการติดตามและให้ข้อเสนอแนะแก่นักศึกษาในระหว่างการเรียนรู้ ซึ่งช่วยในการ

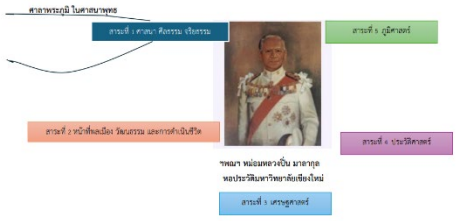
พัฒนาทักษะและความเข้าใจ และหลักการใช้เทคโนโลยี ผู้สอนเตรียมสื่อหรือเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อสนับสนุนนักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถศึกษาด้วยตนเองต้นแบบนี้มีการสร้างสไตล์ไว้เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดรูปแบบเอกสาร

3 วิธีการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนถูกแบ่งออกเป็น 3 กิจกรรม ประกอบด้วย กิจกรรมการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบ Active Learning สำหรับระดับชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ (เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้) กิจกรรมการฝึกคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ปรากฏการณ์และกรณีตัวอย่าง (Case study) ผู้สอนจะดำเนินการออกแบบให้นักศึกษาศึกษาบทเรียนด้วยตนเอง มีการมอบหมายงานเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละบท และการสะท้อนผลชิ้นงานเป็นรายบุคคล และกิจกรรมการจัดค่าย “ครูกับการพัฒนาความฉลาดรู้ทางสังคม ในโรงเรียนประถมศึกษา”

3.1 กิจกรรมการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้สังคม

กิจกรรมการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้สังคม เป็นการใช้แนวคิดบูรณาการบริบทเชิงพื้นที่ ผสานกับการเสริมสร้างความฉลาดรู้ทางสังคมของผู้เรียน จึงเริ่มต้นด้วยการใช้แหล่งการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรม คือ หอประวัติมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีเป้าหมายให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์เนื้อหาที่จำเป็นในแหล่งการเรียนรู้ และเขียนเป็นแผนผังแสดงการกระจายขององค์ความรู้ใน 5 สาระ อาจารย์มีต้นแบบการวิเคราะห์ ดังรูป



รูปที่ 1 ต้นแบบการวิเคราะห์และเขียนแผนผังความรู้/เนื้อหา (Content)

รูปที่ 2 ผลงานการวิเคราะห์และเขียนแผนผังความรู้/เนื้อหา (Content)

จากการฝึกปฏิบัติโดยใช้แหล่งการเรียนรู้แห่งเดียวกันแล้ว นักศึกษาจะได้เลือกแหล่งการเรียนรู้ที่สนใจภายในจังหวัดเชียงใหม่ ประจำทั้ง 5 สาระ ได้แก่ หน้าที่พลเมือง ศีลธรรมจริยธรรม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ และลงวิเคราะห์แผนผังเนื้อหาในพื้นที่นั้นๆ ร่วมกับอาจารย์ พื้นที่ที่นักศึกษาเลือกมีความหลายหลาย ทั้งวัดตลาด โรงกษาปณ์ ดอยสุเทพ



รูปที่ 3 ตัวอย่างการวิเคราะห์และเขียนแผนผังความรู้/เนื้อหา (Content) จากตลาดวโรรส

และขั้นตอนสุดท้ายในกิจกรรม นักศึกษาจะร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เนื้อหาที่วิเคราะห์ เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการการเสริมสร้างความฉลาดรู้ของผู้เรียน จากนั้น

ทดลองสอน (Micro Teaching) เพื่อให้เกิดการประเมิน (Peer Review) ขึ้นในชั้นเรียน

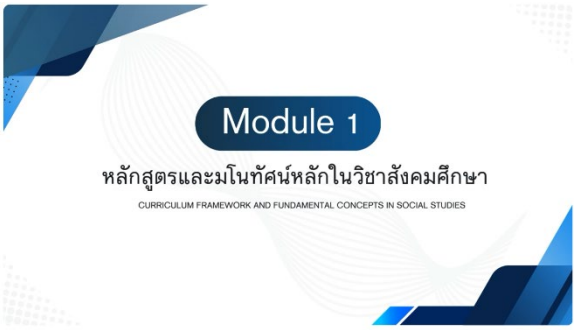
3.2 กิจกรรมการฝึกการคิด

กิจกรรมการฝึกคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ ปรากฏการณ์ และกรณีตัวอย่าง (Case study) ผู้สอนจะดำเนินการออกแบบให้นักศึกษาศึกษาบทเรียนด้วยตนเองผ่านคลิปวิดีโอการสอนที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำขึ้น และมีการมอบหมายงานเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละบท และการสะท้อนผลชิ้นงานเป็นรายบุคคล ประกอบด้วย



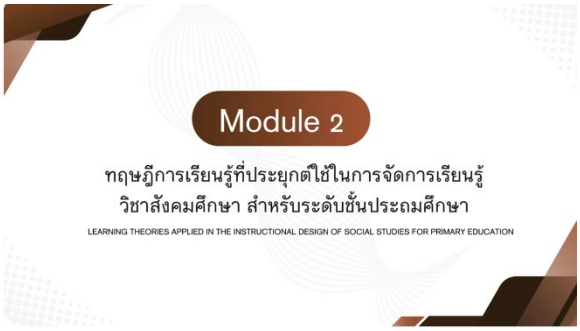
รูปที่ 4 รวมบทเรียนคลิปวิดีโอการสอน

บทเรียนที่ 1 หลักสูตรและมโนทัศน์หลักในวิชาสังคมศึกษา



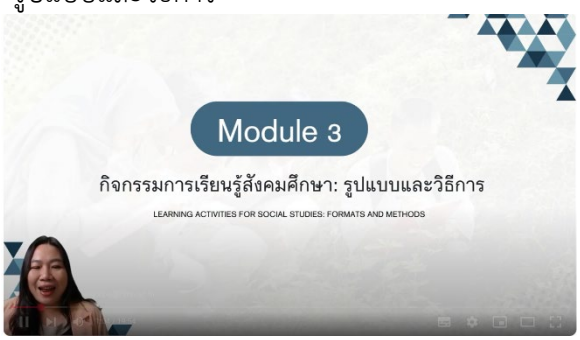
https://youtu.be/xWFfnkH96Is

บทเรียนที่ 2 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นิยมใช้ในวิชาสังคมศึกษา



https://youtu.be/8ZjGmdz75zo

บทเรียนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา: รูปแบบและวิธีการ



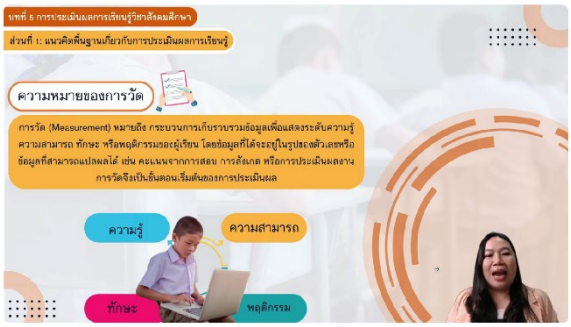
https://youtu.be/c0WX-KqLSAs

บทเรียนที่ 4 สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา



https://youtu.be/JOsA7Nj_63o

บทเรียนที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้สังคมศึกษา



https://youtu.be/XhKzrnf600Q

บทเรียนที่ 6 การพัฒนาความฉลาดรู้ทางสังคมและสมรรถนะที่เกี่ยวข้อง



https://youtu.be/KJmeQZl4-ql

กิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนออกแบบนั้น นักศึกษาสามารถเรียนรู้แบบได้แบบ Anywhere Anytime ซึ่งในแต่ละบทเรียน ผู้สอนจะออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้นำประเด็นมาอภิปรายในชั้นเรียนร่วมกับเพื่อนๆ บางบทเรียนนักศึกษาได้ลงพื้นที่ในจังหวัดหรือชุมชนของตนเอง นำผลการลงพื้นที่ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกแบบสื่อการสอน และมีการนำผลงานมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในเวที Show & Share ที่ผู้สอนจัดขึ้น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนในกิจกรรมนี้สะท้อนสมรรถนะของนักศึกษาสามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อที่อิงบริบทเชิงพื้นที่และสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้จริง เป็นต้นแบบให้ครูประจำการหลายโรงเรียนเกิดการบูรณาการเชิงพื้นที่และบูรณาการเนื้อหาภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้



รูปที่ 5 ประมวลผลงานการออกแบบการเรียนรู้เชิงพื้นที่

3.3 กิจกรรมการจัดค่าย

นักศึกษาได้รับการท้ายทายจากอาจารย์ผู้สอนผ่านกิจกรรมการจัดค่าย“ครูกับการพัฒนาความฉลาดรู้ทางสังคม ในโรงเรียนประถมศึกษา” ซึ่งกิจกรรมนี้จะเป็นการประมวลความรู้ที่สะสมผ่านมาจากทั้งสองกิจกรรมข้างต้น มาออกแบบกิจกรรมและมีการผลิตนวัตกรรมทดลองใช้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน พัฒนา ปรับปรุง จนได้ต้นแบบ แล้วจึงนำเข้าสู่โรงเรียน เพื่อจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนในโรงเรียน

จากการจัดทำคลิปการสอนในบทเรียนที่ 4 สื่อนวัตกรรม เทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา เป็นคลิปที่สร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษาพัฒนาสื่อ นวัตกรรม การจัดค่ายขึ้น เนื่องจาก นักศึกษานำตัวอย่างสื่อที่ผลิตขึ้นเองที่อาจารย์ให้ดู มาอภิปรายในชั้นเรียน ประเด็นที่สะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน คือ นักศึกษามีกรอบแนวคิดประกอบกับความกล้าที่จะออกมาพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้บริบทเชิงพื้นที่มากขึ้น ซึ่งเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่นักศึกษามีกรอบความคิดเดิมว่าสื่อต้องตรงกับเนื้อหาในหลักสูตรที่กระทรวงฯ กำหนดมาเท่านั้น



รูปที่ 6 กิจกรรมค่ายในโรงเรียน

4 สะท้อนบทเรียน

จากการดำเนินโครงการครั้งนี้ นักศึกษาเกิดเสียงสะท้อน จากการเปิดวงสุนทรียสนทนาเมื่อสิ้นสุดกระบวนวิชา นักศึกษาสะท้อนถึงการได้เรียนรู้และพัฒนาความสามารถในหลายมิติ ไม่เพียงแต่การออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะที่มีความเชื่อมโยงกับบริบทของพื้นที่เท่านั้น แต่ยังได้ฝึกฝนการคิดอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงวิจัย และใช้ผลลัพธ์จากการประเมินมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

การใช้บริบทชุมชนมาเป็นฐานของการเรียนรู้ช่วยให้กิจกรรมในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีความหมายและความเชื่อมโยงกับชีวิตของนักเรียนมากขึ้น นักศึกษาได้ฝึกทักษะสำคัญต่างๆ การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง และที่สำคัญคือ เกิดความตระหนักและผูกพันกับชุมชนของตนเอง แสดงเห็นถึงความสำคัญของการประเมินผลอย่างรอบด้าน โดยไม่จำกัดเพียงคะแนนสอบ แต่รวมถึงการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ กระบวนการคิด การสื่อสาร และทักษะชีวิต ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียนในภาพรวมอย่างแท้จริง

การมี “ชุมชนแห่งการเรียนรู้” เช่น กลุ่มครูพี่เลี้ยง เพื่อนร่วมชั้นเรียน และชาวบ้านในชุมชน ทำให้นักศึกษาไม่ต้องเดินเพียงลำพังในกระบวนการจัดการเรียนรู้ การได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ถอดบทเรียนร่วมกัน และรับฟังมุมมองที่หลากหลาย เป็นประสบการณ์ล้ำค่าที่ส่งผลต่อการพัฒนาวิชาชีพครูอย่างมีนัยสำคัญ

สำหรับอาจารย์ผู้สอนตระหนักว่าการพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาครูไม่อาจสำเร็จได้เพียงแค่การจัดกิจกรรมที่ดีในห้องเรียนเท่านั้น หากแต่ต้องใช้ความเข้าใจในชุมชน ความสามารถในการสร้างนวัตกรรม และการประเมินอย่างรอบด้านควบคู่กันไป ที่สำคัญต้องมีหัวใจของครูที่พร้อมเรียนรู้ไปกับผู้เรียน (นักศึกษา) เสมอ

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (ปรับปรุง พ.ศ. 2563). กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *กรอบสมรรถนะของผู้เรียนสำหรับศตวรรษที่ 21 (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. London: Pearson.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.

UNESCO. (2017). Education for sustainable development goals: Learning objectives. Paris: UNESCO.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (Expanded 2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.

Zhao, Y. (2012). World class learners: Educating creative and entrepreneurial students. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

114103 : ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ
โครงการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชา
History of Photography (114103)

ศักรินทร์ สุทธิสาร

ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
238 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail Sakkarin.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 50 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

โครงการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชา *History of Photography (114103)* ได้รับการออกแบบใหม่ภายใต้แนวทาง **Active Learning และ Asynchronous Learning** เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวิพากษ์และทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยปรับเปลี่ยนจากการบรรยายแบบเน้นเนื้อหา ไปสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมปฏิบัติการ การวิเคราะห์ภาพถ่าย การใช้สื่อดิจิทัล และการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ

กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย การวิเคราะห์ภาพถ่ายในฟอรัมออนไลน์ การสร้างไทม์ไลน์พัฒนาการถ่ายภาพด้วยเครื่องมือดิจิทัล การผลิตโปรเจกต์ภาพถ่ายที่อิงแนวคิดจากศิลปินในประวัติศาสตร์ และการนำเสนอผลงานในรูปแบบมัลติมีเดีย โดยใช้ Learning Management System (LMS) และแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมสมัยเป็นเครื่องมือหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่น มีอิสระในการคิดวิเคราะห์ และสามารถจัดการการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประเมินผลใช้แนวทางแบบผสมผสาน ได้แก่ การประเมินตามภาระงาน การให้คะแนนการมีส่วนร่วม การสะท้อนความคิด (reflection) และการวิจารณ์แบบ peer review ข้อมูลที่ใช้ประกอบการประเมินครอบคลุมทั้งเชิงปริมาณ เช่น คะแนนกิจกรรม การเข้าร่วม การส่งงานตรงเวลา และเชิงคุณภาพ เช่น ผลงานภาพถ่าย บทสะท้อนของนักศึกษา และข้อสังเกตจากผู้สอน

ผลลัพธ์ที่ได้รับ ได้แก่ การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารด้วยภาพ การเรียนรู้ด้วยตนเองและการทำงานร่วมกัน นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ภาพถ่ายกับประเด็นร่วมสมัย และนำผลงานไปต่อยอดในงานสร้างสรรค์และ Portfolio ส่วนบุคคล ส่วนอาจารย์ผู้สอนได้พัฒนาทักษะด้านการออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสอน และการประเมินผลที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมกับผู้เรียน

บทเรียนสำคัญคือ การเรียนรู้ที่มีความหมายเกิดขึ้นได้จริงเมื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ผ่านบริบทที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ขณะที่แนวทางการขยายผลสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชา

ทฤษฎีอื่น ทั้งในระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา โดยเฉพาะวิชาที่ต้องการบูรณาการเนื้อหาทางศิลปะ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน

แม้จะประสบความสำเร็จในภาพรวม แต่โครงการยังพบอุปสรรคในด้านความหลากหลายของทักษะเทคโนโลยีของผู้เรียน ความท้าทายในการบริหารเวลาในรูปแบบ Asynchronous และภาระงานด้านการติดตาม/ให้คำแนะนำรายบุคคลที่เพิ่มขึ้นสำหรับผู้สอน ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรนำไปปรับปรุงต่อไปในการพัฒนารูปแบบรายวิชาในอนาคต

คำสำคัญ: Active Learning, Asynchronous Learning, History of Photography

1 บทนำ

ในยุคที่ภาพถ่ายกลายเป็นภาษาสำคัญในการสื่อสาร ทั้งในชีวิตประจำวัน สื่อมวลชน ศิลปะ และการเมือง การทำความเข้าใจรากฐานทางประวัติศาสตร์ของการถ่ายภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาที่กำลังจะเป็นผู้สร้างสรรค์ภาพถ่ายในโลกปัจจุบัน วิชาประวัติศาสตร์การถ่ายภาพไม่ได้เพียงบอกเล่าลำดับเหตุการณ์หรือพัฒนาการของเทคโนโลยี แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และอำนาจในแต่ละยุคสมัย

อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์การสอนที่ผ่านมา พบว่านักศึกษาหลายคนมองวิชาประวัติศาสตร์เป็นเนื้อหาที่ห่างไกลจากการปฏิบัติ ขาดความเชื่อมโยงกับทักษะการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ และมักเรียนรู้เพียงเพื่อสอบหรือท่องจำข้อมูล การรับรู้เช่นนี้สะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดของการสอนที่แยกทฤษฎีออกจากบริบทการทำงานจริง และไม่สามารถจุดประกายให้เกิดความตระหนักรู้ในความสำคัญของอดีตที่มีต่อปัจจุบันและอนาคต

แรงบันดาลใจของโครงการนี้จึงมาจากความตั้งใจที่จะพัฒนาการเรียนการสอนให้เป็นไปในลักษณะ “บูรณาการ” (integrated learning) โดยการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีภาพถ่าย การสื่อสารด้วยภาพ สังคมวิทยา และการเมือง รวมถึงการลงมือวิเคราะห์ภาพถ่ายในเหตุการณ์จริง และการสร้างสรรค์งานภาพถ่ายร่วมสมัยที่ตอบสนองต่อประเด็นสังคม โดยให้นักศึกษาได้สังเคราะห์ข้อมูลจากอดีต เพื่อสะท้อนปัจจุบัน และจินตนาการอนาคต

ผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในวิชานี้มีทั้งข้อดีและความท้าทายที่ควรค่าแก่การแบ่งปัน

ข้อดีอย่างชัดเจนคือ นักศึกษาเกิดความตื่นตัวในการเรียน มีความเข้าใจลึกซึ้งต่อเนื้อหา และสามารถนำความรู้ทางประวัติศาสตร์ไปต่อยอดเป็นผลงานภาพถ่ายที่สะท้อนความคิดอย่างมีนัยยะ หลายคนสามารถวิเคราะห์งานภาพถ่ายในเชิงวิพากษ์ และเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังพัฒนาทักษะการนำเสนอและการถ่ายทอดความคิดผ่านทั้งภาษาและภาพ

ในขณะเดียวกัน ความท้าทายคือ การออกแบบกิจกรรมที่สามารถผสานเนื้อหาเชิงทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติได้อย่างกลมกลืน การประเมินผลก็ต้องอาศัยเกณฑ์ที่ยืดหยุ่นและหลากหลาย เพื่อสะท้อนการเรียนรู้ในเชิงคุณภาพ ไม่ใช่เพียงการวัดผลปลายทาง

บทเรียนสำคัญจากโครงการนี้คือ การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการมิใช่เพียงทางเลือก แต่คือแนวทางที่จำเป็นสำหรับวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างอดีตกับ

ปัจจุบัน ฝึกคิดเชิงวิพากษ์ และสร้างงานที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรมและสังคมอย่างแท้จริง

2 หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์กาถ่ายภาพครั้งนี้ยึดตามหลักการเรียนรู้แบบ บูรณาการ (Integrated Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากหลายศาสตร์เข้าด้วยกันเพื่อเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทจริงได้ (Drake & Burns, 2004) โดยเฉพาะการผสานความรู้จากศาสตร์ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทฤษฎีภาพถ่าย และการสื่อสารทางสังคม เข้ากับการสร้างสรรค์ผลงานและการวิเคราะห์ภาพถ่ายร่วมสมัย

วิธีการเรียนรู้ใช้แนวคิด Constructivism (การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง) เป็นแกนหลัก ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายเมื่อได้มีส่วนร่วม ลงมือทำ และสะท้อนความคิดของตนเอง (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978) แนวคิดนี้เอื้อต่อการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาวิเคราะห์ภาพถ่ายจากหลายมิติ และผลิตผลงานภาพถ่ายที่สอดคล้องกับประเด็นทางสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย

ในส่วนของการวิเคราะห์ภาพถ่าย ได้นำแนวคิดจาก Semiotics หรือทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Ferdinand de Saussure (1916) และ Roland Barthes (1977) มาใช้ในการถอดรหัสภาพถ่าย โดยแยกองค์ประกอบระหว่าง Signifier (สิ่งที่ปรากฏในภาพ) และ Signified (ความหมายที่แฝงอยู่) ซึ่งช่วยให้นักศึกษามองเห็นว่าภาพถ่ายเป็นระบบสัญญะที่ไม่เป็นกลาง และสามารถถูกตีความในหลากหลายรูปแบบตามบริบททางสังคมและอำนาจ

นอกจากนี้ ยังประยุกต์ใช้แนวคิด Visual Culture (Sturken & Cartwright, 2001) เพื่อวิเคราะห์บทบาทของภาพถ่ายในฐานะวัตถุทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความเชื่อ อุดมการณ์ และประเด็นทางอัตลักษณ์ทางเพศ ชาติพันธุ์ หรือชนชั้น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ภาพถ่ายในบริบทร่วมสมัย

3 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

การเรียนการสอนในรายวิชา History of Photography (114103) ได้รับการปรับเปลี่ยนรูปแบบใหม่ให้สอดคล้องกับสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยนำหลักการของ Active Learning และ Asynchronous Learning มาผสานเข้ากับสื่อดิจิทัลและกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ซึ่งออกแบบให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็น “ผู้สำรวจ” “ผู้วิเคราะห์” และ “ผู้สร้างสรรค์” ความรู้ร่วมกันในบริบทจริงของประวัติศาสตร์ภาพถ่าย

1. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

การเรียนรู้ไม่ยึดติดกับการบรรยายแบบดั้งเดิม แต่เปลี่ยนเป็นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิด การสืบค้นข้อมูล และการผลิตผลงานจริง โดยกิจกรรมหลักประกอบด้วย:

1.1 วิเคราะห์ภาพถ่ายผ่านฟอรัมออนไลน์

นักศึกษาเลือกภาพถ่ายจากยุคต่าง ๆ มาวิเคราะห์ในประเด็นเทคนิค สังคม และการเมือง แล้วแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่าน LMS และ Google Classroom นำไปสู่ LO1 และ LO2: การคิดวิเคราะห์และการอภิปรายภาพถ่าย

1.2 การสร้างไทม์ไลน์พัฒนาการการถ่ายภาพ (Interactive Timeline)

นักศึกษาใช้เครื่องมือดิจิทัล (เช่น Canva, Sutori) เพื่อสร้างแผนที่เวลาที่แสดงวิวัฒนาการของกล้อง เทคนิค และสไตล์การถ่ายภาพ พร้อมแทรกเนื้อหาที่ค้นคว้าเอง เชื่อมโยงกับ LO5: การค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง



รูปที่ 1 QR CODE ผลงานตัวอย่างของนักศึกษาในการออกแบบไทม์ไลน์พัฒนาการการถ่ายภาพ

1.3 โปรเจกต์ถ่ายภาพประยุกต์ (Applied Photography Project)

นักศึกษาสร้างสรรค์ภาพถ่ายที่สะท้อนแนวคิดของช่างภาพในประวัติศาสตร์ โดยใช้เทคนิคสมัยใหม่ พร้อมนำเสนอและรับ peer review ในชั้นเรียน สัมพันธ์กับ LO3 และ LO4: การใช้เทคโนโลยีและการทำงานร่วมกัน



รูปที่ 2 QR CODE ผลงานตัวอย่างของนักศึกษาในการทดลองสร้างภาพ

2. สื่อและนวัตกรรมที่นำมาใช้

2.1 วีดิทัศน์การบรรยาย 4 ตอนหลัก ซึ่งครอบคลุมหัวข้อ:

1) ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพยุคแรก
2) พัฒนาการถ่ายภาพในช่วงสงครามโลกครั้งที่หนึ่งและสอง
3) การถ่ายภาพในยุคดิจิทัล
4) พัฒนาการของการถ่ายภาพในยุคอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย



รูปที่ 3 QR CODE วีดิทัศน์การบรรยาย 4 ตอนหลัก

2.2 LMS (Mango, Canvas, Blackboard AI) เพื่อจัดการเนื้อหาและติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน

2.3 แพลตฟอร์มออนไลน์อื่น ๆ เช่น Padlet, Google Drive, ฟอรัมออนไลน์ เพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและจัดเก็บ Portfolio

3. การมีส่วนร่วมของนักศึกษา (Active Learning)

จากการประเมินโครงสร้างเวลาในคาบเรียน พบว่า 60% ของเวลาชั้นเรียนถูกใช้กับกิจกรรม Active Learning เช่น การอภิปราย การทำกิจกรรมกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน

3.1 กิจกรรม peer critique และ peer review ถูกใช้เพื่อให้นักศึกษาวิจารณ์ภาพของกันและกันอย่างสร้างสรรค์

3.2 นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มย่อย เช่น ออกแบบโปรเจคภาพถ่ายจากพื้นฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์

4. การสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

4.1 นักศึกษาได้รับมอบหมายให้วางแผนการเรียนด้วยตนเอง เช่น การสร้างตารางเรียนส่วนตัว การเลือกหัวข้อศึกษา และกำหนดรูปแบบผลงานของตน

4.2 สนับสนุนการใช้ Self-Directed Learning Checklist, การเขียน Reflection และแบบฝึกหัดบนแพลตฟอร์ม

4.3 การนำเสนอผลงานผ่านฟอรัมและวิดีโอฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้การสื่อสารแบบมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในยุคดิจิทัล

5. ประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและสำคัญ

5.1 การออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เชิงวิพากษ์ผ่าน “ภาษาแห่งภาพ”

วิชานี้ไม่ได้เน้นเพียงการถ่ายทอดข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ แต่ใช้ “ภาพถ่าย” เป็นสื่อกลางในการฝึกให้นักศึกษาตั้งคำถามกับอำนาจ ความหมาย และบริบททางสังคมที่อยู่เบื้องหลังภาพ

1) การให้วิเคราะห์ภาพข่าว ภาพช่างภาพดัง และภาพจากเหตุการณ์ร่วมสมัย เช่น การประท้วง หรือวิกฤตการณ์ต่าง ๆ ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ว่า “ภาพถ่ายคือภาษาทางวัฒนธรรม” ที่ต้องอาศัยการตีความ ไม่ใช่เพียงการดู

2) สนับสนุนทักษะ Media Literacy และ Critical Visual Thinking ซึ่งมีความสำคัญสูงในยุคสื่อดิจิทัลที่ข้อมูลท่วมท้น

5.2 การส่งเสริมอัตลักษณ์ของผู้เรียนและพื้นที่การเรียนรู้แบบเปิด (Open-ended Learning Space)

1) นักศึกษาแต่ละคนสามารถเลือกหัวข้อประเด็น หรือแนวทางการเรียนรู้ของตนเองในโปรเจกต์ เช่น ภาพถ่ายหญิงในสงคราม, ภาพถ่าย LGBTQ+, หรือการจำลองภาพยุคฟิล์มในพื้นที่ท้องถิ่น

2) แนวทางนี้ส่งเสริมการ เรียนรู้เชิงลึกและมีความหมาย (Meaningful Learning) ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

3) สร้างความภาคภูมิใจและความผูกพันกับผลงานที่ผลิตขึ้นจริงในรายวิชา

5.3 การยกระดับห้องเรียนให้เป็นพื้นที่ “ร่วมผลิตองค์ความรู้” (Co-creation)

1) จากเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดหลัก นักศึกษาในกระบวนวิชานี้กลายเป็น “ผู้สำรวจ ผู้เลือกประเด็น และผู้สื่อสารความรู้” ด้วยผลงานของตน

2) การนำเสนอผ่านฟอรัมออนไลน์ การทำ peer review และการออกแบบนิทรรศการจำลอง กลายเป็นช่องทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่ตนทำ

3) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่า “ความรู้ทางประวัติศาสตร์” มิใช่สิ่งตายตัว แต่เป็นสิ่งที่ถูกเลือกและเล่าใหม่ได้ในแต่ละบริบท สอดคล้องกับกรอบสมรรถนะ ADO: Active Practitioner และ Lifelong Learning Designer

5.4 การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับสาระสำคัญของศาสตร์

1) รายวิชานี้ไม่ได้ใช้เทคโนโลยีเพียงเพื่อ “ตกแต่ง” หรือ “นำเสนอ” แต่ใช้เป็นเครื่องมือสำรวจความรู้ และพื้นที่แลกเปลี่ยน

2) นักศึกษาเรียนรู้การใช้เครื่องมือดิจิทัลแบบมืออาชีพ เช่น การสร้างไทม์ไลน์ประวัติศาสตร์ผ่านแพลตฟอร์ม, การตัดต่อวิดีโอ, การใช้ LMS แบบมีส่วนร่วม

3) ส่งเสริมทักษะ Digital Literacy และการสื่อสารแบบ Multimodal (ภาพ เสียง ข้อความ

5.5 การเตรียมผู้เรียนสู่บทบาท “ผู้ใช้ภาพในฐานะพลเมือง” (Civic Visual Literacy)

1) ภาพถ่ายในสื่อร่วมสมัย โดยเฉพาะบนโซเชียลมีเดีย มีบทบาทอย่างสูงในการกำหนดความคิด ความเชื่อ และการเคลื่อนไหวทางสังคม

2) วิชานี้ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจอิทธิพลของภาพในฐานะเครื่องมือของอุดมการณ์ หรือการต่อต้าน (เช่น ภาพชุมนุม, ภาพเหยียดเชื้อชาติ, ภาพผู้ลี้ภัย)

3) ทำให้นักศึกษาเติบโตทั้งในฐานะผู้ผลิต และผู้เสพภาพถ่ายที่มีความรับผิดชอบ

4 อธิบายผลที่ได้รับ

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาการประเมินผลในรายวิชานี้เน้นการวัดผลจาก กระบวนการเรียนรู้ และ การมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ของนักศึกษา โดยใช้ รูปแบบการประเมินแบบผสม (Hybrid Assessment) ได้แก่

1) การประเมินตามภาระงาน (Performance-based Assessment) เช่น การทำโปรเจกต์ภาพถ่าย, อินโฟกราฟิก, ไทม์ไลน์ และการนำเสนอวิเคราะห์ภาพถ่าย

2) การประเมินจากการมีส่วนร่วม (Participation Assessment)ผ่านกิจกรรมในฟอรัมออนไลน์, การอภิปรายกลุ่ม และการวิจารณ์งานของเพื่อน (Peer Review)

3) การประเมินตนเองและการสะท้อนความคิด (Self-assessment & Reflection) นักศึกษาทำ reflection สั้นทุกหน่วย เพื่อประเมินพัฒนาการของตนเอง และเสนอแนวทางปรับปรุง

4) การประเมินแบบต่อเนื่อง (Continuous Assessment) มีการให้ feedback ระหว่างทาง เช่น ภาพถ่ายร่างต้น (draft), ความคิดเห็นจากเพื่อน และคะแนนจากการนำเสนอ

4.2 ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล

ข้อมูลเชิงปริมาณ:

1) นักศึกษาทั้งหมด เข้าร่วมกิจกรรมครบ 100% ผ่านระบบ LMS และ Google Classroom

2) ผลงานทั้งหมด ที่ส่งผ่านเกณฑ์และได้คะแนนระดับ B ขึ้นไปอยู่ที่ 92% (46 จาก 50 คน)

3) การเข้าร่วมฟอรัมและกิจกรรมออนไลน์เฉลี่ยอยู่ที่ 88% ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

4) ผลคะแนนสะสมเฉลี่ยของงานกลุ่มและโปรเจกต์รายบุคคลอยู่ที่ 82/100

ข้อมูลเชิงคุณภาพ:

1) ข้อสังเกตของผู้สอน: นักศึกษาสามารถตั้งคำถามวิพากษ์ต่อสื่อภาพอย่างมีนัยยะมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรูปแบบเดิม

2) ผลงานบางชุดของนักศึกษา (ที่สรุปประวัติศาสตร์ภาพถ่ายด้วยตัวเอง) ได้รับคำชมจากอาจารย์ในวิชาอื่น และมีการอนุญาตให้นำไปใช้เป็นสื่อประกอบในรายวิชาอื่นด้วย

4.3 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย

1) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตีความภาพถ่ายเชิงลึก โดยสามารถอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างภาพกับบริบทสังคม วัฒนธรรม และการเมืองได้

2) นักศึกษามี ความมั่นใจในการนำเสนอผลงานของตนเองมากขึ้น ผ่านการฝึกเขียน, นำเสนอออนไลน์ และอภิปรายในกลุ่ม
3) ได้ฝึก ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) อย่างมีระบบ เช่น การจัดการเวลา การวางแผนโปรเจกต์ และการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อค้นคว้า
4) นักศึกษาหลายคนสามารถ นำผลงานไปใช้ต่อยอดใน Portfolio การสมัครงาน หรือการนำเสนอในงานวิชาการของคณะ

4.4 ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

1) อาจารย์ผู้สอนได้ พัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรม Active Learning และ Asynchronous Learning ผ่านการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง
2) ได้ทดลองใช้เครื่องมือใหม่ ๆ เช่น Padlet, Mango LMS, และระบบ peer review แบบออนไลน์ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในวิชาอื่นได้
3) จากการเก็บข้อมูลการมีส่วนร่วมและคุณภาพงานของนักศึกษา ทำให้สามารถ ประเมินผลการเรียนรู้อย่างแม่นยำขึ้น และใช้ข้อมูลในการปรับปรุงรูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนในรุ่นถัดไป
4) เกิดความร่วมมือกับอาจารย์ในวิชาใกล้เคียง เช่น รายวิชาวิจารณ์ภาพถ่าย หรือทฤษฎีภาพ เพื่อบูรณาการเนื้อหาและกิจกรรมร่วมกันในอนาคต

5 สรุป

โครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในรายวิชา History of Photography ได้แสดงให้เห็นว่า การเปลี่ยนจากการบรรยายเชิงเนื้อหาไปสู่ การเรียนรู้เชิงวิเคราะห์และการสร้างผลงาน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารผ่านภาพ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของสื่อดิจิทัลและสังคมภาพในปัจจุบัน

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

1) การจัดการเรียนรู้แบบ Active + Asynchronous Learning สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจภาพถ่ายในเชิงประวัติศาสตร์ได้ลึกซึ้งมากขึ้น โดยไม่ต้องจำกัดตัวเองอยู่กับการท่องจำหรือฟังบรรยาย
2) การใช้เทคโนโลยีไม่ใช่เพียง “สื่อการสอน” แต่เป็น พื้นที่แห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น ฟอรัมออนไลน์, peer review, และการใช้แพลตฟอร์มออกแบบไทม์ไลน์/นิทรรศการ
3) ผู้เรียนมีศักยภาพในการ “ตีความ” และ “ผลิตความรู้ใหม่” เมื่อเปิดโอกาสให้เลือกประเด็นที่สนใจ และเสนอผลงานในรูปแบบที่ตนถนัด
4) การประเมินผลแบบต่อเนื่อง (continuous assessment) และเปิดโอกาสให้ feedback แบบหลากหลาย ช่วยให้นักศึกษาเห็นคุณค่าในกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์ปลายทาง

5.2 แนวทางในการขยายผล

1) รูปแบบกิจกรรมและแนวทางการประเมินผลจากวิชานี้สามารถ นำไปปรับ

ใช้ในรายวิชาทฤษฎีอื่น เช่น วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ วิชาทฤษฎีการสื่อสาร หรือวิชาวิจารณ์ภาพ

2) สามารถ พัฒนารูปแบบเป็นวิชาระดับบัณฑิตศึกษา ที่ใช้ภาษาอังกฤษ (Bilingual Course) เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์ภาพถ่ายในบริบทสากล
3) สื่อการสอน เช่น วิดีโอชุดประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ 4 ตอน และคลังงานนักศึกษา สามารถนำไปใช้เป็น แหล่งเรียนรู้เปิด (Open Educational Resource) ได้
4) เสนอต่อยอดเป็น โครงการบูรณาการระหว่างคณะ เช่น คณะกสนสื่อสารมวลชน สถาปัตยกรรม หรือมนุษยศาสตร์ เพื่อสร้างกิจกรรมสหวิทยาการผ่านภาพถ่ายประวัติศาสตร์

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

1) ความแตกต่างของทักษะทางเทคโนโลยีของนักศึกษา ทำให้บางคนต้องใช้เวลาปรับตัวในการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ หรือซอฟต์แวร์ออกแบบไทม์ไลน์/ตกแต่งภาพ
2) การทำกิจกรรมแบบ Asynchronous ต้องการ การจัดการเวลาและวินัยในตนเองสูง ทำให้นักศึกษาบางคนส่งงานล่าช้าหรือสะสมงาน
3) อาจารย์ต้อง ใช้เวลามากในการให้ feedback รายบุคคล และตรวจสอบความก้าวหน้า โดยเฉพาะเมื่อใช้วิธีประเมินแบบต่อเนื่อง
4) ข้อจำกัดของงบประมาณ ในการผลิตสื่อหรือซอฟต์แวร์บางชนิด ทำให้ต้องพึ่งเครื่องมือฟรี ซึ่งบางครั้งมีฟังก์ชันไม่เพียงพอ

6 กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอแสดงความขอบคุณต่อ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้การสนับสนุนทุนพัฒนาการเรียนรู้ประเภท Type B ซึ่งเป็นแรงสนับสนุนสำคัญในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ขอขอบคุณ นักศึกษารายวิชา History of Photography (114103) ทุกคน ที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทดลองกิจกรรมใหม่ ๆ อย่างกระตือรือร้น และสร้างผลงานที่มีคุณค่าเชิงวิชาการและความคิดสร้างสรรค์

ขอขอบคุณ เพื่อนอาจารย์และคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้คำปรึกษา แบ่งปันแนวทาง และร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและสหวิทยาการ รวมถึงคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำหรับการสนับสนุนด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวิชาการและเทคโนโลยีการเรียนรู้ ตลอดจนบรรยากาศทางวิชาการที่เอื้อต่อการทดลอง ออกแบบ และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ๆ

7 เอกสารอ้างอิง

Barthes, R. (1977). Image, music, text (S. Heath, Trans.). London: Fontana Press.

Drake, S. M., & Burns, R. C. (2004). Meeting standards through integrated curriculum. Alexandria, VA: ASCD.

Piaget, J. (1970). Science of education and the psychology of the child (D. Coltman, Trans.). New York: Viking Press.

Saussure, F. de. (1916). Course in general linguistics (W. Baskin, Trans.). New York: McGraw-Hill.

Sturken, M., & Cartwright, L. (2001). Practices of looking: An introduction to visual culture. Oxford: Oxford University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

062347 : ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย
Asynchronous Learning: พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านศิลปะและดนตรี

ศิริพร วงค์ตาคำ

[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail wongtakom.s@cmua.c.th
หลัก (ชื่อแรก)

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 25 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย (Arts and music for Early Childhood Children) ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา และให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล (Inquiry based learning) เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Learning by doing) โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ร่วมกับจัดการเรียนรู้ฐานดิจิทัล (Digital-Based Learning) ที่ต้องอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยี สื่อแอปพลิเคชัน และสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ในภาคการศึกษาที่ 1/67 นี้ยังสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) นักศึกษาและผู้สอนได้เรียนรู้การใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในภาคการศึกษาที่ 1 ปี 2567 พบว่า นักศึกษาเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้ (1) นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย (2) นักศึกษารู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (3) นักศึกษากล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น (4) นักศึกษามีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ และ(5) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า

คำสำคัญ: ศิลปะ, ดนตรี, เด็กปฐมวัย

1 บทนำ

กระบวนวิชา 062347 ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย (Arts and music for Early Childhood Children) ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการศึกษาด้วยตนเอง อีกทั้งการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ในภาคการศึกษาที่ 1/67 นี้ยังสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) กิจกรรมหลักของกระบวนวิชานี้จัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายและความสำคัญของประสบการณ์สุนทรียะในการพัฒนาเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางศิลปะและดนตรีของเด็ก การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกของเด็กผ่านศิลปะและดนตรี การใช้เพลงและบทกลอนเพื่อการจัดการชั้นเรียน การประพันธ์เพลง การเลือกและการเล่นอุปกรณ์ดนตรีประกอบการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย การผลิตสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กและการจัดกิจกรรมการออกแบบสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย และส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถนำข้อความรู้ที่ได้มาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยนักศึกษาต้องทำการศึกษาเนื้อหาที่สำคัญผ่านสื่อการสอนที่สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน และต่อยอดความคิดโดยนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปสู่การออกแบบและผลิตสื่อตามประเด็นที่ตนเอง/กลุ่มสนใจ และจัดทำสื่อ เช่น Clip เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย การเขียน และพัฒนาการทางศิลปะของเด็กปฐมวัย ทั้งในและต่างประเทศ ออกแบบและสร้างสื่อการสอนศิลปะและการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนและต่อการศึกษาปฐมวัยต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดทั้งภาคการศึกษาที่ 1/67 ของกระบวนวิชานี้ มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นหาด้วยตนเอง และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของนักศึกษายุคใหม่ นักศึกษาเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา และกลายเป็น Active and Lifelong Learner ซึ่งประกอบด้วย 1) Learn to Question 2) Learn to Search 3) Learn to Construct 4) Learn to Communicate and 5) Learn to Active

ผู้สอนกำหนดแนวทางการทำAsynchronous Learning ในกระบวนวิชานี้ คือ การออกแบบการเรียนรู้ให้เป็นไปในแบบที่ผู้สอนและนักศึกษาไม่จำเป็นต้องพบกันตามเวลาในตาราง ที่กำหนดไว้

(Synchronous Learning) แต่ผู้สอนและนักศึกษาสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา โดยใช้เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ นักศึกษาสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) เป็นการเรียนที่อาศัยวิธีการ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้ในลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมช่วยเหลือกันระหว่างนักศึกษากันเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก โดยใช้แหล่ง ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกล เช่น Ms teams, Zoom meeting และ YouTube รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ภายนอก หรือ Clip VDO ของผู้สอน นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าหรือเข้าถึงข้อมูลความรู้เหล่านั้น จากที่ไหน และเวลาใดก็ได้ตามความต้องการและความสะดวกของนักศึกษาเอง แต่ผู้สอนยังคงต้องคำนึงการส่งเสริมนักศึกษาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อตนเองและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยการมอบหมายกิจกรรมหรือคำถามเพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในรายวิชานี้นักศึกษาจะต้อง เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในรายวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การใช้ Mango Canvas เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อใช้ในการมอบหมายงาน และส่งงาน และเพื่อใช้ในการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2. การใช้ Canvas เพื่อใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน และการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวีดีโอ

3. การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams, Google Sites เป็นต้น ใช้ในการทำรายงาน การนำเสนองาน

4. การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวีดีโอผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Lightworks, Windows Movie Maker เป็นต้น การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวีดีโอผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ หรือ tablet เช่น iMovie, CapCut เป็นต้น เพื่อใช้ในการนำเสนอกิจกรรมศิลปะ เคลื่อนไหว และดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยทั้งในและต่างประเทศ และนำเสนอเพลงเด็กปฐมวัย

5. โปรแกรม Zoom เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุม นัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

6. การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, YouTube, Ka hoot, Padlet เป็นต้น เพื่อใช้ในการศึกษาวีดีทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสารพูดคุย และให้คำปรึกษา และการเลือกใช้ประกอบการนำเสนองาน และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ออกแบบการเรียนรู้ให้เป็นไปในแบบที่ผู้สอนและ

นักศึกษาไม่จำเป็นต้องพบกันตามเวลาในตาราง ที่กำหนดไว้ (Synchronous Learning) แต่ผู้สอนและนักศึกษาสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา โดยใช้เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ นักศึกษาสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) เป็นการเรียนที่อาศัยวิธีการ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้ในลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมช่วยเหลือกันระหว่างนักศึกษากันเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก โดยใช้แหล่ง ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกล เช่น ใน Mango Canvas, Zoom meeting และ YouTube รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ภายนอก หรือ Clip VDO ของผู้สอน นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าหรือเข้าถึงข้อมูลความรู้เหล่านั้น จากที่ไหน และเวลาใดก็ได้ ตามความต้องการและความสะดวกของนักศึกษาเอง แต่ผู้สอนยังคงต้องคำนึงการส่งเสริมนักศึกษาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อตนเองและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยการมอบหมายกิจกรรมหรือคำถามเพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้สอนเตรียมและจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของประสบการณ์สุนทรียะในการพัฒนาเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางศิลปะและดนตรีของเด็ก การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกของเด็กผ่านศิลปะและดนตรี การใช้เพลงและบทกลอนเพื่อการจัดการชั้นเรียน การประพันธ์เพลง การเลือกและการเล่นอุปกรณ์ดนตรีประกอบการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย การผลิตสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กและการจัดกิจกรรม การออกแบบสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย และส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถนำข้อความรู้ที่ได้มาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยนักศึกษาต้องทำการศึกษาเนื้อหาที่สำคัญผ่านสื่อการสอนที่สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน และต่อยอดความคิดโดยนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปสู่การออกแบบและผลิตสื่อตามประเด็นที่ตนเอง/กลุ่มสนใจ และจัดทำสื่อ เช่น Clip เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย การเขียนและพัฒนาการทางศิลปะของเด็กปฐมวัย ทั้งในและต่างประเทศ ออกแบบและสร้างสื่อการสอนศิลปะและการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนและต่อการศึกษาปฐมวัยต่อไป

ผู้สอนตระหนักและให้ความสำคัญต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักศึกษา ซึ่งนักศึกษาแต่ละคนมีความแตกต่างกันใน ผู้สอนจึงได้จัดเวลาเพื่อให้นักศึกษาได้เข้าพบเพื่อปรึกษางานและข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น Application Line, MS teams และ Zoom หากนักศึกษาไม่กล้าที่จะสอบถามหรือปรึกษาในชั้นเรียน อีกทั้งผู้สอนสร้างช่องทางในการแชร์ความรู้และงานที่ได้รับมอบหมายระหว่างนักศึกษาด้วยกัน

แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยเฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอสื่อการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้น ๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 15 นาที ในแต่ละเนื้อหา ให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวีดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Microsoft team, Padlet และให้

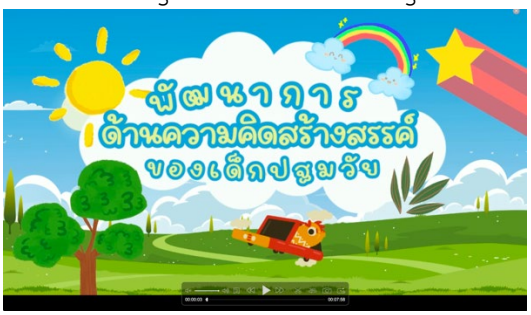
นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากออนไลน์อื่น ๆ

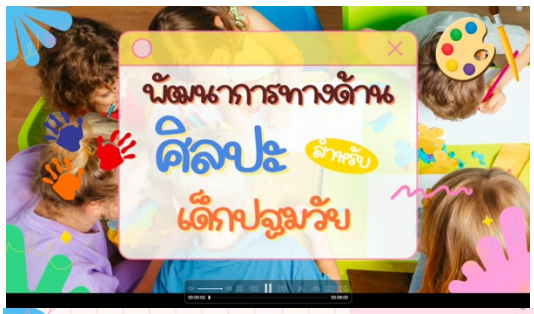
2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย สนทนา และกิจกรรม Active Learning โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน (การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า, การนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ) และร่วมกับสื่อ online

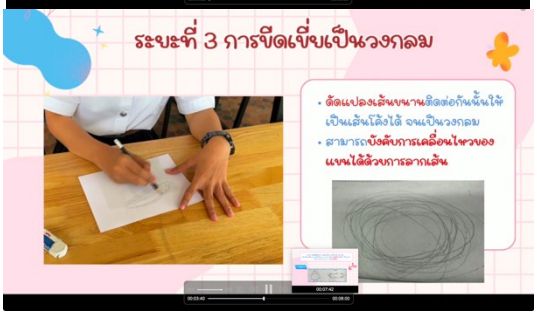
ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอน	ผู้สอนเน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point และการมอบหมายงานให้นักศึกษาทำส่งใน Drive ที่ผู้สอนสร้างขึ้น	เน้นให้นักศึกษาเป็น Active learner และ จัดการเรียนการสอนแบบFlipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Formative Assessment มากกว่า Summative Assessment

ผู้สอนได้จัดทำคลิปที่เกี่ยวกับหลักสูตรและการศึกษาของต่างประเทศ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาและทำความเข้าใจก่อนมาเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน ซึ่งแต่ละ Clip จะมีงานมอบหมายให้ในท้าย Clip สำหรับนำมาสนทนาและอภิปรายกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนได้ Upload Clip ทั้งหมดใน Mango Canvas และ Google Drive











รูปที่ 1-4 Clip การสอนสำหรับเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชา

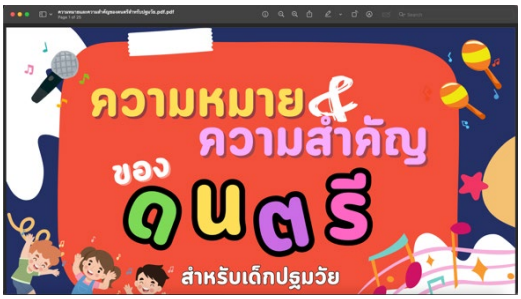
4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

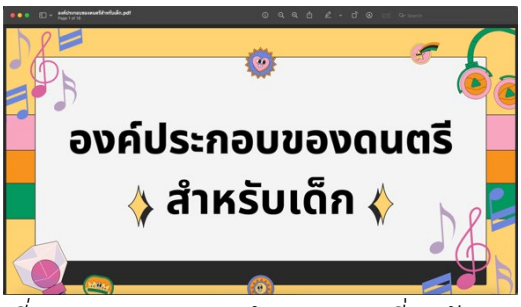
ผลสำเร็จของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในกระบวนวิชานี้ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน นักศึกษาสามารถนำความรู้จากที่ได้เรียนรู้ออกแบบการสอนและจัดทำสื่อการให้ความรู้ที่เกี่ยวกับศิลปะและดนตรีสำหรับปฐมวัย อีกทั้ง นักศึกษาทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ นักศึกษาเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจได้เป็นอย่างดีเยี่ยม

4.1 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น Leaning Outcome 1-2

ผู้สอนมอบหมายนักศึกษาเรียนรู้ผ่าน Clip VDO เนื้อหาที่เกี่ยวกับหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ และแบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียน เพื่อนำเสนอในชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Clip VDO หรือ Graphic Organizers และการทำรายงานฉบับสมบูรณ์







รูปที่ 5-7 ผลงาน “การนำเสนองานเกี่ยวกับดนตรีสำหรับเด็กตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย”







รูปที่ 8-9 การนำเสนองานเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย



4.2 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น Leaning Outcome 3

ผู้สอนจัดอบรมเพื่อเพิ่มเติมทักษะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย และมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบและจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย















รูปที่ 10-17 ผลงานการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย



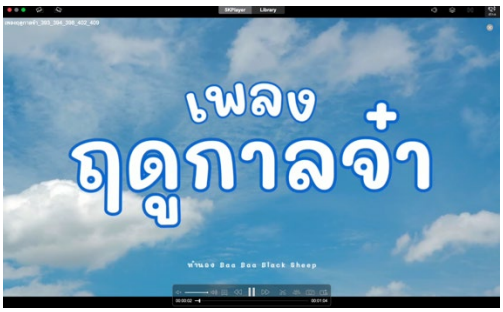



รูปที่ 18-19 ผลงานการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย

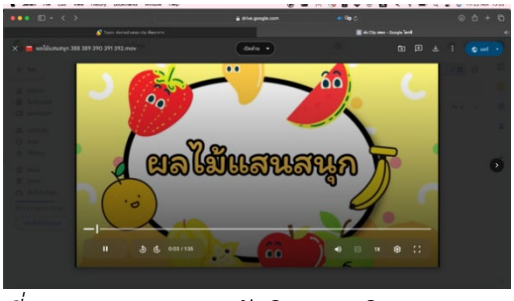
4.3 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น Leaning Outcome 4

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนจัดทำเพลงเด็กที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย









รูปที่ 20-23 ผลงานการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย



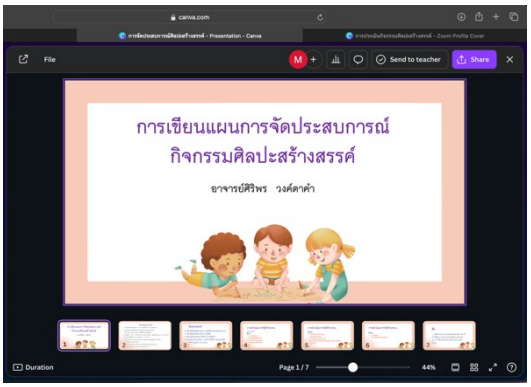


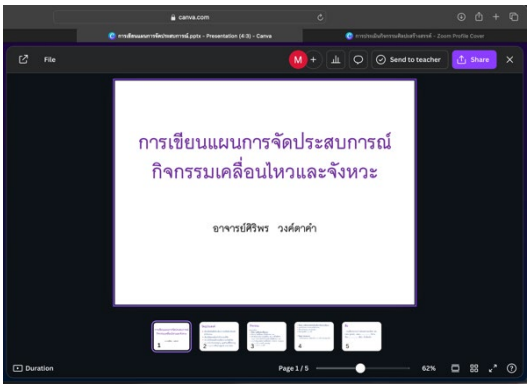


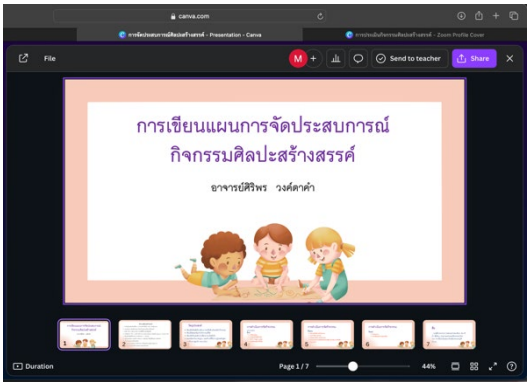


รูปที่ 24-26 ผลงานการจัดนิทรรศการผลงานศิลปะ

5. เอกสารประกอบการเรียนการสอน

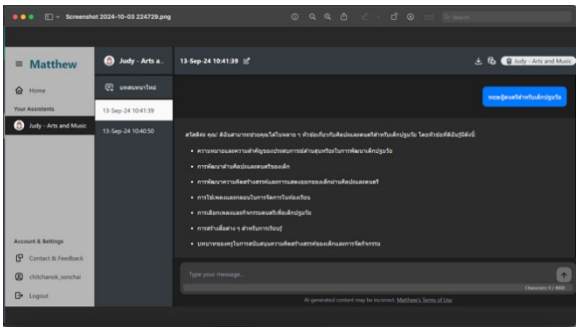


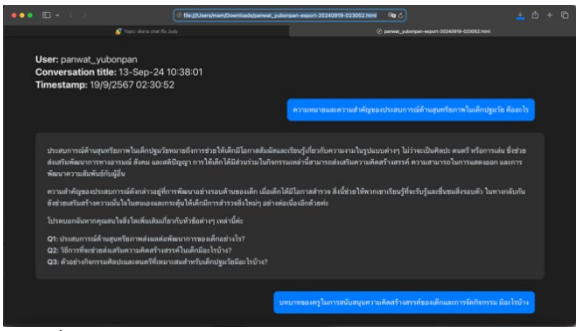




รูปที่ 27-29 ตัวอย่างเอกสารประกอบการสอน

ในภาคเรียนที่ 1/67 นี้ ผู้สอนได้เข้าร่วมเป็น Beta Tester “Matthew” ผู้สอนจึงได้นำมาใช้กับนักศึกษาในกระบวนวิชา 062347 นี้ นักศึกษาได้ค้นคว้า และได้ส่งหลักฐานการหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้สอนมอบหมาย ดังภาพต่อไปนี้





รูปที่ 30-31 ตัวอย่างการเข้าใช้งาน “Matthew” ของนักศึกษา

6. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ผู้สอนพบว่า ตนเองยังต้องออกแบบ วางแผนและเตรียมการสอนที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากการทำคลิปค่อยข้างที่จะใช้เวลาในการทำมาก และผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีช่วงเวลาที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาปรึกษางาน และขอข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

ส่วนในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้ว ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

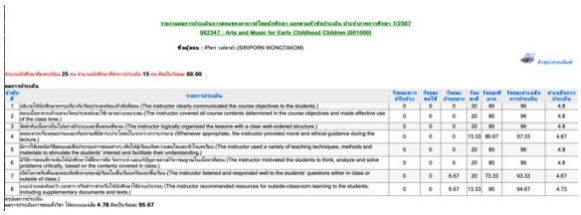
3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับ

และจากการประเมินกระบวนวิชาและอาจารย์ผู้สอนของนักศึกษาในระบบ CMU MIS พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนในกระบวนวิชาโดยภาพรวมในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.78 และความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนโดยภาพรวมในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 4.78 ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นผลจากการที่ผู้สอนเลือกใช้รูปแบบการเรียนรู้ Asynchronous Learning ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1/2567 นี้



รูปที่ 32 ผลการประเมินกระบวนวิชา 1/67



รูปที่ 33 ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอน1/67

7. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎีและนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ

8. ปัญหาและอุปสรรค

จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการทำ Clip การสอน ซึ่งใช้เวลาในการทำพอสมควร แต่ได้นักศึกษาเข้ามาช่วยจึงทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.* โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยมหาวิทยาลัย.

[2] จรูญ ทองถาวร. (2530). *จิตวิทยาพัฒนาการ.* สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

[3] ทิศนา แขมมณี. (2556). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 17). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[4] เยาวพา เดชคุปต์. (2540). *ดนตรีและกิจกรรมเข้าจังหวะ.* มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

[5] ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่มที่ 1 แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็กตอนกลาง.* พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.

[6] สุรางค์ โค้วตระกูล. (2555). *จิตวิทยาการศึกษา.* พิมพ์ครั้งที่ 8. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[7] Gesell, Arnold. (1880-1961). *The American Journal of psychiatry.* Harper.

062380 : การประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย การประเมินที่ดี คือการมองเห็นศักยภาพในตัวเด็ก

ศิริพร วงค์ตาคำ
ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail wongtakom.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 23 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา และให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล (Inquiry based learning) เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Learning by doing) โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ฐานดิจิทัล (Digital-Based Learning) ที่ต้องอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยี สื่อแอปพลิเคชัน และสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ในภาคการศึกษาที่ 2/67 นี้ยังสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ด้วยเหตุนี้ทำให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนร้อยละ 100 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ แนวคิดพื้นฐานการวัดและการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย ขอบข่ายของการวัดและการประเมินเด็กปฐมวัย มาตรฐานการเรียนรู้ และกรอบการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ การวัดและการประเมินตามสภาพจริง การออกแบบการจัดระบบข้อมูล และการรายงานผลการวัดและการประเมินเด็กปฐมวัยได้ และจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่านักศึกษาที่ลงทะเบียนจำนวน 23 คน ได้ A จำนวน 5 คน B+ จำนวน 8 คน B จำนวน 9 คน C+ จำนวน 1 คน รวมทั้งการประเมินการสอนของอาจารย์จากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.13 ผลสรุปในระดับดี การประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.69 คิดเป็นร้อยละ 93.88 ผลสรุปในระดับดีมาก ที่สามารถยืนยันผลของการจัดการที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes ว่าประสบความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

คำสำคัญ: การประเมิน, พัฒนาการ, การเรียนรู้, ปฐมวัย

1. บทนำ

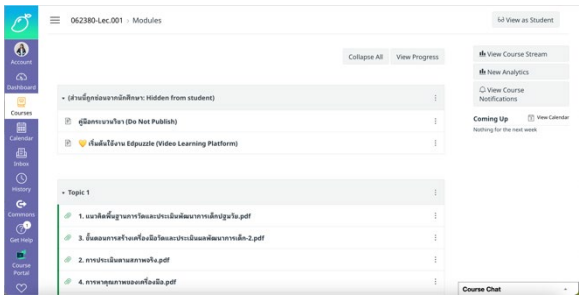
กระบวนวิชานี้มุ่งเน้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ของนักศึกษา ได้แก่ วิเคราะห์และสรุปมาตรฐานการเรียนรู้ กรอบการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยได้ , อธิบายสาระสำคัญของแนวคิดพื้นฐานการวัดและการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยได้ และออกแบบแนวทางการประเมินตามสภาพจริง ระบบข้อมูลการประเมินและรายงานผลการประเมินเด็กปฐมวัยได้ซึ่งจะวัดและประเมินผลตามสภาพจริงจากกิจกรรมที่นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติ

ด้วยตนเอง ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมการเรียนและการสอบทฤษฎีปลายภาค

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตลอดทั้งภาคการศึกษาที่ 2/67 ของกระบวนวิชานี้ มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นหาด้วยตนเอง และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของนักศึกษายุคใหม่ นักศึกษาเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา และกลายเป็น Active and Lifelong Learner ซึ่งประกอบด้วย 1) Learn to Question 2) Learn to Search 3) Learn to Construct 4) Learn to Communicate and 5) Learn to Active นี้เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรูปแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active classroom practitioner) อีกทั้งยังซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะการเป็นครูปฐมวัยที่มีความคิดขั้นสูงและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อบรรลุเป้าหมายการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านกระบวนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง อันจะนำไปสู่การปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในสังคมโลกยุค

ในกระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลงเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในรายวิชานี้นักศึกษาจะต้อง เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในรายวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้ 1) การใช้ Mango Canvas เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงาน และการศึกษาเอกสารประกอบการสอน 2) การใช้ Canva เพื่อใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน และการแบ่งปันรูปภาพคลิปวีดีโอต่าง ๆ 3) การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams, Google Sites เป็นต้น 4) โปรแกรม Zoom ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และ 5) การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, YouTube, Ka hoot, Padlet เป็นต้น



รูปที่ 1 ภาพการใช้ Mango Canvas เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงานและการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

3 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

3.1 Learning Outcome (LO)

LO1 : วิเคราะห์และสรุปมาตรฐานการเรียนรู้กรอบการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยได้

LO2 : อธิบายสาระสำคัญของแนวคิดพื้นฐานการวัดและการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยได้

LO3 : ออกแบบแนวทางการประเมินตามสภาพจริง ระบบข้อมูลการประเมินและรายงานผลการประเมินเด็กปฐมวัยได้

3.2 ขั้นเตรียมการสอน

1) ผู้สอนและนักศึกษา ร่วมกันออกแบบการเรียนรู้ และการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันด้วยการบูรณาการเชื่อมเนื้อหาในกระบวนวิชา

2) ผู้สอนเตรียมเอกสารการสอน สื่อการสอน ได้แก่ เอกสาร .doc .pdf .ppt คลิปจาก YouTube และลิงค์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหากระบวนวิชา ไว้ใน Mango Canvas ของกระบวนวิชา เพื่อให้นักศึกษาได้ทำการศึกษาล่วงหน้า ก่อนเข้าชั้นเรียน

3) ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในที่เน้น Student-Centered Approaches ที่ส่งเสริมทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้ร่วมกันการทำงานเป็นทีม ร่วมกับการใช้ ICT-integrated Learning ในลักษณะเติมเต็มเพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา

3.3 กิจกรรม Active Learning ที่นำไปสู่ Learning Outcome

LO1

1. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำรายงานเกี่ยวกับ 1) การวัดและประเมิน 2) แนวคิดการวัดและประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย

2. แบ่งกลุ่มนักศึกษาทำรายงานการสัมภาษณ์ครูปฐมวัยเกี่ยวกับการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน ต่างสังกัดกัน

LO2

1. เขียนสรุปขอบข่ายของการวัดและการประเมินเด็กปฐมวัย จากการศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560

2. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำรายงานการศึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานการศึกษาปฐมวัยของหน่วยงานต่าง ๆ

3. มอบหมายงานกลุ่ม ทำรายงานวิธีการประเมินและเครื่องมือการประเมินในระดับปฐมวัย

LO3

1. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ ออกแบบและการจัดระบบข้อมูล

2. สร้างเครื่องมือสำหรับการประเมินพัฒนาการ/การเรียนรู้ นำเสนอผลงาน

3. ฝึกวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการประเมินผลพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย (ผลงานศิลปะ การเล่น พฤติกรรมการเรียนรู้ ฯลฯ)

3.4 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

เน้นการวัดและประเมินผล แบบ Formative Assessment มากกว่า Summative Assessment

- การสอบเนื้อหาแบบอัตนัย (20%)
- การประเมินตามสภาพจริง (70%) โดยผู้สอน นักศึกษาประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน ด้วยวิธีการหลากหลาย (ผลงาน/ การนำเสนองาน/ การมีส่วนร่วม/ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้/พฤติกรรมการเรียน) โดยมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

ตารางที่ 1 แสดงกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดในกระบวนวิชา

กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นในคาบเรียน	เวลาที่ใช้ (%)
การบรรยาย	20%
การทำรายงานและการนำเสนอ	50%
การสอบ	30%
รวม	100%

4. ผลที่ได้รับ

4.1 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาเป้าหมาย

ประสบการณ์และผลงานที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนภาคภูมิใจ และสนุกไปกับกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 23 คน ได้ A จำนวน 5 คน B+ จำนวน 8 คน B จำนวน 9 คน C+ จำนวน 1 คน

รวมทั้งการประเมินการสอนของอาจารย์จากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.13 ผลสรุปในระดับดี การประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.69 คิดเป็นร้อยละ 93.88 ผลสรุปในระดับดีมาก ที่ยืนยันผลของการจัดการที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes

4.2 ภาพกิจกรรมและผลงานของนักศึกษา





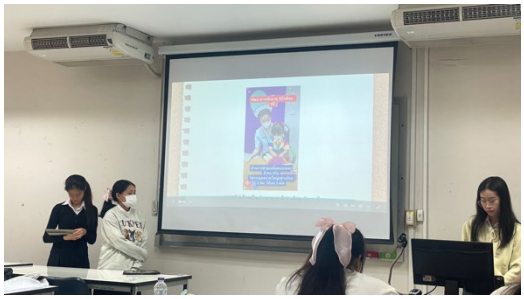


รูปที่ 2-4 ภาพกิจกรรมตาม LO1 วิเคราะห์และสรุปมาตรฐานการเรียนรู้ กรอบการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยได้













รูปที่ 5-10 ภาพกิจกรรมตาม LO2 อธิบายสาระสำคัญของแนวคิดพื้นฐานการวัดและการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยได้

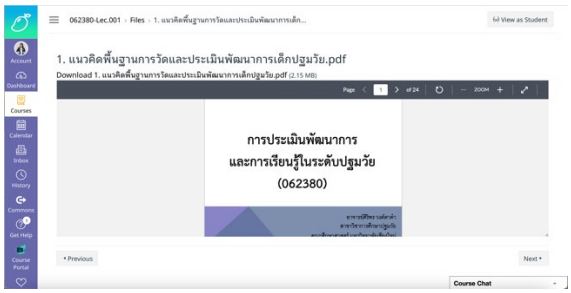


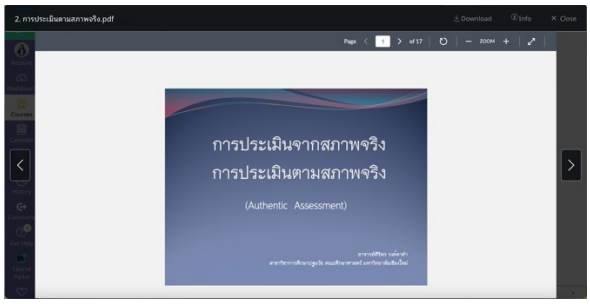


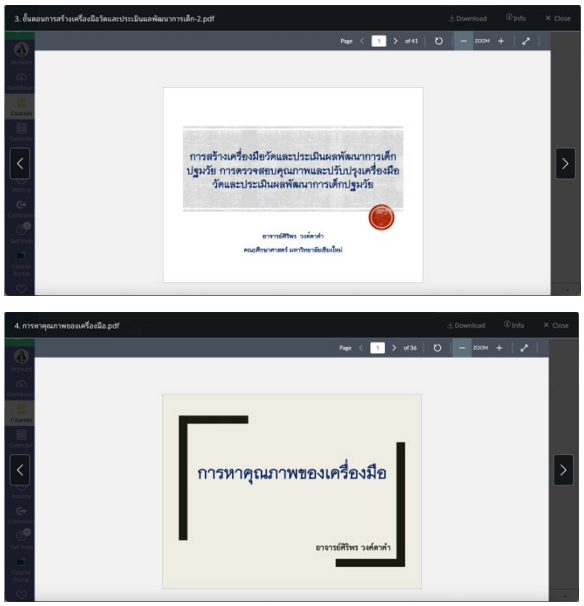




รูปที่ 11-15 ภาพกิจกรรมตาม LO3 ออกแบบแนวทางการประเมินตามสภาพจริง ระบบข้อมูลการประเมินและรายงานผลการประเมินเด็กปฐมวัยได้







รูปที่ 16-19 สื่อประกอบการเรียนรู้

5. การอภิปราย

การออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย เป็นกระบวนการที่มีความท้าทายแต่มีคุณค่าสำหรับการพัฒนาคุณภาพการศึกษา งานวิจัยของ Prince (2004) ระบุว่า Active Learning เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการเรียนรู้ มากกว่าการเป็นผู้รับสารแบบเดิม เนื่องด้วยการเรียนรู้แบบ Active Learning จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และถึงแม้ว่าการนำ Active Learning มาใช้ในการเรียนการสอนจะพบอุปสรรคหลายประการ เช่น ข้อจำกัดด้านเวลา การต้องการทรัพยากรที่เพิ่มขึ้น และความท้าทายในการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากผู้ถ่ายทอดเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Freeman et al., 2014) แต่ผลตอบรับเชิงบวกจากนักศึกษาและการพัฒนาทักษะที่หลากหลายแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมของแนวทางนี้ ความสำเร็จของการใช้ Active Learning ในรายวิชาการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญหลายประการ ประการแรก ความพร้อมในการเตรียมการที่ดีมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ประการที่สอง ความยืดหยุ่นในการปรับตัวเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของผู้สอน เนื่องจากสถานการณ์ในห้องเรียนมีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ประการสุดท้าย การให้ความสำคัญกับความต้องการของผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้แบบ Active Learning ดังที่ Kolb (1984) ได้เสนอไว้ในทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน การพัฒนาอย่างต่อเนื่องและการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกุญแจสำคัญที่จะช่วยให้การใช้ Active Learning มีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต สำหรับอาจารย์ที่มีความสนใจในการนำแนวทาง Active Learning ไปประยุกต์ใช้ คำแนะนำที่สำคัญคือควรเริ่มต้นด้วยกิจกรรมที่มีความซับซ้อนน้อยและค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อนตามความพร้อมของผู้เรียน จะช่วยลดความเครียดและเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จของผู้เรียน ควบคู่กับการให้ความสำคัญต่อการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและสนับสนุนการแสดงออกของนักศึกษา Barkley et al. (2014) ย้ำว่าสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้ Active Learning ประสบความสำเร็จ

6. เอกสารอ้างอิง

[1] Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. (2014). *Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty*(2nd ed.). Jossey-Bass.

[2] Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415. https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111

[3] Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

[4] Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

074414: หลักสูตรสุขศึกษา– พลศึกษา การเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

สมบัติ ท้ายเรือคำ

ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: sombat.ta@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 55 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☑ปริญญาตรี ☐บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้และจัดกิจกรรมให้นักศึกษามีความสามารถในการวิเคราะห์หลักสูตร และสามารถอธิบายสาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระสุขศึกษาและพลศึกษาในระดับประถมศึกษา และวิเคราะห์โครงสร้างรายวิชารายปี เพื่อนำสู่การสร้างเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาวิชาเอกประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 55 คน รายวิชานี้เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกับ Flipped Classroom โดยใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น คลิป MOOC, Google Classroom, Facebook, Line Application และ Mango Canvas เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Constructivism และ Learning by Doing ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการค้นคว้า การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) นอกจากนี้ยังเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ เทคโนโลยีและการทำงาน การประเมินผลเน้นที่การปฏิบัติจริงและการนำเสนอผลงาน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ/การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 นี้ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์ อธิบายสาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระสุขศึกษาและพลศึกษาในระดับประถมศึกษา สามารถวิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรรายปี สามารถนำความรู้จากที่ได้เรียนรู้จากผู้สอน ทั้งในและนอกห้องเรียนไปสร้างเอกสารประกอบการเรียนสาระสุขศึกษาและพลศึกษา ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมประกอบการปฏิบัติจริงในชั้นเรียนระดับประถมศึกษา

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก 1, Active Learning 2, เอกสารประกอบการเรียน 3

1 บทนำ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาหลักสูตรสุขศึกษา – พลศึกษา เป็นกระบวนวิชาเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับปรัชญา หลักการพื้นฐาน จุดมุ่ง หมายของการจัดการศึกษาหลักสูตรสุขศึกษา-พลศึกษาโครงสร้างหลักสูตร กระบวนการพัฒนาหลักสูตรสุขศึกษา-พลศึกษา แต่ทั้งนี้ จากสภาพที่ผ่านมา เนื่องจากเนื้อหาภาคทฤษฎีมีจำนวนมาก เพราะเป็นสองสาระที่นำมารวมกันคือ สาระวิชาสุขศึกษา และสาระวิชาพลศึกษา จึงทำให้ช่วงเวลาที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบ การณ์ในการเรียนรู้น้อย ทำให้ประสบ การณ์จริงที่ควรจะได้รับในเชิงลึกน้อยลงด้วยเช่นกัน การที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาคทฤษฎีนอกห้องเรียนก่อนเข้าเรียนในชั้นเรียน จึงเป็นการช่วยลดช่วงเวลาในการเรียนภาคทฤษฎีใน ชั้นเรียนให้ลดลง ในทางเดียวกันเป็นการเพิ่มช่วงเวลาการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การได้แลกเปลี่ยนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ รวมถึงกระบวนการร่วมมือรวมพลังในการเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน ได้แลกเปลี่ยนกระบวนการคิด ข้อค้นพบจากการลงมือปฏิบัติจริง นำไปสู่การร่วมกันหาแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ หนุนเสริมและคอยเติมเต็มในประเด็นที่ผู้เรียนควรได้รับหรือขาดหายดังนั้น การเรียนรู้เนื้อหาก่อนเข้าทำกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านช่องทางและรูปแบบที่ผู้สอนจัดทำขึ้นอย่างหลากหลาย เช่นคลิปวิดีโอ เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ ยังใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Leaning ที่เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดและตั้งคำถามในเรื่องที่ได้เรียนรู้ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียน เป็นการเพิ่มบรรยากาศการแลกเปลี่ยน การมีส่วนร่วม และเปิดมุมมองความหลากหลายทางความคิด เพื่อนำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรม ให้สามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างมากที่สุด รวมทั้งนำไปสู่กระบวนวิชาวิธีวิทยาการสอนกลุ่มสาระสุขศึกษา-พลศึกษา ที่เป็นการลงมือปฏิบัติการสอนการเรียนรู้เนื้อหาก่อนเข้าทำกิจกรรมในชั้นเรียนผ่านช่องทางและรูปแบบที่ผู้สอนจัดทำขึ้นอย่างหลากหลาย เป็นหนึ่งในกลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการใช้เทคโนโลยี โดยสามารถจัดการและวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) อีกทั้งยังสามารถใช้ในการทบทวนความรู้ในประเด็นที่ยังขาดความเข้าใจในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ก็สามารถย้อนกลับมาเรียนใหม่ได้ตามความต้องการ นอกจากนี้ ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนตั้งคำถามในเรื่องที่ได้เรียนรู้ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียน เป็นการเพิ่มบรรยากาศการแลกเปลี่ยน การมีส่วนร่วม และเปิดมุมมองความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรม ให้สามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างที่เกิดขึ้นในสังคมได้

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชาหลักสูตรสุขศึกษา-พลศึกษานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในกระบวนวิชานี้ผู้เรียนจะต้องเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1) การใช้ Facebook Group และ Messenger สำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่างๆที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงานและการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2) การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น MS-Word, Power Point, MS-teams สำหรับการทำรายงานต่าง การนำเสนองาน และการส่งงาน

3) การใช้ Canvas สำหรับใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน ๆ การออกแบบกิจกรรมและโครงการ รวมทั้งการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวีดีโอต่าง ๆ

4) การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, You tube, Facebook เป็นต้น สำหรับใช้ในการศึกษาวีดีทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา และการทำกิจกรรมใน ชั้นเรียน

5) โปรแกรม Zoom สำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุมนัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ทุกสัปดาห์จะมีบรรยายหรือจัดกรรมเพื่อเสริมความรู้ใหม่ ๆ แต่จะเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีด้วยตนเองผ่านสื่อวีดีโอและวิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลายในช่องทางที่ผู้สอนออกแบบก่อนเข้ามาทำกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถตั้งคำถามหรือข้อสงสัยที่ได้จากการเรียนรู้เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียน โดยในระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ผู้สอนจะเน้น

กิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยเฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอสื่อการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้น ๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 15 นาที เนื้อหาในคลิปวิดีโอสื่อการสอน ได้แก่ การวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระสุขศึกษา-พลศึกษา หลักการและความสำคัญของหลักสูตรกลุ่มสาระสุขศึกษา-พลศึกษา การวัดและประเมินผลด้วยแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ความหมายและความสำคัญของการประเมินผลด้วยแฟ้มสะสมผลงาน ประเภทของการประเมินผลด้วยแฟ้มสะสมผลงานการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดทำหน่วยการเรียนรู้ และการนำเสนอนวัตกรรมสื่อการสอน ซึ่งในแต่ละเนื้อหา ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาได้ศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวีดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Facebook Group, Line Group และให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากสื่อออนไลน์อื่น ๆ

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองทุกกิจกรรม โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า รวมไปถึงการนำเสนอผลการพัฒนาและออกแบบเอกสารประกอบการเรียนเพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิธีวิทยาการสอนสุขศึกษา-พลศึกษา การนำเสนอใน Facebook Group เพื่อให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และศึกษาผลงานของนักศึกษาในกลุ่ม

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
ขั้นเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา	เน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point	เน้นให้ผู้เรียนเป็น Active learner และจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Flipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Summative Assessment	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Authentic Assessment โดยใช้ Rubric Score เป็นเกณฑ์ในการให้คะแนน

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

4.1 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 1 ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่าน Clip VDO เนื้อหาที่เกี่ยวกับหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียน เพื่อนำเสนอในชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ผลการวิเคราะห์หลักสูตร



ตารางการวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ของนางสาววิไลวรรณ ลุงจิ่ง
รหัสนักศึกษา 650210047

มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	K	P	A	สาระการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ผจญภัยธรรมชาติชีวิต						
พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์	ป.2/1 อธิบายลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายใน	- การเรียนรู้ธรรมชาติชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนถึงตาย และการดูแลตนเองในแต่ละช่วงชีวิตให้มีพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจที่เหมาะสม - การเรียนรู้ลักษณะ หน้าที่	บอกความแตกต่างของพัฒนาการด้านร่างกายและจิตใจได้	สังเกตการ-เปลี่ยนแปลงของตนเองและรายงานให้ครูหรือผู้ปกครองทราบ	- ซื่อสัตย์สุจริต - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- วัยและวงจรชีวิตของมนุษย์ - พัฒนาการการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม - ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโต - การดูแลตนเองในแต่ละช่วงวัยให้เหมาะสม"
	ป.2/2 อธิบายวิธีดูแลรักษาอวัยวะภายใน	การทำงานของอวัยวะภายในที่สำคัญ และวิธีการดูแลรักษาอวัยวะภายในร่างกายให้แข็งแรง มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการเป็นไปตามวัย	บอกชื่อ และหน้าที่ของอวัยวะภายในที่สำคัญ"	ปฏิบัติตนที่ส่งเสริมการทำงานของระบบภายใน	- ซื่อสัตย์สุจริต - มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	- อวัยวะภายในที่สำคัญ - ลักษณะ ระบบการทำงานและหน้าที่ของอวัยวะภายใน



ตารางการวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
รายวิชาพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โดยนายอดิศักดิ์ ทะจักร์

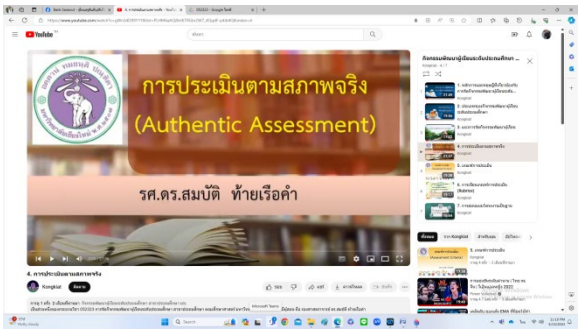
สาระการเรียนรู้ที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์						
มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	K	P	A	สาระการเรียนรู้
พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์	ป.1/1 อธิบายลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอก	ลักษณะทางกายภาพและบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่เฉพาะ ของอวัยวะภายนอก รวมถึงอวัยวะในเช่นการพูด และการเคลื่อนไหว ซึ่งอวัยวะเหล่านี้มีการพัฒนาตามช่วงวัย	นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะได้	นักเรียนสามารถชี้ตำแหน่งอวัยวะบนร่างกายและอธิบายหน้าที่ของมันได้ถูกต้อง	นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของอวัยวะ	➢ ลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอกที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการไปตามวัย - ตา หู คอ จมูก ผม มือ เท้า เล็บ ผิวหนัง ฯลฯ - อวัยวะในช่องปาก (ปาก ลิ้น ฟัน เหงือก)
	ป.1/2 อธิบายวิธีดูแลรักษาอวัยวะภายนอก	วิธีดูแลอวัยวะภายนอกอย่างถูกต้อง เช่น การล้างมือก่อนรับประทานอาหาร การแปรงฟันหลังอาหาร และการรักษาความสะอาดของผิวหนัง	นักเรียนสามารถอธิบายวิธีดูแลรักษาอวัยวะภายนอกได้	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอน วิธีดูแลรักษาอวัยวะภายนอกได้ถูกต้อง	นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการดูแลรักษาร่างกาย	➢ การดูแลรักษาอวัยวะภายนอก - ตา หู คอ จมูก ผม มือ เท้า เล็บ ผิวหนัง ฯลฯ - อวัยวะในช่องปาก (ปาก ลิ้น ฟัน เหงือก)

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 2 ผู้เรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่ออกแบบให้เชื่อมโยงกับการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละลำดับขั้นตอนตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เรียนรู้ผ่าน Clip VDO เพื่อวางแผน ออกแบบ เอกสารประกอบการเรียนรู้สุขศึกษา-พลศึกษาที่สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดชั้นปี



4.3 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 3 ผู้เรียนออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิเคราะห์โครงสร้างการจัดการเรียนการสอนรายปี เพื่อประกอบการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งปีการศึกษา รวมทั้งผู้สอนผลิตคลิปการสอน โดยส่งเป็น link YouTube และเป็นไฟล์ clip ให้ผู้เรียนได้ศึกษา โดยส่งผ่านช่องทาง Facebook Group และ Line Group และคลิปผลงานการออกแบบและจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ดังต่อไปนี้





https://youtu.be/_IKCw2L8rZ4?si=8LCNdXTY0NEGOLaQ



คลิปการทดสอบการสอน
วิชาพลศึกษา
ประกอบรายวิชา 074414
หลักสูตรกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษ



https://youtu.be/rHTEG27ArsA?si=8coppQqYbxZ1hAN5





และการออกแบบโครงสร้างการจัดการเรียนการสอนรายปี ของแต่ละระดับชั้น

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา — รายวิชาพื้นฐาน
รหัสวิชา พ 11101 — ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เวลาเรียน 80 ชั่วโมง — จำนวน 2 หน่วยกิต

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนนสอบ
1	ท่องโลกอวัยวะแสนสนุกบนตัวเรา	พ 1.1 ป.1/1 ป.1/2	อวัยวะภายนอกทุกส่วนต่างมีหน้าที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่อร่างกาย ดังนั้นเราควรดูแลรักษาอวัยวะภายนอกให้ทำงานได้ตามปกติ มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการไปตามวัย	10	13
2	โลกของฉันเริ่มที่ครอบครัว	พ 2.1 ป.1/1	การแสดงความรักและความผูกพันต่อกันของสมาชิกในครอบครัว ส่งผลให้สมาชิกทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข	5	6
3	รู้จักตนเองเติมเต็มความภูมิใจ	พ 2.1 ป.1/2	ทุกคนมีสิ่งที่ชื่นชอบและภาคภูมิใจในตนเอง หากยอมรับและเข้าใจในตนเองจะทำให้ชีวิตเรามีความสุข	5	6
4	เสน่ห์แห่งความต่างของเพศชายและเพศหญิง	พ 2.1 ป.1/3	การยอมรับและเข้าใจลักษณะความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิง ทางด้านร่างกาย อารมณ์ และลักษณะนิสัย จะช่วยให้ประพฤติปฏิบัติตน อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข	5	6

นางสาวสิริยากร จงอุ้มกลาง 650210052

โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา — รายวิชาพื้นฐาน
รหัสวิชา พ 31101 — ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เวลาเรียน 80 ชั่วโมง — จำนวน 2 หน่วยกิต

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
1	การเปลี่ยนแปลงตามวัย	พ 1.1 ป.3/1 ป.3/2	มนุษย์มีการเจริญเติบโตที่เปลี่ยนแปลงตามวัย ซึ่งสังเกตได้จากส่วนสูง น้ำหนัก และการทำงานของร่างกาย การเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานช่วยประเมินพัฒนาการและดูแลสุขภาพได้เหมาะสม	8	10
2	ปัจจัยของการเจริญเติบโต	พ 1.1 ป.3/3	การเจริญเติบโตของมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น พันธุกรรม โภชนาการ การออกกำลังกาย การพักผ่อน และสิ่งแวดล้อม การเข้าใจปัจจัยเหล่านี้ช่วยส่งเสริมการเจริญเติบโตของร่างกาย	8	10
3	ความสัมพันธ์ของครอบครัวและเพื่อน	พ 2.1 ป.3/1 ป.3/2	ความแตกต่างของครอบครัวส่งผลต่อการสนับสนุนและการดูแลในรูปแบบที่หลากหลาย การสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ช่วยเสริมสร้างความรัก ความผูกพัน และความเข้าใจอันดีระหว่างกัน	4	5

โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา — รายวิชาพื้นฐาน
รหัสวิชา พ16101 — ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เวลาเรียน 80 ชั่วโมง — จำนวน 2 หน่วยกิต

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
1	ระบบในร่างกายสู่การเจริญเติบโต	พ 1.1 ป.6/1 พ 1.2 ป.6/2	ระบบสืบพันธุ์ ระบบไหลเวียนโลหิต และระบบหายใจมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต การเจริญเติบโตและพัฒนาการของร่างกาย จึงควรดูแลรักษาอย่างถูกวิธี เพื่อให้ร่างกายมีพัฒนาการและการเจริญเติบโตตามวัย	8	8
2	สานสัมพันธ์สู่ความสำเร็จ	พ 2.1 ป.6/1	การสร้างและรักษาสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น และการทำงานกลุ่มเป็นทักษะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต ช่วยให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ พัฒนาทักษะทางสังคม และสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ที่กว้างขวางขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต	8	8
3	การป้องกันตัวจากอันตรายทางเพศ	พ. 2.1 ป.6/2	การวิเคราะห์พฤติกรรมเสี่ยงที่อาจนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ การติดเชื้อเอดส์ และการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร เป็นการพัฒนาทักษะการดำเนินชีวิต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต • พัฒนาทักษะวิเคราะห์ผลดีผลเสีย	8	8

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning และ Flipped-Classroomผู้สอนพบว่าตนเองยังต้องออกแบบ วางแผนและเตรียมการสอนที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากการทำคลิปค่อนข้างที่จะใช้เวลาในการทำมาก และผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีช่วงเวลาที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาปรึกษางาน และขอข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

ส่วนในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจคุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้ว ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอน

2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5) ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า

6. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ไปประยุกต์ใช้

ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎีและนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะดังที่ได้กล่าวมา โดยเฉพาะคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 ในเรื่องการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดสร้างสรรค์

7. ปัญหาและอุปสรรค

จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการทำ การตัดต่อ และเทคนิคใหม่ ๆ ในการทำ Clip ประกอบการสอนและการนำเสนอผลงาน ซึ่งใช้เวลาในการทำพอสมควร ควรที่จะให้มีทุนการศึกษาสำหรับนักศึกษาช่วยงาน (TA) เพื่อที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้และช่วยเหลืองานให้กับอาจารย์ผู้สอน และการที่นักศึกษาเข้ามาช่วยจึงทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

8. เอกสารอ้างอิง

ทิศนา แขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. http://www.curriculum51.net/.

กองการศึกษา พลศึกษาและนันทนาการ. (2563). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา. สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

World Health Organization (WHO). (2021). Global standards for health-promoting schools. World Health Organization. https://www.who.int/publications/i/item/9789240025059.

Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (2019). The Whole School, Whole Community, Whole Child (WSCC) model. U.S. Department of Health and Human Services. https://www.cdc.gov/healthyschools/wscc/index.htm.

Graham, G. (2019). Teaching children and adolescents physical education (4th ed.). Human Kinetics.

052310: การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา
Analysis of Mathematics at Elementary Education Level

**สมบัติ ท้ายเรือคำ[1]

ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail :sombat.ta@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 27 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 052310 การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา เป็นกระบวนวิชาเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ การวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา เนื้อหาและความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา การประยุกต์ใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์เพื่อการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา ซึ่งรายละเอียดจะเป็นการเรียนภาคทฤษฎีเป็นส่วนใหญ่ โดยให้นักศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรคณิตศาสตร์ วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และสาระสำคัญ ออกแบบรายวิชาพื้นฐานและรายวิชาเพิ่มเติมคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา จัดทำสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้และการเลือกใช้แหล่งการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ออกแบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงและอิงสมรรถนะ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนระดับประถมศึกษา แต่ทั้งนี้จากสภาพที่ผ่านมาปรากฏคือ เนื้อหาภาคทฤษฎีมีจำนวนมาก จึงทำให้ช่วงเวลาที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติในการวิเคราะห์หลักสูตร และออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดเป็นผลการเรียนรู้ของรายวิชาลดน้อยลง ทำให้ประสบการณ์จริงที่ควรจะได้รับในเชิงลึกน้อยลงด้วยเช่นกัน ในภาคการศึกษานี้ผู้สอนจึงได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านการวิเคราะห์ การออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ จากจุดประสงค์รายวิชา และเนื่องด้วยความหลากหลายของกลุ่มผู้เรียนเป็นนักศึกษาที่รับเข้าเรียนในหลายช่องทาง คือ TCAS 1 (นักศึกษาโครงการครูรัก(ษ์)ถิ่น) TCAS 2 (นักศึกษาโควตาภาคเหนือ) และ TCAS 4 (นักศึกษาโครงการพัฒนาศักยภาพครูและโรงเรียนตำรวจตระเวณชายแดน) ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงต้องมีหลากหลายรูปแบบและช่องทาง ทั้งออนไซต์ และออนไลน์ การจัดการศึกษาจึงต้องอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเอื้อให้นักศึกษาได้เกิดการเรียนรู้ รวมทั้งในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาที่ท้าทายความสามารถของมนุษย์เพราะเป็นยุคที่โลกต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้นผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลางโดยวิธีการบรรยายมาเป็นการเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) โดยอาศัยแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่เป็นรูปแบบหนึ่งของแนวคิดจัดการเรียนการสอนโดยที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อนอกชั้นเรียน ที่อาจารย์ประจำวิชาเตรียมและนักศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม รวมทั้ง

ผู้สอนไม่สอนแบบถ่ายทอดความรู้ให้แก่นักศึกษาโดยตรงแต่ถ่ายทอดผ่านวีดีทัศน์สั้น ๆ 15 - 20 นาที ให้นักศึกษาไปเรียนสาระความรู้นอกห้องเรียน ซึ่งจะเปิดโอกาสให้นักศึกษาดูซ้ำได้หลายครั้ง แล้วนักศึกษาทำกิจกรรมเพื่อฝึกใช้ความรู้นั้น เกิดกระบวนการ “เรียนรู้โดยลงมือทำ” (Learning by Doing) ที่จะช่วยให้รู้ลึกและรู้จริง นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ ดังนั้น การที่นักศึกษาได้เรียนรู้ภาคทฤษฎีนอกห้องเรียน จึงเป็นการช่วยลดช่วงเวลาในการเรียนภาคทฤษฎีในชั้นเรียนให้ลดลง ในทางเดียวกันเป็นการเพิ่มช่วงเวลาการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ให้มากขึ้น การได้แลกเปลี่ยนสะท้อนความคิดและประสบการณ์ รวมถึงกระบวนการร่วมมือแลกเปลี่ยนกระบวนการคิด ข้อค้นพบจากการลงมือปฏิบัติจริง นำไปสู่การร่วมกันหาแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ หนุนเสริม และคอยเติมเต็มในประเด็นที่นักศึกษาควรได้รับ การเรียนรู้เนื้อหาผ่านช่องทางและรูปแบบที่ผู้สอนจัดทำขึ้นอย่างหลากหลาย เป็นหนึ่งในกลวิธีที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมผ่านการใช้เทคโนโลยี โดยสามารถจัดการและวางแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถใช้ในการทบทวนความรู้ในประเด็นที่ยังขาดความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่สำคัญและจำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความรับผิดชอบในการเรียน และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในรายวิชา 052310 การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา

คำสำคัญ: การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ การเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

1. บทนำ

การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา เป็นกระบวนวิชาเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ การวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา เนื้อหาและความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา การประยุกต์ใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์เพื่อการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคมอย่างสมดุล การพัฒนาแนวทางการจัดการชั้นเรียนที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของนักเรียนแต่ละคน ช่วยให้ครูสามารถตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังเน้นการสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาดังกล่าวนี้ ผู้สอนจะเน้นกระบวนการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการวิเคราะห์หลักสูตรคณิตศาสตร์ วิเคราะห์สาระการเรียนรู้และสาระสำคัญ จัดทำสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้และการเลือกใช้แหล่งการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ออกแบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงและอิงสมรรถนะ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนระดับประถมศึกษา ผ่านกระบวนการ**คิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) อันประกอบด้วย 1) การเข้าใจและเข้าถึงปัญหาและประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience)** 2) การกำหนดและวิเคราะห์ปัญหา 3) การออกแบบอย่างร่วมมือรวมพลัง 4) การสร้างสรรค์ผลงาน และ 5) การทดสอบ เน้นการแลกเปลี่ยนแนวความคิดในการปรับความรู้ภาคทฤษฎีสู่การลงมือปฏิบัติจริงได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีความสะดวก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยเน้นพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยให้

ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Active Learning) โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและเป็นสารสนเทศในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเป็นการช่วยเหลือนักศึกษาให้สามารถออกแบบและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพต่อไป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงตามหลักของการจัดการเรียนรู้แนวใหม่แบบ Active Learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยการเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork)การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นคว้า และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่ ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา เนื้อหาที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชาที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประกอบด้วย 1) สืบค้น วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวโน้มการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ บูรณาการสมรรถนะและคุณลักษณะของผู้เรียนภายใต้บริบทและอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ 2) ออกแบบเอกสารประกอบการเรียนรู้คณิตศาสตร์ บูรณาการข้ามศาสตร์โดยใช้การวิจัยเป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะและการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษาอย่างยั่งยืนและมีความหมาย 3) วิเคราะห์และสังเคราะห์บทบาท หน้าที่ คุณลักษณะที่ดีของครูประถมศึกษาในฐานะการเป็นพลเมืองจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น การส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์อย่างยั่งยืนและมีความหมาย

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในกระบวนวิชานี้ผู้เรียนจะต้องเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1) การใช้ Facebook Group สำหรับ ใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่างๆที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงานและการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2) การใช้ Canvas สำหรับใช้ในการออกแบบการนำเสนองานการออกแบบห้องเรียนและการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวีดีโอต่าง ๆ

3) การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams, Google Sites เป็นต้นสำหรับการทำรายงานต่าง การนำเสนองาน และการส่งงาน

4) โปรแกรม Zoom สำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุม นัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

5) การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, Youtube, kahoot, Plicker, Prezi, Mentimiter, Padlet เป็นต้น สำหรับใช้ในการศึกษาวีดีทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยเฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอสื่อการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้นๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อยๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ เนื้อหาในคลิปวิดีโอสื่อการสอน ได้แก่ การวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา การวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหาคณิตศาสตร์สำหรับครูระดับประถมศึกษา ซึ่งในแต่ละเนื้อหาผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาได้ศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิปซึ่งคลิปวีดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Facebook Group, Line Groupและให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากสื่อออนไลน์อื่น ๆ

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองทุกกิจกรรม โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนนอกห้องเรียน การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า รวมไปถึงการนำเสนอความก้าวหน้าของการออกแบบห้องเรียนในฝันอย่างสม่ำเสมอ การนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ การนำเสนอผลงานนวัตกรรม ห้องเรียนในฝัน ทั้งในรูปแบบการนำเสนอ Gallery Walk และการทำคลิปวิดีโอแนะนำนวัตกรรมที่ออกแบบ ผ่านช่องทาง You Tubeและร่วมกับสื่อ online

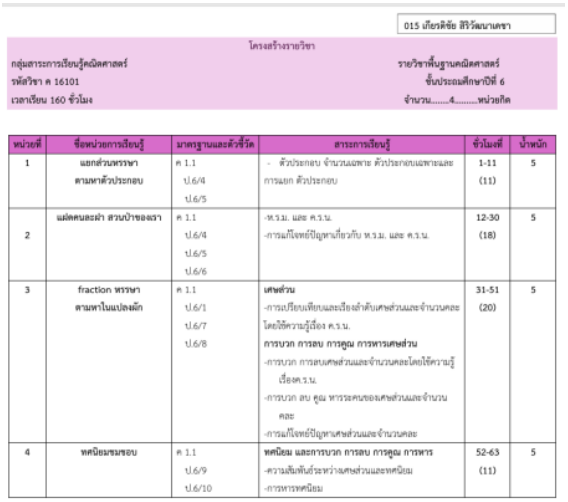
ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา	เน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point	เน้นให้นักศึกษาเป็น Active learner และ จัดการเรียนการสอนแบบFlipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความ

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
		สะดวก (facilitator)
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Summative Assessment	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Authentic Assessment

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

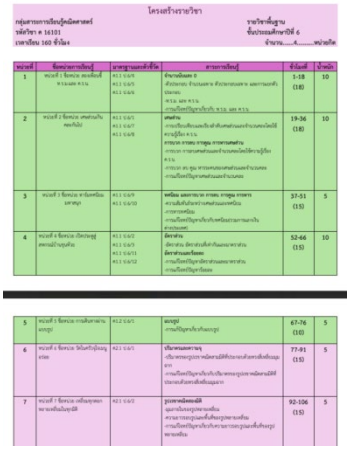
4.1 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 1 ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่าน Clip VDO เนื้อหาที่เกี่ยวกับหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียน เพื่อนำเสนอในชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ ตัวอย่างผลการวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา



โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ รายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์
รหัสวิชา ค 16101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เวลาเรียน 160 ชั่วโมง จำนวน.....4.....หน่วยกิต

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานและตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	ชั่วโมงที่	น้ำหนัก
1	แยกส่วนพรรษา ตามหาตัวประกอบ	ค 1.1 ป.6/4 ป.6/5	- ตัวประกอบ จำนวนเฉพาะ ตัวประกอบและจำนวนเฉพาะและการแยกตัวประกอบ	1-11 (11)	5
2	แม่ตคนละผ้า สวนป่าของเรา	ค 1.1 ป.6/4 ป.6/5 ป.6/6	-ห.ร.ม. และ ค.ร.น. -การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ ห.ร.ม. และ ค.ร.น.	12-30 (18)	5
3	fraction พรรษา ตามหาในแปลงผัก	ค 1.1 ป.6/1 ป.6/7 ป.6/8	**เศษส่วน** -การเปรียบเทียบและเรียงลำดับเศษส่วนและจำนวนคละ โดยใช้ความรู้เรื่อง ห.ร.ม. **การบวก การลบ การคูณ การหารเศษส่วน** -การบวก การลบเศษส่วนและจำนวนคละโดยใช้ความรู้เรื่อง ห.ร.ม. -การบวก ลบ คูณ หารระคนของเศษส่วนและจำนวนคละ -การแก้โจทย์ปัญหาเศษส่วนและจำนวนคละ	31-51 (20)	5
4	ทศนิยมรอบรอบ	ค 1.1 ป.6/9 ป.6/10	**ทศนิยม และการบวก การลบ การคูณ การหาร** -ความสัมพันธ์ระหว่างเศษส่วนและทศนิยม -การหารทศนิยม	52-63 (11)	5



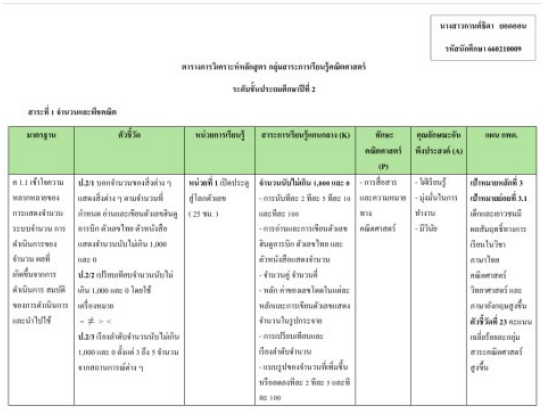
โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ รายวิชาพื้นฐาน
รหัสวิชา ค13101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
เวลาเรียน 200 ชั่วโมง จำนวน 4 หน่วยกิต

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานและตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	ชั่วโมงที่	น้ำหนัก
1	ช่วยกันอ่าน พากาบิบ ชวนการเขียน	ค 1.1 ป.3/1 ป.3/2	จำนวนนับไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ และ ๐ - การอ่าน การเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย และตัวหนังสือแสดงจำนวน - หลัก ค่าของเลขโดดในแต่ละหลัก และการเขียนตัวเลขแสดงจำนวนในรูปกระจาย - การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวน	1-25	10
2	แปลงเศษความส่วนเศษส่วน	ค 1.1 ป.3/3 ป.3/4	เศษส่วน - เศษส่วนที่ตัวเศษน้อยกว่าหรือเท่ากับ ตัวส่วน - การเปรียบเทียบและเรียงลำดับเศษส่วน	25-50	5
3	ครูพรวน ปีพาย น้องพาคุณเพื่อนพาทาร	ค 1.1 ป.3/5 ป.3/6 ป.3/7	การบวก การลบ การคูณ การหารจำนวนนับ ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ และ ๐ - การบวกและการลบ - การคูณ การหารรวมและการหารสั้น	50-70	10

ภาพที่ 1-3 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างรายวิชา

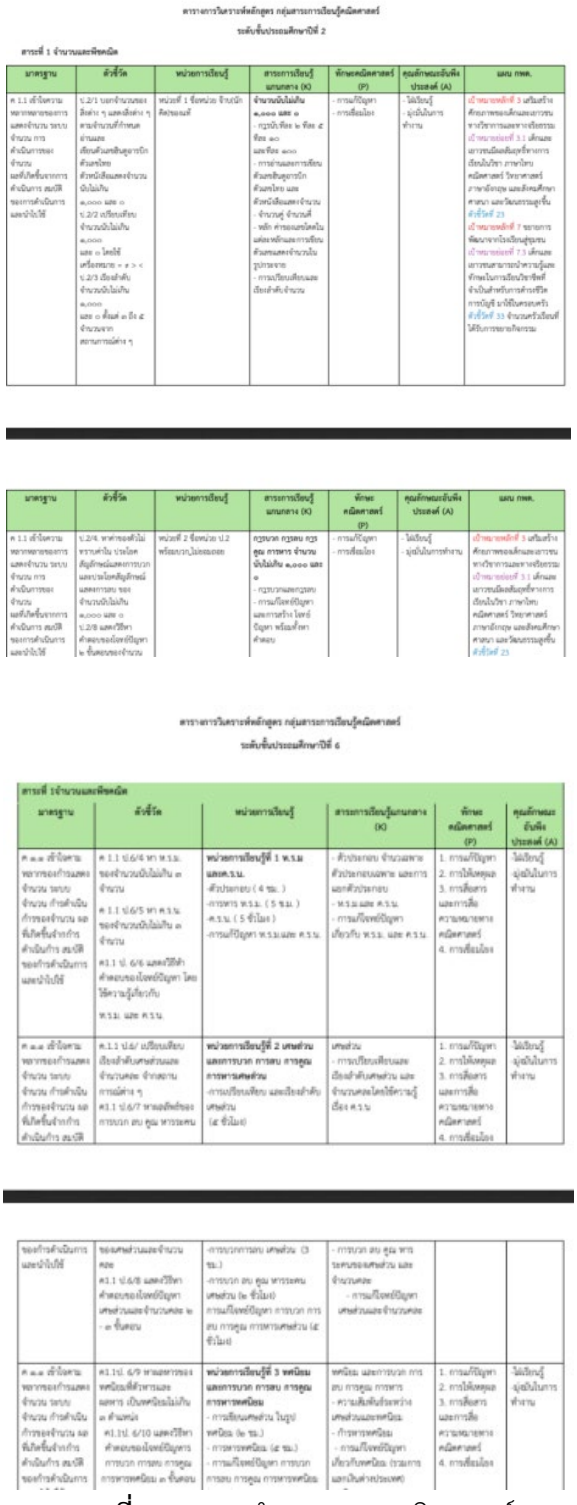
และ นักศึกษาได้ทำการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เชื่อมโยงสู่การออกแบบการจัดการเรียนการสอน ตัวอย่างดังภาพประกอบ 4-6



ตารางการวิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สาระที่ 1 จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	หน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้แกนกลาง (K)	ทักษะคณิตศาสตร์ (P)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	แผน อพส.
ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้	ป.2/1 บอกจำนวนของสิ่งต่าง ๆ และเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย ตัวหนังสือแสดงจำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0 ป.2/2 เปรียบเทียบจำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0 โดยใช้เครื่องหมาย $=, \neq, >, <$ ป.2/3 เรียงลำดับจำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0 ตั้งแต่ 3 ถึง 5 จำนวน จากสถานการณ์ต่าง ๆ	หน่วยที่ 1 เปิดประตูสู่โลกตัวเลข (25 ชม.)	**จำนวนนับไม่เกิน 1,000 และ 0** - การนับทีละ 2 ทีละ 5 ทีละ 10 และทีละ 100 - การอ่านและการเขียนตัวเลขฮินดูอารบิก ตัวเลขไทย และตัวหนังสือแสดงจำนวน - จำนวนคู่ จำนวนคี่ - หลัก ค่าของเลขโดดในแต่ละหลัก และการเขียนตัวเลขแสดงจำนวนในรูปกระจาย - การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวน - แบบรูปของจำนวนที่เพิ่มขึ้นหรือลดลงทีละ 2 ทีละ 5 และทีละ 100	- การสื่อสาร และความหมายของคณิตศาสตร์	- ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน - มีวินัย	**เป้าหมายหลักที่ 3 เป้าหมายย่อยที่ 3.1** เด็กและเยาวชนมีคุณภาพตามเกณฑ์การเรียนในวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาต่างประเทศ **ตัวชี้วัดที่ 23** คะแนนเฉลี่ยร้อยละกลุ่มสาระคณิตศาสตร์สูงขึ้น



ภาพที่ 4-6 การนำเสนอผลการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระคณิตศาสตร์

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 2 ผู้เรียนทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่การคิดเชิงออกแบบ เรียนรู้ผ่าน Clip VDO เพื่อวางแผน ออกแบบ และจัดทำเอกสารประกอบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัดชั้นปี ตัวอย่างดังภาพ 7-10









ภาพที่ 7-10 ผลการออกแบบเอกสารประกอบการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

ผลงานของนักศึกษาสามารถติดตามได้ตามลิงค์ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์โครงสร้างรายวิชา https://drive.google.com/drive/folders/1 LR9 f5 heoG0 5 lMrWCMquHP8 lmhjYqZ-ON?usp=drive_link

2. ผลการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ https://drive.google.com/drive/folders/1ea1noPxErRean2UnLDUZNypNFUdFXvr?usp=drive_link

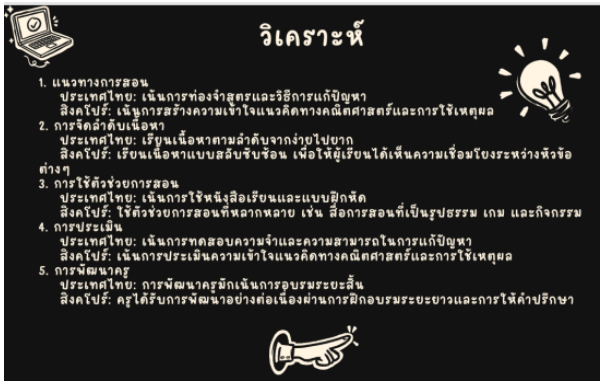
3. ผลการออกแบบเอกสารประกอบการเรียนรู้ https://drive.google.com/drive/folders/12tTAgMmcQP87JVtY8DyXhWW5T9bx9tVS?usp=drive_link

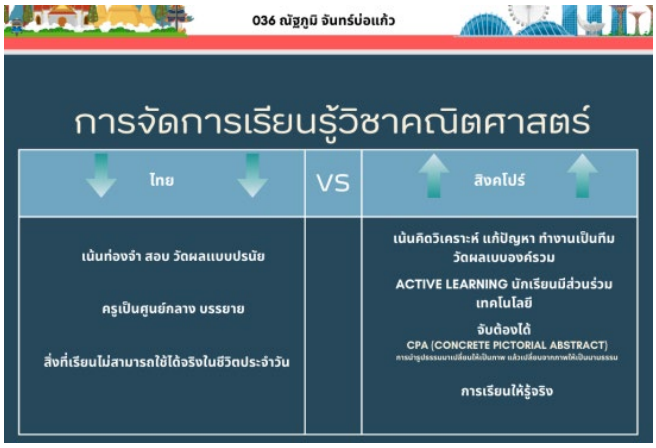
4. ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบการเรียนการสอนของประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ https://drive.google.com/drive/folders/1TR67qwFbKpnsaM0Tck7LEYvWGbCcpovr?usp=drive_link

และคลิปที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้เพิ่มเติม และเรียนนอกห้องเรียนในช่องทางสื่อออนไลน์ ดังนี้

1. [คณิตพื้นฐานสำหรับครูประถม (การบวก ลบ คูณ หาร) - YouTube]
2. [ทฤษฎีบทพีชคณิต - YouTube]
3. [โจทย์ปัญหาเศษส่วน - YouTube]
4. [เกณฑ์การประเมิน - YouTube]

4.3 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 3 วิเคราะห์และสังเคราะห์เปรียบเทียบการเรียนการสอนของประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ ดังตัวอย่างดังภาพที่ 11-14









ภาพที่ 11-14 การเปรียบเทียบการเรียนการสอนของประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ผู้สอนพบว่าตนเองยังต้องออกแบบ วางแผนและเตรียมการสอนที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากการทำคลิปการสอนใช้เวลาในการผลิตและถ่ายทำค่อนข้างมาก และผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีช่วงเวลาที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาปรึกษางาน และขอข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

ส่วนในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจคุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้ว ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5) ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า

6. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎีและนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ

7. ปัญหาและอุปสรรค

จากการสอนกระบวนวิชานี้เป็นการจัดการเรียนการสอนให้นักศึกษากลุ่มพิเศษ คือ โครงการพัฒนาโรงเรียนและครูโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ซึ่งจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ 100% ปัญหาและอุปสรรค์ที่สำคัญคือระบบและสัญญาณอินเทอร์เนต ซึ่งสถานที่ใช้ในการเรียนส่วนใหญ่โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนที่สัญญาณอินเทอร์เนตจะขึ้นอยู่กับพลังงานแสงอาทิตย์ (solar cell)

8. เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

ทิศนา แขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน.: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2564). **ศาสตร์การสอน.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์.(2544). **การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธี และเทคนิคการสอน.**พิมพลักษณ์ กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).

รุ่งทิวา แย้มรุ่ง.(2566). **คณิตศาสตร์สำหรับครูประถมศึกษา.** มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สพฐ.(2560). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560).** กรุงเทพฯ.

ภาษาอังกฤษ

Bloom, Benjamin S.**Taxonomy of Educational Objectives Handbook**.

Banathy, Bela H.**Instructional System.**

Kemp, J.E.**Instructionaldesign**.: A plan for unit and course development.

Guilford and Hoepfner, R. (1971). **The Analysis of Intelligence**. New York: McGraw – Hill Book Company.

รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูยุคดิจิทัล

สิระ สมนาม[1]

[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
sira.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 30 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูยุคดิจิทัลและผลการเรียนรู้ด้านการสื่อสารภาษาสำหรับครูของนักศึกษาในกระบวนวิชา 100228 ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครูยุคดิจิทัล ซึ่งมีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนในตอนที่ผู้สอนรับผิดชอบ จำนวน 30 คน โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล พัฒนาขึ้นตามฐานคิด Active Learning และ Asynchronous Learning ที่มีการบูรณาการเนื้อหาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้แนวคิดหลักในการพัฒนารูปแบบ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ (Language for Peaceful co-existence) แนวคิดการศึกษาฐานดิจิทัล (Digital-Based Education) และวิธีการทักษะย่อยทางภาษา (Language sub-skills approach: LSSA) ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning และ Asynchronous Learning เป็นหลัก ผ่าน LMS Mango Canvas ร่วมกับการฝึกปฏิบัติร่วมกันในชั้นเรียนปกติ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู 2) การออกแบบเค้าโครงการสื่อสารภาษาสำหรับครู 3) การผลิตภาษาที่เน้นการสื่อสารในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ 4) การผลิตภาษาที่เน้นการสื่อสารในยุคดิจิทัล 5) การลงมือปฏิบัติการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครูยุคดิจิทัล 6) การปรับปรุงและสะท้อนคิดคุณค่าการสื่อสารภาษาสำหรับครู โดยแต่ละกิจกรรมจะเริ่มจากศึกษาวีดิทัศน์ความรู้และหลักการเบื้องต้นนอกชั้นเรียนที่ผู้สอนจัดทำไว้ จากนั้นจึงอภิปรายและสะท้อนคิดความรู้และสรุปหลักการร่วมกัน แล้วจึงเข้าสู่กิจกรรมที่ออกแบบไว้ทั้ง 6 กิจกรรม โดยใช้สื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น สื่อและแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบวีดิทัศน์ทางการศึกษาที่มีผู้จัดทำไว้ สื่อสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันทางการศึกษาที่หลากหลาย ใช้รูปแบบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ตามแนวคิดการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยผลการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้นักศึกษาวิชาชีพครูมีทักษะการสื่อสารภาษาที่ดี เหมาะสมตามบริบทและสถานการณ์การสื่อสาร บรรลุตามวัตถุประสงค์การสื่อสาร

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้, ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู, การเรียนรู้ยุคดิจิทัล

1 บทนำ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล พัฒนาขึ้นตามแนวคิด Asynchronous Learning บูรณาการร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ Active Learning ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ 6 กิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมจะเริ่มจากศึกษาวีดิทัศน์ความรู้และหลักการเบื้องต้นนอกชั้นเรียน จากนั้นจึงอภิปรายและสะท้อนคิดความรู้และสรุปหลักการร่วมกัน แล้วจึงเข้าสู่กิจกรรมที่ 1 ได้แก่ กิจกรรมการวิเคราะห์ทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู (Language sub-skills approach: LSSA) [1] ที่จะช่วยให้นักศึกษาวิชาชีพครูมองเห็นทิศทาง กระบวนการ และขั้นตอนการพัฒนาทักษะการพูดและเขียนสื่อสารภาษาในการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ ทักษะ และเจตคติของครูไปสู่นักเรียน หลังจากนั้นจึงนำเอาทักษะย่อยที่วิเคราะห์ได้ไปทำกิจกรรมที่ 2 คือการออกแบบเค้าโครงการสื่อสารภาษาสำหรับครู ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์สถานการณ์การสื่อสาร จุดมุ่งหมายการสื่อสาร เกริ่นนำการสื่อสาร ประเด็นการพูดและเขียนสื่อสาร กิจกรรมลงมือปฏิบัติเพื่อการสื่อสาร และการลงท้ายการสื่อสารให้ได้แง่คิดและความประทับใจ และเมื่อออกแบบเค้าโครงการสื่อสารได้แล้ว นักศึกษาจะลงมือการผลิตภาษาในกิจกรรมที่ 3 ผ่านการเขียนบทพูดและผลงานเขียนที่เน้นการสื่อสารในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ (Language for Peaceful co-existence) [2] จากนั้นจึงต่อด้วยกิจกรรมที่ 4 ได้แก่ การผลิตภาษาที่เน้นการสื่อสารในยุคดิจิทัล (Digital-Based Education) [3] ผ่านวีดิทัศน์ทางการศึกษา สื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันทางการศึกษา และเมื่อนักศึกษาได้ลงมือผลิตบทพูดและผลงานการเขียนสื่อสารในบริบทวิชาชีพครูแล้ว นักศึกษาก็จะเข้าสู่กิจกรรมที่ 5 นั่นคือการลงมือปฏิบัติการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครูยุคดิจิทัล ผ่านการจำลองสถานการณ์การการสื่อสารที่หลากหลายทั้งในบริบทวิชาชีพครู การสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ และการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในการดำรงชีวิตประจำวัน และท้ายที่สุดนักศึกษาจะร่วมกันทำกิจกรรมที่ 6 ซึ่งเป็นการร่วมนำเสนอ วิพากษ์ และสะท้อนคิดคุณค่าเพื่อการปรับปรุงทักษะการสื่อสารภาษาสำหรับครู

2 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.1 แนวคิดการใช้ภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

การอยู่ร่วมกันอย่างสันติว่าด้วยเรื่องของความปลอดภัยจากการรุกรานทางการทูตและการโฆษณาชวนเชื่อ รวมถึงการให้คำมั่นสัญญาเกี่ยวกับการสงบศึกทางทหารเป็นการชั่วคราว [4] การอยู่ร่วมกันอย่างสันติเป็นเรื่องของกฎหมายระหว่างประเทศ ไม่ใช่เพียงการแสดงออกถึงเจตจำนงที่ต้องการด้านความรู้สึกเท่านั้น [5] ส่วนการใช้ภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติเป็นวิธีการที่ได้มาจากแนวคิดเรื่องการสื่อสารเพื่อสันติภาพ ซึ่งเป็นแนวทางที่พยายามป้องกันความขัดแย้งไม่ให้กลายเป็นความรุนแรง โดยใช้วิธีการอย่างสันติเพื่อแก้ไขความขัดแย้งด้วยเงื่อนไขที่ช่วยลดความรุนแรงผ่านวิธีการที่สันติเพื่อนำสังคมโลกไปสู่สันติภาพ [6] ผลที่ตามมาของการรักษาสันติภาพ คือ การยอมรับในสิทธิและความรับผิดชอบที่เท่าเทียมกันของมนุษย์ทุกคน [7] จากข้อมูลข้างต้น ภาษาเป็นเครื่องมือการสื่อสารที่สามารถช่วยสร้างหรือทำลายสันติภาพโลกได้ การวิจัยเรื่องภาษาและสันติภาพมีบทบาทหลักสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) ช่วยป้องกันการปะทุของสงคราม 2) ช่วยควบคุมความรุนแรงทางกายภาพ และ 3) ช่วยจัดการกับความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ละเมิดสิทธิมนุษยชนไม่ว่าจะมีสงครามเกิดขึ้นหรือไม่ก็ตาม [8] ภาษาแห่งสันติภาพคือการสื่อสารในรูปแบบใดก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารด้วยคำพูดหรือไม่ใช้คำพูด มุ่งเน้นคำศัพท์สำคัญสำหรับการสนทนาเกี่ยวกับสันติภาพ [9] ซึ่งการพัฒนาและการส่งเสริม

การอยู่ร่วมกันอย่างสันติระหว่างภาษาต่าง ๆ นั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของหน้าที่ด้านการคุ้มครองของรัฐ [10] จากข้อมูลข้างต้น ภาษาถือเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างสันติภาพ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในนาม “Nonviolent Communication” หรือ NVC การสื่อสารรูปแบบนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของภาษาและทักษะการสื่อสารที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ช่วยให้ผู้คนสามารถปรับวิธีการแสดงออกในการสื่อสารกับผู้อื่น [11] ในด้านการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารเพื่อสันติภาพ ควรมุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แก้ไขความขัดแย้งในวิธีที่สร้างสรรค์และเสริมสร้างพลัง เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในบริบทของวิชาชีพครูนั้น ครูจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับนักเรียนและชุมชนในการใช้ภาษาเพื่อส่งเสริมความเข้าใจซึ่งกันและกัน โดยครูจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการสื่อสารทางภาษาของตนในสามระดับ คือ การสื่อสารทางภาษาในระดับห้องเรียน การสื่อสารทางภาษาในระดับโรงเรียน และการสื่อสารทางภาษาในระดับชุมชนและสังคม [12] ครูจึงจะเป็นต้นแบบการสื่อสารภาษาที่ดีให้แก่นักเรียน อันจะช่วยส่งเสริมสังคมการสื่อสารภาษาในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติให้บรรลุผลตามที่ประชาคมโลกต้องการให้เกิดขึ้น

2.2 แนวคิดการศึกษาฐานดิจิทัล

การศึกษาฐานดิจิทัล หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการออกแบบเนื้อหา การจัดการสื่อ การติดต่อสื่อสาร และการประเมินผล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยืดหยุ่น [3] การศึกษาฐานดิจิทัลเป็นพัฒนาการต่อเนื่องจากการศึกษาทางไกล (distance education) โดยแบ่งออกเป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคการสอนแบบอิงพฤติกรรม ยุคสร้างสรรค์องค์ความรู้ และยุคเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่าย ซึ่งทั้งหมดล้วนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการขับเคลื่อน [13] การศึกษาฐานดิจิทัลสอดคล้องกับแนวคิด Connectivism ซึ่งเน้นว่าความรู้เกิดจากการเชื่อมโยงข้อมูลในระบบดิจิทัล และผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในการค้นหา วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลเอง [14] การศึกษาฐานดิจิทัลจะช่วยเพิ่มโอกาสการเข้าถึงการศึกษา ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้แม้อยู่ในพื้นที่ห่างไกล หรือมีข้อจำกัดทางร่างกาย [3]; [14] ช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะดิจิทัล การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกันผ่านเครือข่าย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด TPACK ที่ระบุว่า ครูต้องเข้าใจการผสมผสานระหว่างเนื้อหา การสอน และเทคโนโลยี [15] สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ด้วยความยืดหยุ่นของเวลาและเนื้อหาที่อัปเดตตลอดเวลา ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในช่วงเวลาต่าง ๆ ของชีวิตได้ [3]; [15] ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์และเครือข่ายการเรียนรู้ โดยเอื้อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนผู้สอน และผู้เรียนผู้เรียน ทั้งในรูปแบบ synchronous และ asynchronous [13]; [16] นอกจากนี้การศึกษาฐานดิจิทัลยังช่วยปรับวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะกับผู้เรียนรายบุคคล โดยสามารถใช้เทคโนโลยีช่วยวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน (Learning Analytics) เพื่อปรับรูปแบบและเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการ [3] โดยการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 100228 ในตอนที่ผู้สอนรับผิดชอบนี้ได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบ asynchronous ว่าด้วยการจัดทำวีดิทัศน์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารภาษาสำหรับครูยุคดิจิทัลร่วมกับวีดิทัศน์ด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครูที่มีผู้จัดทำไว้มาร่วมพัฒนารูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอน ซึ่งถือเป็นวิธีการหนึ่งของการศึกษาฐานดิจิทัลที่มุ่งเน้นการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการส่งเสริมความคิดและการสื่อสารภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมสำหรับบริบทวิชาชีพครู

2.3 วิธีการทักษะย่อยทางภาษา

วิธีการทักษะย่อยทางภาษา (Language sub-skills approach: LSSA) เป็นวิธีการที่มุ่งเน้นให้ครูผู้สอนและผู้เรียนวิเคราะห์ทักษะย่อยทางภาษาที่ต้องฝึกฝนจากทักษะหลัก ได้แก่ ทักษะการฟัง ดู ทักษะการอ่าน ทักษะการพูด และทักษะการเขียน ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงวิธีการทักษะย่อยทางภาษาว่าทักษะภาษาแบ่งออกเป็นทักษะย่อยที่ผู้ใช้ภาษาปฏิบัติเพื่อให้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ [1] ทั้งนี้ครูควรสอนการฝึกทักษะย่อยทางภาษาให้ผู้เรียน [17] ซึ่งทักษะย่อยทางภาษาจะเป็นแนวทางที่ชัดเจนว่าจะสอนอะไรในชั้นเรียน และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดี [18] จากลักษณะและความสำคัญของวิธีการทักษะย่อยทางภาษาดังกล่าว พบว่าประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ครูผู้สอนไม่ได้วิเคราะห์และไม่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะย่อยทางภาษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำวิธีการทักษะย่อยทางภาษา (Language sub-skills approach) มาเป็นวิธีการฝึกทักษะทางภาษาไทยผ่านการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมโครงงานทักษะภาษาไทยสำหรับนักเรียนในงานวิจัยครั้งนี้

3 กระบวนการจัดการเรียนรู้

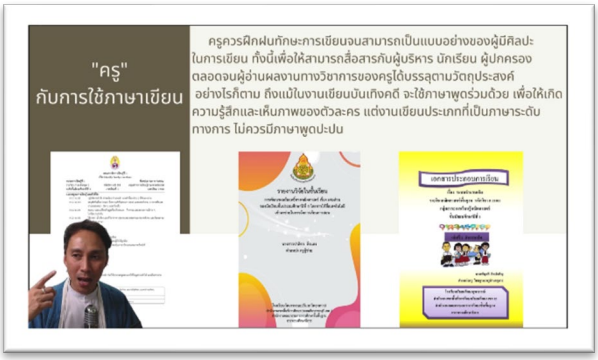
รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 6 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 การวิเคราะห์ทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู (Language sub-skills approach: LSSA) กิจกรรมที่ 2 การออกแบบเค้าโครงการสื่อสารภาษาสำหรับครู ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์สถานการณ์การสื่อสาร จุดมุ่งหมายการสื่อสาร เกริ่นนำการสื่อสาร ประเด็นการพูดและเขียนสื่อสาร กิจกรรมลงมือปฏิบัติเพื่อการสื่อสาร และการลงท้ายการสื่อสารให้ได้แง่คิดและความประทับใจ กิจกรรมที่ 3 การเขียนบทพูดและผลงานเขียนที่เน้นการสื่อสารในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ (Language for Peaceful co-existence) กิจกรรมที่ 4 การผลิตภาษาที่เน้นการสื่อสารในยุคดิจิทัล (Digital-Based Education) ผ่านวีดิทัศน์ทางการศึกษา สื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันทางการศึกษา กิจกรรมที่ 5 การลงมือปฏิบัติการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครูยุคดิจิทัล ผ่านการจำลองสถานการณ์การการสื่อสารที่หลากหลายทั้งในบริบทวิชาชีพครู การสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ และการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในการดำรงชีวิตประจำวัน กิจกรรมที่ 6 การร่วมนำเสนอวิพากษ์ และสะท้อนคิดคุณค่าเพื่อการปรับปรุงทักษะการสื่อสารภาษาสำหรับครู กระบวนการทั้ง 6 กิจกรรมข้างต้น นำเสนอได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



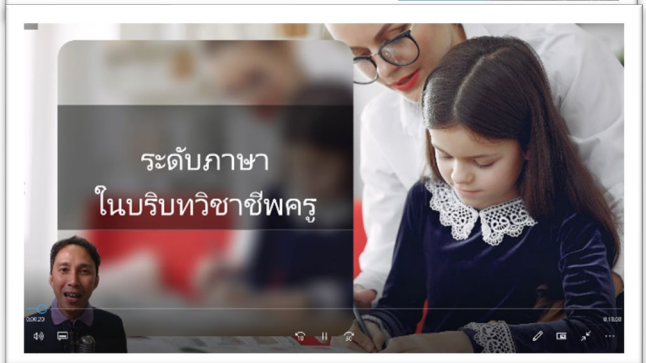
แผนภาพ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูยุคดิจิทัล

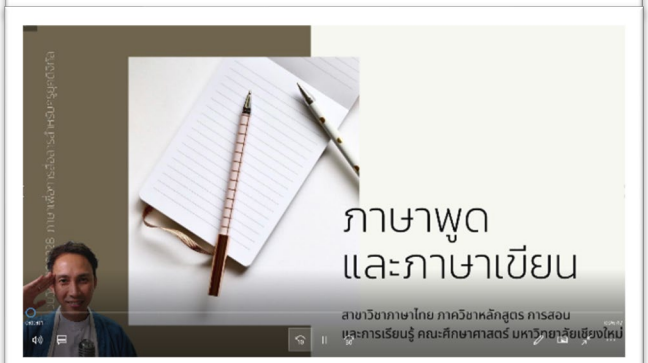
ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมจะเริ่มจากศึกษาวีดิทัศน์ความรู้และหลักการเบื้องต้นนอกชั้นเรียนที่ผู้สอนจัดทำไว้ จากนั้นจึงอภิปรายและสะท้อนคิดความรู้และสรุปหลักการร่วมกัน แล้วจึงเข้าสู่กิจกรรมที่ออกแบบไว้ทั้ง 6 กิจกรรม ซึ่งวีดิทัศน์ความรู้และหลักการเบื้องต้นที่ผู้สอนจัดทำไว้สามารถนำเสนอได้ดังภาพต่อไปนี้

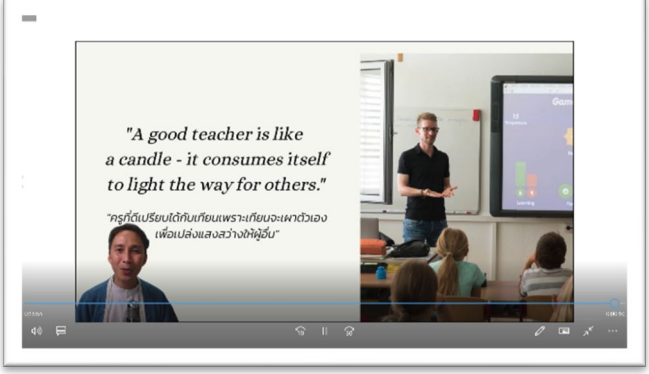






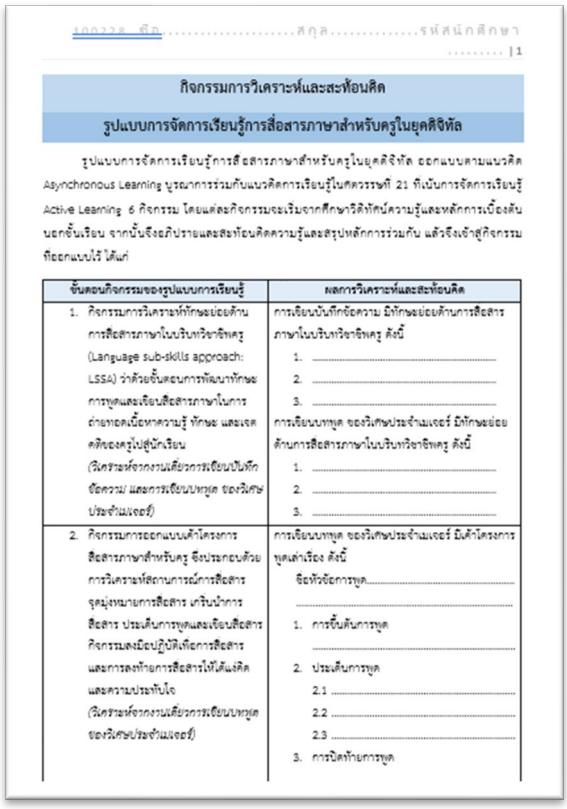






ภาพวีดิทัศน์เนื้อหากระบวนวิชา
ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

นอกจากนี้มีกิจกรรมการสะท้อนคิดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งนักศึกษาได้สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านใบกิจกรรมสะท้อนคิดตามภาพดังต่อไปนี้



100228 ศึกษา.....สกุล.....รหัสนักศึกษา
..... | 1

กิจกรรมการวิเคราะห์และสะท้อนคิด

รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล

รูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล ออกแบบตามแนวคิด Asynchronous Learning บูรณาการร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ Active Learning 6 กิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมจะเริ่มจากศึกษาวิธีทัศน์ความรู้และหลักการเบื้องต้นออกขั้นเรียน จากนั้นจึงอภิปรายและสะท้อนคิดความรู้และสรุปหลักการร่วมกัน แล้วจึงเข้าสู่กิจกรรมที่ออกแบบไว้ ได้แก่

ขั้นตอนกิจกรรมของรูปแบบการเรียนรู้	ผลการวิเคราะห์และสะท้อนคิด
1. กิจกรรมการวิเคราะห์ทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู (Language sub-skills approach: LSSA) ว่าด้วยขั้นตอนการพัฒนาทักษะการพูดและเขียนสื่อสารภาษาในการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ ทักษะ และเจตคติของครูไปสู่นักเรียน (วิเคราะห์จากงานเดี่ยวการเขียนบันทึกข้อความ และการเขียนบทพูด ของวิศิษฐ์ ประจำแมเจอร์)	การเขียนบันทึกข้อความ มีทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู ดังนี้ 1. ..... 2. ..... 3. ..... การเขียนบทพูด ของวิศิษฐ์ประจำแมเจอร์ มีทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู ดังนี้ 1. ..... 2. ..... 3. .....
2. กิจกรรมการออกแบบเค้าโครงการสื่อสารภาษาสำหรับครู ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์สถานการณ์การสื่อสาร จุดมุ่งหมายการสื่อสาร เทคนิคการสื่อสาร ประเด็นการพูดและเขียนสื่อสาร กิจกรรมลงมือปฏิบัติเพื่อการสื่อสาร และการลงทำการสื่อสารให้ได้แนวคิด และความประทับใจ (วิเคราะห์จากงานเดี่ยวการเขียนบทพูด ของวิศิษฐ์ประจำแมเจอร์)	การเขียนบทพูด ของวิศิษฐ์ประจำแมเจอร์ มีเค้าโครงการพูดเล่าเรื่อง ดังนี้ ชื่อหัวข้อการพูด..... ..... 1. การขึ้นต้นการพูด ..... 2. ประเด็นการพูด 2.1 ..... 2.2 ..... 2.3 ..... 3. การปิดท้ายการพูด



ภาพใบกิจกรรมการสะท้อนคิดการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

4 ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้มีวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาประกอบด้วย การสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกต การประเมินผลการปฏิบัติทักษะการสื่อสารสำหรับครูตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นคะแนนรวม 80 คะแนน การสอบปลายภาค 10 คะแนน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10 คะแนน รวม 100 คะแนน

4.2 ผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่นี้ เปลี่ยนจากการฟังการบรรยายความรู้ในชั้นเรียนไปเป็นการศึกษาเรียนรู้องค์ความรู้และหลักการแต่ละเรื่องนอกชั้นเรียน ผ่านวีดิทัศน์ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น และนักศึกษาสามารถทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบตามโมดูลแต่ละกิจกรรมที่ผู้สอนออกแบบไว้ โดยในชั้นเรียนนั้นจะเน้นการอภิปรายและฝึกปฏิบัติการทักษะการสื่อสารภาษาสำหรับครูตามกิจกรรมที่ได้ออกแบบไว้ 6 กิจกรรม ดังแผนภาพข้างต้น ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษามีชั่วโมงการฝึกปฏิบัติทักษะทางภาษามากกว่าเดิม และเป็นการเรียนรู้เชิงบูรณาการความรู้ผ่านการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนอย่างเป็นรูปธรรม ช่วยให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ทักษะการสื่อสารภาษาที่สอดคล้องและยืดหยุ่นตามปรากฏการณ์เชิงสังคมและสถานการณ์จริงในสังคมการเรียนรู้ยุคดิจิทัลได้ดีกว่าการเรียนรู้รูปแบบเดิม

การเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ส่งเสริมให้นักศึกษาครูเกิดทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ทักษะการวิเคราะห์ทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู 2) ทักษะการออกแบบเค้าโครงการสื่อสารภาษาสำหรับครู 3) ทักษะการจัดทำบทพูดและผลงานเขียนสำหรับครูที่เน้นการสื่อสารในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ 4) ทักษะการจัดทำบทพูดและผลงานเขียนสำหรับครูที่เน้นการสื่อสารในยุคดิจิทัล 5) ทักษะการจัดทำวีดิทัศน์ผลการปฏิบัติการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครูยุคดิจิทัล 6) ทักษะการพูดและการเขียนที่สะท้อนคุณค่าการสื่อสารภาษาสำหรับครู

4.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้สอน

การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ครั้งนี้ช่วยส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้สอน ดังนี้ 1) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning ผ่านกิจกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น 2) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Asynchronous Learning ได้แก่ การจัดทำวีดิทัศน์องค์ความรู้และหลักการพื้นฐานในการสื่อสารภาษาสำหรับครูยุคดิจิทัล จำนวน 6 เรื่อง และการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนออกแบบขึ้น 6 กิจกรรม ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

นอกจากนี้ผู้สอนยังได้พัฒนาศักยภาพในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ โดยกระบวนวิชานี้มุ่งเน้นการจัดการ

เรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (Technology-rich Learning Designer) ด้วยแนวคิด TPACK Model ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เลือกใช้เครื่องมือเทคโนโลยีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทและลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษา ตลอดจนออกแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมที่ในการส่งเสริมให้นักศึกษาสร้างองค์ความรู้ด้านการสื่อสารภาษาสำหรับครูผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อการมีส่วนร่วมทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อสร้างสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเสริมกำลังใจผู้เรียนและการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้ และการป้อนข้อมูลย้อนกลับผลการเรียนรู้ ซึ่งจะใช้ LMS Mango Canvas ร่วมกับแพลตฟอร์ม Metaverse, Zoom Meeting, AI และแอปพลิเคชันทางการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อให้เอื้อต่อการเรียนรู้ Active Learning และ Asynchronous Learning

5 สรุป

กระบวนวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ของนักศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้ Active Learning และ Asynchronous Learning รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ที่มีการบูรณาการเนื้อหาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้แนวคิดหลักในการพัฒนารูปแบบ ประกอบด้วย แนวคิดการใช้ภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ (Language for Peaceful co-existence) แนวคิดการศึกษาฐานดิจิทัล (Digital-Based Education) และวิธีการทักษะย่อยทางภาษา (Language sub-skills approach: LSSA) ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้การสื่อสารภาษาสำหรับครูในยุคดิจิทัล ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ 6 กิจกรรม ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ทักษะย่อยด้านการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครู 2) การออกแบบเค้าโครงการสื่อสารภาษาสำหรับครู 3) การผลิตภาษาที่เน้นการสื่อสารในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ 4) การผลิตภาษาที่เน้นการสื่อสารในยุคดิจิทัล 5) การลงมือปฏิบัติการสื่อสารภาษาในบริบทวิชาชีพครูยุคดิจิทัล 6) การปรับปรุงและสะท้อนคิดคุณค่าการสื่อสารภาษาสำหรับครู โดยผลการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้นักศึกษาวิชาชีพครูมีทักษะการสื่อสารภาษาที่ดี เหมาะสมตามบริบทและสถานการณ์การสื่อสาร บรรลุตามวัตถุประสงค์การสื่อสาร

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณทุนส่งเสริมการเรียนการสอนศตวรรษที่ 21 จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (Teaching and Learning Innovation Center) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากโครงการ Type B: Active Learning + Asynchronous Learning

7 *เอกสารอ้างอิง*

[1] British Council. (2019). Sub-skills. Retrieved January 7, 2024, from https://www.teachingenglish. org.uk/article/sub-skills

[2] Rosenberg, M. B., & Chopra, D. (2015). *Nonviolent communication: A language of life: Life-changing tools for healthy relationships*. PuddleDancer Press.

[3] Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.

[4] Pachter, H. (1961). The meaning of peaceful coexistence. *Probs. Communism*, *10*, 1.

[5] Lipson, L. (1964). Peaceful coexistence. *Law and contemporary problems*, *29*(4), 871-881.

[6] Phra Maha Phongphisit Thanawaro (Pachittaney). (2018). Culture for peaceful coexistence. *"MMR Education Journal" Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University, 6*(2), 530-545.

[7] Schäffner, C., & Wenden, A. (Eds.). (1995). *Language and peace*. Harwood Academic Pub..

[8] Schäffne, C., & Wenden, A. L. (2005). *Language & peace*. Routledge.

[9] Oxford, R. L. (Ed.). (2013). *The language of peace: Communicating to create harmony*. IAP.

[10] Gerencsér, B. S. (2021). The Law of Coexisting Languages Examining the Quartet of Language Policy Fields. *Foreign Policy Review*, (*2*), 88-102.

[11] Friedrich, P. (2007). English for peace: Toward a framework of peace sociolinguistics. *World Englishes*, *26*(1), 72-83.

[12] Somnam, S. (2018). *Learning activities for Thai language skills development*. Chiang Mai: Thanapon Printing.

[13] Anderson, T., & Dron, J. (2011). *Three generations of distance education pedagogy*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80–97.

[14] Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).

[15] Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

[16] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

[17] Lackman, K. (2010). *Teaching speaking sub-skills.* Ken Lackman & Associates Educational Consultants.

[18] Iyer, M. (2015). Role of sub-skill approach to enhance listening: a study in the university of Jaffna, Sri Lanka ESL classrooms. *ELT Voices, 5*(6), 8-18.

064422 การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์
Flip & Reflect : พลิกห้องเรียน ปลุกพลังคิด พิชิตการสื่อสารวิทยาศาสตร์

สุระศักดิ์ เมาเทือก[1]

[1] ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 52000
E-mail : surasak.ma@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา 16 คน**

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 064422 การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้สามารถสื่อสารประเด็นทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้น Active Learning และ Asynchronous Learning การออกแบบการเรียนรู้ได้บูรณาการแนวคิด Reflective Learning และ Flipped Classroom เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้เชิงรุก มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างยั่งยืน นักศึกษาศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่าน Clip VDO ทั้ง 13 เรื่อง ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ความหมายและประเภทของการสื่อสาร การวิเคราะห์ข่าววิทยาศาสตร์ ไปจนถึงการใช้สื่อนำเสนอข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ในชุมชน จากนั้น แนวคิด Reflective Learning จะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนทบทวนและประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้ วิเคราะห์ และระบุจุดที่ต้องการความกระจ่าง การผสมผสานสองแนวคิดนี้ทำให้เกิดกระบวนการ Active Learning ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังใช้เทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็น ICT หรือ Digital Tools ต่าง ๆ รวมถึง LMS (Learning Management System) และ Mango Canva การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินแบบ Authentic Assessment เพื่อให้เห็นถึงสมรรถนะที่แท้จริงของผู้เรียน ผลลัพธ์ที่น่าสนใจคือ นักศึกษาเกิดทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ที่ครบวงจร ตั้งแต่การเขียนบท การเลือกใช้สื่อ การควบคุมเสียง การสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมในชุมชน การพัฒนาทักษะการคิดและการประเมินผลผ่านกระบวนการสะท้อนคิด การคิดวิพากษ์ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการนำเสนอ รวมถึงการเสริมสร้างสมรรถนะด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน

คำสำคัญ: การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ Reflective Learning Flipped Classroom

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 064422 การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้สามารถสื่อสารประเด็นทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้น Active Learning และ Asynchronous Learning ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 [1] การออกแบบการเรียนรู้ดังกล่าวยังได้บูรณาการแนวคิด Reflective Learning และ Flipped

Classroom เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างยั่งยืน

หัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในวิชานี้คือการนำ Flipped Classroom มาใช้ ผู้เรียนจะได้ศึกษาเนื้อหาสำคัญล่วงหน้าผ่าน Clip VDO ทั้ง 13 เรื่อง ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ความหมายและประเภทของการสื่อสาร การวิเคราะห์ข่าววิทยาศาสตร์ ไปจนถึงการใช้สื่อนำเสนอข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ในชุมชน การเรียนรู้ด้วยตนเองล่วงหน้าเช่นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมก่อนเข้าสู่ชั้นเรียน และมีเวลาสำหรับทำความเข้าใจเนื้อหาตามความสามารถของตนเอง จากนั้น แนวคิด Reflective Learning จะเข้ามามีบทบาทสำคัญ เมื่อผู้เรียนได้ดู VDO แล้ว ก็จะถูกกระตุ้นให้ทบทวนและประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้ วิเคราะห์ว่าเข้าใจเนื้อหามากน้อยแค่ไหน และระบุจุดที่ยังต้องการความกระจ่าง การสะท้อนคิดนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือในอนาคตได้

การผสมผสานสองแนวคิดนี้ทำให้เกิดกระบวนการ Active Learning ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนยังต้องคิดวิเคราะห์ ประเมิน และสะท้อนความเข้าใจของตนเอง สิ่งนี้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย การเรียนรู้แบบ Asynchronous ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ก็ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ เรายังใช้เทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็น ICT หรือ Digital Tools ต่าง ๆ รวมถึง LMS (Learning Management System) และ Mango Canva ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหา การส่งงาน และการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

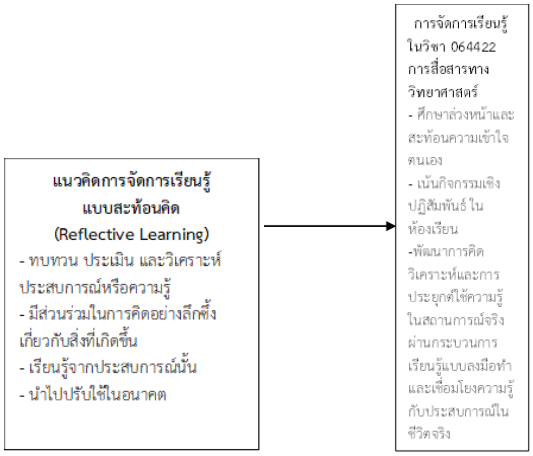
สำหรับการวัดและประเมินผล จะเน้นการประเมินแบบ Authentic Assessment หรือการประเมินตามสภาพจริง เพื่อให้เห็นถึงสมรรถนะที่แท้จริงของผู้เรียน การประเมินจะครอบคลุมหลากหลายรูปแบบ เช่น การประเมินผลงาน Graphic Organizers ที่แสดงถึงความเข้าใจในหลักการสื่อสาร การประเมินจากการ นำเสนอการใช้สื่อ เพื่อสื่อสารข่าวสารวิทยาศาสตร์แก่ชุมชน รวมถึงการสร้างความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ยังมีการประเมินจากการเข้าร่วม กิจกรรมในชั้นเรียน การเข้าศึกษา Clip VDO อย่างสม่ำเสมอ และที่สำคัญคือการประเมินจากการจัด TED Talk ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงทักษะการสื่อสารและการนำเสนออย่างเต็มที่

หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชานี้ได้อาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Reflective Learning) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) แนวคิดทั้งสองนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

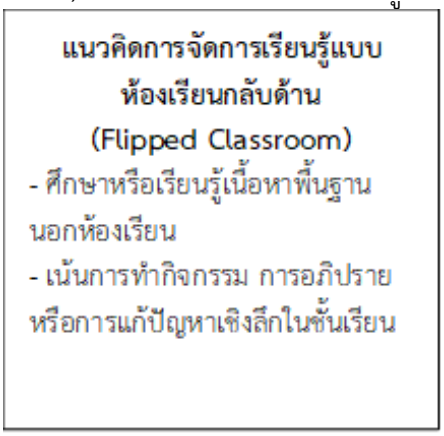
แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและความเข้าใจเชิงลึกผ่านการทบทวนและประเมินประสบการณ์หรือความรู้ที่ได้รับ กระบวนการนี้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะต้องตั้งคำถาม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ของตนเอง กระบวนการสะท้อนคิดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการคิดแก้ปัญหา (Problem Solving) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัวในสังคมที่ซับซ้อน [2]

ในส่วนของแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทที่กระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre-Class Learning) ผู้เรียนจะศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านสื่อต่างๆ ทำให้ผู้เรียนต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและพัฒนาทักษะการศึกษาด้วยตนเอง [3]



กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

กลวิธีการจัดการเรียนรู้ในวิชานี้ได้บูรณาการ 2 แนวคิดได้แก่แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Reflective Learning) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยมีกรอบการจัดการเรียนรู้ดังนี้



รูปที่ 1 กรอบการจัดการเรียนรู้วิชา 064422 การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ โดยบูรณาการแนวคิด Reflective Learning และ Flipped Classroom

การจัดการเรียนรู้ Flipped Classroom นักศึกษาจะเข้าไปศึกษาเนื้อหาบทเรียนล่วงหน้าผ่าน Clip VDO จำนวน 13 เรื่อง ซึ่งครอบคลุมประเด็นสำคัญของกระบวนวิชาอาทิ ความหมาย ลักษณะและประเภทของการสื่อสารและสื่อต่าง ๆ การวิเคราะห์ข่าวสารวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม การนำเสนอข่าวสารวิทยาศาสตร์โดยใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ การเรียนรู้ล่วงหน้าด้วยตนเองนี้จะช่วยให้นักศึกษามีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น โดยสื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ผู้สอนได้ดำเนินการทำ VDO Clip จำนวน 13 Clipดังต่อไปนี้

Clip	ชื่อเรื่อง
01	ความหมายของการสื่อสาร /การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์
02	ลักษณะของการสื่อสาร /การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์
03	ประเภทของการสื่อสาร /การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์
04	ประเภทสื่อที่มีอยู่ในปัจจุบัน
05	แหล่งข่าวสารทางวิทยาศาสตร์
06	การวิเคราะห์ข่าวสารทางวิทยาศาสตร์
07	การนำเสนอข่าวสารวิทยาศาสตร์ต่อชุมชน
08	การใช้สื่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อเสนอข่าวสารทางวิทยาศาสตร์
09	การพูดสื่อสารวิทยาศาสตร์บนฐานแนวคิดทฤษฎีการพูดสื่อสารในสังคม
10	การสร้างสื่อเพื่อเสนอข่าวสารทางวิทยาศาสตร์
11	การใช้สื่อในการเสนอข่าวสารทางวิทยาศาสตร์แก่ชุมชน
12	การใช้สื่อในการสร้างความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ของชุมชน
13	การใช้สื่อในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม

ตารางที่ 1 ชื่อเรื่อง VDO Clip จำนวน 13 Clip



รูปที่ 2 ตัวอย่าง VDO Clip การสื่อสารวิทยาศาสตร์

รูปที่ 3 QR Code แหล่ง VDO Clip

เมื่อนักศึกษาทำการศึกษาเนื้อหาจาก Clip VDO แล้ว จะมีการกระตุ้นให้เกิด**กระบวนการสะท้อนคิด(Reflective Learning)** โดยการทบทวนและประเมินความเข้าใจของตนเอง วิเคราะห์จุดที่ต้องการทำความเข้าใจเพิ่มเติม รวมถึงเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับกับประสบการณ์จริงหรือสถานการณ์ในอนาคต กระบวนการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ซับซ้อน ดังนี้

กิจกรรม Graphic Talk : จัดระเบียบความคิดพิชิตการสื่อสารยุคดิจิทัล เป็นกิจกรรมที่นำความรู้มาออกแบบนำเสนอ Graphic Organizers เกี่ยวกับการสื่อสารและสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

กิจกรรม Bridge the Gap : สะพานสื่อวิทย์ระหว่างห้องเรียนกับชุมชน เป็นกิจกรรมการนำเสนอและประเมินผลการใช้สื่อเพื่อการสื่อสารวิทยาศาสตร์กับชุมชน ซึ่งเกี่ยวข้องกับข่าวสารทางวิทยาศาสตร์ ความเข้าใจ และการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี



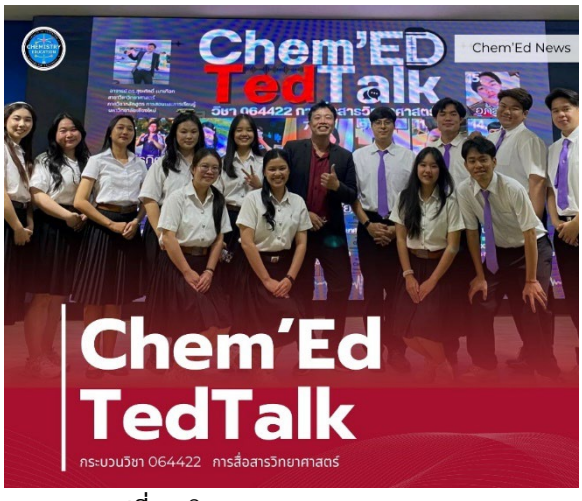
รูปที่ 4 กิจกรรม Bridge the Gap : สะพานสื่อวิทย์ระหว่างห้องเรียนกับชุมชน

กิจกรรม VOICE of SCI : เจาะเสียงนักสื่อสารวิทย์สู่การสร้างแบบจำลองการสื่อสาร เป็นกิจกรรมการวิเคราะห์การพูดของนักสื่อสารวิทยาศาสตร์ การสร้างแบบจำลองเพื่อเรียนรู้กระบวนการสื่อสารการใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่ข่าวสารวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมแก่ชุมชน การประเมินสื่อต่าง ๆ ในการเผยแพร่ข่าวสารด้านวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียนและชุมชน

รูปที่ 5 กิจกรรม VOICE of SCI : เจาะเสียงนักสื่อสารวิทย์สู่การสร้างแบบจำลองการสื่อสาร



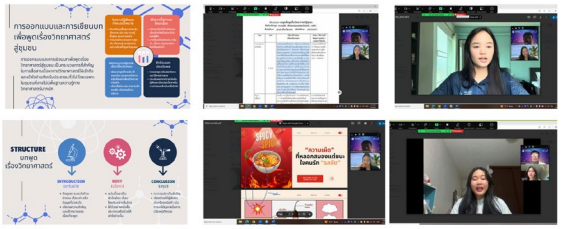
กิจกรรม Chem ED TedTalk : พูดให้โลกฟังพลังวิทย์เพื่อชุมชน เป็นกิจกรรมให้นักศึกษาออกแบบและจัด TED Talk วิทยาศาสตร์เพื่อสื่อสารกับชุมชน โดยเน้นทักษะทั้งการเขียนบท การใช้สื่อ การใช้เสียง การสะท้อนคิด และการสื่อสารสิ่งแวดล้อมในชุมชน



รูปที่ 6 กิจกรรม Chem ED TEDTalk



รูปที่ 7 ประเด็นหัวข้อ TedTalk

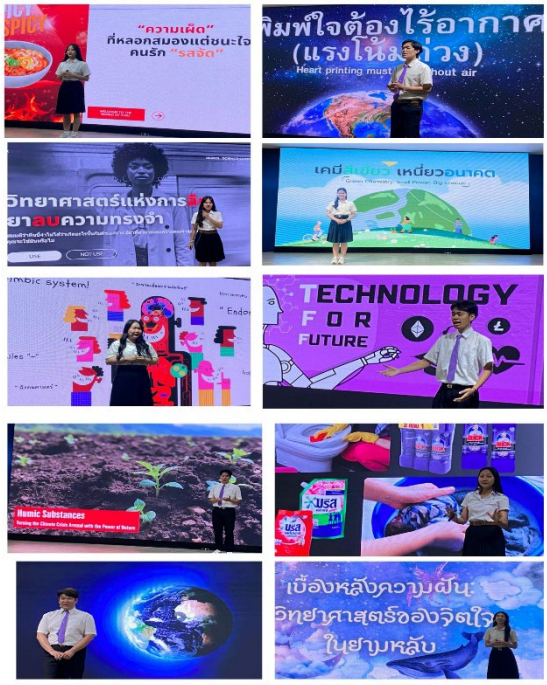


รูปที่ 8 การเขียนบท การใช้สื่อ การใช้เสียง การสะท้อนคิดสู่ TedTalk

ผลที่ได้รับในกระบวนวิชา

ภาพรวมผลการเรียนรู้ของนักศึกษา แสดงได้ดังนี้

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยที่ได้
1.การนำเสนอ Graphic Organizers ผลการวิเคราะห์ สรุปความหมาย ลักษณะ และประเภทของการสื่อสารและสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันได้	20	17.33



รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยที่ได้
2.การนำเสนอการใช้สื่อประกอบด้วย ข่าวสารทางวิทยาศาสตร์แก่ชุมชน การสร้างความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ของชุมชนและการแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม	30	26.67
3. การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	10	8.27
4. การเข้าไปศึกษา Clip VDO เพื่อเรียนรู้	10	7.93
5. TedTalk	30	24.93
รวม	**100**	**85.13**

ตารางที่ 2 รายการประเมินผลการเรียนรู้ คะแนนเต็มและคะแนนเฉลี่ยที่ได้

ข้อค้นพบที่น่าสนใจพบว่านักศึกษาเกิดผลลัพธ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม Chem ED TedTalk : พูดให้โลกฟัง พลังวิทย์เพื่อชุมชน ทำให้นักศึกษาเกิดทักษะหลากหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ที่ครบวงจร ตั้งแต่การเขียนบทที่กระชับและเข้าใจง่าย การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม

การควบคุมเสียงให้น่าสนใจ ไปจนถึงการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมในชุมชนที่เน้นการสร้างความตระหนักรู้ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้พัฒนาทักษะการคิดและการประเมินผลผ่านกระบวนการสะท้อนคิด การคิดวิพากษ์ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการนำเสนอ สุดท้าย กิจกรรมของกระบวนวิชานี้นี้ยังเสริมสร้างสมรรถนะด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้นำความรู้ทางวิทยาศาสตร์ไปสร้างความเข้าใจและมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน

รูปที่ 9 ผลงานนักศึกษาในกิจกรรม Chem ED TedTalk

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานี้ส่งผลเชิงบวกต่อผู้สอนในหลายด้าน เริ่มจากความพึงพอใจที่เกิดขึ้นเมื่อเห็นพัฒนาการของนักศึกษา ทั้งด้านการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ การคิดเชิงวิพากษ์ และความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งล้วนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา ความสำเร็จของกิจกรรมอย่าง Chem ED TedTalk ยังสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนที่ใช้แนวทาง Flipped Classroom ควบคู่กับ Reflective Learning ที่ผู้สอนออกแบบและประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังเปิดโอกาสให้ผู้สอนพัฒนาสื่อการเรียนรู้และรูปแบบกิจกรรมให้ตอบโจทย์ผู้เรียนยิ่งขึ้น

สรุป

บทเรียนที่ได้รับ

1. การผสมผสานแนวคิด Flipped Classroom และ Reflective Learning เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดกระบวนการ Active Learning ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ ประเมิน และสะท้อนความเข้าใจของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย

2.การให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่าน Clip VDO ช่วยให้นักศึกษามีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม ผู้สอนจะต้องตรวจสอบการเข้าไปศึกษา Clip VDO โดยให้ นักศึกษาตอบคำถามหลังจากศึกษา และสุ่มให้นักศึกษาสรุปประเด็นสำคัญ

3. การใช้ ICT, Digital Tools, LMS และ Mango Canva ช่วยอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหา การส่งงาน และการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

4.การประเมินผลที่หลากหลายรูปแบบ เช่น Graphic Organizers, การนำเสนอการใช้สื่อ, กิจกรรมในชั้นเรียน, การเข้าศึกษา Clip VDO และ TedTalk ช่วยให้เห็นถึงสมรรถนะที่แท้จริง

5.กิจกรรม Chem ED TedTalk เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะแบบองค์รวมทำให้นักศึกษาเกิดทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ที่ครบวงจร ตั้งแต่การเขียนบท การเลือกใช้สื่อ การควบคุมเสียง การสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อม ไปจนถึงการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน

แนวทางในการขยายผล

นำแนวทางนี้ไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น พัฒนาสื่อ VDO เพิ่มเติม ส่งเสริมกระบวนการสะท้อนคิดในกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีและสร้างความร่วมมือกับชุมชนอย่างต่อเนื่อง เพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและเชื่อมโยงกับบริบทจริงของสังคม

ปัญหาและอุปสรรค

การเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ต้องการให้นักศึกษามีวินัยและความรับผิดชอบในการศึกษาเนื้อหาล่วงหน้า ซึ่งอาจเป็นความท้าทายสำหรับนักศึกษาบางคน แนวทางแก้ปัญหาโดยมีกลไกกระตุ้นและติดตามผลการศึกษาล่วงหน้า เช่น การประเมินการเข้าศึกษา VDO Clip การใช้คำถามกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับเนื้อหาใน VDO Clip และการกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดกระบวนการสะท้อนคิดหลังจากดู VDO

การอภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้ในวิชา 064422 การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ ได้บูรณาการแนวคิด Flipped Classroom และ Reflective Learning เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารวิทยาศาสตร์ของผู้เรียน ผู้สอนได้จัดทำ VDO Clip 13 คลิป ครอบคลุมเนื้อหาตั้งแต่นิยามของการสื่อสารไปจนถึงการประยุกต์ใช้ในชุมชน การสร้าง VDO Clip จำนวนมากและการออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายอาจต้องใช้ระยะเวลา ดังนั้นจำเป็นต้องมีขั้นตอน ในการสร้าง VDO Clip ที่ชัดเจน [4] และผู้ช่วยอาจารย์ในการสร้าง VDO Clip [5]

เมื่อนักศึกษาศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านคลิปและสะท้อนคิดความเข้าใจของตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งช่วยส่งเสริม Active Learning และความพร้อมในการเรียนรู้ ผลลัพธ์คือ นักศึกษาเกิดทักษะการสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ที่ครบวงจร รวมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ และความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน อย่างไรก็ตาม ผู้สอนต้องมีกลไกกระตุ้นและติดตามผลการศึกษาคลิปล่วงหน้าเพื่อแก้ไขปัญหาด้านวินัยและความรับผิดชอบของนักศึกษา การผลิตสื่อและแนวทางการสอนนี้จึงเป็นบทเรียนสำคัญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC : Teaching and Learning Innovation Center) ผู้ให้ทุนสนับสนุนโครงการการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning + Flipped-Classroom (Type B) ขอขอบคุณคณาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้ให้ประเด็นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยศาสตร์การสอนแนวใหม่ และขอขอบคุณคณาจารย์ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้ให้คำแนะนำในการผลิตสื่อ VDO

เอกสารอ้างอิง

[1] Bates, A. W., & Poole, G. (2003). Effective teaching with technology in higher education: Foundations for success. Jossey-Bass.

[2] Schön, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action. Basic Books.

[3] Bergmann, J. and Sams, A. (2014) Flipped Learning: Gateway to Student Engagement. International Society for Technology in Education, Eugene, Oregon.

[4] สุระศักดิ์ เมาเทือก และคณะ (2566). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อทดแทนห้องเรียนแบบเดิมของอาจารย์ระดับอุดมศึกษา. Journal of Inclusive and Innovative Education, Vol. 7 No. 3 (September - December) 2023

[5] สุระศักดิ์ เมาเทือก และคณะ (2565).บทเรียนความสำเร็จในการพัฒนาระบบผู้ช่วยอาจารย์ในการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์. เชียงใหม่. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

064232 : มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2 การจัดการเรียนรู้โดยเน้นบริบทเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

สุระศักดิ์ เมาเทือก[1]

[1] ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 52000
E-mail : surasak.ma@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา ☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 21 คน ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ในวิชา 064232 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2 กลวิธีการจัดการเรียนรู้ในวิชานี้ได้บูรณาการ 3 แนวคิดได้แก่แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context Based Learning -CBL) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom –FC) และแนวคิดการสะท้อนคิด (Reflective Thinking - RT) โดยที่การจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ 1) ขั้นทำความเข้าใจบริบท 2)ขั้นปฏิบัติภาระงาน 3) ขั้นพัฒนาภาษาเฉพาะทางเคมี และ 4) ขั้นเชื่อมโยงบริบท สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนั้นได้มีการใช้ VDO Clip ที่ผู้สอนได้ผลิตขึ้นจำนวน 10 Clip ประกอบด้วย มโมทัศน์เคมีเรื่องสมบัติของแก๊สจำนวน 1 Clip มโมทัศน์เคมีเรื่องการประยุกต์ใช้สมบัติของแก๊สในชีวิตประจำวันและอุตสาหกรรม จำนวน 1 Clip มโมทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยาเคมี และอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี จำนวน 2 Clip มโมทัศน์เคมีเรื่องสมดุลเคมี จำนวน 2 Clip มโมทัศน์เคมีเรื่องสมบัติ กรด-เบส จำนวน 2 Clip และมโมทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยากรด-เบส จำนวน 2 Clip ให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาหลังจากการทำกิจกรรม CBL ในแต่ละหัวข้อเรื่อง จากนั้นทำการสะท้อนคิดโดยวิเคราะห์เหตุการณ์โดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิมมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อนในชั้นเรียน

ผลลัพธ์ต่อนักศึกษานอกจากที่นักศึกษาจะบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาที่มีคะแนนภาพรวมร้อยละ 86.86 แล้ว นักศึกษาแสดงถึงการเคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและตัดสินใจพัฒนากิจกรรมเรียนรู้มโนทัศน์เคมี จากการประเมินบรรยากาศในห้องเรียน นักศึกษามีสัมพันธ์ที่ดีกับกับเพื่อนร่วมห้องเรียน รวมถึงมีการสื่อสาร การทำงานร่วมกันเป็นอย่างดี และที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน , ห้องเรียนกลับด้าน , การสะท้อนคิด, มโนทัศน์เคมี

1 บทนำ

กระบวนวิชา 064232 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2 ได้มีการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ แบบ Asynchronous Learning ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนหรือศึกษาด้วยตัวเอง โดยศึกษา Clip VDO มโนทัศน์เคมีในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 และสาระวิทยาศาสตร์กายภาพ ที่ผู้สอนได้ผลิตขึ้นมาจากนั้นนำให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ศึกษามาใช้ระหว่างการเรียนรู้ ในวิชานี้ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันออกแบบการเรียนรู้ในรูปแบบ Flipped Classroom ออกแบบการใช้ ICT และเทคโนโลยีที่เหมาะสมที่จะสร้างองค์ความรู้โดยการปฏิบัติจริง ผ่านการคิดขั้นสูง ตลอดจนกำหนดเกณฑ์การวัดผลและประเมินผลร่วมกัน กิจกรรมจะเน้นการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context Based Learning) โดยผู้เรียนได้ศึกษาสิ่งเกี่ยวข้องกับในชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับมโนทัศน์สำคัญทางเคมี ลงมือปฏิบัติภาระงานเพื่อค้นหาแนวทางอธิบายหรือแก้ไขเหตุการณ์/สถานการณ์นั้น ๆ ด้วยตนเอง นำเสนอความเข้าใจของตนเองผ่านการสื่อสารในรูปแบบของตนเองโดยใช้ศัพท์ของเคมี และผู้เรียนได้ใช้ความรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ที่ตนเองได้เรียนรู้มาแก้ปัญหาหรืออธิบายเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใหม่ และมีกิจกรรมการสะท้อนคิด (Reflective Thinking) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านช่องทาง online และ Face to Face โดยมีการสะท้อนคิดผ่านผลงานในการนำเสนอ Graphic Organizers และ VDO Clip มโนทัศน์เคมี ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีทักษะทางปัญญา มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และมีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็น ใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม ตลอดจนสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2 หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในวิชา 064232 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2 จะใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context Based Learning -CBL) มีลักษณะสำคัญที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้กับบริบทหรือสถานการณ์ที่มีความหมายต่อผู้เรียนในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจและความเข้าใจในเนื้อหาวิชา โดยมีหลักการดังนี้ 1) การกำหนดเหตุการณ์หรือสถานการณ์เป็นจุดสนใจของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยสถานการณ์นั้นต้องอยู่ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการของผู้เรียน สถานการณ์เหล่านั้นต้องเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของผู้เรียน หรือเป็นประเด็นทางสังคม หรือสถานการณ์ของอุตสาหกรรมที่กำลังมีความสำคัญต่อสังคมในปัจจุบัน 2) การกำหนดภาระงานซึ่งเอื้อต่อการสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ ภาระงานจะสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และประกอบด้วยปัญหาที่แสดงตัวอย่างมโนทัศน์สำคัญทางเคมีอย่างชัดเจน 3) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้สามารถใช้ภาษาเฉพาะทางเคมีผ่านการพูดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และพัฒนาความเข้าใจไปสู่มโนทัศน์ทางเคมีที่มีความสัมพันธ์ต่อสถานการณ์ที่เป็นจุดสนใจของกิจกรรมการเรียนรู้ และ4) ผู้เรียนจำเป็นต้องเชื่อมโยงแต่ละสถานการณ์ที่เป็นจุดสนใจกับสถานการณ์ อื่น ซึ่งสัมพันธ์กับความรู้พื้นฐานหรือความรู้เดิมของตนเอง โดยนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ [1, 2]

นอกจากนี้ยังมีการใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom –FC) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ผ่านการศึกษาด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน โดยใช้เทคโนโลยีหรือสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เป็นเครื่องมือสนับสนุน จากนั้นนำความรู้ที่ได้มาร่วมกันทำกิจกรรมที่มีความหมายในชั้นเรียน เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา หรือการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ประกอบด้วย การเรียนรู้ล่วงหน้าด้วยตนเอง ผู้เรียนได้รับเนื้อหาในรูปแบบสื่อดิจิทัลเพื่อศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน การใช้เวลาในชั้นเรียนอย่างมีความหมายชั้นเรียนมุ่งเน้นกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติ

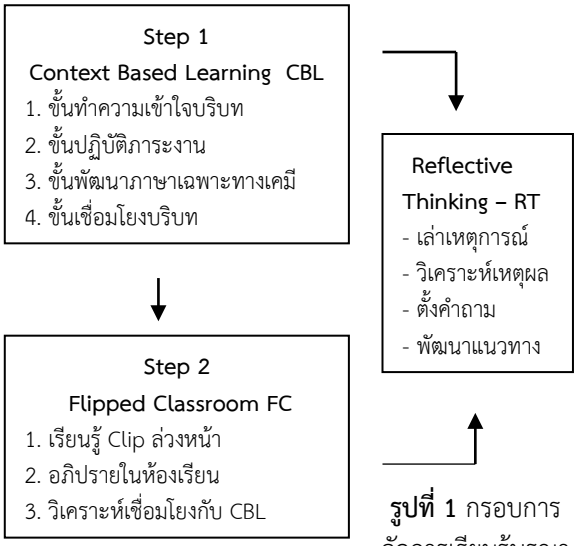
ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ของตนเองผ่านการศึกษาล่วงหน้าและมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียนส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้สะดวกและสามารถทบทวนได้ทุกที่ทุกเวลา ตลอดจนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน [3, 4]

อย่างไรก็ตามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีทักษะทางปัญญา มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เพิ่มมากขึ้นจึงได้นำแนวคิดการสะท้อนคิด (Reflective Thinking - RT) มาร่วมใช้ในวิชานี้ด้วย ซึ่งแนวคิดการสะท้อนคิดเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและประเมินตนเองในเชิงลึก ทั้งในแง่ของความเชื่อ ทัศนคติ และการกระทำผ่านประสบการณ์ที่ได้รับ การสะท้อนคิดไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่การคิดทบทวน แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้คนพัฒนาตนเอง สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และเปลี่ยนแปลงวิธีคิดเพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ [5]

สำหรับการผลิต VDO Clip ประกอบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ได้นำแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ประกอบด้วย 12 ขั้นตอนดังนี้1) วิเคราะห์เนื้อหาเพื่อวางแผนการสอน 2) วิเคราะห์ทรัพยากรพื้นฐานในการสอนเดิม 3) จัดเตรียมสื่อที่มีความเหมาะสมกับระบบออนไลน์ 4) จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการบันทึกวิดีโอการสอน 5) ตรวจสอบ แก้ไข ปรับปรุงเนื้อหา ความเหมาะสมของสื่อและความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมกับเนื้อหา 6) จัดเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ในการบันทึกวิดีโอการสอน 7) ทำความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์ในการบันทึกวิดีโอการสอน 8) ทำการบันทึกวิดีโอการสอนด้วยตนเองและตัดต่อวิดีโอการสอน 9) ตรวจสอบความเหมาะสมและแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง 10) ทดลองใช้กับผู้เรียน 11)ให้ผู้เรียนประเมิน/วิจารณ์วิดีโอการสอน และ 12) ปรับปรุง/แก้ไข ตามผลการประเมิน/วิจารณ์ของผู้เรียน [6]

3 กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

กลวิธีการจัดการเรียนรู้ในวิชานี้ได้บูรณาการ 3 แนวคิดได้แก่แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context Based Learning -CBL) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom –FC) และแนวคิดการสะท้อนคิด (Reflective Thinking - RT) โดยมีกรอบการจัดการเรียนรู้ดังนี้



รูปที่ 1 กรอบการจัดการเรียนรู้บูรณาการ
แนวคิด CBT-FC-RT

จากรูปที่ 1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context Based Learning -CBL) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. ขั้นทำความเข้าใจบริบท เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษา เหตุการณ์/สถานการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนในชีวิตประจำวัน และมีความสัมพันธ์กับมโนทัศน์สำคัญทางเคมี โดยทำความเข้าใจผ่านการอ่านบทความ การดูวีดีทัศน์ การใช้ ICT Digital

tools คลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นหาเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และการถาม ตอบคำถามโดยใช้ ประสบการณ์เดิมด้วยตนเอง และร่วมอภิปรายเกี่ยวกับ เหตุการณ์/สถานการณ์นั้นกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียนหรือผู้สอนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน และช่วยให้เล็งเห็นถึงความสำคัญหรือโดยมีผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือในการนำเสนอเหตุการณ์หรือสถานการณ์และลำดับการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยผู้สอนได้กำหนดประเด็นบริบทให้มีความสอดคล้องกับมโนทัศน์เคมีแสดงได้ดังนี้

มโนทัศน์	การเรียนรู้ใช้บริบทเป็นฐาน
1.การได้มาซึ่งความรู้ทางเคมี	- จะมาม่วงเหมือนกันได้ไหม การเรียนรู้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ทางเคมี - แอนโทไซยานินจากพืชสีม่วง : การเรียนรู้ Chemistry world view
2.สมบัติของแก๊ส, การประยุกต์ใช้สมบัติของแก๊ส	-เค้กกล้วยหอมกับกฎของแก๊ส - ไข่ต้ม : การเกิด Green Ring Reaction
3.อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี,	- AI กับไข่ป่าม :การเรียนรู้อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี - การเกิดเจลาตินของบัวลอย :การเรียนรู้ปัจจัยที่มีผลต่ออัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี
4.สมดุลเคมี	-การใช้สารจากหน่อไม้ลดปริมาณโลหะหนักในน้ำ : การเรียนรู้การรบกวนสมดุลเคมี
5.สมบัติกรด – เบส และปฏิกิริยาของกรด – เบส	- ยาลดกรดกับการทดลอง Small-scale chemistry Experiment
6.ไฟฟ้าเคมี	-เรียนรู้ Buffer จากการต้านเปลี่ยนแปลงpH ของแตงกวา -ผ้ามัดย้อมด้วยสีของอินดิเคเตอร์จากธรรมชาติ

ตารางที่ 1 มโนทัศน์และการเรียนรู้ใช้บริบทเป็นฐาน

2. ขั้นปฏิบัติภาระงานเป็นขั้นที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์/สถานการณ์นั้น ๆ ที่จะต้องลงมือปฏิบัติภาระงานเพื่อค้นหาแนวทางอธิบายหรือแก้ไขเหตุการณ์/สถานการณ์นั้น ๆ ด้วยตนเอง แสดงดังรูปต่อไปนี้

รูปที่ 2 กิจกรรม CBTแอนโทไซยานินจากพืชสีม่วง



: การเรียนรู้ Chemistry world view



รูปที่ 3 กิจกรรม CBT AI กับไข่ป่าม : การเรียนรู้อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี



รูปที่ 4 กิจกรรม CBT การใช้สารจากหน่อไม้ลดปริมาณโลหะหนักในน้ำ : การเรียนรู้การรบกวนสมดุลเคมี



รูปที่ 5 กิจกรรม CBT เรียนรู้ Buffer จากการต้านการเปลี่ยนแปลง pH ของแตงกวา

3. ขั้นพัฒนาภาษาเฉพาะทางเคมีเป็นขั้นที่ผู้เรียนได้นำเสนอความเข้าใจของตนเองผ่านการสื่อสารด้วยการเขียนอธิบาย การอภิปรายร่วมกัน หรือการนำเสนอข้อสรุปในรูปแบบของตนเอง โดยใช้ศัพท์เฉพาะหรือศัพท์ทางเทคนิคของเคมีที่แสดงถึงความเข้าใจมโนทัศน์สำคัญทางเคมีที่จำเป็นต่อการอธิบายหรือแก้ไขเหตุการณ์/สถานการณ์ที่กำหนดเป็นจุดสนใจของการเรียนรู้

4. ขั้นเชื่อมโยงบริบท เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ใช้ความรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ใหม่ที่ตนเองได้เรียนรู้มาผ่านเหตุการณ์/สถานการณ์ที่กำหนดเป็นจุดสนใจในการแก้ปัญหาหรืออธิบายเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใหม่ที่ผู้สอนนำเสนอโดยเหตุการณ์/สถานการณ์ใหม่ที่นำเสนอจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับมโนทัศน์ใหม่ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มา

สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom –FC) นั้นได้มีการใช้ VDO Clip ที่ผู้สอนได้ผลิตขึ้นจำนวน 10 Clip ให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาหลังจากการทำกิจกรรม CBL ในแต่ละหัวข้อเรื่อง จากนั้นทำการสะท้อนคิด (Reflective Thinking - RT) โดยวิเคราะห์เหตุการณ์โดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิมมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อนในชั้นเรียน ดังมีรายละเอียดดังนี้

มโนทัศน์	การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนคิด
1.การได้มาซึ่งความรู้ทางเคมี	- สะท้อนคิดวิธีการได้มาซึ่งองค์ความรู้ทางเคมี -สะท้อนคิดการเรียนรู้ Chemistry world view
2.สมบัติของแก๊ส, การประยุกต์ใช้สมบัติของแก๊ส	- ศึกษา VDO Clip ดังนี้ 1. มโนทัศน์เคมีเรื่องสมบัติของแก๊ส จำนวน 1 Clip 2. มโนทัศน์เคมีเรื่องการประยุกต์ใช้สมบัติของแก๊สในชีวิตประจำวันและอุตสาหกรรม จำนวน 1 Clip - สะท้อนคิดจาก VDO Clip

มโนทัศน์	การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนคิด
3.อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี,	- ศึกษา VDO Clip ดังนี้ มโมทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยาเคมีและอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี จำนวน 2 Clip - สะท้อนคิดจาก VDO Clip
4.สมดุลเคมี	- ศึกษา VDO Clip ดังนี้ มโมทัศน์เคมีเรื่องสมดุลเคมี จำนวน 2 Clip - สะท้อนคิดจาก VDO Clip
5.สมบัติกรด –เบสและปฏิกิริยาของกรด – เบส	- ศึกษา VDO Clip ดังนี้ 1. มโมทัศน์เคมีเรื่องกรด-เบส จำนวน 2 Clip 2. มโมทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยาจำนวน 2 Clip - สะท้อนคิดจาก VDO Clip
6.ไฟฟ้าเคมี	- สะท้อนคิดเรื่องเซลล์กัลวานิก -สะท้อนคิด เรื่องอิเลคโตรไลติกเซลล์

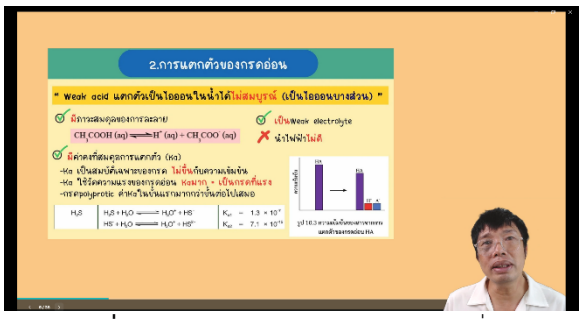
ตารางที่ 2 มโนทัศน์และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและการสะท้อนคิด แสดงดังรูปต่อไปนี้



รูปที่ 6 ตัวอย่าง VDO Clip มโนทัศน์เคมีเรื่องการประยุกต์ใช้สมบัติของแก๊สในชีวิตประจำวันและอุตสาหกรรม



รูปที่ 7 ตัวอย่าง VDO Clip มโนทัศน์เคมีเรื่องสมดุลเคมีในสิ่งมีชีวิตสิ่งแวดล้อมและอุตสาหกรรม



รูปที่ 7 ตัวอย่าง VDO Clip มโนทัศน์เคมีเรื่องสมบัติกรด-เบส



รูปที่ 8 ตัวอย่าง VDO Clip มโนทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยากรด-เบส

สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ผู้สอนได้ดำเนินการทำ VDO Clip จำนวน 10 Clip ดังต่อไปนี้

หัวข้อเนื้อหา	จำนวน
1. มโมทัศน์เคมีเรื่องสมบัติของแก๊ส	1 Clip
2.มโมทัศน์เคมีเรื่องการประยุกต์ใช้สมบัติของแก๊สในชีวิตประจำวันและอุตสาหกรรม	1 Clip
3.มโมทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยาเคมีและอัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี	2 Clip

4.มโมทัศน์เคมีเรื่องสมดุลเคมี	2 Clip
5.มโมทัศน์เคมีเรื่องสมบัติกรด-เบส	2 Clip
6.มโมทัศน์เคมีเรื่องปฏิกิริยากรด-เบส	2 Clip
รวม	**10Clip**

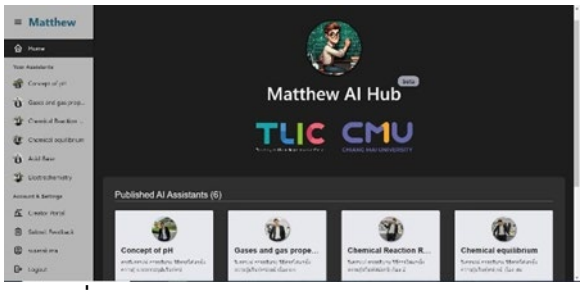
ตารางที่ 3 หัวข้อเนื้อหาและจำนวน VDO Clip

โดยสามารถเข้าไปศึกษาแหล่งรวบรวม VDO Clip ดังนี้

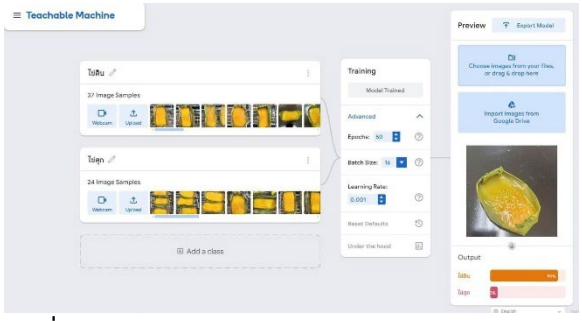
รูปที่ 9 VDO Clip มโนทัศน์เคมีเรื่อง แก๊ส อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี (หัวข้อ 1-3)

รูปที่ 10 VDO Clip มโนทัศน์เคมีเรื่อง สมดุลเคมี กรด-เบส (หัวข้อ 4-6)

นอกจากนี้ผู้สอนได้จัดกระบวนการที่ทำให้นักศึกษามาส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) โดยให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ได้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ โดยการปฏิบัติจริงผ่านการคิดขั้นสูง ผู้สอนจะใช้ลีลาที่จะเกื้อกูล เอื้ออำนวย และสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้เรียนในการเรียนรู้ เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนบูรณาการเทคโนโลยีและการใช้ปัญญาประดิษฐ์ Matthew AI Hub เพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) ดังแสดงในรูป



รูปที่ 11 การใช้ปัญญาประดิษฐ์ Matthew AI Hub เพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต



รูปที่ 12 การใช้ปัญญาประดิษฐ์ AI Teachable Machine เพื่อเรียนรู้ปัจจัยที่มีผลต่อปฏิกิริยาเคมี การสุกของไข่ป่าม

4 ผลที่ได้รับในกระบวนวิชา

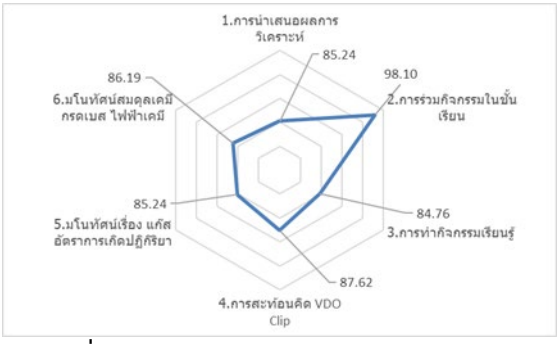
การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจะมีการประเมินที่หลากหลาย โดยใช้แนวคิดการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ดังนี้ 1) การนำเสนอ Graphic Organizers ผลการวิเคราะห์การได้มาซึ่งมโนทัศน์เคมี (20%) 2) การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (10%) 3) การทำกิจกรรมเรียนรู้มโนทัศน์เคมี (20%) 4)การสะท้อนคิดหลังจากเข้าไปเรียนVDO Clip (10%) 5) ความรู้ความเข้าใจมโนทัศน์เรื่อง แก๊ส / อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี (20%) และ 6) ความรู้ความเข้าใจ มโนทัศน์เรื่อง สมดุลเคมี / กรดเบส / ไฟฟ้าเคมี (20%)

ภาพรวมผลการเรียนรู้ของนักศึกษา แสดงได้ดังนี้

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ยที่ได้
1.การนำเสนอ Graphic Organizers ผลการวิเคราะห์ (EVA1)	20	17.05
2.การร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (EVA2)	10	9.81
3.การทำกิจกรรมเรียนรู้มโนทัศน์เคมี (EVA3)	20	16.95
4.การสะท้อนคิดหลังจากเข้าไปเรียน VDO Clip (EVA4)	10	8.76
5.ความรู้ความเข้าใจมโนทัศน์เรื่อง แก๊ส / อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี (EVA5)	20	17.05
6.ความรู้ความเข้าใจ มโนทัศน์เรื่อง สมดุลเคมี / กรดเบส / ไฟฟ้าเคมี (EVA6)	20	17.24
รวม	**100**	**86.86**

ตารางที่ 4 รายการประเมินผลการเรียนรู้ คะแนนเต็มและคะแนนเฉลี่ยที่ได้

เมื่อนำผลการเรียนรู้ของนักศึกษาของแต่ละรายการประเมินมาคิดเป็นร้อยละ แสดงได้ดังนี้



รูปที่ 13 ร้อยละของรายการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ข้อค้นพบที่ได้ พบว่านักศึกษามีการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน สูงกว่ารายการประเมินอื่นๆ รองลงมา 2 อันดับได้แก่ การสะท้อนคิดหลังจากเข้าไปเรียน VDO Clip ความรู้ความเข้าใจ มโนทัศน์เรื่อง สมดุลเคมี / กรดเบส / ไฟฟ้าเคมี ตามลำดับ

เมื่อนำผลการเรียนรู้มาหาความสัมพันธ์ Pearson Correlation ระหว่างผลการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละรายการประเมินดังแสดงดังตาราง

	EVA1	EVA 2	EVA 3	EVA 4	EVA 5	EVA 6
EVA 1		0.358	**0.618**	0.192	0.307	0.087
EVA 2			0.473	0.369	**0.645**	**0.637**
EVA 3				0.116	0.574	0.278
EVA 4					0.150	0.481
EVA 5						**0.701**

ตารางที่ 5 Pearson Correlation ระหว่างผลการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละรายการประเมิน

ข้อค้นพบที่ได้ พบว่าความรู้ความเข้าใจมโนทัศน์เรื่อง แก๊ส / อัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมีกับความรู้ความเข้าใจ มโนทัศน์เรื่อง สมดุลเคมี / กรดเบส /ไฟฟ้าเคมีสัมพันธ์กันระดับสูง สำหรับการทำกิจกรรมเรียนรู้มโนทัศน์จะมีความสัมพันธ์ระดับสูงกับความรู้ความเข้าใจมโนทัศน์ นอกจากนี้การนำเสนอ Graphic Organizers มีความสัมพันธ์ระดับสูงกับการทำกิจกรรมเรียนรู้มโนทัศน์เคมี

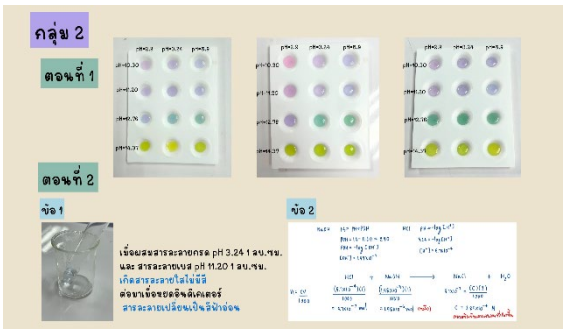
ผลลัพธ์ต่อนักศึกษานอกจากที่นักศึกษาจะบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาแล้ว นักศึกษายังแสดงถึงการเคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นอกจากนี้นักศึกษาได้คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และตัดสินใจพัฒนากิจกรรมเรียนรู้มโนทัศน์เคมี จากการประเมินบรรยากาศในห้องเรียน นักศึกษามีสัมพันธ์ที่ดีกับกับเพื่อนร่วมห้องเรียน รวมถึงมีการสื่อสารการทำงานร่วมกันเป็นอย่างดี และที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงจากตัวอย่างผลงานดังนี้



รูปที่ 13 การทำกิจกรรมร่วมคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และนำเสนอมโนทัศน์เคมี



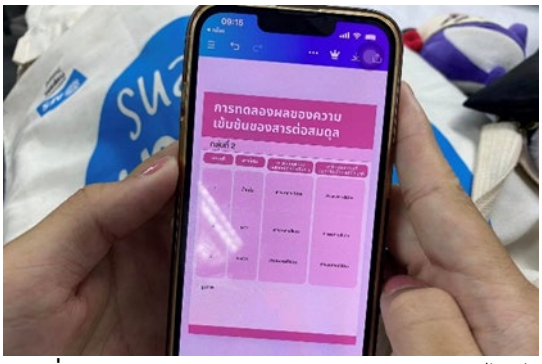
รูปที่ 14 ผลการทดลองโดยใช้ AI ในการวิเคราะห์



รูปที่ 15 ผลการทดลองเกี่ยวกับปฏิกิริยากรด-เบส



รูปที่ 16 ผลการนำเสนอ Graphic Organizers



รูปที่ 17 การบันทึกผลการทดลองผ่านระบบออนไลน์

ผลลัพธ์ต่อผู้สอน ทำให้ผู้สอนมีการปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา โดยนำผลการสะท้อนคิดมาวิเคราะห์และปรับกิจกรรมให้ดียิ่งขึ้น สำหรับการสร้างสื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ผู้สอนได้ดำเนินการทำ VDO Clip จำนวน 10 Clip ซึ่งทำให้เกิดความคล่องมากขึ้นที่จะออกแบบการจัดทำ VDO Clip และคาดว่าจะพัฒนาการจัดทำ VDO Clip ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5 สรุป

บทเรียนที่ได้รับถือได้ว่าเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ระดับอุดมศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ให้ผสมกลมกลืนกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างลงตัว โดยค้นหาวิธีและสัดส่วนที่เหมาะสมที่ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนหรือศึกษาด้วยตัวเอง โดยศึกษา Clip VDO มโนทัศน์เคมีมาร่วมกันอภิปรายในห้องเรียน ซึ่งได้กลวิธีการจัดการเรียนรู้ในวิชานี้ได้บูรณาการ บนฐาน

แนวคิดได้แก่แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Context Based Learning -CBL) แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom –FC) และแนวคิดการสะท้อนคิด (Reflective Thinking - RT) เมื่อดำเนินการตลอดระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชานักศึกษาในระดับดีมากทุกรายการประเมิน นอกจากนี้ยังนักศึกษามีการคิด วิเคราะห์ สื่อสาร การทำงานร่วมกันเป็นอย่างดี ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานได้ สะท้อนถึงทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

แนวทางในการขยายผล ผู้สอนจะได้นำการจัดการเรียนรู้โดยเน้นบริบทเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน โดยคาดว่าจะจัดทำสื่อนำเสนอทั้งโปสเตอร์ และVDO Clip เผยแพร่สื่อสังคมออนไลน์ และใช้กระบวนการผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC : Professional Learning Community) สำหรับอาจารย์ที่สนใจ



รูปที่ 18 การนำเสนอผ่านเพจ Facebook สาขาวิชาเคมี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



รูปที่ 19 การเผยแพร่กิจกรรมจากกระบวนวิชาผ่าน Facebook สาขาวิชาเคมี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6 การอภิปรายผล

การผลิต VDO Clip ภายใต้แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ในวิชานี้ผู้สอนได้ผลิต VDO Clip จำนวน 10 Clip ในการทำ VDO Clipจะคำนึงถึงให้ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนหรือศึกษาด้วยตัวเอง จากนั้นนักศึกษาจะมาร่วมอภิปรายในห้องเรียนด้วยกระบวนการสะท้อนคิด

แม้ว่าผู้สอนจะดำเนินการผลิต VDO Clip ด้วยตนเอง แต่ต้องอาศัยทีมผู้ช่วยมาร่วมกันผลิต VDO Clip จะประกอบด้วย ผู้ช่วยที่มีคุณสมบัติในการผลิต VDO Clip ในด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านทักษะและความสามารถ และด้านคุณลักษณะในประเด็นการผลิตสื่อการสอนประกอบการบันทึกวิดีโอ เช่น Canva, รูปภาพ และกราฟฟิก การใช้โปรแกรม OBS Studio การทำกราฟฟิก บุคลิกภาพและการแต่งกายที่เหมาะสมสำหรับการบันทึกวิดีโอ การออกแบบและจัดเรียงลำดับเนื้อหา การผลิตสื่อที่มีความเหมาะสมกับระบบออนไลน์ การให้ข้อเสนอแนะในด้านบุคลิกภาพและการแต่งกายที่เหมาะสม สอดคล้องกับข้อค้นพบของงานวิจัยที่กล่าวว่าคุณสมบัติของผู้ช่วยอาจารย์ในการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์จะมี 3 ด้าน ได้แก่ด้านความรู้

ความเข้าใจ ด้านทักษะและความสามารถ และด้านคุณลักษณะ หากจะต้องพัฒนานวัตกรรมการเรียนออนไลน์จะมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องมีผู้ช่วยอาจารย์ที่ทำงานร่วมกัน เพราะอาจารย์จะมีภาระงานสอนที่มากและภาระงานอื่น ทำให้ต้องใช้ผู้ช่วยอาจารย์มาร่วมสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ [7]

ประเด็นที่ผู้สอนได้จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom –FC) โดยให้นักศึกษาศึกษา VDO Clip และตอบคำถามหลังจากการศึกษาแต่ละ VDO Clip ด้วย และมีกลวิธีใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษานำประเด็นที่ได้มาใช้ในการอภิปรายในชั้นเรียน แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับ Clip VDO ตัวอย่างเช่น จาก VDO Clip สมดุลเคมี ตอน1 มีการกล่าวหลักของเลอชาเตอลิเอ เริ่มตั้งแต่นาทีเท่าไหร่ และตอนที่ 2 มโนทัศน์ ตัวอย่างเช่น เมื่ออุณหภูมิคงที่ ค่า K ก็จะคงที่ แต่ถ้าอุณหภูมิเปลี่ยน ค่า K ก็จะเปลี่ยนด้วย หรือไม่ ซึ่งผู้สอนพบว่าการใช้คำถามดังกล่าวสามารถทำให้นักศึกษาสามารถอภิปรายในห้องเรียนได้มีประสิทธิภาพ

7 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC : Teaching and Learning Innovation Center) ผู้ให้ทุนสนับสนุนโครงการการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning + Flipped-Classroom (Type B) และขอขอบคุณคณาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้ให้ประเด็นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยศาสตร์การสอนแนวใหม่

เอกสารอ้างอิง

[1] Gilbert, J. K. (2006). On the nature of “context” in chemical education. International Journal of Science Education, 28(9), 957-976.

[2] Prins, G. T., Bulte, A. M. W., & Pilot, A. (2018). Designing Context-Based Chemistry Education Materials: Instructional Strategies and Academic Challenges. In Teaching Chemistry – A Study book (pp. 213–231). Springer.

[3] Maria Ijaz Baig1 and Elaheh Yadegaridehkordi. (2023). Flipped classroom in higher education: a systematic literature review and research challenges . International Journal of Educational Technology in Higher Education

[4] Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped Classroom Research and Trends from Different Fields of Study. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 17(3).

[5] รัตติกร เหมือนนาดอน. (2562). การพัฒนาการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิด. วารสารวิจัยสุขภาพและการพยาบาล, 35(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2562.

[6] สุระศักดิ์ เมาเทือก และคณะ (2566). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อทดแทนห้องเรียนแบบเดิมของอาจารย์ระดับอุดมศึกษา. Journal of Inclusive and Innovative Education, Vol. 7 No. 3 (September - December) 2023

[7] สุระศักดิ์ เมาเทือก และคณะ (2565).บทเรียนความสำเร็จในการพัฒนาระบบผู้ช่วยอาจารย์ในการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์. เชียงใหม่. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

060301 : การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในกระบวนวิชา การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ

อาทิตยา อินยง

ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail : atitaya.i@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 20 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้สรุปผลการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 060301 การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ เป็นรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยและการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ ในภาคเรียนที่ 1/2567 ผู้สอนได้ปรับกระบวนการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ตามแบบเสนอโครงการ Type B: Active Learning + Flipped-Classroom ที่มีการจัดกิจกรรมการบรรยายแบบใหม่ได้แก่ การปรับเปลี่ยนจากคาบบรรยายส่วนหนึ่งให้กลายเป็น การเรียนการสอนแบบห้องเรียนออนไลน์ (Flipped Classroom) โดยมีผลิตสื่อวิดิโอเพื่อใช้สอนเนื้อหาของกระบวนวิชาออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหานอกชั้นเรียน เพื่อนำสิ่งที่ศึกษามาใช้ระหว่างการเรียนรู้ในคาบเรียน อีกส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมใหม่ตามรูปแบบของโครงการคือ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการจัดการเรียนรู้ โดยการตั้งคำถามเพื่อให้ “คิด” สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก และได้เรียนรู้ การให้ผู้เรียนจัดทำชิ้นงานที่สะท้อนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ การพัฒนา soft skill ผ่านการทำงานเป็นกลุ่ม และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เป็นครูมืออาชีพ สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาเด็กปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของบุคคลในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: การคิดเชิงบริหาร, ครูปฐมวัย, ครูการศึกษาพิเศษ, Active learning, Flipped classroom

บทนำ

กระบวนวิชา 060301 การคิดเชิงบริหาร สำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ เป็นวิชาที่เปิดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1/2567 นี้ โดยลักษณะของกระบวนวิชาเป็นวิชาเน้นภาคทฤษฎี ซึ่งโดยปกติการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาที่มีลักษณะเช่นนี้ รูปแบบการเรียนการสอนที่นำมาใช้จะเป็นลักษณะการบรรยายในชั้นเรียนจากผู้สอน ผู้เรียนค้นคว้าศึกษาประเด็น นำเสนอ และอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ผู้สอนมีความประสงค์ที่จะเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนจากรูปแบบเดิม ไปเป็นการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่เน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning และ Flipped classroom ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนในยุคใหม่ได้เกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Lerner

Executive Functions หรือเรียกสั้นว่า EF คือ ทักษะสมองเพื่อบริการจัดการชีวิตให้สำเร็จ เป็นความสามารถที่เกิดจากการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้คนเราสามารถควบคุม ความคิด อารมณ์ พฤติกรรม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตนต้องการสำเร็จ โดยมีชื่อเรียกในภาษาไทยได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็น “ความสามารถในการจัดการ” “ทักษะที่จำเป็นในการทำกิจที่มีเป้าหมาย” หรือ “ทักษะการคิด” มีหลักฐานทางการวิจัยที่ยืนยันว่า EF เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จตลอดช่วงชีวิตของคนเรา ไม่ว่าจะเป็นผลการเรียนที่ดี พฤติกรรมที่เหมาะสม สุขภาพจิต สุขภาพกาย รวมไปถึงการประสบความสำเร็จทางหน้าที่การงานในอนาคต EF ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวเรามาแต่กำเนิดแต่เป็นสิ่งที่สมองพัฒนาขึ้นได้ ซึ่งในวัยเด็กจะเป็นช่วงที่สมองพัฒนา EF มากสุด โดยเฉพาะช่วงอายุ 3-5 ปี และจะพัฒนาไปเรื่อยๆ จนเข้าสู่ช่วงผู้ใหญ่ตอนต้นจึงหยุดการเติบโต โดยสิ่งที่กระตุ้นให้สมองพัฒนา EF คือ ประสบการณ์ชีวิตที่ได้รับในช่วงวัยเด็ก การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง การได้มีโอกาสเรียนรู้เล่นหรือทดลองสิ่งต่างๆ ในขณะเดียวกันก็มีปัจจัยที่ส่งผลเสียต่อการพัฒนา EF เช่น การที่เด็กมีความเครียดหรือมีโรคสมาธิสั้น ซึ่งเป็นโรคที่ส่งผลต่อการทำงานของ EF โดยตรง ครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ และผู้เกี่ยวข้อง จึงมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กและยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์กิจกรรมที่สนุกสนานและก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาทักษะสมองของเด็ก

โดยกระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้กับนักศึกษาจะประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ

1. การปรับเปลี่ยนการเรียนแบบบรรยายในห้องเรียน ให้เป็นการจัดการเป็นแบบFlipped-Classroomทั้งหมด

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning โดยใช้การเรียนรู้แบบ PBL (Project-Base Learning) และ Activity-based Learning แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 เป็นเสมือนแรงกระตุ้นให้ผู้สอนสร้างความท้าทายในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนนี้ โดย**การใช้สื่อการสอนแบบผสมผสาน** ประกอบด้วย การจัดการคอร์สออนไลน์ ด้วย LMS : Mango canvas โดยใช้เครื่องมือต่างๆช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนในการออกแบบกระบวนวิชา อาทิ แบ่งปันเนื้อหาในรายวิชาออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในส่วนของเนื้อหา ทำกิจกรรมในและนอกชั้นเรียน ส่งงานทั้งเดี่ยวและกลุ่ม การให้คะแนนชิ้นงาน รวมทั้ง เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียน

ด้วยกัน **การสร้างสื่อแบบออนไลน์** เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษารายละเอียดของเนื้อหานอกชั้นเรียน แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน (Flipped classroom) ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง คือ การให้ผู้เรียนจัดทำชิ้นงานที่สะท้อนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ การพัฒนา soft skill ผ่านการทำงานเป็นกลุ่ม และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เป็นครูมืออาชีพ สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาเด็กปฐมวัย และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของบุคคลในศตวรรษที่ 21

กระบวนวิชา 060301 การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้อธิบายความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบและความจำเป็นของการพัฒนาการคิดเชิงบริหาร วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาการคิดเชิงบริหาร ปฏิบัติการพัฒนาการคิดเชิงบริหารด้วยการสร้างเสริมวินัยเชิงบวกในเด็กปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ อธิบายคุณลักษณะและบทบาทของครูปฐมวัย ครูการศึกษาพิเศษ และผู้ปกครองที่ส่งเสริมการคิดเชิงบริหาร รวมไปถึงสามารถประยุกต์แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาการคิดเชิงบริหารมาใช้ในการจัดประสบการณ์หรือการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษได้ ซึ่งจะทำให้นักศึกษาสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการพิเศษให้เป็นไปตามวัยทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ตลอดจนเป็นการปูพื้นฐานทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

1) ***"สนุก"*** การเรียนรู้ที่สนุกสนานนั้นส่งผลดีสำหรับผู้เรียน เนื้อหาบทเรียนเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แต่แฝงไปด้วยความหมายของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องนำบทเรียนไปใช้ในชีวิตจริงได้ มีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนได้เห็นมุมมองใหม่ๆ

2) ***"สุขใจ"*** สร้างบรรยากาศการเรียนออนไลน์ที่เป็นกันเอง ไม่เคร่งเครียด กดดัน รับฟังผู้เรียน มีช่องทางให้ผู้เรียนได้ปรึกษา สอบถามข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก ควบคู่ไปกับการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียน ใส่ใจ เข้าใจ และเห็นผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่มีตัวตน

3) ***"ได้ความรู้"*** แนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นั้นมุ่งสนับสนุนและเชื่อมโยงการเรียนรู้ การตั้งคำถาม ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นแรงบันดาลใจและความกระหายใคร่รู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และให้ความสำคัญกับการสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่เอื้อให้แก่ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดในการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิดความรู้สึกร่วมกัน

2. **กระบวนการเรียนรู้ใหม่**

ผู้สอนได้ใช้กระบวนการเรียนการสอนแบบ Active Learning และ Asynchronous Learning เป็นวิธีการหลักในการสอนควบคู่กับ Flipped-Classroom การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจ รวมไปถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เป็นผู้สนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ลดการบรรยาย ปรับการวางแผน ออกแบบการสอน จัดเตรียมสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรการเรียนรู้ บูรณา

การเนื้อหาสาระที่จำเป็นและกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้สื่อการสอนแนวใหม่ (New Media)และบูรณาการ IT โดยเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในลักษณะเติมเต็มจากห้องเรียนออนไลน์ ในลักษณะการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Formative Assessment

โดยกระบวนการเรียนรู้ที่จัดให้กับนักศึกษาจะประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ

1. การปรับเปลี่ยนการเรียนแบบบรรยายในห้องเรียน ให้เป็นการจัดการเป็นแบบFlipped-Classroomทั้งหมดโดยอาจารย์ผู้สอนจะวางคลิป video การสอนรวมถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องผ่านโปรแกรม Mango canvas ของกระบวนวิชา และ YouTube channel ของอาจารย์ผู้สอน

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning โดยใช้การเรียนรู้แบบ PBL (Project-Base Learning) และ Activity-based Learning ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการจัดการเรียนรู้โดยการตั้งคำถามเพื่อให้ “คิด” สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก และได้เรียนรู้ ทั้งนี้ได้นำเอาแนวคิดการเรียนรู้จากการทำงานเป็นฐาน (Work-based Learning)

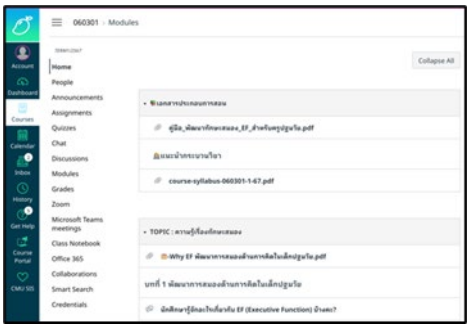
3. การจัดการเรียนการสอน

สภาพสังคมและเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก รวมทั้งวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงมีความจำเป็นในการส่งเสริมให้นักศึกษา ซึ่งจะไปเป็นครูปฐมวัยในอนาคตสามารถจัดกิจกรรมให้กับเด็กและสร้างสรรค์กิจกรรมที่สนุกสนานและก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาทักษะสมองของเด็ก เพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้และทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยให้เด็กสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันและรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

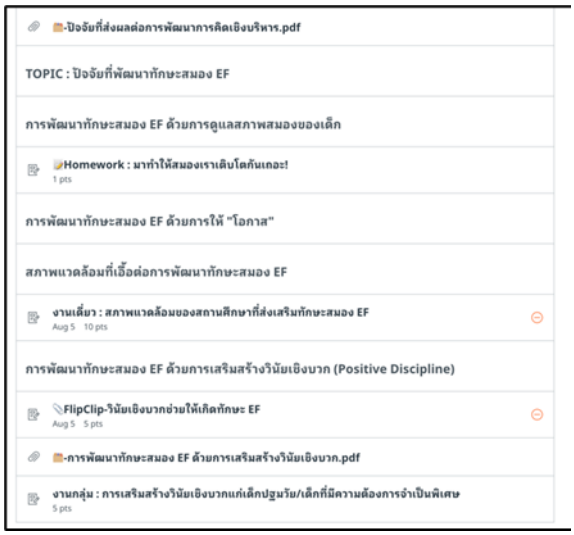
3.1 การสอนแบบAsynchronous Learning การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่บูรณาการการเรียนรู้ผ่านห้องเรียน(on site) กับการเรียนแบบออนไลน์(online) โดยผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งจากการทำงานเดี่ยวและเป็นกลุ่มเปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันด้วยการประสาน (synchronize) เทคโนโลยีของช่องทางการสื่อสาร Mango canvas ของกระบวนวิชา ที่ผู้สอนออกแบบให้สามารถเป็นตัวกลางเชื่อมการสนทนาระหว่างกลุ่มให้ได้มีส่วนร่วมในการสื่อสารมีปฏิสัมพันธ์กัน เพิ่มทักษะการคิดและได้สร้างสรรค์งานด้วยตนเองการออกแบบการเรียนรู้ก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้เข้าด้วยกัน ประกอบด้วย **การจัดการคอร์สออนไลน์ ด้วย LMS : Mango canvas** (ภาพที่ 1) **จัดเนื้อหาให้เป็นสัดส่วน ให้นักศึกษาเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชาจัดทำเป็น Module** เนื้อหาในรายวิชาแต่ละหัวข้อ (ภาพที่ 2 ก-ข) คำอธิบายในกิจกรรมที่จัดในชั้นเรียนและนอกห้องเรียน **ช่องทางของการชี้แจงและส่งงาน** (Assignments) **และช่องทางการติดต่อสื่อสาร** (Announcements และ Chat) กรณีที่นักศึกษามีข้อสงสัยส่วนใด ทั้งในส่วนประเด็นรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนหรือเนื้อหาการบรรยาย สามารถพิมพ์คำถามไว้หรือสามารถสอบถามในช่องทางสนทนาส่วนตัวกับอาจารย์ผู้สอนได้โดยตรง **กิจกรรมกลุ่มที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กัน**ในช่องทางออนไลน์ (ภาพที่ 4) ทำให้นักศึกษาสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในอย่างรวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลา



ภาพที่ 1 Mango canvas รายวิชา 060301



ภาพที่ 2 (ก) Module เนื้อหาในรายวิชา



ภาพที่ 2 (ข) Module เนื้อหาในรายวิชา



ภาพที่ 4 กิจกรรม walk gallery

3.2 กิจกรรม Active Learning

รูปแบบกิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในห้องเรียนมีความหลากหลาย การใช้ Mango canvas ช่วยเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน อาทิ จัดกลุ่มและมอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษา การให้คะแนนจากเพื่อนร่วมชั้น (peer review) ผ่านระบบ MANGO Canvas และการใช้สื่อที่อาจารย์จัดเตรียมไว้ให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาบางส่วนก่อนเข้าชั้นเรียน ในห้องเรียนจะมีการยกตัวอย่างสถานการณ์รอบตัวมาเชื่องโยงกับเนื้อหาที่สอน ประเด็นชวนคิด หรือกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มเพื่อให้นักศึกษาได้เป็นผู้ค้นพบข้อสรุปและเป็นเจ้าของในองค์ความรู้ร่วมกัน (ภาพที่ 5 ก-ข)

ผู้สอนได้กำหนดแนวทางในการกระตุ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ทำการศึกษาเนื้อหาก่อนเข้าสู่กิจกรรมในห้องเรียนหลากหลายวิธี เช่น การทำใบงาน หรือการทำชิ้นงานเพื่อมานำเสนอในห้องเรียน เป็นต้น

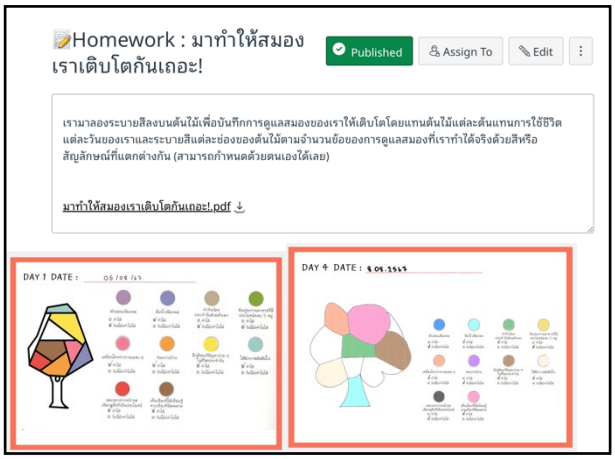


ภาพที่ 5 (ก) จัดกลุ่มและมอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษา



ภาพที่ 5 (ข) Flipped-Classroom

กิจกรรมเรียนรู้ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาการคิดเชิงบริหาร (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 ให้นักศึกษาบันทึกพฤติกรรมการดูแลสมองของตนเอง และแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้น

กิจกรรมปฏิบัติการพัฒนาการคิดเชิงบริหารด้วยการสร้างเสริมวินัยเชิงบวกในเด็กปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ (ภาพที่ 7 ก-ข)



ภาพที่ 7 (ก)



ภาพที่ 7 (ข)

4. **ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน**

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ได้ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกการวางแผน ออกแบบการทำงาน และดำเนินงานด้วยตนเองและกลุ่ม มีวิธีการเสาะแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง มีการปรับตัวและมีทักษะการเข้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ นอกจากนี้ นักศึกษายังมีการนำเสนองานในรูปแบบที่หลากหลายและสร้างสรรค์มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการจัดทำผลงานการนำเสนองานได้รับประสบการณ์การเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางทักษะการคิดการสื่อสาร การร่วมมือ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ตามคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



ภาพที่ 8 แสดงบรรยากาศในห้องเรียน

5. **แนวทางในการขยายผล**

ผู้สอนจะนำรูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ไปเป็นแนวทางในการขยายผลสู่กระบวนวิชาอื่น ๆ เน้นทฤษฎีและมีแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ใกล้เคียงกัน โดยจะนำผลการดำเนินงานจากภาคการศึกษานี้มาพิจารณาโดยละเอียดในข้อเสนอแนะและจุดที่ยังบกพร่อง จะนำไปปรับแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นในภาคการศึกษาต่อไป

6. **อภิปรายผล**

กิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชาได้มีการปรับเปลี่ยนจากการบรรยายไปสู่การสอนแบบ Active learning และเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างนักศึกษาในการจัดกิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอชิ้นงานและการแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาการคิดเชิงบริหารมาใช้ในการจัดประสบการณ์หรือการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษได้ ซึ่งเป็นการวางรากฐานให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์ และเป็นนักสร้างนวัตกรรมต่อไปในอนาคต ด้วยหลักคิดดังกล่าวข้างต้นจึงนำมาสู่การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบห้องเรียน Flipped-Classroom และ Active learning พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ได้ผลลัพธ์ต่างไปจากการบรรยายปกติ และเพิ่มประสิทธิภาพของผลการเรียนรู้แก่นักศึกษา โดยนักศึกษามีบทบาทในการเรียนรู้ และเป็นเจ้าของกิจกรรมการเรียนรู้ ในบางครั้งก็เป็นผู้นำกิจกรรมการเรียนรู้เช่นกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดตั้งแต่เริ่มจนสิ้นสุดคาบเรียน โดยนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ประกอบกับ ในส่วนของการศึกษาสื่อวีดิทัศน์ต่างๆ นักศึกษาสามารถดูซ้ำในส่วนที่ไม่เข้าใจได้ไม่จำกัด สำหรับการเรียนรู้ในห้องเรียนถูกเปลี่ยนเป็นสถานที่แลกเปลี่ยนเพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ตามสถานการณ์หรือบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นบรรยากาศของการร่วมเรียนรู้แลกเปลี่ยนและอภิปรายประเด็นขององค์ความรู้เพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน การจัดการสอนรูปแบบนี้ผู้สอนจำเป็นต้องเพิ่มบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในชั้นเรียนมีความหลากหลาย เพื่อไม่ให้น่าเบื่อและสร้างบรรยากาศที่สนุก น่าเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศรูปแบบต่างๆ เช่น วีดิทัศน์ที่น่าสนใจ กิจกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วม กระตุ้นการคิด แก้ปัญหา เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ช่วยทำให้นักศึกษามีความสนใจและสนุกไปกับการเรียน อย่างไรก็ตามจากการดำเนินงานมาตลอดปีนั้นยังคงพบปัญหาและอุปสรรคบางประการ ทางผู้สอนยังต้องพัฒนาเพื่อปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป รวมทั้ง รูปแบบการเรียนรู้ ความสนใจของผู้เรียน ระดับพื้นความรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทที่

แตกต่างกันไปในแต่ละภาคเรียน เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เกิดแก่ผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

โดยสรุป การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning การจัดการเรียนการสอนทำให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนที่ยิ่งสร้างผู้สอนให้มีศักยภาพในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น พัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่คิดเป็น ทำงานเป็น และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

7. **กิตติกรรมประกาศ**

ในฐานะผู้สอนกระบวนวิชา 060301 การคิดเชิงบริหารสำหรับครูปฐมวัยและครูการศึกษาพิเศษ ขอขอบใจนักศึกษาผู้ร่วมเรียนรู้ที่เข้มแข็ง ขยัน มีความรับผิดชอบ และตื่นตัวในเรียนรู้วิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง จนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ท้ายสุดนี้ ขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่พิจารณาให้ทุนสนับสนุนในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เพื่อการจัดการเรียนรู้ทำให้รายวิชานี้ให้เกิดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่

052445 : วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ

อุไรวรรณ หาญวงค์

ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
uraiwan.h@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 26 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา ในปีการศึกษา 2567 ได้มีการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการใช้กลวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งผสานทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างเหมาะสม เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในฐานะครูยุคใหม่ โดยเฉพาะด้านการคิดขั้นสูง การคิดอย่างเป็นระบบ และการออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านกระบวนการคิด ผู้เรียนได้ศึกษาครอบคลุมทั้งเนื้อหาหลักสูตร กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล รวมถึงวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับประถมศึกษา โดยเน้นกิจกรรมปฏิบัติจริง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การวิเคราะห์สถานการณ์ และการวิพากษ์ข้อมูลเชิงความคิดเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ กระบวนการเรียนรู้ยังเน้นการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry-Based Learning) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม สังเกต ค้นหาคำตอบ และสังเคราะห์ความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นขั้นตอน พร้อมทั้งบูรณาการแนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) และแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยเชื่อมโยงกับบริบทจริงในพื้นที่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้สู่การปฏิบัติได้อย่างสร้างสรรค์ ผลจากการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่นี้พบว่า ผู้เรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมมากขึ้น แสดงออกถึงความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม พัฒนานวัตกรรม และสามารถออกแบบห้องเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งแสดงพัฒนาการด้านการคิดอย่างชัดเจน ทั้งในมิติของการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์, การเรียนรู้เชิงรุก, การพัฒนาทักษะการคิด

1. บทนำ

ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องขับเคลื่อนด้วยแนวคิดใหม่ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน เพื่อให้สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในโลกยุคดิจิทัล

สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 20 ปี ความท้าทายนี้ส่งผลให้ครู อาจารย์และนักการศึกษาทุกระดับต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ ทั้งในเชิงกลยุทธ์ เนื้อหา วิธีการ และเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน หนึ่งในแนวทางสำคัญคือการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในฐานะผู้นำด้านนวัตกรรมทางการศึกษา ได้ออกแบบและพัฒนากระบวนวิชาในหลักสูตรครูให้มีความทันสมัยและตอบโจทย์บริบทที่เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะรายวิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา ที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ผ่านการสืบสอบ การออกแบบนวัตกรรม และการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเชิงออกแบบ (Design-based Learning) พร้อมทั้งเชื่อมโยงกับบริบทเชิงพื้นที่ เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการก้าวสู่การเป็นครูมืออาชีพในอนาคต

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยบูรณาการหลักการและทฤษฎีร่วมสมัย ได้แก่ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์จริง (Phenomenon-based Learning) ที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทพื้นที่ (Area-based Learning) แนวทางเหล่านี้สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล

กระบวนการเรียนรู้ในวิชานี้ออกแบบให้ส่งเสริมการคิดขั้นสูง (Higher-order Thinking Skills) ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของ Bloom ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงระบบ และการคิดสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง เช่น การวางแผน ออกแบบ สร้างสรรค์ผลงาน และประเมินผลจากสถานการณ์จริง (Authentic Assessment) นอกจากนี้ ยังบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในมิติของการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี (Learning by Technology) การเรียนรู้ร่วมกับเทคโนโลยี(Learning with Technology) โดยเลือกใช้เครื่องมือหลากหลาย เช่น Facebook Group, LINE, YouTube, Zoom, Canvas, Microsoft Office เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบผสมผสานและการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

ทั้งหมดนี้มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง ยั่งยืน และพร้อมก้าวสู่การเป็นครูมืออาชีพที่สามารถคิดวิเคราะห์ ใช้เทคโนโลยี และออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 การวางแผนและออกแบบการเรียนรู้

ผู้สอนดำเนินการวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมตลอดภาคการศึกษา ไปจนถึงการกำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผล โดยมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์และแนวคิดของตนเองเข้ากับความรู้เชิงทฤษฎีที่ได้เรียนรู้ล่วงหน้า

นอกจากนี้ ผู้สอนยังพัฒนาสื่อวิดีโอ มีเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อย เน้นสาระสำคัญ เช่น ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนระดับประถมศึกษา การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดแก้ปัญหา ผ่านแพลตฟอร์มที่เข้าถึงได้ง่าย เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาล่วงหน้าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน พร้อมทั้งจัดช่องทางการสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่งงาน และติดตามการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ซึ่งข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมให้ตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

3.2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การปฏิบัติจริงและการเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้เรียนเข้ากับเนื้อหาวิชาที่ได้ศึกษาไว้ล่วงหน้า เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

กิจกรรมหลักในรายวิชาประกอบด้วย การออกแบบ ทดลองใช้ ประเมินผล และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยอิงกรอบแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

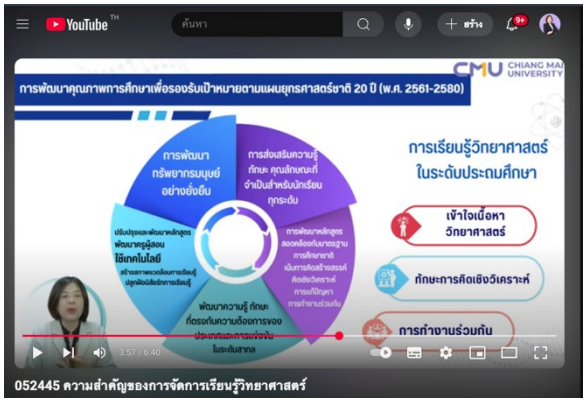
ผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้ศึกษาความรู้ทางทฤษฎีจากสื่อดิจิทัลที่ผู้สอนจัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และฝึกปฏิบัติจัดกิจกรรมจริงในสถานศึกษา โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้และบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับบริบทของการเรียนการสอน

3.3 การติดตามและประเมินผลการเรียนรู้

ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) โดยให้คำแนะนำ สนับสนุน และติดตามผู้เรียนอย่างใกล้ชิดตลอดกระบวนการเรียนรู้ พร้อมส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้จากปัญหาและค้นหาวิธีการแก้ไขด้วยตนเอง

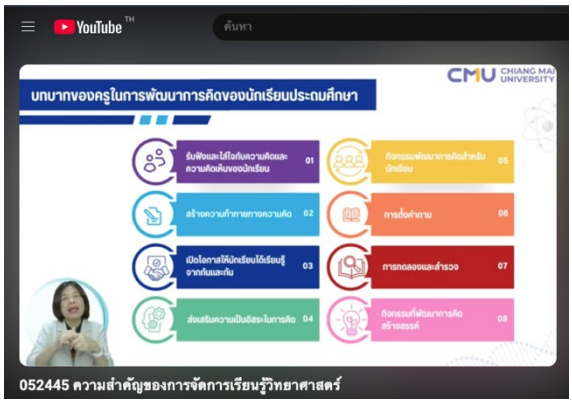
4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

4.1 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 1 ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นภาคการศึกษา เริ่มจากการร่วมกันกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของรายวิชา การวางแผนการเรียน และการออกแบบกิจกรรมตลอดภาคเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง ในการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมในชั้นเรียน ผู้สอนได้จัดทำสื่อคลิปการสอนจำนวน 6 คลิป ส่งให้ผู้เรียนศึกษาเบื้องต้นผ่านช่องทางออนไลน์ ได้แก่ Link YouTube และไฟล์วิดีโอ โดยใช้แพลตฟอร์ม Facebook Group และ Line Group เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้สะดวกตลอดจนเป็นช่องทางสำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถามข้อสงสัย และติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้อย่างใกล้ชิด ดังต่อไปนี้



https://www.youtube.com/watch?v=FA2ZS4U6QE8&ab_channel=Babylada

ภาพที่ 1 คลิปการสอนความสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์



https://www.youtube.com/watch?v=0ZFzvu3NmCQ&ab_channel=Babylada

ภาพที่ 2 คลิปการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนระดับประถมศึกษา



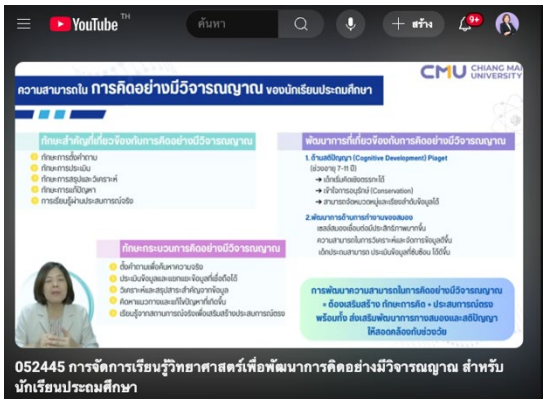
https://www.youtube.com/watch?v=MlEyKLhXRuI

ภาพที่ 3 คลิปการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์



https://www.youtube.com/watch?v=UF-85BTsdw0&ab_channel=Babylada

ภาพที่ 4 คลิปการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ



https://www.youtube.com/watch?v=f1GoppetGNI&ab_channel=Babylada

ภาพที่ 5 คลิปการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดแก้ปัญหา



https://www.youtube.com/watch?v=HMwnYlLv2kc&ab_channel=Babylada

ภาพที่ 6 คลิปการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์

นักศึกษาแสดงความพึงพอใจต่อการมีช่องทางการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียน โดยสามารถใช้เวลาว่างในการศึกษาด้วยตนเองได้อย่างยืดหยุ่น ทั้งก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อม และหลังเรียนเพื่อทบทวนหรือทำความเข้าใจเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่ชัดเจน แนวทางนี้ช่วยให้นักศึกษามีพื้นฐานความรู้ที่ชัดเจนมากขึ้น และสามารถนำแนวคิดจากคลิปวิดีโอไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม มีประสิทธิภาพ

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม Active Learning ภายในชั้นเรียน

ซึ่งออกแบบให้เชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน ตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยในแต่ละขั้นจะเน้นการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย ทั้งการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบชั้นเรียนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

ผู้เรียนยังได้ศึกษาคลิปวิดีโอเพื่อใช้ในการวางแผน ออกแบบ และเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของชั้นปีอย่างมีประสิทธิภาพ

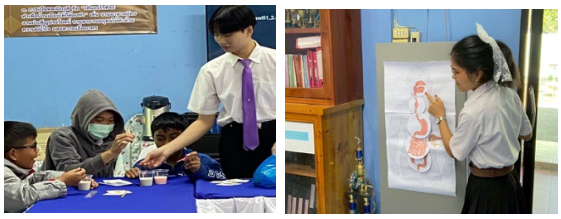




ภาพที่ 7 การนำเสนอผลการออกแบบกิจกรรมกระบวนการคิดเชิงออกแบบกิจกรรมวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยทดลองต้นแบบกับเพื่อนในชั้นเรียน

4.3 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Leaning Outcome 3 ผู้เรียน จัดทำและนำเสนอนวัตกรรมที่ได้ออกแบบสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา





ภาพที่ 8 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา โดยทดลองต้นแบบกับเพื่อนในชั้นเรียน

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

5.1 ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้สอน การพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้นำไปสู่การพัฒนาตนเองของผู้สอน ดังนี้ 1) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดการทบทวนและพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของตนเองอย่างต่อเนื่อง (Reskill-Upskill) จนเกิดความเชี่ยวชาญเพิ่มขึ้น 2) การปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เพื่อให้การเรียนรู้ตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของผู้เรียนอย่างแท้จริง ภายใต้กรอบของการเรียนรู้ที่เหมาะสมและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนอย่างสูงสุด 3) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการกับหน่วยงานหรือสถาบันอื่นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษามากขึ้น ทั้งในระดับสถาบันและระดับพื้นที่

5.2 ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้ไปพัฒนางานของตนเองอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบอย่างต่อเนื่อง เกิดความสนุกในการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้บรรลุเป้าหมายของกระบวนวิชาร่วมกันตามที่ได้วางไว้



ภาพที่ 9 การสะท้อนการเรียนรู้ภาพรวมในกระบวนวิชา

6. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนมีแนวโน้มที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น โดยเฉพาะรายวิชาที่เน้นเนื้อหาทางทฤษฎี ซึ่งนักศึกษาจำเป็นต้องใช้เวลาในการศึกษาทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง โดยผสานการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ในจังหวะเวลาที่เหมาะสมกับตนเอง นำไปสู่การเข้าใจเนื้อหาเชิงลึก และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับบริบทการเรียนรู้ที่หลากหลาย

7. เอกสารอ้างอิง

[1] วิจารณ์พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มูลนิธิสยามกัมมาจล

[2] อุไรวรรณ หาญวงค์. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนบนพื้นที่สูงภาคเหนือ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 4*, 88-111.

[3] Bloom, B. S. (Ed.). (1964). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.

[4] Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.

[5] Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

TYPE C



การบูรณาการกระบวนวิชา 112401 โครงงานวิจัยสื่อประสม 2 คณะวิจิตรศิลป์ ร่วมกับ กระบวนวิชา 705432 การตลาดโดยใช้ผู้ทรงอิทธิพล คณะบริหารธุรกิจ ผ่านโครงงาน "Branding and Campaign through Influencer Marketing" โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1/2567 ประเภท Type C: Online Active Learning + บูรณาการ

ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ[1] และ กอบลาภ จันทรศัพท์[2]

[1]ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
[2]ภาควิชาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: thatchatham.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 59 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 นี้ เป็นการบูรณาการระหว่างกระบวนวิชา 112401 โครงงานวิจัยสื่อประสม 2 คณะวิจิตรศิลป์ กับกระบวนวิชา 705432 การตลาดโดยใช้ผู้ทรงอิทธิพล คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษา (Active Learning + Asynchronous Learning) หลากหลายรูปแบบ ประกอบไปด้วย 1) กิจกรรมโครงงาน "Branding and Campaign through Influencer Marketing" ที่นักศึกษาจากทั้งสองกระบวนวิชาจะได้นำความรู้ที่เรียนมาจากกระบวนวิชาของตน มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน พร้อมกับการร่วมกันหารือ ถกเถียง สร้างสรรค์ และนำเสนอแบบร่างโครงงานที่ต้องอาศัยการบูรณาการความรู้จากทั้งสองกระบวนวิชา และ 2) การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการตลาดโดยใช้ผู้ทรงอิทธิพล ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดนี้ ถือว่าเป็นหัวใจของกระบวนการการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนที่สำคัญภายใต้กรอบการตลาดของอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ที่ต้องอาศัยการบูรณาการทางความรู้จากศาสตร์ทางด้านศิลปะ การออกแบบ การสื่อสาร และการตลาด

คำสำคัญ: สื่อสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย, การจัดการและการตลาด, การตลาดโดยใช้ผู้ทรงอิทธิพล

1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากการที่ผู้สอนได้ริเริ่มทดลองบูรณาการกระบวนวิชาทางด้านศิลปะและการตลาดในภาคการศึกษาที่ผ่านมา (ทุน TLIC Type C / โครงการ Creative Business Model Canvas ผ่านผลงานหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ / กระบวนวิชา 112303 กับ 112303) เพื่อให้นักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเข้าใจถึงการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่าน

ผลงานสร้างสรรค์ อันเป็นรากฐานสำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) ของสังคม ซึ่งผลที่ออกมาถือว่าประสบความสำเร็จเป็นที่น่าพอใจระดับนึง จากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาเอง ดังนั้น สำหรับภาคการศึกษาที่ 1/2567 นี้ ผู้สอนจึงได้มีความต้องการที่จะต่อยอดหลักการที่ได้ดำเนินการไว้ โดยการบูรณาการกระบวนวิชา 112401 กับ 705432 เข้าด้วยกัน ผ่านโครงงาน "Branding and Campaign through Influencer Marketing" เพื่อให้นักศึกษาจากทั้งสองกระบวนวิชาได้ร่วมกันทดลองศึกษาและออกแบบกระบวนการสร้างแบรนด์ จัดทำแคมเปญ ผ่านการประยุกต์ใช้การตลาดโดยใช้ Influencer โดยผู้สอนคาดหวังว่า นักศึกษาจากทั้งสองกระบวนวิชา จะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Think-Pair-Share) และเข้าใจถึงประเด็นทางด้านศิลปินกับการสร้างอัตลักษณ์ (Artist and Branding) การสร้างสรรค์กับการสื่อสารด้วยผลงานศิลปะ การ engage กับผู้ชมผ่าน social media platform ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและสื่อใหม่ (เช่น การสร้าง VDO, motion graphics) รวมไปถึงประเด็นทางด้านการตลาดกับการเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมภาพลักษณ์ให้ตัวสินค้า โดยมี Influencer Marketing เป็นเครื่องมือ ทั้งนี้ โครงการฯ ดังกล่าว (รวมไปถึงกิจกรรมเสริมอื่น ๆ) จะเกิดขึ้นระหว่างสัปดาห์การเรียนรู้ที่ 10 ถึง 15 (คิดเป็น 33.33%) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) Project Implementation: โดยให้ผู้เรียนจากทั้งสองกระบวนวิชา ทำการจับกลุ่มกัน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้เรียนจากทั้งสองกระบวนวิชา โดยแต่ละกลุ่มจะต้องศึกษาและทดลองออกแบบกระบวนการสร้างแบรนด์ จัดทำแคมเปญให้กับตัวสินค้า ผ่านการประยุกต์ใช้การตลาดโดยใช้ Influencer ตรงนี้เอง นักศึกษาจากกระบวนวิชา 112401 จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการตลาดกับการเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปินและตัวงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ รวมไปถึงการประยุกต์ใช้ Influencer ส่วนนักศึกษาจากกระบวนวิชา 705432 จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์กับการสื่อสารด้วยผลงานศิลปะ การผลิตสื่อด้วยเทคโนโลยี (เพื่อสร้าง engagement ผ่าน social media platform) อีกด้วย ทั้งหมดนี้ เป็นการกระทำผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ (creative collaboration) ท้ายสุดนักศึกษาจะต้องนำเสนอโครงงาน ร่วมกันต่อหน้าชั้น

2) Learning from Experts: กิจกรรมนี้ จะเป็นการเชิญวิทยากรทั้งจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการทำการตลาดโดยใช้ Influencer รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน มาบรรยายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กับนักศึกษา ผ่านรูปแบบออนไลน์ (Zoom) เพื่อจุดประกายทางความคิดให้กับนักศึกษาในการทำโครงงานและพัฒนาอาชีพต่อไปในอนาคต รวมไปถึงเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนกับวิทยากรอีกด้วย

ท้ายสุดนี้ การจัดทำโครงการฯ นี้ ยังถือว่าเป็นคำมั่นสัญญาที่ผู้สอนได้ให้ไว้จากข้อเสนอโครงการเมื่อภาคการศึกษา 2/66 ที่ผ่านมาว่า "หากโครงการได้รับการพิจารณา...ผู้สอนทั้งสอง มีแนวคิดที่จะทำอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงพิจารณาการบูรณาการวิชาอื่น ๆ ที่มีอยู่ เนื่องจากปัจจุบันประเด็นทางด้านอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง และต้องอาศัยการบูรณาการทางความรู้ทั้งจากศิลปะ การออกแบบ การสื่อสาร และการตลาด เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการแข่งขันได้ในภายภาคหน้า"

2 การออกแบบการเรียนรู้

ผู้สอนจากทั้งสองกระบวนวิชา ได้เล็งเห็นร่วมกันว่าต้องการที่จะออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สร้างและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษา

(Active Learning + Asynchronous Learning) ที่ต้องครอบคลุมในส่วนของการ Think-Pair-Share, Collaborative Learning Group, Class Discussion and Presentation, Project-based Learning และการเรียนรู้นอกสถานที่จากการได้สัมผัสประสบการณ์จริง เพื่อที่นักศึกษาจะได้ซึมซับองค์ความรู้และความสำคัญของเนื้อหา พร้อมกับเล็งเห็นแนวทางในการนำไปพัฒนาต่อยอดด้วยตนเองจากการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ

จากข้างต้น ผู้สอนทั้งสองกระบวนวิชาจึงได้ร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ในระหว่างสัปดาห์การเรียนรู้ที่ 10 ถึง 15 ผ่าน 1) กิจกรรมการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียนจากทั้งสองกระบวนวิชาด้วยโครงงาน ""Branding and Campaign through Influencer Marketing" ที่นักศึกษาจากทั้งสองกระบวนวิชาจะได้ใช้ชั่วโมงสัปดาห์การเรียนรู้ในการร่วมกันหารือ ถกเถียง สร้างสรรค์ และนำเสนอแบบร่างโครงงานที่ต้องอาศัยการบูรณาการความรู้จากทั้งสองกระบวนวิชา และ 2) การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการทำการตลาดโดยใช้ Influencer รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผู้สอนได้นำกิจกรรมที่ 1 มาคิดเป็นคะแนนเท่านั้น ส่วนกิจกรรมที่ 2 ให้ถือว่าเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา

นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันแล้ว การจัดการเรียนการสอนของแต่ละวิชาก่อนที่นักศึกษาจะได้ร่วมทำกิจกรรมกัน ก็ได้มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ไปพร้อม ๆ กัน โดยในส่วนของกระบวนวิชา 112401 จะเน้นการที่ผู้เรียนต้องทำการค้นคว้าผ่านเนื้อหาดิจิทัล (digital content) ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ให้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน เพื่อนำข้อสรุปจากการค้นคว้านั้นมานำเสนอ อภิปราย และร่วมแลกเปลี่ยนกับนักศึกษาคนอื่น ๆ ในชั้นเรียนผ่านการเรียนการสอนแบบ Project-based ตามแต่หัวข้อที่นักศึกษาสนใจ โดยนักศึกษาทุกคนจะได้รับสิทธิ์ในการวิจารณ์และร่วมสร้างข้อถกเถียง ภายใต้การนำ (lead) และคำแนะนำของผู้สอน / ทุกสัปดาห์การเรียนรู้ (outside กิจกรรมบูรณาการ) สำหรับกระบวนวิชา 705432 ในส่วนของเนื้อหาการตลาดโดยใช้ผู้มีอิทธิพล ผู้สอนได้มีการจัดทำวีดีโอการสอน สำหรับเนื้อหาในแต่ละสัปดาห์ไว้สำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้เนื้อหาทฤษฎีและหลักการได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยอาศัยเวลาในชั้นเรียนในการถกเถียงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักศึกษาเกี่ยวกับหัวข้อเนื้อหานั้น ๆ เป็นหลัก

3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3.1 โครงงานการ " Branding and Campaign through Influencer Marketing"

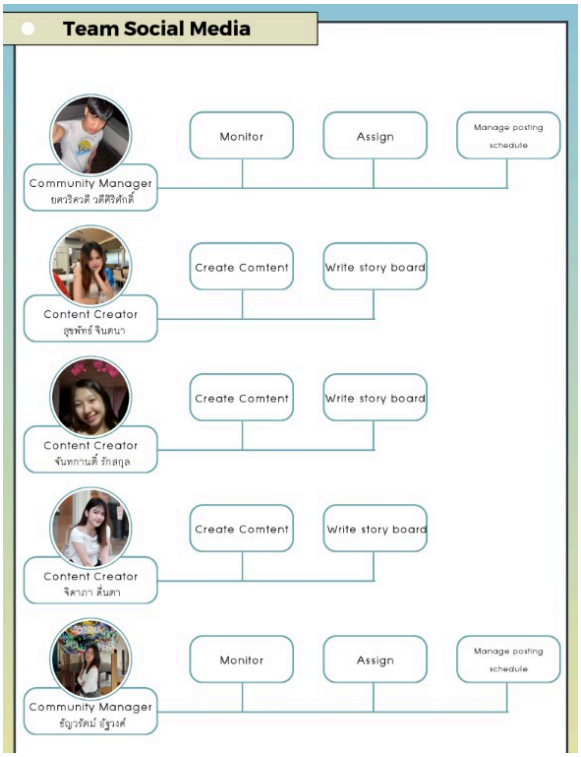
ในส่วนของกิจกรรมนี้ ซึ่งเกิดขึ้นในสัปดาห์การเรียนรู้ที่ 10-15 ถือว่าเป็นกิจกรรมหลักของการบูรณาการทั้งสองกระบวนวิชาเข้าด้วยกัน โดยผู้สอนได้ให้ผู้เรียนทำการจับกลุ่มกัน โดยแต่ละกลุ่มจะต้องประกอบไปด้วยผู้เรียนจากกระบวนวิชา 112401 และ 705432 คละกันไป ทั้งนี้ แต่ละกลุ่มจะได้รับโจทย์เกี่ยวกับสินค้าและแบรนด์ สำหรับการศึกษาและค้นคว้า จากนั้นจะต้องออกแบบการทำการตลาดโดยใช้ Influencer โดยท้ายสุด แต่ละกลุ่มจะต้องนำเสนอโครงงานร่วมกันต่อหน้าชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ร่วมวิจารณ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

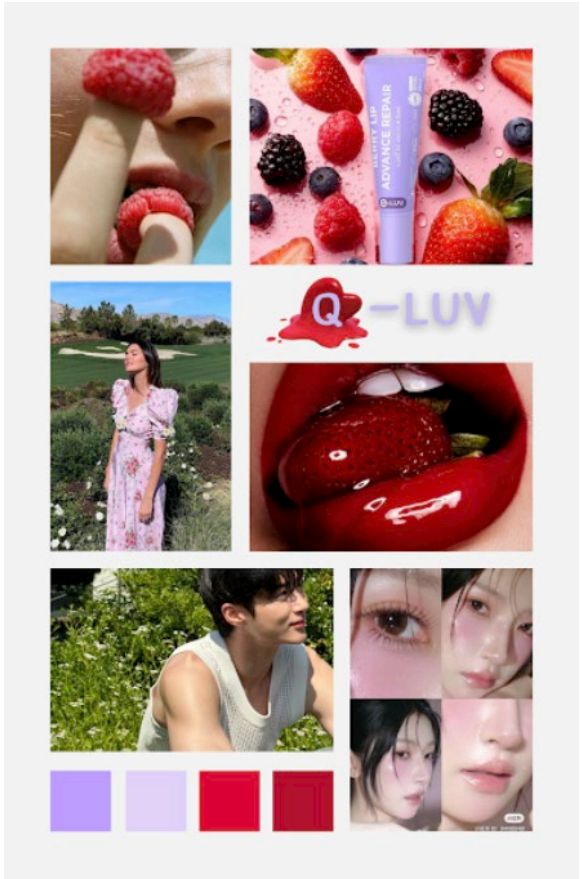
ทั้งนี้ ในการพิจารณาคะแนนที่มาจากการบูรณาการ ซึ่งคิดเป็น 30% ของคะแนนทั้งหมดของแต่ละกระบวนวิชา











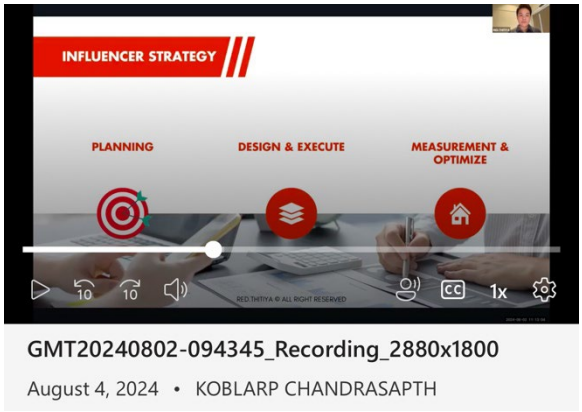
ภาพ: ผลงานจากการนำเสนอของนักศึกษา



ภาพ: การนำเสนอของนักศึกษา

3.2 การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ

ในส่วนของกิจกรรมนี้ ทางผู้สอนได้เรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการทางด้านอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาบรรยายและแลกเปลี่ยนกับนักศึกษาทั้งหมด 3 ท่าน ประกอบได้ด้วย 1) Professor Dr. Sulistydewi Nur Wiyono ในหัวข้อ "The role of social media influencers for certified food product awareness" 2) คุณ Red จาก Offie2day ในหัวข้อ "Influencer Strategies กลยุทธ์เด็ดอินฟลู" และ 3) คุณ Rose จาก Offie2day ในหัวข้อ "ดีลงานกับอินฟลูยังไงให้ปัง" ซึ่งทั้งหมดเป็นการบรรยายแบบออนไลน์



ภาพ: การเรียนรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ

4 ผลที่ได้รับ

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการบูรณาการทั้งสองกระบวนวิชาแล้วนั้น ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมดังกล่าวว่าเป็นรูปแบบที่น่าสนใจ สนุก และเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา โดยเฉพาะการที่นักศึกษาได้พบปะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักศึกษาที่อยู่ต่างคณะ ทำให้นักศึกษาได้เห็นมุมมองใหม่ ๆ และต้องอาศัยทักษะด้านการปรับตัวเพื่อทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการทำงานประกอบอาชีพในอนาคต สำหรับในส่วนของเนื้อหา นักศึกษาก็ได้สะท้อนให้เห็นว่ามีความน่าสนใจ โดยเฉพาะการประยุกต์การตลาดโดยใช้ Influencer เข้ามาใช้กับงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาจากกระบวนวิชา 112401 อีกทั้ง สำหรับนักศึกษากระบวนวิชา 705432 การได้มีประสบการณ์ร่วมกับกระบวนการและกลุ่มคนที่ทำงานด้านการสร้างสรรค์โดยตรง ก็ทำให้ได้เข้าใจถึงคนที่ผลิต Product งานสร้างสรรค์มากขึ้น

5 บทสรุป

การจัดกิจกรรมบูรณาการวิชาการทางด้านศิลปะและการตลาดระหว่างกระบวนวิชา 112401 กับกระบวนวิชา 705423 ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วยกิจกรรมการโครงงาน ""Branding and Campaign through Influencer Marketing" พร้อมกับการทำสื่อและการนำเสนอ และการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการตลาดโดยใช้ Influencer และผู้ประกอบในแวดวงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ถือว่าประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดีในระดับนึง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ผู้สอนทั้งสองร่วมกันประเมินแล้วว่ากิจกรรมนี้ยังพบอุปสรรคอยู่บ้างเล็กน้อย อย่างเช่น การที่จำนวนนักศึกษาของแต่ละกระบวนวิชาไม่เท่ากัน ทำให้ในการแบ่งกลุ่มตอนทำงาน ความคิดของนักศึกษาที่มีเป็นส่วนน้อยอาจไม่ได้รับฟังเท่าใดมากนัก หรือการที่ผลลัพธ์จากกิจกรรมไม่ได้แสดงให้

เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมอย่างที่ควรจะเป็นมากนัก รวมไปถึงโอกาสในการพัฒนาที่ควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักศึกษาจะได้นำแผนการตลาดโดยใช้ Influencer มาลงปฏิบัติใช้จริง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้ ผู้สอนจากทั้งสองกระบวนวิชาจะได้นำไปพิจารณาหาทางปรับปรุงและแก้ไขสำหรับการบูรณาการในครั้งต่อไป ซึ่งผู้สอนทั้งสองยังคงยืนยันความเห็นว่าการบูรณาการศาสตร์ทั้งสองศาสตร์เข้าด้วยกันถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาจากทั้งสองคณะ โดยเฉพาะการเรียนรู้และเข้าใจถึงการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านผลงานศิลปะและการออกแบบ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อันเป็นหนึ่งในนโยบายหลักของการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันด้วย

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ ภาควิชาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และนักศึกษาจากทั้งกระบวนวิชา 112401 และ 423 ที่ทำให้โครงการนี้บรรลุผลไปได้ด้วยดี

751327 : เศรษฐศาสตร์ไอซีทีและนโยบายโทรคมนาคม
751348 : การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม
ICT & SROI เชื่อมโลกความรู้ สู่อนาคตเศรษฐกิจอวกาศ

ทัชชา สุตตสันต์[1] และ ทศพร คิวประสพศักดิ์[2]

[1,2]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: tatcha.s@cmu.ac.th, tossapond.kew@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 30 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้นำเสนอกรณีศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างกระบวนวิชาการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม (SROI) และกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีทีและนโยบายโทรคมนาคม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ ในธีม “เศรษฐกิจอวกาศ” ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความซับซ้อนและต้องอาศัยการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายศาสตร์ ได้แก่ เศรษฐศาสตร์ เทคโนโลยี กฎหมาย และมิติทางสังคม โดยใช้รูปแบบการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Multidisciplinary) ที่ผู้สอนแต่ละรายวิชาใช้เนื้อหาของตนเองเป็นแกนหลัก แล้วใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผ่านกิจกรรมและโครงงานที่มีประเด็นความคิดรวบยอดเดียวกันในลักษณะ Real-World Problem ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้เลือกวิเคราะห์โครงการในกิจการอวกาศที่สนใจ ได้แก่ โครงการผลิตดาวเทียมในเชิงพาณิชย์ และโครงการสร้างท่าอวกาศยาน (Spaceport) โดยเชื่อมโยงแนวคิดของเศรษฐศาสตร์ไอซีทีฯ กับการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม (SROI) พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญจากต่างสาขา ได้แก่ วิศวกรดาวเทียมจากสถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NARIT) และนักกฎหมายอวกาศจากสำนักงาน กสทช. พร้อมทั้งลงพื้นที่ ศึกษาดูงานการผลิตเทคโนโลยีอวกาศ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยกรอบ Business Model Canvas และ Impact Pathway นำเสนอผลการวิเคราะห์ต่อผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการประเมินผลด้วยวิธี Performance Assessment ที่เน้นการใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง ซึ่งผลลัพธ์สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถบูรณาการองค์ความรู้จากสองกระบวนวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนาแนวคิดเชิงนโยบายอย่างเป็นระบบ และเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งผ่านการปฏิบัติจริง

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบบูรณาการ, SROI, เศรษฐกิจอวกาศ, Collaborative Learning

7 บทนำ

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นภาพรวม เข้าใจปัญหาเชิงลึกในบริบทของโลกแห่งความเป็นจริงที่มีความซับซ้อน และนำ

ความรู้ที่ได้ไปใช้ในการคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของศตวรรษที่ 21 ที่การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการพัฒนาทักษะของบัณฑิตในอนาคต

รูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการบูรณาการภายในกระบวนวิชาเดียว (intradisciplinary integration) การบูรณาการระหว่างกระบวนวิชาภายในสาขาเดียวกัน (multidisciplinary integration) หรือการบูรณาการระหว่างสาขาวิชาที่แตกต่างกัน (interdisciplinary integration) [1] ซึ่งแต่ละรูปแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และมีเป้าหมายร่วมกันระหว่างวิชาที่ชัดเจน

บทความฉบับนี้ ได้นำเสนอกรณีศึกษาของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในรูปแบบ Multidisciplinary Integration ระหว่าง 2 กระบวนวิชาเอกเลือก ระดับปริญญาตรี ของคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้แก่ กระบวนวิชาการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม (751348) ที่ศึกษาเครื่องมือการประเมินผลกระทบผ่านแนวคิดเศรษฐศาสตร์เพื่อสังคมทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดคำถามว่า **“...แล้วผลกระทบต่อชุมชนล่ะ?”** และกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีทีและนโยบายโทรคมนาคม (751327) ที่มีรากฐานมาจาก เศรษฐศาสตร์เทคโนโลยี นโยบายการกำกับดูแล โครงสร้างตลาดและระบบนิเวศของเศรษฐกิจดิจิทัล ที่สุดท้ายแล้วผู้เรียนจะมีคุณลักษณะของการมอง**เทคโนโลยีว่าเป็นโอกาสเชิงนวัตกรรม**

ถึงแม้ทั้งสองกระบวนวิชาจะอยู่ภายใต้หลักสูตรเดียวกัน แต่เป็นวิชาประยุกต์ที่มีแนวคิดทฤษฎีหลักและทักษะเป้าหมายที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ดังนั้นการที่ผู้สอนได้ร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ในธีม “เศรษฐกิจอวกาศ” จึงไม่ใช่แค่การรวมเนื้อหาจากสองกระบวนวิชา แต่เป็นความพยายามเชื่อมโยงทั้งองค์ความรู้และบูรณาการทักษะของผู้เรียนข้ามศาสตร์ ทั้งมุมมองทางเศรษฐศาสตร์ เทคโนโลยี กฎหมาย และผลกระทบทางสังคมเข้าด้วยกัน และให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ เข้าใจภาพรวมของระบบเศรษฐกิจอวกาศ และสามารถประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากโครงการในกิจการอวกาศได้อย่างสมเหตุสมผล ได้ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากหลายสาขาในบริบทของโลกจริง เพื่อนำข้อมูลมาประมวลผลได้อย่างถูกต้องตามหลักการและสร้างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ใช้ได้จริง เพื่อสร้างคุณค่าในการเรียนรู้ที่มีความหมาย และเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานในโลกแห่งความเป็นจริง

8 การดำเนินกิจกรรม

ผู้สอนทั้งสองกระบวนวิชาได้ร่วมกันออกแบบกิจกรรมตลอดภาคการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งเชิงลึกในศาสตร์ของตนเอง และบูรณาการกับศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจแนวคิดพื้นฐานในแต่ละกระบวนวิชา หลังจากนั้นจัดให้ผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยผู้เรียนในกระบวนวิชา SROI จะทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน**เครื่องมือ**การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม และผู้เรียนในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีทีฯ จะทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีและ**ระบบนิเวศในเศรษฐกิจอวกาศ**



รูปที่ 1 ผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน



รูปที่ 2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสองกระบวนวิชา

จากนั้นผู้สอนพาผู้เรียนไปศึกษาดูงาน ณ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NARIT) เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานจริงของวิศวกรผู้พัฒนาเทคโนโลยีอวกาศ การยิงดาวเทียม และความท้าทายในการผลิตดาวเทียมของประเทศไทย นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับนักกฎหมายอวกาศจากสำนักงาน กสทช. เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกรอบทางกฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับกิจการอวกาศ และกำหนดเป้าหมายของการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมให้ชัดเจน

เมื่อผู้เรียนมีกรอบองค์ความรู้จากทั้งด้านเศรษฐกิจ วิศวกรรม และกฎหมายแล้ว แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อโครงการในกิจการอวกาศที่สนใจ 1) การผลิตดาวเทียมในเชิงพาณิชย์ หรือ 2) การสร้างท่าอวกาศยาน (Spaceport) เพื่อกำหนดขอบเขตของการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเริ่มจากการจัดทำ Business Model Canvas (BMC) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบทางธุรกิจ จากนั้นจึงเชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์ Impact Pathway: Input – Activities – Output – Outcome – Impact ซึ่งเป็นโครงสร้างหลักในการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม



รูปที่ 3 คุณอาภาวดี นันตรี นักกฎหมาย จาก กสทช. บรรยายเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกรอบนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลกิจการอวกาศ



รูปที่ 4.1-4.2 การศึกษาดูงาน ณ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NARIT) จังหวัดเชียงใหม่

สิ่งหนึ่งที่การจัดกระบวนการเรียนรู้ในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนคือความจริงที่ว่า นักเศรษฐศาสตร์จะไม่สามารถใช้เครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์เพื่อประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพหากปราศจากความเข้าใจในโครงสร้างทางเทคโนโลยีและตลาดของโครงการนั้น ๆ เช่น การวิเคราะห์ผลกระทบของโครงการสร้างท่าอวกาศยาน (Spaceport) ไม่สามารถทำได้เพียงแค่เข้าใจลักษณะโครงสร้างพื้นฐานเหมือนสนามบินทั่วไป หากแต่ต้องเข้าใจประเภทของวัตถุที่จะส่งขึ้นสู่อวกาศ (Payload) ความแตกต่างของวงโคจร ระยะเวลาที่วัตถุจะอยู่ในอวกาศ และเทคโนโลยีการยิงจรวด ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลต่อแบบจำลองรายได้และต้นทุนของโครงการโดยตรง

และในทำนองเดียวกัน การวิเคราะห์ผลกระทบจากการผลิตดาวเทียมก็ไม่สามารถทำแบบเหมารวมได้ เพราะดาวเทียมแต่ละประเภทมีคุณสมบัติและภารกิจที่แตกต่างกัน เช่น ดาวเทียมสำรวจทรัพยากร ดาวเทียมสื่อสาร หรือดาวเทียมวิจัย ซึ่งส่งผลให้ต้นทุนการผลิต โครงสร้างรายได้ อายุการใช้งาน และผลกระทบต่อสังคมและเศรษฐกิจของประเทศแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

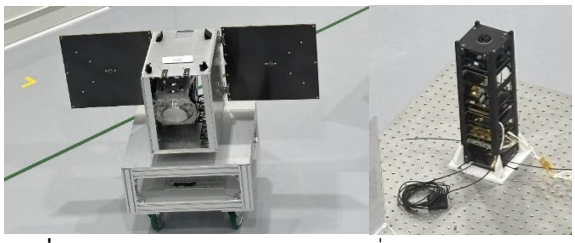


รูปที่ 5 การศึกษาดูงานห้องปฏิบัติการ การผลิตเทคโนโลยีอวกาศ ณ NARIT

ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้จึงไม่สามารถจำกัดอยู่ที่การนำเครื่องมือของประเมินผลกระทบทางเศรษฐศาสตร์มาใช้ร่วมกับความรู้เศรษฐศาสตร์ไอซีทีฯ เท่านั้น แต่ต้องบูรณาการความรู้ในเชิงลึกจากวิศวกรรมอวกาศและกฎหมายอวกาศเข้ามาร่วมด้วย ผู้เรียนจึงจะสามารถวิเคราะห์ภายใต้ความเป็นไปได้ทั้งในมิติของเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และผลกระทบทางสังคม

ในทุก ๆ ขั้นตอน ผู้เรียนจะต้องสืบค้นข้อมูลเชิงลึกจากแหล่งที่เชื่อถือได้ อ้างอิงกับงานวิจัยหรือข้อมูลจากภาครัฐและเอกชน ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากวิศวกรผู้ผลิตเทคโนโลยีอวกาศ นักกฎหมายอวกาศ และ Generative AI ซึ่งต้องอาศัยการอภิปรายข้ามศาสตร์เพื่อให้ได้ Impact Pathway ที่ครอบคลุม เชื่อมโยง สอดคล้องกับความเป็นจริง จากนั้นผู้สอนได้จัดเวทีให้ผู้เรียนนำเสนอผลการวิเคราะห์ต่อผู้เชี่ยวชาญจาก NARIT และ กสทช. เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

กิจกรรมทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และเกิดความเข้าใจว่า ในโลกแห่งการทำงานจริงนั้น องค์ความรู้ไม่สามารถแยกเป็นกระบวนวิชาหรือสาขาได้อย่างเด็ดขาด แต่จะต้องบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และออกแบบข้อเสนอแนะเชิงนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้ได้จริง



รูปที่ 6.1-6.2 ดาวเทียม CubeSAT ที่ผลิตโดยวิศวกรจาก NARIT จ.เชียงใหม่ ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเลือกศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม ในโครงการผลิตดาวเทียมในเชิงพาณิชย์

9 การวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

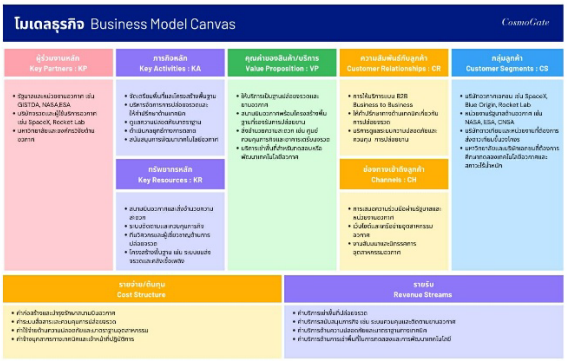
การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในครั้งนี้ ได้ใช้วิธีการวัดและประเมินผลแบบ Performance Assessment เพื่อประเมินพฤติกรรมที่เกิดจากการนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงหรือสถานการณ์ของโลกการทำงานจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง มีความหมาย และสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง

ผู้สอนจากทั้งสองกระบวนวิชาร่วมกันออกแบบ Rubrics ที่สอดคล้องกับ Learning Outcome ของแต่ละกระบวนวิชา ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และการเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายจากข้อมูลเชิงประจักษ์

กิจกรรมหลักที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในครั้งนี้ ได้แก่

1) การวิเคราะห์โครงการในกิจการอวกาศ – ผู้สอนจากวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีทีฯ เป็นผู้ประเมินผลหลักจากรายงานที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ต้นทุนและผลตอบแทน โดยใช้กรอบ Business Model Canvas ซึ่งวัดความถูกต้องของแนวคิด การวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และการเชื่อมโยงกับบริบทของความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับกิจการอวกาศ เช่น การเลือกประเภทของดาวเทียมในการวิเคราะห์โครงการผลิตดาวเทียมใน

เชิงพาณิชย์ การเลือกประเภทของท่าอวกาศยาน การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในเชิงพื้นที่ หรือธุรกิจที่ต่อยอดจากเทคโนโลยีอวกาศ เป็นต้น ซึ่งในส่วนนี้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้จากกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีที



รูปที่ 7 การวิเคราะห์ BMC ของโครงการสร้าง Spaceport (ท่าอวกาศยาน)

2) **การวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม** – ผู้เรียนใช้กรอบการวิเคราะห์ Impact Pathway (Input – Activities – Output – Outcome – Impact) เพื่อประเมินผลกระทบในสองมิติ ได้แก่ มิติเศรษฐกิจ และมิติสังคม โดยต้องอธิบายถึงกลไกการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากโครงการ ซึ่งผู้สอนจากกระบวนวิชา SROI เป็นผู้ประเมินหลักในส่วนนี้

3) การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย – หลังจากการพัฒนา แก้ไข ปรับปรุง BMC และวิเคราะห์ Impact Pathway มาอย่างต่อเนื่องแล้ว ผู้เรียนต้องนำเสนอผลการวิเคราะห์ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิศวกรรมดาวเทียมจาก NARIT นักกฎหมายอวกาศจาก กสทช. และคณาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการประเมินผลกระทบฯ เป็นผู้ประเมินผู้เรียนจากความชัดเจนของข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สามารถรองรับการเติบโตของเศรษฐกิจอวกาศในระดับประเทศและ feasibility ของโครงการ ความสามารถในการตอบคำถาม และการอ้างอิงแนวคิดจากการบูรณาการความรู้แบบองค์รวม



รูปที่ 8 โครงการนำเสนอ BMC และ Impact Pathway ในรูปแบบ Student Showcase “Launching the Future: Business and Impact Mapping of Space Industry”

4) การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน – ผู้สอนทั้งสองกระบวนวิชาร่วมกันออกแบบข้อสอบเพื่อวัดและประเมินผลในส่วนของการบูรณาการความรู้รวบยอด โดยใช้ *ThaiSpace Innovation Hub* ที่กำหนดให้เป็นสถานการณ์สมมติ การริเริ่มของรัฐบาลในการพัฒนาระบบนิเวศเศรษฐกิจอวกาศ ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ Impact Pathway และประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม

10 ผลลัพธ์และการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการในครั้งนี้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในหลายมิติ ทั้งในด้านองค์ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ โดยสังเกตได้จากพฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนซักชวนเพื่อนและผู้สอนพูดคุยเรื่องการพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศที่ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศ ทั้งในและนอกชั้นเรียน และช่วยกันอัปเดทข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีอวกาศใหม่ ๆ ระหว่างกลุ่มอยู่เสมอ การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ ตลอดจนคำชมเชยจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากหน้างานจริง และการทาบทามนักศึกษาในกลุ่มนี้เข้าทำงาน ณ NARIT และ กสทช. ที่ต้องการบุคลากรทางสาขาเศรษฐศาสตร์ที่มีความรู้เชิงบูรณาการกับสาขาวิศวกรรมและกฎหมาย

ในด้านองค์ความรู้ ผู้เรียนได้แสดงความเข้าใจในระบบเศรษฐกิจอวกาศทั้งในเชิงโครงสร้างตลาด

เทคโนโลยี และผลกระทบทั้งในมิติทางเศรษฐศาสตร์และมิติทางสังคม ใช้กรอบแนวคิด SROI ในการวิเคราะห์โครงการจริงได้อย่างถูกต้อง สมเหตุสมผล สอดคล้องกับบริบทของโครงการที่เลือกศึกษา และตอบโจทย์เชิงนโยบายที่เกี่ยวข้อง

และที่น่าประทับใจคือ ผู้เรียนสามารถอธิบายรายละเอียดด้านโครงสร้างตลาดเทคโนโลยีอวกาศ เช่น ประเภทของวงโคจร หรือ Market segment ของดาวเทียม ได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง ซึ่งเป็นผลมาจากการศึกษาข้อมูลเชิงวิศวกรรมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งนับเป็นหลักฐานของประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบข้ามศาสตร์อย่างแท้จริง



รูปที่ 9 การนำเสนอ BMC ของโครงการสร้าง Orbital Spaceport

ในด้านทักษะ ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นทีมในลักษณะสหสาขาวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งกับเพื่อนระหว่างวิชา และกับผู้เชี่ยวชาญเชิงวิศวกรรมและกฎหมาย มีความสามารถในการสื่อสารแนวคิดเชิงซับซ้อนให้เข้าใจได้ทั้งในรูปแบบ infographic และการนำเสนอปากเปล่า รับฟังข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและสามารถนำไปปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง



รูปที่ 10 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ Impact Pathway ในโครงการผลิตดาวเทียม CubeSAT ในเชิงพาณิชย์



รูปที่ 11 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ Impact Pathway ในโครงการผลิตดาวเทียมรีไซเคิลขยะอวกาศในเชิงพาณิชย์

ในด้านทัศนคติ มีผู้เรียนหลายคนสะท้อนว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม คิดว่าเรื่องอวกาศเป็นเรื่องไกลตัว แต่หลังจากได้เรียนรู้ในเชิงลึกแล้ว ทำให้เห็นความสำคัญของการนำความรู้เศรษฐศาสตร์ไปใช้ร่วมกับศาสตร์อื่น *“ผมชอบคอมเม้นของวิทยากรทุกคนมาก ๆ เป็นการเปิดมุมมองใหม่ ๆ แบบใหม่มาก ๆ และมันเยอะกว่าที่ผมคิดไว้เยอะๆ ผมคิดว่ามันเป็นประโยชน์สำหรับผมมาก ๆ...” “ขอบคุณอาจารย์และคอมเม้นเตเตอร์ทุกท่านมากครับที่ทำให้รู้ถึงการทำงานของดาวเทียม และวงโคจรได้มากขึ้น ได้รู้การทำงานจริง ๆ” “ได้พัฒนาทักษะใหม่ ๆ และได้รับความรู้เกี่ยวกับกิจการอวกาศมากขึ้น” “เป็นประสบการณ์ที่ดีมาก ๆ เลยค่ะ หลายอย่างที่ได้รับจากโครงการนี้คิดว่าสามารถนำไปใช้ในอนาคตได้อย่างแน่นอนค่ะ”*



รูปที่ 12 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ BMC และ Impact Pathway ของโครงการในกิจการอวกาศ

11 บทสรุป

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างกระบวนวิชาการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม กับ กระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีทีและนโยบายโทรคมนาคม ในธีมเศรษฐกิจอวกาศในครั้งนี้ ได้นำเสนอแนวทางใหม่ของการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทฤษฎีกับบริบทจริง ด้วยการใช้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ เทคโนโลยี และประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของโครงการในกิจการอวกาศ ซึ่งถ้าผู้เรียนจะทำงานได้อย่างมีประสิทธิผล จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจสภาพปัจจุบันในมิติทางด้านเทคโนโลยีอวกาศให้ชัดเจน ซึ่งประเด็นที่ทีมผู้สอนได้กำหนดเป็นภาระงานในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ เป็นเรื่องที่มีอยู่จริงในสังคม ไม่ใช่เป็นเพียงประเด็นที่สมมติขึ้นมา เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งนับเป็นการบูรณาการทั้งในระดับเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก รวมถึงฝึกฝนการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารเชิงวิชาการ

ผลลัพธ์จากกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ของทั้งสองกระบวนวิชาได้อย่างครบถ้วน ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง ไม่แยกองค์ความรู้ออกเป็นส่วน ๆ แต่ได้เชื่อมโยงความรู้เพื่อออกแบบและให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายได้อย่างถูกต้องแบบองค์รวม

12 อภิปรายผล

การดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในครั้งนี้ ผู้สอนพบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจในเชิงลึกของประเด็นร่วมทางด้านเทคโนโลยี เศรษฐศาสตร์ สังคม และกฎหมายที่มีลักษณะซับซ้อน โดยการออกแบบให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับเทคโนโลยีจริง พบปะผู้เชี่ยวชาญ และร่วมกันสร้างผลงานในบริบทจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เห็นความหมายของเนื้อหาที่เรียน และสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีมข้ามศาสตร์ และการสื่อสารเชิงนโยบายได้ดี

ความท้าทายในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ได้แก่ การสร้างความเข้าใจร่วมในเนื้อหาที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน การกำหนดเครื่องมือประเมินผลสัมฤทธิ์ที่ครอบคลุม การจัดสรรเวลาหารือระหว่างผู้เรียนทั้งสองกระบวนวิชา การเตรียมการล่วงหน้า และความยืดหยุ่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

อย่างไรก็ตาม ทีมผู้สอนเชื่อมั่นว่าประสบการณ์การเรียนรู้ในครั้งนี้ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่า มีความหมาย และเกิดแรงบันดาลใจในใจของผู้เรียนที่จะพัฒนาทักษะทางวิชาการ เสริมสร้างทัศนคติและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการทำงานจริง

13 กิตติกรรมประกาศ

ทีมผู้สอนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณามอบทุนสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการในครั้งนี้ ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ก้าวข้ามขอบเขตของรายวิชาแบบดั้งเดิม

ขอขอบคุณคุณอาภาวดี นันตรี นักกฎหมายจากสำนักงาน กสทช. ที่ให้ความกรุณาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทำให้นักศึกษามองเห็นคุณค่าของความรู้เศรษฐศาสตร์ว่าเป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนทิศทางของข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อยกระดับขีดความสามารถของประเทศ ขอขอบคุณคุณพงศกร มีมาก คุณสาธิต ปิลันธน์โสภณ และคุณมุขแก้ว สิทธิสมบัติ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (NARIT) และอาจารย์ ดร. มัทนา วงศ์ศิริขจร คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม ที่ได้ให้ความกรุณาร่วมเป็นวิทยากรและ Commentator ให้คำแนะนำแก่นักศึกษา ช่วยจุดประกายความคิดเพื่อต่อยอดและพัฒนางานให้ดีขึ้น

14 เอกสารอ้างอิง

[1] Research Development Office. (2020, August 31). *The difference between multidisciplinary, interdisciplinary, and convergence research*. North Carolina State University. available online at https://research.ncsu.edu/rdo/the-difference-between-multidisciplinary-interdisciplinary-and-convergence-research/

071412 ประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์เพื่อประชาสังคม 127303 ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ : การพัฒนาสมรรถนะพลเมือง ผ่านการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชน

ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ[1] และ ไพลิน ภู่จีนาพันธุ์[2]

[1]สาขาวิชาสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
[2]สาขาวิชาการเมืองและการปกครอง คณะ,คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail : chainarong.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา ☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 105 คน ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

นวัตกรรุ่นเยาว์ : การพัฒนาสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลผ่านการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชน การเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะเพื่อเติมเต็มมิติทางพลเมืองผ่านการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาของทั้งสองคณะได้แก่ 071412 ประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์เพื่อประชาสังคม คณะศึกษาศาสตร์ และ 127303 ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ซึ่งใช้กระบวนการเรียนรู้ที่นักศึกษาใช้ศักยภาพของตนบนการเรียนรู้เชิงบริการที่ใช้ความรู้เชิงวิชาการ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการสร้างประโยชน์แก่ภาคประชาสังคม โดยใช้กรณีศึกษาและร่วมพัฒนาโครงงานของเยาวชนที่ศึกษาในโรงเรียนทั้ง 10 พื้นที่ เพื่อดึงอัตลักษณ์เชิงพื้นที่และศักยภาพของนักเรียนและชุมชนสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคมผ่านการการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นฐานและกระบวนการหลักในการเรียนรู้

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ, การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม, การปฏิบัติการเชิงพื้นที่

1 บทนำ

นวัตกรรุ่นเยาว์ : การพัฒนาสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลผ่านการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชน พัฒนาต่อยอดจากโครงการนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ที่มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรม โดยใช้การเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะเพื่อเติมเต็มมิติทางพลเมืองผ่านการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาของทั้งสองคณะได้แก่ 071412 ประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์เพื่อประชาสังคม คณะศึกษาศาสตร์ และ 127303 ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ซึ่งใช้กระบวนการเรียนรู้ที่นักศึกษาใช้ศักยภาพของตนบนการเรียนรู้เชิงบริการที่ใช้ความรู้เชิงวิชาการ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการสร้างประโยชน์แก่ภาคประชาสังคม โดยการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชนเป็นกระบวนการหลักในการ

ทำงานเชิงพื้นที่กับทั้ง 10 โรงเรียนและ10 ชุมชน โดยได้รับความร่วมมือจากศูนย์วิชาการสังคมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ การสร้างรูปแบบการเรียนรู้ผ่านนักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์และนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ ที่ร่วมทำงานกับครู (In-service) และนักเรียนแกนนำในพื้นที่ รวมทั้งผู้มีส่วนได้เสียในชุมชน (Stakeholder) ซึ่งพัฒนาต่อยอดจากโครงการนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ ซึ่งภาคการศึกษานี้มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะพลเมืองของนักศึกษาทั้ง 2 คณะผ่านการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชน 10 พื้นที่ปฏิบัติการภาคประชาสังคมเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจประเด็นทางสังคมการเมืองไทยและสร้างสมรรถนะพลเมืองให้กับนักศึกษา

ซึ่งจากการปฏิบัติการของพื้นที่ทางวิชาการทั้งสองคณะที่ผ่านมาพบว่า การเรียนรู้ธรรมชาติวิชาของนักศึกษา (Academic Studies) ในปัจจุบันมีความบริบทที่หลากหลายและซับซ้อนตามการเปลี่ยนแปลงของยุคพลิกผันทางดิจิทัล การดึงศักยภาพของนักศึกษาตามลีลาการเรียนรู้ และความสามารถตามศาสตร์วิชาเพื่อใช้องค์ความรู้ในเชิงปฏิบัติการจากมวลประสบการณ์และสถานการณ์เป็นสิ่งจำเป็นต่อการสร้างความหมายและทบทวนองค์ความรู้ ทักษะ ทัศนคติร่วมกันผ่านการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ

การปฏิบัติการบนฐานประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้นักศึกษาตรวจสอบและย้อนคิดทบทวนองค์ความรู้สู่การประยุกต์ใช้องค์ความรู้เพื่อสร้างความร่วมมือระดับชุมชน (Civic Engagement) ผ่านเยาวชนที่ศึกษาในโรงเรียนทั้ง 10 พื้นที่ ประกอบด้วย ONTAI : Eco-Tourism : Farm to Table โรงเรียนวารีเชียงใหม่ /เดปอถู่ โรงเรียนมัธยมกัลยาณิวัฒนาเฉลิมพระเกียรติ /ไส้อั่ว : นิเวศวัฒนธรรมการกิน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ / กลิ่นตะก่าน โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม WAT KET : The Multicultural Map โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย /น้ำปู๋ โรงเรียนแม่แจ่ม /ล่ามช้าง : เมืองที่นับรวมทุกคน โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย /ต๋ำแหลว โรงเรียนวชิรวิทย์ เชียงใหม่ /สถิตศิลป์ ณ ถิ่นวัวลาย โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ /เดินบนดอย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งกระบวนการดังกล่าว เกิดการสังเคราะห์บริบทเชิงพื้นที่ที่สัมพันธ์กับแหล่งวิทยาการเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของโรงเรียนและชุมชน เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อสมรรถนะนักศึกษาครูและนักเรียนจากการเรียนรู้ผ่านนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ รวมทั้งการเชื่อมโยงนวัตกรรมการศึกษาจากทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนเชิงกายภาพและวัฒนธรรมและคืนองค์ความรู้นั้นแก่ชุมชนเพื่อพัฒนาและต่อยอดมูลค่าจากกิจกรรมของเยาวชนในพื้นที่ต่อไป

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 กรอบแนวคิดความรู้ทางเทคโนโลยี เชิงวิธีสอนและเนื้อหา (TPACK: Technological Pedagogical Content Knowledge Framework)

แนวคิดที่มุ่งเน้นความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ทางเทคโนโลยี (Technological Knowledge - TK) ซึ่งปรับตัวตามสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่ปรากฏ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์สำคัญในการเชื่อมสถานการณ์จริงกับโลกเสมือนที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการออกแบบการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ความรู้ด้านวิธีสอน (Pedagogical Knowledge - PK) คือ วิธีวิทยาการเรียนรู้ที่แปรผันตรงกับธรรมชาติวิชาหรือเนื้อหาที่ปรากฏ เช่นการเรียนรู้แบบสืบสอบทางวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานทางสังคมศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์สุขภาพ การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการผ่านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ มนุษยศาสตร์และศิลปศาสตร์ เป็นต้น และความรู้เนื้อหา (Content Knowledge - CK) คือธรรมชาติวิชาของศาสตร์ต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์สุขภาพ เทคโนโลยีประยุกต์ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ศิลปกรรม

ศาสตร์ เป็นต้น และจุดสำคัญของการเชื่อมโยงความรู้เชิงบริบท (Contextual Knowledge)

2.2 การเรียนรู้เชิงบริการ (Service Learning)

การเชื่อมโยงความรู้เชิงวิชาการ (Academic Study) เพื่อดึงศักยภาพของผู้เรียนจากธรรมชาติวิชาผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Practical Experience) ในการปฏิบัติการเชิงพื้นที่และนำไปสู่การสร้างความร่วมมือและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Civic Engagement)

3.อธิบายกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอน

3.1.1 การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary Team Teaching) การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการสร้างองค์ความรู้และทักษะที่หลากหลาย เปิดกระบวนทัศน์และลดความอคติต่อศาสตร์วิชาของผู้เรียนทำให้ก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัยเพื่อสร้างนวัตกรรมจากความเชื่อมโยงของศาสตร์วิชาเชิงบูรณาการ และสร้างมุมมองที่หลากหลายต่อการปรับตัวของผู้เรียนในอนาคตการรับรู้เชิงพหุทัศน์ (Mult perspective) และการสร้างมิติการมองที่หลากหลาย นำไปสู่การคิดเชิงองค์รวมที่มองประเด็นเพื่อสร้างทางเลือกในโลกบริบทจริงและบริบทเสมือนที่หลากหลายซับซ้อน การปรับกระบวนทัศน์ดังกล่าวเป็นการลดอัตตาที่เกิดจากการยึดมั่นในศาสตร์เฉพาะการเปิดพื้นที่การรับรู้เชิงพหุทัศน์สร้างการเรียนรู้บนความเห็นอกเห็นใจและมองพฤติกรรมของผู้คนในเชิงลึกเพื่อนำไปสู่การพัฒนาร่วมกันอย่างแท้จริง

3.1.2 การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นฐาน (Participatory Action Research) โดยผสานกระบวนการและสังเคราะห์วิธีการหลักเพื่อนำไปใช้ดังนี้

Angela Feekery (2024)	**Anita Chikkatur (2024)**	**E. Alana James, Margaret T. Milenkiewicz, Alan Bucknam (2008)**	**Mark Baldwin (2012)**	**Integrated Participatory Action Research (PAR) Framework**
C1: Cyclical	Capacity-Building Stage	Diagnosis: questions and data	Definitional similarities	**Phase 1:** Cyclical Diagnosis & Capacity Building
C2: Collaborative			Service-user involvement	**Phase 2:** Collaborative and Context-Specific Research
C3: Context-Specific			Shared social work objectives	

Angela Feekery (2024)	Anita Chikkatur (2024)	E. Alana James, Margaret T. Milenkiewicz, Alan Bucknam (2008)	Mark Baldwin (2012)	Integrated Participatory Action Research (PAR) Framework
C4: Combining Theory and Practice	Research Stage		Capitalizing on strengths	**Phase 3:** Integrating Theory with Strength-Based Action
C5: Critically Reflective		Act	Focus on process and outcomes	**Phase 4:** Taking Action and Measuring Impact
C6: Change-Focused	Action Stage	Measurement of actions		
C7: Conversation-Driven		Reflect: What has been learned	Focus on critical reflection	**Phase 5:** Reflection, Learning, and Sustained Change

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) แบบบูรณาการ

ระยะที่ 1: กระบวนการวินิจฉัยแบบวงจรและการเสริมสร้างขีดความสามารถ (Cyclical Diagnosis & Capacity Building)

ระยะที่ 2: การวิจัยที่เน้นการทำงานร่วมกันและบริบทเฉพาะ (Collaborative and Context-Specific Research)

ระยะที่ 3: การบูรณาการทฤษฎีกับการดำเนินการที่เน้นจุดแข็ง (Integrating Theory with Strength-Based Action)

ระยะที่ 4: การดำเนินการและการวัดผลกระทบ (Taking Action and Measuring Impact)

ระยะที่ 5: การสะท้อนคิด การเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน (Reflection, Learning, and Sustained Change)

3.2 สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบใหม่

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการปฏิบัติการเชิงพื้นที่และแหล่งการเรียนรู้สำคัญเพื่อสร้างความร่วมมือกับภาคประชาสังคมใน 10 ชุมชนและ 10 โรงเรียน ประกอบด้วย

1 . ONTAI : Eco-Tourism : Farm to Table โรงเรียนวารีเชียงใหม่ : ชุมชนออนใต้ อำเภอสันกำแพง

2.เดปอถู่ โรงเรียนมัธยมกัลยาณิวัฒนาเฉลิมพระเกียรติ ชุมชนห้วยบง อำเภอกัลยาณิวัฒนา

3.ไส้อั่ว : นิเวศวัฒนธรรมการกิน โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ ชุมชนบ้านป่าดงลัน อำเภอแม่แตง

4.กลิ่นตะก่าน โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม ชุมชนท่ากาน สันป่าตอง

5.WAT KET : The Multicultural Map โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ชุมชนวัดเกตุ อำเภอเมือง

6.น้ำปู๋ โรงเรียนแม่แจ่ม ชุมชนแม่แจ่ม อำเภอแม่แจ่ม

7.ล่ามช้าง : เมืองที่นับรวมทุกคน โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย ชุมชนล่ามช้าง อำเภอเมือง

8.ต๋ำแหลว โรงเรียนวชิรวิทย์ เชียงใหม่ ชุมชนบ้านธิ อำเภอบ้านธิ

9.สถิตศิลป์ ณ ถิ่นวัวลาย โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ ชุมชนวัวลาย อำเภอเมือง

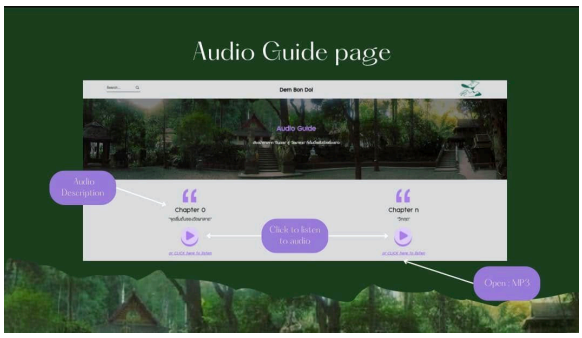
10.เดินบนดอย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ชุมชนสุเทพ อำเภอเมือง

ผ่านสื่อและเครื่องมือศึกษาชุมชนเชิงพื้นที่ ประกอบด้วย Community Map / Oral History / Institutional Analysis / Stakeholder Analysis /Strategic Planning Framework

การออกแบบการเรียนรู้ทั้ง On-site และ Online ผ่าน แพลตฟอร์ม Mango Canvas ในการกำหนดชิ้นงานให้กับนักศึกษา และการสร้างกลุ่มในระบบออนไลน์เพื่อประสานงานกับครูและนักเรียนสำหรับการลงพื้นที่ภาคสนาม

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ เช่น Google Earth และ Google Map ในการวิเคราะห์พื้นที่ทางภูมิศาสตร์กายภาพและวัฒนธรรม





รูปที่ 1 และ 2 นักศึกษาร่วมเป็นพี่เลี้ยงและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ณ เส้นทางนิเวศวัฒนธรรมผาลาด เพื่อออกแบบ Audio Guide ที่สัมพันธ์กับแหล่งการเรียนรู้ในพื้นที่ โครงงานเดินบนดอย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.3 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้(Active Learning)

3.3.1 การเรียนรู้ผ่านการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) และการเรียนรู้แบบการตั้งคำถามแบบโสเครติส (Socratic Questioning) โดยร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรเพื่อขยับประเด็นที่ปรากฏในสังคมสู่การวิพากษ์และสกัดประเด็นเบื้องต้นสำหรับการทนทวนวรรณกรรมที่นำไปสู่การออกแบบโครงงาน ประกอบด้วย

หัวข้อ "การสร้างรัฐสมัยใหม่ของสยาม: พลเมืองแห่งรัฐในมิติประวัติศาสตร์การศึกษา กรณีศึกษาในล้านนา พ.ศ. 2435-2482"

"อำนาจนำในแบบเรียนกับอุดมการณ์ประชาธิปไตยของไทย (Thai's Democratic Ideology)" โดยสัพพัญญู วงศ์ชัย คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

หัวข้อ "Citizen in the Pathway of Transitions : Digital Transition (DX)" โดย ธนวัฒน์ ปาแปง นักศึกษาปริญญาเอก Graduate School of Public Policy, University of Tokyo, Japan

หัวข้อ "การออกแบบโครงการและการเรียนรู้เชิงพื้นที่" โดยศิษย์เก่าสาขาวิชาสังคมศึกษาที่เป็น

ครูประจำการ ได้แก่ ธนกฤต สะดับ : ครูโรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ เชียงใหม่ ศิณาทิพย์ ผันแก้ว : ครูโรงเรียนวัดน้ำบ่อหลวง(ภวนาภิรัต) นิศารัตน์ พรอ้าย : ครูโรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ เชียงใหม่



รูปที่ 3 และ 4 การเรียนรู้แบบการตั้งคำถามแบบโสเครติส (Socratic Questioning)

3.3.2 การศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community based Education)

ลงพื้นที่ผ่านเครื่องมือศึกษาชุมชน โดยมีนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ผู้นำชุมชนและเครือข่ายเป็นพี่เลี้ยงที่ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงพื้นที่ร่วมกันผ่านเครื่องมือศึกษาชุมชน ประกอบด้วย แผนที่ชุมชนและแผนที่เดินดิน (Community Map) ประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) การวิเคราะห์สภาบันและองกรค์ชุมชน (Institutional Analysis) การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) การวางแผนกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์ชุมชน (Strategic Planning Framework) โดยใช้พื้นที่ที่เป็นกรณีศึกษา คือ ชุมชนดงป่างิ้ว อำเภอสันป่าตองจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อถอดบทเรียนการภาคสนามสำหรับการเตรียมเครื่องมือในการทำโครงงานกับ 10 โรงเรียนต่อไป

3.3.3 การศึกษาผ่านการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) แบบบูรณาการ

ระยะที่ 1: กระบวนการวินิจฉัยแบบวงจรและการเสริมสร้างขีดความสามารถ (Cyclical Diagnosis & Capacity Building) : การวิเคราะห์ศักยภาพของนักศึกษาผ่านลีลาการเรียนรู้และพหุปัญญา (Multiple Intelligence) ทั้งสองคณะได้แก่ คณะศึกษาศาสตร์และรัฐศาสตร์ นำไปสู่การลงพื้นที่ภาคสนามใน 10 พื้นที่ 10 โรงเรียน ร่วมกับนักเรียนและชุมชนในการสังเคราะห์ประเด็นทางประวัติศาสตร์ชุมชนและศักยภาพของชุมชนทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนในการเติมเต็มและพัฒนาชุมชนบนฐานปรากฏการณ์เชิงพื้นที่

ระยะที่ 2: การวิจัยที่เน้นการทำงานร่วมกันและบริบทเฉพาะ (Collaborative and Context-Specific Research)

การทบทวนระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์เพื่อเติมเต็มการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนผ่านการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) แบบบูรณาการ และการวิเคราะห์อัตลักษณ์และบริบทเชิงพื้นที่ในการออกแบบโครงงานทั้ง 10 พื้นที่

ระยะที่ 3: การบูรณาการทฤษฎีกับการดำเนินการที่เน้นจุดแข็ง (Integrating Theory with Strength-Based Action)

การเชื่อมโยงแนวคิดความรู้ทางเทคโนโลยีเชิงวิธีสอนและเนื้อหา (TPACK: Technological Pedagogical Content Knowledge Framework) เพื่อออกแบบการเรียนรู้กับนักเรียนและชุมชน โดยนักศึกษาจะทบทวนแนวคิดทฤษฎีจากกรอบแนวคิดที่ได้ทบทวนวรรณกรรมและเชื่อมโยงกรอบแนวคิดสำคัญนั้นเพื่อประยุกต์ใช้กับบริบทชุมชน เช่น แนวคิดประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมในการออกแบบแผนที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศวัฒนธรรม ชุมชนวัดเกตุ

แนวคิดอธิปไตยทางอาหารและการพัฒนาอย่างยั่งยืนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไส้อั่ว ชุมชนบ้านดงป่าลัน เป็นต้น

ระยะที่ 4: การดำเนินการและการวัดผลกระทบ (Taking Action and Measuring Impact)

สร้างรูปแบบการเรียนรู้นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ในการปฏิบัติการเชิงพื้นที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานประกอบด้วย -การสร้างแรงบันดาลใจและการเข้าใจความต้องการ (Inspiration and Understanding Needs) การสร้างแนวคิดและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Idea Generation and Dialogue) การออกแบบและพัฒนา (Design and Development) การสร้างต้นแบบและการทดสอบ (Prototyping and Testing) การนำไปปฏิบัติและการทำให้ยั่งยืน (Implementation and Sustaining) การขยายผลและการทำให้เป็นกระแสหลัก (Scaling and Mainstreaming) การสะท้อนผลและการพัฒนาอย่าต่อเนื่อง (Reflection and Evolution)

ระยะที่ 5: การสะท้อนคิด การเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน (Reflection, Learning, and Sustained Change)

การสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูลย้อนกลับเพื่อใช้ข้อค้นพบที่ได้กลับไปพัฒนาโครงงานและสร้างสรรค์ชุมชน

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

สร้างรูปแบบการเรียนรู้นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ ในการเชื่อมโยงพื้นที่สู่กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย

-การสร้างแรงบันดาลใจและการเข้าใจความต้องการ (Inspiration and Understanding Needs)

-การสร้างแนวคิดและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Idea Generation and Dialogue)

-การออกแบบและพัฒนา (Design and Development)

-การสร้างต้นแบบและการทดสอบ (Prototyping and Testing)

-การนำไปปฏิบัติและการทำให้ยั่งยืน (Implementation and Sustaining)

-การขยายผลและการทำให้เป็นกระแสหลัก (Scaling and Mainstreaming)

-การสะท้อนผลและการพัฒนาอย่าต่อเนื่อง (Reflection and Evolution)

3.5 ประเด็นอื่นๆที่คิดว่าเกี่ยวข้องและสำคัญในการแสดงให้เห็นถึงจุดเด่นของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3.5.1 การสร้างพื้นที่การเรียนรู้กับหน่วยงานและสถาบันระดับชาติและนานาชาติ

นักศึกษาเข้าร่วมนำเสนอผลงานจากกระบวนการเรียนรู้เชิงพื้นที่ ประกอบด้วย สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษาประเทศญี่ปุ่น มาเลเซีย ฟิลิปปินส์และนิวซีแลนด์ ในการประชุม Online International Exchange Program :Multicultural Coexistence : "Manner in Our Country"ภายใต้การจัดกิจกรรมของ With The World Inc.: Japan





รูปที่ 5 และ 6 ในการประชุม Online International Exchange Program :Multicultural Coexistence : "Manner in Our Country" Japan

3.5.2 การนำเสนองานระดับชาติและระดับภูมิภาค

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามสถาบัน : ถอดบทเรียน : สหวิทยาการมช & มศว วิพากษ์งานและเสนอคำแนะนำสำหรับโครงงาน การแบ่งปันความคิดจากการออกแบบโครงงานเชิงพื้นที่ได้อย่างสร้างสรรค์ ในหัวข้อ “Interdisciplinary Community Based Learning & Civic Education : Media Information and Digital Literacy โดยสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร และสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.5.3 การอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคมแก่โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

การออกแบบกิจกรรมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภาคสนามกับนักเรียนโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย ในการวิเคราะห์ประเด็นเชิงพื้นที่และสกัดมโนทัศน์สำหรับออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคม : Think Global Live Local ประกอบด้วย

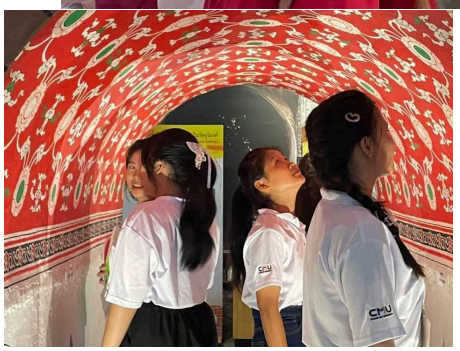
-โบราณสถานเวียงเจ็ดลิน : Eco cultural tourism and Geo-history

-อ่างแก้ว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Public Space & Green Citizenship

-พื้นที่ศิลปะบ้านข้างวัด : Social Enterprise & Social Entrepreneurship

-วัดอุโมงค์สวนพุทธธรรม : Oral History and Story Telling for Digital innovation





รูปที่ 7 และ 8 การอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคมแก่โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

3.5.4 การอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่เชื่อมโยงแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนแก่โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

นักศึกษาร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการให้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 500 คน ณ ห้องประชุมบาบาร่าห์ โรงเรียนดาราวิทยาลัยในหัวข้อ “พลเมืองผลิตภาพ (Productive Citizen) ผ่านการพัฒนาอย่างยั่งยืน” เพื่อร่วมพัฒนาโครงงานของนักเรียนทั้งระดับชั้นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอย่างยั่งยืนและบริบทของโรงเรียน





รูปที่ 9 และ 10 การอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานที่เชื่อมโยงแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนแก่โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

3.5.5 กิจกรรมวิชาการเปิดกล่องชอล์ก คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การออกแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโครงการเปิดกล่องชอล์กของ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยใช้องค์ความรู้และทักษะเชิงประสบการณ์เพื่อออกแบบรายการแข่งขันทักษะเชิงวิชาการแก่โรงเรียนในภาคเหนือ ดังนี้

การแข่งขันที่ 1 คลิปวิดีโอสั้น (Short Video) โดยเป็นการแข่งขันนำเสนอคลิปวิดีโอสั้นภายใต้หัวข้อ “Think globally Act locally สื่อสร้างสรรค์ส่งท้องถิ่นสู่สากล”

การแข่งขันที่ 2 นวัตกรรุ่นเยาว์ สู่โลกแห่งการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการแข่งขันการออกแบบนวัตกรรมภายใต้หัวข้อ ”การพัฒนาสมรรถนะกำลังคนขั้นสูง สู่ความยั่งยืนในยุคแห่ง BANI World“

การแข่งขันที่ 3 พลเมืองสร้างสรรค์ เมืองสร้างสุข (Inclusive Wellbeing Cities) โดยเป็นการแข่งขันการออกแบบผังเมืองผ่านชุมชนของตนเองภายใต้หัวข้อ ”พลเมืองสร้างสรรค์ เมืองสร้างสุข“







รูปที่ 11 และ 12 การออกแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโครงการเปิดกล่องชอล์กของ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.5.6 การนำเสนอนวัตกรรมของนักเรียนในโครงการนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์

นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ : YSI ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ กระบวนการสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคมของเยาวชนแกนนำทั้ง 10 โรงเรียน เพื่อนำเสนอนวัตกรรมทางสังคมและกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เพื่อเติมเต็มประเด็นระหว่างโรงเรียนและผู้เชี่ยวชาญแต่ละศาสตร์ ได้แก่ นวัตกรรมดิจิทัลจากวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล การท่องเที่ยวจากคณะมนุษยศาสตร์ การประกอบการเพื่อสังคมจากสถาบันนวัตกรรมแห่งชาติ ความเป็นพลเมืองจากคณะรัฐศาสตร์ และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากคณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งทั้ง 10 โรงเรียนจะได้นำองค์ความรู้ไปปรับใช้ในโครงงานของตนและชุมชนต่อไป





รูปที่ 13 14 การนำเสนอนวัตกรรมของนักเรียนในโครงการนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ ทั้ง 10 โรงเรียน ณ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.5.7 กิจกรรมการออกแบบการเรียนรู้โครงการต้นกล้าครูพันธุ์ดี : Indigenous Entrepreneurship Education & Sustainable Development ณ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการเขลางค์นคร จังหวัดลำปาง โดยออกแบบหน่วยการเรียนรู้บูรณาการแหล่งวิทยาการท้องถิ่นทั้ง 5 ประกอบด้วย

1.เลาะรางทางรถไฟ : การกลายเป็นเมือง (Urbanization)

2.Munimal : ปรัชญาศาสนาผ่านวิจิตรศิลป์(Philosophy of Religion & Fine Arts : Understanding Faith)

3.ถ้วยตราไก่ไม่ไก่กา : ภูมิศาสตร์เศรษฐกิจ (Economic Geography)

4. เชื่อมทอยศิลป์ ถิ่นกองต้า : ประวัติศาสตร์สถาปัตย์ (Historical Architecture)

5.จิมกำลำแต้ ขนานแท้ข้าวปั้นโบราณ : ภูมิทัศน์วัฒนธรรม (Cultural Landscape)









รูปที่ 15 16 17 และ 18 การออกแบบการเรียนรู้โครงการต้นกล้าครูพันธุ์ดี : Indigenous Entrepreneurship Education & Sustainable Development ณ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการเขลางค์นคร จังหวัดลำปาง

4.ผลที่ได้รับโดยครอบคลุมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ร้อยละ 40

ประกอบด้วย การเรียนรู้ผ่านการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) และการเรียนรู้แบบการตั้งคำถามแบบโสเครติส (Socratic Questioning) /การสร้างพื้นที่การเรียนรู้กับหน่วยงานและสถาบันระดับชาติและนานาชาติ /การนำเสนองานระดับชาติและระดับภูมิภาค /การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามสถาบัน /การอบรมเชิงปฏิบัติการการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคมแก่โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ /การออกแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเชิงวิชาการโดยใช้องค์ความรู้และทักษะเชิงประสบการณ์เพื่อออกแบบรายการแข่งขันทักษะเชิงวิชาการแก่โรงเรียนในภาคเหนือ /การนำเสนอนวัตกรรมของนักเรียนในโครงการนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ /กิจกรรมการออกแบบการเรียนรู้โครงการต้นกล้าครูพันธุ์ดี : Indigenous Entrepreneurship Education & Sustainable Development

2.การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นฐาน ร้อยละ 30

ผ่านกระบวนการกลุ่มและพี่เลี้ยงในการปฏิบัติการเชิงพื้นที่ นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ : YSI ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ

3. การเข้าร่วมกิจกรรมและการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน ร้อยละ 10

4.การประเมินผลจากการสอบปลายภาคเรียน ร้อยละ 20

โดยการวัดประเมินผลประเมินตามสภาพจริง โดยการประเมินจากอาจารย์ประจำวิชา ครูประจำการที่ปรึกษาในโรงเรียน ภาคีเครือข่ายชุมชน และเพื่อนประเมินเพื่อนทั้งในคณะและต่างคณะคณะ





รูปที่ 19 และ 20 การเติมเต็มประเด็นของนักศึกษาทั้ง 2 คณะ ได้แก่ คณะศึกษาศาสตร์และคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์

4.2 ข้อมูลเชิงปริมาณหรือข้อมูลเชิงคุณภาพที่สะท้อนจากนักศึกษา

4.2.1 1 รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษา : ประเมินอาจารย์

1.อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน 4.05

2.สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม 3.85

3.จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน 3.65

4.สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย 4.1

5.มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน 3.9

6.มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน 4.35

7.เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน 4.45

8.แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ 3.9

ผลการประเมินการสอนทั้งวิชา ได้คะแนนเฉลี่ย 4.03 คิดเป็นร้อยละ 80.63

4.2.2 รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษา : ประเมินกระบวนวิชา

1.การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ 3.93

2.เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน (course outline) ของกระบวนวิชา 4.1

3.การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้ 4.28

4.การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ 4.59

5.วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา 3.76

6.ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา3.52

7.สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน 3.93

สรุปผลการประเมิน ผลการประเมินการสอนทั้งวิชา ได้คะแนนเฉลี่ย 4.01 คิดเป็นร้อยละ 80.3





รูปที่ 21 และ 22 พื้นที่ที่เป็นกรณีศึกษา ชุมชนดงป่าจิ๋ว อำเภอสันป่าตองจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อถอดบทเรียนการภาคสนามสำหรับการเตรียมเครื่องมือในการทำโครงงานกับ 10 โรงเรียน

4.2.3 ความคิดเห็นของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนรู้

"ได้มีโอกาสลงพื้นที่ ได้รับประสบการณ์ใหม่ในการเป็นพี่เลี้ยงกลุ่มให้กับนักเรียน

"กิจกรรมลงพื้นที่ใกล้ช่วงสอบ ทำให้ต้องจัดสรรเวลาให้ดี"

"เพิ่งจบชั้นมัธยมศึกษามาและเป็นปีหนึ่งทำให้ต้องปรับตัวกับกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆที่ท้าทายการทำงานเป็นทีมและได้เรียนรู้กับพี่ๆต่างคณะ"

"ต้องประสานงานกันโรงเรียนและครูที่ปรึกษาโครงงาน บางครั้งประสานงานยากและเวลาไม่ตรงกันสำหรับการลงพื้นที่ จึงต้องมีการเตรียมความพร้อมและประสานงานให้ชัดเจน"

"ได้มีส่วนร่วมให้การพัฒนาโครงงานของเด็กนักเรียนและสามารถให้คำแนะนำน้องๆสำหรับการต่อยอดและพัฒนาโครงงานให้เหมาะสมกับบริบท"

"ได้พบผู้คนที่หลากหลายและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆทั้งในชุมชนและทฤษฎีการเรียนรู้ที่นำไปสู่การปฏิบัติทำให้เกิดมุมมองที่กว้างขึ้น"

"การทำงานเป็นทีม แบ่งหน้าที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ"

"พื้นที่มีความห่างไกลจึงใช้ระยะเวลาในการลงพื้นที่ ปรับกระบวนการหนุนเสริมให้กับนักเรียนในช่วงก่อนลงพื้นที่และให้ข้อแนะติดตามความคืบหน้าของโครงงานภายหลัง"

"ได้ฝึกใช้เครื่องมือศึกษาชุมชน ได้ปรับตัวและวิธีการในการพบปะชาวบ้านเพื่อสอบถามข้อมูล "เป็นกิจกรรมที่ดีช่วยให้ทำงานร่วมกันระหว่างคณะและใช้ศาสตร์แต่ละศาสตร์ในการออกแบบกรอบแนวคิดสำหรับโครงงานของนักเรียน"

"ประทับใจการทำงานของน้องๆคณะศึกษาศาสตร์ แม้จะยังอยู่ปีหนึ่งแต่ทำงานเป็นระบบและประสานงานอย่างเต็มความสามารถ"

"มีข้อจำกัดในการลงพื้นที่เนื่องจากมีสถานการณ์ที่เราไม่สามารถควบคุมได้ เช่น ภัยพิบัติน้ำท่วม สัมภาษณ์คนในชุมชนได้น้อยเนื่องจากเป็นช่วงสถานการณ์ที่ชาวบ้านต้องทำความสะอาดบ้านเรือน แต่ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับแกนนำเยาวชนและปรับเครื่องมือเป็นแบบสังเกต"

"เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่เปิดมุมมองทำให้เราได้พบเจอสถานการณ์จริง ได้เห็นคุณค่าและศักยภาพในตนเองและใช้ความสามารถในการให้โอกาสนักเรียนและชุมชน"





รูปที่ 23 และ 24 การลงพื้นที่ภาคสนามและการทำงานร่วมกันของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ นักเรียนและชุมชน

4.3 ผลลัพธ์ของคณาจารย์ต่อการเข้าร่วมโครงการ

การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการผ่านการสอนแบบทีม (Team Teaching) โดยวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาและหาจุดร่วมในการเติมเต็มความรู้และทักษะเชิงวิชาการร่วมกัน การออกแบบโครงงานในเบื้องต้นสำหรับปีการศึกษาที่ผ่านมา โครงงานมุ่งเน้นเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการพัฒนาท้องถิ่นเชิงกายภาพ แต่การปรับมโนทัศน์เพื่อต่อยอดนวัตกรรมทางสังคมและใช้ประเด็นทางพลเมืองและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อน ทำให้พัฒนากระบวนวิชาและสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมบนฐานสักยภาพของชุมชน

4.3.1 สรุป

การเชื่อมโยงประสบการณ์จริง(Real World) สู่การสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging) การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงทำให้ชุดความรู้เดิมหรือความรู้เชิงบริบทได้ถูกทำมาสร้างการเรียนรู้ ทำให้เกิดความตระหนักและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อกระบวนการขับเคลื่อนพลเมืองแบบมีส่วนร่วมและพลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม และการสร้างการรับในเชิงนามธรรมไปสู่รูปธรรม จากการสร้างการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับฐานชุมชน การเชื่อมโยงประเด็นจากแหล่งวิทยาการท้องถิ่นที่ปรากฏในชุมชนเพื่อผสานประสบการณ์ตรงของผู้เรียนจากสิ่งที่คุ้นเคยโดยเฉพาะฐานทรัพยากรท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทำให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากการเรียนรู้ที่ใกล้ตัวและมีประสบการณ์ร่วม และสามารถถอดรหัสจากเชิงรูปธรรมไปสู่นามธรรมเพื่อมองปัญหาแบบองค์รวมและนำไปสู่การหาทางออกเชิงโครงสร้างในอนาคต

4.3.2 บทเรียนที่ได้รับ

การเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงฐานคิดในเชิงพื้นที่และท้องถิ่นจากกบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสั่งสมเชิงประสบการณ์ ซึ่งเป็นความรู้เฉพาะและมักจะไม่ถูกนำไปใช้ในเชิงโครงสร้างและภาพรวมขององค์ความรู้ที่ถูกประดิษฐ์จากส่วนกลาง แต่การเชื่อมโยงมโนทัศน์ที่เป็นสากลเพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในท้องถิ่น ทำให้มุมมองและช่องว่างเชิงพื้นที่กับความเป็นพลโลกขยับเข้าหากันซึ่งรูปแบบของโลกเสมือนผ่านสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล สร้างการรับรู้และภาพตัวอย่างให้เข้าหากันและสร้างความเข้าใจบนฐานแห่งอัตลักษณ์นั้นอย่างสมดุล

4.3.3 แนวทางการขยายผล

การพัฒนากรอบการวิจัยทางการศึกษาและรัฐศาสตร์ ให้กับโรงเรียนต่างๆได้เข้ามาศึกษาเรียนรู้และนำรูปแบบการเรียนรู้ไปปฏิบัติผ่านโครงการปฏิบัติการเชิงพื้นที่ และถอดรูปแบบกระบวนการเพื่อออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยใช้ศักยภาพของท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการดังโครงการที่ได้ปฏิบัติแล้ว เช่น โครงการต้นกล้าครูพันธุ์ดี : Indigenous Entrepreneurship Education & Sustainable Development ณ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการเขลางค์นคร จังหวัดลำปาง การออกแบบกิจกรรมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภาคสนามกับนักเรียนโรงเรียนยุพราชวิทยาลัยในการวิเคราะห์ประเด็นเชิงพื้นที่

และสกัดมโนทัศน์สำหรับออกแบบนวัตกรรมเพื่อสังคม : Think Global Live Local และโรงเรียนดาราวิทยาลัยในหัวข้อ “พลเมืองผลิตภาพ (Productive Citizen) ผ่านการพัฒนาอย่างยั่งยืน” เพื่อร่วมพัฒนาโครงงานของนักเรียนทั้งระดับชั้นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอย่างยั่งยืนและบริบทของโรงเรียน เป็นต้น

การพัฒนากรอบการวิจัยเพื่อยกระดับโรงเรียนแกนนำทั้ง 10 โรงเรียนเพื่อถอดบทเรียนและนำไปใช้กับการขยายผลในระดับเขตพื้นที่การศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำงานเชิงสหวิทยาการที่ไม่เพียงแต่ศาสตร์ทางการศึกษา แต่เชื่อมโยงศาสตร์ขึ้นๆ เข้าร่วมพัฒนา เช่น รัฐศาสตร์ นวัตกรรมดิจิทัล มนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ เป็นต้น

5.อภิปรายผลตามประเภทของทุน

นวัตกรรุ่นเยาว์ : การพัฒนาสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลผ่านการเรียนรู้โดยใช้วิจัยฐานชุมชนการเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะเพื่อเติมเต็มมิติทางพลเมืองผ่านการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาของทั้งสองคณะ ได้แก่ 071412 ประชาธิปไตยและพลเมืองที่พึงประสงค์เพื่อประชาสังคม คณะศึกษาศาสตร์ และ 127303 ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ซึ่งใช้กระบวนการเรียนรู้ที่นักศึกษาใช้ศักยภาพของตนบนการเรียนรู้เชิงบริการที่ใช้ความรู้เชิงวิชาการ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการสร้างประโยชน์แก่ภาคประชาสังคม โดยใช้กรณีศึกษาและร่วมพัฒนาโครงงานของเยาวชนที่ศึกษาในโรงเรียนทั้ง 10 พื้นที่ เพื่อดึงอัตลักษณ์เชิงพื้นที่และศักยภาพของนักเรียนและชุมชนสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคมผ่านการการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นฐานและกระบวนการหลักในการเรียนรู้ ซึ่งสัมพันธ์กับมโนทัศน์หลักของทุนการเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะ ได้แก่ การฝึกปฏิบัติหรือโครงงานแบบบูรณาการ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Experiential Learning) และ การพัฒนานวัตกรรมการสอน

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในการสนับสนุนทุนการเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ไพลิน ภู่จีนาพันธุ์ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ ในการร่วมสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบทีมและวิพากษ์ประเด็นเพื่อเติมเต็มความรู้และทักษะกระบวนการเชิงพื้นที่สำหรับนักศึกษาทั้ง 2 คณะ

ขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์และคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ที่เปิดพื้นที่การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ ขอบคุณความตั้งใจของนักศึกษาทั้งสองคณะที่ดำเนินกระบวนการเรียนรู้กับนักเรียนและชุมชนบนข้อจำกัดและความหลากหลาย และได้ใช้ศักยภาพของตนเองในการพัฒนาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกแก่สังคม

ขอบคุณคณะครู นักเรียนและชาวบ้านทั้ง 10 พื้นที่ที่มอบประสบการณ์อันยิ่งใหญ่ให้กับนักศึกษา และสร้างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ดีให้กับคณะทำงาน อีกทั้งเติมเต็มพลังและแรงบันดาลใจในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชุมชนบนฐานความรู้เชิงบริบทและศักยภาพของผู้คนในท้องถิ่น

7.เอกสารอ้างอิง

Angela Feekery EDUCATIONAL ACTION RESEARCH 2024, VOL. 32, NO. 3, 332–347 https://doi.org/10.1080/09650792.2023.2234417 (เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2567)

Anita Chikkatur 2024 https://participatoryactionresearch.sites.carleton.edu/about-this-site/ (เข้าถึงเมื่อ 7 สิงหาคม 2567)

E. Alana James, Margaret T. Milenkiewicz, Alan Bucknam · 2008 **Participatory Action Research for Educational Leadership Using Data-Driven Decision Making to Improve Schools** SAGE Publications

Mark Baldwin 2012 The Sage Handbook of Social Work Participatory Action Research (PAR) SAGE Publications Ltd

Renee Hobbs,2011.Digital and Media Literacy : Connecting Culture and Classroom. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. United State of America

079410 : การจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา 079385 : การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา

หริพล ธรรมนารักษ์[1], และไชยรัตน์ นิติกาญจนโภคิน[1]

[1]ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาวะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
293 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
haripon.t@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 26 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการด้านอุตสาหกรรมรวมถึงการจัดการเรียนรู้สู่การเป็นผู้ประกอบการ การบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการเป็นผู้ประกอบการ ผู้สอนได้ปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนจากการบรรยายเป็นการเรียนรู้จากกรณีศึกษา การศึกษาดูงานในสถานประกอบการเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการประกอบอาชีพหรือการประกอบการธุรกิจสมัยใหม่ตามความสนใจของผู้เรียน โดยออกแบบวิธีการสอนผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ คือ 1) กระบวนการเรียนรู้และทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ ผู้บริโภค (Empathize) 2) ระบุปัญหาและนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา (Define) 3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากการระดมความคิดใหม่ ๆ (Ideate) 4) การจำลองสถานการณ์การเป็นผู้ประกอบการ การศึกษาดูงาน (Prototype) 5) การทดลองเป็นผู้ประกอบฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการ การสาธิตการสอน (Test) 6) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชา การสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Implement) เน้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงรุกในบทบาทผู้เรียนให้เกิดการวางแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้ตามกรอบ TPACK สู่การปฏิบัติ

ผลการจัดการเรียนเรียนรู้ จากกรณีศึกษาด้านอุตสาหกรรม นักศึกษาได้เข้าศึกษาดูงานจากสถานประกอบการด้านอุตสาหกรรมการพิมพ์ ป้ายประชาสัมพันธ์ โรงงานผลิตชิ้นส่วนเครื่องปรับอากาศ และอุตสาหกรรมยานยนต์ และได้ฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการด้านการติดตั้งและบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศ สำหรับการนำความรู้จากการเรียนรู้จากกรณีศึกษามาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในบทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรม นักศึกษาได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการด้านการงานอาชีพผลิตภัณฑ์น้ำสมุนไพร ข้าวหมากหลากสี ผ้ามัดย้อม โคมล้านนา ผลิตภัณฑ์สีออยพาสเทล ผลิตภัณฑ์จากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ บอร์ดเกมส์เศรษฐีช่างซ่อม การจัดสวนแนวตั้ง เทียนประดิษฐ์ไร้ควันจากไขถั่วเหลือง

คำสำคัญ: การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship), การจัดการเรียนรู้บูรณาการกรณีศึกษา (Case-Based Integrated Learning Management), การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Management

บทนำ

การพัฒนาให้นักศึกษามีความเข้าใจการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษาและการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการรายวิชาให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสู่การออกแบบวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับอาชีพหรือการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) จากกรณีศึกษาตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ได้รับความรู้แบบเดิมจากการฟังบรรยายไปสู่การมีส่วนร่วมในการศึกษาวิเคราะห์การเรียนรู้จากกรณีศึกษาการเป็นผู้ประกอบการรวมถึงการศึกษาดูงานในสถานประกอบการจริง การสังเกตการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกจากกรณีศึกษาการศึกษาดูงานการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษาหรือประกอบอาชีพสมัยใหม่ ผู้สอนมีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่าง ผู้เรียนกับสถานประกอบการหรือภาคธุรกิจจริง ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้สอนกับผู้เรียน มีวิธีสอนผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ในการพัฒนาความรู้ด้านเนื้อหาใหม่ ๆ ผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยีตามกรอบแนวคิด TPACK และสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา จากรูปแบบความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนของ Shulman (1986) Magnusson (1999) & Mishra & Koehler (2006, [1] [2] [3] [4] [5] มีองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการสอน หลักสูตร ผู้เรียนและการเรียนรู้ วิธีการสอน การวัดและประเมินการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเนื้อหาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษาจากกรณีศึกษาการบูรณาการประสบการณ์จริงท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับอาชีพอย่างรวดเร็วจากความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป ทำให้อาชีพเดิม ๆ หลายอาชีพจะหายไปและจะมีอาชีพใหม่ ๆ เกิดขึ้น ในสถานการณ์ของโลกปัจจุบันที่มีความเปราะบาง เต็มไปด้วยความกังวลและการคาดเดาได้ยากหรือที่เรียกว่า โลกแบบบานี่ (BANI World) การจะฝ่าฟันวิกฤตจำเป็นที่พลเมืองโลกต้องเรียนรู้แนวทางใหม่เพื่อรับมือกับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับชีวิตในยุคใหม่กับการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นส่งผลต่อวิถีการดำชีวิตในสังคมการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ในอนาคตด้านเศรษฐกิจจะเติบโตและเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วในทุกมิติและหลากหลายมากยิ่งขึ้นและยังส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาและกระบวนการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน กลุ่มเยาวชนไทยทั้งกลุ่มวัยรุ่นและวัยเริ่มทำงานมีความปรารถนาที่จะเป็นผู้ประกอบการมากขึ้น โดยมีทัศนติเชิงบวกต่ออาชีพผู้ประกอบการมองว่ามีความเป็นอิสระ เป็นอาชีพที่มีเกียรติและสามารถสร้างรายได้รวมถึงความมั่งคั่งให้กับชีวิตอย่างรวดเร็วกว่าการประกอบการอาชีพอื่น ๆ ประกอบกับปัญหาเรื่องการสร้างงานเพื่อรองรับกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ [6] [7]) แต่ปัจจุบันการเกิดขึ้นของธุรกิจใหม่รวดเร็วและปิดตัวลงเร็วเช่นกัน เนื่องจากการขาดการวางแผนธุรกิจอย่างเป็นระบบ การบริหารจัดการไม่เป็นของผู้ประกอบการตลอดจนไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ แสดงให้เห็นถึงการขาดทักษะความเป็นผู้ประกอบการ การส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการสำหรับคนรุ่นใหม่ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเป็นผู้ประกอบการในการสร้างรากฐานที่เน้นการส่งเสริมด้านการศึกษาความเป็นผู้ประกอบการและการพัฒนาทักษะ โดยมีการผนวก

ความเป็นผู้ประกอบการเข้าสู่ระบบการศึกษาในทุกระดับ ก่อให้เกิดการพัฒนาหลักสูตรด้านความเป็นผู้ประกอบการในระดับการศึกษาต่าง ๆ รวมถึงการฝึกอบรมครูอาจารย์และการสานสัมพันธ์ต่อองค์กรเอกชนเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ แต่การพัฒนาคุณลักษณะผู้ประกอบการผ่านการศึกษาในสถานศึกษาด้วยหลักสูตรหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนออกแบบมาเฉพาะเพื่อฝึกการเป็นผู้ประกอบการ ให้โอกาสผู้เรียนได้มีความรู้ประสบการณ์ การฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการสอนให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและทัศนคติที่ดีต่อการเป็นผู้ประกอบการมากกว่าการสอนให้มีทักษะในการจัดตั้งธุรกิจใหม่หรือกระบวนการคิดในการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ [8]

ดังนั้นจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผู้เรียนในเรื่องทักษะการเป็นผู้ประกอบการและทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิจารณญาณ การวิพากษ์และวัฒนธรรมแห่งการตั้งคำถาม ความสามารถในการนำไปใช้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนหรือสมรรถนะในการดำรงชีวิตเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นทักษะใหม่ของการเป็นผู้ประกอบการ และต้องบ่มเพาะและพัฒนาให้เกิดแก่ผู้เรียนตั้งแต่ยังเยาว์วัย อาทิ ความรอบรู้ด้านการเงิน คุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการ ความรอบรู้ด้านพลเมืองของสังคม ทักษะการสร้างสรรค์และการผลิตเชิงนวัตกรรม การคิดเชิงวิพากษ์ การร่วมมือรวมพลัง ความเป็นผู้นำผู้ตามและความสามารถในการปรับตัว [9]

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา นอกจากผู้เรียนต้องพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการศึกษาในรายวิชาแล้วยังต้องเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการในระดับการศึกษาชั้นต่าง ๆ ตามหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งเดิมกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการศึกษาเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการยังคงเป็นการให้เนื้อหาสาระการเป็นผู้ประกอบการและประเด็นรองที่ซ่อนอยู่ภายใต้ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพไม่แสดงให้เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นการเสริมสร้างทักษะการเป็นผู้ประกอบการกับผู้เรียน ผู้เรียนไม่ได้ฝึกทักษะเพื่อเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการ [10] เช่นเดียวกันในหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษา รายวิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามกรอบแนวคิด TPACK และวางแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นในการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ระหว่างรายวิชาครั้งนี้ เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกันระหว่างรายวิชาการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษากับรายวิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา ในหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษาและส่งเสริมสุขภาวะ คณะศึกษาศาสตร์ ผู้สอนมีแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยกรณีศึกษาการศึกษาดูงาน โดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์องค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ด้วยแนวคิด สะเต็มศึกษา (Science Technology Engineering and Mathematics: STEM) มาประยุกต์ใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการสอนแบบบูรณาการกลุ่มสาระวิชาระหว่างศาสตร์สาขาต่าง ๆ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (Science: S) เทคโนโลยี (Technology: T) วิศวกรรมศาสตร์ (Engineer: E) และคณิตศาสตร์ (Mathematics: M) โดยนำจุดเด่นของธรรมชาติตลอดจนวิธีการสอนของแต่ละสาขาวิชามาผสมผสานกัน โดยวิทยาศาสตร์ (S) เน้นเกี่ยวกับความเข้าใจในธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ด้วยกระบวนการสืบเสาะ (Inquiry-based Science Teaching) กิจกรรมการสอนแบบแก้ปัญหา (Scientific Problem-based Activities) เทคโนโลยี (T) เป็นวิชาที่เกี่ยวกับกระบวนการแก้ปัญหา

ปรับปรุงพัฒนาสิ่งต่าง ๆ หรือกระบวนการต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการทำงานทางเทคโนโลยีหรือการออกแบบเชิงวิศวกรรมศาสตร์ที่เรียกว่า Engineering Design หรือ Design Process วิศวกรรมศาสตร์ (E) เป็นวิชาที่ว่าด้วยการคิดสร้างสรรค์พัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ คณิตศาสตร์ (M) เป็นวิชาที่มิได้หมายถึงการนับจำนวนเท่านั้นแต่เกี่ยวกับองค์ประกอบอื่นที่สำคัญ เช่น กระบวนการคิดเชิงคณิตศาสตร์ (Mathematical Thinking) [11] การฝึกทักษะการเรียนรู้การเป็นผู้ประกอบการในยุคปัจจุบันและการนำศาสตร์ความรู้ความเข้าใจทั้งหมดมาประยุกต์ใช้กับการประกอบอาชีพหรือเป็นผู้ประกอบการได้อย่างแท้จริงผู้เรียนต้องได้รับประสบการณ์ตรง โดยผู้สอนได้ออกแบบวิธีการสอนผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ โดยมีลักษณะการออกแบบกิจกรรมที่สำคัญของการคิดเชิงระบบคือ 1) กระบวนการเข้าใจปัญหาของผู้ใช้หรือผู้เรียน หรือหลักสูตร (Empathize) 2) การนำเสนอทางแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ (Define) ที่อาจไม่เคยคิดมาก่อน 3) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณีศึกษา การศึกษาดูงาน (Ideate) 4) การจำลองสถานการณ์การเป็นผู้ประกอบการ (Prototype) 5) การทดลองเป็นผู้ประกอบ การสาธิตการสอน (Test) 6) การสรุป การสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Implement) โดย Design Thinking ถือว่าเป็นกระบวนการสร้างนวัตกรรมอย่างหนึ่งในขั้นตอนการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ผนวกกับผู้สอนได้ปรับเปลี่ยนการออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำหรือปฏิบัติ การเรียนรู้เกิดจากความสนใจภายในตนเอง [12] และสอดคล้องกับทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ Digital Learning และเศรษฐกิจยุคดิจิทัลจึงจำต้องบูรณาการให้เข้ากับทักษะในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ระหว่างรายวิชาหรือข้ามศาสตร์จึงมีความท้าทายการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยุคใหม่ อันจะทำให้นักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศึกษาบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาในที่สุด

นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้เรียนรู้การออกแบบ Business Model Canvas: BMC เพื่อการเรียนรู้ในกรณีศึกษาด้านธุรกิจของตนเองตามความสนใจ จุดเด่นของ BMC สามารถทำให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของธุรกิจเพื่อได้ปรับจุดอ่อนหรือเสริมจุดแข็ง รวมไปถึงการปรับกลยุทธ์ของธุรกิจได้ง่ายและรวดเร็ว โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสมรรถนะของสถานศึกษาเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษา

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจ และการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวต่อการเรียนรู้ และสร้างความกระตือรือร้นด้านการรู้คิดมากกว่าวิธีการสอนโดยการท่องจำเพียงอย่างเดียว การเรียนการสอนเชิงรุกจึงมีบทบาทช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ผู้เรียนจะเกิดความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกิจกรรมการเรียนการสอนได้ลงมือกระทำ (active learning) มากกว่าการที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้เพียงอย่างเดียว (passive learning) [13] [14] ผู้เรียนสามารถร่วมกิจกรรม แสวงหาความรู้ที่ผู้สอนกำหนด อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เกิดความสนุกสนานจากกิจกรรมที่จัดขึ้นในการเรียนการสอนและสามารถบูรณาการความรู้ที่ได้ให้เกิดประโยชน์ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมหรือแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนการสอนเชิงรุก

สามารถสร้างองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้เพราะมีการสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีกิจกรรมสอดแทรกให้ผู้เรียนทำไปพร้อม ๆ กับการฟังบรรยาย มีกิจกรรมกลุ่ม หรือกรณีศึกษากระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเสมอ การเรียนการสอนเชิงรุกควรประกอบด้วยลักษณะสำคัญ ๆ คือ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดชั้นสูง คือ วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินผล รวมทั้งผู้เรียนมีทัศนคติที่อยากเรียนรู้ ผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา (instructional model with case-based) จัดเป็นรูปแบบการเรียนการสอนเชิงรุกรูปแบบหนึ่ง เป็นการเรียนรู้โดยการนำกรณีศึกษามาอภิปราย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ประกอบการคิด [14] จากการค้นคว้าของผู้เรียนในสถานการณ์ที่ได้รับหรือการศึกษาดูงาน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ประกอบการตัดสินใจหาคำตอบเพื่อแก้ปัญหาให้กับกรณีศึกษาอย่างมีเหตุมีผล การสอนด้วยกรณีศึกษาเป็นเทคนิคการสอนที่ต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องจัดเตรียมข้อมูลแนวทางการแก้ปัญหาและโอกาสในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นปัญหาร่วมกัน

การเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา ทำให้ผู้เรียนมีความคิดที่ละเอียดรอบคอบ สามารถค้นหาข้อมูลที่เป็นเหตุเป็นผล บ่งบอกวิถีทางปฏิบัติในอนาคต รู้จักวางแผนการปฏิบัติ รู้จักแยกแยะข้อมูลที่สำคัญ ระบุและวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ตลอดจนแนวทางแก้ไขได้ ผู้เรียนสามารถระบุข้อมูลสำคัญที่ใช้สำหรับการวางแผนและการตัดสินใจ ผู้เรียนจะได้ฝึกปฏิบัติการเสาะแวงหาข้อมูลเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นและอภิปรายรับฟังทัศนะและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้มีทักษะการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจ รวมถึงการพัฒนาทักษะการเขียนความเรียง และการเรียนรู้ด้วยกรณีมีคุณค่าทำให้ผู้เรียนมีวุฒิภาวะ มีความพร้อมในการตัดสินใจด้วยค่านิยมและสติปัญญาที่ถูกต้องเหมาะสมด้วยหลักการและแนวคิดของการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกโดยใช้กรณีศึกษา จึงมุ่งเน้นการนำเสนอแนวทางในการจัดการเรียนเชิงรุกโดยใช้กรณีศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้อย่างแท้จริง [14]

แนวคิดและทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้บูรณาการกรณีศึกษา

การจัดการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อแก้ปัญหาในด้านต่าง ๆ ทั้งความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ การตัดสินใจ การสื่อสาร รวมทั้งทักษะทางสังคม ซึ่งมีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาสรุปได้ดังนี้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ สถานการณ์หรือการศึกษาดูงานในสภาพการณ์จริง ทั้งในรูปแบบสื่อที่หลากหลายในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิทัศน์ ซึ่งให้ข้อมูลรายละเอียดที่ครบถ้วน การจัดกรณีศึกษาหรือศึกษาดูงานในสถานประกอบการกับผู้เรียนตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษา อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์หลักการแนวคิด ทฤษฎี ในการวิเคราะห์และตัดสินใจ [14] โดยผู้เรียนต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากกรณีศึกษาหรือสถานการณ์จริงนั้น ๆ เพื่อตอบคำถามจากกรณีศึกษา นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์และตัดสินใจในการหาคำตอบเพื่อแก้ปัญหาให้กับกรณีศึกษาอย่างมี

เหตุมีผล แล้วสรุปแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาที่เห็นว่าดีที่สุด เหมาะสมที่สุด และอำนวยประโยชน์มากกว่าแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหาอื่น ๆ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน

องค์ประกอบของการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษามี องค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ [14]

1. ผู้สอน ทำหน้าที่ในการจัดทำแผนจัดการเรียนรู้ จัดเตรียมกรณีศึกษาที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. ผู้เรียน ควรแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยตามความเหมาะสม โดยมีสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน กลุ่มย่อยสามารถคิดเคราะห์และพิจารณาทางเลือกได้ดีกว่าผู้เรียนเพียงลำพัง

3. กรณีศึกษา เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหา เกิดการอภิปรายและแสดงความคิดเห็น ซึ่งมีเนื้อหาที่อยู่บนพื้นฐานความจริงและมีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน มีจุดเน้นเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ปัญหา

4. บรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมในการเรียนที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง จัดให้มีการอภิปรายร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้มีความคิดเห็นที่หลากหลาย และแนวทางการแก้ปัญหาที่มากกว่าการรับทราบกรณีศึกษาเพียงคนเดียว

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้บูรณาการกรณีศึกษา

มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาไว้หลายท่านและแตกต่างกัน เช่น Barkley, Cross and Major (2005) ทิศนา แขมณี (2551) สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551) แบ่งขั้นตอนการเรียนด้วยกรณีศึกษาเป็น 6 ขั้นตอน [14] และจากการศึกษาสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาแบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นกำหนดปัญหาและทำความเข้าใจให้ผู้เรียนได้อ่านทำความเข้าใจกับเนื้อหาใน กรณีศึกษา จับประเด็นสำคัญให้ได้ และเข้าใจความสัมพันธ์ของประเด็นต่าง ๆ

2. ขั้นวินิจฉัยและวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา ผู้เรียนสามารถระบุปัญหาต่าง ๆ ที่ได้จากกรณีศึกษา พิจารณาดูสาเหตุหรือความสัมพันธ์ของปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งการจัดลำดับความสำคัญของปัญหา

3. ขั้นเสนอแนวทางการแก้ปัญหา สามารถเสนอแนวทางการแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย พิจารณาทางเลือกอย่างรอบคอบ และจัดลำดับความสำคัญของวิธีแก้ปัญหาต่าง ๆ

4. ขั้นตัดสินใจเลือกแนวทางในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงผลดีผลเสียและผลกระทบของแนวทางในการแก้ปัญหา ประเมินและตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมที่สุด

5. ขั้นสรุปและนำเสนอผู้เรียนสามารถหาข้อสรุปจากกรณีศึกษาและนำเสนอผลที่ได้จากกรณีศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

6. ขั้นประเมินผล ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสังเกต การตรวจผลงาน การทำแบบทดสอบ

ประเภทของกรณีศึกษา

ก่อนจัดการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา และการศึกษาดูงาน ผู้สอนจะต้องเลือกก่อนว่าจะใช้กรณีศึกษาประเภทใด หรือสถานประกอบการณ์แบบใดซึ่งมีหลากหลาย สำหรับประเภท จากการศึกษาพบว่า กรณีศึกษาที่เหมาะสำหรับการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ได้แก่

1. กรณีศึกษาแบบสถานการณ์ (situation case) เป็นกรณีศึกษาที่เสนอข้อมูล การเล่าเรื่องเหตุการณ์ให้เห็นสภาพความเป็นจริงและปัญหาที่เกิดขึ้น อาจเป็นเรื่องจริงหรือสมมติขึ้น เพื่อมุ่งแก้ปัญหาโดยใช้ฝึกการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาร่วมกันแสดงอภิปรายและความคิดเห็นในการ

แก้ปัญหา ซึ่งในกรณีศึกษาแบบสถานการณ์นี้จะไม่มีการตัดสินใจมาให้ โดย Reynolds (1980) ได้อธิบายว่ากรณีศึกษาแบบสถานการณ์เป็นกรณีศึกษาที่นิยมใช้ ทั้งนี้เพราะเป็นการเล่าเรื่องจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์ในการแก้ปัญหาที่ประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ มุ่งแก้ปัญหาร่วมกันโดยไม่มีการตัดสินใจมาให้ เหมาะสำหรับการฝึกแก้ปัญหาที่เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นในการแก้ปัญหาได้อย่างเต็มที่จากเหตุการณ์จริง

2. กรณีศึกษาแบบตัดสินใจ (decision case) เป็นกรณีศึกษาที่เสนอข้อมูลจากสถานการณ์ที่ต้องมีการตัดสินใจในการแก้ปัญหาจากกรณีศึกษานั้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ ร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นภายในกลุ่ม ประกอบการตัดสินใจสร้างทางเลือกหรือทางออกในการแก้ปัญหาจากกรณีศึกษา Duin et al. (1996) [9] กล่าวว่า กรณีศึกษาแบบตัดสินใจ มีบทบาทที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาของผู้เรียนรายบุคคลได้ เหมาะสำหรับการฝึกตัดสินใจแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์และการตัดสินใจในการแก้ปัญหาจากกรณีศึกษา ซึ่งสูติเทพ ศิริพิพัฒนกุล (2553) [9] ได้เลือกใช้กรณีศึกษาแบบสถานการณ์ (situation case) และกรณีศึกษาแบบตัดสินใจ (decision case) เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างกรณีศึกษาที่ต่างกัน ผลการวิจัยพบว่าไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกรณีศึกษาต่างกัน

การสร้างหรือเลือกกรณีศึกษา ถือเป็นปัจจัยสำคัญอันดับแรกในจัดการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา เพราะเป็นตัวกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและท้าทายให้ผู้เรียนเกิดการวินิจฉัย วิเคราะห์ ทำความเข้าใจในกรณีศึกษาให้เข้าใจอย่างท่องแท้ชัดเจน เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา ดังนั้น การเขียนกรณีศึกษาจะต้องมีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์การเรียน ต้องมีการศึกษา วิเคราะห์ และวางแผนในการเขียนกรณีศึกษา กรณีศึกษาจะต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน มีความน่าสนใจ มีความทันสมัย เข้าใจง่ายและมีประเด็นสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนนำไปใช้เพื่อการแก้ปัญหาในกรณีศึกษานั้นได้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ปัญหาจากกรณีศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ การเรียนรู้จากกรณีศึกษาที่เป็นบทเรียนที่ดีที่สุดที่ช่วยสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ช่วยพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม และการกล้าแสดงออกของผู้เรียนในการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ยุ่งยาก ซับซ้อน หรือไม่มีรูปแบบตายตัวได้ โดยวิธีการแก้ปัญหาหรือทางออกของปัญหาสถานการณ์นั้นผู้เรียนคิดค้นหาแนวทางด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง เกิดความนับถือ และมีทักษะการโต้แย้งที่มีคุณภาพ และถือเป็นวิธีการเรียนที่มีการเตรียมผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นประโยชน์ต่อองค์กรแห่งการเรียนรู้ นอกจากผู้เรียนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนด้วยกรณีศึกษาแล้วผู้สอนสามารถพบมุมมองใหม่ ๆ จากปัญหาเก่า ๆ ได้ เกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับผู้เรียนอีกด้วย [14] การเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาครั้งนี้ผู้สอนใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษาทั้ง 2 รูปแบบและการศึกษาดูงานในสถานประกอบการณ์ยังเป็นรูปแบบการเรียนการสอนเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคต ซึ่งการเรียนด้วยกรณีศึกษามีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการคือ ผู้สอน ผู้เรียน กรณีศึกษาหรือสถานประกอบการ และบรรยากาศในการเรียน ผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจถึงกรณีศึกษา การเลือกประเภทของกรณีศึกษาหรือสถานประกอบการที่

สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชาและวัตถุประสงค์และควรสร้างบรรยากาศในการเรียนให้ผู้เรียนกล้าพูดกล้าตอบ และมีความสุขทุกการเรียนรู้ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาควรเลือกใช้กรณีศึกษาแบบสถานการณ์จริงหรือกรณีศึกษาแบบตัดสินใจ ผู้สอนจะต้องดำเนินการระบุกรณีศึกษาให้ชัดเจน เข้าใจง่าย และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา

ทักษะการเป็นผู้ประกอบการในการศึกษาครั้งนี้หมายถึงการดำเนินกิจกรรมหรือการมีความรู้ในการสร้างธุรกิจหรือการดำเนินกิจการให้ประสบความสำเร็จความสามารถของการเป็นผู้ประกอบการถูกพิจารณาจากรูปแบบเฉพาะรวมถึงคุณลักษณะที่มีคุณภาพในด้านการประกอบกิจการ การดำเนินงานให้สำเร็จ ในทางการศึกษาทักษะดังกล่าว จะกล่าวถึงความเป็นไปได้ในการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้คุณลักษณะในการดำเนินงาน การประกอบกิจการการทำงานร่วมกัน ระหว่างสังคมชุมชน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการที่ดีเกิดจากการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง (learn on the job) ซึ่งองค์ประกอบในการเรียนรู้ การเป็นผู้ประกอบการได้มีการสรุปแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป โดยส่วนมากจะมุ่งเน้นในเรื่องการเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ (Adaptive learning) และการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจากสถานการณ์จริง (learning by doing) [15] ในบริบทของการศึกษามองผู้เรียนในหลักสูตรเป็นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มองหาและมุ่งไปยังโอกาสใหม่ ๆ ในการทำงาน ซึ่งทักษะการเป็นผู้ประกอบการนี้สามารถที่จะมีการสอนและเรียนรู้ได้ โดยวิธีการที่มีประสิทธิมากที่สุดคือ การพัฒนาทักษะผู้ประกอบการผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การพัฒนาการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาในการทำธุรกิจจริง โดยทักษะดังกล่าวสามารถแบ่งออกมาเป็นกลุ่ม ๆ ได้ 3 กลุ่มหลัก คือ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship skills) ทักษะในเชิงเทคนิค (Technical skills) และทักษะการจัดการ (Management skills) [9] ดังนั้นการศึกษาทักษะผู้ประกอบการจะมีการส่งเสริมและปลูกฝังทักษะด้านผู้ประกอบการตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นในวัยเรียน จากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ส่วนมากเน้นไปที่แบบจำลองสร้างการเรียนรู้ด้านผู้ประกอบการ การจัดทำต้นแบบและการสอนทักษะด้านผู้ประกอบการ การดำเนินการธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งการเรียนการสอนทักษะผู้ประกอบการจะมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้นหากออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียนที่มีพื้นฐานที่แตกต่างกัน และการสร้างความรู้และทักษะผู้ประกอบการไม่ได้เป็นปัจจัยเดียวที่จะทำให้เกิดทักษะผู้ประกอบการที่สำเร็จ ยังมีในส่วนของวิธีการเรียนรู้การเปลี่ยนเปลี่ยนแปลงทางสังคม การตลาด การสร้างเครือข่าย การสร้างนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

ดังนั้นการบูรณาการกรณีศึกษา ประสบการณ์จริงหรือการเรียนรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับอาชีพมากมายจากความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป อาชีพเดิม ๆ หลายอาชีพหายไปและมีอาชีพใหม่ ๆ ที่เราไม่รู้จักเกิดขึ้น เกิดขึ้นเร็วและเปลี่ยนแปลงเร็ว ดังนั้นการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับชีวิตในยุคใหม่กับการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นส่งผลต่อวิถีการดำชีวิตของสังคม การเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ในอนาคต ส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาและกระบวนการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน กลุ่มเยาวชนไทยทั้งกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานเริ่มมีความปรารถนาที่จะเป็นผู้ประกอบการมากขึ้น โดยมีทัศนติเชิงบวกต่ออาชีพผู้ประกอบการ มองว่ามีความเป็นอิสระ เป็นอาชีพที่มีเกียรติและสามารถสร้างรายได้รวมถึงความมั่งคั่งให้กับชีวิตอย่างรวดเร็วกว่าการประกอบการอาชีพอื่น ๆ ประกอบกับปัญหาเรื่องการสร้างงานเพื่อรองรับกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ [7] แต่ปัจจุบันการเกิดขึ้น

ของธุรกิจใหม่รวดเร็วและปิดตัวลงเร็วเช่นกัน เนื่องจากการขาดการวางแผนธุรกิจอย่างเป็นระบบ การบริหารจัดการไม่เป็น ตลอดจนไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง แสดงให้เห็นถึงการขาดทักษะความเป็นผู้ประกอบการ การส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการสำหรับคนรุ่นใหม่ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเป็นผู้ประกอบการในการสร้างรากฐานที่เน้นการส่งเสริมด้านการศึกษาความเป็นผู้ประกอบการและการพัฒนาทักษะโดยมีการผนวกความเป็นผู้ประกอบการเข้าสู่ระบบการศึกษาทุกระดับ ก่อให้เกิดการพัฒนาหลักสูตรด้านความเป็นผู้ประกอบการในระดับต่าง ๆ รวมถึงการฝึกอบรมครูอาจารย์ และการสานสัมพันธ์ต่อองค์กรเอกชนเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นจึงต้องเตรียมคนในเรื่องทักษะการเป็นผู้ประกอบการและทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิจารณญาณ การวิพากษ์และวัฒนธรรมแห่งการตั้งคำถาม (Questioning Culture) ความสามารถในการนำไปใช้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนหรือสมรรถนะการดำรงชีวิต เป็นส่วนหนึ่งที่เป็นทักษะใหม่ ต้องบ่มเพาะและพัฒนาให้เกิดแก่ผู้เรียนตั้งแต่ยังเยาว์วัย

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษานอกจากผู้เรียนต้องพัฒนาคุณลักษณะผู้ประกอบการผ่านการศึกษาในรายวิชาแล้วยังต้องเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการในระดับชั้นต่าง ๆ ตามหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งเดิมกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการศึกษาเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ ยังคงเป็นการให้เนื้อหาสาระและประเด็นรองที่ซ่อนอยู่ภายใต้ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพไม่แสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นการเสริมสร้างทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ผู้เรียนไม่ได้ฝึกทักษะเพื่อเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการเช่นเดียวกับหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ที่ต้องการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างรายวิชาการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษากับรายวิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา ในหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษา เน้นการสอนแบบบูรณาการข้ามกลุ่มสาระวิชา โดยผู้สอนได้ออกแบบวิธีการสอนผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการด้วยกรณีศึกษาและการศึกษาดูงาน โดยลักษณะการออกแบบกิจกรรมที่สำคัญของการคิดเชิงระบบคือ กระบวนการเข้าใจปัญหาของผู้เรียนหรือปัญหาผู้ประกอบการ (Empathize) การนำเสนอทางแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ (Define) ที่อาจไม่เคยคิดมาก่อน การออกแบบ (Idea) การจำลองสถานการณ์การเป็นผู้ประกอบการ (Prototype) การทดลองเป็นผู้ประกอบ (Test) โดย Design Thinking ถือว่าเป็นกระบวนการสร้างนวัตกรรมอย่างหนึ่งในขั้นตอนการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้เรียนรู้การออกแบบ Business Model Canvas: BMC เพื่อการเรียนรู้ในธุรกิจในกรณีศึกษาของตนเองที่สนใจ ซึ่งจุดเด่นของ BMC สามารถทำให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมของธุรกิจเพื่อได้ปรับจุดอ่อนหรือเสริมจุดแข็ง รวมไปถึงการปรับกลยุทธ์ของธุรกิจได้ง่ายและรวดเร็ว โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสมรรถนะของสถานจริงเป็นสำคัญ ผนวกกับผู้สอนต้องเปลี่ยนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำหรือปฏิบัติแล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง [12] และเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในลักษณะบูรณาการไปกับการจัดการเรียนรู้ Digital Learning และเศรษฐกิจยุคดิจิทัลจึงจำต้องบูรณาการให้เข้ากับทักษะในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ระหว่างรายวิชาหรือข้ามศาสตร์จึงมีความท้าทายการจัดการ

เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ยุคใหม่ อันจะทำให้นักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศึกษาบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาในที่สุด

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรม รายวิชาการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษาและการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา

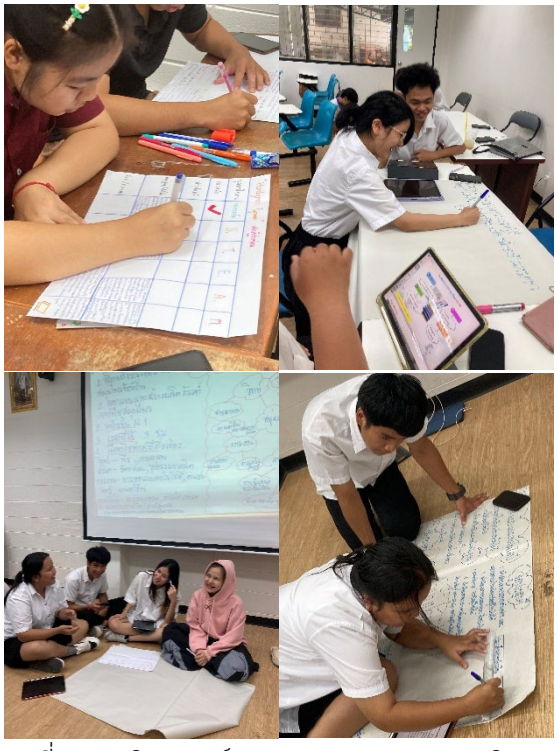
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรม ครั้งนี้ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทหน้าที่จากการบรรยายและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เฉพาะในชั้นเรียน มาเป็นผู้กระตุ้นและผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพตนเองในการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการตามความสนใจของตนเอง โดยเน้นการเรียนรู้เชิงรุกจากกรณีศึกษาการเป็นผู้ประกอบการในภาคธุรกิจจริงจากสถานประกอบการที่สนใจ โดยได้ออกแบบวิธีการสอนผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และมีความสำคัญต่อการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ โดยลักษณะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ คือ 1) กระบวนการเรียนรู้และทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ ผู้บริโภค หรือผู้เรียน (Empathize) 2) ระบุปัญหาและนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา (Define) ที่อาจไม่เคยคิดมาก่อน 3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากการระดมความคิดใหม่ ๆ (Ideate) 4) การจำลองสถานการณ์การเป็นผู้ประกอบการ การศึกษาดูงาน (Prototype) 5) การทดลองเป็นผู้ประกอบ ฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการ การสาธิตการสอน (Test) 6) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชา การสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Implement) โดย Design Thinking ถือว่าเป็นกระบวนการสร้างนวัตกรรมอย่างหนึ่งในขั้นตอนการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้เรียนยังจะได้นำแนวคิดการวิเคราะห์ Business Model Canvas: BMC เพื่อการเรียนรู้ในธุรกิจของตนเองที่สนใจ ซึ่งจุดเด่นของ BMC สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนเห็นภาพรวมของธุรกิจเพื่อได้ปรับจุดอ่อนหรือเสริมจุดแข็งด้านความรู้ประสบการณ์ รวมไปถึงการปรับกลยุทธ์ของธุรกิจได้ง่ายและรวดเร็วและสามารถบูรณาการกับรายวิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษาเพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยบูรณาการกรณีศึกษาและการศึกษาดูงาน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านอาชีพ การประกอบการภาคธุรกิจอุตสาหกรรมนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งการพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ จำเป็นต้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้รู้ว่าการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ จากความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปหลาย ๆ อาชีพจะหายไปอาชีพใหม่ก็จะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้ส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาประกอบกับปัญหาเรื่องการสร้างงานเพื่อรองรับกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการทั้ง 2 รายวิชาเป็นการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ทั้งบทบาทผู้สอนและผู้เรียนให้มีทักษะทั้งด้านทฤษฎีและทักษะภาคปฏิบัติรวมถึงการบูรณาการด้านเนื้อหา เทคโนโลยีและวิธีการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด TPACK ซึ่งผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและเป็นผู้ตระหนักรู้ในการสร้างความหมายให้กับตนเอง การสะท้อนคิดทบทวนจากประสบการณ์เดิมแลกเปลี่ยนกับเพื่อนการเรียนรู้จากสถานประกอบการจริงและจากการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ทามกลางการเปลี่ยนแปลงของสารสนเทศ นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วหรือเกิดกิจกรรมการเรียนรู้ระยะยาวที่มีความ

ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning) การแสดงบทบาทสมมุติ (Role-play) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case study) การระดมสมอง (Brainstorming) และการอภิปราย(Discussion) ผู้สอนได้วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการเรียนรู้จากกรณีศึกษาการศึกษาดูงาน โดยมีรายละเอียด 6 ขั้นตอน ดังนี้

1) การทำความเข้าใจ (empathy) เป็นการทำความเข้าใจผู้สอน ผู้เรียนและเนื้อหากิจกรรมโดยวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อบูรณาการเนื้อหาบางส่วนในแต่ละวิชา โดยในการเรียนรู้เนื้อหาวิชาให้ผู้เรียนศึกษาความรู้พื้นฐานในรายวิชาหลักของตนเองจากผู้สอนและกิจกรรมการเรียนรู้จากกรณีศึกษาด้วยตนเองจากสถานประการที่สนใจ การสังเกตการณ์ประการจากอาชีพที่สนใจ การสังเกตการฝึกประสบการสอนจริง โดยผู้สอนมอบหมายให้เป็นกรณีศึกษาประเด็นการเป็นผู้ประกอบการและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการระหว่างรายวิชา ในประเด็นการเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จในกลุ่ม SME หรือ SDG ในรายวิชาชีพหรืออุตสาหกรรมหรือการสอนการเป็นผู้ประกอบการจากการฝึกสอน การสังเกตการสอนในสถานศึกษาจริงในประเด็นวิธีการสอนเชิงรุก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามกรอบแนวคิด TPACK ซึ่งผู้เรียนสนใจกรณีศึกษาที่แตกต่างกันและนำข้อมูลมานำเสนอแลกเปลี่ยนกัน

2) การระบุปัญหาและนำเสนออภิปรายแนวทางแก้ไขปัญหา (Define) นำปัญหาดังกล่าวจากกรณีศึกษามาอภิปรายแลกเปลี่ยน ระดมความคิดและนำเสนอแนวคิดการแก้ปัญหา ซึ่งในขั้นตอนนี้หลังจากผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลจากกรณีศึกษาตามความสนใจแล้ว นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยตาราง BMC เพื่ออธิบายองค์ประกอบของธุรกิจและฝึกการสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เห็นภาพรวมของการดำเนินธุรกิจเพื่อปรับจุดอ่อนเสริมจุดแข็งจากกรณีที่ไปศึกษา สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนได้วิเคราะถึงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิธีสอน สื่อและนวัตกรรม ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปัญหาจากกรณีศึกษาการเป็นผู้ประกอบการและการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งสรุปประเด็นที่ได้เกิดการเรียนรู้พร้อมทั้งสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะกับบริบทในสถานการณ์ปัจจุบัน

3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้หรือการดำเนินธุรกิจใหม่ ๆ จากการระดมความคิด (Ideate) โดยผู้สอน ผู้เรียน นำข้อมูลจากกรณีศึกษาสถานประกอบการมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระที่ตนเองสนใจเกี่ยวกับอาชีพ รวมถึงการออกแบบปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียรู้ยุคใหม่ที่สอดคล้องกับความสนใจรายบุคคล ซึ่งในขั้นนี้ผู้เรียนได้ออกแบบหรือคิดรูปแบบการดำเนินธุรกิจหรืออาชีพใหม่ ๆ ด้วยการวิเคราะห์ Business Model Canvas (BMC) ร่วมกัน ในขณะเดียวกันในการวางแผนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนได้บูรณาการความรู้และประสบการณ์จากกรณีการศึกษามาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการด้านเนื้อหาผนวกวิธีสอนเทคนิคศึกษา (MIAP) และเทคโนโลยีการสอนด้านอุตสาหกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการในแต่ระดับชั้น ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 การวิเคราะห์ BMCและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

4) การจำลองสถานการณ์การเป็นผู้ประกอบการ การศึกษาดูงาน (Prototype) ในขั้นตอนนี้ผู้สอนและผู้เรียนได้พิจารณากรณีศึกษาในสถานประกอบการร่วมกันในการไปศึกษาดูงานจริง ได้แก่ ธุรกิจการทำป้าย สื่อ โฆษณาประชาสัมพันธ์ โรงงานผลิตและประกอบระบบปรับอากาศ และศูนย์บริการรถซุปเปอร์คาร์ ซึ่งกรณีศึกษาดูงานในสถานประกอบจริงนี้ทำให้ผู้เรียนเห็นสภาพการประกอบการจริงในบริบทที่แตกต่างกัน และเข้าใจองค์ประกอบของการดำเนินธุรกิจมากยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์ในการนำความรู้จากกรณีศึกษามาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกับบริบทการเปลี่ยนแปลงภาคธุรกิจ ทำให้เข้าใจกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและการจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น ดังรูปที่ 3-5



รูปที่ 3 ศูนย์บริการรถซุปเปอร์คาร์



รูปที่ 4 ธุรกิจการทำป้าย สื่อ โฆษณาประชาสัมพันธ์



รูปที่ 5 โรงงานผลิตและประกอบระบบปรับอากาศ

5) การทดลองเป็นผู้ประกอบ ฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการ การสาธิตการสอน (Test) ในขั้นตอนนี้หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากกรณีศึกษาตนเองและนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงได้เข้าไปสัมผัสกับงานหรืออาชีพจริง ๆ ในสถานประกอบแล้ว นักศึกษายังได้ทดลองการทำงานบางส่วนในสถานประกอบการ เช่น สถานประกอบให้ผู้เรียนได้ออกแบบภาพเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ในธุรกิจตนเอง ด้วยการออกแบบที่ต้องการความรวดเร็วและสร้างการพิมพ์ผลงานจากกรณีความต้องการของลูกค้าที่เร่งด่วน และกรณีที่ผู้เรียนต้องประกอบการธุรกิจด้านเครื่องปรับอากาศ ในครั้งนี้นอกจากผู้เรียนได้รับอบรมความรู้เพิ่มเติมจากสถานประกอบการแล้ว ผู้เรียนยังได้ลงมือปฏิบัติในการล้างและบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศในสถานการจริง สำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนได้ทดลองจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามเนื้อสาระหรืออาชีพที่สนใจจากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยการทำสาธิตการสอนในชั้นเรียนดังรูปที่ 6



รูปที่ 6 ฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการและการสอน

6) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการรายวิชา การสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Implement) เป็นการประเมินผลจากการเรียนรู้และทดลองปฏิบัติจริงจากกรณีศึกษา การออกแบบ Business Model Canvas (BMC) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการระหว่างรายวิชา การสาธิตการสอนและสะท้อนคิดผลจากการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน โดยผู้เรียนได้ทดลองใช้ด้วยตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญที่แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้เรียนติชมและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน ดังรูปที่ 7



ดังรูปที่ 7 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการระหว่างรายวิชา 079410 และ 079385

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษา

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา ในรายวิชาการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา (079410) และรายวิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับอุตสาหกรรมศึกษา (079385) มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณากรณีศึกษาจากการศึกษาอาชีพยุคใหม่ในอนาคตที่สนใจรายบุคคลจากการสืบค้น กรณีการศึกษาจากสถานประกอบการจริงในอาชีพด้านอุตสาหกรรม และการเข้าศึกษาดูงานรวมถึงการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานประกอบการ การนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีการบูรณาการความรู้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการในระดับการศึกษาต่าง ๆ ตามหลักสูตรการเรียนรู้ และนอกจากนี้ผู้เรียนยังได้ทดลองฝึกปฏิบัติอาชีพจริงจากกรณีศึกษา คือ การประกอบการธุรกิจด้านเครื่องปรับอากาศ การสาธิตการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้วางแผนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามความสนใจในระดับต่าง ๆ กันด้านอุตสาหกรรและการงานอาชีพ ซึ่งผู้สอนใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยกำหนดสัดส่วนการประเมินการเรียนรู้ การเรียนรู้เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันบางส่วน ได้แก่ คุณลักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมและการงานอาชีพ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ วิธีสอนอุตสาหกรรมศึกษาเชิงรุก การใช้ความรู้เชื่อมโยงประยุกต์การวางแผนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบ TPACK อย่างสร้างสรรค์ และจากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณากรณีศึกษา ระหว่างรายวิชาผู้เรียนมีความคิดเห็นความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในภาพรวมเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ นักศึกษาสะท้อนคิดสรุปได้ว่า กิจกรรมที่จัดขึ้นอยู่ในผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจที่หลากหลาย และผู้สอนมีความใส่ใจต่อกรณีศึกษา บูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเนื้อหาระว่างวิชา และสามารถได้เรียนรู้จากกรณีศึกษาจริงในสถานประกอบการ ซึ่งการเรียนรู้ระหว่างวิชา การให้คำปรึกษาเป็นการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาในระดับต่าง ๆ ได้

อภิปรายผล ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

จากผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการทางอุตสาหกรรมศึกษา ระหว่างรายวิชาโดยกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการศึกษาด้วยตนเองตามกรณีศึกษาที่สน กรณีศึกษาที่ผู้สอนมอบหมายให้สืบค้น

กรณีศึกษาการประกอบการในสถานประกอบการจริง กรณีศึกษาการจำลองอาชีพให้นักศึกษาได้ฝึกทดลองปฏิบัติ รวมถึงการนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบวางแผนการจัดการเรียนรู้เชิงเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กรณีศึกษา การศึกษาดูงานเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเองทำให้เข้าใจองค์ประกอบของการเป็นผู้ประกอบการมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการลดระยะเวลาในการเรียนรู้ โดยมีสัดส่วนการเรียนรู้ร่วมกันมากกว่าร้อยละ 50 และพบว่านักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละระหว่างเรียนรายวิชา 079385 และรายวิชา079410 ร้อยละ 77.66และ 76.61 ตามลำดับ และมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 เนื่องจากการบูรณาการการเรียนรู้ ผู้สอนได้ใช้กรณีศึกษาที่นักศึกษามีความสนใจด้วยตนเอง กรณีที่คัดเลือกสถานประกอบการที่เปิดโอกาให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการดำเนินธุรกิจและทดลองการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ รวมศึกษาการศึกษาดูงานในสถานประกอบการ ทำให้ผู้เรียนได้เห็นกระบวนการดำเนินการเป็นการสร้างแรงบัลดาลใจในการเรียนรู้ โดยการกำหนดกิจกรรมที่เรียนรู้ร่วมกันในบางเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันทำให้ลดเวลาในการเรียนรู้

การสะท้อนคิดปัญหา

การบูรณาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยกรณีศึกษาระหว่างรายวิชา ผู้เรียนควรทำความเข้าใจในประเด็นเนื้อหาบางเนื้อหาที่บูรณาการร่วมกันได้ในกรณีศึกษาที่แตกต่างกัน ผู้เรียนที่มีมุมมองหรือความสนใจกรณีศึกษาการเป็นผู้ประกอบการที่แตกต่างกันอาจมีความแตกต่างในเรื่องความรับผิดชอบต่อกระบวนการเรียนรู้ การรับรู้ ทำให้เกิดความยากลำบากในการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ จากกรณีศึกษา การศึกษาดูงานในสถานประกอบการจริง หากไม่มีความสอดคล้องกับระดับการเรียนรู้จะออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ได้ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนต้องมีกิจกรรมฝึกทักษะปฏิบัติจากกรณีศึกษาจากงานจริงให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจนเกิดทักษะหรือมีประสบการณ์ตรงในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน เช่น ให้ผู้เรียนได้เข้าฝึกอบรมหรือเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพที่สนใจในสถานประกอบการจริงก่อน

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) ที่สนับสนุนทุนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ active learning ประเภท Type-C การบูรณาการจัดการเรียนรู้ระหว่างรายวิชา ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์และคณาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ และขอบคุณนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน

6. เอกสารอ้างอิง

[1]B. Saputra และ U. A. Chaeruman, “Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK): Analysis in Design Selection and Data Analysis Techniques in High School”, *International Journal of Instruction*, ปี 15, ฉบับที่ 4, น. 777–796, ต.ค. 2022, doi: 10.29333/iji.2022.15442a.

[2]C. Lee Shing, R. Mohd Saat, S. Heng Loke, I. Pendidikan Guru Kampus Tun Abdul Razak, และ S. chien, “The Knowledge of Teaching-Pedagogical Content Knowledge (PCK)”, 2013. [ออนไลน์]. Available at: www.moj-es.net

[3]P. Mishra และ M. J. Koehler, “Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge”.

[4]M. P. E. Morales *และคณะ*, “Experiences and Practices of STEM Teachers through the Lens of TPACK”, *Journal of Turkish Science Education*, ปี 19, ฉบับที่ 1, น. 233–252, 2022, doi: 10.36681/tused.2022.1120.

[5]จุฬารัตน์ ธรรมประทีป, “การพัฒนาความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยีในการสอนวิทยาศาสตร์”, *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, ปี 6, ฉบับที่ 2, น. 1–13, ก.ค. 2559.

[6]สุชาติ ไตรภพสกุล, *หลักการตลาดเพื่อการเป็นผู้ประกอบการ*. กรุงเทพฯ, 2567.

[7]จริยา กอสุขทวีคูณ, “การศึกษาแรงจูงใจและความตั้งใจในการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย”, การจัดการมหาบัณฑิต สาขาวิชาความเป็นผู้ประกอบการ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2561.

[8]H. Sumual และ G. J. Soputan, “Entrepreneurship Education through Industrial Internship for Technical and Vocational Students”, 2018. doi: 10.1088/1757-899X/306/1/012053.

[9]สุดฉกาจ สุดแก้ว, “การศึกษารูปแบบการเรียนรู้การสร้างทักษะผู้ประกอบการของกลุ่มครูผู้สอนสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัยในประเทศไทยในบริบทการศึกษา นอกระบบ”, สารนิพนธ์ การจัดการมหาบัณฑิต, วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ, 2563.

[10] เพ็ญลดา ทู้ไพเราะ, “การพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการ ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนครินทรวิโรฒ”, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ, 2564.

[11] ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญและปิยพัทธี เปียกบุตร, “การพัฒนาทักษะการให้เหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องการแบ่งชั้นบรรยากาศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”, *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, ปี 32, ฉบับที่ 3, น. 147–161, ก.ย. 2564.

[12] วิจารณ์ พานิช, *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*, 1 พิมพ์ครั้งที่. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2555.

[13] J. Sweller, “The worked example effect and human cognition”, 2006, *Elsevier BV*. doi: 10.1016/j.learninstruc.2006.02.005.

[14] ปรียา สมพืช, “การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา”, *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, ปี 11, ฉบับที่ 2, น. 260–270, ก.ค. 2559.

[15] E. Kubberød และ I. B. Pettersen, “The role of peripherality in students’ entrepreneurial learning”, *Education and Training*, ปี 60, ฉบับที่ 1, น. 2–15, ม.ค. 2018, doi: 10.1108/ET-06-2016-0106.

TYPE O



751454 เศรษฐศาสตร์พฤติกรรมแนวทางการสอนที่เน้นสร้างประสบการณ์ เพิ่มผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ และเชื่อมโยงวิชาการกับชีวิตประจำวัน

ทศพร คิวประสพศักดิ์[1]

[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง
จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Tossapond.kew@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 49 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

ในยุคปัจจุบันทักษะและความสามารถสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 กลายเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาซึ่งระบบการเรียนการสอนแบบเดิมอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการดังกล่าวได้อย่างเต็มที่ การออกแบบและดำเนินการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) จึงถูกนำมาใช้ในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผลการดำเนินการแสดงให้เห็นว่า การออกแบบและดำเนินการเรียนการสอนดังกล่าวช่วยเพิ่มความสนใจ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน นักศึกษายังสะท้อนความคิดเห็นว่าการเรียนรู้แบบนี้ช่วยลดความเครียดและสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม แต่ในขณะเดียวกันผู้สอนพบความท้าทายด้านการออกแบบกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาและพลังงานในการสอน รวมถึงการจัดการเวลาในชั้นเรียนเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่ตั้งเป้าไว้

คำสำคัญ: การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม, การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้, เศรษฐศาสตร์พฤติกรรม

2 บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะและความสามารถที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้กลายมาเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษาซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาเข้าสู่โลกแห่งการทำงานและเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม อย่างไรก็ตามระบบการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้ผ่านการบรรยายอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการดังกล่าวได้อย่างเต็มที่

ภายใต้โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 สำหรับภาคเรียนที่ 1/2567 ซึ่งมีความตั้งใจที่จะยกระดับกระบวนการเรียนการสอนในวิชาเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม โดยมุ่งหวังให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม (Active Learning) และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน

เป้าหมายของการดำเนินโครงการนี้มาจากความต้องการที่จะพัฒนานักศึกษาให้มีทั้งความรู้ทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และความสามารถในการปรับตัวในสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยมีกิจกรรม

หลากหลายที่ออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับการปฏิบัติรวมถึงการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Learning Outcome ในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมมีพื้นฐานจากหลักการและทฤษฎีทางการศึกษาและเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม โดยมีการนำมาประยุกต์และต่อยอดให้สอดคล้องกับบริบทของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

2.1 หลักการเรียนรู้แบบ Active Learning

พื้นฐานของ Active Learning คือการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและผู้อื่นในชั้นเรียน การเสวนา การทำงานกลุ่ม และการใช้เกมเพื่อจำลองสถานการณ์จริงในโครงการนี้ช่วยให้นักศึกษาได้มีโอกาสสร้างความรู้และเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

2.2 Problem-Based Learning (PBL)

การทำงานกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาทางสังคมใช้หลักการของ PBL ซึ่งเน้นการให้นักศึกษาวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงระบบผ่านการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร

2.3 ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม

การออกแบบกิจกรรม เช่น การเสวนา การเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมอ้างอิงจากทฤษฎีการตัดสินใจ เช่น Prospect Theory [1] และแนวคิดด้านการตัดสินใจเลือกภายใต้ความเสี่ยงและความไม่แน่นอน เพื่อช่วยให้นักศึกษาเข้าใจหลักการในการนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้

2.4 การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี การเรียนการสอนมีกระบวนการที่ให้นักศึกษานำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอคลิปและโปสเตอร์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการใช้สื่อที่หลากหลาย

โดยที่แนวคิดการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดจะมีการประเมินผลที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาคือ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ 1 นักศึกษาสามารถอธิบายแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมได้ โดยใช้วิธีการประเมินจากการสังเกตการตอบคำถามและการเข้าร่วมเกมหรือการเสวนาในชั้นเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ 2 นักศึกษาสามารถอธิบายสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจด้วยมุมมองแบบเศรษฐศาสตร์กระแสหลักและเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม พร้อมทั้งอธิบายความแตกต่างระหว่างทั้งสองมุมมองได้ ผ่านการประเมินจากการโต้วาทีความคิดเห็นทางเศรษฐศาสตร์และการตอบคำถามเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างทั้งสองมุมมอง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ 3 นักศึกษาสามารถออกแบบข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ได้จากการประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมได้ ผ่านการประเมินจากงานกลุ่มที่สร้างข้อเสนอเชิงนโยบายที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมและสามารถเสนอแนะแก้ไขปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจ

3. กระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ โดยกิจกรรมหลักที่สอดคล้องไปกับ Active Learning ได้แก่

3.1 การเสวนาในชั้นเรียน การเรียนการสอนมีการเปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างความรู้ใหม่ร่วมกัน โดยมีการใช้ *กระดานอัจฉริยะ* เพื่อสนับสนุนการอภิปราย ทำให้เกิดการ

แลกเปลี่ยนมุมมองที่มีประสิทธิภาพและอิสระ ซึ่งการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นี้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ 1 ที่ให้นักศึกษาเข้าใจและอธิบายแนวคิดพื้นฐานในเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม

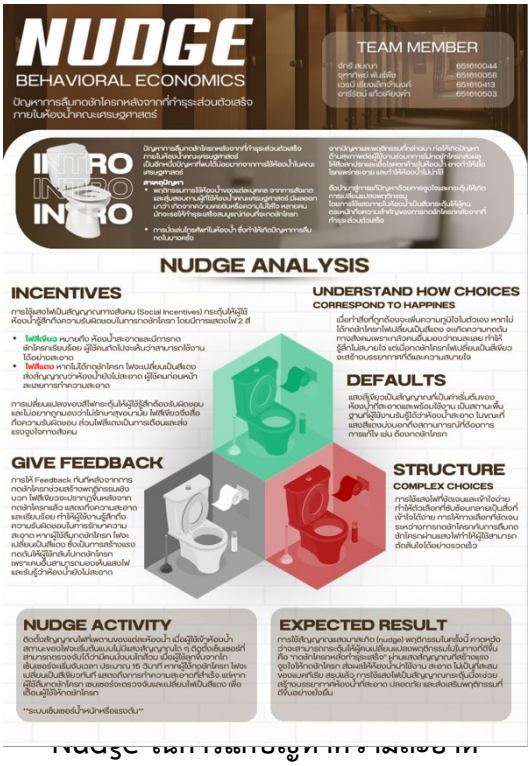
ยกตัวอย่างกิจกรรมการเสวนา เช่น นักศึกษาจะได้อภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม เช่น การตัดสินใจลงทุน [2] กิจกรรมเริ่มจากให้นักศึกษาเลือกว่าจะลงทุนกับใครระหว่าง นักลงทุนผู้มีประสบการณ์ นักโหราศาสตร์ทางการเงิน และเด็กหญิงอายุสี่ขวบ



หลังจากการเลือก นักศึกษาจะได้รับข้อมูลผลการลงทุนของทั้งสามคน ซึ่งสร้างความแปลกใจและกระตุ้นการตั้งคำถาม เช่น ทำไมนักลงทุนมืออาชีพอาจไม่ให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่าเด็กอายุสี่ขวบ สิ่งนี้ช่วยให้นักศึกษาวิเคราะห์แนวคิดในเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม เช่น อคติทางความคิด (Cognitive Bias) และการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน (Decision-making under Uncertainty) [3] โดยกระตุ้นให้นักศึกษานำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการอธิบายผลลัพธ์และพิจารณาความเหมาะสมของการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ต่างกัน

3.2 การนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้นักศึกษาได้นำเสนองานผ่านสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอคลิป หรือโปสเตอร์ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีซึ่งการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นี้สอดคล้องกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ 3 โดยให้นักศึกษาเชื่อมโยงแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมกับการออกแบบนโยบาย

กระบวนวิชากำหนดให้นักศึกษาต้องทำคลิปวิดีโอ ที่นำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาสังคมหรือปัญหาในชีวิตประจำวันที่นักศึกษาสนใจโดยใช้แนวคิด Nudge [4] เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ต้องการ เช่น การส่งเสริมการประหยัดพลังงาน การลดการใช้พลาสติก หรือการปรับพฤติกรรมในการลงทุนเพื่อความปลอดภัยทางการเงิน คลิปนี้จะต้องอธิบายวิธีการใช้ Nudge ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่คาดหวัง นอกจากคลิปวิดีโอแล้ว นักศึกษายังต้องทำ โปสเตอร์ ที่สรุปแนวคิดและวิธีการใช้ Nudge ในการออกแบบนโยบายหรือการแก้ไขปัญหาทางสังคมอย่างกระชับและชัดเจน โปสเตอร์นี้จะช่วยให้นักศึกษาฝึกทักษะการสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าใจง่าย โดยเป็นการสรุปความคิดที่เกิดจากการวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริง





3.3 กิจกรรมกลุ่มและการโต้วาที ซึ่งมีการออกแบบโดยใช้แนวทาง PBL เพื่อให้นักศึกษาทำงานกลุ่มในการแก้ปัญหาสังคมที่สมาชิกกลุ่มสนใจร่วมกัน กลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิกไม่เกิน 5 คน โดยนักศึกษาต้องเลือกปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียนในวิชาเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม จากนั้นออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม

รวมถึง กิจกรรมการโต้วาที โดยใช้สถานการณ์จากภาพยนตร์ที่นักศึกษาคุ้นเคย เช่น ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ให้นักศึกษาวิเคราะห์การตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ ว่าเป็นการตัดสินใจที่มีเหตุผลทางเศรษฐศาสตร์หรือไม่ พร้อมอธิบายเหตุผลและเชื่อมโยงกับทฤษฎีที่เรียน นักศึกษาจะประชุมกลุ่มเพื่อพัฒนาข้อโต้แย้ง จากนั้นส่งตัวแทนของกลุ่มมาโต้วาทีหน้าชั้นเรียน

กิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการทำงานร่วมกัน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ 2 ที่กำหนดให้นักศึกษาสามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างเศรษฐศาสตร์กระแสหลักและเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม โดยกิจกรรมกลุ่มสนับสนุนการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ ขณะที่กิจกรรมโต้วาทีช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เสริมทักษะในการสื่อสาร กล้าแสดงออกและสร้างมุมมองที่หลากหลาย



จาก Nudge Thailand และ การนำเสนอผลงาน

3.4 กิจกรรมเกมจำลองสถานการณ์ ถูกออกแบบมาเพื่อให้นักศึกษาได้ตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงหรือความไม่แน่นอน โดยใช้แนวคิดจาก Prospect Theory ซึ่งอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจที่มีความเอนเอียงจากความเกลียดชังความสูญเสีย (Loss Aversion) [3] และการประเมินคุณค่าในมุมมองที่แตกต่างระหว่าง “การได้รับ” และ “การสูญเสีย”

กิจกรรมนี้ให้นักศึกษาตัดสินใจในเหตุการณ์จำลองที่มีเงื่อนไขความเสี่ยงสองรูปแบบ ได้แก่ 1) ความเสี่ยงแบบได้รับ หมายถึง นักศึกษาต้องเลือกระหว่างการได้รับผลตอบแทนที่แน่นอนหรือการได้รับผลตอบแทนที่มีความไม่แน่นอน 2) ความเสี่ยงแบบสูญเสีย หมายถึง นักศึกษาต้องเลือกระหว่าง

การยอมสูญเสียที่แน่นอนหรือการยอมสูญเสียในรูปแบบที่มีความเสี่ยง



กระบวนการนี้ช่วยให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์การตัดสินใจที่จำลองเหตุการณ์ในโลกความเป็นจริงและเข้าใจผลกระทบของความเกลียดชังความสูญเสียในพฤติกรรมการตัดสินใจของตนเอง การออกแบบยังคำนึงถึงการสร้าง Intrinsic Motivation โดยใช้ความสนุกสนานของเกมเป็นตัวกระตุ้นให้นักศึกษาเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม

กิจกรรมเกมนี้สะท้อนถึงการนำทฤษฎีเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมมาประยุกต์ใช้ในเชิงปฏิบัติและสอดคล้องไปกับผลลัพธ์การเรียนรู้ 1 ที่มุ่งให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถอธิบายแนวคิดพื้นฐานในเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมได้อย่างลึกซึ้ง

กระบวนการเรียนรู้ในวิชานี้มีจุดเด่นที่สำคัญ ได้แก่ การบูรณาการเทคโนโลยี เช่น กระดานอัจฉริยะและสื่อดิจิทัล เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง การเน้นการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารในบริบทหลากหลาย เช่น การโต้วาทีและการทำงานกลุ่ม นอกจากนี้ กิจกรรมที่จำลองสถานการณ์จริงยังช่วยให้นักศึกษาเห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติในชีวิตจริง พร้อมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมในรูปแบบที่หลากหลายผ่านการนำเสนอ การอภิปราย และการเล่นเกม ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจและการแสดงความคิดอย่างรอบด้าน

4. ผลที่ได้รับ

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในกระบวนวิชานี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยมีการใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้สะท้อนถึงพัฒนาการของนักศึกษา ดังนี้

1) การสังเกตและการให้คะแนนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผ่านการสังเกตการตอบคำถามและการเข้าร่วมในเกมหรือการเสวนา เพื่อประเมินความเข้าใจในแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม (ผลลัพธ์การเรียนรู้ 1) การให้คะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วม เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกิจกรรมเสวนา การแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางเศรษฐศาสตร์ และการมีส่วนร่วมในการเล่นเกมจำลองสถานการณ์

2) การประเมินทักษะการวิเคราะห์และการอภิปราย ในกิจกรรมโต้วาที โดยให้นักศึกษานำเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์จากภาพยนตร์ หรือเปรียบเทียบการตัดสินใจตามแนวคิดเศรษฐศาสตร์กระแสหลักและเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม (ผลลัพธ์การเรียนรู้ 2) ที่ครอบคลุมการแสดงออกเชิงวิเคราะห์ ความน่าเชื่อถือของข้อโต้แย้งและการสื่อสาร ผ่านการประเมินแบบ Peer Review โดยเพื่อนร่วมชั้นเรียน

3) การประเมินความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ทฤษฎี ผ่านการนำเสนอในรูปแบบวิดีโอคลิปและโปสเตอร์ โดยที่นักศึกษาต้องออกแบบข้อเสนอเชิงนโยบายโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม เช่น การใช้ Nudge เพื่อ

แก้ปัญหาสังคม (ผลลัพธ์การเรียนรู้ 3) การประเมินเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ ความชัดเจนในการสื่อสาร และการใช้สื่อดิจิทัล ผ่าน Rubric Score ซึ่งได้ผลงานทั้งหมด 10 คลิป และ 10 โปสเตอร์

4) การประเมินการแก้ปัญหาและการทำงานกลุ่ม PBL โดยให้นักศึกษาวิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาสังคมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา โดยประเมินการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และการเชื่อมโยงทฤษฎีกับสถานการณ์จริงใช้การประเมิน Rubric Score สำหรับรายงานกลุ่มและการนำเสนอผลงาน รวมถึง Peer Evaluation ซึ่งได้ผลงานทั้งหมด 10 ชิ้นงาน

5) การประเมินผ่านเกมจำลองสถานการณ์ ผ่านการออกแบบเกมที่ให้นักศึกษาตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงหรือความไม่แน่นอน เพื่อวัดความเข้าใจในทฤษฎี การประเมินผลลัพธ์ของการตัดสินใจและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผ่านการสังเกตและให้คะแนนการมีส่วนร่วม

โดยสรุปแล้ววิธีการประเมินเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่าง กิจกรรมการเรียนรู้แบบActive Learning กับ Learning Outcomes โดยใช้เครื่องมือการประเมินที่หลากหลาย เช่น Rubric Score, Peer Review, และการสังเกตพฤติกรรม เพื่อให้การประเมินมีความครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติของนักศึกษา

4.2 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษา

จากกระบวนการเรียนการสอนในวิชาเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม พบว่าเกิดผลลัพธ์เชิงบวกที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของนักศึกษาในหลายมิติ ดังนี้

1) การเปลี่ยนแปลงความเข้าใจและมุมมอง นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมกับประสบการณ์ชีวิตประจำวัน เช่น การตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางจริยธรรมและความมีเหตุผลทางเศรษฐศาสตร์ ซึ่งช่วยให้นักศึกษาตระหนักถึงความซับซ้อนของการตัดสินใจที่มีปัจจัยหลายด้านเข้ามาเกี่ยวข้อง

2) พัฒนาทักษะและการปรับตัวในกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนที่เน้นการมีส่วนร่วม เช่น การเสวนา การเล่นเกม และการทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน นักศึกษาที่เคยมีความประหม่าหรือไม่มั่นใจในตัวเองสามารถปรับตัวและเปิดรับการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยลดความเครียด และเสริมสร้างความกล้าแสดงออกให้กับนักศึกษาอีกด้วย

3) การประยุกต์ใช้ความรู้ นักศึกษาสามารถนำแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม เช่น Nudge และ Prospect Theory ไปวิเคราะห์และออกแบบการตัดสินใจที่สอดคล้องกับบริบทในชีวิตจริง ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในสถานการณ์ที่หลากหลาย

4) ความรู้สึกและประสบการณ์เชิงบวกต่อการเรียนรู้ นักศึกษารู้สึกสนุกสนานและผ่อนคลายในกระบวนการเรียน แม้จะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและแนวคิดเศรษฐศาสตร์ บรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นความเป็นกันเองช่วยสร้างความผูกพันและแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

5) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสื่อสาร นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการนำเสนอผ่านการผลิตวิดีโอและการออกแบบโปสเตอร์ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการสื่อสารแนวคิดอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนั้นแล้วในการเรียนการสอนมีการเปิดโอกาสให้นักศึกษาสะท้อนมุมมองของผู้เรียนอย่างอิสระ (Reflection) ทั้งช่วงแรกและหลังสิ้นสุดการเรียน

ตัวอย่างของสะท้อนมุมมองของนักศึกษาในช่วงแรกของการเรียน

"ตอนเริ่มเรียนรู้สึกหงุดหงิดในใจ เพราะแนวคิดเศรษฐศาสตร์หลายอย่างดูขัดกับความเป็นจริง เช่น ทำไมถึงต้องสอนให้เลือกสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับตัวเองเหมือนคนหน้าเลือด แต่พอได้ฟังอาจารย์อธิบายถึงสมมติฐานต่าง ๆ ก็เริ่มเข้าใจว่ามันเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ศึกษาสิ่งที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น กิจกรรมในห้องเรียน เช่น การตอบคำถามว่าเรามีเหตุผลทางเศรษฐศาสตร์ไหม ก็ทำให้เราได้คิดถึงเรื่องศีลธรรมที่อาจขัดแย้งกับการตัดสินใจเพื่อประโยชน์ส่วนรวม บางสถานการณ์เลือกศีลธรรมก่อนช่วยคนจำนวนมาก บางครั้งก็กลับกัน ทำให้รู้ว่าในชีวิตจริงการมีเหตุผลทางเศรษฐศาสตร์ไม่ได้แปลว่าต้องละทิ้งปัจจัยอื่น ๆ เช่น ศีลธรรม ความรู้สึกนี้สะท้อนผ่านคำถามและกิจกรรมในคลาสที่กระตุ้นให้คิดได้มากจริง ๆ"

"สอนสนุกและมีกิจกรรมให้ทำเยอะมาก อย่างล่าสุดเป็นแบบทดสอบว่านักศึกษามีเหตุผลทางเศรษฐศาสตร์หรือไม่ โดยอาจารย์กำหนดสถานการณ์มา 5 สถานการณ์ ให้นักศึกษาตัดสินใจจากสถานการณ์ข้างต้น ผลสรุปคือ บางครั้งนักศึกษาตัดสินใจโดยดูจากอรรถประโยชน์และส่วนเพิ่ม แต่บางครั้งก็ตัดสินใจจากศีลธรรม ในความเป็นจริงไม่สามารถตัดสินใจจากอรรถประโยชน์อย่างเดียวได้ สนุกมากที่ได้เห็นภาพรวมว่าแต่ละสถานการณ์มีการตัดสินใจอย่างไร และสุดท้ายคือ เรียนสนุกมาก"

ตัวอย่างของสะท้อนมุมมองของนักศึกษาในช่วงหลังจบการเรียนการสอน "ตั้งแต่เรียนวิชานี้มา เหมือนเปิดโลกในหลาย ๆ เรื่อง บางอย่างที่เราเคยคิดมาตลอดกลับตรงข้ามกับทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ รู้สึกอึ้งแต่สนุกมาก เพราะเนื้อหาไม่หนักจนเกินไป เข้าใจง่ายและเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนในวิชานี้ช่วยให้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ และบรรยากาศในคลาสก็สนุกสบาย อาจารย์ใจดีมาก สอนสนุกและทำให้รู้สึกไม่เครียด มีกิจกรรมที่ทำให้ enjoy ทั้งเกมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะสมเหรียญในคลาส ปิดเทอมนี้รู้สึกแฮปปี้มากที่ได้เรียนวิชานี้ ขอบคุณสำหรับประสบการณ์ดี ๆ ค่ะ"

"การเรียนวิชานี้เปิดโลกในหลาย ๆ อย่าง โดยเฉพาะการได้มองเห็นความซับซ้อนของพฤติกรรมมนุษย์ในเชิงเศรษฐศาสตร์ เช่น คนเราไม่ได้ตัดสินใจบนพื้นฐานเหตุผลเพียงอย่างเดียว แต่มีปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง วิชานี้ยังช่วยให้ตั้งคำถามกับวิธีคิดและการตัดสินใจของตัวเอง เช่น การที่เราอาจเลือกตามใจตัวเองมากกว่าใช้เหตุผลในสถานการณ์ที่มีอารมณ์หรือข้อมูลไม่ครบถ้วน นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้เรื่องการประยุกต์ใช้ เช่น แนวคิด Nudge ที่ช่วยกระตุ้นพฤติกรรมโดยไม่ต้องใช้มาตรการที่เข้มงวด การเรียน Behavioral Economics ทำให้รู้ว่าเศรษฐศาสตร์ไม่ใช่แค่ทฤษฎีบนกระดาษ แต่สามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้จริง ซึ่งสนุกและมีประโยชน์มาก"

4.3 ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ผู้สอนที่ได้รับประโยชน์ในด้านพัฒนาทักษะการสอนเชิงนวัตกรรม โดยสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษา กระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานพร้อมเรียนรู้เนื้อหาเชิงลึก รวมถึงผู้สอนยังได้พัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งช่วยเพิ่มศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบโจทย์ความหลากหลายของนักศึกษาในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้รับข้อมูลเชิงลึกจากการสะท้อนความคิดเห็นของนักศึกษาที่ชี้ให้เห็นมุมมองใหม่ ๆ ต่อการเรียนเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม เช่น การรับรู้ถึงปัจจัยทางจิตวิทยาและจริยธรรมในการตัดสินใจ รวมถึงข้อเสนอแนะเกี่ยวกับวิธีการสอนที่นักศึกษารู้สึกว่าเข้าใจง่ายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงกระบวนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

และส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา

5. สรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะและความเข้าใจเชิงลึกของผู้เรียน ตัวอย่างเช่น การนำกิจกรรมโต้วาทีและเกมจำลองสถานการณ์มาใช้ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมในลักษณะที่จับต้องได้และสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การให้โอกาสนักศึกษาสะท้อนความคิดเห็นผ่านมุมมองส่วนตัวอย่างอิสระ ช่วยให้ผู้สอนเข้าใจความคิดและความรู้สึกของผู้เรียนมากขึ้น

อีกบทเรียนสำคัญคือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การสร้างวิดีโอและโปสเตอร์ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักศึกษาแสดงความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ไม่เพียงช่วยให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดเชิงทฤษฎี แต่ยังสนับสนุนการพัฒนาทักษะการทำงานในศตวรรษที่ 21 เช่น การทำงานร่วมกัน การวิเคราะห์ปัญหา และการนำเสนอไอเดียในรูปแบบที่น่าสนใจ

สุดท้าย ความสำเร็จของโครงการชี้ให้เห็นว่าการสร้างบรรยากาศห้องเรียนที่เปิดกว้างและเป็นกันเองมีส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและความสนใจในวิชาเรียน นักศึกษารู้สึกว่ากิจกรรมในห้องเรียนไม่น่าเบื่อและไม่เครียด แต่กลับสนุกและน่าสนใจ ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการศึกษาด้านเศรษฐศาสตร์ในระยะยาว

5.2 แนวทางในการขยายผล

จากผลการดำเนินโครงการที่ประสบความสำเร็จสามารถนำไปต่อยอดและขยายผลในด้านต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนและสร้างผลกระทบเชิงบวกในวงกว้าง ได้แก่

1) การพัฒนาหลักสูตรในรายวิชาอื่น โดยสามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปปรับใช้ในรายวิชาอื่น โดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เชิงพฤติกรรม สังคมศาสตร์ หรือวิชาที่ต้องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษา หรือการเพิ่มการบูรณาการเนื้อหาข้ามศาสตร์

2) การประยุกต์ใช้ในโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน นำแนวทางกิจกรรม เช่น การออกแบบนโยบายด้วยแนวคิด Nudge และการใช้ข้อมูลทางเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม ไปใช้ในการสร้างความตระหนักรู้และแก้ไขปัญหาของชุมชนและพัฒนาโครงการบริการวิชาการที่ช่วยสร้างความรู้ด้านพฤติกรรมเศรษฐศาสตร์ให้แก่บุคคลทั่วไป องค์กรหรือหน่วยงานที่สนใจ

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

ในการดำเนินโครงการมีปัญหาและอุปสรรคที่พบระหว่างการจัดการเรียนการสอนและการออกแบบกิจกรรมในหลายประเด็น

1) การใช้เวลาและทรัพยากร นักศึกษาที่ลงทะเบียนมีจำนวนมากและหลายคนใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมแต่ละขั้นตอนเป็นเวลานาน เช่น การทดลองหรือการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ ส่งผลให้กิจกรรมในบางครั้งต้องใช้เวลามากกว่าที่กำหนด ทำให้ต้องปรับแผนการสอนหรือจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา

2) ความท้าทายในการออกแบบกิจกรรมที่ดึงดูดใจ ผู้สอนต้องใช้เวลาในการออกแบบกิจกรรมแต่ละประเภทอย่างรอบคอบ เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและระดับความรู้ของนักศึกษา รวมถึงต้องทำให้กิจกรรมน่าสนใจและท้าทาย การสร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักศึกษาที่มีพื้นฐานและความสนใจที่แตกต่างกันต้องใช้ความพยายามและความคิดสร้างสรรค์สูง ผู้สอนต้องปรับ

เนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม ซึ่งต้องอาศัยพลังงานในการสอนและทักษะการสื่อสารที่ดี

3) การสรุปเนื้อหาและประเด็นสำคัญ แม้ว่าจะเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นหลากหลายมุมมอง แต่ผู้สอนต้องเผชิญกับความท้าทายในการสรุปประเด็นให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์ที่กำหนดไว้ในผลลัพธ์การเรียนรู้

4) ความหลากหลายของนักศึกษา นักศึกษาบางคนขาดความมั่นใจหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มต่ำ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องแสดงความคิดเห็นหรือโต้วาที ส่งผลให้การเรียนรู้ของกลุ่มอาจไม่สมดุล และอาจมีนักศึกษาบางส่วนไม่ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการอย่างเต็มที่

5) ข้อจำกัดด้านทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอนที่เป็นภาษาอังกฤษอาจสร้างความท้าทายให้กับนักศึกษาที่มีทักษะภาษาอังกฤษจำกัด ทำให้ผู้เรียนบางส่วนต้องใช้เวลาเพิ่มเติมในการทำความเข้าใจเนื้อหา

6. อภิปรายผล

การออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning และการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในโครงการนี้ เป็นกระบวนการที่มอบประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความท้าทายแก่ผู้สอน รวมถึงได้เรียนรู้จากผลตอบรับของนักศึกษา และค้นพบแนวทางพัฒนาที่สำคัญเพื่อส่งต่อประสบการณ์นี้ให้กับอาจารย์ท่านอื่น ๆ

6.1 ความท้าทายที่พบ

การออกแบบกิจกรรมที่เน้นนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง เช่น เกมจำลองสถานการณ์และการโต้วาที ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรอบคอบ และการจัดการเวลาอย่างมาก ผู้สอนต้องเตรียมกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาและดึงดูดผู้เรียนให้มีส่วนร่วม ซึ่งเป็นความท้าทาย โดยเฉพาะกับนักศึกษาที่ไม่คุ้นเคยกับการแสดงความคิดเห็น ทั้งยังต้องสรุปประเด็นสำคัญให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาและผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

6.2 ผลตอบรับจากนักศึกษา

ผลตอบรับจากนักศึกษาชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบ Active Learning และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและสนุกสนาน นักศึกษาหลายคนสะท้อนว่ากิจกรรมต่าง ๆ ทำให้พวกเขามีโอกาสเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง เข้าใจทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ในบริบทของชีวิตประจำวัน และได้เรียนรู้ถึงความซับซ้อนของพฤติกรรมมนุษย์ในเชิงเศรษฐศาสตร์ นอกจากนี้กิจกรรมเหล่านี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารในรูปแบบที่ผ่อนคลาย อย่างไรก็ตาม มีความท้าทายด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะสื่อการสอนภาษาอังกฤษที่อาจทำให้นักศึกษาบางกลุ่มต้องใช้เวลาทำความเข้าใจมากขึ้น

6.3 คำแนะนำสำหรับอาจารย์

ควรออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดสร้างสรรค์ และสามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม เช่น การเลือกหัวข้อโต้วาทีที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวหรือภาพยนตร์ที่นักศึกษาคุ้นเคย นอกจากนั้นเพื่อจัดสรรเวลาให้เพียงพอสำหรับกิจกรรมที่ต้องการการทดลองและการสรุปเนื้อหา ควรมีการวางแผนเวลาอย่างชัดเจนและเผื่อเวลาสำหรับการอภิปราย อีกทั้งยังควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง สนุกสนาน และช่วยลดความกดดันของนักศึกษา โดยเฉพาะกลุ่มที่ไม่มั่นใจในภาษาอังกฤษหรือการแสดงความคิดเห็น และเปิดโอกาสให้นักศึกษาประเมินตนเองและสะท้อนการเรียนรู้ผ่าน Reflection จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในระยะยาว

โดยสรุปการเรียนรู้แบบ Active Learning และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่เพียงแค่ช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ แต่ยังช่วยเสริมสร้างมิติใหม่ในการสอน ทำให้อาจารย์สามารถพัฒนาทักษะการจัดการชั้นเรียน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งเป็นก้าวสำคัญสู่การพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect theory: An analysis of decision under risk. *Econometrica, 47*(2), 263–291. https://doi.org/10.2307/1914185

[2] Ariely, D. (2008). *Predictably irrational: The hidden forces that shape our decisions.* HarperCollins.

[3] Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow.* Farrar, Straus and Giroux.

[4] Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness.* Yale University Press.

127759 : วิชาการเมืองว่าด้วยการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม นิเวศวิทยาการเมืองเพื่อความยั่งยืน

ธัญณ์ณภัทร์ เจริญพานิช[1]

[1]สำนักวิชาการเมืองการปกครอง, คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 319/25 ตำบลสันผักหวาน อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50230
E-mail ของผู้เขียนหลัก Thannapat.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 3 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☒ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กิจกรรมการเรียนการสอนของข้อเสนอโครงการการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาการเมืองว่าด้วยการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมนั้นจะเน้นวิธีหรือกิจกรรมการเรียนการสอนในเชิง active learning ทั้งการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์จากการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านการลงพื้นที่ภาคสนาม การนำเสนองานหรืออภิปรายผ่านระบบ online แบบ public lecture หรือ online discussion กับ นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยและสาธารณะ เพื่อสร้างทักษะการเรียนรู้ การวิเคราะห์และการสื่อสาร โดยมีการใช้เครื่องมือบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) เช่น KC-Moodle, เครื่องมือ Social Media เช่น Facebook, Line, Online Discussion Video Conferencing เช่น Zoom, Skype, Google Hangout Online Productivity Tools ต่างๆ โดย Learning Outcome ที่ต้องการพัฒนา คือ การวิเคราะห์เชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีทางด้านนิเวศวิทยาการเมืองกับประเด็นการจัดการ อนุรักษ์ ฟื้นฟูและพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับบริบททางการเมืองระหว่างรัฐ สังคมและประชาชนในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีการเคลื่อนไหวทางด้านสังคมมาอธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์สถานการณ์หรือประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ และสามารถอธิบายเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ได้อย่างเข้าใจและเชื่อมโยงเป็นระบบสามารถบูรณาการองค์ความรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมที่แก้ไขปัญหาชุมชนท้องถิ่นและสิ่งแวดล้อม และมีทักษะการเป็นพลเมืองโลก และเป็นผู้นำในการแก้ไขปัญหาชุมชนและสังคม โดยได้มีการนำพานักศึกษาไปลงพื้นที่ การพูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้ประกอบการชุมชนที่ทำงานในเชิงพื้นที่ และการคิดและนำเสนอโครงการในเชิงการเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อมหรือนิเวศวิทยาการเมืองที่นักศึกษาสนใจมาคนละ 1 ประเด็น พร้อมทั้งจัดทำสื่อวิดีโอโดยประยุกต์ใช้ AI มาทำการนำเสนอโครงการและเผยแพร่

คำสำคัญ: การเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อม, นิเวศวิทยาการเมือง, การพัฒนาอย่างยั่งยืน

1 บทนำ

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาการเมืองว่าด้วยการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมได้มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์จากการเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านการลงพื้นที่ภาคสนาม คือ พื้นที่ย่านเมืองเก่าสวรรคโลก อำเภอสวรรคโลก จังหวัดสุโขทัย การศึกษาทำโครงการประเด็นปัญหาในเชิงนิเวศวิทยาการที่สนใจโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่าง AI เข้ามา และการศึกษาเอกสาร ส่งงาน นำเสนองานหรืออภิปรายผ่านระบบ online เช่น CMU Mango และในชั้นเรียน

การประเมินผลส่วน Active Learning เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของผู้เรียนตามศาสตร์ที่ 70% โดยมีการฝึกและพัฒนาทักษะความคิดขั้นสูง การวิเคราะห์และความรู้ความเข้าใจในแนวคิดและทฤษฎีของศาสตร์ตามรายวิชา โดยเน้นการวิเคราะห์เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม ผ่านบทวิเคราะห์กรณีศึกษาจากการศึกษาลงพื้นที่และการเลือกประเด็นกรณีศึกษาวิเคราะห์ของนักศึกษา ซึ่งการประเมินผลจากบทวิเคราะห์และการประเมินผลจากการนำเสนอกิจกรรม/โครงงานเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบนอกชั้นเรียน (Asynchronous learning) ที่มีการใช้สื่อและเทคโนโลยีเข้ามาประกอบและเป็นการสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งตอบโจยย์ Learning outcomes

2 หลักการหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1.Active Learning: การเรียนรู้เชิงรุก

Active Learning หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างกระตือรือร้น โดยไม่ได้อาศัยแค่การฟังบรรยายเท่านั้น แต่รวมถึงการอภิปราย การทำงานกลุ่ม การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติจริง (Bonwell & Eison, 1991) โดย Active Learning มีพื้นฐานทางทฤษฎีจาก Constructivism ซึ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเองผ่านประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978) ตัวอย่างกิจกรรมการใช้ Active Leanring อาทิ กรณีศึกษา (case study), การสวมบทบาท , การอภิปรายกลุ่ม, การเรียนรู้แบบใช้โครงงาน (Project-based learning) หลักการสำคัญของ Active Learning ได้แก่

1.ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กล่าวคือ ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา เพื่อนร่วมชั้น และครูผู้สอนทำหน้าที่เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (facilitator) มากกว่าเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้โดยตรง

2.การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (Active Engagement) ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมทางกายและทางความคิดอย่างต่อเนื่อง เช่น การอภิปราย การตั้งคำถาม การทำกิจกรรมกลุ่มหรือการลงมือทดลอง

3.การคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ (Critical and Higher-Order Thinking) กิจกรรมการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดระดับสูง เช่น การวิเคราะห์ การประเมิน การสังเคราะห์ และการสร้างแนวทางใหม่

4.การปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อผู้เรียนทำงานร่วมกัน แบ่งปันความรู้ และสะท้อนความเข้าใจซึ่งกันและกัน

5.การสะท้อนคิด (reflection) เพื่อพัฒนาความเข้าใจ Active Learning สนับสนุนให้ผู้เรียน

สะท้อนคิดถึงสิ่งที่เรียนรู้ ทั้งในแง่ของเนื้อหา ทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและนำความรู้ไปใช้จริง

6.การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Experiential Connection) แม้จะต่างจาก Experiential Learning โดยเฉพาะ แต่ Active Learning มักเชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง หรือประยุกต์สิ่งที่เรียนไปสู่บริบทจริง

7.การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ใช้การประเมินผลในรูปแบบที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง เช่น การให้ feedback แบบทันที การประเมินตนเอง และการประเมินจากเพื่อนร่วมชั้น

3 รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนใหม่

รูปแบบการเรียนการสอนเปลี่ยนจากเดิมที่เน้นการบรรยายมาเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยประเมินจากบทวิเคราะห์หรือบทสะท้อน (Reflection) กลับจากการลงพื้นที่นอกชั้นเรียนและการประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีตามศาสตร์ในการวิเคราะห์ และการออกแบบโครงงานและการนำเสนองานโดยใช้สื่อเทคโนโลยีและเครื่องมือช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ โดยประเมินร่วมกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอนและผู้มีส่วนร่วมในการรับฟังหรือเข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอหรือเสวนาผลงานจากการดำเนินโครงการในชั้นเรียนของนักศึกษา เพื่อตอบ learning outcomes คือ ความสามารถบูรณาการองค์ความรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมที่แก้ไขปัญหาชุมชนท้องถิ่น และสิ่งแวดล้อมและการมีทักษะการเป็นพลเมืองโลก และเป็นผู้นำในการแก้ไขปัญหาชุมชนและสังคม

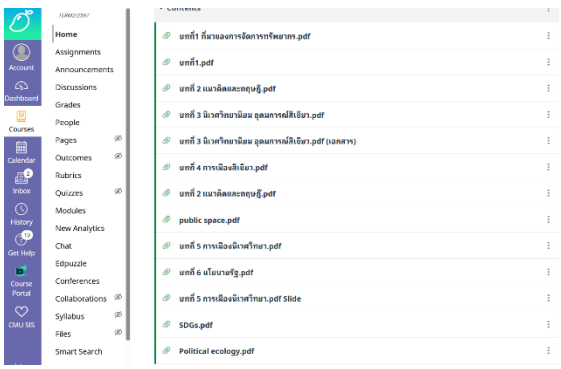
3.1 การกำหนด Learning Outcome

ตารางที่ 1 Learning Outcome ของวิชา

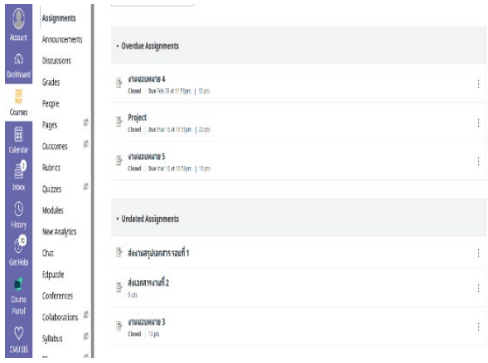
LO1	นักศึกษาสามารถอธิบายที่มาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในยุคต่างๆ แนวความคิดและทฤษฎีทางด้านการเมือง ด้านสังคมศาสตร์ ด้านสิ่งแวดล้อม รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการอนุรักษ์ ฟื้นฟู พัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
LO2	นักศึกษามีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์บริบททางการเมืองระหว่างรัฐ สังคมและประชาชนในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
LO3	นักศึกษาสามารถประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีการเคลื่อนไหวทางด้านสังคม มาอธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์สถานการณ์หรือประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ
LO4	นักศึกษาสามารถอธิบายเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ได้

4.1.สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

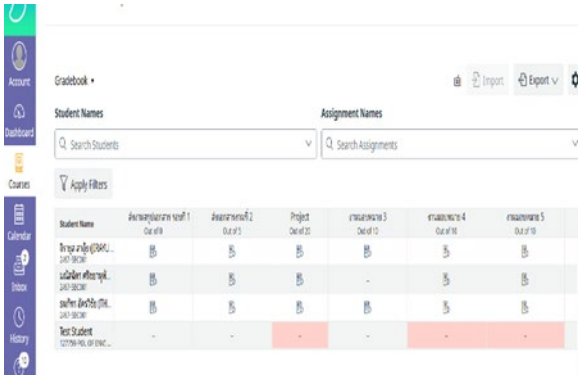
วิชานี้ได้มีการใช้เทคโนโลยีในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน เช่น canvas, AI และกิจกรรมการเรียน ได้แก่ assignment สื่อเอกสารอ่านประกอบการนำเสนองาน การตรวจงาน ให้ข้อเสนอแนะและการประเมินผลการเรียนรู้ เช่น Grade ผ่านระบบ CMU Mango CANVAS



รูปที่ 1 การใช้ CMU Mango Canvas ในการเรียนการสอนในส่วนของเนื้อหาวิชาแก่นักศึกษา



รูปที่ 2 การใช้ CMU Mango Canvas ในมอบหมายงาน (Assignments) แก่นักศึกษาในชั้นเรียน



รูปที่ 3 การใช้ CMU Mango Canvas ในการตรวจติดตามและประเมินผลชิ้นงานของนักศึกษา

4.2.กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) ที่นำไปสู่ Learning Outcome

ตารางที่ 2 กิจกรรม Active Learning ของแต่ละผลลัพธ์

LO1	การให้นักศึกษาอ่านบทความและวิเคราะห์กรณีศึกษาจากการศึกษาลงพื้นที่และการเลือกประเด็นกรณีศึกษาวิเคราะห์ของนักศึกษา
LO2	การให้ศึกษาบทความและวิเคราะห์กรณีศึกษาจากการศึกษาลงพื้นที่และการเลือกประเด็นกรณีศึกษาวิเคราะห์ของนักศึกษา
LO3	การมอบหมายและให้นักศึกษาทำโครงงาน/กิจกรรมของนักศึกษาที่มีการใช้สื่อเทคโนโลยีมาสนับสนุนประกอบในการนำเสนอและสื่อสาร
LO4	การนำเสนอโครงงาน/กิจกรรมของนักศึกษาที่มีการใช้สื่อเทคโนโลยีมาสนับสนุนประกอบในการนำเสนอและการสื่อสาร

4.3.กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนการหลักที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การกระตุ้นให้เกิดการคิด การอ่านและการวิเคราะห์จากบทความ จากกรณีศึกษาตัวอย่างจากสื่อเทคโนโลยี และการให้ทำบทวิเคราะห์สะท้อนความคิดและการวิเคราะห์กรณีศึกษาจากการอ่านบทความงานวิจัย/งานวิชาการที่เกี่ยวข้องซึ่งจะช่วยพัฒนาระบบความคิด นอกจากนี้ยังมีกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นสร้างเสริมประสบการณ์จากการลงพื้นที่ชุมชนที่บูรณาการกับงานวิจัย และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองที่ผนวกแนวคิดและทฤษฎีตามศาสตร์ที่เรียนในการอธิบายและวิเคราะห์

5.ผลงานและผลลัพธ์ที่ได้รับ

5.1.วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ได้แก่ 1.การประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาแนวคิดและทฤษฎีตามศาสตร์ที่เรียน 2.การประยุกต์ใช้แนวคิดคู่กับการอธิบายและวิเคราะห์กรณีศึกษา/ปรากฏการณ์ต่างๆ ได้ในระดับที่ดี 3.มีการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมในระดับหนึ่งเพื่อประกอบการเขียนบทวิเคราะห์

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล คือ โครงงาน/กิจกรรมของนักศึกษาที่มีการใช้สื่อเทคโนโลยีมาสนับสนุนประกอบในการนำเสนอและสื่อสาร โดย

ประเมินผลจาก 1.ความสามารถในการประยุกต์แนวคิด ทฤษฎี มาอธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ สถานการณ์หรือประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ และการเชื่อมโยงการอธิบายกับเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ได้ 2.มีการใช้สื่อและเทคโนโลยีเข้ามาประกอบการเรียนรู้และการนำเสนอ การสื่อสาร เช่น Canvas, google meet, Zoom และอื่นๆ การเขียนตอบแบบสั้นเชิงทฤษฎีหรือการวิเคราะห์จากการเรียนและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ควบคู่กับการใช้สื่อในการนำเสนอ เช่น คลิปวิดีโอ และ Canvas และการให้ข้อสอบปลายภาคแบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ วัดประเมินผลข้อละ 5 คะแนน รวม 30 คะแนน

5.2.ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล

1.กิจกรรมศึกษาลงพื้นที่และการเลือกประเด็นกรณีศึกษาวิเคราะห์ของนักศึกษา จำนวน 10 คะแนน
2.โครงงาน/กิจกรรมของนักศึกษาที่มีการใช้สื่อเทคโนโลยีมาสนับสนุน จำนวน 20 คะแนน
3.การนำเสนอโครงงาน/กิจกรรมของนักศึกษาโดยมีการใช้สื่อเทคโนโลยี จำนวน 10 คะแนน
4.การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน เช่น การลงพื้นที่ การอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบทั้ง onsite และ online แบบบุคคลและกลุ่ม จำนวน 30 คะแนน
5.สอบปลายภาค จำนวน 30 คะแนน

5.3.ผลงานและผลลัพธ์ต่อนักศึกษา

1.การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และสรุปบทความ โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีที่เรียน

2.การเรียนรู้การใช้สื่อเทคโนโลยีในการดำเนินโครงงานและนำเสนอผลงาน คือ สื่อนำเสนอโครงการที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามา

3.การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากพื้นที่และสถานการณ์จริงเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียนในชั้นเรียน

5.4.ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

อาจารย์ได้เรียนรู้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่และปรับเปลี่ยนพัฒนาการเรียนการสอนที่แตกต่างออกไปจากเดิม รวมทั้งการเก็บคะแนนแบบเดิม และการขยายผลนำไปใช้ต่อในวิชาอื่นๆ และการเพิ่มเติมการใช้ AI มาใช้ในการเรียนการสอนเพิ่มขึ้น

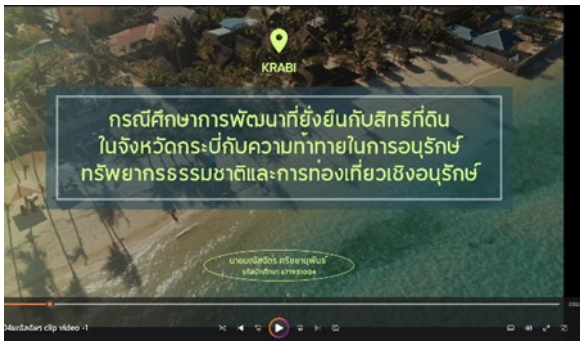
6.สรุป

6.1.บทเรียนหรือผลที่ได้รับ

1.บทความวิเคราะห์กรณีศึกษาจากการลงพื้นที่และการประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิเคราะห์การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

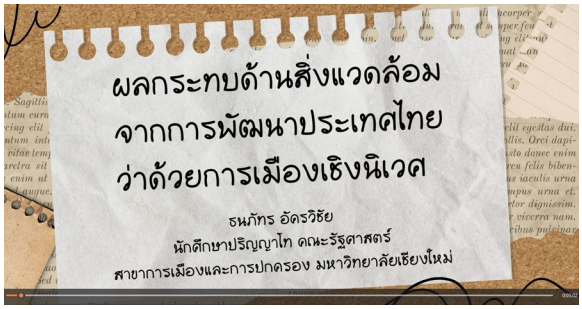
2.โครงงาน/กิจกรรมที่นักศึกษาออกแบบโดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้คำปรึกษาและสนับสนุนหรือเป็นพี่เลี้ยงและมีการใช้สื่อเทคโนโลยีมาสนับสนุนการศึกษาเรียนรู้และนำเสนอโครงงานหรือกิจกรรม

3.รายงานผลการใช้ Active Learning และ Asynchronous Learning ในการจัดการเรียนการสอน
4.วิดีทัศน์บรรยายพร้อมสไลด์นำเสนอประเด็นกรณีศึกษาจากในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน

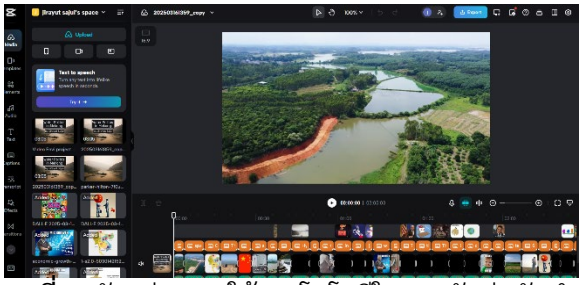


รูปที่ 4 ตัวอย่างสื่อนำเสนอโครงการเรื่อง “กรณีศึกษาการพัฒนาที่ยั่งยืนกับสิทธิที่ดินใน

จังหวัดกระบี่กับความท้าทายในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์



รูปที่ 5 ตัวอย่างสื่อนำเสนอโครงการเรื่อง “ผลกระทบจากการพัฒนาประเทศไทยว่าด้วยการเมืองเชิงนิเวศ”



รูปที่ 6 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีในการตัดต่อจัดทำสื่อวิดีโอนำเสนอโครงการเรื่อง “Water Politics” ของนักศึกษา

6.2.แนวทางการขยายผล

การประยุกต์ใช้ AI มาใช้ในการเรียนการสอนและทำงานของนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ

6.3.ปัญหาและอุปสรรค

นักศึกษาบางคนยังใช้ AI แบบไม่ถูกต้อง เช่น การให้สรุปบทความและเขียนงานแทนทำให้เวลาสอบนักศึกษาทำข้อสอบเชิงวิเคราะห์ทำได้ไม่ดี

7 กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่สนับสนุนทุนในการพัฒนาการเรียนการสอนแบบ Active Learning และคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสตร์ที่ให้การสนับสนุนปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน

8 เอกสารอ้างอิง

[1] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC, George Washington University.

[2] Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.

[3] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

052355 การวิเคราะห์สาระกลุ่มศิลปะระดับประถมศึกษาวิเคราะห์ศิลปะอย่างมีศิลปะ

พิศณุ รอตโกมิล[1]

[1]สาขาวิชาประถมศึกษา (ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัย)
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail: pitsanu.r@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา ☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 56 คน ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การออกแบบกระบวนวิชาการวิเคราะห์สาระกลุ่มศิลปะระดับประถมศึกษาโดยเน้นผลลัพธ์เป็นฐาน (Learning Outcome) เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์ผ่านผลงาน (Output) จำนวน 4 ผลงานหลักและกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้สนับสนุนการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะ รวมถึงควบคุมทิศทางการสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยมีหลักการสำคัญ คือ การให้ผู้เรียนได้สืบเสาะ สืบค้น องค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการสืบค้นจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ความคิดเห็น และความรู้สึก เพื่อเรียนรู้ความแตกต่างและความหลากหลาย การมีส่วนร่วมในการออกแบบเป้าหมายในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้โดยใช้ความคิดขั้นสูงอันประกอบด้วย การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงระบบ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงการเรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีอิสระ และเปิดพื้นที่ในการแสดงออกตามความต้องการ

คำสำคัญ: การวิเคราะห์สาระกลุ่มศิลปะ, ระดับประถมศึกษา, การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์เป็นฐาน

9 บทนำ

กระบวนวิชา 052355 การวิเคราะห์สาระกลุ่มศิลปะระดับประถมศึกษา เป็นวิชาประจำสาขาวิชาประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา เนื้อหา และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับศิลปะระดับประถมศึกษาอันสามารถจำแนกได้เป็น 3 สาระ คือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ รวมถึงการประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะเพื่อการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาได้ แต่จากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาพบว่ามักจะไม่สามารถจัดการเรียนรู้ในส่วนของการประยุกต์ใช้เนื้อหาศิลปะได้ ทั้งนี้เนื่องจากการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เนื้อหาในส่วนแรกมากเกินไป จึงทำให้ผู้เรียนขาดองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงเนื้อหา 3 สาระ รวมถึงการเชื่อมโยงการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งอาจส่งผลให้การออกแบบการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะไม่เกิดคุณค่าและไม่สามารถแสดงให้เห็นความสำคัญในการเรียนรู้เพื่อการดำเนินชีวิตได้ ดังนั้น การปรับกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผลลัพธ์เป็นสำคัญ จึงเป็นวิธีการที่สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในครั้งนี้ได้ โดยผลงานหลักที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของกระบวนวิชาที่ผู้สอนได้คัดเลือกมาในครั้งนี้คือ 1) ผลงานการแสดงประกอบเพลงสะท้อนปรากฏการณ์ในสังคมไทย 2) หนังสือโปรแกรมประกอบการแสดง ซึ่งทั้งสองผลงานนี้จะ

ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาและความคิดรวบยอดในวิชาศิลปะอย่างมากที่สุด รวมถึงการประยุกต์ใช้ที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตในสังคม อีกทั้งยังมีผลงานที่ช่วยสร้างองค์ความรู้ในส่วนของโครงสร้างเนื้อหาผ่านการจัดทำผลงาน 3) แผนที่ความสัมพันธ์องค์ประกอบในงานศิลปะ และ 4) หลักสูตรสถานศึกษารายวิชาศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งองค์ความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับจากผลงานทั้งหมดมีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกัน ทำให้เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนและผู้สอนเป็นผู้ร่วมตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม รวมถึงให้คำแนะนำเพื่อเกิดผลสัมฤทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างมากที่สุด

10 การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์เป็นฐาน (Learning Outcome)

สิ่งสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์เป็นฐานคือความชัดเจนในการวัดและประเมินผลผู้เรียนผ่านผลงานที่จะเกิดขึ้นในกระบวนวิชา โดยการออกแบบรายการและวิธีการวัดประเมินผลการเรียนรู้ จะต้องมีความสอดคล้องกับผลงานและกิจกรรมที่นำสู่ผลงาน ซึ่งรายการวัดและประเมินผลในครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนตามประสบการณ์หรือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาสติปัญญา ร่างกาย คุณธรรมจริยธรรม และสังคม (Dewey, 1916) จำแนกรายละเอียดได้ดังนี้

ด้านสติปัญญาหรือความรู้ วัดประเมินได้จากองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชา และการบูรณาการความรู้ในกระบวนวิชาอื่นและปรากฏการณ์ในสังคม

ด้านร่างกายหรือทักษะ วัดประเมินได้จากการใช้ความคิดขั้นสูง การใส่ใจและความละเอียดในการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล และการใช้เทคโนโลยี

ด้านคุณธรรมจริยธรรม วัดประเมินได้จากความมุ่งมั่น ตั้งใจ และเพียรพยามในการมีส่วนร่วม การมีวินัย สามารถดำเนินกิจกรรมตรงตามเวลาที่กำหนด การเห็นความสำคัญต่อองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชา และการเห็นคุณค่าในองค์ความรู้ต่อการพัฒนาสังคม

ด้านสังคม วัดประเมินได้จากการมีสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานเป็นทีม การทำงานเป็นทีม แบ่งบทบาท หน้าที่ และกระบวนการอย่างชัดเจน รวมถึงการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้กับสังคม

โดยทั้ง 4 ด้านจะได้รับการวัดผ่านผลงานหรือชิ้นงาน การสังเกต เอกสาร การสัมภาษณ์ และการทดสอบ ตามหลักการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งจะนำเสนอตัวอย่างผลการวัดและประเมินผลในหัวข้อที่ 4

11 ผลงาน (Output) ผลลัพธ์ (Outcome) และกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome: LO) ที่กำหนดในกระบวนวิชา ประกอบด้วย

LO1: ผู้เรียนสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ในกระบวนวิชาร่วมกับความรู้วิชาอื่นและปรากฏการณ์สังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน

LO2: ผู้เรียนสามารถใช้ความคิดขั้นสูงและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานหรือแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

LO3: ผู้เรียนสามารถออกแบบและบริหารกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงกรอบที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพทั้งรายบุคคลและเป็นทีม

LO4: ผู้เรียนสามารถอธิบายและประเมินผลกระทบของรายวิชาศิลปะระดับชั้นประถมศึกษาต่อการพัฒนาสังคมในปัจจุบัน

สามารถนำเสนอผลงาน (Output) ผลลัพธ์ (Outcome) และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชาโดยจำแนกแต่ละรายการได้ดังนี้

ผลงานการเรียนรู้ 1 ผลงานการแสดงประกอบเพลงสะท้อนปรากฏการณ์ในสังคมไทย

เป็นการเรียนรู้สอดคล้องกับ LO1, LO2, LO3 และ LO4 และพัฒนาผู้เรียนได้ครบด้านทั้งสติปัญญา ร่างกาย คุณธรรมจริยธรรม และสังคม โดยให้ผู้เรียนได้สังเคราะห์ความสามารถและองค์ความรู้ในรายวิชาศิลปะระดับประถมศึกษาที่ประกอบด้วย ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ รวมถึงวิชาอื่น ๆ และปรากฏการณ์สังคมที่จะปรากฏในการแสดงฯ แล้วจึงนำองค์ความรู้ทั้งหมดมาใช้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงประกอบเพลงสะท้อนปรากฏการณ์ในสังคมไทยจำนวน 1 ชุดการแสดง โดยใช้ความสามารถและองค์ความรู้ที่สังเคราะห์เป็นฐานในการสร้างสรรค์



รูปที่ 1 ตัวอย่างผลงานการแสดงประกอบเพลง
ชื่อผลงาน: แผลใหม่



รูปที่ 2 ตัวอย่างผลงานการแสดงประกอบเพลง
ชื่อผลงาน: มนต์ฮักเมืองเหนือ

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนจะได้สืบเสาะเพื่อออกแบบ สร้างสรรค์ และวางแผนการดำเนินการตามกรอบระยะเวลาที่กำหนดด้วยตนเองในกระบวนการกลุ่มอย่างอิสระ สุดท้ายจึงแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ผ่านการนำเสนอในชั้นเรียน และมี Show and [illegible]าสให้คนใน[illegible]



รูป[illegible]ลง
สะท้อนปรากฏการณ์ในสังคมไทย

รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงานการแสดงประกอบเพลง
ชื่อผลงาน: รากนครา



รูปที่ 5 ตัวอย่างผลงานการแสดงประกอบเพลง
ชื่อผลงาน: แต่ปางก่อน

ผลงานการเรียนรู้ 2 หนังสือโปรแกรมประกอบการแสดง

เป็นการเรียนรู้สอดคล้องกับ LO1, LO2 และ LO3 และพัฒนาผู้เรียนได้ครบด้านทั้งสติปัญญา ร่างกาย คุณธรรมจริยธรรม และสังคม ผ่านการสืบเสาะและวิเคราะห์รายละเอียดที่ปรากฏในการแสดงและกระบวนการทั้งหมดในการจัดเตรียมการแสดงที่สะท้อนถึงองค์ความรู้ในรายวิชาศิลปะระดับประถมศึกษาที่ประกอบด้วยทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ จากนั้นจึงสร้างสรรค์หนังสือโปรแกรมในรูปแบบนิตยสารโดยใช้เทคโนโลยี เปิดโอกาสในการคิดออกแบบอย่างอิสระ คนละ 1 - 2 ส่วนประกอบ

การแ  งหวะ
ดนตรี

รูปที่ 6 บรรยากาศการวิเคราะห์ส่วนประกอบของผลงานศิลปะเพื่อสร้างหนังสือโปรแกรม



รูปที่ 7 ตัวอย่างผลงานการวิเคราะห์ส่วนประกอบของผลงานศิลปะเพื่อสร้างหนังสือโปรแกรม

โดยในกระบวนการจะเน้นการแลกเปลี่ยนผลงานการคิดในแต่ละส่วนประกอบที่ได้รับผิดชอบ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินความถูกต้อง เหมาะสม และความสมบูรณ์ของผลงาน รวมถึงความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง



รูปที่ 8 ...รแกรมประกอบการแสดง

รูปที่ 9 ผลงานหนังสือโปรแกรมประกอบการแสดง

ผลงานการเรียนรู้ 3 แผนที่ความสัมพันธ์องค์ประกอบในงานศิลปะ

เป็นการเรียนรู้สอดคล้องกับ LO1, LO2, LO3 และ LO4 และพัฒนาผู้เรียนได้ทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย และคุณธรรมจริยธรรม ผ่านกิจกรรมการวิเคราะห์และเชื่อมโยง มาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ สมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในรายวิชาศิลปะระดับประถมศึกษาที่ปรากฏในการแสดง โดยใช้การสืบเสาะผ่านเทคโนโลยีหรือรูปเล่มหลักสูตรต้นแบบ แล้วจึงนำมาออกแบบแผนที่ความสัมพันธ์องค์ประกอบในงานศิลปะ โดยแสดงความเป็นระบบของเนื้อหา แล้วแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และความคิดเห็น ร่วมสร้างความคิดด้วยกระบวนการกลุ่ม



รูปที่ 10 ...ห์แผนที่ความสัมพันธ์องค์ประกอบในงานศิลปะ

ผลงานการเรียนรู้ 4 หลักสูตรสถานศึกษารายวิชาศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา

เป็นการเรียนรู้สอดคล้องกับ LO1, LO2, LO3 และ LO4 แ...ทั้งสติปัญญา ร่างกาย คุ...ม ผ่านการวิเคราะห์มา...การเรียนรู้รายวิชาศิลป...ละระดับชั้น



ผ่านหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

รูปที่ 12 ตัวอย่างการวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัด โดยใช้การ์ดตัวชี้วัดวิชาศิลปะระดับประถมศึกษา และกิจกรรมการออกแบบหน่วยการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ[illegible] ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6



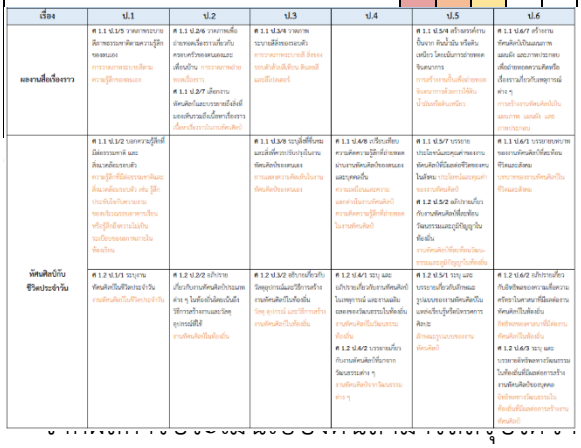
รูปที่ 13 ตัวอย่างการออกแบบหน่วยการเรียนรู้รายวิชาศิลปะระดับประถมศึกษา

12 ผลการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในกระบวนวิชา

การประเมินผลการเรียนรู้ในครั้งนี้ วัดและประเมินจากผลงานหรือชิ้นงาน การสังเกต เอกสาร การสัมภาษณ์ และการทดสอบ ตามหลักการประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ปรากฏผลการประเมินดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในกระบวนวิชา

รายการวัดและประเมินผล	ระดับคุณภาพ				
1. ด้านความรู้					
1.1 องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชา					
1.2 การบูรณาการความรู้ในกระบวนวิชาอื่นและปรากฏการณ์ในสังคม					
2. ด้านทักษะ					
2.1 การใช้ความคิดขั้นสูง					
2.2 การใส่ใจและความละเอียดในการทำงาน					
2.3 การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล					
2.4 การใช้เทคโนโลยี					
3. ด้านคุณธรรมจริยธรรม					
3.1 ความมุ่งมั่น ตั้งใจ และเพียรพยายาม ในการมีส่วนร่วม					
3.2 การมีวินัย สามารถดำเนินกิจกรรมตรงตามเวลาที่กำหนด					
3.3 การเห็นความสำคัญต่อองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชา					
3.4 การเห็นคุณค่าในองค์ความรู้ต่อการพัฒนาสังคม					
4. ด้านสังคม					
4.1 การมีสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานเป็นทีม					
4.2 การทำงานเป็นทีม แบ่งบทบาท					



ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในกระบวนวิชาที่เกิดจากการทำกิจกรรมและการสร้างสรรค์ผลงานหลักทั้ง 4 ผลงาน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูง การใช้เทคโนโลยีในระดับมากที่สุด รวมถึงทำให้

ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่น ตั้งใจ และเพียรพยายาม ในการมีส่วนร่วม เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้กระบวนการคิดหลากหลายรูปแบบ ทั้งการคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงระบบ และการคิดแก้ปัญหา ในขณะที่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชาและการเห็นความสำคัญต่อองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชาปรากฏในระดับมาก แต่ในส่วนของการเห็นคุณค่าในองค์ความรู้ต่อการพัฒนาสังคม การมีสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานเป็นทีม และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้กับสังคมปรากฏอยู่ในระดับน้อย ทั้งนี้ผู้สอนจะได้อภิปรายรายละเอียดของเหตุและผลของการประเมิน ข้อค้นพบ ความท้าทาย และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ในหัวข้อต่อไป

13 ข้อค้นพบ ความท้าทาย และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์เป็นฐาน (Learning Outcome)

การจัดกิจกรรมในกระบวนวิชาครั้งนี้ ผู้สอนได้ประสบการณ์ เรียนรู้ และเกิดข้อค้นพบจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์เป็นฐาน (Learning Outcome) สามารถสรุปได้ดังนี้

5.1 ความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้

ในการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome หรือ LO) ในกระบวนวิชานี้จะมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน โดยเป้าหมายสุดท้ายคือการที่นักศึกษาสามารถวิเคราะห์หลักสูตรที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับชั้นประถมศึกษาได้ ผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการวิเคราะห์ของผู้เรียนอย่างเป็นลำดับ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้และสาระสำคัญที่ควรเกิดขึ้นแก่ผู้เรียนแต่ละระดับชั้น จากนั้นจึงเชื่อมโยงสู่มาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตร แล้วออกแบบหน่วยการเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้ต่อไป ซึ่งจะร้อยเรียงตามผลงานที่จะเกิดขึ้นในชั้นเรียน ตั้งแต่แผนที่ความสัมพันธ์หลักสูตร โปรแกรมการแสดง และผลงานการแสดงตามลำดับ ดังนั้น จึงเป็นความท้าทายของผู้สอนที่จะอธิบายถึงความเชื่อมโยงดังกล่าว และแสดงให้ผู้เรียนได้เห็นความเป็นลำดับของการเกิดผลลัพธ์เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง ต้องมีการชี้แจงหรืออธิบายให้เห็นภาพว่าการทำผลงานแต่ละผลงานต้องการให้เกิดอะไร และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปได้อย่างไร เช่นนั้นอาจทำให้ผู้เรียนเกิดคำถามของผลงานและผลลัพธ์ที่กำลังทำอยู่ได้ เนื่องจากขาดการเห็นความเชื่อมโยงของผลลัพธ์และผลงาน

5.2 การยอมรับผลลัพธ์การเรียนรู้จากผู้เรียน

เมื่อผู้เรียนเข้าใจในความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงของผลลัพธ์แล้ว สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งและเป็นความสำคัญที่สุดในการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้คือ การได้รับการยอมรับจากผู้เรียนต่อผลลัพธ์ต่าง ๆ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการสร้างสรรค์แต่ละผลงาน หากผู้เรียนไม่เห็นด้วยหรือเกิดข้อสงสัย หน้าที่ของผู้สอนคือการชี้แจง สร้างความเข้าใจ และจูงใจให้ผู้เรียนคล้อยตาม หรือการขยายภาพให้เด่นชัดขึ้นพร้อมอธิบายถึงความสมเหตุสมผลและความคุ้มค่า

ในการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ผู้สอนได้แสดงตัวอย่างผลงานและผลลัพธ์ในกระบวนวิชาที่เห็นภาพที่สุด คือการเชิญคุณครูและนักเรียนวงดนตรีลูกทุ่งโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย (YRC Band & Combo) ซึ่งเป็นต้นแบบของผลงานมาร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสิ่งที่ได้รับจากการทำผลงานในช่วงต้นภาคเรียน ทำให้นักศึกษาได้เห็นภาพมากขึ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ถือว่าเป็นตัวอย่างเชิงลึกจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรงในการสร้างสรรค์ ได้ทราบมุมมองปัญหา อุปสรรค และการจัดการปัญหาที่เป็นไปได้





รูปที่ นตรี

รูปที่ 15 ตัวอย่างผลงานการแสดงจากวงดนตรีลูกทุ่งโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย



5.3 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สะท้อนพฤติกรรมรายบุคคล

อีกหนึ่งความท้าทายที่ผู้สอนได้ประสบ คือ การวัดและประเมินผลในผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละผลงาน ถึงแม้ว่าจะมีหลายผลงานที่ผู้สอนออกแบบให้ผู้เรียนจัดทำเป็นรายบุคคล แต่เนื่องจากภาพรวมของผลงานมีขนาดใหญ่ ไม่สามารถทำได้เป็นรายบุคคล หรือหากทำเป็นรายบุคคลอาจทำให้บางผลลัพธ์การเรียนรู้ไม่ปรากฏ จึงทำให้การวัดประเมินผลมีความยากและซับซ้อน ตัวอย่างเช่น หนังสือโปรแกรมผลงานการแสดงที่ผู้เรียนได้รับผิดชอบหัวข้อสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะที่มีความแตกต่างกัน และออกแบบเนื้อหารายละเอียดต่าง ๆ แตกต่างกัน แต่ทั้งนี้ก็อยู่ในการแสดงชุดเดียวกัน เพราะฉะนั้น ความเป็นปัจเจกในวิธีการคิดจึงไม่สามารถทำได้อย่างอิสระ ยังคงต้องอาศัยข้อตกลงภายในกลุ่มในขณะเดียวกันผู้เรียนจะต้องนำผลงานย่อย ๆ แต่ละหัวข้อมารวมกันเพื่อจะทำเป็นเล่ม ถ้าหากสมาชิกคนไหนที่ไม่มีความรับผิดชอบหรือทำงานไม่มีประสิทธิภาพ ก็จะถูกปรับปรุงหรือได้รับการช่วยเหลือจากสมาชิกคนอื่น แม้ผู้สอนจะเน้นย้ำว่าเป็นการวัดประเมินผลรายบุคคลก็ตาม จึงทำให้ได้เรียนรู้ว่าการออกแบบ การวัดประเมินผลถ้าหากต้องการประเมินผลรายบุคคล ไม่ควรมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มาจากการทำงานเป็นกลุ่มเข้ามาร่วมด้วย

จึงเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์เป็นฐาน ความหลากหลายของผลลัพธ์ที่จะเกิดแก่นักเรียนอันสะท้อนมาจากผลงานที่ได้จัดทำจึงมีนัยยะสำคัญแก่กัน หากผลงานมีขนาดเล็กที่สามารถทำได้เพียง 1-2 คน ทำให้การวัดประเมินผลง่ายและเป็นรายบุคคลมากยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันผู้เรียนก็จะเกิดผลลัพธ์ที่มีความหลากหลายน้อยกว่าผลงานที่มีขนาดใหญ่อันต้องใช้ความสามารถในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ผู้สอนจึงต้องมีความละเอียดรอบคอบและมีความยุติธรรมในการวัดประเมินผลผู้เรียน เพื่อสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดได้ อีกทั้งเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนที่มีความพยายามในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน

การจัดการเรียนรู้โดยเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นฐาน สำหรับผู้สอนเป็นการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจและควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน เนื่องจากทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพของการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ได้อย่างเด่นชัด อีกทั้งเกิดความสามารถในการเรียนรู้ที่

หลากหลายตรงตามสภาพจริงที่ควรจะเป็น และสอดคล้องกับความสามารถที่ควรเกิดขึ้นในการประกอบอาชีพและในชีวิตจริง แต่สิ่งที่ท้าทายคือการได้รับการยอมรับและเห็นด้วยจากผู้เรียน ด้วยเป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและความสามารถของผู้เรียนจะเกิดขึ้นได้ต้องมาจากตัวผู้เรียนเอง การออกแบบผลลัพธ์ให้มีความสอดคล้องกับความต้องการจึงเป็นสิ่งที่ผู้สอนตระหนักได้ว่ามีความสำคัญที่สุดต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ ในขณะเดียวกันผู้สอนหรือผู้ออกแบบจะต้องมั่นใจได้ว่าผลงานหรือผลลัพธ์ดังกล่าวเป็นสภาพที่ควรจะเป็นที่ควรเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างแท้จริง หากผู้เรียนไม่เห็นด้วยจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องอธิบายขยายความและสร้างความตระหนักให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและเห็นภาพที่ชัดเจนของผลลัพธ์นั้น จึงจะทำให้การเรียนรู้ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จ

14 กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้จะสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ไม่ได้ หากไม่ได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาในกระบวนวิชาทุกคน ขอขอบคุณที่ร่วมกันพัฒนาผลงานในกระบวนวิชาให้บรรลุตามผลลัพธ์เป้าหมายที่กำหนดไว้ในกระบวนวิชา

ขอบพระคุณครูและนักเรียนวงดนตรีลูกทุ่ง โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย (YRC Band & Combo) ที่มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะจากการสร้างสรรค์ผลงานวงดนตรีลูกทุ่ง ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่นักศึกษาในกระบวนวิชาที่ได้แนวทางการวิเคราะห์องค์ความรู้วิชาศิลปะและเป็นภาพต้นแบบของผลงาน (Output) ที่สะท้อนผลลัพธ์ (Outcome) ได้อย่างชัดเจนที่สุด



รูปที่ 17 การแลกเปลี่ยนผลลัพธ์การเรียนรู้ทางศิลปะผ่านการสร้างสรรค์ผลงานวงดนตรีลูกทุ่ง



รูปที่ 18 คุณครูและนักเรียนวงดนตรีลูกทุ่งโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย (YRC Band & Combo)

15 เอกสารอ้างอิง

Dewey, J. (1916). Democracy and education: An introduction to the philosophy of education. New York: Macmillan.

051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา “BRIDGE” นวัตกรรมการสอนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจนักศึกษาข้ามศาสตร์สู่วิชาชีพครู

ภัทรมนัส ศรีตระกูล[1]

[1]ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 6 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

นวัตกรรม "BRIDGE" ในการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เข้าสู่วิชาชีพครู โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ และคณะการสื่อสารมวลชน จำนวน 6 คน ที่มีความสนใจเป็นครูสอนภาษาต่างประเทศ แต่ขาดความรู้พื้นฐานด้านการบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

นวัตกรรม BRIDGE ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (B) การบูรณาการหลายภาษา (R) การเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน (I) การสืบเสาะและการเสริมด้วย AI (D) การบูรณาการข้ามศาสตร์ (G) วิธีการเรียนรู้ผ่านเกม และ (E) โปรแกรมแลกเปลี่ยน การจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 หน่วย คือ การเรียนรู้กฎหมายและทฤษฎี การวิพากษ์นโยบายการผลิตครู และการประยุกต์ทฤษฎีในการปฏิบัติงาน โดยใช้กิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้ AI ในการสรุปเนื้อหา การสร้างบอร์ดเกม การศึกษาภาคสนาม และการแลกเปลี่ยนกับครูจากประเทศเกาหลี จีน และพม่า

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้ ; สร้างแรงบันดาลใจ ; วิชาชีพครู

...

16 บทนำ

กระบวนวิชา 051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา เป็นกระบวนวิชาเลือกเสรีของสาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาศึกษา แนวคิดหลักการและทฤษฎีการบริหารบุคคล และการบริหารทรัพยากรมนุษย์

ในภาคการศึกษาที่ 2 นักศึกษาที่มาลงทะเบียนนั้น เป็นนักศึกษาจาก ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และคณะการสื่อสารมวลชล ด้วยความสนใจและความตั้งใจที่อยากจะประกอบวิชาชีพครูสอนภาษาต่างประเทศในอนาคต จึงมีความต้องการลงทะเบียนเรียนในวิชาดังกล่าว เพื่อเรียนรู้ระบบการบริหารงานบุคคล แต่นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนส่วนใหญ่ ไม่มีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับระบบบริหารงานบุคคลทางการศึกษา และมีความแตกต่างในด้านความต้องการในการเรียนรู้ ในขณะที่ลักษณะกระบวนวิชาเป็นแบบบรรยาย จึงมีความจำเป็นที่ต้องเปลี่ยนการสอนโดยมุ่งเน้นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างความมเข้าใจในการประกอบวิชาชีพครูสอนภาษาต่างประเทศ ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะ การใช้บอร์ดเกมในการวิเคราะห์ SWOT

และการศึกษาภาคสนามข้ามวัฒนธรรม ซึ่งตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนจากต่างคณะ และเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากแบบบรรยายสู่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อเทคโนโลยี และ การเรียนรู้เชิงความท้าทายของปัญญาประดิษฐ์

2. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

กระบวนวิชา 051306 การบริหารบุคลากรทางการศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการ แนวคิด และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการบริหารงานบุคคลตั้งแต่การสรรหาจนถึงการประเมินผลและพัฒนาบุคลากร และสามารถวิเคราะห์ปัญหาและเสนอแนวทางแก้ไขในการบริหารบุคลากรครูให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน เมื่อปรับเปลี่ยนเป็นการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชาโดยบูรณาการวัตถุประสงค์ของรายวิชา แล้วนำมาออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา เพื่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน มีแนวทางการดำเนินงานดังนี้

2.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1: มีความรู้ความเข้าใจในกฎหมาย แนวคิด และทฤษฎีของการบริหารงานบุคคล มีขั้นตอนดังนี้

(1) กำหนดเนื้อหาในการเรียน ประกอบด้วย กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 แนวคิดทฤษฎีการบริหารงานบุคคลและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

(2) แนวคิดในการจัดการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

(2.1) Lecture Based Learning จากเนื้อหาของพระราชบัญญัติ เอกสารงานวิจัย แนวคิดทฤษฎี สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีร่วมกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบตารางใบงาน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจระบบการบริหารงานบุคคลจากการประยุกต์ทฤษฎีการบริหารงานบุคคลจากกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งกระบวนการสอน

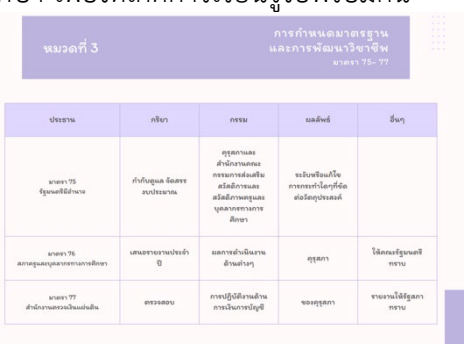
Warm Up ผู้สอนตั้งคำถาม แบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อให้นักศึกษาใช้เอไอเป็นเครื่องมือในการค้นคว้า ถึงความหมายและลักษณะของแนวคิดทฤษฎีการบริหารงานบุคคล รวมถึงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักกับเนื้อหาเบื้องต้น หลังจากนั้นมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสรุปประเด็นออกมาจาก คำตอบที่ได้จาก เอไอ นักศึกษานำสิ่งที่ค้นคว้าไปอภิปรายแลกเปลี่ยนคำตอบกับเพื่อนอีกกลุ่มเพื่อเรียนรู้ร่วมกัน

ในคาบต่อมาผู้สอน กล่าวเกริ่นนำที่มาของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานบุคคลมอบหมายนักศึกษาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ใช้เครื่องมือเอไอสรุปข้อมูลพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 ในแต่ละหมวด โดยอ้างอิงจากเอกสารที่กำหนดให้

Challenging ผู้สอนให้นักศึกษาแต่ละคนค้นหาบทความทางวิชาการ หรืองานเขียนที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดทฤษฎีการบริหารงานบุคคลและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ แล้วใช้เครื่องมือเอไปสรุปข้อมูล สรุปลงบน Padlet เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน หลังจากนั้นย้อนกลับไปดูข้อมูลที่นักศึกษาได้สรุปมาจากเครื่องมือเอไอ เพื่อเปรียบเทียบกับข้อมูล แล้วสังเคราะห์องค์ประกอบแนวคิดการบริหารงานบุคคลจากข้อมูล หลังจากมอบหมายนักศึกษาทั้ง 6 สร้างตารางองค์ประกอบการบริหารงานบุคคล ในรูปแบบตาราง โดยใช้ Application Canva แล้วช่วยกันนำข้อมูลจากพระราชบัญญัติทั้ง 2 ฉบับ ในแต่ละหมวดไปเขียนลงในตาราง

Exchanging กิจกรรมนี้ นักศึกษาได้นำเสนอแลกเปลี่ยน ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

ผู้สอนใช้คำถามเพื่ออภิปรายตารางดังกล่าวร่วมกับนักศึกษา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน



รูปที่ 1 ผลงานการวิเคราะห์กฎหมายในรูปแบบตาราง

(2.2) Gamification การสร้างสื่อการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม

แบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่มนำเนื้อหาในพระราชบัญญัติสภาครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ.2547 มาสร้างเป็นคำถาม เพื่อนำมาออกแบบเกม มีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

(2.2.1) สร้างคำถาม และคำเฉลยจากเนื้อหาที่กำหนด

(2.2.2) ออกแบบความท้าทายการเล่นเกมต่างๆ และเงื่อนไขการเล่นเกม

(2.2.3) วาดกระดานเกมโดยใช้ Padlet

(2.2.4) ตัวแทนนักศึกษาแต่ละกลุ่มรับบทบาทเป็นผู้นำเพื่อนอีกกลุ่มเล่นเกมที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างนักศึกษาในประเด็นกฎหมาย

(2.2.5) นักศึกษาแต่ละกลุ่มเก็บแต้มจากการเล่น และรับรางวัลจากผู้นำ โดยมีผู้สอนคอยสนับสนุนของรางวัล



รูปที่ 2 การออกแบบบอร์ดเกม โดยใช้ Padlet



รูปที่ 3 กิจกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา

(3) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยใช้ใบงานสถานการณ์ โจทย์การบริหารงานบุคคลเป็นแบบทดสอบความรู้จากการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 นักศึกษานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้หน้าชั้นเรียน

2.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : สามารถวิพากษ์นโยบายการผลิตและพัฒนาครูของประเทศไทย มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

(1) กำหนดเนื้อหาในการเรียน

ประกอบด้วย กระบวนการผลิตครู กรณีศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ข้อบังคับว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ ฉบับที่ 4 พ.ศ.2562 และมาตรฐานตำแหน่งและมาตรฐานวิทยฐานะของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

(2) แนวคิดการจัดการเรียนรู้

ประกอบด้วย

(2.1) Think Pair Share - Think นักศึกษา เรียนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพครูจากมาตรฐานวิชาชีพ ฉบับที่ 4 พ.ศ.2562 และมาตรฐานตำแหน่งและมาตรฐานวิทยฐานะของ

ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ เครื่องมือ เอไอ ในการสรุปเนื้อหากลุ่มละ 1 เรื่อง

Pair นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอการสรุปความ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

Share นักศึกษาแต่ละคนวิเคราะห์เปรียบเทียบตารางของ มาตรฐานวิชาชีพครู และมาตรฐานตำแหน่ง เพื่อหาความสอดคล้องของสมรรถนะวิชาชีพครูก่อนการปฏิบัติงานและหลังปฏิบัติงาน

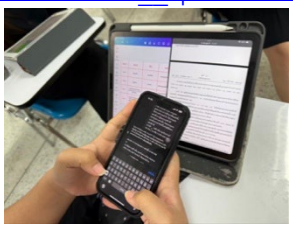
(2.2) Experiential Learning นักศึกษาได้เรียนเนื้อหากระบวนการผลิตครูจากวิทยากรผู้ที่มีประสบการณ์ตรงมาบรรยาย ผู้สอนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษมสันต์ พานิชเจริญ รองคณบดีฝ่ายปฏิบัติการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา นำกระบวนการผลิตครู กรณีศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในลักษณะของการบรรยายพิเศษ เพื่อเปิดมุมมองให้ผู้เรียนได้มองเห็นกระบวนการผลิตครู เริ่มจากการพัฒนาหลักสูตร การรับเข้าศึกษา วิชาการ กิจกรรม และจบการศึกษา



รูปที่ 4 กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากร

(2.3) การวิเคราะห์ประสบการณ์กระบวนการผลิตจากการฟังบรรยาย โดยใช้แนวคิด PESTEL(การเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี สภาพแวดล้อม และกฎหมาย) และ วิเคราะห์ SWOT (จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค)และนักศึกษาทั้ง 6 ช่วยกัน ถอดบทเรียนจากการบรรยาย และออกแบบข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาครูจากการถอดบทเรียน โดยใช้เครื่องมือเอไอเป็นตัวช่วยวิเคราะห์ หลังจากการทำกิจกรรมแล้วนักศึกษานำผลการสังเคราะห์ข้อมูลแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรและผู้สอน

ผลงานการวิเคราะห์ของนักศึกษา https://www.canva.com/design/DAGeH9wssYc/40-CksqKZddILd85__qRFA/edit



รูปที่ 5 การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ของนักศึกษา

(3) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนใช้ แบบประเมินงาน โดยให้ผู้เรียนประเมินตนเองและผู้สอนประเมิน การออกแบบแบบประเมินใช้ 5 scale rating ผลการประเมินแต่ละด้าน โดยใช้คะแนนรูบิค นักศึกษากรอกแบบประเมิน ผ่าน Google Form https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdT7PaXGTiqxu0u0bw26i-C8J80HkmJa0WsEXKXCsYCG4_9uw/formResponse

ผลการประเมินประกอบด้วย ดังนี้

(3.1) ด้านกระบวนการคิด วิเคราะห์ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไป ระบุประเด็นได้ครบถ้วน (ระดับ 3) เชื่อมโยงข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ (ระดับ 4) ใช้เหตุผลได้น่าเชื่อถือ (ระดับ 3) วิเคราะห์ผลกระทบได้รอบด้าน (ระดับ 3) และ ประเมินคุณค่าได้เหมาะสม (ระดับ 3)

(3.2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไป มีมุมมองใหม่ที่น่าสนใจ (ระดับ 3) มีการบูรณาการความรู้ได้อย่าง

เป็นระบบ(ระดับ 4) มีทางเลือกใหม่พื้นฐาน (ระดับ 2) การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์น่าสนใจ(ระดับ 2) และการสร้างมูลค่าเพิ่มพื้นฐาน (ระดับ 2)

(3.3) ด้านการนำเสนอ พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไปสามารถลำดับความคิดได้ชัดเจน (ระดับ 3) สามารถใช้ภาษาได้ดีและชัดเจน (ระดับ 4) สามารถนำเสนอได้โดดเด่น (ระดับ 4) ใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) และสามารถโต้ตอบได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ (ระดับ 5)

(3.4) ด้านการใช้เทคโนโลยีและ AI พบว่า นักศึกษาร้อยละ 90 ขึ้นไปสามารถ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้มีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) สามารถใช้ เครื่องมือเอปำเอย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) ใช้เทคโนโลยีวิเคราะห์ข้อมูลได้เหมาะสม (ระดับ 3) บูรณาการเทคโนโลยีในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับ 4) และคำนึงถึงจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างรอบด้าน (ระดับ 4)

ผลการวิเคราะห์สมรรถนะของผู้เรียนจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยการประเมินของผู้สอนและผู้เรียนประเมินตนเองพบว่า

ด้านการนำเสนอ เป็นจุดแข็งที่สุด โดยเฉพาะการโต้ตอบที่ได้ระดับ 5 และมีความสามารถในระดับ 4 ในเกือบทุกด้านย่อย แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีทักษะการสื่อสารและการนำเสนอที่ยอดเยี่ยม รองลงมาเป็น**ด้านเทคโนโลยีและ AI** ก็มีประสิทธิภาพสูง โดยส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 4 แสดงว่านักศึกษาสามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ดี รวมถึงมีจริยธรรมในการใช้งาน รวมถึง**ด้านกระบวนการคิด** มีผลงานที่ดี โดยเฉพาะการเชื่อมโยงข้อมูลเป็นระบบได้ระดับ 4 ส่วนอื่นๆ อยู่ในระดับ 3 ซึ่งถือว่าเป็นระดับที่น่าพอใจ

2.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: สามารถประยุกต์ทฤษฎีการบริหารงานบุคคลของวิชาชีพครู

(1) กำหนดเนื้อหาในการเรียนรู้ ประกอบด้วย การบริหารงานบุคคล และมาตรฐานตำแหน่งของวิชาชีพครู

(2) กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักศึกษาข้ามศาสตร์มีความเข้าใจในการเข้าสู่วิชาชีพ และการปฏิบัติงาน ผู้สอนออกแบบกิจกรรม ดังนี้

(2.1) Activity Based Learningโดยให้ผู้เรียนจัดกิจกรรมการสัมภาษณ์ครูหลักสูตร ความเป็นเลิศด้านภาษาต่างประเทศ เนื่องด้วยนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนได้เลือกลักษณะของหลักสูตรที่ตนเองสนใจ ในการเข้าไปศึกษาภาคสนาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดแรงบันดาลใจในการประกอบวิชาชีพครู และเลือกโรงเรียนที่ตนเองอยากจะไปศึกษา คือ โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ เชียงใหม่ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

(2.1.1) นักศึกษาศึกษาข้อมูลทั่วไปของโรงเรียน คู่มือการบริหารงานบุคคลของโรงเรียน และออกแบบคำถามการสัมภาษณ์ โดยผู้สอนอำนวยความสะดวก กิจกรรมในการประสานโรงเรียนให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมการสัมภาษณ์ออนไลน์

(2.2.2) นักศึกษาดำเนินการการสัมภาษณ์ โดยแบ่งหน้าที่กัน ได้แก่ พิธีกรการดำเนินการ ผู้ถามคำถาม และการกล่าวขอบคุณวิทยากร

(2.2.3) นักศึกษาถอดบทเรียนการสัมภาษณ์ โดยใช้กรอบแนวคิดของระบบการบริหารบุคคล ผู้สอนประเมินชิ้นงานของนักศึกษาด้วยการอภิปรายประเด็นไปพร้อมกับนักศึกษา



รูป 6 ภาพการจัดกิจกรรมการเสวนาร่วมกับครูโรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ

(2.2) Field Study การเรียนรู้ภาคสนาม วิชาชีพครู ของโรงเรียนดาราวิทยาลัย ในหลักสูตร Trilingual E Plus Program ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีนกลางในการจัดการเรียนการสอน โดยนักศึกษาแบ่งหน้าที่ในการลงพื้นที่ และการเดินทางไปลงพื้นที่ภาคสนามนั้นอยู่ในความดูแลของผู้สอนตลอดระยะทาง

(2.2.1) นักศึกษาศึกษาข้อมูลของหลักสูตร จากสื่อสังคมออนไลน์ และเว็ปไซด์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาจุดเด่นของหลัก และตั้งคำถามประกอบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการบริหารงานบุคคล

(2.2.2) นักศึกษาได้ฟังบรรยายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับหัวหน้าหลักสูตรพิเศษ รวมถึงการเดินดูบรรยากาศการจัดการเรียนการสอน สัมภาษณ์ ครูชาวต่างชาติ โดยนักศึกษาได้ใช้ทักษะภาษาอังกฤษ และภาษาจีนกลางในการสัมภาษณ์

(2.2.3) นักศึกษาถอดบทเรียนการลงพื้นที่ภาคสนามในรูปแบบของใบงานตารางและบรรยายความประทับใจและไม่ประทับใจของการเป็นครูในโรงเรียนเอกชน ซึ่งเป็นการบ่มเพาะทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ของวิชาชีพครู และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนอยากพัฒนาตนเองเพื่อบรรลุความประสงค์ในการเข้าสู่วิชาชีพครู ผู้สอนสรุปการลงพื้นที่ภาคสนามร่วมกับนักศึกษา และประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในกิจกรรมดังกล่าวจากใบงาน



รูป 7 ภาพการจัดกิจกรรมการลงพื้นที่โรงเรียนดาราวิทยาลัย การสัมภาษณ์ครูสอนวิชาภาษาจีน



รูป 8 ภาพการจัดกิจกรรมการสังเกตชั้นเรียน ณ โรงเรียนดาราวิทยาลัย

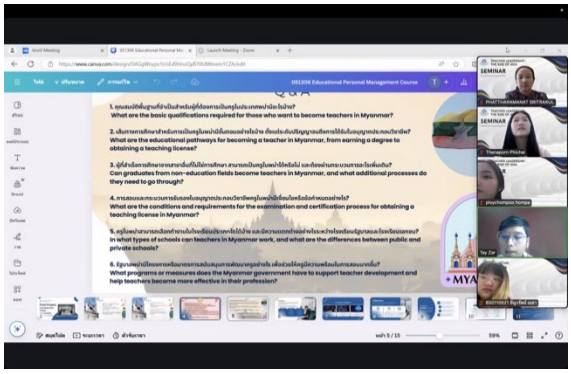
(2.3) Comparative Study กิจกรรมการศึกษาเปรียบเทียบ เปิดมุมมองวิชาชีพครูในต่างประเทศ เมื่อนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในกระบวนวิชา มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน และภาษาเกาหลี ผู้สอนจึงติดต่อประสานเครือข่ายครูจากประเทศเกาหลี ประเทศจีน และประเทศพม่า เพื่อจัดกิจกรรม Exchange Forum ภายใต้แนวคิด Teacher Leadership: The Rise of Asia ซึ่งได้รับเกียรติจาก

- Dr.Back Sue Un, Sang Myuang University, Korea

-Mr.Tay Zar, MIA International Academy, Myanmar
-Mr. Li Meng Fei, Shanghai Yan'an High School, China

การจัดกิจกรรมมีขั้นตอนดังนี้

(2.3.1) นักศึกษาแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้นักศึกษาที่มีความสามารถทางด้านภาษาต่างประเทศ เป็นผู้นำในการดำเนินรายการร่วมกับเพื่อน โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงาน ซึ่งนักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องออกแบบคำถาม ที่อยากจะสัมภาษณ์ โดยใช้เครื่องมือเอไอในการช่วยแปลภาษา นักศึกษาใช้แนวคิดการบริหารงานบุคคล ที่ มาตรฐานตำแหน่งครูมาเป็นพื้นฐานในการสร้างคำถาม



รูป 9 ภาพการจัดกิจกรรมการเสวนาร่วมกับครูชาวพม่า โดยใช้ภาษาอังกฤษ



รูป 9 ภาพการจัดกิจกรรมการเสวนาร่วมกับครูชาวเกาหลี โดยใช้ภาษาเกาหลี

(2.3.2) นักศึกษาฟังการบรรยายการปฏิบัติหน้าที่จากวิทยากรต่างประเทศ และถามคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

(2.3.3) นักศึกษาถอดบทเรียนเป็นลักษณะของ Youtube React สะท้อนคิดประเด็นที่ได้เรียนรู้จากครูในต่างประเทศ วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างประเทศไทย และประเทศที่สนใจ โดยเผยแพร่ออนไลน์ เพื่อแสดงทัศนะของตนเองที่มีต่อวิชาชีพครู

Youtube Link

1.**ผลลัพธ์การเรียนรู้การศึกษาเปรียบเทียบกับครูชาวจีน**
https://www.youtube.com/watch?v=wUpwzSV-vq0

2.ผลลัพธ์การเรียนรู้การศึกษาเปรียบเทียบกับครูชาวเกาหลี
https://www.youtube.com/watch?v=wyjo9R_igP8

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้การศึกษาเปรียบเทียบกับครูชาวพม่า
https://www.youtube.com/watch?v=Yn76VMlx_-k

(3) การประเมินผลการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ นแกจากประเมินความรู้ที่นักศึกษาได้รับจากใบงานผู้สอนยังประเมินสมรรถนะจาก แบบประเมินสมรรถนะของผู้เรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นนี้ส่งผลให้นักศึกษาพัฒนาสมรรถนะหลากหลายมิติที่จำเป็นสำหรับการเป็นครูมืออาชีพในยุคปัจจุบัน โดยสมรรถนะเหล่านี้เกิดขึ้นจากการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและการปฏิบัติจริง

สมรรถนะด้านการสื่อสาร

การพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักศึกษาเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบผ่านกิจกรรมต่างๆ เริ่มตั้งแต่การออกแบบคำถามสัมภาษณ์ที่ต้องใช้ความคิดเชิง

วิเคราะห์ในการกำหนดประเด็นที่ต้องการสำรวจความสามารถในการเป็นพิธีกรและผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ช่วยสร้างความมั่นใจในการสื่อสารกับผู้อื่นโดยเฉพาะการสื่อสารกับบุคคลที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญสูง นอกจากนี้ การใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารกับครูชาวต่างชาติและวิทยากรจากประเทศต่างๆ ทำให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะภาษาในสถานการณ์จริง ซึ่งแตกต่างจากการเรียนในห้องเรียนทั่วไป การสร้าง YouTube React เป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลที่สำคัญในยุคปัจจุบัน

สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาได้รับการพัฒนาผ่านกระบวนการถอดบทเรียนจากประสบการณ์ต่างๆ การเปรียบเทียบระบบการศึกษาและการบริหารงานบุคคลระหว่างประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ช่วยให้นักศึกษาเห็นความแตกต่างและความเหมือนในมุมมองที่กว้างขึ้น การใช้กรอบแนวคิดของระบบการบริหารบุคคลและมาตรฐานตำแหน่งครูเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ทำให้การคิดมีทิศทางและเป็นระบบ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากการสะท้อนความประทับใจและไม่ประทับใจของการเป็นครูในโรงเรียนเอกชน ซึ่งต้องใช้การวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งและมองในหลายมุมมอง

สมรรถนะความเข้าใจวิชาชีพครู

ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับวิชาชีพครูเกิดขึ้นจากการสัมผัสประสบการณ์จริงในสถานศึกษาที่หลากหลาย การศึกษาคู่มือการบริหารงานบุคคลของโรงเรียนและการฟังการบรรยายจากผู้บริหารและครูผู้สอนทำให้นักศึกษาเข้าใจบทบาทหน้าที่ของครูในมิติต่างๆ ไม่ใช่เพียงแค่การสอนในห้องเรียนเท่านั้น การศึกษาหลักสูตรพิเศษอย่าง Trilingual E Plus Program ช่วยให้เห็นภาพของการศึกษาที่ก้าวหน้าและการปรับตัวของครูยุคใหม่ การแลกเปลี่ยนกับครูจากประเทศต่างๆ ขยายมุมมองเรื่องการศึกษาและวิชาชีพครูในบริบทสากล

สมรรถนะการเป็นผู้นำ

ทักษะความเป็นผู้นำของนักศึกษาได้รับการพัฒนาผ่านการทำงานเป็นทีมในกิจกรรมต่างๆ การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการสัมภาษณ์และการจัดกิจกรรม Exchange Forum ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้การบริหารจัดการและประสานงาน โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีความสามารถทางภาษาต่างประเทศจะได้รับโอกาสในการเป็นผู้นำกลุ่ม ซึ่งสะท้อนแนวคิด Teacher Leadership ที่เน้นในกิจกรรม การประสานงานกับโรงเรียนและวิทยากรต่างประเทศเป็นการฝึกฝนทักษะการจัดการและการสื่อสารในระดับที่สูงขึ้น

สมรรถนะทางสังคมและอารมณ์

การปรับตัวและการเรียนรู้จากสถานการณ์ใหม่ๆ เป็นสมรรถนะสำคัญที่นักศึกษาได้พัฒนาขึ้น การเข้าไปศึกษาในสถานศึกษาที่แตกต่างจากที่คุ้นเคย การสื่อสารกับผู้คนหลากหลายวัฒนธรรมและการเปิดใจรับฟังมุมมองใหม่ๆ ช่วยสร้างความยืดหยุ่นทางความคิด การสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในวิชาชีพเกิดขึ้นจากการได้เห็นแบบอย่างที่ดีและการเข้าใจบริบทของวิชาชีพมากขึ้น ความสามารถในการทำงานข้ามวัฒนธรรมเป็นทักษะที่จำเป็นในยุคโลกาภิวัตน์

3. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “BRIDGE”

นวัตกรรม **"BRIDGE Learning Innovation"** เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เข้าสู่วิชาชีพครู โดยมีองค์ประกอบหลักดังนี้

B - Bilingual/Trilingual Integration (การบูรณาการหลายภาษา) เช่น การศึกษาภาคสนามที่โรงเรียนดาราวิทยาลัยในหลักสูตร Trilingual E Plus Program ที่ใช้ภาษาไทย อังกฤษ และจีนกลางและการจัด Exchange Forum กับครูจากเกาหลี จีน และ

พม่า ภายใต้แนวคิด "Teacher Leadership: The Rise of Asia"

R - Research-Based Learning (การเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน) การศึกษาบทความทางวิชาการและงานเขียนที่เกี่ยวข้อง แล้วใช้ AI สรุปข้อมูลลงใน Padlet และการถอดบทเรียนจากการบรรยายพิเศษของรองคณบดีจากมหาวิทยาลัยบูรพา เกี่ยวกับกระบวนการผลิตครู

I- Inquiry & AI Enhancement (การสืบเสาะและการเสริมด้วย AI) นักศึกษาใช้เครื่องมือเอไอในการสืบค้นอย่างมีวิจารณาญาณและการตรวจสอบข้อมูลจากการค้นคว้า

D - Disciplinary Integration (การบูรณาการข้ามศาสตร์) การเชื่อมโยงความรู้จากภาษาตะวันออก การสื่อสารมวลชน เข้ากับการบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

G - Game-Based Methodology (วิธีการเรียนรู้ผ่านเกม)การสร้างบอร์ดเกมจากเนื้อหาพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมของนักศึกษาที่มาจากต่างคณะ และต่างสาขาวิชา

E- Exchange Program (โปรแกรมแลกเปลี่ยน) การแลกเปลี่ยนกับสถานศึกษาในประเทศ**และ**การแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศ**:**

นวัตกรรม "BRIDGE" ประสบความสำเร็จในการสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เข้าใจและสนใจวิชาชีพครู โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี และกระบวนการคิดวิเคราะห์ อย่างไรก็ตาม ยังมีโอกาสในการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเป็นครูมืออาชีพที่สมบูรณ์ในยุคปัจจุบัน

ความท้าทายที่พบในการจัดการเรียนรู้

1. ความท้าทายด้านพื้นฐานความรู้ของนักศึกษา

ปัญหาหลัก: นักศึกษาจากภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ และคณะการสื่อสารมวลชน ไม่มีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับระบบบริหารงานบุคคลทางการศึกษา

การแก้ไข: ปรับรูปแบบการสอนจากแบบบรรยายสู่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ โดยใช้เครื่องมือ AI เป็นตัวช่วยในการสรุปและทำความเข้าใจเนื้อหาพื้นฐาน

2. ความท้าทายด้านความหลากหลายของความต้องการในการเรียนรู้

ปัญหาหลัก: นักศึกษาจากต่างคณะมีความต้องการที่แตกต่างกัน แต่ต้องเรียนในกระบวนวิชาเดียวกัน

การแก้ไข: ออกแบบกิจกรรมที่ยืดหยุ่นและตอบสนองความหลากหลาย เช่น การให้เลือกโรงเรียนที่สนใจศึกษา และการใช้ทักษะภาษาต่างประเทศที่ตนเองถนัด

3. ความท้าทายด้านการสร้างแรงบันดาลใจ

ปัญหาหลัก: การสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาข้ามศาสตร์เห็นความน่าสนใจของวิชาชีพครู

การแก้ไข: จัดกิจกรรมภาคสนามและการแลกเปลี่ยนกับครูจากหลากหลายบริบท ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเปิดมุมมองใหม่ๆ

ผลตอบรับด้านแรงบันดาลใจเพื่อนักศึกษาแสดงความสนใจเพิ่มขึ้นในการประกอบวิชาชีพครู และเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง

751308 ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค 1 OBE ร่วมกับ Active Learning ยกระดับการคิดวิเคราะห์และการใช้ความรู้เศรษฐศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรม

วรัทยา ชินกรรม[1]

[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail warattaya.ch@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 88 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

โครงการนี้นำเสนอแนวทางการออกแบบการเรียนการสอนรายวิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคโดยใช้แนวคิด Outcome-Based Education (OBE) และ Active Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์กับสถานการณ์จริง แนวทางการเรียนรู้ถูกออกแบบให้เชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs) โดยกิจกรรมเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่น การอภิปรายกลุ่ม การเขียนบทความเศรษฐกิจ การสรุปการบรรยายจากวิทยากร และการวิเคราะห์เหตุการณ์ร่วมสมัย พร้อมทั้งใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น PowerPoint, YouTube และ Mango Canvas ผลจากการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่นำเสนอมีประสิทธิภาพสูง โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยในทุกด้านอยู่ในระดับ “ดีมาก” โดยเฉพาะด้านการสื่อสารวัตถุประสงค์รายวิชา การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และความเหมาะสมของวิธีการประเมินผล นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถผลิตผลงานที่แสดงความเข้าใจเชิงลึกผ่านแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์และการสื่อสารข้อเสนอเชิงนโยบายได้อย่างสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Education), การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), เศรษฐศาสตร์มหภาค (Macroeconomics), การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)

บทนำ

ปัจจุบัน การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษามีการเปลี่ยนผ่านอย่างชัดเจนจากแนวทางที่เน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง (Teaching-Centered) สู่แนวทางที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) โดยใช้แนวคิด Outcome-Based Education (OBE) เป็นกรอบสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งเน้นการกำหนด “ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน” (Course Learning Outcomes: CLOs) และผู้สอนเป็นผู้จัดกระบวนการ “เรียนรู้” โดยเริ่มจากขั้นตอนวางแผนการสอน จากนั้นจึงออกแบบ “กิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อมุ่งไปสู่ “ผลลัพธ์” เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาอย่างครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

แนวทาง OBE เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์ที่ต้องการอย่างเป็นรูปธรรม โดยในรายวิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค ซึ่งเป็นรายวิชาพื้นฐานที่สำคัญต่อการทำความเข้าใจระบบเศรษฐกิจในระดับประเทศและระดับโลก พบว่าแม้ผู้เรียนจะสำเร็จการศึกษา แต่กลับยังขาดทักษะที่จำเป็นใน

การคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง ซึ่งสะท้อนถึงช่องว่างระหว่างการเรียนในชั้นเรียนกับการใช้ความรู้ในชีวิตจริง การเรียนรู้ตามแนวทาง OBE จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจหลักทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์และเชื่อมโยงองค์ความรู้เข้ากับสถานการณ์เศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจริง และประเมินและสังเคราะห์แนวทางนโยบายเศรษฐกิจโดยใช้กรอบแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์

เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ข้างต้น กิจกรรมการเรียนรู้จึงถูกออกแบบโดยใช้แนวทาง Active Learning ตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่ การบรรยายเชิงทฤษฎีควบคู่กับการฝึกฝนผ่านแบบฝึกหัด การอภิปรายกลุ่ม การฟังบรรยายจากวิทยากรพิเศษ การเข้าร่วมสัมมนาวิชาการ และการวิเคราะห์สถานการณ์เศรษฐกิจจริงผ่านการเขียนบทความหรือรายงานเชิงวิเคราะห์

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคให้สอดคล้องกับแนวคิด Outcome-Based Education (OBE) โดยมุ่งเน้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs) อย่างเป็นระบบ เสริมสร้างความเข้าใจในหลักทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์เศรษฐกิจจริง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกระบวนการ Active Learning และจัดให้มีระบบการวัดผลที่สะท้อนความก้าวหน้าในการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน และเพื่อนำไปเป็นต้นแบบในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในวิชาที่มีลักษณะใกล้เคียงกันต่อไป

2.หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

ในการออกแบบการเรียนรู้รายวิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสอดคล้องกับแนวทาง Outcome-Based Education (OBE) ได้นำหลักการและทฤษฎีด้านการเรียนรู้ที่สำคัญมาใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยมีกรอบแนวคิดหลักคือ OBE ซึ่งมุ่งเน้นการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ที่ชัดเจนทั้งในด้านความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skills) และเจตคติ (Affective) แล้วจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลให้สอดคล้องกับเป้าหมายเหล่านั้นตามแนวทาง Backward Design ของ [4] เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์ที่คาดหวังอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังได้นำแนวคิดของทฤษฎี Constructivism และ Social Constructivism [3] มาใช้ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การอภิปราย และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

การกำหนดระดับความลึกของการเรียนรู้ยังอิงตาม Bloom's Revised Taxonomy [1] ซึ่งช่วยให้การออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ครอบคลุมตั้งแต่ระดับความรู้พื้นฐานไปจนถึงระดับการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า ทั้งยังมีการประเมินผลการเรียนรู้ในลักษณะ Formative และ Authentic Assessment เพื่อสะท้อนพัฒนาการที่แท้จริงของผู้เรียนในแต่ละช่วง เช่น การเขียนบทความวิเคราะห์เศรษฐกิจ สรุปสาระจากสัมมนา หรือการวิเคราะห์สถานการณ์เชิงนโยบาย ซึ่งล้วนเป็นภาระงานที่สอดคล้องกับบริบทวิชาชีพของนักเศรษฐศาสตร์ในโลกจริง

ตัวอย่างงานศึกษาที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้แนวการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ เช่น [5] ศึกษาผลของการใช้วิธีการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Cooperative Learning) ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาเศรษฐศาสตร์มหภาคระดับกลาง โดยทำการทดลอง นักศึกษาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มที่ได้เรียนโดยใช้วิธี cooperative learning ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งเรียนแบบบรรยายตามปกติ โดยวัดผลจากหลายด้าน ได้แก่ ความสนใจ การเตรียมตัว การมีส่วนร่วม การเข้าเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ (คะแนนสอบ) ผลการศึกษา แสดงให้เห็นว่า

นักศึกษากลุ่มที่ใช้ cooperative learning มีคะแนนสอบรวม (midterm + final) สูงกว่ากลุ่มบรรยายโดยเฉลี่ย 4.4–6.7 คะแนน หรือคิดเป็น 5.5–7% ของคะแนนเฉลี่ย ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติ แม้ว่าในด้านความสนใจและการมีส่วนร่วมจะไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม กลุ่มทดลองมีแนวโน้มได้รับประโยชน์จากการโต้ตอบระหว่างนักศึกษาในกลุ่มมากขึ้น มีการตั้งกลุ่มศึกษาร่วมกันและมีความสบายใจในการถามคำถามมากขึ้นในชั้นเรียน

[2] ศึกษาแนวทางการปรับเปลี่ยนรายวิชาเศรษฐศาสตร์เบื้องต้นจากการสอนแบบ “long-list” ซึ่งเน้นการครอบคลุมหัวข้อจำนวนมาก ไปสู่รูปแบบ “short-list” ที่มุ่งเน้นการสร้าง economic literacy หรือความสามารถในการประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐศาสตร์พื้นฐาน เช่น ต้นทุนค่าเสียโอกาส การวิเคราะห์เชิงส่วนเพิ่ม อุปสงค์ อุปทาน และราคาตลาด ในชีวิตจริงและการตัดสินใจทางนโยบาย สาเหตุหลักคือแม้นักศึกษาจะผ่านการเรียนเศรษฐศาสตร์ แต่กลับไม่สามารถใช้ความรู้เหล่านั้นในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนเสนอให้ลดหัวข้อที่ซับซ้อนหรือไม่จำเป็นลง เพื่อเปิดพื้นที่เวลาให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และอภิปรายประเด็นเศรษฐกิจผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติภายในชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดเศรษฐศาสตร์อย่างยั่งยืนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

รายวิชา ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค 1 ได้รับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning และมุ่งเน้น การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผสมผสานวิธีการสอนแบบใหม่ที่หลากหลาย ได้แก่ การบรรยายเชิงทฤษฎีควบคู่กับการฝึกฝนผ่านแบบฝึกหัด การอภิปรายกลุ่ม การฟังบรรยายจากวิทยากรพิเศษ การเข้าร่วมสัมมนาวิชาการ และการวิเคราะห์สถานการณ์เศรษฐกิจจริงผ่านการเขียนบทความหรือรายงานเชิงวิเคราะห์

สื่อและนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วยการใช้ PowerPoint เพื่อประกอบการบรรยาย, การจัดกิจกรรม Quiz ผ่าน Microsoft Forms เพื่อประเมินความเข้าใจในแต่ละบทเรียน, การแนะนำให้นักศึกษา ศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมผ่าน YouTube, ตลอดจน ติดตามข่าวเศรษฐกิจจากเว็บไซต์ข่าวเศรษฐกิจทั้งในและต่างประเทศ เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดทางทฤษฎีกับสถานการณ์จริง

กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของนักศึกษา โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนมุมมอง และฝึกการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านกิจกรรมกลุ่มและชั้นเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยนักศึกษาได้ฝึกการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ประเด็นเศรษฐกิจร่วมสมัย และนำเสนอข้อเสนอเชิงนโยบายผ่านกิจกรรมที่ออกแบบให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง

จุดเด่นของการเรียนรู้ในรายวิชานี้คือ การเชื่อมโยงทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคเข้ากับบริบทเศรษฐกิจปัจจุบัน และการส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นนักเศรษฐศาสตร์ในโลกยุคใหม่ ทั้งด้านการวิเคราะห์ข้อมูล และการสื่อสารเชิงวิชาการอย่างมีประสิทธิภาพ

4. **อธิบายผลที่ได้รับ**

การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชานี้ถูกออกแบบให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทของเศรษฐกิจจริง โดยแบ่งองค์ประกอบของการประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่:

สอบกลางภาคและปลายภาค (ร้อยละ 70): การสอบนี้จะวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาหลักสูตร ทฤษฎี และแนวคิดสำคัญที่ได้เรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา ซึ่งรวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้

แบบฝึกหัดและการบ้าน (ร้อยละ 10): ส่วนนี้จะประเมินการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การทบทวนเนื้อหา และความเข้าใจในบทเรียนผ่านการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เป็นการวัดความเข้าใจในแต่ละหัวข้อและทักษะการแก้ปัญหาเบื้องต้น

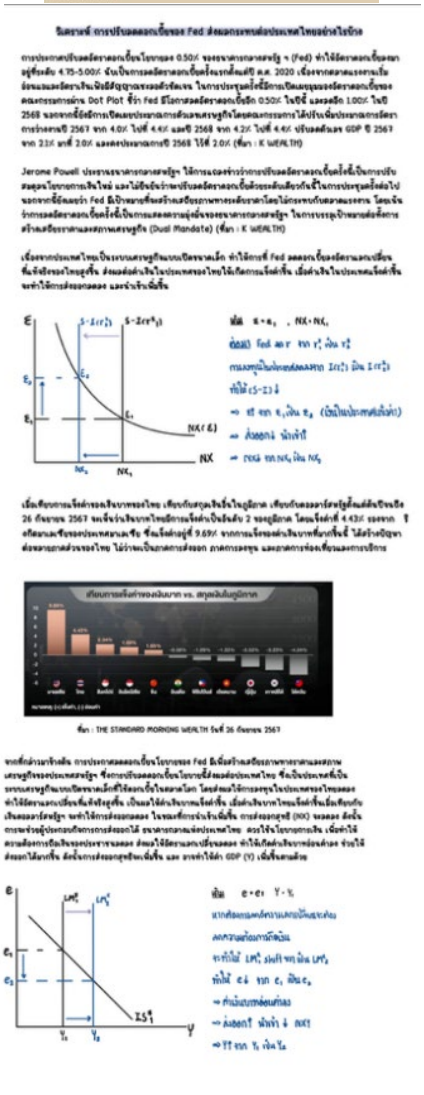
เขียนข่าวหรือบทความเกี่ยวกับเศรษฐกิจ (ร้อยละ 15): การประเมินนี้จะเน้นที่การพัฒนาทักษะการวิเคราะห์เศรษฐกิจ การค้นคว้าข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย นักศึกษาจะได้ฝึกการเชื่อมโยงทฤษฎีเข้ากับสถานการณ์จริง และสื่อสารแนวคิดทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างแสดงดังภาพที่ 1

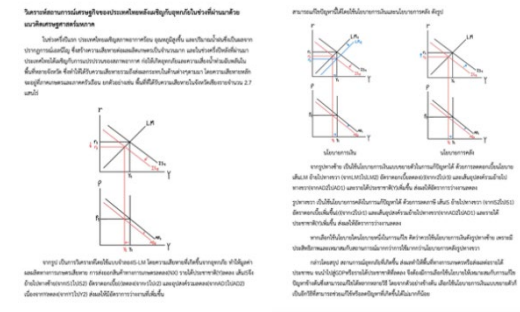
สรุปการฟังบรรยายจากวิทยากรพิเศษ การเข้าร่วมสัมมนาวิชาการ (ร้อยละ 5): ส่วนนี้จะวัดการมีส่วนร่วมและการเปิดรับความรู้จากแหล่งภายนอกชั้นเรียน นักศึกษาจะได้ฝึกทักษะการจับประเด็น การสรุปข้อมูลสำคัญ และการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับจากการบรรยายหรือสัมมนาเข้ากับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ตัวอย่างแสดงดังภาพที่ 2

ภาพที่ 1 เป็นตัวอย่างผลงานกิจกรรมของนักศึกษาที่แสดงถึงกระบวนการ วิเคราะห์เศรษฐกิจมหภาค โดยอ้างอิงจากแบบจำลอง IS-LM และ AD-AS ที่ได้เรียนรู้ในชั้นเรียน โดยเป็นแบบจำลองเพื่ออธิบายผลกระทบของนโยบายการเงิน นโยบายการคลัง รวมถึงเหตุการณ์ภายนอก (เช่น อุทกภัย การปรับดอกเบี้ยของ Fed) ที่มีต่อเศรษฐกิจไทย ทั้งในมิติเชิงนโยบายและพฤติกรรมเศรษฐกิจจริง

การประเมินในส่วนนี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ทางเศรษฐกิจ ผ่านการฝึกเขียนข่าวหรือบทความในลักษณะที่สามารถสื่อสารข้อมูลทางเศรษฐกิจให้ผู้อ่านทั่วไปเข้าใจได้ง่าย พร้อมทั้งฝึกฝนการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข่าวสื่อเศรษฐกิจ และรายงานนโยบายที่น่าเชื่อถือ และถ่ายทอดเนื้อหาด้วยการเชื่อมโยงระหว่าง ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ กับ เหตุการณ์หรือสถานการณ์จริง







ภาพที่ 1 ตัวอย่างงานกิจกรรมการออกแบบนโยบายและการวิเคราะห์นโยบายเศรษฐกิจมหภาคและผลกระทบจากปัจจัยภายนอกต่อเศรษฐกิจไทย

ภาพที่ 2 เป็นตัวอย่างของผลลัพธ์ของกิจกรรมที่นักศึกษาเข้าร่วมสัมมนาวิชาการในหัวข้อ “เศรษฐกิจไทย – พร้อมรับ ปรับตัว แสวงหาโอกาส ท่ามกลางโลกผันผวน” โดยนักศึกษาได้จัดทำสรุปแบบกระชับ เข้าใจง่าย และครอบคลุมสาระสำคัญของเนื้อหาการบรรยายในรูปแบบภาพรวมหน้าเดียว (One-Page Summary) ในส่วนนี้มุ่งเน้น **การส่งเสริมทักษะการฟัง วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการสื่อสาร** โดยให้นักศึกษา 1) **ฝึกจับประเด็นสำคัญ** จากการบรรยายของวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ

2) ฝึกสรุปข้อมูลอย่างมีโครงสร้าง โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดหรือทฤษฎีที่เรียนในรายวิชา 3) ถ่ายทอดความเข้าใจในรูปแบบภาพหรือข้อความที่เข้าถึงง่าย สร้างสรรค์และน่าอ่าน





ภาพที่ 2 ตัวอย่างงานในกิจกรรม One-Page Summary ประกอบการเข้าร่วมฟังสัมมนาวิชาการ

การประเมินในด้านที่ 3 เขียนข่าวหรือบทความเกี่ยวกับเศรษฐกิจ และ สรุปการฟังบรรยายจากวิทยากรพิเศษ การเข้าร่วมสัมมนาวิชาการ ใช้ rubric score โดยแบ่งเป็นในด้าน 1) ด้านเนื้อหา พิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วนของการวิเคราะห์เชื่อมโยงกับทฤษฎี 2) โครงสร้างและการนำเสนอ พิจารณาความชัดเจน การใช้ภาษาที่ชัดเจนกระชับ การอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ถูกต้อง

นอกจากนี้จากผลการประเมินโดยนักศึกษาจำนวน 22 คนดังตารางที่ 1 พบว่าทุกรายการได้รับระดับ "ดีมาก" ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความพึงพอใจในภาพรวมของกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ โดยเฉพาะในด้านที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารอย่างชัดเจนของวัตถุประสงค์รายวิชา แผนการสอน และวิธีการประเมินผล (ข้อ 1) การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการค้นคว้าด้วยตนเอง (ข้อ 4) และการจัดการประเมินผลที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ (ข้อ 5) ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันที่ 4.64 คะแนน นอกจากนี้คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 อยู่ระดับดีมาก

ตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินรายวิชา (จำนวนนักศึกษาผู้ประเมิน: 22 จาก 88 คน)

ลำดับ	ประเด็นที่ประเมิน	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 5)	ระดับผลการประเมิน
1	การแจ้งประสงค์อียดรายวิชา การประเมิน	4.64	ดีมาก
2	ความงของเนื้อหาอในรายวิชา	4.55	ดีมาก
3	การงกับวิชาอื่นรประยุกต์ใช้	4.41	ดีมาก
4	การให้ผู้เรียนคิดห์ และค้นคว้า	4.64	ดีมาก
5	ความะสมของวิธีนกับเนื้อหาพธ์การเรียนรู้	4.64	ดีมาก
6	ปริมาณกเวลาเรียนอ้องกับเวลาเรียน	4.59	ดีมาก
7	ความมของสื่อและรประกอบ	4.55	ดีมาก

5.สรุป

การจัดการศึกษาในปัจจุบันเป็นการจัดการศึกษาตามแนวทาง Outcome-Based Education (OBE) หรือการศึกษาที่เน้นผลลัพธ์เป็นศูนย์กลาง โดยเน้นการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและออกแบบกิจกรรมให้ตอบเป้าหมาย สำหรับรายวิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค พบว่านักศึกายังขาดทักษะการวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง โครงการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบการเรียนรู้ในรายวิชานี้ให้สอดคล้องกับแนวคิด OBE เน้นการเสริมสร้างความเข้าใจทฤษฎี พัฒนาะทักษะการคิดวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์จริงผ่านกระบวนการ Active Learning เช่น การอภิปรายการวิเคราะห์ข่าวเศรษฐกิจ และการเข้าร่วมงานสัมมนาวิชาการ และจากวิทยากรพิเศษ นอกจากนี้ยังใช้สื่อและนวัตกรรมประกอบการสอน เช่น PowerPoint, Mango Canvas, YouTube และแหล่งข่าวเศรษฐกิจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนติดตามข่าวเศรษฐกิจเพื่อเชื่อมโยงทฤษฎีกับสถานการณ์จริง

การประเมินผลการเรียนรู้ออกแบบให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ การวิเคราะห์ และการประยุกต์ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านหลัก ได้แก่ การสอบกลางภาคและปลายภาค แบบฝึกหัดและการบ้าน การเขียนข่าวหรือบทวิเคราะห์เศรษฐกิจ และการสรุปการฟังบรรยาย/สัมมนาวิชาการ ซึ่งสองส่วนหลังจะใช้แนวการประเมินแบบ rubric score ในการประเมินด้านเนื้อหา โครงการสร้าง และการนำเสอนเพื่อให้การประเมินมีความชัดเจนและโปร่งใส

6. อภิปรายผล

จากการออกแบบและการจัดการเรียนรู้รายวิชาเศรษฐศาสตร์มหภาคโดยใช้แนวทาง Active Learning และ Outcome-Based Education (OBE) พบว่าแนวทงดังกล่าวสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับบทเรียนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะกิจกรรมที่เปิดโอกาสในผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีกับสถานการณ์จริง เช่นการเขียนบทวิเคราะห์เศรษฐกิจจากข่าว การสรุปประเด็นจาก

การฟังบรรยายจากวทยากรพิเศษ และวิทยากรในงานสัมมนาวิชาการ โดยความสำเร็จสามารถวัดได้จากผลงานของนักศึกษาที่สามารถประยุกต์ใช้แบบจำลองมาอธิบายผลกระทบของนโยบายและการเปลี่ยนแปลงต่างๆได้ นอกจากนี้ การใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Quiz ผ่าน Microsoft Forms และสื่อเสริมจาก YouTube ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้และการประเมินผล ทำให้สามารถติดตามความเข้าใจของนักศึกษาได้อย่างต่อเนื่อง

อย่างไรก็ตาม ความท้าทายที่พบ ได้แก่ การบริหารเวลาในชั้นเรียนให้เพียงพอสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนความแตกต่างของพื้นฐานความรู้ระหว่างผู้เรียน ซึ่งส่งผลให้บางกลุ่มจำเป็นต้องได้รับการดูแลเพิ่มเติมเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ ทั้งนี้ การจัดให้มีช่องทางในการซักถามเพิ่มเติม เช่น กล่องข้อความ (Inbox) ในระบบ Mango Canvas หรือการสนทนาผ่านแชตใน Microsoft Teams ถือเป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะผู้ที่ไม่สะดวกหรือไม่กล้าแสดงความเห็นในชั้นเรียน สามารถส่งคำถามหรือข้อสงสัยได้อย่างอิสระและต่อเนื่อง

คำแนะนำสำหรับอาจารย์ผู้สนใจใช้แนวทางนี้ คือ ควรเริ่มจากการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน สอดคล้องกับทักษะและสมรรถนะที่ต้องการพัฒนา แล้วออกแบบกิจกรรมให้หลากหลายและครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (Cognitive), ทักษะ (Skills) และเจตคติ (Affective) พร้อมทั้งเตรียมระบบติดตามและสะท้อนผลการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง พยายามนำสถานการณ์ปัจจุบัน ข่าวสาร หรือกรณีศึกษาจริง มาเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน จะช่วยให้นักศึกษาเห็นความสำคัญและคุณค่าของสิ่งที่เรียนรู้ ที่สำคัญคือการเปิดพื้นที่ให้นักศึกษาได้ทดลอง คิด วิเคราะห์ และสะท้อนตนเองอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งจะเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

[1] Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition. New York: Longman.

[2] Salemi, M. K. (2005). Teaching economic literacy: Why, what and how. *International Review of Economics Education*, 4(2), 46–57. https://doi.org/10.1016/S1477-3880(15)30132-8

[3] Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society. The development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press.

[4] Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Understanding by design, expanded (2nd ed.). Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

[5] Yamarik, S. (2007). Does Cooperative Learning Improve Student Learning Outcomes? The Journal of Economic Education, 38(3), 259–277. http://www.jstor.org/stable/30042780

070410 : การศึกษาสำหรับเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปคตรัม ครูการศึกษาพิเศษเพื่อเด็กออทิสติก

วีรยา คำเรืองฤทธิ์[1]

[1]สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
243/1 หมู่ 4 ตำบลสันผีเสื้อ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300
E-mail Veeraya.k@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา คลิกเพื่อใส่จำนวน นศ. คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มีนโยบายในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับ Course learning outcomes ซึ่งในกระบวนวิชา 070410 การศึกษาสำหรับเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปคตรัม มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes โดยปรากฏให้เห็นในเครื่องมือ/เทคโนโลยีที่ใช้ในการประเมินผู้เรียนและวิธีการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้รับประสิทธิในการจัดการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ร่วมกับกิจกรรม Active Learning / Active Instruction มากกว่าร้อยละ 50 ซึ่งทำให้นักศึกษาพัฒนาการจากกิจกรรมที่ได้เรียนรู้พฤติกรรมจากกรณีศึกษาที่เป็นเด็กออทิสติก ผ่านการฝึกสังเกตพฤติกรรม ประเมินปัญหา ออกแบบแผนการสอนเฉพาะบุคคล ผลิตสื่อ และทดลองสอน

คำสำคัญ: แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล, ผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ, การศึกษาพิเศษ

1 ความสัมพันธ์ของ CLO และ PLO

กระบวนวิชา 070410 การศึกษาสำหรับเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปคตรัม ได้ออกแบบให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาหรือ CLO ประกอบด้วย CLO 1 อธิบายลักษณะอาการ ความบกพร่องและสาเหตุที่เป็นไปได้ของภาวะออทิซึมสเปคตรัม CLO 2 ใช้แบบทดสอบและเครื่องมือที่เหมาะสมในการคัดกรองและประเมินเส้นฐานกรณีศึกษาได้ และ CLO 3 เขียนแผนการสอนเฉพาะบุคคล ทั้งนี้ CLO มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร หรือ PLO ดังนี้

ความสอดคล้องของ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

PLO/CLO	CLO1	CLO2	CLO3
PLO 1 วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์การสอนโดยการบูรณาการข้ามศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยหรือเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษเพื่อใช้ในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพได้อย่างสร้างสรรค์	√		
PLO 2 ออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหรือเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษโดยประยุกต์องค์ความรู้ในศาสตร์ของตนบนพื้นฐานบริบทและความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเป็นระบบ			√
PLO 3 พัฒนาสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก และ/หรือนวัตกรรมในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย หรือเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษได้อย่างมีวิจารณญาณ			√
PLO 4 แก้ปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัยที่นำไปสู่การพัฒนาวิชาชีพครูปฐมวัยหรือครูการศึกษาพิเศษ	√		
PLO 5 มีคุณลักษณะเป็นครูดีและมีจรรยาบรรณวิชาชีพครูปฐมวัยหรือครูการศึกษาพิเศษ		√	√

จะทำให้ผู้เรียนรับการจัดการศึกษาที่เหมาะสมตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย-การศึกษาพิเศษ และมีคุณลักษณะเป็นครูดีและมีจรรยาบรรณวิชาชีพครูการศึกษาพิเศษในอนาคต

2 ผลจากกระบวนการเรียนรู้ด้วย Active learning วิธีการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผู้เรียนที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes

ผู้สอนได้ทำมอบหมายกิจกรรม Active learning มากกว่าร้อยละ 50 ดังกิจกรรม สอดคล้องตาม Course learning outcomes และประเมินผ่านเกณฑ์ใน Mango CMU ต่อไปนี้

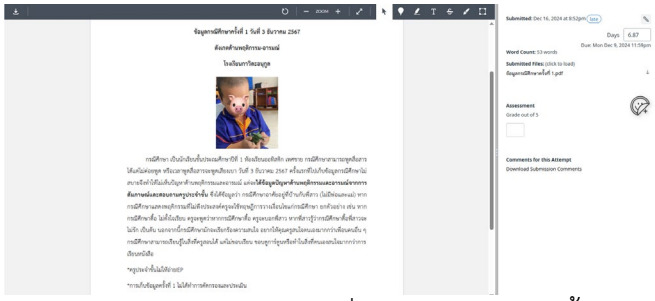
<u>LO 1 อธิบายลักษณะอาการ ความบกพร่องและสาเหตุที่เป็นไปได้ของภาวะออทิซึมสเปคตรัม</u>

กิจกรรมที่ 1 การค้นคว้าสาเหตุของออทิสติกและออกแบบโปสเตอร์ให้ความรู้เกี่ยวกับออทิสติก





กิจกรรมที่ 2 สังเกตลักษณะอาการออทิสติกในสถานศึกษา

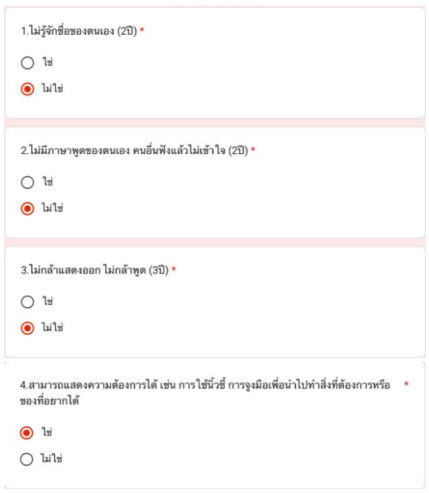


ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จาก 2 กิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปคตรัมได้โดยเฉพาะในกิจกรรมสังเกตลักษณะอาการออทิสติกในสถานศึกษา จะทำให้นักศึกษาได้ฝึกค้นหาปัญหาของกรณีศึกษาที่สอดคล้องกับอาการหลักของเด็กออทิสติก ซึ่งจะนำไปสู่จุดเริ่มต้องของการทำวิจัยที่ตรงกับปัญหาและความต้องการจำเป็นพิเศษเป็นรายบุคคลในอนาคต (PLO1 PLO4)

<u>LO 2 ใช้แบบทดสอบและเครื่องมือที่เหมาะสมในการคัดกรองและประเมินเส้นฐานกรณีศึกษาได้</u>

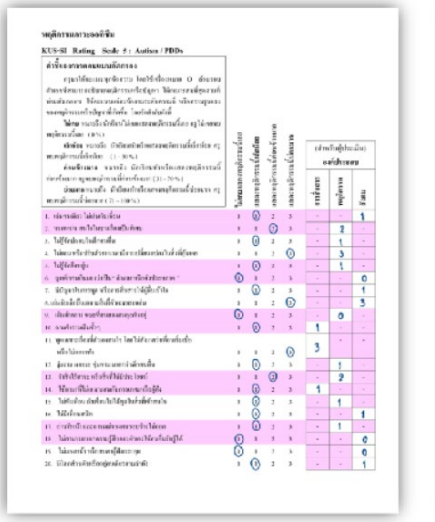
กิจกรรมที่ 3 ทดลองใช้แบบคัดกรองกับนักเรียนออทิสติกในสถานศึกษา ทั้งแบบคัดกรองที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างขึ้น และแบบประเมินมาตรฐาน

ผลการใช้แบบประเมิน



แบบสำรวจ





กิจกรรมที่ 4 สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มสำหรับเด็กออทิสติก

แบบสรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือเด็กออทิสติก

ชื่อเรื่อง	ผลของโปรแกรม SAVE ที่มีต่อการช่วยเหลือระยะแรกเริ่ม สำหรับเด็กออทิสติกวัยเด็กเล็ก	การพัฒนากิจกรรมฟลอร์ไทม์ร่วมกับเล่นปนเรียนที่บ้านเพื่อพัฒนาทักษะเด็กออทิสติกระยะแรกเริ่ม	การกระตุ้นพัฒนาการระยะแรกเริ่ม ริบเด็กออทิสติก กรณีศึกษานักกระตุ้นพัฒนาการที่ปฏิบัติการตัวโปรแกรมของมูลนิธิพัฒนาเด็กพิบ้านสุนรัก	The Efficacy of Early Interventions for Children with Autism Spectrum Disorders: A Systematic Review and Meta-Analysis	Autism intervention meta-analysis of early childhood studies (Project AIM): updated systematic review and secondary analysis
ชื่อผู้วิจัย/สถาบัน	กิ่งสร เกาะประเสริฐ สาขาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	ธนวัฒน์ ปากหวาน สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	อุรารี ตรีรัตนอุทารวัฒน์ และ ภาวินี ศรีสุวรัตนา นันท์ จากสถาบันคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	Sofia Dario Lou, Nikolaos Padis, และ Hansjörg Znoj // Department of Psychology, University of Bern, Switzerland	Micheal Sandbank, Kristen Bottema-Beutel, Shannon Crowley LaPoint, Jacob I. Feldman, และ ทีมงานอื่นๆ จาก มหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา เช่น University of North Carolina at Chapel Hill, Boston College, Vanderbilt University, University of Texas at Austin

650210364 , 366 , 367 , 377 , 378, 386, 387

สรุปการสังเคราะห์งานวิจัย

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือเด็กออทิสติกมีทั้งหมด 5 วิจัยที่เกี่ยวข้อง มีทั้งวิจัยในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้แก่

1. การใช้เกมการศึกษาต่อทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในโรงเรียน จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาทักษะการเข้าสังคมของเด็กออทิสติกเรียนร่วม จากมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
3. การปรับพฤติกรรมการรอคอยของเด็กออทิสติกโดยการใช้ตารางกิจกรรม จากครูสุภาวิทยาจารย์
4. Helping and Cooperation in Children with Autism จาก Pamela Ventola
5. The Effects of Classroom Integration on Children with Autism Spectrum Disorder จาก San Diego University

สถาบันที่ทำงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการช่วยเหลือเด็กออทิสติก มาจากมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, ครูสุภาวิทยาจารย์ และ San Diego University งานวิจัยทั้งหมดมาจาก พ.ศ.2560 - 2567 เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง มีการสังเกตพฤติกรรม และมีการใช้คำถามแบบกึ่งโครงสร้าง

แนวคิดทฤษฎี

1. การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based learning) และการพัฒนาทักษะทางสังคม
2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม (Social Development Theory) เช่น แนวคิดของ Vygotsky ทฤษฎีการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จาก 2 กิจกรรมนี้ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และฝึกฝนการเป็นครูที่มีคุณลักษณะที่ดีและมีจรรยาบรรณวิชาชพครูจากการออกแบบและลงฝึกใช้แบบสำรวจพฤติกรรมที่ผู้เรียนสร้างขึ้น และใช้แบบคัดกรองหรือแบบประเมินมาตรฐานกับกรณีศึกษานักเรียนออทิสติกในสถานศึกษา โดยการนำเครื่องมือไปใช้และการนำข้อมูลมานำเสนออาจารย์ต้องระมัดระวังเรื่อง PDPA และการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของกรณีศึกษา รวมทั้งได้เรียนรู้ต้นแบบการเป็นครูและการทำงานจากการสังเคราะห์งานวิจัย (PLO5)

<u>LO 3 เขียนแผนการสอนเฉพาะบุคคล</u>

กิจกรรมที่ 5 การสะท้อนคิดจากการทัศนศึกษาเพื่อดูการทำงานของสหวิชาชีพ ณ สถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์ อ.แม่ริม จังหวัดเชียงใหม่



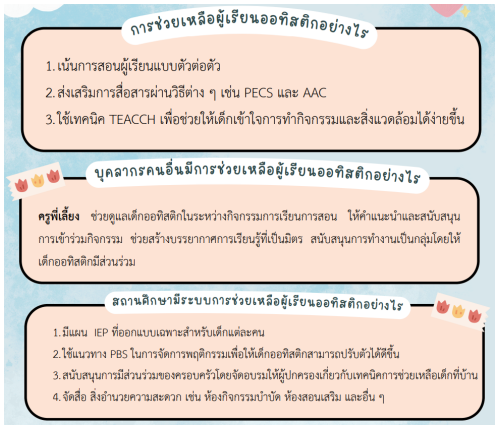
สะท้อนคิด

การทำงานร่วมกันของสหวิชาชีพในสถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์

จากการดูงานที่สถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์ (RICD) พบว่าการทำงานร่วมกันของสหวิชาชีพเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษได้รับการดูแลอย่างครบวงจร นักสหวิชาชีพในสถาบันแห่งนี้ประกอบด้วยทีมบุคลากรจากหลากหลายสาขา เช่น แพทย์ นักกิจกรรมบำบัด นักกายภาพบำบัด นักจิตวิทยา นักการศึกษาพิเศษ แพทย์แผนไทย และ อื่น ๆ ซึ่งทุกฝ่ายมีบทบาทและหน้าที่ที่สอดประสานกันเพื่อให้การดูแลเด็กเป็นไปอย่างรอบด้าน การทำงานของทีมสหวิชาชีพเริ่มต้นจากการวินิจฉัยและประเมินพัฒนาการของเด็กโดยใช้เครื่องมือที่ได้มาตรฐาน เช่น ADOS สำหรับเด็กออทิสติก, TDAS และ TDSI-3 สำหรับการคัดกรองพัฒนาการเด็ก, และ EEG สำหรับการตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง ข้อมูลที่ได้จากการประเมินเหล่านี้จะถูกนำมาวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างแพทย์และทีมบำบัด เพื่อวางแผนการรักษาที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน ในด้านของการบำบัดและฟื้นฟู สหวิชาชีพของ RICD มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของเด็กแต่ละคน ตัวอย่างเช่น นักกิจกรรมบำบัดมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตประจำวันและการรับรู้ นักกายภาพบำบัดช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ส่วนแพทย์แผนไทยและคลินิกฝังเข็มใช้ศาสตร์การแพทย์ทางเลือกเพื่อช่วยบรรเทา

กิจกรรมที่ 6 การวิเคราะห์การจัดการศึกษาโรงเรียนเรียนรวมของรัฐและเอกชน โรงเรียนเฉพาะความพิการ





กิจกรรมที่ 7 วิเคราะห์แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล เพื่อเขียนแผนการสอนเฉพาะบุคคล

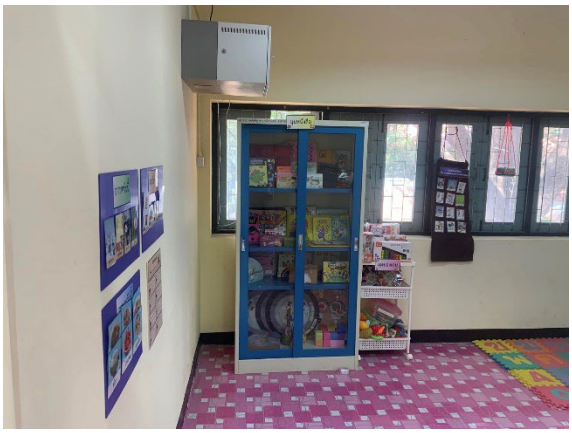






กิจกรรมที่ 8 การผลิตผลสื่อทางสายตาและจัดห้องเรียนออทิสติกโดย TEACCH Approach









กิจกรรมที่ 9 การทดลองสอน



ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จากกิจกรรมที่ 5-9 นี้ ทำให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้เกี่ยวกับเด็กที่มีภาวะออทิซึมสเปคตรัมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแผนการสอนเฉพาะบุคคล การพัฒนาผลิตสื่อนวัตกรรมที่ช่วยเหลือกรณีศึกษาเป็นรายบุคคล และการได้ลงทดลองสอนโดยจะแบ่งเป็นกลุ่ม 3 คน แต่ละคนจะรับผิดชอบสอนในส่วนของลักษณะอาการหลักแต่ละด้านของออทิสติก 3 ด้าน ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกคุณลักษณะการเป็นครูที่ดี และมีจรรยาบรรณวิชาชพครูจากการปฏิบัติจริงโดยมีอาจารย์เป็นผู้ชี้แนะ (PLO2 PLO3 PLO5)

3 ความสำเร็จจากผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes

ประสบการณ์และผลงานที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนภาคภูมิใจ และสนุกไปกับกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 3 ได้ A จำนวน 18 คน B+ จำนวน 3 คน B จำนวน 4 คน C จำนวน 1 คน

รวมทั้งการประเมินการสอนของอาจารย์จากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.97 คิดเป็นร้อยละ 99.39 ผลสรุปในระดับดี การประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.18 ผลสรุปในระดับดีมาก รวมถึงข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ที่ยืนยันในผลของการจัดการที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes นั้นว่าประสบความสำเร็จ

ข้อคิดเห็นอื่นๆ

ลำดับที่	
1	สอนตามเนื้อหาตามกระบวนวิชาที่สอน
2	ดีค่ะ ขอบคุณวิชาการมาค่ะ

4 การอภิปรายผล

การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการศึกษาแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างแข็งขันผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและสะท้อนคิดจากประสบการณ์ของตนเอง ผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้

จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูในหลากหลายรูปแบบ (กมล โพธิเย็น, 2564) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก หากสามารถจัดได้สอดคล้องกับ Course learning outcomes จะทำให้ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา และทำให้ผู้สอนได้พัฒนาสมรรถนะ การคิดวิเคราะห์-สังเคราะห์เลือกเนื้อหาที่เหมาะสม เลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และมีการประเมินผู้เรียนที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes เพื่อให้ได้นักศึกษาและบัณฑิตที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาและหลักสูตร สอดคล้องกับ การวิจัยของ นิภาภรณ์ ลาภเสถียร (2567) ได้พัฒนานิสิตให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชาคลินิกกฎหมายเอกชน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มและการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา ซึ่งเป็นรูปแบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของตนเอง พบว่าแนวทางทั้งสองสามารถส่งเสริมให้นิสิตบรรลุผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผลวิจัยชี้ว่าการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ควรถูกนำไปใช้ต่อเนื่องและปรับปรุงเครื่องมือประเมินให้ครอบคลุมและแม่นยำยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้สอนใช้การเรียนแบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยี เช่น Mango Canvas Canva Microsoft Application ต่าง ๆ โปรแกรม Zoom และ เว็บไซต์หอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งตรงกับลักษณะกับการใช้เทคโนโลยีของนักศึกษาในปัจจุบัน และลดการใช้กระดาษในการเขียนส่งงาน และให้นักศึกษาทำงานในไอแพด ร่วมทั้งทำการสอบผ่านระบบ Mango Canvas ทำให้นักศึกษามีความสะดวกสบายในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับ ชลธิศ ดาราวงษ์ (2563) ได้ศึกษาของความพึงพอใจ ผลการเรียน และอิทธิพลของการยอมรับเทคโนโลยีต่อผลลัพธ์ทางการเรียนของนักศึกษาในหลักสูตรออนไลน์ในระดับอุดมศึกษา พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจและผลการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด โดยปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยี เช่น ความสนุก การออกแบบ ความง่ายในการใช้งาน และประโยชน์จากการใช้งาน ส่งผลต่อความพึงพอใจและผลการเรียนของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะความสนุกมีอิทธิพลสูงสุด

5 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อการเรียนการสอนและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ให้ทุนประเภท O รวมทั้งขอขอบคุณนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการศึกษาพิเศษทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนอย่างดี

6 เอกสารอ้างอิง

[1] กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 19(1), 11–28

[2] นิภาภรณ์ ลาภเสถียร. (2567). การพัฒนานิสิตเพื่อบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชาคลินิกกฎหมายเอกชนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม และการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา. วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา, 3(2), 53–66.

[3] ชลธิศ ดาราวงษ์. (2563). ปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยีที่มีผลต่อความพึงพอใจและผลการเรียนของนักศึกษาหลักสูตรออนไลน์ในสถาบันระดับอุดมศึกษา. วารสารวิจัยรำไพพรรณี, 14(3), 158–166.

070308 : การจัดทำแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล
Organizing individualized educational plan

วีรยา คำเรืองฤทธิ์[1]

[1]สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
243/1 หมู่ 4 ตำบลสันผีเสื้อ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50300
E-mail Veeraya.k@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา คลิกเพื่อใส่จำนวน นศ. คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มีนโยบายในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับ Course learning outcomes ซึ่งในกระบวนวิชา 070308 การจัดทำแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes และวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes โดยปรากฏให้เห็นในเครื่องมือ/เทคโนโลยีที่ใช้ในการประเมินผู้เรียนและวิธีการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักศึกษาได้รับประสิทธิในการจัดการเรียนการสอนมากยิงขึ้น ร่วมกับกิจกรรม Active Learning / Active Instruction มากกว่าร้อยละ 50 ซึ่งจะทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน มีความใฝ่รู้ พัฒนาการคิดวิเคราะห์และลงมือทำ เพื่อส่งเสริมความเป็นครูมืออาชีพในอนาคต

คำสำคัญ: แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล, ผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ, การศึกษาพิเศษ

1 ความสัมพันธ์ของ CLO และ PLO

กระบวนวิชา 070308 การจัดทำแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล ได้ออกแบบให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชาหรือ CLO ประกอบด้วย CLO 1 สรุปความเป็นมา ความหมาย ความสำคัญ หลักการ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพิเศษ CLO 2 อธิบายขั้นตอนการจัดทำและพัฒนาแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และแผนการเปลี่ยนผ่าน CLO 3 แสดงบทบาทสมมุติบทบาทของครอบครัว นักสหวิชาชีพ ครูและชุมชนในการจัดทำและพัฒนาและจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และ แผนการเปลี่ยนผ่านได้ และ CLO 4 จัดทำและพัฒนาแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว แผนการเปลี่ยนผ่าน และแผนการสอนเฉพาะบุคคลได้ ทั้งนี้ CLO มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรหรือ PLO ดังนี้

ความสอดคล้องของ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

PLO/CLO	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
PLO 1 วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์การสอนโดยการบูรณาการข้ามศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยหรือเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษเพื่อใช้ในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพได้อย่างสร้างสรรค์	✓	✓		
PLO 2 ออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหรือเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษโดยประยุกต์องค์ความรู้ในศาสตร์ของตนบนพื้นฐานบริบทและความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างเป็นระบบ		✓		✓
PLO 3 พัฒนาสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกและ/หรือนวัตกรรมในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหรือเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษได้อย่างมีวิจารณญาณ				✓
PLO 4 แก้ปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัยที่นำไปสู่การพัฒนาวิชาชีพครูปฐมวัยหรือครูการศึกษาพิเศษ				
PLO 5 มีคุณลักษณะเป็นครูดีและมีจรรยาบรรณวิชาชีพครูปฐมวัยหรือครูการศึกษาพิเศษ			✓	

จะทำให้ผู้เรียนรับการจัดการศึกษาที่เหมาะสมตามหลักสูตรหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย-การศึกษาพิเศษ และมีคุณลักษณะเป็นครูดีและมีจรรยาบรรณวิชาชีพครูการศึกษาพิเศษในอนาคต

4 ผลจากกระบวนการเรียนรู้ด้วย Active learning วิธีการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผู้เรียนที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes

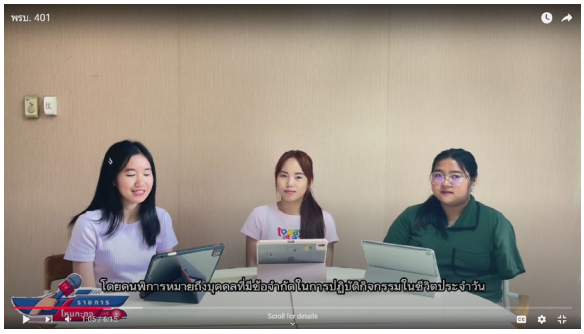
ผู้สอนได้ทำมอบหมายกิจกรรม Active learning มากกว่าร้อยละ 50 ดังกิจกรรม สอดคล้องตาม Course learning outcomes และประเมินผ่านเกณฑ์ใน Mango CMU ต่อไปนี้

<u>LO1 สรุปความเป็นมา ความหมาย ความสำคัญ หลักการ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพิเศษ</u>

2.1) การสะท้อนคิดความสำคัญของการจัดทำแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล ใน Group Discussion

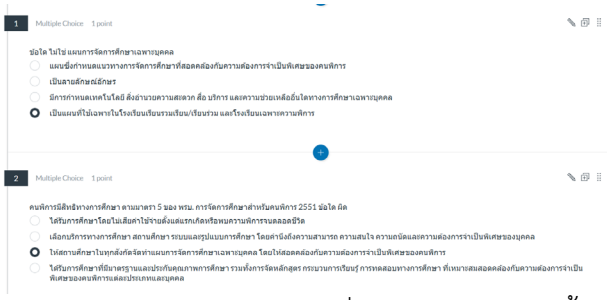


2.2) การออกแบบสื่อให้ความรู้เรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แล้วนำเสนอ



https://www.youtube.com/watch?v=W6imerbk_ZM

2.3) กิจกรรมเกมออนไลน์ท้ายสื่อให้ความรู้เรื่องกฎหมาย ใน Quiz Mango CMU



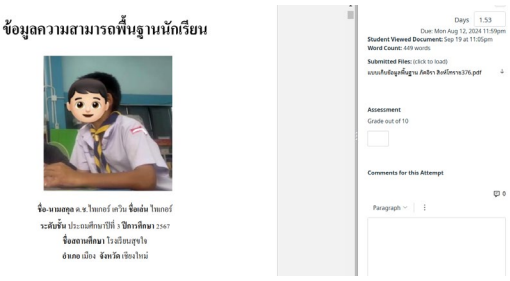
ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จาก 3 กิจกรรมนี้ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถสรุปและอธิบาย ในเรื่องความเป็นมา ความหมาย ความสำคัญ หลักการ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพิเศษ เกิดทักษะกระบวนการคิดในการวิเคราะห์-สังเคราะห์ (PLO1) สะท้อนคิด และอภิปรายความคิดเห็นถึงความสำคัญของการจัดทำแผนการจัดการศึกษารวมทั้งผู้เรียนดพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน

<u>LO2 อธิบายขั้นตอนการจัดทำและพัฒนาแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และแผนการเปลี่ยนผ่าน</u>

2.4) การวิเคราะห์และนำเสนอตัวอย่างแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และแผนการเปลี่ยนผ่านในสถานศึกษาที่แตกต่างกัน



2.5) กิจกรรมประเมินความสามารถพื้นฐานของกรณีศึกษาในสถานศึกษา



ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จาก 2 กิจกรรมนี้ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ คิดวิเคราะห์-สังเคราะห์ (PLO1) ข้อมูลเพื่อนำมาอธิบายขั้นตอนการจัดทำและพัฒนาแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และแผนการเปลี่ยนผ่าน โดยผู้เรียนได้เริ่มต้นจากการประเมินความสามารถพื้นฐานของกรณีศึกษาในสถานศึกษาเพื่อวางแผน ออกแบบ และจัดทำแผนการศึกษาเฉพาะบุคคลต่อไป (PLO2)

<u>LO3 แสดงบทบาทสมมติบทบาทของครอบครัว นักสหวิชาชีพ ครูและชุมชนในการจัดทำและพัฒนาแผนจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และ แผนการเปลี่ยนผ่านได้</u>

2.6) การสัมภาษณ์ครอบครัว นักสหวิชาชีพ ครูและชุมชน ในการจัดทำแผนจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล และการนำเสนอข้อมูลจากการสัมภาษณ์



2.7) กิจกรรมแสดงบทบาทสมมติบทบาทของครอบครัว นักสหวิชาชีพ ครูและชุมชนในการจัดทำและพัฒนาแผนจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว และ แผนการเปลี่ยนผ่านได้



ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จาก 2 กิจกรรมนี้ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจบทบาทครอบครัว

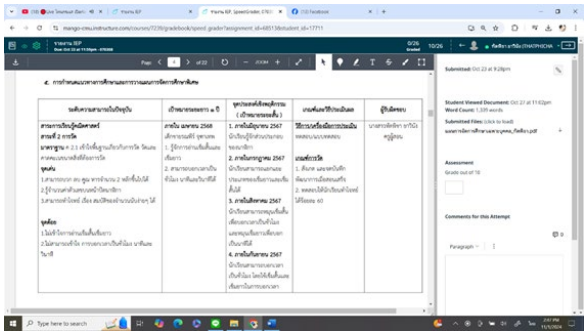
นักสหวิชาชีพ ครู และชุมชนในการจัดทำและพัฒนาแผนประเภทต่าง ๆ เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ วางแผน และประยุกต์ใช้เพื่อนำมาแสดงบทบาทสมมติ (PLO4)

LO4 จัดทำและพัฒนาแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว แผนการเปลี่ยนผ่าน และแผนการสอนเฉพาะบุคคลได้

2.8) กิจกรรมนิเทศแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล



2.9) รายงานแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล



ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้จาก 2 กิจกรรมนี้ ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดทำและพัฒนาแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล แผนบริการเฉพาะครอบครัว แผนการเปลี่ยนผ่าน และแผนการสอนเฉพาะบุคคลได้ (PLO2,3) และได้ประเมินผ่านการนิเทศจากผู้ทรงคุณวุฒิโดยเฉพาะรายงานแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคลจะทำให้นักศึกษาได้บูรณาการ CLO ในทุกข้อ

5 ความสำเร็จจากผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes

ประสบการณ์และผลงานที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนภาคภูมิใจ และสนุกไปกับกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 3 ได้ A จำนวน 13 คน B+ จำนวน 10 คน B จำนวน 1 คน C+ จำนวน 2 คน

รวมทั้งการประเมินการสอนของอาจารย์จากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.96คิดเป็นร้อยละ 99.17 ผลสรุปในระดับดี การประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS ได้คะแนนเฉลี่ย 4.79 คิดเป็นร้อยละ 95.78 ผลสรุปในระดับดีมาก รวมถึงข้อเสนอแนะจากนักศึกษา ที่ยืนยันในผลของการจัดการที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes นั้นว่าประสบความสำเร็จ

ข้อคิดเห็นอื่นๆ

ลำดับที่	
1	อาจารย์สอนละเอียด ทำให้เข้าใจได้ง่ายค่ะ

4 การอภิปรายผล

จากประสบการณ์การสอนแบบ Active learning ที่สอดคล้องกับ Course learning outcomes ผู้สอนพบว่าการจัดการเรียนการสอนการประเมินผล ในลักษณะนี้ทำให้ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และตรงตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา สอดคล้องกับการศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังและความต้องการจำเป็นในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ได้แก่ นักศึกษวิชาชีพครูมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับระเบียบวิธีการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน มีทักษะปฏิบัติในการออกแบบโครงร่างวิจัยและจัดทำรายงานการวิจัยทางวิชาการ และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณนักวิจัย (พล เหลืองรังษี และชัดชม รัศมีมณฑล, 2566) และทำให้ผู้สอนได้พัฒนาสมรรถนะ การคิดวิเคราะห์-สังเคราะห์เลือกเนื้อหา

วิธีการจัดการเรียนรู้ การประเมินผู้เรียนที่สอดคล้องตาม Course learning outcomes เพื่อให้ได้นักศึกษาและบัณฑิตที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาและหลักสูตร

5 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อการเรียนการสอนและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ให้ทุนประเภท O รวมทั้งขอขอบคุณนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการศึกษาพิเศษทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนอย่างดี

6 เอกสารอ้างอิง

[1] พล เหลืองรังษี และชัดชม รัศมีมณฑล, (2566). การศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังและความต้องการจำเป็นในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, ปีที่ 7, ฉบับที่ 7(กรกฎาคม2566), หน้า 246-256.

062347 : ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย
Asynchronous Learning: พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านศิลปะและดนตรี

ศิริพร วงค์ตาคำ

[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail wongtakom.s@cmua.c.th
หลัก (ชื่อแรก)

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 25 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย (Arts and music for Early Childhood Children) ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา และให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล (Inquiry based learning) เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Learning by doing) โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ร่วมกับจัดการเรียนรู้ฐานดิจิทัล (Digital-Based Learning) ที่ต้องอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยี สื่อแอปพลิเคชัน และสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ในภาคการศึกษาที่ 1/67 นี้ยังสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) นักศึกษาและผู้สอนได้เรียนรู้การใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในภาคการศึกษาที่ 1 ปี 2567 พบว่า นักศึกษาเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้ (1) นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย (2) นักศึกษารู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (3) นักศึกษากล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น (4) นักศึกษามีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ และ(5) นักศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า

คำสำคัญ: ศิลปะ, ดนตรี, เด็กปฐมวัย

1 บทนำ

กระบวนวิชา 062347 ศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย (Arts and music for Early Childhood Children) ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery

learning นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการศึกษาด้วยตนเอง อีกทั้งการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ในภาคการศึกษาที่ 1/67 นี้ยังสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) กิจกรรมหลักของกระบวนวิชานี้จัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายและความสำคัญของประสบการณ์สุนทรียะในการพัฒนาเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางศิลปะและดนตรีของเด็ก การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกของเด็กผ่านศิลปะและดนตรี การใช้เพลงและบทกลอนเพื่อการจัดการชั้นเรียน การประพันธ์เพลง การเลือกและการเล่นอุปกรณ์ดนตรีประกอบการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย การผลิตสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กและการจัดกิจกรรมการออกแบบสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย และส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถนำข้อความรู้ที่ได้มาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยนักศึกษาต้องทำการศึกษาเนื้อหาที่สำคัญผ่านสื่อการสอนที่สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน และต่อยอดความคิดโดยนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปสู่การออกแบบและผลิตสื่อตามประเด็นที่ตนเอง/กลุ่มสนใจ และจัดทำสื่อ เช่น Clip เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย การเขียน และพัฒนาการทางศิลปะของเด็กปฐมวัย ทั้งในและต่างประเทศ ออกแบบและสร้างสื่อการสอนศิลปะและการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนและต่อการศึกษาปฐมวัยต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดทั้งภาคการศึกษาที่ 1/67 ของกระบวนวิชานี้ มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นหาด้วยตนเอง และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของนักศึกษายุคใหม่ นักศึกษาเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา และกลายเป็น Active and Lifelong Learner ซึ่งประกอบด้วย 1) Learn to Question 2) Learn to Search 3) Learn to Construct 4) Learn to Communicate and 5) Learn to Active

ผู้สอนกำหนดแนวทางการทำAsynchronous Learning ในกระบวนวิชานี้ คือ การออกแบบการเรียนรู้ให้เป็นไปในแบบที่ผู้สอนและนักศึกษาไม่จำเป็นต้องพบกันตามเวลาในตาราง ที่กำหนดไว้ (Synchronous Learning) แต่ผู้สอนและนักศึกษาสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา โดยใช้เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ นักศึกษาสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) เป็นการเรียนที่อาศัยวิธีการ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้ในลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมช่วยเหลือกันระหว่างนักศึกษากันเองโดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก

โดยใช้แหล่ง ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกล เช่น Ms teams, Zoom meeting และ YouTube รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ภายนอก หรือ Clip VDO ของผู้สอน นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าหรือเข้าถึงข้อมูลความรู้เหล่านั้น จากที่ไหน และเวลาใดก็ได้ตามความต้องการและความสะดวกของนักศึกษาเอง แต่ผู้สอนยังคงต้องคำนึงการส่งเสริมนักศึกษาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อตนเองและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยการมอบหมายกิจกรรมหรือคำถามเพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองได้

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในรายวิชานี้นักศึกษาจะต้อง เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในรายวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การใช้ Mango Canvas เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อใช้ในการมอบหมายงาน และส่งงาน และเพื่อใช้ในการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2. การใช้ Canvas เพื่อใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน และการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวีดีโอ

3. การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams, Google Sites เป็นต้น ใช้ในการทำรายงาน การนำเสนองาน

4. การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวีดีโอผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Lightworks, Windows Movie Maker เป็นต้น การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวีดีโอผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ หรือ tablet เช่น iMovie, CapCut เป็นต้น เพื่อใช้ในการนำเสนอกิจกรรมศิลปะ เคลื่อนไหว และดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยทั้งในและต่างประเทศ และนำเสนอเพลงเด็กปฐมวัย

5. โปรแกรม Zoom เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุม นัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

6. การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, YouTube, Ka hoot, Padlet เป็นต้น เพื่อใช้ในการศึกษาวีดีทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา และการเลือกใช้ประกอบการนำเสนองาน และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

การเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ออกแบบการเรียนรู้ให้เป็นไปในแบบที่ผู้สอนและนักศึกษาไม่จำเป็นต้องพบกันตามเวลาในตาราง ที่กำหนดไว้ (Synchronous Learning) แต่ผู้สอนและนักศึกษาสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา โดยใช้เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ นักศึกษาสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) เป็นการเรียนที่อาศัยวิธีการ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้ใน

ลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมช่วยเหลือกันระหว่างนักศึกษากันเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก โดยใช้แหล่ง ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกล เช่น ใน Mango Canvas, Zoom meeting และ YouTube รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ภายนอก หรือ Clip VDO ของผู้สอน นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าหรือเข้าถึงข้อมูลความรู้เหล่านั้น จากที่ไหน และเวลาใดก็ได้ ตามความต้องการและความสะดวกของนักศึกษาเอง แต่ผู้สอนยังคงต้องคำนึงการส่งเสริมนักศึกษาในเรื่องของความรับผิดชอบต่อตนเองและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง โดยการมอบหมายกิจกรรมหรือคำถามเพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้สอนเตรียมและจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของประสบการณ์สุนทรียะในการพัฒนาเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางศิลปะและดนตรีของเด็ก การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกของเด็กผ่านศิลปะและดนตรี การใช้เพลงและบทกลอนเพื่อการจัดการชั้นเรียน การประพันธ์เพลง การเลือกและการเล่นอุปกรณ์ดนตรีประกอบการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย การผลิตสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กและการจัดกิจกรรม การออกแบบสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย และส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถนำข้อความรู้ที่ได้มาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยนักศึกษาต้องทำการศึกษาเนื้อหาที่สำคัญผ่านสื่อการสอนที่สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน และต่อยอดความคิดโดยนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปสู่การออกแบบและผลิตสื่อตามประเด็นที่ตนเอง/กลุ่มสนใจ และจัดทำสื่อ เช่น Clip เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย การเขียนและพัฒนาการทางศิลปะของเด็กปฐมวัย ทั้งในและต่างประเทศ ออกแบบและสร้างสื่อการสอนศิลปะและการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียนและต่อการศึกษาปฐมวัยต่อไป

ผู้สอนตระหนักและให้ความสำคัญต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักศึกษา ซึ่งนักศึกษาแต่ละคนมีความแตกต่างกันใน ผู้สอนจึงได้จัดเวลาเพื่อให้นักศึกษาได้เข้าพบเพื่อปรึกษางานและข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น Application Line, MS teams และ Zoom หากนักศึกษาไม่กล้าที่จะสอบถามหรือปรึกษาในชั้นเรียน อีกทั้งผู้สอนสร้างช่องทางในการแชร์ความรู้และงานที่ได้รับมอบหมายระหว่างนักศึกษาด้วยกัน

แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยเฉลี่ยแล้วทั้งภาคการศึกษาไม่ต่ำกว่า 50% ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

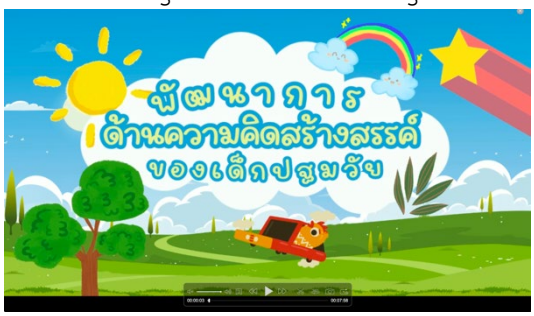
1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอสื่อการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้น ๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 15 นาที ในแต่ละเนื้อหา ให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวีดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Microsoft team, Padlet และให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากออนไลน์อื่น ๆ

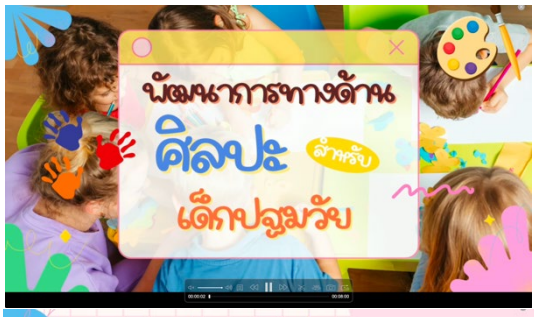
2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน (การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า, การนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ) และร่วมกับสื่อ online

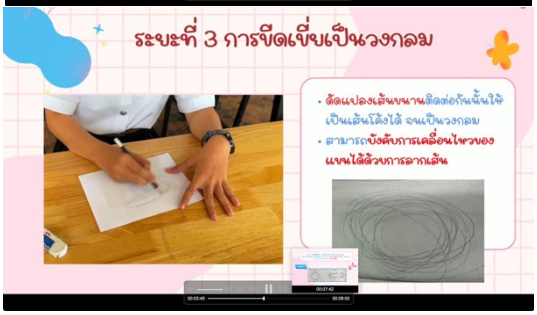
ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอน	ผู้สอนเน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point และการมอบหมายงานให้นักศึกษาทำส่งใน Drive ที่ผู้สอนสร้างขึ้น	เน้นให้นักศึกษาเป็น Active learner และจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Summative Assessment	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Formative Assessment มากกว่า Summative Assessment

ผู้สอนได้จัดทำคลิปที่เกี่ยวกับหลักสูตรและการศึกษาของต่างประเทศ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาและทำความเข้าใจก่อนมาเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน ซึ่งแต่ละ Clip จะมีงานมอบหมายให้ในท้าย Clip สำหรับนำมาสนทนาและอภิปรายกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนได้ Upload Clip ทั้งหมดใน Mango Canvas และ Google Drive











รูปที่ 1-4 Clip การสอนสำหรับเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชา

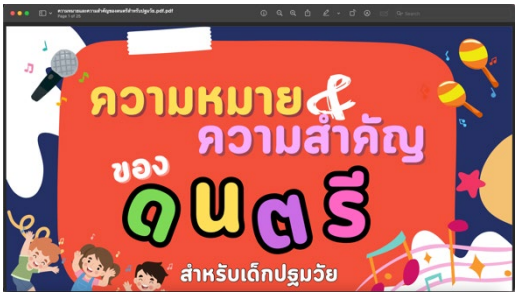
4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

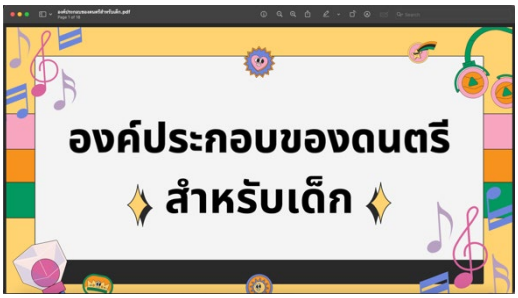
ผลสำเร็จของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในกระบวนวิชานี้ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน นักศึกษาสามารถนำความรู้จากที่ได้เรียนรู้ออกแบบการสอนและจัดทำสื่อการให้ความรู้ที่เกี่ยวกับศิลปะและดนตรีสำหรับปฐมวัย อีกทั้ง นักศึกษาทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ นักศึกษาเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจได้เป็นอย่างดีเยี่ยม

4.1 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น Leaning Outcome 1-2

ผู้สอนมอบหมายนักศึกษาเรียนรู้ผ่าน Clip VDO เนื้อหาที่เกี่ยวกับหัวข้อในแต่ละสัปดาห์ และแบ่งกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียน เพื่อนำเสนอในชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Clip VDO หรือ Graphic Organizers และการทำรายงานฉบับสมบูรณ์







รูปที่ 5-7 ผลงาน “การนำเสนองานเกี่ยวกับดนตรีสำหรับเด็กตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย”







รูปที่ 8-9 การนำเสนองานเกี่ยวกับดนตรีและศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย



4.2 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น Leaning Outcome 3

ผู้สอนจัดอบรมเพื่อเพิ่มเติมทักษะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย และมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบและจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย













รูปที่ 10-17 ผลงานการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย







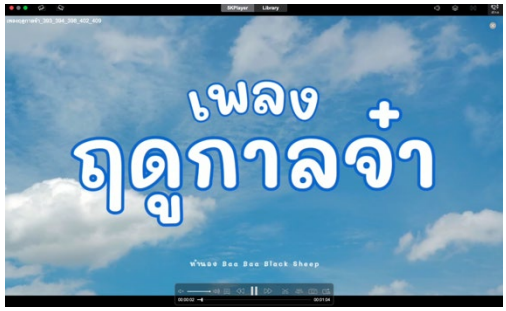


รูปที่ 18-19 ผลงานการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย

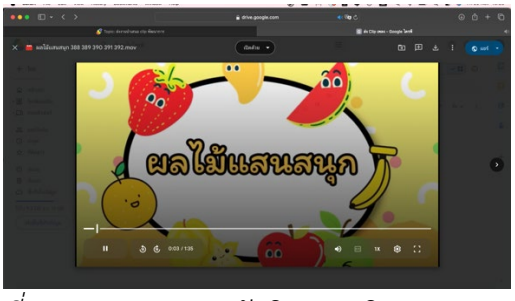
4.3 ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น Leaning Outcome 4

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนจัดทำเพลงเด็กที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย









รูปที่ 20-23 ผลงานการจัดกิจกรรมศิลปะและดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย



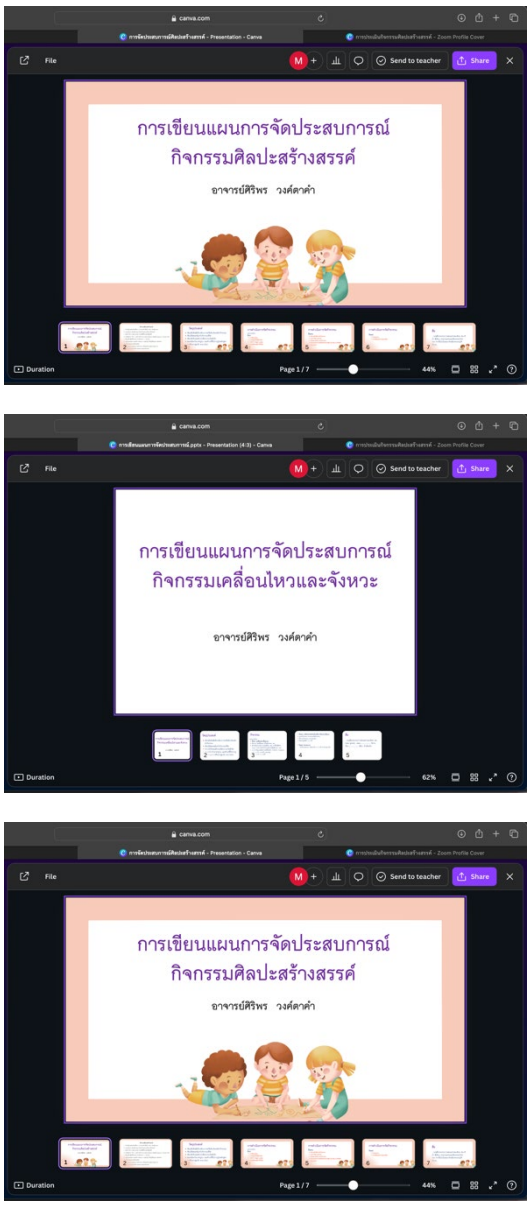






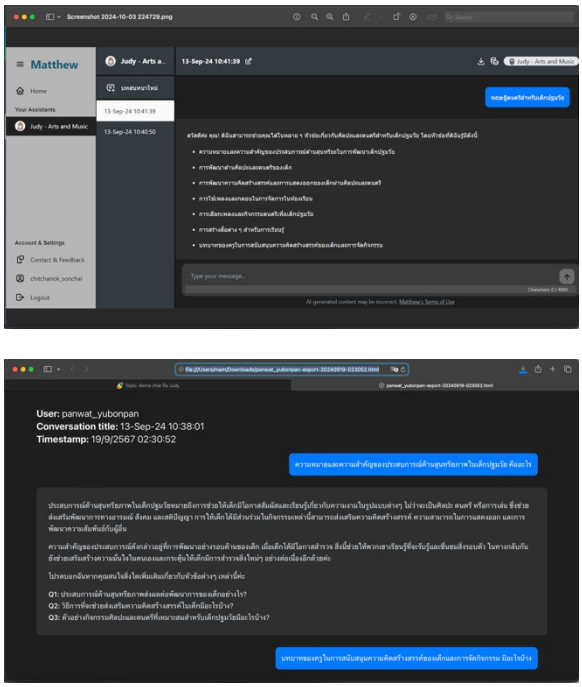
รูปที่ 24-26 ผลงานการจัดนิทรรศการผลงานศิลปะ

5. เอกสารประกอบการเรียนการสอน



รูปที่ 27-29 ตัวอย่างเอกสารประกอบการสอน

ในภาคเรียนที่ 1/67 นี้ ผู้สอนได้เข้าร่วมเป็น Beta Tester “Matthew” ผู้สอนจึงได้นำมาใช้กับนักศึกษาในกระบวนวิชา 062347 นี้ นักศึกษาได้ค้นคว้า และได้ส่งหลักฐานการหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้สอนมอบหมาย ดังภาพต่อไปนี้



รูปที่ 30-31 ตัวอย่างการเข้าใช้งาน “Matthew” ของนักศึกษา

6. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ผู้สอนพบว่า ตนเองยังต้องออกแบบ วางแผนและเตรียมการสอนที่มีความยืดหยุ่น เนื่องจากการทำคลิปค่อยข้างที่จะใช้เวลาในการทำมาก และผู้สอนต้องให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ มีช่วงเวลาที่ให้ผู้เรียนได้เข้ามาปรึกษางาน และขอข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ

ส่วนในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้ว ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

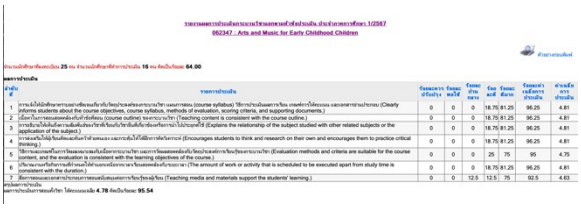
1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

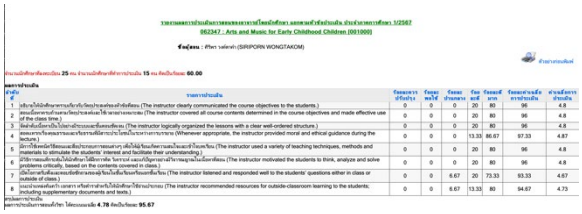
3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับ

และจากการประเมินกระบวนวิชาและอาจารย์ผู้สอนของนักศึกษาในระบบ CMU MIS พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนในกระบวนวิชาโดยภาพรวมในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.78 และความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนโดยภาพรวมในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 4.78 ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นผลจากการที่ผู้สอนเลือกใช้รูปแบบการเรียนรู้ Asynchronous Learning ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1/2567 นี้



รูปที่ 32 ผลการประเมินกระบวนวิชา 1/67



รูปที่ 33 ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอน1/67

7. แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เป็นกระบวนวิชาที่เน้นทฤษฎีและนักศึกษาต้องการเวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ

8. ปัญหาและอุปสรรค

จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการทำ Clip การสอน ซึ่งใช้เวลาในการทำพอสมควร แต่ได้นักศึกษาเข้ามาช่วยจึงทำให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.* โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยมหาวิทยาลัย.

[2] จรูญ ทองถาวร. (2530). *จิตวิทยาพัฒนาการ.* สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

[3] ทิศนา แขมมณี. (2556). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 17). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[4] เยาวพา เดชคุปต์. (2540). *ดนตรีและกิจกรรมเข้าจังหวะ.* มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

[5] ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่มที่ 1 แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็กตอนกลาง.* พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.

[6] สุรางค์ โค้วตระกูล. (2555). *จิตวิทยาการศึกษา.* พิมพ์ครั้งที่ 8. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[7] Gesell, Arnold. (1880-1961). *The American Journal of psychiatry.* Harper.

TYPE

Starter Kit



025422 : Thai for Teaching Foreigners 2
อาสาสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ

ชญานิน บุญส่งศักดิ์[1]

[1]ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail chayanin.per@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 12 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติเป็นการนำความรู้ด้านศาสตร์การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศจากกระบวนวิชา 025422 ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ 2 จากการสอนที่เน้นเนื้อหาและทฤษฎีเพียงอย่างเดียวคงไม่พอ ผู้สอนจึงต้องจัดชั้นเรียนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active classroom practitioner) เพื่อให้ผู้เรียนในกระบวนวิชาได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนและลงมือปฏิบัติใช้ความรู้จริงผ่านการจัดกิจกรรม "อาสาสอนภาษาไทย" โดยให้ผู้เรียนในกระบวนวิชาได้สอนภาษาไทยให้เพื่อนชาวต่างชาติซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของคณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ และสาขาอื่นๆ หากมีนักศึกษาที่ต้องการเข้าเรียนตามประสงค์ส่วนตัว โดยผู้เรียนในกระบวนวิชาทุกคนต้องใช้ความรู้ด้านทฤษฎีภาษาศาสตร์ภาษาไทย ภาษาศาสตร์ภาษาไทย และการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ ออกแบบสื่อและสร้างแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับหัวข้อและกลุ่มผู้เรียนชาวต่างชาติเพื่อนำไปจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยอย่างน้อย 7.5 ชั่วโมง ในระยะเวลาประมาณ 1 เดือนของปีการศึกษา 2/2567 จากนั้นบันทึกลงในแบบบันทึกสอน ระบุปัญหา อุปสรรค และทางแก้ไข จากนั้นนำเสนอผลงานเพื่อปิดโครงการฯ ผู้สอนเชื่อมั่นว่าการได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจและสามารถแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

คำสำคัญ: การสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ, ภาษาศาสตร์การสอน, ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

1 บทนำ

การสอนภาษาไทยในให้ชาวต่างชาติได้รับความนิยามมานานกว่า 30 ปี ปัจจุบันมีผู้เรียนชาวต่างชาติที่หันมาให้ความสนใจในภาษาไทยจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่องคงเป็นเพราะปัจจัยทางเศรษฐกิจ การศึกษา การเมือง และการท่องเที่ยวที่มีส่วนกระตุ้นให้ผู้เรียนมาจากหลากหลายที่ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ (หลักสูตรนานาชาติ) เปิดรับนักศึกษาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2552 จนถึงปัจจุบัน หลักสูตรได้รับการตอบรับอย่างดีเยี่ยมและมีผู้สมัครเข้าเรียนจากหลากหลายเชื้อชาติ โดยปัจจุบันการปรับปรุงหลักสูตรล่าสุดเน้นให้สอดคล้องกับสิ่งที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญ นั่นคือการพัฒนานักศึกษา ให้เป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมต่อโลกของการทำงาน เพื่อตอบรับกับสิ่งที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21 ทั้งแนวคิด ความรู้ และทักษะในด้านต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้สอนได้เห็นความสำคัญ

ของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

เนื้อหากระบวนวิชา 025422 ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ 2 นี้ ประกอบไปด้วยการสอนทฤษฎี แบบเรียน เทคนิค วิธีการ และปัญหาของการเรียนการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ รวมถึงการทดสอบภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ เดิมทีเป็นเพียงการบรรยายจากผู้สอนเท่านั้น ที่พยายามอธิบายให้ผู้เรียนได้เห็นถึงปัญญาและการใช้เทคนิคต่างๆเพื่อพัฒนาสื่อการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ ตลอดจนออกแบบแบบเรียนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ จากที่กล่าวข้างต้นผู้สอนได้มองเห็นความสำคัญว่าหากผู้เรียนได้ฝึกใช้เทคนิค ออกแบบ รวมไปถึงได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติอย่างจริงจังคงเป็นประโยชน์กับผู้เรียนอย่างมาก เนื่องจากจะสามารถเข้าใจถึงปัญหาและได้มีประสบการณ์จริงนอกเหนือจากการฟังบรรยายในชั้นเรียน ผู้สอนจึงตัดสินใจเขียนของบประมาณโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่2/2567 ในประเด็นของ “อาสาสอนไทยในชาวต่างชาติ” เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว มีค่าตอบแทนในการนำไปจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยหรือผลิตสื่อการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติอย่างจริงจังและเป็นรูปธรรม และสามารถเป็นแนวทางในการตัดสินใจเลือกสถานที่ฝึกงาน หรือประกอบอาชีพในสายงานการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ

2. แนวคิดและหลักการที่นำมาใช้

แนวคิดและหลักการที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ 2 นี้ ได้แก่

2.1 แนวคิดด้านภาษาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Linguistics) ผู้สอนจะบรรยายเกี่ยวกับแนวคิดทางด้านภาษาศาสตร์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและตระหนักถึง กระบวนการรับภาษาที่สอง หรือ Second Language Acquisition (SLA) ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะแสดงให้ผู้เรียนเข้าใจภาษาของชาวต่างชาติที่ต้องการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศว่า ผู้เรียนภาษาไทยชาวต่างชาติแต่ละคนต่างมีภาษาแม่ (native language) และสามารถเกิดกระบวนการแทรกแซงทางภาษาซึ่งอาจเป็นได้ทั้งทางลบและบวกระหว่างเรียนภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจจิตวิทยาการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ผู้สอนได้จัดการบรรยาย และเชิญวิทยากรที่มีความสามารถและมีประสบการณ์จริงจากต่างประเทศเข้ามาบรรยายเพื่อเป็นแนวทางและแชร์ประสบการณ์ให้กับผู้เรียนในคาบเรียน จำนวน 1 คาบ ในประเด็น “การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สองให้เด็กไทยที่เกิดในต่างประเทศ”



รูปที่ 1 ภาพกิจกรรมบรรยายเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สองให้เด็กไทยที่เกิดในต่างประเทศ”

2.2 แนวคิดปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism) Nation & Newton (2009) ชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ เช่น การทำงานกลุ่ม หรือการใช้เกมภาษา สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์และโครงสร้างภาษาได้ดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์หลักในการพยายามปรับรูปแบบกระบวนวิชาให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง (Learner-Learner)และระหว่างผู้เรียนกับครู(Learner-

Instructor) (Larsen-Freeman & Anderson, 2011) ตลอดจนการได้ทดลองใช้สื่อที่ตนเองสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนชาวต่างชาติที่ตนเองได้สอนด้วย (Learner-Content) การบรรยายในประเด็นนี้จะสอนให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสำคัญของการประยุกต์ใช้แนวคิดการปฏิสัมพันธ์ที่จะสามารถทำให้การสอนภาษาไทยให้ต่างชาติสำเร็จลุล่วง โดยมุ่งเน้นการสอนให้ผู้เรียนได้มองเห็นและใส่ใจกับการสร้างประสบการณ์ในการใช้ภาษาให้กับผู้เรียนชาวต่างชาติที่ตนเองจะไปสอน ผ่านกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละทักษะ เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ (Role Play), การสื่อสารผ่านรูปภาพ (Immersion Method) และ การสร้างประสบการณ์การใช้ภาษาในสถานการณ์จริง (Community Based Learning) ซึ่งในประเด็นนี้ผู้สอนจัดการบรรยายพิเศษโดยการเชิญวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิมาทั้งหมด 2 คาบ จำนวน 3 ชั่วโมง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฟังประสบการณ์การสอนจริง และได้ร่วมฝึกปฏิบัติ (work shop) กับวิทยากรที่ได้รับเชิญมาก่อนไปปฏิบัติสอนภาษาไทยให้กับเพื่อนชาวต่างชาติจริงด้วยตนเอง



รูปที่ 2 ภาพกิจกรรมบรรยายเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาที่สองด้วยวิธีการสอนด้วยภาพ (Immersion and Visual)”

2.3 หลักการออกแบบสื่อเพื่อสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ ในกระบวนวิชานี้ได้จัดการบรรยายเทคนิคแนวทางในการสร้างสื่อให้กับผู้เรียนก่อนให้ผู้เรียนได้ผลิตสื่อการสอนที่เป็นรูปธรรมจริงและนำไปใช้สอนกับผู้เรียนชาวต่างชาติที่ตนเองได้สอนจริง โดยสื่อที่ได้แนะนำและบรรยายได้แก่

2.3.1 การใช้สื่อภาพและอินโฟกราฟฟิก เช่น Flashcards หรือ Mind Maps

2.3.2 การใช้สื่อเสียงและวิดีโอ เช่น วิดิโอบทสนทนาจาก หรือ พอดแคสต์ภาษาไทย

2.3.3 การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันเรียนภาษาไทย และเว็บไซต์เกมภาษาไทยออนไลน์ เช่น Kahoot, Quiz, Wordwall

โดยผู้สอนได้ชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนเห็นว่าการ สอนภาษาที่ดี คือ การให้ผู้เรียนภาษาได้มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ของตนเองด้วย (Bonwell & Eison, 1991) และการเป็นผู้สอนภาษาที่ดีผู้สอนจักต้องตระเตรียมสื่อการสอนที่สร้างสรรค์ด้วยตนเองเพื่อนำไปใช้ในการสอนให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลายและไม่ถอดใจกับการเรียนภาษา อีกทั้งสื่อที่ดีจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์และการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องซึ่งการสอนประเด็นนี้จะเป็นการสร้างเทคนิคการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติกับผู้เรียนอีกหนึ่งต่อ ในประเด็นสื่อได้เชิญวิทยากรมาให้ความรู้และแนะนำการสร้างสื่ออย่างเป็นทางการ จำนวน 2 คาบเรียน ทั้งหมด 3 ชั่วโมง



รูปที่ 3 ภาพจัดกิจกรรมบรรยายเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ “การสร้างสื่อการสอนภาษาไทยเพื่อสอนชาวต่างชาติ”

3. การบูรณาการความรู้สู่การประยุกต์ใช้

ผู้เรียนได้รับมอบหมายงานให้ใช้ความรู้ที่ได้รับฟังการบรรยาย ไปจัดการเรียนการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติโดยแบ่งงานของเป็น 3 ชิ้น ได้แก่

3.1 งานด้านการสอน กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องจับคู่กับเพื่อนชาวต่างชาติที่ต้องการเรียนภาษาไทยในคณะมนุษยศาสตร์เท่านั้น หรือสามารถสอนผู้เรียนในหลักสูตรภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศชั้นปีที่ 1 ที่ต้องการเพิ่มพูนความรู้ด้านภาษาไทยในการเรียนปัจจุบัน ผู้เรียนต้องสอนเพื่อนชาวต่างชาติจำนวน 7.5 ชั่วโมงและเขียนบันทึกลงแผนการสอน โดยรายละเอียดของแผนบันทึกจะประกอบไปด้วย หัวข้อที่สอน จำนวนชั่วโมง สื่อที่ใช้สอน ลายมือชื่อผู้เรียน

3.2) งานด้านการนำเสนอผลสรุปโครงการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ ผู้เรียนจะต้องออกมานำเสนอเกี่ยวกับการสอนภาษาไทยของตนเองพร้อมทั้งแลกเปลี่ยนในประเด็นปัญหาและวิธีรับมือระหว่างการดำเนินการสอนภาษาไทย



รูปที่ 4 ภาพการนำเสนอปัญหาและทางออกในระหว่างการดำเนินการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ

3.3 งานด้านการสร้างสื่อ หมายถึง ผู้เรียนจำเป็นต้องผลิตสื่ออย่างเป็นรูปธรรมเพื่อใช้สอนชาวต่างชาติและเลือก 1 สื่อที่คิดว่าดีที่สุด น่าสนใจที่สุด มีความคิดสร้างสรรค์ นำมาส่งและนำเสนอต่อผู้สอนและเพื่อนร่วมกระบวนวิชา



รูปที่ 5 ภาพการนำเสนอสื่อการสอนภาษาไทยของนักศึกษา

4. ผลที่ได้รับ

4.1 ผลต่อผู้เรียน

การให้ผู้เรียนได้ทดลองสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติจริงถือเป็นกิจกรรมใหม่ที่กระบวนวิชานี้ไม่เคยทำมาก่อนซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (experiential learning) ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะสำคัญทั้งด้านภาษาศาสตร์และจิตวิทยาการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ ดังนี้

4.1.1 การพัฒนาทักษะทางภาษาไทย เนื่องจากผู้เรียนในกระบวนวิชานี้เป็นผู้เรียนชาวต่างชาติชั้นปีที่ 3 และ 4 ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ไทยแล้ว ขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนได้ไปสอนทำให้เกิดการทบทวนและทำความเข้าใจโครงสร้างทางภาษาอีกครั้ง ซึ่งตอกย้ำให้ผู้เรียนได้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นว่าทักษะภาษาไทยของตนเองได้พัฒนาขึ้นมากน้อยเพียงใด

4.1.2 การทำงานร่วมกับผู้อื่น เพราะการสอนต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนชาวต่างชาติ ผู้เรียนจะได้ทักษะทางสังคมและเพิ่มความมั่นในการสื่อสารกับเพื่อนชาวต่างชาติที่ต่างวัฒนธรรม เนื่องจากเพื่อนชาวต่างชาติที่ตนได้สอนอาจจะไม่ใช่

สัญชาติเดียวกับผู้เรียนเสมอไป และนี่ถือเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งที่ผู้เรียนต้องเอาชนะให้ได้ในการปรับเปลี่ยนทัศนคติ และการคิดที่จะใช้ภาษาสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ตลอดจนมิตรภาพใหม่ที่เกิดขึ้นหลังจากการสอนเสร็จจริงลง ส่งผลให้ผู้เรียนหลายคนเป็นเพื่อนกันและผู้เรียนในกระบวนวิชาหลายคนยังคงคอยเหลือและแนะนำการเรียนภาษาไทยอย่างต่อเนื่องแม้กระบวนวิชาและการวัดประเมินผลจะเสร็จสิ้นแล้วก็ตาม

นอกจากนี้ผู้สอนได้เปิดพื้นที่ในกระดานสนทนาให้ผู้เรียนได้สะท้อนการเรียนรู้เมื่อจบการเรียนและการจัดกิจกรรม (class reflection) พบว่าผู้เรียนได้ความคิดเห็นที่หลากหลาย อาทิ

“....หลังจากได้เข้าฟังและทำwork shop ผมได้รับความรู้ใหม่ ๆ และเทคนิคการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศทั้งเด็กและผู้ใหญ่ชาวต่างชาติ ช่วยให้ผมมั่นใจในการปฏิบัติการสอนมากขึ้น...”

“....การเป็นครูต้องมีความรู้มากมายเกี่ยวกับภาษาไทย ดังนั้นครูก็ต้องการเรียนไปเรื่อยเรื่อย และค้นหาวิธีการสอนภาษาไทยให้ต่างชาติไปเรื่อยเรื่อย ตอบคำถามในใจได้ว่าอยากเป็นครูหรือไม่....”

“....ฉันชอบประเด็นที่อาจารย์แนะนำให้เราได้พาผู้เรียนไปเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรมจริงในระหว่างการเรียน....”

4.2 ผลต่อผู้สอน

การเป็นผู้สอนที่จำเป็นต้องถ่ายทอดเทคนิคและแนวทางการสอนภาษาไทยให้กับผู้เรียนที่ไม่เจ้าของภาษานั้นไม่ใช่เรื่องง่าย และก็ไม่ใช่เรื่องยาก แต่เป็นความท้าทายใหม่ๆ ที่เป็นเหมือนแรงผลักดันให้ผู้สอนพยายามถ่ายทอดและจัดเตรียมกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มความสามารถ เพื่อหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากระบวนวิชานี้จะทำให้ผู้สอนสามารถเห็นความสำเร็จของผู้เรียนในระยะยาว ไม่ว่าจะเป็นการประกอบอาชีพด้านการสอนภาษา ครู อาจารย์ ฯลฯ หรือ ความมั่นใจต่อการใช้ภาษาไทยที่ไม่ใช่ภาษาแม่ของผู้เรียนตลอดระยะเวลา 3-4 ปีที่เรียนมาในรั้วมหาวิทยาลัยที่ได้สะท้อนออกมาเป็นผลงานที่เป็นรูปธรรมในกระบวนวิชานี้ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์และปฏิบัติจริง (active learning) ทำให้ผู้สอนได้เข้าใจถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ราวกับว่าผู้สอนได้ร่วมเรียนรู้ไปกับผู้เรียนด้วย ในขณะที่ผู้สอนพยายามสอนให้ผู้เรียนได้เข้าใจและใช้เทคนิคในการสอนเพื่อนชาวต่างชาติ ผู้สอนเองก็เหมือนกับได้ฝึกใช้กลยุทธ์ใหม่ ๆ ในชั้นเรียนไปพร้อม ๆ กัน การเข้าชั้นเรียนถูกปรับเปลี่ยนไปเป็นเพียง 5 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งไม่ได้มีผลต่อการมาเข้าเรียนเพื่อฟังบรรยายของผู้เรียนแต่อย่างใดแต่ในทางกลับกันการประยุกต์ใช้กิจกรรมนี้กลับเรียกความสนใจให้กับผู้เรียนได้ดีกว่าเดิมเพราะผู้เรียนต้องการพบเจอเทคนิคใหม่ๆ จากผู้คนใหม่ๆ และได้ปฏิบัติจริงจากสิ่งที่เรียนมาด้วยตนเอง

5. บทสรุป

การจัดกิจกรรมอาสาสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติ ในกระบวนวิชา 025422 Thai for Teaching Foreigners 2 (ภาษาไทยสำหรับสอนชาวต่างชาติ 2) นี้ บรรลุตามเกินวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นอย่างมาก การเข้าชั้นเรียนที่สนุกสนาน การได้ยินผู้เรียนอภิปราย การได้เรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน และการเห็นผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้อย่างจริงจัง ตลอดจนมิตรภาพและการปรับตัวในบทบาทที่แตกต่างออกไปในฐานะผู้สอนเพื่อนชาวต่างชาติที่น่าประทับใจ อย่างไรก็ตามมีความท้าท้ายเกิดขึ้นมากสำหรับผู้เรียนที่พื้นฐานภาษาไทยไม่ดี และไม่สามารถสื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง ทำให้สื่อการสอนผิดพลาดอย่างมาก การเขียนบันทึกไม่ตรงจุดประสงค์ และด้วยความที่ทักษะการฟังภาษาไทยของผู้เรียนไม่ดีพอมีผลทำให้การจัดส่งงานผิดพลาดหรือไม่ได้ส่งงานตามที่ได้รับมอบหมาย

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้สอนขอขอบคุณคณาจารย์และวิทยากรทุกท่านที่มีส่วนร่วมในโครงการนี้และขอขอบคุณ TLIC ที่ให้โอกาสทางการเรียนรู้ที่สำคัญครั้งนี้ โครงการนี้ส่งผลผลลัพธ์ระยะยาวที่ดีทั้งต่อตัวของผู้เรียนและผู้สอนเองก็ด้วย

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ERIC Digest.

[2] Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231.

[3] Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). Teaching ESL/EFL listening and speaking. Routledge.

[4] Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). Techniques and principles in language teaching. Oxford University Press.

:

013321 จิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น Active Learning X Clinical Lab Simulation: เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านสถานการณ์จำลอง

ณัฐวุฒิ อรินทร์[1]

[1]ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail natthawut.arin@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 30 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง ในรายวิชาจิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น ระดับปริญญาตรี สาขาจิตวิทยาคลินิก กิจกรรมมีทั้งหมด 4 ครั้ง ผ่านสถานการณ์จำลองผู้ป่วยจิตเวช 4 ราย เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะวิชาชีพเบื้องต้นทางคลินิก ได้แก่การสังเกต การสัมภาษณ์ทางคลินิก และทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ วางแผนร่วมกัน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายหลังการสัมภาษณ์

ผลการดำเนินกิจกรรม พบว่านักศึกษาแสดงศักยภาพในการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ในสถานการณ์ของผู้ป่วยจำลองที่มีพฤติกรรมและอาการซับซ้อน เช่น การเลี่ยงตอบ การไม่ให้ความร่วมมือ หรือแสดงอารมณ์ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา นักศึกษาสามารถปรับกลยุทธ์การสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูล และตั้งสมมติฐานวินิจฉัยได้อย่างเป็นระบบและยืดหยุ่น กิจกรรมจึงส่งเสริมการฝึกทักษะสำคัญ ได้แก่ การตั้งคำถามเชิงวินิจฉัย การสังเกตพฤติกรรมที่ไม่ใช้คำพูด การวิเคราะห์ข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง และการทำงานเป็นทีม โดยเฉพาะการวินิจฉัยแยกโรค ภายใต้ข้อมูลจำกัดโดยอิงตามแนวทาง DSM-5-TR เปิดโอกาสให้นักศึกษาแบ่งบทบาทภายในกลุ่มและร่วมอภิปรายผลสัมภาษณ์แต่ละรอบอย่างมีเป้าหมาย ผลลัพธ์สะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา เจตคติ และความเข้าใจต่อบทบาทของนักจิตวิทยาคลินิกในบริบทจริง

คำสำคัญ: การสัมภาษณ์ทางคลินิก, การวินิจฉัยแยกโรค, การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ, ผู้ป่วยโรคทางจิตเวชจำลอง

...

บทนำ

Active Learning เป็นการเรียรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างกระตือรือร้น ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกัน ซึ่งได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทักษะวิชาชีพในศตวรรษที่ 21 (Bonwell & Eison, 1991; Meyers & Jones, 1993) โดยเฉพาะในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการดูแลมนุษย์ เช่น จิตวิทยาคลินิกหรือวิชาชีพสุขภาพจิต แนวทางนี้สามารถตอบโจทย์การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงของผู้ป่วย ซึ่งมีความซับซ้อนและหลากหลาย การเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งด้านเทคโนโลยี สังคม และสุขภาพจิตในศตวรรษที่ 21 ยิ่งตอกย้ำถึงความจำเป็นในการปรับกระบวนการเรียนรู้จากรูปแบบถ่ายทอดความรู้เพียงทางเดียว (Passive Learning) ไปสู่กระบวนการเรียนรู้ที่เปิด

โอกาสให้นักศึกษาเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ และสะท้อนตนเองอย่างต่อเนื่อง

Active Learning ได้รับการยอมรับในระดับสากลว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานร่วมกับผู้อื่น (collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (creativity) (Panorama Education, 2023) ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นรากฐานสำคัญในการประกอบวิชาชีพ โดยเฉพาะในบริบทของ จิตวิทยาคลินิก ที่นักวิชาชีพต้องเผชิญหน้ากับมนุษย์ที่อยู่ในภาวะเปราะบาง ซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

รายวิชา “จิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น (013321)” ซึ่งเปิดสอนในหลักสูตรวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงได้นำแนวคิด Active Learning มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะสำคัญของวิชาชีพ ได้แก่ “การสังเกตทางคลินิก” (Clinical Observation) และ “การสัมภาษณ์ทางคลินิก” (Clinical Interviewing) สองทักษะนี้ถือเป็นเครื่องมือหลักในการรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินวินิจฉัย วางแผนการรักษาทางจิตเวช

Clinical Observation เป็นกระบวนการเพื่อสังเกตพฤติกรรมและอารมณ์ของผู้ป่วยจากภายนอก เช่น ลักษณะการแต่งกาย สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง หรือการตอบสนองกับสิ่งเร้า ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมักเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการตั้งสมมติฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับพยาธิสภาพทางจิต (Avasthi, 2010; Sadock et al., 2015) และ Clinical Interviewing เป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลอย่างมีเป้าหมาย โดยใช้อาศัยทักษะการตั้งคำถาม การฟังอย่างตั้งใจ (active listening) การสื่อสารเชิงบำบัด และการสร้างสัมพันธภาพกับผู้ป่วยเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความคิด อารมณ์ พฤติกรรม และประวัติอื่นๆ (Sommers-Flanagan et al., 2019) ทั้งนี้ กระบวนการดังกล่าวมีความยืดหยุ่นตามบริบทของผู้ป่วย และวัตถุประสงค์การประเมิน อาจอยู่ในรูปแบบโครงสร้างที่แน่นอน (structured) แบบกึ่งโครงสร้าง (semi-structured) หรือไม่เป็นทางการ (unstructured)

กระบวนการ Clinical Observation และ Clinical Interviewing จะนำไปสู่กระบวนการสำคัญที่เรียกว่า การวินิจฉัยแยกโรค (Differential Diagnosis) ซึ่งช่วยให้นักวิชาชีพจิตวิทยาคลินิกสามารถแยกแยะว่าอาการของผู้ป่วยเข้าเกณฑ์กับโรคใดได้บ้าง และไม่ใช่โรคอื่นที่มีอาการคล้ายกัน การฝึกกระบวนการนี้ตั้งแต่ระดับปริญญาตรี จึงเป็นการวางรากฐานสำคัญเพื่อเตรียมพร้อมสู่การทำงานในคลินิกจริง (Sadock et al., 2015) เพื่อให้การเรียนรู้มีความสมจริง ปลอดภัย และสามารถฝึกฝนได้หลากหลายมิติ รายวิชานี้จึงได้พัฒนา กิจกรรมสถานการณ์จำลอง โดยใช้นักศึกษารุ่นพี่ที่เคยเรียนวิชาจิตวิทยาอปกติมาแล้ว รับบทบาทเป็นผู้ป่วยโรคทางจิตเวชจำลอง (Simulated Patients) ซึ่งจะแสดงอาการของผู้ป่วยจิตเวช 4 ราย ได้แก่

ภาวะปัญญาอ่อนระดับเล็กน้อย (Mild Intellectual Disability),

โรคอารมณ์สองขั้ว (Bipolar Disorder),

โรคจิตจากสารเสพติด (Substance-Induced Psychotic Disorder), และ

การแกล้งป่วย (Malingering)

อาจารย์ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการ Coaching บทบาทสมมุติ (Role-play Coaching) ให้กับผู้ป่วยจำลอง เพื่อให้สามารถแสดงบทบาทได้อย่างสมจริง กิจกรรมยังออกแบบการให้ “ข้อมูลคลุมเครือ” เพื่อให้การวินิจฉัยของนักศึกษาท้าทายมากขึ้น นักศึกษาผู้เรียนจึงต้องอาศัยทักษะการตั้งคำถาม การสังเกตพฤติกรรม และการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างลุ่มลึกเพื่อให้สามารถวินิจฉัยและแยกแยะโรคได้อย่างมีหลักฐานรองรับ

โดย “ข้อมูลคลุมเครือ” หมายถึง ข้อมูลหรือพฤติกรรมที่ถูกออกแบบให้มีลักษณะขัดแย้ง

คลุมเครือ หรือชวนให้เข้าใจผิด เช่น การให้ข้อมูลทางจิตเวชที่ไม่สอดคล้องกัน การเล่าเรื่องหรือลำดับการดำเนินโรคที่ขาดช่วงสำคัญ สีหน้าที่ไม่สอดคล้องกับอารมณ์ หรือการตอบสนองที่ไม่สมเหตุสมผล ลักษณะเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ และสามารถประเมินและปรับเปลี่ยนสมมติฐานการวินิจฉัยได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะเมื่อสังเกตเห็นว่าข้อมูลที่ได้รับจากผู้ป่วยอาจไม่สอดคล้องกับเกณฑ์วินิจฉัยตามแนวทางของ DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022) หรือ ICD-11 (World Health Organization, 2019)

เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ดังกล่าว นักศึกษาจำเป็นต้องย้อนกลับไปทบทวนสมมติฐานเดิมของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ และเปิดรับความเป็นไปได้ของโรคหรือภาวะอื่น ๆ ที่อาจซ่อนอยู่เบื้องหลังข้อมูลที่กำลังประเมินอยู่ การฝึกทักษะเช่นนี้ช่วยส่งเสริม ความยืดหยุ่นทางการคิด (cognitive flexibility) และลดความเอนเอียงจากการวินิจฉัยที่ยึดตามข้อสรุปเบื้องต้นมากเกินไป พร้อมทั้งเพิ่มความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้านและปรับแผนการสัมภาษณ์เชิงคลินิก ซึ่งล้วนเป็นคุณลักษณะสำคัญของนักจิตวิทยาคลินิกที่สามารถทำงานกับความไม่แน่นอนในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sommers-Flanagan & Sommers-Flanagan, 2016; Sadock et al., 2015) แนวทางนี้สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศที่ยืนยันว่าการใช้ผู้ป่วยจำลองในสถานการณ์สมมุติ ช่วยเพิ่มระดับการมีส่วนร่วม ความมั่นใจ และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ (Nestel & Tierney, 2007; Bokken et al., 2009)

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรม Active Learning ในรายวิชาจิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น ที่มีการออกแบบกระบวนการ และผลลัพธ์อย่างเป็นระบบ เพื่อฝึกให้นักศึกษาสามารถประเมินอาการจิตเวชเพื่อการวินิจฉัยแยกโรคได้อย่างมีเหตุผล มีหลักฐานรองรับ และพัฒนาทักษะวิชาชีพที่ครอบคลุมทั้งมิติทางปัญญา อารมณ์ และจริยธรรมในการปฏิบัติงานกับผู้ป่วยจริงในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักศึกษาฝึกทักษะการสังเกตและการสัมภาษณ์ทางคลินิกกับผู้ป่วยโรคทางจิตเวชจำลอง ซึ่งส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการวินิจฉัยแยกโรค

2. แนวคิดพื้นฐานทักษะเบื้องต้น: การสังเกตและการสัมภาษณ์ทางคลินิกเพื่อการวินิจฉัยแยกโรค

เครื่องมือเบื้องต้นและอันดับแรกสุดที่นักจิตวิทยาคลินิกจำเป็นต้องฝึกฝน คือ “การสังเกต” (Clinical Observe) และ “การสัมภาษณ์ทางคลินิก” (Clinical Interviewing) ซึ่งเป็นวิธีการเก็บข้อมูลเชิงลึกผ่านการโต้ตอบแบบเผชิญหน้า โดยมีเป้าหมายในการเข้าใจสภาวะทางจิตใจของผู้ป่วยในระดับที่ลึกซึ้งมากกว่าเพียงแค่การตอบแบบสอบถาม

John Sommers-Flanagan et al., (2019) อธิบายว่า Clinical interview เป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมินและวางแผนการรักษา โดยการสัมภาษณ์สามารถอยู่ในรูปแบบที่มีโครงสร้าง กึ่งโครงสร้าง หรือไม่เป็นทางการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการประเมินและบริบทของผู้ป่วยแต่ละราย ซึ่งประโยชน์ของการสัมภาษณ์ทางคลินิกได้แก่

การประเมินสภาพจิตใจในปัจจุบัน รวมถึงอาการที่แสดงออก และกลไกการเผชิญปัญหา (coping mechanisms)

การวินิจฉัยเบื้องต้น (provisional diagnosis) หรือการจัดจำแนกตามเกณฑ์ DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022)

การวางแผนการรักษาเฉพาะบุคคล (treatment planning)

การสร้างสัมพันธภาพเชิงบำบัด (therapeutic alliance) ที่จะเป็นรากฐานของกระบวนการรักษา

การเข้าใจมุมมองเฉพาะตัวของผู้ป่วย ซึ่งมีนัยสำคัญต่อการออกแบบการบำบัดให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคล

การฝึกทักษะเหล่านี้ผ่านสถานการณ์จำลองจึงมีความสำคัญ สำหรับนักศึกษาจิตวิทยาคลินิก นอกจากจะช่วยให้เข้าใจเนื้อหาตามตำราแล้ว ยังสร้างความคุ้นชินกับการเผชิญหน้ากับความไม่แน่นอนของอาการ พฤติกรรม และอารมณ์ที่ซับซ้อนของผู้ป่วยโรคทางจิตเวช

ในบริบทของการทำงานทางจิตเวช และจิตวิทยาคลินิก นักวิชาชีพจำเป็นต้องมีทักษะหลัก 2 ประการ ได้แก่ “การสังเกต” (Clinical Observation) และ “การสัมภาษณ์ทางคลินิก” (Clinical Interviewing) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการประเมิน วินิจฉัย และวางแผนการดูแลรักษาผู้ป่วย

2.1 การสังเกตทางคลินิก (Clinical Observation)

เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมของผู้ป่วยจากสิ่งที่มองเห็นและรับรู้ได้โดยตรง เช่น ท่าทาง สีหน้า น้ำเสียง การเคลื่อนไหว อารมณ์และการตอบสนองระหว่างการสัมภาษณ์ จุดมุ่งหมายคือ การค้นหาเบาะแสที่อาจสะท้อนถึงความผิดปกติทางจิตที่ยังไม่สามารถอธิบายได้จากคำพูดหรือเนื้อหาเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะในสถานการณ์ของโรคจิตเวชที่มีความซับซ้อน เช่น

ผู้ป่วยที่มีภาวะปัญญาอ่อนระดับเล็กน้อย (Mild Intellectual Disability) มักแสดงออกผ่านสีหน้า หรือน้ำเสียงที่ไม่เหมาะสมกับบริบท หลีกเลี่ยงการสบตา หรือตอบสนองช้าต่อคำถามที่ต้องใช้เหตุผลซับซ้อน

ในกรณีของ Bipolar Disorder อาจพบการเคลื่อนไหวเร็วผิดปกติ พูดมาก พูดเร็ว หรือเปลี่ยนเรื่องกระทันหัน

สำหรับ Substance-Induced Psychotic Disorder การสังเกตพฤติกรรม เช่น การหวาดระแวง ตาขวาง ไม่เป็นมิตร การเคลื่อนไหวซ้ำๆ หรือแสดงท่าทีหวาดกลัวผิดปกติ

ขณะที่ผู้ป่วย Malingering มักมีพฤติกรรมขัดแย้งในตัวเอง หรือแสดงสีหน้าไม่สอดคล้องกับเนื้อหา โดยเจตนาสร้างอาการเกินจริง เพื่อหวังผลประโยชน์โดยเฉพาะประโยชน์ทางคดี

องค์ประกอบที่ควรสังเกต เช่น

ลักษณะทั่วไป (Appearance): ความสะอาด การแต่งกาย ความเหมาะสมกับสถานการณ์ อายุที่ดูภายนอกเทียบกับอายุจริง

พฤติกรรมการเคลื่อนไหว (Motor Behavior): การเคลื่อนไหวช้าหรือเร็ว ผิดปกติ เช่น กระวนกระวาย ท่าทางแปลก การเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ (stereotypy)

การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression): อารมณ์สอดคล้องกับเนื้อหาที่พูดหรือไม่ (affect congruent/incongruent)

สายตา (Eye Contact): การสบตา หรือหลบตาอย่างชัดเจน

การใช้ภาษาและน้ำเสียง (Speech): พูดเร็ว พูดช้า เสียงราบเรียบ หรือมีภาษาที่ผิดปกติ เช่น neologisms หรือ echolalia

พฤติกรรมตอบสนอง (Responsiveness): ให้ความร่วมมือหรือไม่ หงุดหงิด ไม่พูด ตอบไม่ตรงคำถาม

อารมณ์ (Mood) และความรู้สึกที่แสดงออก (Affect): สังเกต แยกแยะว่าผู้ป่วยมีอารมณ์หลักแบบใด เช่น เศร้า เรียบเฉย (blunted/flat affect) หรือเปลี่ยนแปลงเร็ว (labile mood)

การสังเกตเหล่านี้ เมื่อรวมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จะช่วยให้เข้าใจกลไกพื้นฐานของอาการและนำไปสู่การวินิจฉัยที่แม่นยำ

2.2 การสัมภาษณ์ทางคลินิก (Clinical Interviewing)

เป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลเชิงลึกผ่านการสนทนาอย่างมีเป้าหมาย และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เข้าใจอาการของผู้ป่วยในมิติที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก โดยในกิจกรรมนี้ ผู้ป่วยจำลองในแต่ละบทบาทให้ข้อมูลทั้งที่ชัดเจนและคลุมเครือ เพื่อให้นักศึกษาฝึกการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูล เช่น:

ผู้ป่วย Mild Intellectual Disability อาจมีประวัติการเรียนรู้ช้า ตอบแบบวกวนหรือลืมข้อมูลสำคัญ

ผู้ป่วย Bipolar Disorder ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอารมณ์ที่สลับระหว่าง Manic episode กับ Depressive episode

ผู้ป่วย Substance-Induced Psychotic Disorder ให้รายละเอียดเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดและการรับรู้ที่ผิดปกติ

ผู้ป่วย Malingering อาจตอบคำถามแบบ over-report หรือละเว้นข้อมูลสำคัญบางประเด็นแบบตั้งใจ เพื่อหวังผลประโยชน์

ประเภทของการสัมภาษณ์:

Structured Interview: มีการตั้งคำถามชัดเจนตายตัว เช่น MINI หรือ SCID ใช้ในงานวิจัยหรือการวินิจฉัยเฉพาะ

Semi-structured Interview: มีหัวข้อและคำถามหลัก แต่ผู้สัมภาษณ์สามารถปรับคำถามย่อยตามบริบทผู้ป่วยได้

Unstructured Interview: เป็นการพูดคุยโดยไม่มีแบบแผนชัดเจน ใช้เพื่อสร้าง rapport และเข้าใจผู้ป่วยในภาพรวม

องค์ประกอบสำคัญที่ต้องประเมิน:

เหตุผลที่มาพบ

ประวัติการเจ็บป่วยทางจิตเวช

ประวัติครอบครัวและการเจ็บป่วยของคนในครอบครัว

ประวัติการศึกษาและอาชีพ

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

พฤติกรรมเสี่ยง เช่น การใช้สารเสพติด

พฤติกรรมรุนแรง หรือความคิดฆ่าตัวตาย

ทัศนคติต่อการเจ็บป่วยทางจิตเวช

เทคนิคที่ใช้ในการสัมภาษณ์:

การฟังอย่างตั้งใจ (Active Listening): ใช้ภาษากาย แสดงความใส่ใจ

การตั้งคำถามปลายเปิด (Open-ended Questions): ช่วยให้ผู้ป่วยพูดเล่าได้อย่างอิสระ เช่น “คุณรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์นั้น?”

การสะท้อนความรู้สึก (Reflection): เช่น “คุณดูเศร้ามากเมื่อพูดถึงเหตุการณ์นั้น”

การสรุป (Summarizing): เพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลตรงกัน และผู้ป่วยรู้สึกว่าผู้สัมภาษณ์เข้าใจตน

ข้อควรระวัง:

หลีกเลี่ยงคำถามแบบสอบสวนหรือตัดสิน

อย่าเร่งรัดหากผู้ป่วยไม่พร้อมจะเล่า

ต้องรู้จักสังเกตภาษากายและความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ขณะพูด

เป้าหมายสูงสุด: คือการเข้าใจประสบการณ์อารมณ์ และกระบวนการคิดของผู้ป่วย เพื่อวินิจฉัยแยกโรค และออกแบบแผนการช่วยเหลือที่เหมาะสม

3.กระบวนการออกแบบและดำเนินกิจกรรม Active Learning

กิจกรรมนี้ดำเนินภายใต้รายวิชา 013321 (จิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาจิตวิทยาคลินิก มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตทางคลินิก (Clinical Observation) และการสัมภาษณ์ทางคลินิก (Clinical Interviewing) อันเป็นเครื่องมือพื้นฐานของนักจิตวิทยาคลินิกในการวินิจฉัยแยกโรคทางจิตเวช (Differential

Diagnosis) กิจกรรมออกแบบโดยเน้นความสมจริงและเนื้อหาสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Active Learning ดังลำดับขั้นต่อไปนี้

3.1 การเตรียมผู้ป่วยจำลอง คัดเลือกนักศึกษารุ่นพี่ที่เคยเรียนรายวิชา “จิตวิทยาอปกติ” (Abnormal Psychology) มาเป็นผู้รับบทบาทผู้ป่วยจิตเวชจำลอง จำนวน 4 ราย โดยผู้ป่วยจำลองแต่ละราย จะสวมบทบาทแสดงอาการของความผิดปกติทางจิตเวชที่แตกต่างกัน ได้แก่

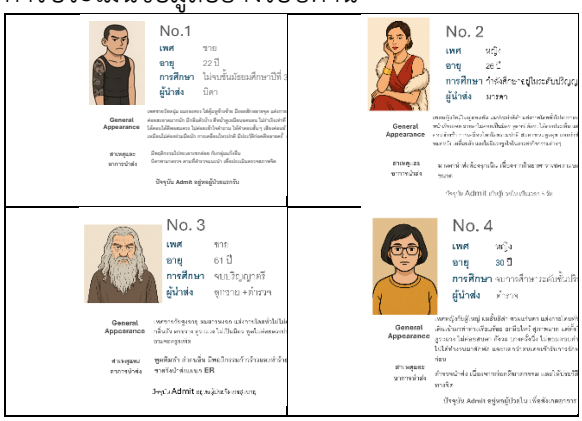
1) Mild Intellectual Disability

2) Bipolar Disorder

3) Substance-Induced Psychotic Disorder

4) Malingering

ผู้ป่วยจำลองทั้ง 4 ราย ผ่านการ Coaching จากอาจารย์ผู้สอนโดยละเอียด เพื่อให้สามารถถ่ายทอดอาการ บทพูด ท่าทาง สีหน้า และพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับผู้ป่วยจริงมากที่สุด ในขณะเดียวสามารถสลับเล่นบทบาทเป็นญาติ หรือผู้นำส่ง ทั้งนี้ยังได้ออกแบบ “ข้อมูลลวง” เช่น การเล่าเรื่องที่ไม่ต่อเนื่อง ความคลุมเครือในคำตอบ หรือเนื้อหาที่อาจชวนให้เข้าใจผิด เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การตั้งคำถามเจาะลึก และการประเมินข้อมูลอย่างรอบด้าน



รูปที่ 1 ข้อมูลผู้ป่วยจำลอง 4 ราย

3.2 การมอบข้อมูลเบื้องต้น นักศึกษาทั้ง 4 กลุ่ม (กลุ่มละ 7–8 คน) จะได้รับข้อมูลเบื้องต้นของผู้ป่วยแต่ละราย เช่น เพศ อายุ การศึกษา อาการนำ ปัญหาพฤติกรรม ประวัติการใช้สารเสพติด หรือข้อมูลครอบครัวบางส่วน ผู้นำส่ง เพื่อใช้ในการเตรียมแผนการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ข้อมูลที่ให้จะไม่ระบุชื่อโรคตรง ๆ เพื่อให้นักศึกษาตั้งสมมติฐานได้อย่างอิสระและให้มีความท้าทาย

3.3 การวางแผนการสัมภาษณ์ แต่ละกลุ่มวางแผนการทำงานและแบ่งงานภายในกลุ่ม ได้แก่

ผู้สัมภาษณ์ (Interview Lead): มีหน้าที่หลักในการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองโดยตรง ตั้งคำถามเชิงคลินิกอย่างมีลำดับ เชื่อมโยงข้อมูล และปรับแนวทางการสัมภาษณ์ตามท่าทีของผู้ป่วยแบบ real-time แสดง empathy และควบคุมบรรยากาศของการสนทนาให้เอื้อต่อการเปิดเผยข้อมูล

ผู้สังเกตพฤติกรรม (Observer): รับผิดชอบในการสังเกตพฤติกรรมของผู้ป่วยอย่างละเอียด ทั้งภาษากาย สีหน้า การสบตา โทนเสียง ท่าทาง และความสอดคล้องระหว่างคำพูดกับอารมณ์ เพื่อประเมินความผิดปกติหรือจุดน่าสงสัยที่อาจไม่ชัดเจนจากคำพูดเพียงอย่างเดียว พร้อมรายงานสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์อาจมองข้ามไป

ผู้จดบันทึก (Recorder): ทำหน้าที่จดบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยแยกหมวดหมู่ เช่น อาการนำ ประวัติส่วนตัว พฤติกรรมผิดปกติ ข้อมูลที่สนับสนุนการวินิจฉัย ความเปลี่ยนแปลงแต่ละรอบการสัมภาษณ์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลวิเคราะห์ และเตรียมการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

การแบ่งภาระกิจนี้ช่วยให้การเก็บข้อมูลมีความละเอียดรอบด้าน และฝึกให้นักศึกษาเรียนรู้ทักษะที่แตกต่างกันตามบทบาทของตนเอง



รูปที่ 2 การทำงานร่วมกันวางแผนการสัมภาษณ์

3.4 การสัมภาษณ์ผู้ป่วย การสัมภาษณ์ดำเนินในรูปแบบหมุนเวียน โดยแต่ละกลุ่มจะได้สัมภาษณ์ผู้ป่วยจำลองทั้ง 4 ราย ประมาณ 20 นาทีต่อราย แบ่งเป็น 3 รอบ แต่ละรอบสามารถสลับถามผู้นำส่งหรือญาติ กรณีเห็นว่าต้องการข้อมูลเพิ่มเติมจากคนรอบข้าง

รอบที่ 1: 8 นาที — สัมภาษณ์นำและสังเกตอาการ ตั้งคำถามเจาะลึก

รอบที่ 2: 5 นาที — ตั้งคำถามเจาะลึกเพิ่มเติมตามแนวทางที่วางไว้

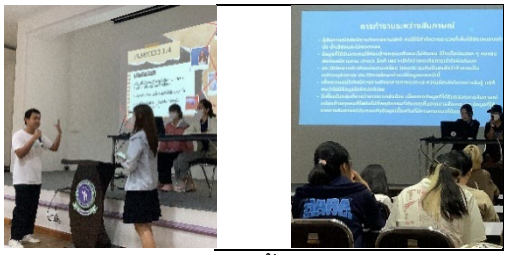
รอบที่ 3: 4 นาที — สรุปข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องของสมมติฐาน

แต่ละรอบ มีเวลาพักประมาณ 2-3 นาที เพื่อให้นักศึกษาในกลุ่มปรึกษาและปรับแผนการสัมภาษณ์รอบถัดไป



รูปที่ 3 กิจกรรมการสังเกต & สัมภาษณ์ทางคลินิก

3.5 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเฉลยบทบาท เมื่อทุกกลุ่มสัมภาษณ์ครบทั้ง 4 ราย แต่ละกลุ่มจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ อธิบายสมมติฐานวินิจฉัยและการวินิจฉัยแยกโรค (Differential Diagnosis) พร้อมเหตุผลและหลักฐานสนับสนุนการตัดสินใจทางคลินิก หลังจากนั้นผู้ป่วยจำลองเฉลยโรคที่ตนได้รับบทบาท พร้อมสะท้อนข้อคิดเห็นให้แก่นักศึกษาว่าจุดใดสัมภาษณ์ได้ลึก เข้าใจอารมณ์ หรือมีข้อผิดพลาดใดในการตีความข้อมูล ขั้นตอนทั้งหมดสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรม Active Learning ได้รับการออกแบบและดำเนินการอย่างเป็นระบบ มีความสมจริง ปลอดภัย และท้าทายความสามารถของนักศึกษาอย่างแท้จริง



รูปที่ 4 การนำเสนอหน้าชั้นเรียน



รูปที่ 5 ผู้ป่วยจำลองเฉลยโรคและสะท้อนข้อคิดเห็น

4 ผลการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมนี้ใช้เวลา 4 ครั้งๆ ละ 1 ชั่วโมง 30 นาที โดยวางแผนร่วมกัน 1 ครั้ง ฝึกการสัมภาษณ์ทางคลินิก 2 ครั้ง และนำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 1 ครั้ง จากการดำเนินกิจกรรมสัมภาษณ์ผู้ป่วยจำลองในรายวิชาจิตวิทยาคลินิกเบื้องต้น พบว่า นักศึกษาได้แสดงศักยภาพในการเรียนรู้เชิงลึกที่น่าประทับใจ การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนพบว่านักศึกษามีความตั้งใจสูงในการวางแผนกลยุทธ์การสัมภาษณ์ ตลอดจนมีพัฒนาการด้านการสื่อสาร การตั้งคำถาม และการคิดวิเคราะห์ที่ชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่ผู้ป่วยจำลองแสดงพฤติกรรมซับซ้อน เช่น การเลี่ยง

ตอบ การแสดงอารมณ์โกรธ หรือการไม่ให้ความร่วมมือ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการสังเกตที่จริงจังและการประเมินอย่างมีหลักการเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เพียงพอต่อการวินิจฉัย

กิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนกระบวนการวินิจฉัยแยกโรค (Differential Diagnosis) จากข้อมูลจำกัดในสถานการณ์คล้ายจริง โดยแต่ละกลุ่มสามารถปรับสมมติฐานวินิจฉัยได้อย่างยืดหยุ่น เมื่อพบข้อมูลใหม่ระหว่างการสัมภาษณ์ เช่น:

กลุ่มที่ 1 สะท้อนว่าผู้ป่วยมีคำตอบที่ขัดแย้งในตัวเอง จึงอาศัยการสังเกต non-verbal cues เช่น สีหน้าและท่าทาง เพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ของภาวะ Bipolar หรือปม trauma ที่ผู้ป่วยไม่เปิดเผยออกมาตรง ๆ:

“ตอนสัมภาษณ์เรารู้สึกสับสน เพราะคำตอบของผู้ป่วยเหมือนจะขัดแย้งกันเอง แต่ก็พยายามใช้ข้อมูลจากพฤติกรรมที่เขาแสดงออก และสังเกตสีหน้า ท่าทางของเขา ช่วยให้เราเริ่มคิดว่าผู้ป่วยอาจไม่ได้แค่เศร้า แต่มีบางอย่างลึกกว่านั้น เช่น trauma หรือ bipolar”

กลุ่มที่ 2 เริ่มจากสมมติฐานว่าอาการของผู้ป่วยสอดคล้องกับ Dependent Personality Disorder แต่ภายหลังพบพฤติกรรมรุนแรงและข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด จึงวิเคราะห์ใหม่ว่าอาจเป็น Amphetamine-Induced Psychosis:

“ตอนแรกเราวินิจฉัยว่าเป็นบุคลิกภาพพึ่งพิง แต่พอผู้ป่วยเริ่มเล่าถึงการใช้ยาบ้า และมีอาการหวาดระแวง เราจึงกลับมาทบทวนว่าอาจจะเป็น Psychosis จากสารเสพติดมากกว่า”

กลุ่มที่ 3 ได้ฝึกฝนการเปลี่ยนสมมติฐานวินิจฉัยจาก MDD เป็น Bipolar Disorder และจาก Schizophrenia เป็น Substance-related Disorder โดยอาศัยข้อมูลจากการตอบสนองของผู้ป่วย รวมถึงข้อมูลจากญาติ:

“ตอนแรกเราคิดว่าผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า แต่พอเข้าสัมภาษณ์จริง ๆ กลับพบว่ามีลักษณะของ Bipolar ชัดเจน โดยเฉพาะเรื่องอารมณ์ที่แกว่งเร็วมาก เราเลยต้องปรับแผนใหม่ทันที” “เราต้องคอยสื่อสารกันในทีมตลอด พอมีคนหนึ่งเห็นจุดที่เราไม่ทันสังเกต ก็ช่วยเติมเต็มกันได้ ถือเป็นการฝึกวิเคราะห์แบบ collaborative จริง ๆ”

กลุ่มที่ 4 ใช้ทักษะการสังเกตพฤติกรรมที่ไม่สอดคล้อง เช่น การไม่สบตา พูดตัดบท หรือหลีกเลี่ยงตอบคำถามบางประเด็น จึงมีสมมติฐานว่าผู้ป่วยอาจมีเจตนาแกล้งป่วย (Malingering):

“เขาพูดบางเรื่องเหมือนจำมาพูด แต่กลับไม่แสดงอารมณ์ใด ๆ เราเริ่มสงสัยว่าอาจมีเจตนาในการแสดงบทบาทเกินจริง เลยลองตั้งคำถามย้อนให้เขาสับสน”

กิจกรรมนี้ยังเน้นการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ นักศึกษาสามารถแบ่งหน้าที่ระหว่างผู้สัมภาษณ์ ผู้สังเกต และผู้บันทึก มีการหารือปรับแผนภายในกลุ่มหลังจบแต่ละรอบการสัมภาษณ์ และสามารถอธิบายเหตุผลรองรับการวินิจฉัยโดยใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ตามกรอบของ DSM-5-TR โดยสรุปนักศึกษาสะท้อนสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ว่า

ตระหนักถึงความซับซ้อนหากต้องทำงานกับผู้ป่วยจิตเวชจริง

ฝึกฝนทักษะการตั้งคำถาม วิเคราะห์อาการ และวินิจฉัยตามหลัก DSM-5-TR

เรียนรู้การปรับแผนเฉพาะหน้าตามข้อมูลที่เปลี่ยนแปลง

กิจกรรมนี้ไม่เพียงฝึกทักษะเท่านั้น แต่เป็นส่วนเล็กๆหนึ่งที่ค่อยๆ หล่อหลอมคุณลักษณะวิชาชีพจิตวิทยาคลินิก เช่น การระมัดระวังในการประเมินทางคลินิก ความยืดหยุ่นในการคิดวิเคราะห์การทำงานร่วมกัน และความเข้าใจในมิติทางอารมณ์ของผู้ป่วยจิตเวช รวมถึงญาติด้วย

5 สรุป

กิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติได้ออกแบบเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะที่จำเป็นในวิชาชีพจิตวิทยาคลินิก ผ่านการสัมภาษณ์ผู้ป่วยจิตเวชจำลองในสถานการณ์ใกล้เคียงจริง ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกสังเกต วิเคราะห์ non-verbal cues สัมภาษณ์โดยตั้งคำถามทางคลินิกได้อย่างเหมาะสมภายใต้ข้อมูลที่จำกัด ฝึกฝนกระบวนการวินิจฉัยแยกโรคและการปรับเปลี่ยนสมมติฐานตามสถานการณ์ ให้เห็นถึงความสำคัญของข้อมูลหลายแหล่ง เช่น ญาติ หรือผู้นำส่ง ซึ่งช่วยขยายมุมมองของผู้เรียนต่อบริบทผู้ป่วยในสถานการณ์ใกล้เคียงจริง กิจกรรมนี้จึงสนับสนุนการพัฒนาทักษะเบื้องต้นด้านจิตวิทยาคลินิกอย่างเป็นรูปธรรม

แนวทางการขยายผล ขยายผลไปสู่วิชาอื่นในจิตวิทยาคลินิก และพัฒนาการใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) เพื่อให้การฝึกสมจริงมากขึ้น

ปัญหาอุปสรรค ห้องเรียนคับแคบ ไม่เอื้อต่อกิจกรรมกลุ่ม จึงปรับใช้ห้องประชุมขนาดใหญ่ และเวลาจำกัดต่อคาบการหมุนเวียนสถานี (rotation) เพื่อให้ทุกกลุ่มได้ฝึกภายในเวลาที่กำหนด

6 กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ TLIC CMU ที่ให้การสนับสนุน และนักศึกษาจิตวิทยาคลินิก รหัส 66 ทุกคน

7 เอกสารอ้างอิง

American Psychiatric Association. (2022). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed., text rev.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

Avasthi, A. (2010). Preserve and strengthen the cultural roots of Indian psychiatry. Indian Journal of Psychiatry, 52(2), 103–104. https://doi.org/10.4103/0019-5545.64588

Bokken, L., Rethans, J. J., Scherpbier, A., & van der Vleuten, C. (2009). Strengths and weaknesses

of simulated and real patients in the teaching of skills to medical students: A review. Simulation in Healthcare, 4(3), 161–169. https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e3181b58a6f

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). The George Washington University.

Kneebone, R. (2005). Evaluating clinical simulations for learning procedural skills: A theory-based approach. Academic Medicine, 80(6), 549–553. https://doi.org/10.1097/00001888-200506000-00006

Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). Promoting active learning: Strategies for the college classroom. Jossey-Bass.

Nestel, D., & Tierney, T. (2007). Role-play for medical students learning about communication: Guidelines for maximising benefits. BMC Medical Education, 7(1), 3. https://doi.org/10.1186/1472-6920-7-3

Panorama Education. (2023). Comprehensive guide to 21st century skills.

https://www.panoramaed.com/blog/comprehensive-guide-21st-century-skills

Sadock, B. J., Sadock, V. A., & Ruiz, P. (2015). Kaplan & Sadock's synopsis of psychiatry: Behavioral sciences/clinical psychiatry (11th ed.). Wolters Kluwer.

Sommers-Flanagan, J., & Sommers-Flanagan, R. (2016). Clinical interviewing (6th ed.). John Wiley & Sons.

Sommers-Flanagan, J., Johnson, V. I., & Rides At The Door, M. (2019). Clinical interviewing. In

M. Sellbom & J. A. Suhr (Eds.), The Cambridge handbook of clinical assessment and diagnosis (pp. 147–161). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108238652.013

World Health Organization. (2019). International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision). https://icd.who.int

751325 เศรษฐศาสตร์การตลาดสหรัฐอเมริกา “การตลาดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตภัณฑ์ชุมชน”

พิฑูร ธนบดีกิจ[1]

[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50100
E-mail: pithoon.th@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 30 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ที่แท้จริงไม่ได้เกิดขึ้นเพียงในห้องเรียนที่มีผู้อาจารย์ยืนหน้าห้องและบรรยายทฤษฎี หากแต่เกิดจากการที่ผู้เรียนได้ค้นหา ทดลอง และสัมผัสประสบการณ์ด้วยตัวเอง ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา *751325 American Marketing Economics* ที่ได้รับการออกแบบใหม่ในรูปแบบกิจกรรม Active Learning ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ผ่านกิจกรรม “การตลาดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตภัณฑ์ชุมชน” ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาผลิตภัณฑ์จริงจากตลาดท้องถิ่น และนำทฤษฎีการตลาดมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ การออกแบบ และการปรับแต่งผลิตภัณฑ์ กิจกรรมนี้ยังรวมถึงการสร้างเนื้อหาโปรโมทผลิตภัณฑ์ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok และการนำเสนอในรูปแบบ Pitching ต่อคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ

ผลลัพธ์จากกิจกรรมนี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษาได้พัฒนาทักษะการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และการสื่อสารเชิงธุรกิจ รวมถึงความมั่นใจในการนำเสนอผลงาน และการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังเสริมสร้างความเข้าใจในบทบาทของการตลาดในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นและการพัฒนาชุมชน กิจกรรมนี้แสดงถึงความสำเร็จในการเชื่อมโยงทฤษฎีและปฏิบัติ สร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย และกระตุ้นให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน

คำสำคัญ: เศรษฐศาสตร์, การตลาด, ผลิตภัณฑ์, ชุมชน

2 บทนำ

กระบวนวิชา 751325 American Marketing Economics เป็นกระบวนวิชาที่มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีด้านการตลาดอเมริกัน ในการศึกษาวัฒนธรรมและพฤติกรรมของผู้บริโภค วิเคราะห์ผู้ซื้อที่เป็นคนกลาง และผู้บริโภคหน่วยสุดท้าย รวมถึงกลยุทธ์การเข้าสู่ตลาดสำหรับธุรกิจต่าง ๆ

ในการจัดกิจกรรมแบบเดิม ผู้สอนจะเป็นผู้เลือกตัวอย่างธุรกิจที่เหมาะสมกับทฤษฎีที่ได้บรรยายให้ นักศึกษา เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ จากนั้นให้นักศึกษาจับกลุ่มเพื่อออกแบบและนำเสนอผลิตภัณฑ์หน้าชั้นเรียน

วัตถุประสงค์ของการปรับเปลี่ยนกิจกรรมในครั้งนี้ คือต้องการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผลิตภัณฑ์ local ของชุมชน และเลือกศึกษาผลิตภัณฑ์ตามความสนใจ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการยกระดับภาพลักษณ์ของ

ผลิตภัณฑ์ และช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ของชุมชน กระตุ้นให้นักศึกษาได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่ รวมถึงมีมุมมองและความคิดด้านการตลาดที่กว้างขึ้น

3 แนวคิดของการจัดกิจกรรม

ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยผลักดันกระบวนการเรียนรู้ ที่ไม่เพียงจะนำไปสู่การสำรวจ แต่ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่แท้จริง

การปรับเปลี่ยนกิจกรรมในครั้งนี้ จึงออกแบบขึ้นเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของนักศึกษาผ่านการวิเคราะห์กลยุทธ์การตลาด ออกแบบ และปรับแต่งผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด ดังนี้

1) แบ่งกลุ่มนักศึกษากลุ่มละ 5 คน ร่วมกันศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนในตลาดมะพร้าว และตลาดจริงใจ เพื่อวิเคราะห์กลยุทธ์การตลาด

2) แต่ละกลุ่มหารือ และร่วมกันเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชนที่กลุ่มสนใจ

3) ร่วมกันออกแบบและปรับแต่งผลิตภัณฑ์

4) ทำ Tik Tok content นำเสนอผลิตภัณฑ์

5) แต่ละกลุ่มนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่ได้พัฒนาขึ้นในกิจกรรม Pitching โดยมีผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขามาให้ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็น

กระบวนการนี้ไม่ได้เป็นเพียงการฝึกทักษะทางการตลาดเท่านั้น แต่ยังทำให้นักศึกษาได้เข้าใจถึงบทบาทของการตลาดในการยกระดับเศรษฐกิจชุมชน เห็นความสำคัญของทฤษฎีที่ได้เรียนในชั้นเรียน ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์จริง และเห็นว่าการเรียนมีประโยชน์ในการพัฒนาชุมชนและพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ของผู้ผลิตในชุมชนได้จริง



3.1 ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้และกิจกรรม

ผู้สอนได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของกิจกรรมที่จัดขึ้นในครั้งนี้ ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา (*CLO3: Develop strategic thinking regarding planning and execution of marketing operations in a rapidly changing competitive environment*)

LO1 – ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สภาพตลาดเพื่อกำหนดกลยุทธ์การตลาดได้

LO2 – ผู้เรียนสามารถออกแบบและปรับแต่งผลิตภัณฑ์จากชุมชนให้ตรงกับความต้องการของตลาดได้

กิจกรรม “การตลาดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตภัณฑ์ชุมชน” ที่จัดขึ้นในครั้งนี้ ได้วางแผนให้นักศึกษาเริ่มต้นจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชนในตลาดจริง เช่น ตลาดมะพร้าวและตลาดจริงใจ ซึ่งทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้การประเมินสถานการณ์ตลาดจริง วิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของผลิตภัณฑ์ และกำหนดกลยุทธ์การตลาดที่เหมาะสม ซึ่งสะท้อนถึงการประยุกต์ใช้แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์และการตลาดในการจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นจริง

จากนั้นทุกกลุ่มได้รับมอบหมายให้ปรับแต่งผลิตภัณฑ์ที่เลือกจากตลาดในชุมชน โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทันสมัยและตรงตามความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการพิจารณาข้อมูลตลาด ทำให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการในตลาดได้อย่างแท้จริง

3.2 การสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย

การกระตุ้นให้นักศึกษาสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชนที่หลากหลายจากสถานที่จริง เป็นการส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักสังเกตและเลือกผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจทั้งมิติของ “เรื่องราว” และ “ศักยภาพ” ของผลิตภัณฑ์เหล่านี้ ซึ่งจะเปิดมุมมองให้นักศึกษ ที่กว้างกว่าการมองผลิตภัณฑ์เป็นเพียงแค่สินค้า แต่ให้เห็นถึงคุณค่าและโอกาสที่ซ่อนอยู่



ผู้เรียนแต่ละกลุ่มต้องวิเคราะห์ตลาด ออกแบบและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ รวมถึงพัฒนาเนื้อหาการสื่อสารการตลาดในรูปแบบคลิปวิดีโอ การที่ผู้เรียนต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ควบคู่กับการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตลาด ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในบทบาทของการตลาดในการพัฒนาสินค้าและชุมชน นอกจากนี้ กระบวนการทำงานเป็นทีมยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความรับผิดชอบ และความสามารถในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ



3.3 จากห้องเรียนสู่โลกแห่งความเป็นจริง

หนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของกิจกรรมนี้คือการนำเสนอผลงานในกิจกรรม Pitching ต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขา ซึ่งเป็นกิจกรรมส่วนที่ออกแบบมาเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การที่นักศึกษาได้เผชิญกับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในบริบทที่ใกล้เคียงกับโลกของการทำงานจริง ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของผลงานของตนเอง และในขณะเดียวกัน การได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญยังช่วยเสริมสร้างความรู้และมุมมองที่กว้างขึ้นให้กับผู้เรียน



ผู้สอนได้จัดกิจกรรม Local Product Promotional Clip Contest ซึ่งเป็นกิจกรรมใน

รูปแบบ Pitching ที่ถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน*กระบวนวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะเชิงกลยุทธ์และการนำทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง* โดยกิจกรรมนี้ไม่ได้เพียงช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการนำเสนอผลงานในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง แต่ยังช่วยสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มพัฒนากลยุทธ์และนำเสนอแนวคิดที่แปลกใหม่และแตกต่าง เพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ของตนเอง เปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะกับผลงานของกลุ่มอื่น ซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีลักษณะของ***การเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Competition)*** นอกจากนี้ ผู้สอนได้กำหนดรางวัลเพื่อเพิ่มแรงจูงใจให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมและทุ่มเทอย่างเต็มที่

4 ผลของการจัดกิจกรรม

กิจกรรมการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เริ่มต้นด้วยการกระตุ้นให้นักศึกษาได้สำรวจและเรียนรู้จากประสบการณ์จริงเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น โดยนักศึกษาได้ออกเดินทางไปยังตลาดท้องถิ่นและแหล่งผลิตสินค้าชุมชน ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายของวัฒนธรรมและวิถีชีวิต การได้พบปะกับผู้ประกอบการและสัมผัสผลิตภัณฑ์โดยตรงทำให้นักศึกษาได้เข้าใจถึงคุณค่า ความโดดเด่น และเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังสินค้าแต่ละชิ้น

นักศึกษาได้ทำงานเป็นทีม โดยแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจนเพื่อออกแบบและผลิตคลิปวิดีโอที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าของผลิตภัณฑ์ได้อย่างสร้างสรรค์ และที่สำคัญ ได้ประยุกต์ใช้ทักษะที่หลากหลาย ตั้งแต่การวางแผน การคิดเชิงกลยุทธ์ การเขียนบท การถ่ายทำ ไปจนถึงการตัดต่อคลิป ซึ่งแต่ละทีมมีอิสระในการเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะโปรโมทและสามารถใช้แนวคิดที่สร้างสรรค์และทันสมัยเพื่อดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมาย



นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีสื่อสารข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และออกแบบเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมกับพฤติกรรมผู้บริโภค นอกจากนี้การลงมือทำจริงยังช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะด้านการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง เช่น การปรับเปลี่ยนแนวทางการสื่อสารเมื่อพบอุปสรรค หรือการบริหารเวลาให้เหมาะสมกับเป้าหมายของทีม





ผลลัพธ์ของกิจกรรมนี้ ไม่เพียงช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการทำงานเป็นทีม แต่ยังสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสื่อที่ทรงพลัง การได้นำเสนอผลงานของตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้นและคณะกรรมการ ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและทักษะการนำเสนอ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำงานในโลกยุคปัจจุบัน



5 ความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการประเมินทัศนคติและความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนวิชา พบว่า นักศึกษามีระดับความพึงพอใจในระดับ 4.88/5 โดยมีความพึงพอใจด้าน *“การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้”* และ *“มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน”* มากที่สุด

จากผลการประเมินความพึงพอใจ และข้อคิดเห็นของผู้เรียน กล่าวว่า *“...workshop ต่าง ๆ ที่อาจารย์จัดขึ้น และการแข่งขันคลิปวีดีโอโปรโมดร้านค้า ยังช่วยให้นักศึกษาเข้าใจถึงองค์ประกอบต่างๆของการตลาด ในการปรับใช้ในสถานการณ์จริง”*, *“...to use theory in practice is more beneficial than to just study them and memorize them. But other than that, thank you so much Ajarn Pete!...”*, *“I feel I learned a lot from Aj.Pete, class is very useful maybe in my future job career, ...”* และ *“วิชานี้เป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับใช้ในการทำงานและการประกอบธุรกิจในชีวิตจริง เนื้อหาและงานในวิชานี้ทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้ทั้งในด้านทฤษฎี และการลงมือปฏิบัติจริงในตอนที่ลงพื้นที่จิงใจมาร์เก็ตทำให้นักศึกษามีความเข้าใจเป็นอย่างดีในการนำความรู้ที่ได้จากวิชานี้ไปปรับใช้ในการทำงาน”* ซึ่งผลสะท้อนเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสุข รู้สึกสนุกและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์และสามารถเชื่อมโยงทักษะความรู้ที่ได้รับกับการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้





6 อภิปรายและสรุปผลการจัดกิจกรรม

กิจกรรม “การตลาดสร้างสรรค์ เพื่อผลิตภัณฑ์ชุมชน” ที่จัดขึ้นในครั้งนี้ เริ่มต้นจากการการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของนักศึกษา ด้วยการนำนักศึกษาไปสำรวจผลิตภัณฑ์ในชุมชนจริง ที่มีความหลากหลาย เช่น ตลาดมะพร้าวและตลาดจริงใจ โดยนักศึกษาแต่ละกลุ่มได้รับมอบหมายให้เลือกผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจและมีศักยภาพในการพัฒนา จากนั้นร่วมกันออกแบบและผลิตคลิปวิดีโอที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าของผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์

กิจกรรมนี้ไม่เพียงสามารถดึงดูดความสนใจของนักศึกษาได้เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยนำนักศึกษาไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย นักศึกษาไม่ได้เพียงแค่ “เรียนรู้” แต่ยังได้ “สัมผัส” และ “สร้างสรรค์” ซึ่งจะทำให้ความรู้ที่ได้รับมีความคงทน กิจกรรมนี้ได้แสดงให้เห็นว่าความอยากรู้อยากเห็นสามารถเป็นพลังสำคัญในการเปลี่ยนแปลง ทั้งในตัวเอง ชุมชน และสังคมโลก

กิจกรรมในครั้งนี้ แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการใช้ความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนเป็นแรงขับเคลื่อนการเรียนรู้ และเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ เชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาที่ศึกษาในชั้นเรียนกับบริบทในโลกจริง เข้าใจคุณค่าของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในมุมมองใหม่ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทำให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจในเนื้อหาเชิงลึก มีความเข้าใจในบทบาทของการตลาดในการสร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนในห้องเรียนไปใช้ในการพัฒนาชุมชนและสังคมได้อย่างยั่งยืน พร้อมทั้งได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารในบริบทเชิงธุรกิจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาทักษะและความรู้ของตนเองในอนาคตอีกด้วย

ด้วยการใช้ความอยากรู้อยากเห็นเป็นจุดเริ่มต้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมนี้จึงไม่ได้สิ้นสุดเพียงแค่ในห้องเรียน แต่ยังคงอยู่ในหัวใจและความคิดของนักศึกษาทุกคนที่เข้าร่วมตลอดไป

7 กิตติกรรมประกาศ

ผู้สอนขอขอบพระคุณสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) ที่ได้กรุณามอบทุนสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning – Starter Kit ในครั้งนี้ ขอขอบคุณ ดร. ทศพร คิวประสพศักดิ์ และ ดร. ชนามาศ อินต๊ะปัน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์เป็นกรรมการตัดสินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์กับนักศึกษาในกิจกรรม Local Product Promotional Clip Contest ในครั้งนี้

751405 ทฤษฎีการพัฒนาเศรษฐกิจการกระตุ้น Creativity และ Critical thinking ด้วยงานจำลองนิทรรศการ

อ.ดร.มัทนา วงศ์ศิริขจร[1]

[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
mattana.w@cmu.cth

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 166 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การนำการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning มาใช้กับผู้เรียนวิชาทฤษฎีการพัฒนาเศรษฐกิจซึ่งประกอบด้วยผู้เรียนจำนวน 166 คน สามารถทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะที่จำเป็นในการถ่ายทอดความคิดเชิงวิชาการ ตลอดจนการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนการสอนทำผ่านกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการจำลองนิทรรศการสารพันปัญหาของประเทศกำลังพัฒนา การจำลองเกมปริศนาทายคุณสมบัติคนจน การผลิตสื่อจากคำสำคัญที่ได้รับการสุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงทฤษฎีกับปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง พร้อมกระตุ้นให้เกิดการวิเคราะห์เชิงนโยบายเพื่อแก้ปัญหาของประเทศกำลังพัฒนา

คำสำคัญ: Active learning, Critical thinking, งานนิทรรศการ

...

บทนำ

การปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนการสอนจากเดิมที่เป็นการบรรยายทั้งหมดในรายวิชา *751405 ทฤษฎีการพัฒนาเศรษฐกิจ* ให้มาเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นโดยใช้กิจกรรมเป็นสื่อกลางนั้น มีวัตถุประสงค์แรกเริ่มเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใส่ใจและเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียน เนื่องจากการเรียนการสอนรูปแบบเดิมที่เป็นลักษณะการบรรยายเป็นหลักนั้นพบว่าในหลายๆครั้งผู้เรียนไม่สามารถจดจ่อกับเนื้อหาได้จนจบในแต่ละคาบเรียน กิจกรรมที่จะสอดแทรกไปในระหว่างเนื้อหามีเป้าหมายหลักคือการทำให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่เรียนซึ่งโดยมากเป็นเชิงทฤษฎีในบทเรียนมาใช้จริงผ่านเกม การคำนวณ ในสถานการณ์สมมติ หรือการจำลองงานนิทรรศการ ตลอดจนการอภิปรายที่สอดแทรกข้อมูลที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มีการสะสมแต้มการทำกิจกรรมในรูปแบบ Gamification เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองในแต่ละกิจกรรม และมีรางวัลให้สำหรับผู้ที่เก็บแต้มได้สูงสุด

หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

Active learning in higher education

หลักการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning สามารถเกิดขึ้นได้ในหลากหลายระดับ ทั้งนี้ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันย่อมต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่แตกต่างกัน สำหรับในระดับอุดมศึกษา Bonwell and Eison ได้เสนอหลักการเรียนการสอนแบบ Active learning ซึ่งเกี่ยวข้องกับการขยายและประยุกต์ความรู้ที่เดิมอยู่ในรูปแบบการบรรยายออกมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม [1] ซึ่งหัวใจสำคัญคือกิจกรรมเหล่านั้นต้อง

กระตุ้นให้ผู้เรียนในตระหนักถึงสิ่งที่พวกเขากำลังปฏิบัติ กล่าวคือเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับสิ่งที่ผู้สอนถ่ายทอดผ่านทางการบรรยายอย่างเดียว มาเป็นความสามารถในเชิงคิดวิเคราะห์ซึ่งเกิดจากผู้เรียนในการเห็นความรู้ในบทเรียนผ่านกิจกรรมที่ปฏิบัติ นอกจากนี้ส่วนประกอบอื่นๆที่สำคัญคือการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ผ่านเกม สถานการณ์จำลอง โดยมีการนำสื่อและเทคโนโลยีมาใช้อย่างเหมาะสม ตลอดจนการอภิปราย การเรียนรู้ไปพร้อมกันทั้งระหว่างผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

Carrot and stick for cooperation

การเสริมสร้างแรงจูงใจของมนุษย์เพื่อให้เกิดพฤติกรรมอันพึงประสงค์สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีในเชิงเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม โดยที่สิ่งมักใช้ในการจูงใจมนุษย์มักประกอบด้วยการให้รางวัลและการลงโทษ [2] หลักการดังกล่าวสามารถเปรียบได้กับการสร้างแรงจูงใจกับม้า การให้ Carrot เปรียบเหมือนรางวัล (Reward) การใช้ Stick เทียบได้กับการลงโทษ (Punishment) [3] เพื่อให้ม้ามีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ อาทิวิ่งเร็วขึ้นหรือทำงานมากขึ้น

การเรียนรู้แบบ Active learning ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จคือพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในรูปแบบของความร่วมมือจากผู้เรียน กล่าวคือผู้เรียนต้องเกิดแรงจูงใจในการปรับเรียนรูปแบบการเรียนรู้ ข้อค้นพบจากงานวิจัยบ่งชี้ว่าการให้รางวัลและการลงโทษส่งผลให้เกิดระดับความร่วมมือที่มีประสิทธิภาพไม่ต่างกันเมื่อนำมาใช้ในกลุ่มคนที่ต้องอยู่ร่วมกันในคาบเวลาต่อเนื่อง [4] และหากนำมาใช้ร่วมกันจะส่งผลให้เกิดความร่วมมือที่มากขึ้น [3]

แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวนำไปสู่การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และแนวปฏิบัติในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา ผู้สอนใช้การให้รางวัลเพื่อจูงใจผู้เรียนกระตือรือร้นขณะเข้าร่วมกิจกรรมด้วยการใช้การสะสมแต้มใน Application Class Dojo ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถาม และใช้การหักคะแนนเป็นการลงโทษหากเข้าร่วมน้อยกว่าร้อยละ 80 โดยไม่ได้แจ้งหรือมีเหตุอันสมควร เพื่อให้กิจกรรมต่างๆดำเนินไปได้เพราะมีผู้เข้าร่วมเพียงพอ

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชาวิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

กิจกรรมในการเรียนการสอนแบบใหม่ที่นำมาใช้แบ่งเป็น 3 รูปแบบหลัก ได้แก่ 1. กิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อ 2.กิจกรรมในรูปแบบการจำลองสถานการณ์ 3. กิจกรรมในรูปแบบเกม โดยกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อคือการให้ผู้เรียนสะสมแต้มผ่าน Application Class dojo (รูปที่ 1) เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนเข้าร่วมและเกิดความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมตลอดจนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางในการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ในครึ่งหลังของภาคการศึกษาได้มีการนำ Matthew (รูปที่ 2) ซึ่งเป็นผู้ช่วย AI ให้ผู้เรียนได้ใช้ในการทำโครงการวิเคราะห์นโยบายการพัฒนาประเทศไทย

กิจกรรมที่อยู่ในรูปแบบการจำลองสถานการณ์ได้ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอผลงานกลุ่ม จากเดิมที่การนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียนมักจะประสบปัญหาคือผู้เรียนที่เป็นผู้ชมขาดสมาธิที่จะจดจ่อและรับฟังเมื่อกลุ่มอื่นนำเสนอ ซึ่งปัญหานี้ได้เคยถูกพยายามแก้ไข อาทิ ให้กลุ่มที่เป็นผู้ฟังต้องถามคำถามกลุ่มที่นำเสนอ แต่พบว่าในหลายครั้งมีการเตรียมคำถามและคำตอบมาล่วงหน้าระหว่างกลุ่ม ปัญหานี้จึงยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างถูกจุด ในภาคการศึกษานี้จึงปรับรูปแบบการนำเสนอจากหน้าชั้นเรียนเป็นการจำลองนิทรรศการ (รูปที่ 3) ที่มีชื่อว่านิทรรศการสารพันปัญหาของประเทศกำลังพัฒนา โดยผู้นำเสนอในแต่ละวัน จะนำเสนอพร้อมๆกันและผู้ฟังจะหยุดฟังในแต่ละฐาน เมื่อหมดเวลากลุ่มผู้ฟังจะหมุนเวียนไปยังกลุ่มผู้นำเสนออื่นๆ นอกจากนี้

ยังให้ผู้ฟังมีสิทธิ์ประเมินการนำเสนอเพื่อให้เกิดสมาธิจดจ่ออยู่กับผลงานทั้งกลุ่มผู้นำเสนอและผู้ฟัง นอกจากนี้ยังมีการจำลองสถานการณ์สำหรับการอภิปรายเพื่อนำเสนอนโยบายด้านประชากรและแรงงาน โดยจะเปิดโอกาสในมีการคัดค้านและตอบกลับโดยผู้เรียนเป็นสวมบทบาทเป็นตัวแทนจากกระทรวงต่างๆ

สำหรับกิจกรรมที่อยู่ในรูปแบบเกมจะเป็นการทำให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียนมาประยุกต์ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า อาทิ การแข่งขันกันเพื่อเป็นประเทศที่มีดัชนีการพัฒนามนุษย์สูงที่สุด ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกการคำนวณดัชนีเพื่อหาคำตอบมาประกอบกลยุทธ์ที่จะใช้เพื่อให้ชนะ หรือเกมหาคนจนที่ฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจเกณฑ์ที่ใช้กำหนดความยากจนในรูปแบบของความยากจนหลากมิติ (Multidimensional Poverty)

ผลที่ได้รับ

ผลที่ได้รับจากการนำการเรียนการสอนรูปแบบใหม่มาใช้แทนการบรรยายแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ ผลเชิงคุณภาพต่อผู้เรียน ผลเชิงปริมาณต่อผู้เรียน และผลต่อผู้จัดการเรียนการสอน

สำหรับผลเชิงคุณภาพ พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนในชั้นเรียนมากขึ้น ผู้เรียนมีการสอบถามผู้สอนว่าคาบกิจกรรมครั้งต่อไปคือเมื่อใด นอกจากนี้ผู้สอนยังสังเกตได้ถึงพฤติกรรมเชิงบวกขณะที่ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม คือก่อให้เกิดความการทำความรู้จักและเกิดปฏิสัมพันธ์สมาชิกในชั้นเรียน ผู้เรียนแสดงทักษะการร่วมงานเป็นทีมและความเป็นผู้นำในการแบ่งและบริหารจัดการงานที่สมาชิกแต่ละคนถนัด และยังสังเกตได้ว่าผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นในกิจกรรมครั้งท้ายๆเมื่อเทียบกับในคาบแรก ซึ่งผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมนิทรรศการดังแสดงในรูปที่ 4

สำหรับผลเชิงปริมาณพบว่ามีผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90 ในทุกกิจกรรม และผู้เรียนยังสมัครใจทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นในแต่ละบทโดยที่ไม่ได้มีการบังคับ นอกจากนี้จากการสอบวัดความรู้ พบว่าผู้เรียนในภาคการศึกษานี้สามารถจับใจความสำคัญของเนื้อหาและมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่เป็นระบบมากขึ้นสะท้อนผ่านการเรียบเรียงคำตอบจากโจทย์ในการสอบกลางภาคและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอบปลายภาค พบว่าคะแนนเฉลี่ยมีค่าเพิ่มขึ้น

สำหรับผลต่อผู้สอนพบว่าการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ได้ทำให้ผู้สอนเกิดความคิดสร้างสรรค์และมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองพร้อมๆกับผู้เรียน เนื่องจากผู้สอนต้องระดมความคิดในการหารูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับบทเรียนและผู้เรียน หาข้อมูลตัวอย่าง ตลอดจนเข้าร่วมการอบรมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน สิ่งเหล่านี้สร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้ผู้สอนเกิดความประสงค์ในการแสวงหารูปแบบ วิธีการ เทคโนโลยี ตลอดจนนวัตกรรมต่างๆมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่จะเข้าเรียนด้วยตนเอง ตั้งใจ และมีความจดจ่อกับการเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้สอนรู้สึกได้ถึงคุณค่าของตนเองในการทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนที่สูงขึ้น ซึ่งเสมือนเป็นการลงทุนในอนาคตของประเทศชาติ

สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนนั้นคือประเด็นในการบริหารจัดการและการเตรียมสื่อและกิจกรรม เนื่องจากต้องมีรายละเอียดที่มากขึ้น อาทิ การกำหนดคาบเรียนที่เป็นกิจกรรม ซึ่งจะแทรกเข้ามาในคาบเรียนปกติ ผู้สอนจึงต้องจัดสรรและวางแผนการเนื้อหาที่จะเน้นการบรรยาย เนื้อหาที่จะต้องเสริมด้วยกิจกรรมเมื่อเสร็จสิ้นการบรรยาย ในบางครั้งเกิดความไม่สอดคล้องกัน อาทิ เนื้อหาที่ตั้งใจไว้ยังไม่จบ ทำให้มีกิจกรรมไม่ได้ตามวันและเวลาที่วางแผนไว้ ซึ่งจุดนี้สามารถพัฒนาได้โดยการวางแผนเนื้อหาที่รัดกุมขึ้นตลอดจนการเตรียมแผนสำรอง แผนฉุกเฉินหากการ

เดินทางของเนื้อหาไม่เป็นไปตามแผน ในส่วนการเตรียมสื่อและกิจกรรมพบว่าต้องเตรียมการล่วงหน้าไม่เพียงแต่เฉพาะรูปแบบกิจกรรม แต่ยังรวมถึงเครื่องมือและสื่อการเรียนที่นำมาใช้ให้กิจกรรมดำเนินไปได้ ในส่วนนี้ต้องอาศัยเวลาการเตรียมการ อย่างไรก็ตามในภาคการศึกษาถัดไปคาดว่าเวลาที่ใช้ในจุดนี้จะลดลงเป็นลำดับ

ด้านการขยายผล จากการที่เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ที่เกิดในตัวผู้เรียนซึ่งสะท้อนออกมาจากการวัดผลทางวิชาการ ผู้สอนมีแผนที่จะลดการเรียนในลักษณะการบรรยายลงอีก และแทนที่ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม สื่อ ตลอดจนกิจกรรมต่างๆที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและทักษะอื่นๆ ในรูปแบบที่สอดคล้องกับผู้เรียนและทันต่อยุคสมัยมากขึ้น

อย่างไรก็ตามแม้ว่าการนำการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่มาประยุกต์ใช้จะก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน แต่หากมีข้อที่ควรระวังหรือควรได้รับการแก้ไขคือการควบคุมเวลาให้อยู่ในคาบเรียน เนื่องจากคาบเรียนปกติใช้เวลาหนึ่งชั่วโมงสามสิบนาที ใน section ที่มีผู้เรียนจำนวนมากอาจต้องแบ่งเป็นหลายกลุ่มเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ทุกคนได้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ซึ่งการที่มีกลุ่มจำนวนมากทำให้การควบคุมเวลาทำได้ไม่ดี จุดนี้ควรได้รับการปรับปรุงในการจัดสรรด้านการรวมกลุ่มและการบริหารจัดการในคาบเรียนกิจกรรม

การอภิปรายผลตามประเภททุน

ผู้สอนได้รับทุน Type Starter Kit ได้มีการนำทุนมาใช้ในกิจกรรมการจำลองนิทรรศการเป็นหลักในการสนับสนุนงบประมาณให้ผู้เรียนผลิตสื่อประกอบการนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือและการทำงานร่วมกันในเชิงกายภาพ สื่อที่ผู้เรียนผลิตทำให้ผู้สอนประทับใจเนื่องจากมีความตั้งใจในการทำ อีกทั้งผู้สอนยังกำหนดให้กิจกรรมนี้อาศัยลักษณะบางส่วนของการ Peer review เพราะทุกกลุ่มต้องได้รับการประเมินจากสมาชิกกลุ่มอื่นๆ ผู้สอนเห็นการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดในการนำเสนอผลงานที่เปลี่ยนจากการยืนหน้าห้องทีละกลุ่มเป็นการยืนประจำฐานและอธิบายให้ผู้เข้าชมกลุ่มอื่นฟัง จากการสังเกตการณ์พบว่าผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอมากขึ้น ไม่มีการเตรียมคำถามและคำตอบมาล่วงหน้า ผู้ที่ถามคำถามกระจายตัว ไม่กระจุกอยู่ที่ผู้ใดผู้หนึ่ง นอกจากนี้ผู้สอนยังมอบหมายให้ผู้เรียนที่รับบทบาทเป็นผู้ฟังในแต่ละครั้งต้องถ่ายรูปตนเองกับพื้นหลังเสมือนได้ไปเข้าร่วมงานนิทรรศการและแสดงความคิดเห็นหรือความรู้สึกต่องานที่ได้เข้าร่วมใน Discussion ของ Mango Canvas ของรายวิชา ซึ่งผู้สอนได้เน้นย้ำว่าสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี จากความร่วมมือของผู้เรียนทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้และมีบทเรียนที่ต้องพัฒนาในการทำกิจกรรมในลักษณะนี้ให้ดีขึ้น ซึ่งกิจกรรมการจำลองนิทรรศการนี้สอดคล้องกับสมรรถนะ A1 คือการเรียนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็นผู้ริเริ่ม ผู้อธิบาย ผู้ฟัง ผู้ประเมิน และผู้นำเสนอความคิดเห็นที่สะท้อนการเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาในอนาคต ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ในบทเรียนผ่านกิจกรรม สะท้อนให้เห็นจากการที่ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับ กลายเป็นผู้ริเริ่มและมีส่วนในการกำหนดเนื้อหาที่จะเรียนรู้ร่วมกัน นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้มีส่วนในการประเมินผลงานซึ่งสร้างแรงจูงใจต่อผู้เรียนในการสร้างผลงานให้มีคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

[1] Bonwell, C. C., & Eison, J.A. (1991). Active learning: creating excitement in the classroom. ASH#-ERIC Higher Education Report No. 1, Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development

[2] Balliet, D., Mulder, L. B., & Van Lange, P. A. M. (2011). Reward, punishment, and cooperation: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 137(4), 594–615.

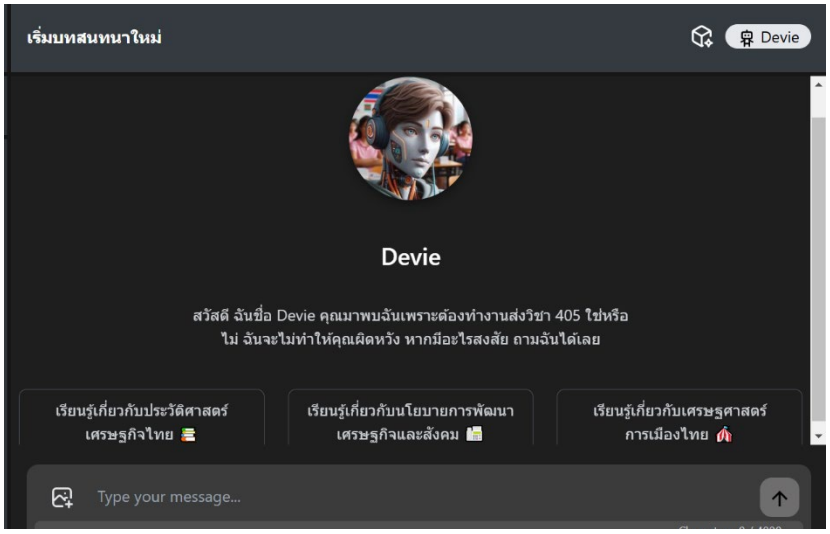
[3] Andreoni, James, William Harbaugh, and Lise Vesterlund. (2003). "The Carrot or the Stick: Rewards, Punishments, and Cooperation." *American Economic Review*, 93 (3): 893–902.

[4] Choi, J., & Ahn, T. (2013). Strategic reward and altruistic punishment support cooperation in a public goods game experiment. *Journal of Economic Psychology*, 35, 17–30.

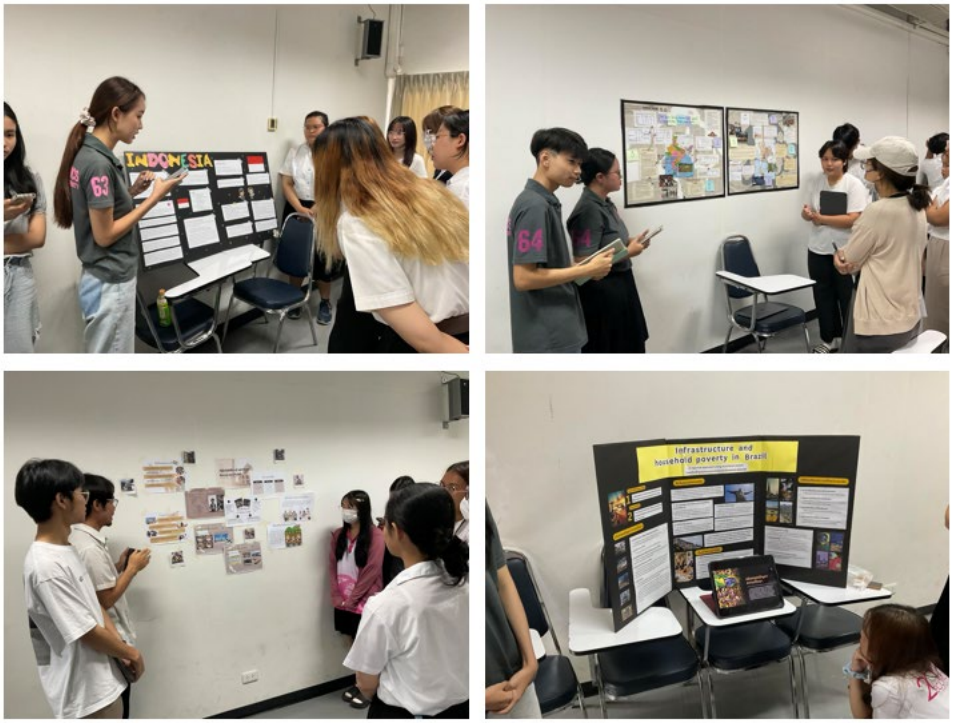
ภาคผนวก



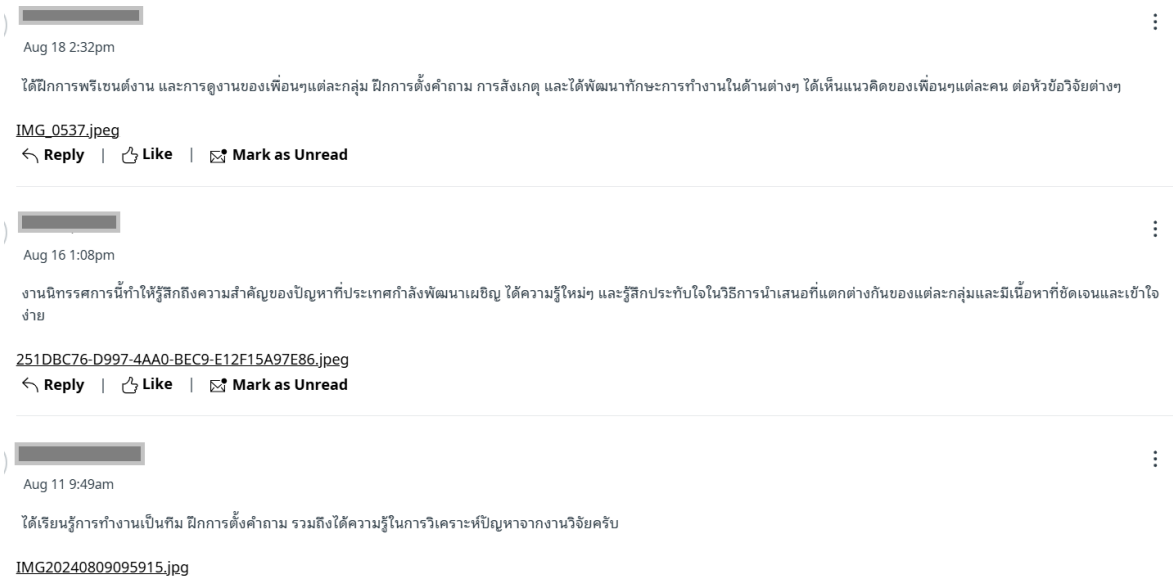
รูปที่ 1 Application Class Dojo ที่ใช้ในวิชา 751404 sec 003 เพื่อสะสมคะแนนจากการร่วมกิจกรรม



รูปที่ 2 Devie ผู้ช่วย AI ในการทำบทวิเคราะห์นโยบายการพัฒนาประเทศไทย สร้างโดย Matthew



รูปที่ 3 กิจกรรมนิทรรศการสารพันปัญหาของประเทศกำลังพัฒนา



รูปที่ 4 ความคิดเห็นบางส่วนของนักศึกษาต่อกิจกรรมนิทรรศการสารพันปัญหาของประเทศกำลังพัฒนา

064490 : อุปกรณ์ สารเคมี และการทดลองในห้องปฏิบัติการเคมี ปรับแนวการสอน เปลี่ยนห้องปฏิบัติการเคมี : จากผู้เรียนสู่ผู้สร้างองค์ความรู้

วริสรา ไกรจิตเมตต์[1]

ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail warissara.k@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา **จำนวนนักศึกษา** 22 คน

☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการปรับแนวการสอนกระบวนวิชา 064490 อุปกรณ์ สารเคมี และการทดลองในห้องปฏิบัติการเคมี โดยมุ่งให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการลงมือทำ เน้นการสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนรวมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย การสะท้อนคิด การสนทนากลุ่ม การแสดงบทบาทสมมุติ การออกแบบสื่อการศึกษาดูงานและเรียนรู้จากวิทยากร รวมถึงการประดิษฐ์อุปกรณ์ทดแทน ผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ และสามารถพัฒนาทักษะที่สำคัญ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสร้างสรรค์ชิ้นงาน นักศึกษาได้เรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ในวิธีการจัดการห้องปฏิบัติการเคมี ความปลอดภัยในห้องปฏิบัติการเคมี รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยตนเอง

คำสำคัญ: ห้องปฏิบัติการเคมี, Active Learning

1 บทนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของศตวรรษที่ 21 การเตรียมความพร้อมให้นักศึกษามีความพร้อมทั้งในด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในอนาคต โดยเฉพาะสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเรียนรู้ในสาขานี้ต้องอาศัยกระบวนการที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อสร้างความเข้าใจ และความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

การสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง โดยกิจกรรมการเรียนการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุยปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ เปลี่ยนบทบาทของครูจากการเป็น

ผู้ถ่ายทอดเพียงคนเดียว เป็นผู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนรวมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในห้องเรียน และช่วยให้ผู้เรียนที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน ได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างทั่วถึง ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียน และช่วยให้ครูมีความกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรมการเรียนได้เป็นอย่างดี [1-3]

การปรับแนวการสอนกระบวนวิชา กระบวนวิชา 064490 อุปกรณ์ สารเคมี และการทดลองในห้องปฏิบัติการเคมี เน้นการสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาในเชิงลึก พัฒนาทักษะทางปฏิบัติ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนานักศึกษาให้สามารถใช้ความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทจริง และเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นครูเคมีที่มีศักยภาพในอนาคต

2 หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว คือ การให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ แทนที่จะเป็นผู้รับข้อมูลจากการบรรยายเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจะมีโอกาสสำรวจข้อมูล ตั้งคำถาม และทำความเข้าใจกับเนื้อหาอย่างลึกซึ้งด้วยตนเอง วิธีการนี้สนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น [4]

กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความหลากหลาย ทั้งนี้ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน [5] ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ Active Learning ประกอบด้วย 1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การตั้งคำถาม การนำเสนอ การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การทำงานกลุ่ม เป็นต้น 2) การคิดวิเคราะห์ ประเมินค่า สังเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนประเมิน และสังเคราะห์ข้อมูลด้วยเหตุผลอย่างรอบคอบ 3) การสร้างความรู้ด้วยตนเอง การออกแบบการเรียนรู้ของตนเอง การสร้างสรรค์ชิ้นงาน การประเมินตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และกำกับความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเอง และ 4) การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ และเชื่อมโยงสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ปัญหาของชุมชน สังคมหรือประเทศชาติ เป็นการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ซึ่งช่วยเชื่อมโยงความรู้ในชั้นเรียนกับสถานการณ์จริง ผู้เรียนได้รับโอกาสในการสะท้อนคิด และปรับปรุงความเข้าใจในแต่ละขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ต้องอาศัยการออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจ และบรรยากาศที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม รวมถึงการสนับสนุนจากผู้สอนที่ทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ [3]

3 การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

กระบวนวิชา 064490 ได้ปรับแนวการสอนเน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษา โดยออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับครูเคมีในอนาคต กิจกรรมที่ดำเนินการในรายวิชาประกอบด้วย

3.1 การสะท้อนคิด

นักศึกษาได้รับมอบหมายให้อ่านบทความ ข่าว หรือชมคลิปวิดีโอออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อความสำคัญของห้องปฏิบัติการเคมี การป้องกัน และการแก้ไขอุบัติเหตุในห้องปฏิบัติการเคมี รวมถึง

การใช้วัสดุอุปกรณ์และสารเคมี จากนั้นจึงสะท้อนความคิดที่ได้รับผ่านการพูดคุยในชั้นเรียน กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล



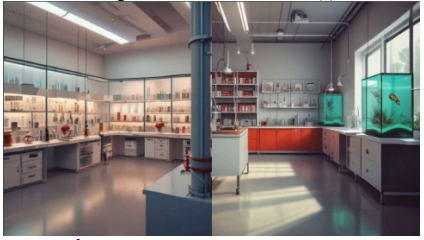
รูปที่ 1 ภาพตัวอย่างการชมคลิปวิดีโอออนไลน์ก่อนการสะท้อนคิด

3.2 การสนทนากลุ่ม

นักศึกษาได้แบ่งกลุ่มเพื่อระดมความคิดและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ "ห้องปฏิบัติการในฝัน" โดยนำเสนอแนวคิดที่ครอบคลุมทั้งด้านมาตรฐานการจัดการห้องปฏิบัติการเคมี วัสดุอุปกรณ์และสารเคมี ความปลอดภัย ความสะดวก และความทันสมัย รวมถึงได้ออกแบบห้องปฏิบัติการในฝันโดยใช้ AI กิจกรรมนี้ช่วยเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการใช้เทคโนโลยี



รูปที่ 2 นักศึกษาระดมความคิดและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ "ห้องปฏิบัติการในฝัน"



รูปที่ 3 ภาพห้องปฏิบัติการในฝัน

3.3 การแสดงบทบาทสมมุติ

นักศึกษาได้จำลองสถานการณ์เพื่อเรียนรู้วิธีการป้องกันและแก้ไขอุบัติเหตุในห้องปฏิบัติการเคมี เช่น การปฐมพยาบาลเบื้องต้น การจัดการเมื่อสารเคมีหกหรือเกิดเพลิงไหม้ เพื่อปลูกฝังความตระหนักในเรื่องความปลอดภัยในห้องปฏิบัติการ



รูปที่ 4 ภาพตัวอย่างการแสดงบทบาทสมมติ

3.4 การออกแบบสื่อ

นักศึกษาได้ออกแบบสื่อการเรียนรู้ในหัวข้อวิธีการเก็บรักษาสารเคมีให้ปลอดภัย กิจกรรมนี้เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้และการสื่อสารผ่านเทคโนโลยี



รูปที่ 5 ภาพตัวอย่างสื่อวิธีการเก็บรักษาสารเคมีให้ปลอดภัย

3.5 การศึกษาดูงาน และเรียนรู้จากวิทยากร

นักศึกษาได้เข้าเยี่ยมชม และศึกษาห้องปฏิบัติการเคมีของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และโครงการจัดตั้งห้องเรียนวิทยาศาสตร์ในโรงเรียน โดยการกำกับดูแลของมหาวิทยาลัย เพื่อเรียนรู้การจัดการห้องปฏิบัติการจริง และนำประสบการณ์กลับมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน ทั้งนี้นักศึกษาได้สะท้อนคิด และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงห้องปฏิบัติการเคมีของสาขา



รูปที่ 6 ภาพการเยี่ยมชมห้องปฏิบัติการเคมีและเรียนรู้จากวิทยากร



รูปที่ 7 การสะท้อนคิดและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงห้องปฏิบัติการเคมี

3.6 การประดิษฐ์อุปกรณ์ทดแทน

นักศึกษาได้ร่วมกันออกแบบ และสร้างอุปกรณ์ทดแทนสำหรับห้องปฏิบัติการในกรณีที่งบประมาณมีจำกัดหรืออุปกรณ์ขาดแคลน กิจกรรมนี้ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาเชิงปฏิบัติ



รูปที่ 8 ภาพตัวอย่างอุปกรณ์ทดแทน

4 ผลการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมที่ได้ดำเนินการในกระบวนวิชา 064490 ไม่เพียงพัฒนาทักษะเชิงวิชาการ แต่ยังมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างทักษะที่หลากหลาย ซึ่งจำเป็นสำหรับครูในอนาคต ดังนี้

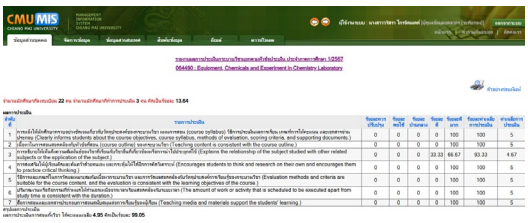
4. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสะท้อนคิด โดยกิจกรรมสะท้อนคิดช่วยให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากบทความหรือข่าวสารได้อย่างมีเหตุผล พร้อมเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง

5. เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา ผ่านการออกแบบห้องปฏิบัติการในฝันและการสร้างอุปกรณ์ทดแทน นักศึกษาได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ พร้อมเรียนรู้วิธีจัดการกับข้อจำกัดในทรัพยากร

6. เรียนรู้ความปลอดภัยในห้องปฏิบัติการ ผ่านกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ ทำให้นักศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญของความปลอดภัย และมีความพร้อมในการป้องกัน หรือแก้ไขอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นในห้องปฏิบัติการ

7. พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกการทำงานเป็นทีม แบ่งปัน และยอมรับฟังความคิดของผู้อื่น

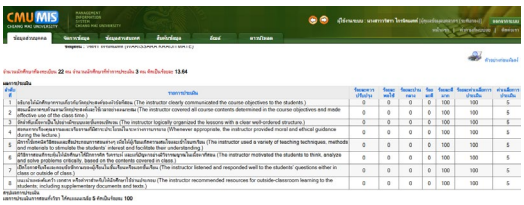
ทั้งนี้ ในการดำเนินกิจกรรม นักศึกษามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ แสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียน จากการรายงานผลการประเมินกระบวนวิชาแยกตามหัวข้อประเมินโดยนักศึกษา ผ่านระบบ CMU MIS พบว่า ผลการประเมินการสอนทั้งวิชา มีคะแนนเฉลี่ย 4.95 คิดเป็นร้อยละ 99.05 และรายการประเมินที่ 4 การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ มีคะแนนเฉลี่ย 5 คิดเป็นร้อยละ 100 ดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 รายงานผลการประเมินกระบวนวิชา

นอกจากนี้ จากการรายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษาผ่านระบบ CMU MIS พบว่า ผลการประเมินการสอนทั้งวิชา มีคะแนน

เฉลี่ย 5 คิดเป็นร้อยละ 100 และรายการประเมินที่ 6 มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน มีคะแนนเฉลี่ย 5 คิดเป็นร้อยละ 100 ดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์

5 สรุปบทเรียนที่ได้รับ

การปรับแนวการสอนโดยมุ่งให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการลงมือทำ เน้นการสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีประโยชน์ในหลายมิติ ไม่เพียงช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาในเชิงวิชาการ แต่ยังเสริมสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา และเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาเป็นครูเคมีที่มีศักยภาพในอนาคต

6 เอกสารอ้างอิง

[1] พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข. (2562). การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2554). วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน, กรุงเทพฯ: 9199 เทคนิคพริ้นติ้ง.

[3] หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้, กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

[4] วิจารณ์ พานิช. (2555). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษวงศ์.

[5] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อ้างใน สุคนธ์ สินธพานนท์. (2560). ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0, กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน จำกัด 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

การเรียนรู้การตลาดในศตวรรษที่ 21: การบูรณาการ Constructivism และ Active Learning เพื่อสร้างพลวัตใหม่ในการเรียนรู้รายวิชา 705211

อธิชา แขวงโสภา

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มุ่งสำรวจผลลัพธ์ของการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับรายวิชา 705211 “หลักการตลาด” โดยใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อาทิ Kahoot, Edpuzzle, Mentimeter และ Mango Canvas เป็นเครื่องมือเสริม กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบใหม่นี้ให้ความสำคัญกับการที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ผ่านการทำงานกลุ่ม การวิเคราะห์สถานการณ์จริง การสะท้อนคิด และการเรียนรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรมที่ได้รับเชิญมาบรรยาย ผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (92.8%) และมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น (87.1%) ตลอดจนสามารถเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความนี้มีคุณูปการสำคัญในการนำเสนอรูปแบบเชิงประจักษ์ของการบูรณาการทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นรากฐานเข้ากับเครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ในหลักสูตรการตลาด พร้อมทั้งให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการส่งเสริมสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาการตลาดที่มีพลวัตสูง

1 บทนำ

การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาในปัจจุบันเผชิญกับความท้าทายที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี สารสนเทศ และพฤติกรรมของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับสารแบบตั้งรับไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุกโดยตรง เพื่อตอบสนองต่อพลวัตดังกล่าว รายวิชา “705211 หลักการตลาด” ในระดับปริญญาตรี จึงได้รับการพัฒนาปรับปรุงใหม่โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการบูรณาการทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยและการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความหมายของการเรียนรู้

แม้จะมีวรรณกรรมจำนวนมากที่กล่าวถึงเนื้อหา ที่นักศึกษาการตลาดควรเรียนรู้ตามการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรม แต่ยังมีช่องว่างที่สำคัญในการวิจัยที่มุ่งเน้นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิผล สามารถปรับให้เหมาะสมได้อย่างไรผ่านการบูรณาการอย่างมีจุดมุ่งหมายระหว่างทฤษฎีการสอนที่เป็นที่ยอมรับ (Constructivism, Active Learning) กับเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบสมัยใหม่ภายในหลักสูตรการตลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย การศึกษาครั้งนี้จึงเข้ามาเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวด้วยการนำเสนอการประยุกต์ใช้แนวทางบูรณาการเหล่านี้ในทางปฏิบัติอย่างชัดเจน วัตถุประสงค์หลักของบทความนี้คือ

1) เพื่อสำรวจประสิทธิผลของการบูรณาการ Constructivism และ Active Learning กับเทคโนโลยีแบบมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการมี

ส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักศึกษาในรายวิชาการตลาด

2) เพื่อวิเคราะห์ว่ากลยุทธ์การสอนแบบบูรณาการเหล่านี้ช่วยเพิ่มความสามารถของนักศึกษาในการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการตลาดเชิงทฤษฎีกับสถานการณ์จริงได้อย่างไร
3) เพื่อนำเสนอแนวคิดสำหรับการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้การตลาดที่ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของศตวรรษที่ 21

บทความนี้จะเริ่มต้นด้วยการนำเสนอพื้นฐานทางทฤษฎีของ Constructivism และ Active Learning จากนั้นจะกล่าวถึงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีที่นำมาประยุกต์ใช้ในรายวิชา 705211 “หลักการตลาด” ตามด้วยการนำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และการพัฒนาทักษะของนักศึกษา และปิดท้ายด้วยการอภิปรายถึงนัยยะ ข้อจำกัด และทิศทางการวิจัยในอนาคต

2 กรอบแนวคิดทางทฤษฎี

การออกแบบการเรียนการสอนสำหรับรายวิชา 705211 มีรากฐานที่มั่นคงบนทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญสองทฤษฎี ได้แก่ Constructivism และ Active Learning

ทฤษฎี Constructivism โดยอ้างอิงจากผลงานพื้นฐานของ Jean Piaget (1972) และ Lev Vygotsky (1978) ทฤษฎี Constructivism เสนอว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและเพื่อนร่วมงาน แนวคิด “Zone of Proximal Development” (ZPD) และ “Scaffolding” ของ Vygotsky มีความเกี่ยวข้องอย่างยิ่ง โดยเน้นย้ำถึงบทบาทสำคัญของผู้สอนในฐานะผู้อำนวยความสะดวกที่ออกแบบกิจกรรมซึ่งส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน ในบริบทของการตลาดซึ่งมีลักษณะเป็นพลวัตและเน้นการประยุกต์ใช้ แนวทาง Constructivist กระตุ้นให้นักศึกษาสร้างความเข้าใจในพลวัตตลาดที่ซับซ้อน พฤติกรรมผู้บริโภค และการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ผ่านการสำรวจเชิงรุกและการแก้ปัญหา มากกว่าการรับฟังข้อเท็จจริงแบบตั้งรับ สิ่งนี้ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาความเข้าใจหลักการตลาดอย่างเป็นธรรมชาติโดยการเผชิญกับความซับซ้อนในโลกแห่งความเป็นจริง

แนวคิด Active Learning โดยแนวคิด Active Learning ซึ่งเป็นส่วนเสริมของ Constructivism ตามที่ Bonwell และ Eison (1991) ได้อธิบายไว้ สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ซึ่งรวมถึงการให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด การตั้งคำถาม การอภิปราย และการลงมือปฏิบัติจริงทั้งในและนอกห้องเรียน แนวทางนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาทักษะระดับสูง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ประกอบอาชีพด้านการตลาด Active Learning ในการศึกษาด้านการตลาดก้าวข้ามการท่องจำแนวคิด ช่วยให้นักศึกษาได้วิเคราะห์กรณีศึกษา พัฒนาแผนการตลาด และประเมินแคมเปญต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ การมีส่วนร่วมเชิงรุกนี้ช่วยเตรียมนักศึกษาให้พร้อมรับมือกับความต้องการที่ซับซ้อนในการตัดสินใจในอุตสาหกรรมการตลาด

3 การบูรณาการเชิงเสริมฤทธิ์และการให้เหตุผลทางเทคโนโลยี

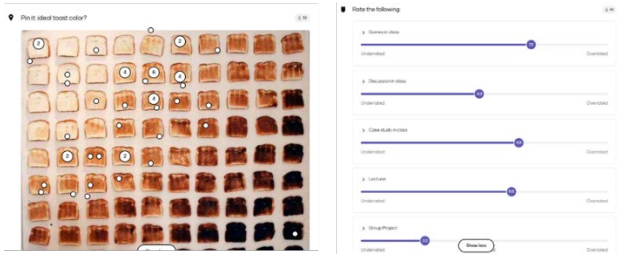
การบูรณาการ Constructivism และ Active Learning สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เสริมฤทธิ์กัน Constructivism ให้พื้นฐานทางทฤษฎีว่า ทำไมการมีส่วนร่วมเชิงรุกจึงมีประสิทธิผล (คือ ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้) ในขณะที่ Active Learning ให้กลยุทธ์เชิงปฏิบัติว่า จะทำอย่างไร เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมนี้ การออกแบบการสอนของรายวิชา 705211 ใช้ประโยชน์จากการเสริมฤทธิ์นี้โดยกระตุ้น

ให้นักศึกษาร่วมกันสำรวจความท้าทายทางการตลาด ทดลองใช้กลยุทธ์ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง

การบูรณาการเทคโนโลยีแบบมีส่วนร่วมสมัยใหม่ช่วยเสริมกรอบแนวคิดนี้ให้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับการวิจัยของ Mayer (2009) และ Prince (2004) ซึ่งระบุว่าแนวทางการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้สื่อเชิงโต้ตอบสามารถยกระดับการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ยิ่งไปกว่านั้น การทำความเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ในบริบทการทำงานจริง ดังที่ Lehesvirta (2004) ได้สำรวจไว้ ตอกย้ำคุณค่าของประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกที่ประยุกต์ใช้จริง ซึ่งขยายขอบเขตออกไปนอกห้องเรียนแบบดั้งเดิม

Kahoot ใช้เพื่อสร้างการแข่งขันตอบคำถามในรูปแบบเกม ซึ่งสอดคล้องกับ Active Learning โดยส่งเสริมการเรียกคืนข้อมูลได้ทันทีและการแข่งขันเพื่อการมีส่วนร่วม เปลี่ยนการประเมินให้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้เชิงโต้ตอบที่ช่วยลดความกดดันและกระตุ้นการมีส่วนร่วม อีกทั้งยังสนับสนุน Constructivism โดยช่วยให้นักศึกษาสามารถทดสอบความเข้าใจและต่อยอดความรู้ในสภาพแวดล้อมที่มีความกดดันต่ำ

Mentimeter ใช้เพื่อรวบรวมความคิดเห็นแบบเรียลไทม์ ซึ่งอำนวยความสะดวกในการให้ข้อคิดเห็นได้ทันทีและส่งเสริมความรู้สึกของการรวบรวมภูมิปัญญา สอดคล้องกับ Active Learning โดยกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายและช่วยให้นักศึกษาสามารถเห็นมุมมองที่หลากหลายได้ทันที เครื่องมือนี้โดยเฉพาะอย่างยิ่งสนับสนุน Constructivism โดยช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างความเข้าใจร่วมกันและสังเกตว่าความคิดเห็นส่วนบุคคลมีส่วนร่วมกับมุมมองกลุ่มที่ใหญ่ขึ้นได้อย่างไร



ภาพที่ 1: ตัวอย่างที่แสดงถึงการใช้ Mentimeter เพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนการตลาด

Ed puzzle แพลตฟอร์มนี้เสริมความเข้าใจจากวิดีโอแบบมีคำถามแทรก ซึ่งส่งเสริมความเข้าใจเชิงรุกและการคิดเชิงวิพากษ์ สอดคล้องกับ Constructivism โดยกำหนดให้นักศึกษาต้องประมวลผลข้อมูลจากสื่อมัลติมีเดียและสร้างความเข้าใจของตนเองอย่างกระตือรือร้น แทนที่จะรับชมแบบตั้งรับ

กิจกรรมหลักคือ “Mini Marketing Plan” ซึ่งเป็นโครงงานกลุ่มแบบบูรณาการ โดยนักศึกษาจะต้อง

วิเคราะห์สถานการณ์ตลาดที่เฉพาะเจาะจง

วางแผนกลยุทธ์การตลาดที่ครอบคลุม (ประยุกต์ใช้ 4P: ผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทาง โปรโมชั่น)

จัดทำแผนปฏิบัติการและงบประมาณ

นำเสนอแนวคิดผ่านวิดีโอโฆษณาที่มีคุณภาพระดับมืออาชีพ โครงการนี้ได้รับการประเมินจากสององค์ประกอบรายงานฉบับสมบูรณ์ (8% ของคะแนนรวม) และวิดีโอการนำเสนอ (7% ของคะแนนรวม) รวมเป็น 15% การประเมินนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงทฤษฎี ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ และพัฒนาทักษะการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนี้ ยังมีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมมาร่วมบรรยาย เพื่อเชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์จริงในโลกธุรกิจ เซสชันเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการคิดเชิง

วิพากษ์และการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทำให้นักศึกษาสามารถตั้งคำถามเชิงลึกและได้รับมุมมองที่หลากหลาย หัวข้อสำคัญหนึ่งที่ได้รับความสนใจคือ “Customer Experience กับบทบาทของ Interactive Marketing ในการสร้าง Brand Loyalty” ซึ่งช่วยให้นักศึกษาเข้าใจการประยุกต์ใช้การตลาดสมัยใหม่ในสถานการณ์จริง และเปิดมุมมองใหม่ในการสร้างความภักดีต่อแบรนด์จากประสบการณ์ลูกค้าแบบองค์รวม การนำเสนอของวิทยากรรับเชิญมีส่วนสำคัญโดยตรงต่อวัตถุประสงค์ของรายวิชาในการเพิ่มพูนความเข้าใจเชิงปฏิบัติของนักศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์การตลาดร่วมสมัย และส่งเสริมการวิเคราะห์แนวโน้มอุตสาหกรรมอย่างมีวิจารณญาณ



ภาพที่ 2: ตัวอย่างที่แสดงถึงห้องเรียนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนการตลาด

4 ผลการดำเนินโครงการและอภิปราย

ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิผลของการออกแบบกิจกรรมเชิงโต้ตอบอย่างชัดเจน นักศึกษาจำนวนมากถึง 92.8% แสดงความเห็นว่ารู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และ 87.1% มีแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น ผลเชิงปริมาณเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนอย่างหนักแน่นจากข้อคิดเห็นเชิงคุณภาพ ซึ่งตอกย้ำความสำเร็จของการบูรณาการแนวคิด Constructivism และ Active Learning

กิจกรรมการสะท้อนคิด ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของแนวทาง Constructivist มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง ทำให้นักเรียนสามารถรับรู้ถึงพัฒนาการและจุดแข็งของตนเอง การทำงานกลุ่ม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของ Active Learning ได้ช่วยเสริมสร้างทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การสื่อสาร การเป็นผู้นำ และความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ ตัวอย่างเช่น นักศึกษาให้ความเห็นว่า

“Kahoot ทำให้ฉันกล้าตอบคำถามมากขึ้น เพราะมันสนุกและไม่กดดัน” (สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่าการทำให้เป็นเกม ซึ่งสอดคล้องกับ Active Learning ช่วยลดความวิตกกังวลและส่งเสริมการมีส่วนร่วม)

“Edpuzzle ทำให้ฉันต้องใส่ใจกับเนื้อหาในวิดีโอมากขึ้น” (สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าวิดีโอเชิงโต้ตอบซึ่งสนับสนุนหลักการ Constructivist ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมที่มุ่งเน้นและความเข้าใจ)

“โครงงานกลุ่มสอนให้ฉันรู้จักการฟังผู้อื่นและกล้าพูดไอเดียของตนเอง” (สิ่งนี้แสดงให้เห็นโดยตรงถึงการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของ Active Learning)

“วิดีโอโฆษณาเป็นสิ่งที่ท้าทายและเปิดพื้นที่ให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่” (สิ่งนี้เน้นย้ำว่าโครงงาน Mini Marketing Plan ซึ่งเป็นแบบฝึกหัด Constructivist และ Active Learning ส่งเสริมการ

แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ)

การบรรยายของวิทยากรรับเชิญในหัวข้อ “Customer Experience กับบทบาทของ Interactive Marketing ในการสร้าง Brand Loyalty” ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีเยี่ยม นักศึกษาหลายคนแสดงความคิดเห็นว่าหัวข้อดังกล่าวช่วยเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ และทำให้เข้าใจว่าการสร้างความภักดีต่อแบรนด์ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของผลิตภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับประสบการณ์แบบองค์รวมของผู้บริโภคด้วย สิ่งนี้ยืนยันโดยตรงถึงคุณค่าของการเชื่อมโยงการเรียนรู้เชิงทฤษฎีเข้ากับความเชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรม ทำให้นักศึกษาสามารถสร้างความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับแนวคิดทางการตลาดที่ซับซ้อน



ภาพที่ 3: ตัวอย่างที่แสดงถึงห้องเรียนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนบรรยายของวิทยากรรับเชิญ

ผลการดำเนินกิจกรรมเหล่านี้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการบูรณาการ Constructivism และ Active Learning ได้สร้างพื้นที่สำหรับการมีส่วนร่วมที่แท้จริง ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่มีบทบาทเป็นผู้สำรวจ ทดลอง และสร้างองค์ความรู้ของตนเองในบริบทที่หลากหลาย สิ่งนี้จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้สอนอย่างมีนัยสำคัญ จากผู้ถ่ายทอดเนื้อหาไปสู่การเป็น ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ อย่างแท้จริง ผู้สอนได้ออกแบบสถานการณ์ที่ท้าทาย จัดเตรียมการให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสม และส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่นักเรียนรู้สึกมีอำนาจในการเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การชี้นำการอภิปรายกลุ่ม การให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับแผนการตลาดขนาดเล็ก และการเป็นผู้ดำเนินรายการตอบคำถามกับวิทยากรรับเชิญ

5 ปัญหาที่พบ

แม้ว่าการออกแบบกิจกรรมจะมีผลในเชิงบวก แต่ก็ยังพบข้อจำกัดบางประการในการดำเนินงาน ได้แก่

- ความแตกต่างด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี ความแตกต่างของทักษะการใช้เทคโนโลยีในหมู่นักศึกษาเป็นความท้าทายที่ต้องได้รับการสนับสนุนเพิ่มเติม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาบางคน
- ความท้าทายในการบริหารเวลาสำหรับกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยี การบูรณาการเครื่องมือดิจิทัลและกิจกรรมเชิงโต้ตอบที่หลากหลายจำเป็นต้องมีการบริหารเวลาและการเตรียมการอย่างรอบคอบ ซึ่งอาจต้องใช้ทรัพยากรมากสำหรับทั้งผู้สอนและนักศึกษา
- ความพร้อมของอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต ประสบการณ์การเรียนรู้โดยรวมบางครั้งได้รับผลกระทบจากความพร้อมและความเสถียรของอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งเน้นย้ำว่าโครงสร้างพื้นฐานเป็นอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น

6 สรุปและข้อเสนอแนะ

โครงการนี้แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดว่า การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย โดยมีฐานมาจากกรอบแนวคิดทางทฤษฎีที่แข็งแกร่ง และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจุดมุ่งหมาย รวมถึงการได้รับ

ประสบการณ์จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ สามารถส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืนในกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา บทเรียนที่ได้รับจากกรณีศึกษานี้ควรถูกนำไปขยายผลในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้เท่าทันบริบทโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

จากผลการศึกษาและข้อจำกัดที่พบ มีแนวทางสำหรับการวิจัยในอนาคตหลายประการดังนี้

การศึกษาเชิงระยะยาว (Longitudinal Studies) การวิจัยในอนาคตสามารถทำการศึกษาเชิงระยะยาวเพื่อประเมินการคงอยู่ของความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเรียนการสอนแบบบูรณาการเหล่านี้

การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (Comparative Analyses) การศึกษาเชิงประจักษ์แบบเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิมจะให้หลักฐานที่หนักแน่นยิ่งขึ้นเกี่ยวกับประสิทธิผลของ Constructivism และ Active Learning ในการศึกษาด้านการตลาด

การวิเคราะห์เครื่องมือเชิงลึก (In-depth Tool Analysis) การวิจัยในอนาคตสามารถสำรวจผลกระทบที่เฉพาะเจาะจงของเครื่องมือเทคโนโลยีแต่ละชนิด (เช่น Kahoot กับ Edpuzzle) ต่อผลการเรียนรู้และประเภทของนักศึกษาที่แตกต่างกันอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

กลยุทธ์การพัฒนาคณาจารย์ (Faculty Development Strategies) การศึกษาที่มุ่งเน้นกลยุทธ์การพัฒนาคณาจารย์ที่มีประสิทธิผลสำหรับการนำไปใช้และการรักษาระเบียบวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

การประเมินสมรรถนะทางการตลาด (Marketing Competency Assessment) การวิจัยในอนาคตสามารถสำรวจโดยเฉพาะเจาะจงว่านวัตกรรมทางการสอนเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาสมรรถนะทางการตลาดที่แตกต่างกันอย่างไร (เช่น การวิเคราะห์การตลาดดิจิทัล การวางแผนเชิงกลยุทธ์ การบริหารจัดการแบรนด์)

7 บรรณานุกรม

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC
Higher Education Report No. 1.

Lehesvirta, T. (2004). Learning processes in a work organization: From individual to collective and/or vice
versa? Journal of Workplace Learning, 16(1/2), 92-100. https://doi.org/10.1108/13665620410521558.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education,
93(3), 223–231.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

751301 : เศรษฐศาสตร์จุลภาค 1
ชิ้นส่วนความทรงจำเศรษฐกิจปัจจุบัน

อนัสปรีย์ ไชยวรรณ[1]

[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบล สุเทพ อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail anaspree@gmail.com

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 58 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การศึกษาหลักแนวคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์จุลภาคเป็นพื้นฐานที่ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการตัดสินใจของแต่ละบุคคลที่เป็นหน่วยเศรษฐกิจหลักและขับเคลื่อนกิจกรรมเศรษฐกิจจริงของประเทศ รวมถึงสามารถวิเคราะห์นโยบายที่ส่งผลต่อสวัสดิการโดยรวม ดังนั้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ เพื่อวิเคราะห์ปัญหาจากข้อมูลเศรษฐกิจจริงในสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างมีเหตุมีผลและเข้าใจถึงสภาวการณ์เศรษฐกิจในโลกปัจจุบัน รวมถึงการคำนึงถึงประโยชน์และสวัสดิการของทุกคนโดยส่วนรวม จึงจำเป็นต้องมีการทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างดี

คำสำคัญ: เศรษฐศาสตร์จุลภาค, การตัดสินใจของแต่ละบุคคล, เศรษฐกิจในโลกปัจจุบัน

บทนำ

เศรษฐศาสตร์จุลภาค อธิบายเกี่ยวกับอุปสงค์และอุปทาน การเข้าใจถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคที่จะได้มาซึ่งอุปสงค์ส่วนบุคคลและอุปสงค์ตลาด พฤติกรรมการบริโภคภายใต้ความไม่แน่นอน การทำความเข้าใจผู้ผลิตในการตัดสินใจเกี่ยวกับการผลิตและปัจจัยการผลิต ต้นทุนการผลิต และการทำกำไรสูงสุดที่จะได้มาซึ่งอุปทานของผู้ผลิตในตลาดแข่งขัน ตลอดจนการวิเคราะห์ประสิทธิภาพและผลของนโยบายรัฐบาล

การศึกษาและทำความเข้าใจเศรษฐศาสตร์จุลภาคมีความเกี่ยวข้องและมีความสำคัญในการแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจจริง เนื่องจากเศรษฐศาสตร์จุลภาคเป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์พฤติกรรมและการตัดสินใจของแต่ละบุคคล ได้แก่ ผู้บริโภค ผู้ผลิต รัฐบาล ดังนั้น กระบวนการตัดสินใจ และพลวัตของตลาด จึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ว่าบุคคลและครัวเรือนตัดสินใจเลือกบริโภคเพื่อได้รับความพอใจสูงสุดภายใต้งบประมาณจำกัด (ทรัพยากรจำกัด) หรือผู้ผลิตตัดสินใจเลือกผลิตโดยใช้ปัจจัยการผลิตจำนวนเท่าใด เพื่อใช้ต้นทุนที่ต่ำที่สุดหรือกำไรที่สูงที่สุด ซึ่งจะขยายผลไปสู่ผลกระทบต่อสวัสดิการโดยรวมจากการตัดสินใจในการใช้ทรัพยากรได้เกิดประโยชน์สูงสุดและได้อย่างยั่งยืน

ผู้เรียนสามารถออกแบบกลยุทธ์การตลาดที่มีประสิทธิภาพ การกำหนดราคาสินค้าที่เหมาะสม การคาดการณ์ความต้องการสินค้าและบริการของผู้บริโภค ประเมินต้นทุนและประสิทธิภาพการผลิตตลอดจนการพัฒนานโยบายสาธารณะที่คำนึงถึงสวัสดิการของผู้บริโภคและผู้ผลิต ซึ่งเศรษฐศาสตร์

จุลภาคช่วยให้แน่ใจว่ามีการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและยั่งยืน จากโดยการวิเคราะห์การแลกเปลี่ยนและต้นทุนโอกาส

เศรษฐศาสตร์จุลภาคจึงเป็นเครื่องมือในทางปฏิบัติที่สามารถจัดการและแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจจริง ที่ผู้เรียนมีการเชื่อมโยงแนวคิดทางทฤษฎีกับข้อมูลเชิงลึกที่นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง

กิจกรรมการเรียนรู้

ผู้เรียนจะบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์จุลภาค โดยผู้เรียน

เข้าใจแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์จุลภาค

ประยุกต์ใช้ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์จุลภาคในชีวิตจริงและสถานการณ์ปัจจุบันได้

เพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ ผู้เรียนได้เข้าร่วมการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการเข้าร่วมการตอบคำถามให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการจดจำ การคิดวิเคราะห์ และเกิดความร่วมมือระหว่างกัน คำถามประกอบด้วย 10 ข้อคำถาม โดยผู้ร่วมกิจกรรมทั้งหมดจะมีการร่วมกันเพื่อจดจำและคิดวิเคราะห์ภาพข่าวของสถานการณ์เศรษฐกิจปัจจุบันที่จะอยู่ในข้อคำถามทั้ง 10 คำถาม ซึ่งเป็นการนำความรู้ทฤษฎีมาใช้วิเคราะห์ปัญหาเศรษฐกิจจริง

ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องช่วยกันจดจำภาพและวิเคราะห์ลำดับเหตุการณ์และตัวเลขที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจภายในเวลาจำกัด และตอบคำถามได้อย่างถูกต้องหากไม่แน่ใจคำตอบ ผู้ร่วมกิจกรรมจะตอบคำถามทีละรายจากการจัดลำดับเองและผู้ตอบคำถามสามารถเลือกให้ผู้ร่วมกิจกรรมรายถัดไปมาตอบคำถามแทนตัวเองได้หากไม่แน่ใจคำตอบจะถูกต้องหรือไม่ คำถามจะหยุดลงเมื่อผู้ตอบตอบคำถามผิดเพียงข้อเดียว และผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับคะแนนทั้งหมดเมื่อผู้ร่วมกิจกรรมได้ตอบถูกทุกข้อคำถาม

ตัวอย่างภาพข่าวของสถานการณ์เศรษฐกิจปัจจุบัน



ที่มา: ผู้จัดการออนไลน์ (2 ตุลาคม 2567)



ที่มา: ฐานเศรษฐกิจ (7 ตุลาคม 2567)

ผลการเรียนรู้

ผู้เรียนที่ได้ร่วมดำเนินกิจกรรมได้รับผลการเรียนรู้ โดยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดความร่วมมือระหว่างกันจากการทำกิจกรรม ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ตัวเลขและสถานการณ์เศรษฐกิจจากข้อมูลที่ได้รับและสามารถตอบคำถามได้

ประมวลภาพกิจกรรมการเรียนรู้





ที่มา: กิจกรรมวิชาเศรษฐศาสตร์จุลภาค 1 คณะเศรษฐศาสตร์ (2567)

เมื่อกิจกรรมสิ้นสุด ผู้สอนมีการสรุปถึงประโยชน์ของกิจกรรมและการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีเพื่อวิเคราะห์เศรษฐกิจจริงที่ผู้เรียนได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรม

สรุปผลการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์จุลภาค 1 ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายและวัตุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา นอกจากนั้นผู้เรียนยังได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีไปใช้วิเคราะห์ สังเกตและจดจำข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงในสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีหลักการและเหตุผล

กิตติกรรมประกาศ

กิจกรรมการเรียนรู้นี้ ได้รับการสนับสนุนทุนจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ข้าพเจ้าขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

[1] ผู้จัดการออนไลน์ (2567). *ถอดรหัส “หมูเด้ง” เด้งยังไงให้ดังปังเว่อร์ สินค้าแห่กันเด้ง*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://mgronline.com/business/detail/9670000093170

[2] ฐานเศรษฐกิจ (2567). *น้ำท่วมเชียงใหม่ กระทบท่องเที่ยวสูญรายได้ 2 พันล้าน*, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.thansettakij.com/business/tourism/608685

TYPE AI



061433 : การสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษา การออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะอย่างสร้างสรรค์โดยใช้ AI

ประไพลิน จันทน์หอม[1] ,วีณา ธนาไชยสกุล[2] และ รวิธ รัตนไพศาลกิจ[3]

[1]สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
prapailin.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา ☒ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 25 คน ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการพัฒนาความสามารถการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะและการปฏิบัติการสอนของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปศึกษาจำนวน 25 คน ในรายวิชาการสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษา ภาคการศึกษา 1/2567 หลังจากการเรียนเนื้อหาที่จำเป็นของรายวิชา 8 สัปดาห์แล้วมีการจัดอบรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์(AI) ช่วยในการออกแบบแผนการสอนแก่นักศึกษาเป็นเวลา 3 ชั่วโมง ให้นักศึกษาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะในหัวข้อเดิมที่เคยออกแบบตามปกติและนำไปใช้สอนแล้ว การประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 [1] ที่มีการบูรณาการกิจกรรมการรับรู้งานศิลปะก่อนและ/หรือหลังกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งจะทำให้เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้(Transfer of learning) อันเป็นเป้าหมายหลักของการจัดการศึกษา เปรียบเทียบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะของนักศึกษาก่อนและหลังการอบรมการใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเปรียบเทียบค่าทีแบบจับคู่ (t-test paired) พบว่าคุณภาพแผนการจัดการเรียนศิลปะที่นักศึกษาใช้ AI (Magic school) มีค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพมากกว่าแผนการสอนที่นักศึกษาออกแบบปกติด้วยตัวเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วย AI ที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่าแผนปกติมาก คือ สาระสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้ และในแผน AI มีการระบุให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมินในแบบประเมินฯ ที่ใช้แนวคิด TPACK เป็นกรอบในการพัฒนา หลังการอบรมนักศึกษามีความพึงใจในระดับมากที่สุด (4.55) และคิดว่าจะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการสอนให้มีคุณภาพได้มากที่สุด ข้อที่ควรปรับปรุงคือเวลาในการฝึกอบรมเพื่อเรียนรู้เครื่องมือในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้ชำนาญมากขึ้น แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์ช่วยลดเวลาและพัฒนาคุณภาพการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ แต่ความรู้ด้านการพัฒนาหลักสูตรก็ยังมีความสำคัญที่จะทำให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ , AI, ศิลปศึกษา

1. บทนำ

ศิลปศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาด้านศิลปะสำหรับนักเรียนทุกคน มีเป้าหมายให้เป็นผู้ที่มีสุนทรีย์ ชื่นชมในผลงานศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ และมีความสำนึกในความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบศิลปะที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับสังคมในปัจจุบัน โดยมิได้คาดหวังจะให้นักเรียนเป็นศิลปินแต่อย่างใด [2] ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ศิลปะในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายเปลี่ยนจุดเน้นจากเดิมจากการให้ความรู้เรื่องรสนิยมและการสอนเทคนิคการสร้างสรรค์ ไปที่การทำความเข้าใจในการเกิดสิ่งต่างๆในสภาพแวดล้อมที่มองเห็นได้ทั้งหมด[3] เปลี่ยนจุดเน้นจากผลผลิตที่เป็นชิ้นงานศิลปะไปสู่กระบวนการทางศิลปะ ซึ่งให้ความสำคัญกับการคิดเบื้องหลังการผลิตผลงานศิลปะ [4] โดยมีการกล่าวว่า ศิลปะสามารถพัฒนาผู้เรียนในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา หากนำมาพัฒนาปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย [5] คุณสมบัติที่ศิลปศึกษาจะสามารถพัฒนาผู้เรียนในแบบที่การเรียนรู้ในรายวิชาอื่นไม่อาจทำได้คือ การรับรู้(ทางความงาม) จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการความรู้และความยืดหยุ่นทางปัญญา(Cognitive Flexibility) อันสอดคล้องกับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 [6] หากครูศิลปะมีความเข้าใจในคุณค่าเฉพาะของศิลปะที่มีต่อการศึกษา และทำให้คุณสมบัติเหล่านั้นเกิดขึ้นกับผู้เรียนผ่านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่หลากหลาย ก็จะทำให้วิชาศิลปะสามารถแสดงศักยภาพในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

ในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์หรือ AI มีบทบาทในทุกๆ ด้าน รวมถึงในการสนับสนุนด้านการศึกษาและการเรียนรู้ โดยรองศาสตราจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ อาจารย์ประจำสถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล [7] ได้กล่าวถึงการนำ AI มาใช้ในการศึกษาว่าสามารถลดภาระงานธุรการ ช่วยครูสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับสอนที่เหมาะสมกับอายุและระดับชั้นเรียนของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ และยังมีแอพพลิเคชันที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนได้จากทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ยังสามารถทำหน้าที่เป็นติวเตอร์ส่วนบุคคลที่ช่วยเหลือผู้เรียนได้ตรงตามความต้องการ จากการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของแต่ละคน หรือสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบเสมือน (Virtual Lecturers and Learning Environment) หรือแม้กระทั่งสร้างอาจารย์เสมือนจริง (virtual facilitators) และความจริงเสริม (augmented reality; AR) ที่ให้โอกาสผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทักษะเฉพาะบางอย่างได้อย่างประหยัดและปลอดภัย จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นความท้าทายสำหรับครูผู้สอนให้ต้องรีบปรับตัวและเรียนรู้เพื่อใช้ศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาวิชาชีพทางการศึกษา

ในการพัฒนานักศึกษาครูศิลปะให้สามารถปฏิบัติการสอนศิลปะได้อย่างมีคุณภาพ ประสบปัญหาตั้งแต่การออกแบบการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาซึ่งส่งผลถึงการปฏิบัติการสอน เนื่องจากบริบทของโรงเรียนไทยที่ใช้หลักสูตรแกนกลางฯ เป็นหลัก ซึ่งจะมีมาตรฐานตัวชี้วัดเดียวกันเป็นเป้าหมาย โดยเน้นการสอนทักษะศิลปะเป็นส่วนมาก [8] การเรียนการสอนศิลปศึกษาจึงขาดความหลากหลายเชิงวิชาการ และไม่สามารถบูรณาการตามแนวคิดการสอนในศตวรรษที่ 21 ได้ [9] นอกจากนี้การสอนศิลปะในโรงเรียนไทยทั้งโรงเรียนรัฐบาล โรงเรียนเอกชนและโรงเรียนสาธิตที่ยึดมาตรฐานตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมาใช้ ให้ความสำคัญกับจุดเน้นเนื้อหาในเรื่องของทักษะศิลปะเป็นส่วนมาก โดยทักษะที่จำเป็นอื่นๆ ขึ้นอยู่กับการออกแบบของครูผู้สอนที่จะปรับประยุกต์เข้าสู่บทเรียน[8] ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาศิลปะจึงค่อนข้างถูกจำกัดจากมาตรฐานตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางฯ หากครูผู้สอนไม่สามารถบูรณาการตัวชี้วัดที่มีได้อย่างสร้างสรรค์ ออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนได้ จึงทำ

ให้กิจกรรมศิลปะในโรงเรียนขาดการส่งเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ อันเป็นจุดเน้นสำคัญของศิลปศึกษา

จากประสบการณ์ในการสอนวิชาหลักสูตรศิลปศึกษา มักประสบปัญหาที่นักศึกษายังไม่สามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่มีคุณภาพ องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ขาดความสอดคล้องกัน เนื้อหาที่สอนไม่ค่อยสร้างสรรค์และขาดความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงรวมถึงไม่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน นักศึกษายังขาดกลยุทธ์การสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง ขาดการนำหลักการแนวคิดการสอนศิลปะร่วมสมัยมาใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งสมรรถนะด้านการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเหล่านี้ถือว่าเป็นภารกิจสำคัญที่นักศึกษาครูจะต้องบรรลุให้ได้ตามจุดประสงค์ของวิชาชีพ ซึ่งการออกแบบการเรียนการสอนประกอบไปด้วยความรู้ ทักษะที่หลากหลายรวมถึงทัศนคติความเชื่อในการจัดการเรียนรู้ประกอบกัน การออกแบบการเรียนการสอนจึงเป็นกระบวนการในการนำความรู้จากทฤษฎีทางการศึกษาต่างๆ เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนการสอน ทฤษฎีการสื่อสารและอื่น ๆ เข้ามาปรับใช้ในการเรียนการสอนหรือแก้ปัญหาการเรียนการสอน โดยการวิเคราะห์สถานการณ์หรือเงื่อนไขการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากที่สุด [10]

วัตถุประสงค์ของโครงการ เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะและการปฏิบัติการสอนของนักศึกษาศิลปศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 061433 การสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษาและ 100391 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 3

2. กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดการใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI มีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้และการสอนในหลายมิติ ตั้งแต่การลดภาระงานครู การปรับการเรียนรู้เฉพาะบุคคลไปจนถึงการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยรูปแบบของ AI ที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 3 ด้านหลัก ๆ ดังนี้ [11]

1) AI **ที่มุ่งเน้นที่ผู้เรียน**ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรงผ่านเทคโนโลยี เช่น ระบบสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems - ITS) แอปพลิเคชันช่วยเรียนรู้ และการเรียนรู้ผ่านความจริงเสมือน (AR/VR)
2) AI **ที่มุ่งเน้นที่ครู** ถูกนำมาใช้เพื่อช่วยลดภาระงานของครู และเพิ่มความสามารถในการจัดการเรียนการสอน เช่น ระบบช่วยประเมินผลในการตรวจข้อสอบและการให้คะแนนอัตโนมัติในวิชาที่เป็นแบบปรนัย, การจัดการห้องเรียนใช้ AI ในการติดตามพฤติกรรมของนักเรียนและส่งสัญญาณเตือนครูในกรณีที่นักเรียนอาจต้องการความช่วยเหลือ หรือการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ (Learning Analytics) ใช้ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ความก้าวหน้าของนักเรียน และแนะนำแนวทางการปรับปรุงการสอนให้เหมาะสม เป็นต้น
3) AI **ที่มุ่งเน้นที่องค์กร** มีบทบาทในการบริหารจัดการและพัฒนาองค์กรการศึกษา เช่น ระบบรับสมัครและการประเมินผลออนไลน์ ความสำคัญของ AI อยู่ที่การรวมข้อมูลและความรู้เข้าด้วยกันเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวม

AI ที่ใช้งานในแต่ละรูปแบบมีเป้าหมายในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเท่าเทียม พร้อมทั้งช่วยให้ครูและผู้เรียนสามารถโฟกัสกับเป้าหมายหลักของการศึกษาได้มากขึ้น ซึ่งความสามารถของ AI ในการเพิ่มคุณภาพการออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถช่วย

ลดภาระในการตรวจสอบความเชื่อมโยงขององค์ประกอบภายในต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ให้แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และมีการใช้กลยุทธ์การสอนที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และแนวคิดการจัดการศึกษาร่วมสมัยที่ต้องการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อันเป็นการพัฒนานักศึกษาครูให้สามารถออกแบบและใช้กิจกรรมศิลปะที่พัฒนานักเรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาครู ผู้เรียนและศิลปศึกษา

2.2 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

การออกแบบการเรียนการสอน (Instructional design) คือ กระบวนการเชิงระบบในการจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์สถานการณ์หรือเงื่อนไขการเรียนรู้จนนำไปสู่การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ อันเป็นการวางเค้าโครง (Outline) ของการสอน ทำให้เห็นภาพรวมของการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน การเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอน วิธีสอนและเทคนิคการสอน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของแผนการสอน [12] แล้วนำแผนการเรียนการสอนไปใช้ อันจะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและมีคุณค่า ซึ่งเมื่อพิจารณาจากความหมายแล้วคุณภาพของการเรียนการสอนจะดีได้จะต้องอาศัยการวางแผนและการเตรียมการสอนที่ดี [13-15]

สิ่งสำคัญที่ครูควรให้ความสนใจคือ การวิเคราะห์เนื้อหาที่มีมากมายในหลักสูตร คัดกรองมาแต่เนื้อหาที่จำเป็นและเหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงบริบทของสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนและชุมชนของตนเองที่จะนำไปสู่ “แนวคิดหลัก” ของการเรียนรู้ศิลปะ และเข้าใจในวิถีทางของศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะของสาระแต่ละประเภท คำนึงถึงเป้าหมายที่ศิลปะจะทำให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นให้กับผู้เรียนอย่างแท้จริง[16-17] แนวคิดหลักในการสอนศิลปศึกษา ได้แก่ การทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับวัฒนธรรมที่มีผลซึ่งกันและกัน ได้แก่ วัฒนธรรมที่สะท้อนในศิลปะแขนงต่างๆ และการที่ศิลปะทุกอย่างสะท้อนและอนุรักษ์วัฒนธรรม ความท้าทายหลักในการสอนศิลปะในสถานศึกษาคือ การสร้างและนำเสนอชิ้นงานต้นฉบับ จากวัสดุที่ถูกกำหนดให้เพื่อแสดงออกทางความคิดหรือกระตุ้นให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกทางสุนทรีย์ ดังนั้นกิจกรรมหลักของการสอนศิลปะที่ผู้สอนควรคำนึงถึงประกอบด้วย กิจกรรมการรับรู้ความงามและ/หรืองานศิลปะ ที่มีการบูรณาการร่วมกับกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อการสื่อความหมาย

กิจกรรมการรับรู้และตอบสนองผลงานศิลปะ (Perceiving Art) มีเป้าหมายเพื่อความเข้าใจในศิลปะที่จะเป็นพื้นฐานไปสู่ความซาบซึ้งในความงามทางศิลปะต่อไป เป็นการที่ผู้เรียนใช้ความรู้ในการอธิบายผลงานศิลปะและสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลของผลงานศิลปะในมิติต่าง ๆ เพื่อการตีความและตัดสินให้เหตุผลในคุณค่าของผลงานศิลปะอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งกิจกรรมการรับรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งก่อนและหลังกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (Making Art) มีเป้าหมายในการแสดงออกเพื่อสื่อความหมายผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบ วิธีการและเทคนิคต่าง ๆ และเกิดการบูรณาการความรู้ในต่างมิติ อันเป็นการแก้ปัญหาผ่านการปฏิบัติจริงด้วยวัสดุที่หลากหลาย ภาระงานที่นักเรียนต้องแก้ปัญหาจะช่วยให้พวกเขาเกิดความตระหนักรู้หลายๆ ทาง

การบูรณาการกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกับกิจกรรมการรับรู้ก่อนและ/หรือหลังการสร้างสรรค์ผลงานมาเชื่อมโยงกัน มีจุดประสงค์เพื่อทำให้ผู้เรียนตระหนักว่า ผลงานศิลปะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องและสะท้อนผ่านแนวคิด รูปแบบ เทคนิคอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอระหว่างศิลปะกับบริบทแวดล้อมของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น หากผู้สอน

ออกแบบกิจกรรมให้มีความเชื่อมโยงกัน ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในผลงานศิลปะจากกระบวนการของการแปลความหมาย(Interpreting Process) และการสร้างสรรค์(Creating Process) ที่ซ้อนเหลื่อมและวนซ้ำกันอยู่ตลอดเวลาของหลักสูตร เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะที่สะท้อนภาพให้เข้าใจในโลกและมนุษย์ที่มีบริบทแวดล้อมแตกต่างกัน แล้วสร้างความตระหนักในคุณค่าของศิลปะด้วยตัวเอง อันเป็นการเติมเต็มให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในอนาคตต่อไป

3. แนวทางการใช้ AI ในการพัฒนาความสามารถด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะแก่นักศึกษาศิลปศึกษา (กระบวนการดำเนินงาน)

3.1 รายวิชาการสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษาและการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษ 3

การออกแบบการพัฒนานักศึกษาในการประยุกต์ใช้ AI เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะและการปฏิบัติการสอนของนักศึกษาศิลปศึกษาชั้นปีที่ 4 ในรายวิชา 061433 การสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษา 2(1-2-3) มีกิจกรรมการสอนในชั้นเรียนในครึ่งเทอมแรก(8 สัปดาห์) และวิชา 100391 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษ 3 หน่วยกิต 4(0-12-0) ได้กำหนดให้นักศึกษาออกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในครึ่งหลัง(8 สัปดาห์)ของภาคการศึกษาที่ 1/2567 เนื่องจากนักศึกษาจะต้องออกฝึกปฏิบัติงานในสถานศึกษาระหว่างเรียนตามข้อกำหนดของหลักสูตรและครุสภาเป็นเวลา 180 ชั่วโมง ทำให้จะต้องใช้เวลาในการปฏิบัติงานในโรงเรียนตลอดทั้งวัน เพื่อให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ครบตามเกณฑ์ ที่มีทั้งงานการสอนและงานสนับสนุนการสอน อีกทั้งเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสถานศึกษาที่อยากให้นักศึกษาได้เข้าปฏิบัติงานในสถานศึกษาทั้งวันอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับรายวิชาที่นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ต้องลงทะเบียนเรียนส่วนใหญ่เป็นรายวิชาเอกในสาขาฯ รายวิชา 061433 การสอนศิลปะในระดับมัธยมศึกษา จึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนในชั้นเรียนในครึ่งเทอมแรก (8 สัปดาห์) เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้เนื้อหา หลักการ แนวทางที่เป็นมโนทัศน์สำคัญของรายวิชา ก่อนที่จะนำทฤษฎีเหล่านั้นไปใช้ปฏิบัติในการฝึกปฏิบัติงานในสถานศึกษาในครึ่งเทอมหลังตามเงื่อนไขในรายวิชา 100391 การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา 3 โดยมีการติดตามนิเทศการปฏิบัติงานสอนของนักศึกษาทั้งในสถานที่จริงและในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการให้นักศึกษาได้นำเอาทฤษฎีที่ได้จากในชั้นเรียนมาสู่การปฏิบัติงานจริงอย่างแท้จริง

การพัฒนาทักษะในการประยุกต์ใช้ AI ให้แก่นักศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนจะดำเนินการหลังจากที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทฤษฎีหลักการ กลยุทธ์การสอนและได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตัวเองตามปกติ ก่อนที่จะจัดการอบรมการใช้ AI เพื่อช่วยในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษา แล้วให้นักศึกษานำเนื้อหาหัวข้อเดิมที่ได้ออกแบบไปแล้ว มาประยุกต์ใช้ AI ช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้อีกครั้ง

3.2 การอบรมการใช้ AI ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ



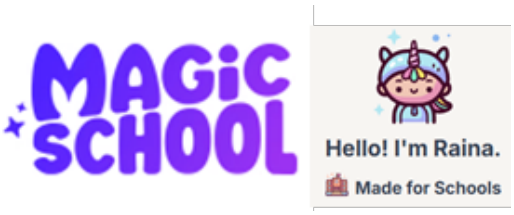
รูปที่ 1 ภาพกิจกรรมการอบรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

การอบรมการใช้ AI ในการช่วยออกแบบการจัดการเรียนรู้ จัดขึ้นในตามตารางเรียนของรายวิชา

การสอนศิลปะระดับมัธยม(061433) ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของคณะศึกษาศาสตร์ เป็นเวลา 3 ชั่วโมง ซึ่งในขณะนั้นนักศึกษาได้เข้าฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาแล้ว วิทยากรผู้ให้ความรู้คือ อาจารย์วีณา ธนาไชยสกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ที่มีประสบการณ์ในการใช้ AI มาอย่างหลากหลาย วัตถุประสงค์ในการอบรม คือ 1) ด้านความรู้เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าพื้นฐานของ AI และการใช้Prompt 2) ด้านทักษะให้นักศึกษาสามารถสร้างPrompt ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพและ 3) ด้านจิตพิสัยเพื่อให้นักศึกษามีความกล้าในการทดลองและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง จากการได้รับไอเดียใหม่ๆ จากการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการสอนศิลปะ

เนื้อหาในการอบรมประกอบด้วย 1) บทนำและความเข้าใจพื้นฐาน ซึ่งให้นิยามความหมายของ AI, Prompt โครงสร้างของPrompt ,AI ในการศึกษาและในการสอนศิลปะ 2) การฝึกสร้าง Prompt โดยให้หลักการสำคัญในการเขียน prompt ที่ดี พร้อมแสดงตัวอย่างทั้งที่ดีและไม่ดี หลักการเขียน Prompt เพื่อการออกแบบแผนการสอน 3) การประยุกต์ใช้ Prompt แนะนำเครื่องมือ AI ที่เหมาะสำหรับการสร้างแผนการสอนศิลปะ เช่น Midjourney, Stable Diffusion หรือ ChatGPT สาธิตการใช้งาน และกิจกรรมที่ให้นักศึกษาใช้ Prompt ที่สร้างขึ้นป้อนเข้าเครื่องมือ AI เพื่อสร้างผลงานของตนเอง โดยให้นักศึกษาทดลองใช้ Education Copilot และ Magic School ในการออกแบบแผนการสอน หลังจากการอบรมแล้วมอบหมายงานให้นักศึกษาเลือกใช้เครื่องมือ 1 อย่าง ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะในหัวข้อเดิมที่เคยได้ส่งแผนการจัดการเรียนมาแล้ว ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่เลือกใช้ Magic School และผู้วิจัยได้กระตุ้นให้นักศึกษานำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่ออกแบบขึ้นมาใหม่จากการใช้ AI ไปทดลองสอนในโรงเรียนด้วย

Magic School เป็นแพลตฟอร์มที่ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนผู้สอนในด้านการศึกษา ผ่านเครื่องมือที่หลากหลายมากว่า 60 ชนิด มีฟีเจอร์หลัก



รูปที่ 2 แพลตฟอร์ม Magic School ปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ในการช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และ Raina เป็น Chatbot ของ Magic School

ของแพลตฟอร์ม ได้แก่ การสร้างเนื้อหาที่ช่วยสร้างแผนการสอน สื่อการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย การประเมินผลที่ช่วยในการสร้างแบบทดสอบและการประเมินผล การจัดการเวลาที่ช่วยในการวางแผนและจัดการเวลาเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมี Raina เป็น Chatbot ที่จะช่วยให้คำแนะนำการใช้งาน การเลือกใช้เครื่องมือและตอบคำถามต่าง ๆ

ในการใช้งาน Magic School ผู้ใช้สามารถระบุบทบาทว่าเป็นบุคลากรทางการศึกษาด้านใด (ซึ่งคล้ายกับหลักการของการเขียน Prompt) เช่น ครู ผู้บริหาร นักการศึกษา ธุรการ ศึกษานิเทศ บรรณารักษ์ และอื่นๆ เพื่อที่ AI จะแนะนำเครื่องมือที่เหมาะสมกับการใช้งานตามหน้าที่ของแต่ละฝ่าย

3.3 วิธีการวัดและประเมินผล

ประเมินจากคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่นักศึกษาออกแบบด้วยตนเอง เปรียบเทียบกับแผนการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อเดียวกันที่นักศึกษาใช้ Magic School ช่วย โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21[1] เป็นเครื่องมือในการประเมิน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบค่าทีแบบจับคู่ (T-test Paired) และสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาหลังการอบรม แล้วให้นำแผนการสอน AI ไปใช้ โดยเครื่องมือการประเมินฯ มี

ตัวบ่งชี้ที่สอดคล้องตามหลักการของหลักสูตรฯ การพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หลักการการจัดกิจกรรมศิลปะที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีตามกรอบแนวคิด TPACK จำนวน 30 ข้อ

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลการเปรียบเทียบคุณภาพแผนการสอนก่อนและหลังใช้ AI

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะจากการออกแบบปกติและการใช้ AI

การประเมิน		N (คน)	ค่าเฉลี่ย (30 คะแนน)	SD.	t	Sig (2-tailed)
คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ	ปกติ	22	41.18	9.59	2.79	.031*
	AI	22	53.41	12.71		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05*

จากตารางที่ 1 มีค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ AI สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบด้วยตนเองแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 แสดงว่า Magic School สามารถช่วยทำให้คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษามีคุณภาพดีขึ้นได้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพขององค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้	แผนปกติ		แผน AI	
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ค่าเฉลี่ย	SD.
ครบถ้วนสอดคล้องกับทักษะศ.ที่ 21	8.18	1.72	8.09	1.64
จุดประสงค์การเรียนรู้	11.64	2.85	13.77	4.11
สาระสำคัญ	3.5	1.61	13.77	2.31
กิจกรรมการเรียนรู้	7.86	3.26	13.5	4.22
การวัดและประเมินผล	7	2.76	9.04	2.96
สื่อ/แหล่งเรียนรู้	3	2.96	5.27	3.86
รวม	**41.18**	**9.59**	**53.40**	**12.71**

จากตารางที่ 2 แม้ว่าค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพแผนAI ในภาพรวมสูงกว่าแผนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า ไม่มีองค์ประกอบใดมีค่าเฉลี่ยคะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหากพิจารณาในรายองค์ประกอบที่แผน AI สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนแผนปกติมาก ได้แก่ สาระสำคัญ และกิจกรรมการเรียนรู้ แสดงว่า AI สามารถพัฒนาองค์ประกอบเรื่องสาระสำคัญและกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ให้ดีขึ้น

4.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาหลังการอบรมการใช้ AI ช่วยออกแบบแผนการสอน

หลังการอบรมการใช้ AI ช่วยในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ นักศึกษาที่เข้าร่วมการอบรมจำนวน 24 คน ได้ส่งข้อมูลจากการทำแบบสำรวจ 18 คน คิดเป็นร้อยละ 75 คำถามสอบถามระดับความพึงพอใจในประเด็นต่าง ๆ 5 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการสำรวจระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมอบรมการใช้ AI ช่วยในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD.	ความพึงพอใจ
คุณภาพของวิทยากร	4.83	0.37	มากที่สุด
เนื้อหาในการอบรม	4.77	0.41	มากที่สุด
ความสะดวกของสถานที่	4.3	1.10	มาก
ระยะเวลาในการอบรม	3.61	1.67	ปานกลาง
ความพึงพอใจโดยรวม	**4.55**	**0.40**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการอบรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (4.55) โดยมีความพึงพอใจมากที่สุดเกี่ยวกับคุณภาพของวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ ที่สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น ส่วนหัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุดอยู่ในระดับปานกลาง (3.61) ได้แก่ระยะเวลาในการอบรม ซึ่งนักศึกษาต้องการให้มีเวลาเพิ่มขึ้น เพราะรู้สึกว่าเวลาในการ

เรียนรู้น้อยเกินไป ทำให้ตามวิทยากรไม่ทัน ขอให้เพิ่มเวลาเพราะจะได้มีเวลาในการฝึกเขียนprompt เพิ่มขึ้น และมีข้อเสนอให้มีเวลาในการใช้แพลตฟอร์มแบบโปรอย่างน้อย1ปี เพื่อเรียนรู้การใช้เครื่องมือที่ต่อเนื่อง(เนื่องจากเคยพยายามศึกษาด้วยตนเองมาแล้ว แต่มีข้อจำกัดที่ไม่สามารถใช้งานเครื่องมือในบางฟังชั่น ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิ์ภาพสูงสุด) และมีนักศึกษา 1 คนแจ้งว่า ขอให้สอนการสมัครและจ่ายเงินแพลตฟอร์มเพื่อให้สามารถสมัครใช้งานได้สะดวกขึ้น

เมื่อนักศึกษาได้แผนการจัดการเรียนรู้ใหม่ในเนื้อหาเดิมจากการออกแบบโดยใช้ AI ช่วยแล้ว ทางทีมผู้วิจัยได้กระตุ้นให้นักศึกษานำแผนการสอนใหม่ไปทดลองใช้สอนจริง แต่ไม่มีนักศึกษาสามารถนำแผน AI ไปใช้สอนจริง เนื่องจากเนื้อหาตามแผนนั้นๆ ได้ถูกสอนไปแล้วจากแผนตามปกติ อีกทั้งหัวข้อเนื้อหาในการสอนของทั้งภาคการศึกษาได้ถูกกำหนดไว้แล้วตั้งแต่ก่อนเปิดภาคเรียนโดยครูพี่เลี้ยง ทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยAI ช่วยจึงยังไม่มีโอกาสได้นำไปใช้สอนจริงในชั้นเรียน

4.3 ตัวอย่างกรณีศึกษาที่น่าสนใจ

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ AI แล้วได้คะแนนสูงสุด เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการสอนแต่ละครั้งมากกว่าปกติ(2คาบ/2ชั่วโมง) ที่มักจะมีเวลาเพียง 1 คาบประมาณ 50 นาที ทำให้สามารถจัดกิจกรรมโดยใช้กลยุทธ์การสอนได้อย่างเหมาะสมกับเวลา อีกทั้งมีการระบุการประเมินที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีการกำหนดให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลา ซึ่งสอดคล้องตามประเด็นในการประเมิน และกรณีตัวอย่างที่ 2 แม้ว่าจะมีช่วงเวลาในการจัดกิจกรรมเพียงครั้งละ 1 คาบ (50 นาที) แต่นักศึกษากำหนดบทเรียนที่ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเนื่องกัน 3 ครั้ง โดยระบุจุดประสงค์การเรียนรู้รายครั้งที่มีลำดับความยากง่ายต่อเนื่องกันจนถึงจุดประสงค์ปลายทาง และองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งมีความสอดคล้องกัน กิจกรรมมีกลยุทธ์การสอนที่เหมาะสมเพียงพอกับระยะเวลา ซึ่งนักศึกษาทั้ง 2 คน มีผลการเรียนในเนื้อหาและวิชาหลักสูตรในระดับสูงหรือมีความเข้าใจในหลักการของการพัฒนาหลักสูตรค่อนข้างดี

5. อภิปรายผล

5.1 คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้ AI (Magic School) ช่วย

เมื่อพิจารณาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่นักศึกษาใช้ AI ช่วยมีคุณภาพมากกว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่นักศึกษาออกแบบเองตามปกติ พบว่าในองค์ประกอบของแผนมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นจากองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ 1) ด้านสาระสำคัญที่มีการระบุมโนทัศน์สำคัญที่สอดคล้องตามตัวบ่งชี้การประเมิน ได้แก่ เป็นการกล่าวถึงมโนทัศน์สำคัญจำเป็นที่มีความกระชับและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างครบถ้วน มีการระบุความรู้ที่คงทนที่เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตจริง รวมถึงแผน AI มีการกล่าวถึงประเด็นที่ผู้เรียนมักเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน ที่ครูต้องใส่ใจตรวจสอบในระหว่างการทำกิจกรรมเพิ่มเติมเข้ามาในการระบุสาระสำคัญ 2) ด้านของกิจกรรมการเรียนการสอนมีการใช้กลยุทธ์การสอนที่มีกระบวนการที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง แต่ยังไม่มีการใช้กลยุทธ์การสอนที่หลากหลาย ซึ่งพิจารณาได้ว่ากลยุทธ์การสอนได้ถูกกำหนดตั้งค่าไว้แล้วโดย Magic School ที่ประกอบด้วย การเปิดบทเรียน การสอนเนื้อหาใหม่ การปฏิบัติภายใต้คำแนะนำ การปฏิบัติอย่างอิสระ และการปิดบทเรียน ซึ่งทำให้กิจกรรมการเรียนศิลปะสอดคล้องตามหลักการของการสอนศิลปะ ที่ควรมีการบูรณาการกิจกรรมการรับรู้ศิลปะกับกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งได้ถูกสอดแทรกในกระบวนการสอนในการเปิดบทเรียน

ที่มักเป็นกิจกรรมการรับรู้งานศิลปะต้นแบบ แล้วให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึกจากการรับรู้ก่อนที่ผู้สอนจะให้ข้อมูลใหม่ที่เป็นสาระสำคัญ แล้วจึงให้นักเรียนทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ใช้ความรู้ใหม่ที่สอนมาสร้างผลงานตามทักษะเทคนิคที่สอนไว้ โดยการฝึกปฏิบัติภายใต้การแนะนำมีความสอดคล้องตามหลักการสอนปฏิบัติศิลปะ ที่ต้องมีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดในการปฏิบัติงาน หรือฝึกทักษะย่อยที่จำเป็นก่อนการสร้างสรรค์ชิ้นงานจริง หรือมีกิจกรรมที่ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้ (ไม่ใช่การมอบหมายงานโดยไม่ได้สอนหรือไม่มีการจัดประสบการณ์ให้เกิดการเรียนรู้) แล้วจบบทเรียนด้วยการสรุปกิจกรรมและทบทวนความเข้าใจของนักเรียน และ3) พบข้อสังเกตว่าแผน AI มีการกำหนดให้มีกิจกรรมเสริมและการบ้าน ที่เป็นการให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ผลิตสร้างความรู้ด้วยตนเอง และใช้เทคโนโลยีส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียนด้วยตนเองมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่มีการใช้เทคโนโลยีประกอบเนื้อหาและวิธีสอน(TPACK)

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างแผน AI หลังการอบรมกับแผนปกติในองค์ประกอบอื่นๆ พบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเนื้อหาของนักศึกษาบางคน ได้แก่ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การระบุสาระสำคัญมีเนื้อหาเหมือนกัน แสดงว่านักศึกษาไม่มีการปรับจุดประสงค์และเนื้อหา และบางคนมีการประเมินไม่ครบถ้วน ระบุเกณฑ์การประเมินไม่สอดคล้องตามจุดประสงค์ แสดงว่านักศึกษาไม่ได้กำหนดให้ AI ปรับปรุงองค์ประกอบอื่นๆ นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีกลยุทธ์การสอนที่ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้การกำหนดหัวข้อที่สอนยังไม่น่าสนใจ ไม่สร้างสรรค์และไม่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าเกิดจากการกำหนดให้ใช้เนื้อหาจากแผนการจัดการเรียนรู้เดิม อีกทั้งไม่มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน อาจจะเกิดจากการมอบหมายงานที่ไม่ได้ระบุเงื่อนไขความคาดหวังที่ชัดเจนของผู้สอน ซึ่งได้ระบุเพียงการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอน

จากการพัฒนาความสามารถในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ AI ช่วยทำให้ได้ข้อสังเกตว่า ผู้สอนหรือวิทยากรผู้อบรมต้องมีความชำนาญในการใช้เครื่องมือเป็นอย่างดี เพื่อให้สามารถแนะนำการใช้งานแก่นักศึกษา และควรให้เวลาแก่นักศึกษาในการทดลองสำรวจและใช้เครื่องมือ โดยมีการให้โครงสร้างคำสั่งแก่ AI (Prompt) เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาการเขียนคำสั่งของตนเองให้ตรงกับความต้องการได้มากขึ้น และนำผลมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ควรมีการแบ่งปันคำสั่ง(Prompt) ระหว่างกันเพื่อนำไปปรับปรุงใช้งาน ในกรณีที่ต้องการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ก็ต้องระบุระยะเวลาให้สอดคล้องเหมาะสม หรือวิเคราะห์งานแบ่งเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ สิ่งสำคัญคือการระบุเป้าหมาย ความคาดหวังที่ต้องการอย่างชัดเจนลงในรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลยุทธ์การสอนที่แตกต่างออกไปจากที่มีอยู่ สำหรับ Magic School ก็มีรูปแบบ Model การสอนอื่น ๆ ให้เลือกใช้ แต่หากเป็นการใช้ AI แพลตฟอร์มอื่น เช่น ChatGPT ผู้สอนสามารถให้ข้อมูลรูปแบบการสอนที่ต้องการเข้าไปก่อนที่จะกำหนดให้ AI ออกแบบกิจกรรมตามหลักการที่ต้องการ เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพตรงกับความต้องการ

จากกรณีตัวอย่างของนักศึกษาข้างต้น แม้ว่า AI จะอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอนในการให้แนวคิด ช่วยการระบุกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีหลักการ แต่ความรู้ความเข้าใจพื้นฐานด้านการพัฒนาหลักสูตรก็ยังเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้าใจในองค์รวมขององค์ประกอบภายใน

หลักสูตร เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถระบุคำสั่งที่ชัดเจนและมีการกำหนดเงื่อนไขได้สอดคล้องกับหลักการของการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ซึ่งความรู้ด้านหลักการพัฒนาหลักสูตรของผู้ใช้งานหรือนักศึกษายังเป็นสิ่งจำเป็นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อได้ผลลัพธ์ออกมาแล้ว นักศึกษาสามารถตรวจสอบความถูกต้องและประเมินได้ว่าผลงานที่ได้มีจาก AI มีคุณภาพดีเพียงพอที่จะนำไปใช้ได้จริง

6. เอกสารอ้างอิง

[1] ประไพลิน จันทน์หอม (2565).การพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่พัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของครูผู้สอนศิลปศึกษาในโรงเรียนด้วยการฝึกอบรมแบบออนไลน์. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*, 9(5), หน้า 445-461.

[2] อารี สุทธิพันธ์ (2551). *ผลึกความคิดศิลปะ.*กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศรีนครินทรวิโรฒ.

[3] Kárpáti,A. (2019). Art Education in Central and E astern Europe. *The International Encyclopedia of Art and Design Education*, 1-17. available online: http://vizualiskultura.elte.hu/sites/default/files/announcement/karpati_2019_art_education_in_central_and_eastern_europe.pdf

[4] Hogan, J., Jaquith, D., & Gould, L. (2020). Shifting Perceptions of Quality in Art Education. *Art Education*, 73(4), 8-13.

[5] ณชนก หล่อสมบูรณ์ และอภิชาติ พลประเสริฐ(2563). ศิลปะเพื่อจูงใจการเรียนรู้ของเด็ก. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 24 (1), 97-108.

[6] Ecoma,V.E.(2018). Ways of Knowing In The Visual Arts: The Imperative of Sense Perception And The Creative Process. *Journal of the Arts/Humanities*, 1(2). 13-25.

[7] ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ (2561).ปัญญาประดิษฐ์(AI) พลิกโฉมการศึกษา(ตอนที่1).*จุลสารนวัตกรรม สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล*. 13(52), หน้า16-20

[8] สุภิญญา สมทา, พรเทพ เลิศเทวศิริ, และอินทิรา พรมพันธุ์ (2564). การสอนศิลปศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ และทักษะชีวิตในโรงเรียนประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 36(2).

[9] สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล (2563).ศิลปศึกษาท่ามกลางกระแสรูปแบบการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 2(2), 69-81.

[10] ทิศนา แขมมณี (2550). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* . พิมพ์ครั้งที่ 6, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .

[11] Holmes, W., & Tuomi, I.(2022). State of the art and practice in AI in education. *European Journal of Education*, 57(4), 542-570.

[12] ชนาธิป พรกุล. (2555). *การออกแบบการสอน : การบูรณาการ การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.หน้า 109

[13] สุโขทัยธรรมาธิราช,มหาวิทยาลัย,สาขาวิชาศึกษาศาสตร์.(2539) . *เอกสารการสอนชุดวิชา วิทยาการสอน (Instructional Science) หน่วยที่ 8-15* . สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช : กรุงเทพฯ.

[14] บุญชม ศรีสะอาด.(2541). *การพัฒนาการสอน.* พิมพ์ครั้งที่ 2 ,ชมรมเด็ก : กรุงเทพฯ.

[15] อาภรณ์ ใจเที่ยง.(2546). *หลักการสอน(ฉบับปรุบปรุง).* พิมพ์ครั้งที่ 3, โอเดียนสโตร์ : กรุงเทพฯ.

[16] Efland, A.(2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*.Teachers College Press.

[17] Dorn, Charles M. (1994). *Thinking in Art : a Philosophical Approach to Art Education*. Reston, VA: National Art Education Association, Print.

114416 : Documentary Photography
การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสารคดี: การสร้างสรรค์ ทักษะ และการเล่าเรื่องในศตวรรษที่ 21

ศักรินทร์ สุทธิสาร

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail Sakkarin.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 20 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

โครงการนี้มุ่งเน้นการนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสารคดี โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการถ่ายภาพ การจัดการข้อมูล และการเล่าเรื่องผ่านภาพถ่ายให้กับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี การใช้ AI ช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพในหลายด้าน เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ การจัดหมวดหมู่ข้อมูลภาพถ่าย และการสร้างพรีเซนเทชันที่มีความน่าสนใจ
วิธีการเรียนการสอนใหม่ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้เฉพาะตัว (Personalized Learning) ผ่านกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติและแก้ปัญหาในบริบทที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคม AI ยังช่วยลดเวลาในการเตรียมการสอนและเพิ่มโอกาสให้ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และตอบสนองความต้องการของนักศึกษา
ผลการดำเนินโครงการแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าของนักศึกษาในด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี และความตระหนักในประเด็นสังคม ขณะเดียวกัน ผู้สอนก็ได้รับประสบการณ์ใหม่ในการใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน รวมถึงการพัฒนาทักษะดิจิทัล โครงการนี้จึงเป็นต้นแบบที่สามารถนำไปขยายผลในสาขาวิชาอื่น ๆ และส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, การถ่ายภาพสารคดี, การเรียนรู้เชิงรุก, การจัดการเรียนการสอน, การเล่าเรื่องด้วยภาพ

1. บทนำ

การถ่ายภาพสารคดีเป็นศาสตร์และศิลป์ที่สะท้อนความจริงของสังคมและวัฒนธรรม ด้วยการบันทึกเรื่องราวผ่านภาพถ่าย ช่างภาพสามารถถ่ายทอดมุมมองที่ส่งเสริมความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ของชีวิต การถ่ายภาพสารคดีมีศักยภาพในการสร้างความตระหนักรู้และผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ภาพถ่ายที่มีความหมายจำเป็นต้องอาศัยทักษะหลายด้าน เช่น การเลือกมุมมองที่น่าสนใจ การใช้แสง และการเล่าเรื่องที่ทรงพลัง

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่เปลี่ยนแปลงกระบวนการถ่ายภาพสารคดีไปสู่มิติใหม่ AI ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการถ่ายภาพ แต่ยังสนับสนุนการจัดการข้อมูลและการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตัวอย่างเช่น AI สามารถช่วยปรับปรุงภาพถ่าย วิเคราะห์ข้อมูลภาพอย่างรวดเร็ว และสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการนำ AI มาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้วิชาการถ่ายภาพสารคดีในระดับปริญญาตรี โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากระบวนการสอน การเรียนรู้ และการประเมินผล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

2. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

การเรียนการสอนในวิชาการถ่ายภาพสารคดีที่ปรับปรุงใหม่นี้ เน้นการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และวิธีการเรียนรู้ที่เน้นนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้:

1. . วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

1.1. การวิเคราะห์ภาพถ่ายด้วย AI นักศึกษาใช้ AI ในการวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ เช่น สี แสง และการจัดองค์ประกอบ เพื่อเรียนรู้และปรับปรุงการถ่ายภาพให้มีคุณภาพสูงขึ้น

1.2. กิจกรรม "AI Assistant for Storytelling" ให้นักศึกษาทำงานกลุ่มโดยใช้ AI ช่วยระดมความคิดในการสร้างเรื่องราวที่สื่อสารผ่านภาพถ่ายสารคดี ตั้งแต่การวางแผนจนถึงการนำเสนอ

1.3. การแก้ปัญหาจริงผ่านโครงงาน (Problem-Based Learning) นักศึกษาสร้างโครงงานที่ใช้ภาพถ่ายสารคดีในการสะท้อนประเด็นทางสังคม โดยมี AI ช่วยสนับสนุนในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลและการจัดการภาพ

2. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

2.1. AI Tools for Creativity ใช้ AI เช่น MidJourney หรือ DALL-E ในการสร้างภาพประกอบหรือทดลององค์ประกอบภาพ เพื่อให้นักศึกษามีทางเลือกในการสร้างสรรค์

2.2. AI-driven Data Management Systems ระบบจัดการข้อมูลที่ใช้ AI ในการแท็กและค้นหาภาพถ่ายอย่างรวดเร็ว ช่วยให้นักศึกษาจัดระเบียบผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3. AI-powered Interactive Presentation Tools ใช้เครื่องมืออย่าง Canva หรือ PowerPoint ที่รวม AI เพื่อสร้างพรีเซนเทชันที่น่าสนใจและปรับแต่งคำบรรยายได้อัตโนมัติ

3. กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

3.1. กิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์สูง (Interactive Sessions) นักศึกษาเรียนรู้ผ่านการถ่ายภาพนอกสถานที่และนำมาวิเคราะห์ร่วมกันในห้องเรียน โดยใช้ AI เป็นตัวช่วยในการประเมินภาพและให้ข้อเสนอแนะ

3.2. Peer Review ด้วย AI นักศึกษาใช้ AI ช่วยให้คำแนะนำในการปรับปรุงผลงานของเพื่อนร่วมชั้น ทำให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3.3. Game-based Learning จัดกิจกรรมแข่งขันที่นักศึกษาใช้ AI วิเคราะห์ภาพถ่ายเพื่อพัฒนาแนวคิดและแก้โจทย์ที่ได้รับ

4. กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

4.1. การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) นักศึกษาเรียนรู้การใช้ AI ในการสร้างสรรค์และแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในยุคดิจิทัล

4.2. การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ส่งเสริมให้นักศึกษามีความเชี่ยวชาญในกระบวนการถ่ายภาพสารคดีผ่านการปฏิบัติจริงและเรียนรู้จากผลลัพธ์ที่ได้

4.3. การเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptability Learning) นักศึกษาเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีใหม่ และปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองให้พร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต

5. ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและสำคัญ

5.1. การบูรณาการความคิดสร้างสรรค์และวิเคราะห์ นักศึกษาพัฒนาทั้งมุมมองเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ผ่านการใช้ AI ในทุกขั้นตอน

5.2. การส่งเสริมจิตสำนึกต่อสังคม (Social Responsibility) โครงงานถ่ายภาพสารคดีเน้นการสะท้อนปัญหาสังคม ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ที่จะเป็นพลเมืองที่ตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคม

กระบวนการเหล่านี้ช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และสนับสนุนการพัฒนาทักษะของนักศึกษาในทุกมิติ เพื่อให้พร้อมสำหรับโลกอนาคตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ผลที่ได้รับ

1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การประเมินผลเน้นการวัดทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อสะท้อนความก้าวหน้าและศักยภาพของนักศึกษาในกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้:

1.1. การประเมินชิ้นงานและโครงงาน (Project-Based Assessment) ประเมินคุณภาพของผลงานภาพถ่ายสารคดี โดยพิจารณาองค์ประกอบภาพ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสื่อสารเรื่องราว

1.2. การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ใช้แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้และทักษะที่ได้รับ เช่น การใช้ AI ในการถ่ายภาพและวิเคราะห์ข้อมูล

1.3. การสังเกตพฤติกรรม (Observation)ผู้สอนบันทึกพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน การใช้ AI ในการวิเคราะห์ภาพ และการทำงานกลุ่ม

2. ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผล

2.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ

- จำนวนผลงานภาพถ่ายที่ส่ง เช่น 1-5 ภาพต่อคน
- คะแนนจากการสร้างภาพและบทความ
- สถิติการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น การเข้าร่วม 90% ขึ้นไปถือว่ามีความสนใจ
- เวลาที่ใช้ในกิจกรรม เช่น การใช้ AI วิเคราะห์ภาพอย่างน้อย 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

2.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

- กรณีศึกษา: ผลงานโครงงานที่สื่อถึงประเด็นทางสังคม เช่น ความเหลื่อมล้ำหรือสิ่งแวดล้อม
- บทสัมภาษณ์: สัมภาษณ์นักศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์และทักษะที่พัฒนา
- ข้อสังเกต: ความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาทักษะระหว่างกิจกรรม

3. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ

3.1 การพัฒนาทักษะการถ่ายภาพ นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดีที่มีคุณภาพสูงขึ้นและเลือกใช้องค์ประกอบภาพได้อย่างเหมาะสม

3.2 การพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี นักศึกษามีความเชี่ยวชาญในการใช้ AI วิเคราะห์ ปรับแต่งและจัดการภาพถ่าย

3.3 ความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

3.4 นักศึกษาสามารถสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจผ่านภาพถ่าย และแก้ไขปัญหาที่พบในกระบวนการสร้างสรรค์

3.5 การมีส่วนร่วมและความตื่นตัวทางสังคม นักศึกษาเข้าใจและสะท้อนปัญหาสังคมผ่านผลงาน เช่น ความยากจน การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

4 ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

4.1 การพัฒนาทักษะการสอนอาจารย์เรียนรู้การใช้ AI ในการออกแบบกิจกรรมและสื่อการสอนที่ทันสมัย

4.2 การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน ลดเวลาในการเตรียมเนื้อหาและจัดการข้อมูลการเรียนรู้

4.3 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน พัฒนาแนวทางใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ

4.4 การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคณาจารย์คนอื่น ๆ ในการพัฒนาและใช้ AI

ผลลัพธ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของโครงการทั้งในด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา และการพัฒนาทักษะของคณาจารย์ในการนำเทคโนโลยี AI มาใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ.

สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากมุมมองของผู้สอน:

1) การเพิ่มประสิทธิภาพการสอน: AI ช่วยลดเวลาในการเตรียมเนื้อหาและจัดการข้อมูล เช่น การจัดลำดับภาพ การวิเคราะห์องค์ประกอบ และการสร้างสื่อการสอนที่เหมาะสม
2) การสร้างแรงบันดาลใจ: AI เปิดโอกาสให้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมใหม่ที่มีความสร้างสรรค์ กระตุ้นการเรียนรู้และความสนใจของนักศึกษา
3) ความสำคัญของการเรียนรู้เทคโนโลยี: ผู้สอนต้องปรับตัวและพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เพื่อใช้งาน AI อย่างมีประสิทธิภาพ

บทเรียนที่ได้รับจากมุมมองของผู้เรียน:

1) การเรียนรู้ที่เฉพาะตัว: AI ช่วยให้นักศึกษามีเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง และพัฒนาทักษะได้ในระดับลึก
2) การบูรณาการเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์: นักศึกษาได้ฝึกฝนทั้งการใช้เครื่องมือดิจิทัลและการเล่าเรื่องผ่านภาพถ่าย
3) การพัฒนาทักษะชีวิต: การวิเคราะห์ปัญหาและการสะท้อนเรื่องราวทางสังคมผ่านโครงงานช่วยสร้างความตระหนักรู้และทักษะการแก้ปัญหา

แนวทางในการขยายผล

1. การพัฒนาเครื่องมือและหลักสูตร:

- สร้างคู่มือการใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้ เช่น แนวทางการวิเคราะห์ภาพ การสร้างสื่อ และการนำเสนอ
- ออกแบบหลักสูตรระยะสั้นสำหรับคณาจารย์และนักศึกษาที่ต้องการเรียนรู้การใช้งาน AI ในเชิงลึก

2. **การบูรณาการกับวิชาอื่น:**
    - ขยายการประยุกต์ใช้ AI ไปยังวิชาอื่น เช่น การตลาด การออกแบบกราฟิก และการสื่อสาร
3. **การสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนความรู้:**
    - จัดกิจกรรม Show & Share ระหว่างคณาจารย์ที่ใช้ AI ในการเรียนการสอน เพื่อแบ่งปันประสบการณ์และแนวทางการพัฒนา
4. **การวิจัยเพิ่มเติม:**
    - ศึกษาผลกระทบของ AI ต่อการพัฒนาทักษะระยะยาวของนักศึกษา เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ปัญหาและอุปสรรค

1. **ข้อจำกัดด้านความรู้และทักษะ:**
    - ผู้สอนยังขาดความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน AI อย่างมีประสิทธิภาพ
    - นักศึกษาบางคนยังขาดพื้นฐานด้านเทคโนโลยี ทำให้ต้องใช้เวลาในการปรับตัว
    - นักศึกษามีความรู้สึกต่อต้านการใช้ AI ในการทำงานเนื่องจากคิดว่าเป็นการทำลายความคิดสร้างสรรค์และฝีมือทางศิลปะ
2. **ความพร้อมของทรัพยากร:**
    - ค่าใช้จ่ายในการใช้บริการ AI หรือแพลตฟอร์มเฉพาะอาจเป็นภาระสำหรับโครงการที่มีงบประมาณจำกัด
    - อุปกรณ์ที่ใช้ในชั้นเรียนอาจไม่รองรับการใช้งาน AI ที่ซับซ้อน
3. **การบริหารเวลา:**
    - การรวม AI เข้ากับแผนการสอนที่มีอยู่เดิมต้องการการวางแผนอย่างรอบคอบ
4. **ความกังวลด้านจริยธรรม:**
    - การใช้ AI ในการประเมินผลงานหรือสร้างเนื้อหาอาจก่อให้เกิดข้อกังวลด้านความโปร่งใสและการลอกเลียนแบบ

บทเรียนที่ได้รับจากโครงการนี้สามารถเป็นแนวทางที่มีคุณค่าให้กับคณาจารย์ที่ต้องการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การเข้าใจถึงข้อดีและข้อจำกัดของเทคโนโลยีจะช่วยให้การใช้งาน AI เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของแต่ละวิชา

การอภิปรายผล

บทเรียนจากมุมมองของผู้สอน

1) การเพิ่มประสิทธิภาพการสอน: การนำ AI เข้ามาใช้ช่วยลดภาระงานบางส่วน เช่น การจัดทำเนื้อหา การวิเคราะห์ผลงาน และการจัดการข้อมูล ทำให้ผู้สอนสามารถทุ่มเทเวลาไปที่การพัฒนากิจกรรมที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้ดีขึ้น
2) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน: AI เปิดโอกาสให้ผู้สอนออกแบบวิธีการใหม่ เช่น การใช้ AI สร้างกรณีศึกษาที่ตอบโจทย์นักศึกษาในแต่ละกลุ่ม หรือการสร้างเครื่องมือประเมินที่ละเอียดและปรับแต่งได้ตามสถานการณ์
3) ความท้าทายในการปรับตัว: ผู้สอนบางคนต้องการเวลาและการฝึกอบรมเพิ่มเติมเพื่อเข้าใจการใช้งาน AI อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในแง่ของเทคนิคและการบูรณาการ AI กับหลักสูตรที่มีอยู่เดิม
4) ข้อกังวลด้านจริยธรรม: ผู้สอนต้องมีความรอบคอบในการใช้งาน AI เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา เช่น การพึ่งพา AI มากเกินไป หรือการใช้ AI ที่อาจก่อให้เกิดความไม่โปร่งใสในกระบวนการประเมิน

บทเรียนจากมุมมองของผู้เรียน

1) การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21: AI ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ทักษะใหม่ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา และการใช้เครื่องมือดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในอนาคต
2) การเรียนรู้ที่เฉพาะตัว (Personalized Learning): AI ช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะในอัตราที่เหมาะสมกับตนเอง เช่น การให้ข้อเสนอแนะเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับภาพถ่ายหรือผลงาน
3) การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์: นักศึกษาได้ฝึกการเล่าเรื่องผ่านภาพถ่าย โดยมี AI ช่วยเสนอแนวทางใหม่ ๆ ที่อาจไม่ได้คาดคิด ทำให้พวกเขามีโอกาสพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพสูงขึ้น
4) ความท้าทายด้านเทคโนโลยี: นักศึกษาบางคนอาจขาดความคุ้นเคยกับการใช้งาน AI ในช่วงแรก ซึ่งอาจทำให้รู้สึกกดดันหรือเสียเวลาในการเรียนรู้วิธีใช้เครื่องมือ

ข้อเสนอแนะ

1) การเริ่มต้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป: สำหรับอาจารย์ที่ยังไม่เคยใช้ AI แนะนำให้เริ่มจากเครื่องมือพื้นฐาน เช่น การใช้ AI ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลหรือสร้างสื่อการเรียนการสอน และค่อย ๆ ขยายไปสู่การใช้ AI ในระดับที่ซับซ้อนขึ้น
2) การพัฒนาทักษะและความรู้ด้านเทคโนโลยี: การฝึกอบรมและการศึกษา
3) ด้วยตนเองเกี่ยวกับ AI เป็นสิ่งสำคัญ ผู้สอนควรเรียนรู้เกี่ยวกับขีดความสามารถของ AI และข้อจำกัด เพื่อใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4) การส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม: ออกแบบกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ใช้ AI ในการแก้ปัญหาและสร้างผลงานด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และความมั่นใจ
5) การตระหนักถึงจริยธรรม: ใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ เช่น การป้องกันการลอกเลียนแบบหรือการใช้งานที่ขัดต่อกฎเกณฑ์ทางการศึกษา
6) การประเมินผลอย่างรอบด้าน: ควบคู่กับการใช้ AI ผู้สอนควรใช้การประเมินแบบดั้งเดิม เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ และการสะท้อนความคิดเห็นของนักศึกษา เพื่อให้เห็นภาพรวมของการเรียนรู้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในอนาคต

การนำ AI มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ แต่ยังสร้างโอกาสในการออกแบบการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์และมีความหมายต่อผู้เรียน การบูรณาการ AI อย่างเหมาะสมจะช่วยให้การศึกษาเตรียมนักศึกษาให้พร้อมสำหรับอนาคตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งสร้างแรงบันดาลใจให้คณาจารย์ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

Brown, T., & Smith, J. (2020). *Artificial intelligence in education: Tools and applications*. New York, NY: Springer.

Chompunuch, S., & Intarasit, P. (2019). Enhancing learning with AI: A case study on documentary photography. *Journal of Innovative Education*, 15(2), 45-60.

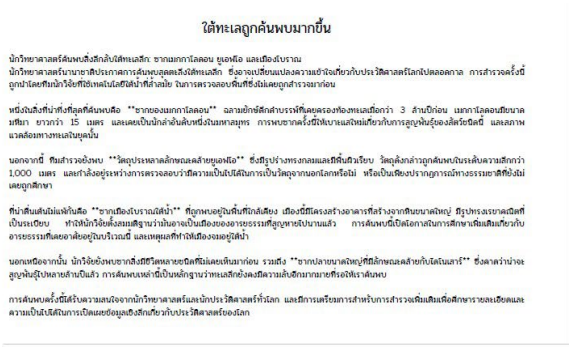
Koh, J. H. L., & Chai, C. S. (2016). Modeling pre-service teachers' technological pedagogical content knowledge (TPACK) perceptions. *Asia-Pacific Education Researcher*, 25(4), 547-557.

McCarthy, J. (2007). What is artificial intelligence? *Stanford University AI Project*. Retrieved from http://jmc.stanford.edu/articles/whatisai.html

Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.

Smith, R. A. (2018). AI and creativity in photography. *International Journal of Art and Design Education*, 37(1), 85-98.www.itv.co.th

ตัวอย่างผลงานนักศึกษาจากกิจกรรม



ใต้ทะเลถูกค้นพบมากขึ้น

นักวิทยาศาสตร์ค้นพบสิ่งลึกลับใต้ทะเลลึก ซากเมกาโลดอน ยูเอฟโอ และเมืองโบราณ
นักวิทยาศาสตร์นานาชาติประกาศการค้นพบอุตุตะครั้งใต้ทะเลลึก ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์โลกไปตลอดกาล การสำรวจครั้งนี้ถูกนำโดยทีมนักวิจัยที่ใช้เทคโนโลยีใต้น้ำที่ล้ำสมัย ในการตรวจสอบพื้นที่ซึ่งไม่เคยถูกสำรวจมาก่อน

หนึ่งในสิ่งที่น่าทึ่งที่สุดที่ค้นพบคือ **ซากของเมกาโลดอน** ฉลามยักษ์ลึกลับที่สูญพันธุ์ไปเมื่อกว่า 3 ล้านปีก่อน เมกาโลดอนมีขนาดมหึมา ยาวกว่า 15 เมตร และเคยเป็นนักล่าอันดับหนึ่งในมหาสมุทร การพบซากครั้งนี้ให้เบาะแสใหม่เกี่ยวกับการสูญพันธุ์ของสัตว์ชนิดนี้ และลักษณะวิวัฒนาการของพวกมัน

นอกจากนี้ ทีมสำรวจยังพบ **วัตถุประหลาดลึกขนาดยักษ์** ซึ่งมีรูปร่างทรงกลมและมีพื้นผิวเรียบ วัตถุลึกลับนี้ถูกค้นพบในระดับความลึกกว่า 1,000 เมตร และกำลังอยู่ระหว่างการตรวจสอบว่ามีความเป็นไปได้ในการเป็นวัตถุจากนอกโลกหรือไม่ หรือเป็นเพียงปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ยังไม่เคยถูกศึกษา

ที่น่าตื่นเต้นไม่แพ้กันคือ **ซากเมืองโบราณใต้น้ำ** ที่ถูกพบอยู่บนพื้นที่ราบลุ่มเรียบ เมืองนี้มีโครงสร้างอาคารที่สร้างจากหินขนาดมหึมา มีรูปทรงเรขาคณิตที่เป็นระเบียบ ทำให้นักวิจัยตั้งสมมติฐานว่าอาจเป็นเมืองของอารยธรรมที่สูญหายไปนานแล้ว การค้นพบนี้เปิดโอกาสในการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับอารยธรรมที่เคยอาศัยอยู่ในบริเวณนี้ และเหตุผลที่ทำให้เมืองของอยู่ใต้น้ำ

นอกเหนือจากนั้น นักวิจัยยังพบซากสิ่งมีชีวิตหลายชนิดที่ไม่เคยเห็นมาก่อน รวมถึง **ซากปลายาวคล้ายหนู**ที่มีลักษณะคล้ายกับปลาเรา** ซึ่งดูเหมือนว่าจะสูญพันธุ์ไปหลายล้านปีแล้ว การค้นพบเหล่านี้เป็นหลักฐานว่าทะเลลึกยังคงมีความลับอีกมากมายที่รอให้เราค้นพบ

การค้นพบครั้งนี้ได้รับความสนใจจากนักวิทยาศาสตร์และนักประวัติศาสตร์ทั่วโลก และมีการเตรียมการสำหรับการสำรวจเพิ่มเติมเพื่อศึกษารายละเอียดและความเป็นไปได้ในการเปิดเผยข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของโลก





สารคดี: หมูเด้งฮิปโปคลั่งทำลายเบตง – เมื่อสัตว์ใหญ่เข้ามุเยือนเมืองใต้

บทนำ

ในเมืองที่เงียบสงบแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย "เบตง" ซึ่งขึ้นชื่อเรื่องภูมิอากาศเย็นสบายและความสงบเรียบ เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันที่ทำให้ชาวเมืองต่างตื่นตกใจ เมื่อฮิปโปขนาดใหญ่บุกเข้าทำลายเมือง ราวกับสัตว์ยักษ์จากยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่ฟื้นคืนชีพมาสร้างความวุ่นวายทั่วเมือง เรื่องนี้กลายเป็นหัวข้อร้อนแรงในหมู่ชาวเมืองและผู้คนทั่วโลกที่ต่างพากันติดตามข่าวสารอย่างไม่ลดละ เรื่องราวนี้ถูกพูดถึงในฐานะ "หมูเด้งฮิปโปคลั่งทำลายเบตง"

ฮิปโป สัตว์น่าเกรงขามที่ห่างไกลจากไทย

ฮิปโปโปเตมัส เป็นสัตว์ที่เรามักพบเห็นในแอฟริกาใต้หรือบางครั้งในสวนสัตว์ทั่วโลก ด้วยขนาดใหญ่และความแรงของกรามทำให้มันเป็นสัตว์ที่อันตราย แต่ใครจะคิดว่าสัตว์ยักษ์เหล่านี้จะมาปรากฏตัวในพื้นที่ที่ห่างไกลจากถิ่นอาศัยธรรมชาติของมันอย่างเบตง?

เหตุการณ์เริ่มขึ้นเมื่อชาวเมืองเบตงรายงานว่าพบฮิปโปขนาดใหญ่เข้ามาเดินเล่นในห้องถนนของเมือง ชาวบ้านต่างรู้สึกสงสัยและตกใจในเวลาเดียวกัน เมืองที่สงบเงียบกลับกลายเป็นเวทีของการไล่ล่าและกักกันเจ้าฮิปโป "คลั่ง" ซึ่งดูเหมือนจะออกมาหาที่อยู่ใหม่ เหตุการณ์นี้ทำให้เมืองหยุดชะงักทันทีเมื่อเจ้าฮิปโปตัวนี้เริ่มแสดงอาการไม่พอใจและทำลายข้าวของอย่างต่อเนื่อง

หมูเด้ง ตัวละครลับที่กลายเป็นฮีโร่

เรื่องราวความวุ่นวายนี้จะไม่ตื่นเต้นพอ หากไม่ได้มีการปรากฏตัวของตัวละครลับที่กลายเป็นฮีโร่ของเมืองไปในชั่วข้ามคืน สิ่งมีชีวิตเล็ก ๆ น่ารักที่ไม่มีใครคาดคิดว่าจะสามารถหยุดยั้งฮิปโปคลั่งได้ นั่นก็คือ "หมูเด้ง" หมูสายพันธุ์พิเศษที่ได้รับการฝึกฝนเป็นอย่างดี หมูเด้งตัวนี้มีบทบาทสำคัญในการคลี่คลายสถานการณ์และช่วยให้ชาวเมืองปลอดภัย ด้วยการใช้ความคล่องตัวและสัญชาตญาณ หมูเด้งได้เข้ามาเป็นตัวกลางในการเจรจากับฮิปโป ทำให้สัตว์ยักษ์นั้นยอมสงบและถูกนำกลับไปยังที่ปลอดภัย

ผลกระทบต่อเมืองเบตง

การบุกของฮิปโปในครั้งนี้ไม่ได้เพียงแต่สร้างความเสียหายให้กับสิ่งปลูกสร้าง แต่ยังสร้างความตื่นตระหนกให้กับชาวเมืองอีกด้วย อย่างไรก็ตาม เมืองเบตงได้แสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันและความร่วมมือในการจัดการสถานการณ์นี้ได้อย่างรวดเร็ว ความสามารถของหมูเด้งและความรักใคร่ของชาวเมืองที่มีต่อกัน เป็นสัญญาณแห่งความแข็งแกร่งของชุมชนที่สามารถเผชิญหน้ากับปัญหาใด ๆ ได้อย่างไม่ย่อท้อ

บทสรุป

เหตุการณ์ "หมูเด้งฮิปโปคลั่งทำลายเบตง" กลายเป็นเรื่องราวที่ถูกเล่าขานและเป็นที่น่าจดจำสำหรับชาวเบตงและผู้คนทั่วโลก มันเป็นเครื่องเตือนใจถึงความไม่แน่นอนของชีวิต และความสามารถของสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างกันในการช่วยเหลือและอยู่ร่วมกัน





สารคดีแฟชั่น: ประวัติและวิวัฒนาการของการแต่งกาย

แฟชั่นเป็นศิลปะที่หลอมรวมความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของมนุษย์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การแต่งกายไม่เพียงแต่บ่งบอกถึงรสนิยมส่วนตัว แต่ยังสะท้อนถึงสถานะทางสังคม ประเพณี และแนวคิดที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย

ประวัติแฟชั่นในยุคต่างๆ

1. ยุคโบราณ

ในสมัยโบราณ เช่น อียิปต์และกรีก ผู้คนใช้ผ้าฝ้ายและลินินในการตัดเย็บเสื้อผ้า การแต่งกายมีความเกี่ยวข้องกับสถานะทางสังคม เช่น ชนชั้นสูงมักสวมใส่เสื้อผ้าที่ทำจากวัสดุที่มีค่า

2. ยุคกลาง

ในยุคกลางของยุโรป แฟชั่นเริ่มเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ การใช้เสื้อผ้าที่มีรายละเอียดและการประดับตกแต่งกลายเป็นสิ่งที่นิยม ชุดที่มีโครงสร้างซับซ้อนและเครื่องประดับที่หรูหราเป็นตัวแทนของสถานะทางสังคม

3. ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance)

ในยุคนี้ การออกแบบแฟชั่นเริ่มมีความหลากหลายและสร้างสรรค์มากขึ้น ชุดเดรสที่สวยงามและมีรายละเอียดต่างๆ ถูกสร้างขึ้น โดยมีการใช้ผ้าหรูหรา เช่น ซาตินและกำมะหยี่

4. ศตวรรษที่ 19

การปฏิวัติอุตสาหกรรมทำให้การผลิตเสื้อผ้าง่ายขึ้น ชุดเดรสและสูทเริ่มมีมาตรฐานมากขึ้น และแฟชั่นกลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญ โดยมีนักออกแบบชื่อดังเกิดขึ้น เช่น ชาร์ลส์ เฟรเดอริก วอร์ธ (Charles Frederick Worth)

5. ศตวรรษที่ 20

แฟชั่นในศตวรรษที่ 20 เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีการนำเสนอแนวคิดใหม่ๆ เช่น สตรีนิยมในช่วงทศวรรษ 1920 ที่ทำให้ผู้หญิงเริ่มใส่เสื้อผ้าที่สะดวกสบายและเป็นอิสระมากขึ้น นักออกแบบอย่าง โคโค่ ชาแนล (Coco Chanel) และ คริสเตียน ดิออร์ (Christian Dior) เป็นผู้สร้างมาตรฐานใหม่ของความงาม

ในยุคปัจจุบัน แฟชั่นได้เข้าสู่ยุคดิจิทัล การเข้าถึงข้อมูลและแนวโน้มใหม่ๆ ทำได้ง่ายขึ้น แบรนด์ต่างๆ สามารถเผยแพร่คอลเลกชันของตนได้อย่างรวดเร็วผ่านโซเชียลมีเดีย และการเกิดขึ้นของผู้มีอิทธิพลในโลกออนไลน์ทำให้แฟชั่นมีความหลากหลายและมีเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ แนวคิดเกี่ยวกับความยั่งยืนและการเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมกำลังเป็นที่สนใจ นักออกแบบหลายคนเริ่มหันมาใช้วัสดุที่รีไซเคิลและกระบวนการผลิตที่ไม่ทำลายธรรมชาติ

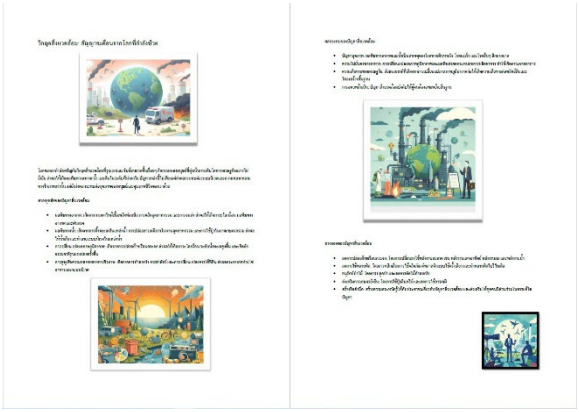
สรุป

แฟชั่นเป็นมากกว่าแค่การแต่งตัว มันเป็นการสะท้อนถึงวัฒนธรรม สังคม และยุคสมัยที่เราอยู่ การเข้าใจประวัติและวิวัฒนาการของแฟชั่นสามารถทำให้เราเห็นคุณค่าในสิ่งที่เราสวมใส่ และรู้จักตัวตนของเราในโลกที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ







152422 : การจัดการทรัพยากรและการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้โดยการใช้ประโยชน์จาก Artificial Intelligence (AI)

อารตี อยุทธคร

ภาควิชาสังคมศาสตร์กับการพัฒนา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: arratee.a@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 9 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 152422 การจัดการทรัพยากรและการพัฒนา (Resource Management and Development) ผู้สอนได้นำ Generative AI มาใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใหม่ ได้แก่ การเตรียมการสอน การปรับปรุงเนื้อหาของการสอนให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น การใช้แพลทฟอร์ม Generative AI ในการเตรียมเนื้อหาการสอน ช่วยให้การนำเสนอได้ตรงประเด็นและมีความน่าสนใจ แพลทฟอร์ม AI ยังช่วยผู้สอนในการสร้างคำถามเชิงวิพากษ์สำหรับการอภิปราย และช่วยสร้างสรรค์กิจกรรมหลากหลายในชั้นเรียน นอกจากนี้ ผู้สอนแนะนำให้นักศึกษาใช้ Generative AI เป็นที่ปรึกษาในการทำความเข้าใจแนวคิด และช่วยตอบคำถามในชั้นเรียน ทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้นในการทำกิจกรรมร่วมกัน เมื่อเปรียบเทียบกับการสอนโดยใช้ Generative AI เป็นผู้ช่วยสอนกับการสอนแบบเดิม พบว่า นักศึกษาสามารถเข้าถึง AI และมีการเรียนรู้ตลอดเวลา โดย AI ช่วยอธิบายแนวคิด ทฤษฎี และใช้กรณีศึกษา ทำให้นักศึกษามีการเรียนรู้นอกชั้นเรียน นักศึกษายังใช้ AI ในการนำเสนองาน และการทำกิจกรรมกลุ่ม

ผู้สอนได้พัฒนาแพลทฟอร์ม Chatbot ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ส่วนบุคคลของนักศึกษา โดยการป้อนข้อมูลที่สอนในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา เพื่อให้ Chatbot มีความรู้เฉพาะด้าน สามารถตอบคำถาม และข้อสงสัยของนักศึกษาได้ตลอดเวลา ผู้สอนยังใช้ Chatbot นี้ในการสร้างแบบทดสอบ (quiz) สร้างคำถามท้ายบทเรียน การออกข้อสอบกลางภาค และข้อสอบปลายภาค โดยให้ AI สร้าง rubrics เพื่อใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อย่างชัดเจน โดยแจ้งให้นักศึกษาทราบด้วย ดังนั้น การที่ผู้สอนใช้ Chatbot ช่วยตรวจข้อสอบและการให้คำแนะนำ (feedback) แก่นักศึกษา สามารถทำได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง รวมทั้งช่วยแก้ปัญหาที่เกิดจากอคติ หรือความลำเอียงเพราะมีเกณฑ์ให้คะแนนชัดเจน

การประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ประโยชน์จาก AI ผู้สอนใช้แบบสอบถามซึ่งออกแบบให้วัดระดับความพึงพอใจ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เป็นแบบรายคน รวมทั้งอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้น แนวทางการปรับปรุงแก้ไขปัญหาจากการเรียนรู้โดยใช้ AI และข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขการจัดการการเรียนรู้ต่อไป

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้, วิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา, การใช้ประโยชน์ Generative AI

1 บทนำ

Generative AI เป็นเครื่องมือที่ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในการเรียนการสอน นักศึกษานำ Generative AI มาใช้ในการตอบข้อสอบ การทำรายงาน และการนำเสนอผลงาน ในขณะที่อาจารย์ผู้สอนยังขาดทักษะในการใช้ Generative AI อีกทั้งห้ามนักศึกษาใช้เครื่องมือเหล่านี้ ในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ผู้สอนอาจแก้ปัญหาโดยจัดการสอบในห้องเรียน เพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาไม่สามารถใช้ Generative AI ทำข้อสอบ ซึ่งวิธีนี้อาจเป็นการแก้ปัญหาไม่ตรงจุด

Generative AI เป็นเครื่องมือที่ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการสอน เช่นเดียวกับการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งในอดีตเคยถูกมองว่าเป็นตัวเปลี่ยนแปลงในด้านการศึกษา แต่ต่อมาเราพบว่าเทคโนโลยีนี้ เป็นเพียงตัวช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูล โดยไม่ได้เปลี่ยนแปลงแนวทางการศึกษาหลักอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผู้สอนจึงมีหน้าที่ในการตรวจสอบความสามารถของ AI และหาแนวทางที่เหมาะสมในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ผู้สอนควรทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับ AI ในการศึกษา เพื่อทำความเข้าใจการทำงานของ AI มากขึ้น เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม ความท้าทายของการใช้ AI ด้านการศึกษาอาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูและนักเรียน ตลอดจนประเด็นทางสังคมและจริยธรรมจากการใช้ AI อย่างไม่ถูกต้องและทำให้เกิดปัญหาด้านจริยธรรมขึ้น [1]

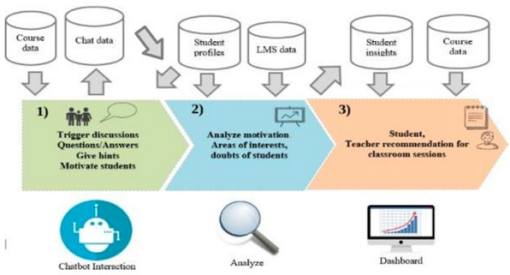
ผู้เขียนมีความเห็นว่า การนำใช้ Generative AI มาใช้อย่างเหมาะสมเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา และเป็นตัวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของอาจารย์ด้วย บทความนี้ ผู้เขียนได้แสดงกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ Generative AI เป็นผู้ช่วยสอน รวมทั้งการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา

2. หลักการ

การนำ AI หรือ Chatbot มาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนนั้น ศักยภาพของ Chatbot ทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้เนื้อหาพื้นฐานของกระบวนวิชา ผ่านวิธีโต้ตอบ (responsive) และปฏิสัมพันธ์ (interactive) กับ AI บนแพลทฟอร์มที่มีความเป็นส่วนตัว (confidential) นอกจากนี้ Chatbot ยังช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาหาแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม [2] และเข้าใจเนื้อหาเอกสารประกอบการสอนมากขึ้น โดย Chatbot สามารถกระตุ้นให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์มากขึ้น

สำหรับการนำ AI มาใช้ในกระบวนวิชา 152422 การจัดการทรัพยากรและการพัฒนา ผู้สอนใช้ Chatbot ในการเตรียมการสอนล่วงหน้า ได้แก่ การเตรียมไฟล์นำเสนอ หัวข้อในการอภิปราย และกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ นักศึกษาสามารถใช้ AI ในการตอบคำถาม ทำให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น ผู้เขียนใช้ Chatbot ในการสร้างแบบทดสอบ (quiz) คำถามท้ายบทเรียน การออกข้อสอบกลางภาค และข้อสอบปลายภาค โดยให้ Chatbot กำหนด rubrics ในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อย่างชัดเจน ดังนั้น การใช้ Chatbot ช่วยตรวจข้อสอบและการให้คำแนะนำ (feedback) แก่นักศึกษา สามารถทำได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

นอกจากนี้ ผู้เขียนได้ใช้โปรแกรม AI presentation คือ Gamma ช่วยเตรียมสื่อการสอน เพื่อให้การนำเสนอมีความน่าสนใจ สวยงาม และครอบคลุมเนื้อหาหลัก อีกทั้งช่วยประหยัดเวลาในการเตรียมสื่อการสอน



ภาพที่ 1 แนวคิดของการใช้ chatbot ในการสอนในชั้นเรียน [3]

สำหรับการเรียนรู้ส่วนบุคคลของนักศึกษา ได้มีการพัฒนาบนแพลทฟอร์ม Chat GPT 4o โดยผู้เขียนได้สร้าง Chatbot ให้มีความรู้เฉพาะด้านในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา Chatbot นี้ เป็นผู้ช่วยสอนที่สื่อสารตอบโต้กับนักศึกษา และยังช่วยในการปรับปรุงเนื้อหาในกระบวนวิชาให้ทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และการตรวจข้อสอบ Chatbot ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดจากอคติ หรือความลำเอียงเพราะมีเกณฑ์ให้คะแนนชัดเจน [4]

3. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยสอน

ผู้เขียนใช้ Chat GPT4o plus เป็นแพทฟอร์มหลักในการเตรียมเนื้อหา สร้างกิจกรรมในการเรียนการสอนและการออกข้อสอบ ส่วนโปรแกรมนำเสนอ (presentation) ใช้ Gamma plus และ Canva Pro

3.1 การเตรียมการสอน

ผู้เขียนใช้ Chat GPT4o plus ในการปรับปรุงเนื้อหาของวิชาให้ทันยุคสมัยและครอบคลุมมากขึ้น ผู้สอนได้พัฒนา Chatbot ให้เป็นผู้ช่วยสอน โดยการ upload เอกสารประกอบการสอน และเอกสารที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชา เพื่อสร้าง Chatbot ที่มีความรู้เฉพาะด้านการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา หลังจากนั้น ผู้สอนได้แชร์ Chatbot ให้นักศึกษาใช้ในกิจกรรมการเรียน ซึ่งนักศึกษาสามารถเข้าถึง Chatbot เพื่อเป็นที่ปรึกษาได้ตลอดเวลา

ในด้านการสอน ผู้เขียนใช้ Chatbot ช่วยในการเตรียมไฟล์นำเสนอ การสร้างแบบทดสอบ (quiz) การคิดประเด็นคำถามในการอภิปราย และสร้างสรรค์กิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนใช้เวลาในการเตรียมการสอนในระยะเวลาสั้นกว่าการเตรียมการสอนแบบเดิม อีกทั้งการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งในแง่ของเนื้อหาวิชา และการสร้างสรรค์กิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดทฤษฎีอย่างถ่องแท้

3.2 กิจกรรมในชั้นเรียน

นักศึกษาสามารถใช้แพลทฟอร์ม AI ช่วยในการสรุปเนื้อหา การนำเสนอผลงาน และใช้ Chatbot ในการต่อยอดความคิด และการสร้างภาพประกอบรายงาน ซึ่งช่วยให้นักศึกษามีความเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการอ่านเอกสารอย่างเดียว

นอกจากผู้เขียนใช้ Chatbot ช่วยจัดกิจกรรมในชั้นเรียน และการสร้างสรรค์คำถามในการอภิปรายแล้ว ผู้เขียนยังสนับสนุนให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนโดยใช้ Chatbot ทั้งนี้ นักศึกษายังใช้ Chatbot ช่วยในการหาคำตอบด้วย

3.3 กิจกรรมนอกชั้นเรียน

ผู้สอนได้สร้าง Chatbot ให้มีความรู้เฉพาะด้านในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา แล้วแชร์ให้นักศึกษาที่เรียนวิชานี้ Chatbot เป็นผู้ช่วยสอนและเป็นที่ปรึกษาแก่นักศึกษา ทำให้มีการเรียนรู้ตลอดเวลา

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนได้สอบถามนักศึกษาแบบซึ่งหน้า ถึงประสิทธิภาพของ Chatbot พบว่านักศึกษาบางส่วนยอมรับว่าใช้ Chatbot และมีความเห็นว่า Chatbot ที่สร้างขึ้นเฉพาะสำหรับรายวิชาสามารถตอบคำถามได้เฉพาะเจาะจงกว่า AI ทั่วไป

สิ่งที่น่าสนใจคือ นักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า ไม่ได้ใช้ AI ในการทำแบบทดสอบ (quiz) และข้อสอบที่เป็นแบบข้อเขียน ผู้เขียนมีความเห็นว่าหากนักศึกษายอมรับว่าใช้ AI ในการทำข้อสอบ ถือเป็นการลดทอนศักยภาพของตนเอง ดังนั้น นักศึกษาจึงพยายามหลีกเลี่ยงการตอบคำถามเกี่ยวกับการใช้ AI แบบตัวต่อตัว อย่างไรก็ตาม นักศึกษาได้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ เกี่ยวกับการใช้ Chatbot เป็นผู้ช่วยสอน ซึ่งผู้เขียนได้แสดงผลในหัวข้อ 4

3.4 การประเมินผลการเรียนรู้

ผู้เขียนใช้ Chatbot ในการสร้างแบบทดสอบ (quiz) ข้อสอบกลางภาค และข้อสอบปลายภาค โดยผู้สอนกำหนดให้ Chatbot ออกข้อสอบในเชิงวิเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่สอนในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา พร้อมทั้งกำหนด rubrics ในการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อย่างชัดเจน ผู้เขียนใช้ Chatbot ช่วยตรวจข้อสอบและเขียนคำแนะนำ (feedback) แก่นักศึกษา โดยใช้ rubrics เป็นเกณฑ์ อย่างไรก็ตาม การประเมินผลโดยใช้ Chatbot ยังมีความคลาดเคลื่อนอยู่บ้าง ผู้เขียนต้องอ่านคำตอบของนักศึกษาและปรับคะแนนเอง เนื่องจาก Chatbot ให้คะแนนตามคำสำคัญ (keywords) โดยมองข้ามรายละเอียดของคำตอบ ดังนั้น นักศึกษาที่ตอบคำถามถูกต้องโดยใช้เอกสารอ้างอิงที่อาจารย์แนะนำให้อ่าน จะได้คะแนนเท่ากับนักศึกษาที่ตอบคำถามแบบกว้างๆ และไม่ได้อ้างอิงเอกสารที่ใช้เรียนในห้อง นอกจากนี้ ยังพบความคลาดเคลื่อนของ Chatbot อีกประการหนึ่งคือการให้คะแนนแบบภาพรวม ตัวอย่างเช่น ผู้เขียนออกข้อสอบซึ่งประกอบด้วยคำถามสองข้อสำหรับการสอบปลายภาค นักศึกษาตอบคำถามเพียงข้อเดียว แต่ AI ตรวจข้อสอบให้คะแนนรวมเป็นสองข้อ เนื่องจาก AI ตรวจพบคำสำคัญของคำตอบทั้งสองข้อ ผู้เขียนจึงต้องอ่านคำตอบของนักศึกษาโดยละเอียด พบว่านักศึกษายังตอบไม่ครอบคลุมทุกประเด็น และปรับการให้คะแนนใหม่

อย่างไรก็ตาม Chatbot ช่วยเขียนคำแนะนำ (feedback) ให้แก่นักศึกษาได้ในระดับหนึ่ง ผู้สอนเพียงเขียนความคิดเห็นในรายละเอียดเพิ่มเติม ทำให้การตรวจข้อสอบนักศึกษาทำได้รวดเร็วขึ้น เมื่อเทียบกับการตรวจโดยอาจารย์ผู้สอนอย่างเดียว

4. ผลลัพธ์ของการใช้ Generative AI ต่อนักศึกษา

ผู้เขียนได้ทำแบบสอบถามให้นักศึกษาประเมินผลการใช้ Chatbot เป็นผู้ช่วยสอน นักศึกษา 7 คน จากนักศึกษาทั้งหมด 9 คน ตอบแบบสอบถาม คิดเป็น 77.8% ผลการประเมินสรุปว่า นักศึกษาสามารถเข้าถึง Chatbot ได้สะดวกกว่าอาจารย์ผู้สอน นักศึกษาพึงพอใจการตอบคำถามของ Chatbot และใช้ Chatbot ช่วยในการทำความเข้าใจแนวคิดและทฤษฎีที่ซับซ้อน AI ช่วยอธิบายประเด็นที่นักศึกษาไม่เข้าใจในห้องเรียน และสามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็นและยกตัวอย่างทำให้เข้าใจง่ายขึ้น นักศึกษายังใช้ AI ในการนำเสนองานและการทำรายงาน นอกจากนี้ นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นว่า AI ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน รวมทั้งกระตุ้นการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน นักศึกษารู้สึกสบายใจกับการสนทนากับ Chatbot มากกว่า เพราะไม่ต้องเกรงใจเมื่อต้องถามคำถามกับอาจารย์บ่อยๆ การใช้ AI ช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกเวลาที่สะดวกในการเรียนรู้ของตนเอง และเป็นการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียน

5. ผลลัพธ์ของการใช้ Generative AI ต่ออาจารย์

ในฐานะเป็นอาจารย์ผู้สอน ผู้เขียนได้ใช้ Chatbot ที่พัฒนาให้มีความรู้เฉพาะด้านการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา ในการเตรียมการสอน การปรับเนื้อหาวิชาให้ทันสมัย การสร้างกิจกรรมในชั้นเรียน การออกแบบทดสอบ การวัดประเมินผลการเรียนรู้ Chatbot ยังเป็นผู้ช่วยสอน และเป็นที่ปรึกษาให้แก่นักศึกษานอกชั้นเรียน ผู้เขียนใช้แพลทฟอร์ม Gamma plus และ Canva Pro ในการสร้าง

ไฟล์นำเสนอ ซึ่ง AI สามารถสรุปประเด็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมเนื้อหา แต่ผู้เขียนต้องเพิ่มภาพสำคัญที่ต้องการนำเสนอเอง เพราะ Gamma มีข้อจำกัดในการสร้างภาพให้ตรงกับเนื้อหา

ผลลัพธ์ที่สำคัญของการใช้ Generative AI คือการประหยัดเวลาในการเตรียมการสอน ทำให้ผู้เขียนมีเวลามากขึ้นในการทำกิจกรรมทางวิชาการอื่นๆ เช่น การเขียนบทความ และการทำวิจัย

6. การอภิปรายผลตามประเภททุน

การนำ Generative AI มาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ AI เพื่อพัฒนาศักยภาพ และทักษะการเรียนรู้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ส่วนอาจารย์ผู้สอนสามารถใช้ AI ในการเตรียมการสอน การปรับปรุงเนื้อหา การสร้างสรรค์กิจกรรมในชั้นเรียน การออกแบบทดสอบ การวัดประเมินผล รวมทั้งการสร้างไฟล์นำเสนอ ทำให้ผู้สอนมีเวลาสำหรับการเขียนบทความและการทำวิจัยมากขึ้น

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (Teaching and Learning Innovation Center, TLIC) ที่สนับสนุนงบประมาณสำหรับการใช้แพลทฟอร์ม Chat GPT 4o, Gamma Pro และ Canva Pro การเข้าร่วมโครงการนี้ ทำให้ผู้เขียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะการใช้ Generative AI ในด้านการเรียนการสอน การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย และการเขียนบทความ

8. เอกสารอ้างอิง

[1] Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., ... and Li, Y. (2021). A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. *Complexity*, *2021*(1), 8812542.

[2] Chen, Y., Jensen, S., Albert, L. J., Gupta, S., and Lee, T. (2023). Artificial intelligence (AI) student assistants in the classroom: Designing chatbots to support student success. *Information Systems Frontiers*, *25*(1), 161-182.

[3] Diwanji, P., Hinkelmann, K., and Witschel, H. F. (2018). Enhance Classroom Preparation for Flipped Classroom using AI and Analytics. In *ICEIS (1)* (pp. 477-483).

[4] Joshi, S., Rambola, R. K., and Churi, P. (2021). Evaluating artificial intelligence in education for next generation. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1714, No. 1, p. 012039). IOP Publishing.

128-308 : Digital Analytics in Public Administration Interactive Learning through Chatbot

อุดมโชค อาษาวิมลกิจ *

สำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ฯ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
udomchoke.a@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 95 คน
ระดับ ☒ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา Digital Analytics in Public Administration สำหรับนักศึกษาชั้นปี 2 จำนวน 95 คน ระดับปริญญาตรี โดยมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ AI Chatbot ที่พัฒนาขึ้นโดยเฉพาะเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้นอกชั้นเรียน ซึ่งครอบคลุมทั้งเนื้อหากระบวนวิชา การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ตลอดจนการวิพากษ์การใช้งาน Gen AI จากการติดตามผลงานและการสะท้อนคิดของผู้เรียน พบข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถประยุกต์ใช้ Gen AI เพื่อการตรวจสอบข้อเท็จจริงในระดับเบื้องต้นได้ อย่างไรก็ตาม มีเพียงนักศึกษาจำนวนน้อยเท่านั้นที่แสดงความสามารถในการตรวจสอบ และวิเคราะห์อย่างโดดเด่น ในขณะที่ นักศึกษากว่าครึ่งหนึ่งยังไม่แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการพิสูจน์ที่เป็นระบบและชัดเจน

ด้านทักษะการใช้งาน แม้ว่านักศึกษาเกือบทุกคนจะสามารถซักถามโต้ตอบกับแชตบอตได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ยังพบว่ามีความแตกต่างในเชิงคุณภาพของการสนทนา โดยนักศึกษาเพียงบางส่วนแสดงการสนทนาที่มีความลึกซึ้ง เมื่อพิจารณาด้านการจัดทำรายงานกลุ่ม สิ่งที่น่าสนใจคือ มีรายงานเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่แสดงถึงความเข้าใจว่า Gen AI เป็นเครื่องมือช่วยการทำงานที่มีพลังสูง และต้องมีการจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ข้อสรุปสะท้อนถึงช่องว่างสำคัญในการพัฒนาทักษะการใช้งานแชตบอทของนักศึกษา และเป็นช่องว่างที่อาจเติมได้ด้วยการส่งเสริมให้มีมุมมองที่กว้างขวาง และลึกซึ้งยิ่งขึ้นในการประยุกต์ใช้ และวิพากษ์เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่

คำสำคัญ: AI Chatbot, Content Critique, Digital Analytics, Public Administration

1 บทนำ

ณ ปีพ.ศ. 2568 ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative Artificial Intelligence: Gen AI) ได้ก้าวเข้าสู่ความก้าวหน้าไปอีกขั้น หลังจากที่ได้ขยายบทบาทอย่างต่อเนื่องในภาคธุรกิจและ สถาบันการศึกษาตลอดมา ตั้งแต่ปี 2565 มหาวิทยาลัย

เชียงใหม่เองยังได้พัฒนาแพลตฟอร์ม AI ภายในองค์กรในชื่อ "Matthew AI" ที่มีความยืดหยุ่นในการใช้งานให้กับนักศึกษา และคณาจารย์มากกว่าระบบเชิงพาณิชย์ทั่วไปซึ่งมีค่าใช้จ่ายสูง

นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่สามารถเข้าถึง Matthew AI ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนาขึ้นเฉพาะภายในมหาวิทยาลัย มีความยืดหยุ่นในการใช้เฉพาะกับระบบการเรียนรู้ของผู้สอน และผู้เรียนสูงกว่าระบบทั่วไป ทำให้การใช้งาน AI Chatbot เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน แม้ว่าจะยังคงมีข้อจำกัดบางประการ เช่น การอนุญาต และแนะนำการใช้ในรายวิชาและประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้ใช้

ด้วยความเร็วในการสร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนหรือสังเคราะห์ข้อมูลใหม่โดยอาศัยการเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ ระบบ AI Chatbot จึงช่วยให้เกิดการขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน นักศึกษาสามารถสร้างผลลัพธ์ตามความต้องการได้อย่างโดยมีขีดจำกัดน้อยลง

รายงานผลการประยุกต์ใช้ Gen AI ในปี 2568 นี้ จึงเป็นการนำเสนอบทเรียนเฉพาะทางสำหรับการใช้ Chatbot ของนักศึกษา จากกรณีศึกษาที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ และความสนใจเฉพาะตัวผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-paced learning) ที่ผู้เรียนสามารถกำหนดเวลา และเนื้อหาการเรียนรู้ทำแบบฝึกฝน ได้ตามความสะดวกของตนเอง เหมาะสำหรับผู้เรียนยุคใหม่ที่อาจไม่ให้ความสนใจกับการสอนในห้อง หรือมีข้อจำกัดด้านเวลา

การนำ AI Chatbot มาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองในโครงการที่จะนำเสนอต่อไปนี้ สามารถช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ และได้รับคำแนะนำโดยแชตบอททำหน้าที่เป็นผู้ช่วยส่วนตัวในการเรียนรู้ ทำแบบทดสอบ ช่วยตอบคำถาม ให้คำอธิบายเพิ่มเติม และแนะนำแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้อย่างอัตโนมัติ

ศูนย์นวัตกรรมการสอน และการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สร้างยุทธศาสตร์การปรับตัวภายใต้บริบทของการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมใหม่อย่างต่อเนื่อง และได้สนับสนุนโครงการ Type AI ในภาคเรียนที่ 2 ปี 2567 อันเป็นโอกาสการเรียนรู้ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จาก Gen AI ของนักศึกษา และคณาจารย์ผู้สนใจเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในกระบวนวิชาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รายงานนี้ เป็นผลลัพธ์จากการติดตามกรณีศึกษาในการเรียนรู้กระบวนวิชา Digital Analytics in Public Administration สำหรับนักศึกษาชั้นปี 2 จำนวน 95 คน ระดับปริญญาตรี หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมุ่งเน้นทำความเข้าใจต่อพฤติกรรมและการประยุกต์ใช้ AI แชตบอทที่พัฒนาขึ้นโดยเฉพาะเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้นอกชั้นเรียน โดยครอบคลุมทั้งเนื้อหากระบวนวิชา การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ตลอดจนการวิพากษ์การใช้งาน Gen AI ของผู้เรียน

2 หลักการ และแนวคิด

การจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะแก่นักศึกษาด้วยการใช้เครื่องมือ AI Chatbot สามารถเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการทำแบบทดสอบ คำแนะนำส่วนบุคคล ข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์ และการมีส่วนร่วมแบบโต้ตอบกับเนื้อหาในการเรียนรู้ได้สะดวกยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้ Gen AI ในสถาบันการศึกษายังอยู่ในระยะเริ่มต้น และมีการถกเถียง อภิปรายอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับประสิทธิภาพ และข้อจำกัดที่อาจเกิดขึ้น

หนึ่งในพื้นที่ที่แชตบอท Gen AI สามารถเอื้อให้เป็นประโยชน์ได้มากคือการแนะนำความรู้ และเนื้อหาให้กับผู้เรียน โดยการออกแบบแชตบอทที่จำลองสถานการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง หรือให้ประสบการณ์การเรียนรู้แบบโต้ตอบ ผู้สอนสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงลึก และน่าสนใจ ตัวอย่างเช่น แชตบอทแนวเกมผจญภัยที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับการฉ้อโกงออนไลน์ สามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และเรียนรู้วิธีระบุและหลีกเลี่ยงการหลอกลวงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และควบคุมกรอบการเรียนรู้ได้

แอปพลิเคชันที่มีศักยภาพอีกประการของแชตบอท Gen AI คือการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ด้วยข้อมูลมากมายที่มีอยู่ออนไลน์ซึ่ง LLM ได้นำมาสร้างเนื้อหาให้ผู้ใช้ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่นักศึกษาต้องพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการประเมินความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของแหล่งข้อมูล แชตบอทที่ออกแบบมาเป็นการเฉพาะเพื่อแนะนำตลอดกระบวนการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล สามารถช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะที่จำเป็นเหล่านี้ และกลายเป็นผู้ใช้ Gen AI ที่มีวิจารณญาณมากขึ้น

ประการสุดท้าย Gen AI แชตบอท ยังสามารถนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เนื้อหาหลักสูตร โดยการให้บริการสอนแบบโต้ตอบ ทำแบบทดสอบ และการจำลองสถานการณ์ แชตบอทเกื้อหนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาหลักสูตรในรูปแบบที่มีพลวัต และเป็นส่วนตัวมากขึ้น ซึ่งอาจเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาที่มีปัญหากับการเรียนการสอนแบบบรรยายในลักษณะดั้งเดิม หรือผู้เรียนที่ต้องการประสบการณ์การเรียนรู้แบบปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น

การศึกษาวิจัยหลายชิ้นที่ได้สำรวจการรับรู้ และประสบการณ์ของนักศึกษาจากการใช้ AI Chatbot ในบริบทด้านการศึกษา เช่น Radziwill และ Benton (2017) พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อแชตบอทในฐานะเครื่องมือการเรียนรู้ โดยระบุถึงความพร้อมใช้งานตลอด 24 ชั่วโมง การใช้ได้ทุกโอกาสแบบไม่มีวันหยุด หรือการตอบสนองที่รวดเร็ว และการให้ข้อเสนอแนะเฉพาะบุคคล อย่างไรก็ดี ความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษาขึ้นอยู่กับความถูกต้องของข้อมูล ความเกี่ยวข้องของเนื้อหา และความเป็นมิตรในการใช้งาน

การศึกษาเชิงคุณภาพกับนักศึกษาระดับบัณฑิต Okuda และ Shoda (2021) ระบุประเด็นสำคัญด้านการเพิ่มการมีส่วนร่วมกับเนื้อหาหลักสูตร ผ่านการสนทนาแบบโต้ตอบ การกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ และการนำเสนอมุมมองทางเลือก นักศึกษายังชื่นชอบความสะดวกสบาย และความยืดหยุ่นในการเข้าใช้งานได้ในช่องทางที่สะดวก และในเวลาที่พวกเขาต้องการ อย่างไรก็ตาม นักศึกษาบางคนแสดงความกังวลเกี่ยวกับข้อจำกัดของแชตบอทในการจัดการกับคำถามที่ซับซ้อน ซึ่งเน้นถึงความจำเป็นที่ต้องมีการแทรกแซงโดยมนุษย์ซึ่งอาจเป็นอาจารย์ผู้สอน

รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่ผู้เรียนสามารถกำหนดเวลาและเนื้อหาการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ และความสะดวก (Holmes, et. All, 2019) เหมาะสำหรับผู้เรียนที่มีภาระหน้าที่การงาน หรือข้อจำกัดด้านเวลา การนำ AI Chatbot มาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้และได้รับคำแนะนำได้ตลอดเวลา โดยแชตบอทจะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยส่วนตัวในการเรียนรู้ ช่วยตอบคำถาม ให้คำอธิบายเพิ่มเติม และแนะนำแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้อย่างอัตโนมัติ (Perez, et. al, 2020)

การใช้แชตบอทช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจและความต้องการส่วนบุคคล ไม่

จำเป็นต้องเรียนตามลำดับ หรือตารางเวลาที่กำหนดตายตัว ทำให้มีความยืดหยุ่นและปรับให้เข้ากับวิถีชีวิตของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแชตบอทอาจมีข้อจำกัดในด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน (Riedl & Bulitko, 2013) จึงควรใช้ควบคู่กับการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน

AI Chatbot สามารถเกื้อหนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลได้ แต่ไม่สามารถจำลองพฤติกรรมจริงของมนุษย์สำหรับการให้ข้อแนะนำ การสร้างสิ่งจูงใจ และการให้คำปรึกษาที่ละเอียดอ่อนที่ผู้สอนสามารถทำได้ แชตบอทไม่สามารถตรวจจับสัญญาณที่แอบแฝงในการเรียนรู้จริงของผู้เรียน หรือปัจจัยบริบทที่มีอิทธิพลต่อความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียน หรือการสนับสนุนทางอารมณ์ในระดับที่เหมาะสมได้เหมือนกับของมนุษย์ (Okuda & Shoda, 2021) ด้วยเหตุนี้ จึงต้องให้ความสำคัญกับมนุษย์มากกว่า AI Chatbot ซึ่งเป็นเพียงเครื่องมือเสริมมากกว่าการแทนที่มนุษย์ภายใต้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ใหม่

โดยสรุป การประยุกต์ใช้ AI Chatbot สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาในกระบวนวิชา Digital Analytics for Public Administration ครั้งนี้ เป็นการเปิดพื้นที่เพื่อทดลองการจัดการเรียนการสอน และการเรียนรู้แบบใหม่ ที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ส่วนบุคคล และพยายามอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิม อย่างไรก็ตาม ยังต้องพิจารณาองคุประกอบอื่นๆ ควบคู่ไปด้วย ได้แก่ ประสบการณ์ของนักศึกษา การพัฒนาคลังความรู้บนระบบ AI Chatbot และบทบาทของผู้สอนซึ่งไม่อาจทดแทนได้ด้วย AI การจัดการกับความท้าทายเหล่านี้ พร้อมกับการใช้ประโยชน์จากจุดแข็งในความก้าวหน้าของ AI Chatbot จะช่วยเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาเพื่อรับมือกับความท้าทายที่ซับซ้อนจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

3 วิธีการ และกระบวนการ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา Digital Analytics in Public Administration ของนักศึกษาชั้นปี 2 จำนวน 95 คน ระดับปริญญาตรี เริ่มจากการตกลงกับนักศึกษา ถึงข้อกำหนดของกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลจากการเรียนรู้เสริมนอกชั้นเรียนด้วย Gen AI แชตบอต นอกเหนือจากการสอนในชั้นเรียนปกติ ประกอบด้วยกิจกรรมสำคัญดังนี้

1. การแนะนำ สาธิต และบรรยายแนวทางการเรียนรู้ และหลักคิดสำคัญเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา โดยเน้นกิจกรรมการค้นคว้า การอภิปราย และการฝึกพรอมท์ (กำหนดคำสั่ง หรือคำถามต่อ AI) ที่อาจให้ผลลัพธ์ในลักษณะที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมทำความคุ้นเคย และค้นคว้าผ่าน Gen AI แพลตฟอร์มสำคัญๆ เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างโมเดลภาษาและความน่าจะเป็นในการผลิตผลลัพธ์

2. การเรียนรู้ และการฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ด้วยตนเองนอกคาบเรียนบนแพลตฟอร์ม Gen AI Chatbot ที่ผู้สอนกำหนดให้ใช้ โดยสร้างขึ้น เป็นคำสั่งระบบ (System Prompt) เป็นฝังอยู่ในแชตบอท พร้อมข้อแนะนำในลักษณะสนทนากับนักศึกษาทีละขั้นตอน เพื่อเป้าหมายเฉพาะด้าน ได้แก่ 1. การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้จากแชตบอต 2. รูปแบบการโต้ตอบใช้งานแชตบอตเพื่อให้ได้ความรู้ และ 3. ระดับความลึกของการสนทนาโต้ตอบกับแชตบอต

3. การจัดทำโครงงานกลุ่ม จำนวน 12 กลุ่ม (นักศึกษา 95 คน) ที่กำหนดให้นักศึกษาเลือกใช้ Gen AI ตามประสงค์ในการพัฒนาเนื้อหารายงานเกี่ยวกับประเด็นการวิเคราะห์เชิงดิจิทัล ทั้งนี้ในการประเมิน มีเกณฑ์รูบริคสำหรับการให้คะแนนประเมินรายงาน โดยแจ้งให้นักศึกษาทราบอยู่ในเทมเพลตรายงานมาตรฐาน ทั้งนี้ ผู้สอนได้อนุญาต พร้อมแสดงข้อกำหนดการใช้ Gen AI ที่เหมาะสมใน

เอกสารประกอบการเรียนรู้ (course syllabus) แก่นักศึกษาทุกคน

การจัดเก็บ และรวบรวมข้อมูลความก้าวหน้าเกี่ยวกับประสบการณ์การแชต และโครงงานของนักศึกษาดำเนินการโดยผ่านระบบ CMU Mango Canvas ที่ผู้สอนได้ฝังแชตบอท หรือลิงค์ไว้ในแพลตฟอร์มดังกล่าว ให้นักศึกษาสามารถเข้าถึง และใช้งานได้อิสระ นอกจากนี้ยังมีฟอร์มการประเมินการใช้ประโยชน์จาก Gen AI และฟอร์มที่ TLIC ขอให้นักศึกษาประเมินแยกเป็นอีกส่วนหนึ่ง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสะท้อนคิดจากประสบการณ์การใช้งาน ความพอใจ ความน่าสนใจ ตลอดจนปัญหาอุปสรรค์ในการเรียนรู้กระบวนวิชาดังกล่าว

บทความชิ้นนี้มีการใช้ Gen AI ได้แก่ Claude 3.7 Sonnet และ GPT4-o1 เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียบเรียง และการวิเคราะห์ข้อมูลไม่เกินร้อยละ 20 ของเนื้อหา และเวลาการทำงานโดยรวมซึ่งประกอบด้วยการค้นคว้า ตรวจสอบ และปรับปรุงสำนวนเพื่อการสื่อสาร และถ่ายทอดเนื้อหาข้อสรุปการเรียนรู้ที่สำคัญตามความเหมาะสม

4 ข้อสะท้อนคิด และการอภิปราย

จากการประมวลผล การดำเนินงานในกิจกรรมต่างๆ ของนักศึกษา อันครอบคลุมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์กับแชตบอทในรูปแบบที่หลากหลาย จากแชตบอทที่กำหนดให้ใช้งาน และผลสังเคราะห์การทำรายงานกลุ่มที่มีการใช้ Gen AI เป็นเครื่องมือสำคัญของนักศึกษา สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังต่อไปนี้

4.1 การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

ทักษะสำคัญในการกำหนดคำสั่งแก่ LLM ได้แก่ การกำหนดคำสั่งแก่ Gen AI ที่เรียกว่าการพรอมท์ ซึ่งประสบการณ์ที่ดี มักเกิดจากกระบวนการคิดซ้ำๆ ในเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิพากษ์ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้แชตบอทของนักศึกษาได้สะท้อนให้ทราบว่า นักศึกษามีระดับทักษะการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่หลากหลาย โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก กลุ่มแรกคือนักศึกษากลุ่มนำ (ประมาณ 1 ใน 5) ซึ่งแสดงทักษะการตรวจสอบข้อมูลอย่างเป็นระบบและครบถ้วน โดยมีการใช้เครื่องมือ fact-checking sites และการ cross-reference ข้อมูลจากหลายแหล่ง นักศึกษากลุ่มนี้สามารถสร้างเช็กลิสต์การตรวจสอบที่ครอบคลุมตั้งแต่แหล่งที่มา วันที่ แหล่งข้อมูลตั้งต้น

กลุ่มที่สองเป็นนักศึกษาส่วนใหญ่ประมาณเกือบกึ่งหนึ่ง ที่มีความตระหนักว่าต้องมีการตรวจสอบข้อมูล แต่ยังไม่สามารถยกตัวอย่างเครื่องมือหรือหลักฐานที่ใช้ในการตรวจสอบจริงได้อย่างชัดเจน มักเสนอวิธีการดูข้อมูลปลอม และรายงานโพสต์ในเชิงทั่วไป แต่ไม่ได้ลงรายละเอียดของวิธีการเชิงลึก ส่วนกลุ่มสุดท้าย เป็นนักศึกษาที่ไม่ได้กล่าวถึงการตรวจสอบ หรือกล่าวน้อยมาก โดยมักมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาแนวแฟนตาซี และคุณค่าทางอารมณ์เป็นหลัก

ช่องว่างสำคัญที่พบคือการขาดวิธีการตรวจสอบเชิงวิชาการด้วยแหล่งข้อมูลภายนอก โดยนักศึกษาส่วนใหญ่เน้นการ "แก้ไขเมื่อพลาด" มากกว่าการ "ป้องกันก่อนพลาด" และไม่ได้กล่าวถึงการตรวจสอบกับแหล่งวิจัย ฐานข้อมูลวิชาการ หรือ Google Scholar นอกจากนี้ยังไม่มีการพูดถึงปัญหา hallucination ของ Chatbot ที่อาจสร้างข้อมูลเท็จขึ้นมาเองและความจำเป็นในการ cross-check อย่างเป็นระบบ

การพัฒนาทักษะด้านนี้จำเป็นต้องมีการนำกรอบการตรวจสอบข้อมูล ข้อเท็จจริง มาแนะนำให้นักศึกษาใช้เพื่อตรวจสอบก่อนเผยแพร่ข้อมูล รวมถึงการกำหนดคู่มืออ้างอิงมาตรฐาน และการบังคับให้ Chatbot คืนค่าแหล่งที่มาเพื่อให้สามารถตรวจทานต่อได้ นอกจากนี้ควรนำเทคนิค sampling และ

spot-check มาใช้โดยการสุ่มย่อหน้าที่ AI สร้างแล้วเทียบกับแหล่งข้อมูลปฐมภูมิทุกครั้ง เพื่อสร้างนิสัยการตรวจสอบที่เป็นระบบ และเชื่อถือได้แก่ผู้เรียน

4.2 รูปแบบการโต้ตอบเพื่อให้ได้รับความรู้

ทัศนคติในการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการสนทนากับ Gen AI นับเป็นความท้าทายในการพัฒนาทักษะหลากหลายมิติในการเรียนรู้ ทั้งในแง่ของการพัฒนาความรู้เชิงวิชาการ การพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการปลูกฝังทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ จากผลการใช้งาน Chatbot ของนักศึกษา พบว่า ทุกคนสามารถใช้การซักถาม โต้ตอบกับแชตบอทได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแชตบอทถูกใช้งานในบทบาทผสานกันระหว่าง พื้นที่สะท้อนจินตนาการ และคู่สนทนาวิชาการ

นักศึกษาส่วนใหญ่แสดงความสามารถในการตั้งคำถามต่อยอดได้ดี แต่อาจมีข้อจำกัดด้านความมีอิสระในการสำรวจการตอบโต้กับแชตบอต ทั้งนี้เนื่องจากโครงเรื่องที่ถูกกำหนดไว้เป็นทางเลือกสำหรับผู้ใช้ และการกำหนดคำสั่งเชิงระบบภายในแชตบอต ซึ่งมุ่งหมายให้การเรียนรู้ และการใช้งานมีกรอบที่ชัดเจนแต่อาจจำกัดความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้ในบางด้าน

รูปแบบการโต้ตอบ กับ Chatbot ที่พบมีความหลากหลาย โดยการถามต่อเจาะลึก และการใช้ follow-up questions มีการใช้งานสูงที่สุด ส่งผลทำให้แชตบอทสามารถอธิบายหลักเหตุผล จริยธรรม และยกตัวอย่างในระดับสูงได้ นักศึกษาหลายคนใช้คำถามปรัชญาเชิงลึก เช่น "ชีวิตคืออะไร" แล้วขอให้แชตบอทสร้างภาพอนาคตที่เป็นไปได้ การตอบตามตัวเลือกที่แชตบอทกำหนดก็มีความถี่สูงเช่นกัน ซึ่งช่วยเสริมการมีส่วนร่วมในการใช้งานแชตบอท แต่ในขณะเดียวกันก็จำกัดเสรีภาพของผู้เรียน

การขอให้แสดงแหล่งข้อมูลอ้างอิง และตัวอย่างเพิ่มเติมมีความถี่ปานกลาง โดยนักศึกษาบางคนแสดงวิธีการขอแหล่งข้อมูล ตัวอย่าง และแนวทางปฏิบัติเพื่อใช้ในการคัดกรองคำตอบที่ได้รับ ส่วนการโต้ตอบแบบ role-play มีความถี่สูง ซึ่งช่วยให้นักศึกษาเข้าใจปัญหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น เช่น การสวมบท CTO ที่ผู้ใช้แชตบอทต้องตัดสินใจขาย AI ให้รัฐบาล และต้องพิจารณาประเด็น privacy และผลกระทบต่างๆ ต่อองค์การ

ข้อจำกัดสำคัญประการหนึ่งที่พบได้แก่ การที่นักศึกษาหลายคนสะท้อนว่าไม่สามารถถามคำถามนอกเรื่องได้ ทำให้การสำรวจความรู้มีขอบเขตที่จำกัด การพัฒนาแชตบอทในแนวกำหนดขอบเขตมากเกินไป จึงควรเพิ่ม sandbox mode ที่ให้โอกาสผู้ใช้พิมพ์คำถามนอกบทได้บ้าง เพื่อฝึกทักษะ critical inquiry และควรแทรกกิจกรรม "บัตรคำลับ" ที่ให้ผู้เรียนลองทายคำสำคัญก่อนที่แชตบอทจะเฉลย เพื่อกระตุ้นให้คิดก่อนคลิกและเพิ่มการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

4.3 ความลึกในการสนทนาโต้ตอบกับแชตบอท

การประเมินระดับความลึกของการสนทนาแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายในการใช้งาน Chatbot ของนักศึกษา โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับหลัก ระดับลึกมากที่คิดเป็นสัดส่วนประมาณ 3 ใน 5 เป็นกลุ่มที่สามารถวิเคราะห์เชิงจริยธรรม นโยบาย และผลกระทบระยะยาวได้อย่างชัดเจน เช่น การอภิปรายเรื่องการใช้ CCTV กับสิทธิส่วนบุคคลและการออกข้อเสนอเชิงนโยบาย นักศึกษากลุ่มนี้แสดงความสามารถในการเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ เข้าด้วยกันและมองเห็นภาพใหญ่ของปัญหา

ระดับกลางที่คิดเป็นสัดส่วนกึ่งหนึ่ง เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุด โดยสามารถสะท้อนคุณค่าชีวิต และทักษะ soft skills ได้ดี มีการสรุปบทเรียนเรื่องความเมตตากตัญญู และสังคมที่ยั่งยืน แสดงให้เห็นว่าสามารถนำความรู้ที่ได้จากการสนทนากับ Chatbot เพื่อประยุกต์ใช้ และการพัฒนาตนเองได้ อย่างไรก็ตาม การ

วิเคราะห์ยังอยู่ในระดับที่ไม่ลึกซึ้งเท่าที่ควรและยังขาดการเชื่อมโยงกับบริบทที่กว้างขึ้น

ในกลุ่มที่มีการสนทนาระดับต้น หรือเชิงบรรยายคิดเป็นสัดส่วนประมาณ 2 ใน 5 เป็นกลุ่มที่เน้นการเล่าเรื่องราวที่ Chatbot ให้มาเป็นหลัก โดยแทบไม่มีการวิเคราะห์ หรือการสะท้อนคิดเชิงลึก นักศึกษากลุ่มนี้มักจะสรุปเนื้อหาที่ได้รับจากแชตบอทโดยตรง โดยไม่ได้เพิ่มมุมมองหรือความคิดเห็นส่วนตัว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการใช้งานแชตบอทในลักษณะเป็นผู้รับสารมากกว่าผู้สร้างสรรค์ความรู้

ทั้งนี้ เงื่อนไขที่จะช่วยให้การสนทนาใน Chatbot มีความลึกมากขึ้นได้แก่ การที่ผู้ใช้ริเริ่มตั้งประเด็นจริยธรรมเช่น data privacy และ AI governance มีการเชื่อมโยงกับสาขาวิชาของตนเองเช่นรัฐประศาสนศาสตร์ และนโยบายสาธารณะ หรือการใช้คำถามสะท้อนตนเอง ดังนั้นการพัฒนากรอบแนวทางการประเมินต่อไปควรกำหนดระดับ Rubric ที่ชัดเจนพร้อมตัวอย่างที่ดีเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเป้าหมายและสามารถพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น รวมถึงการจัด peer-review ให้เพื่อนให้ feedback ว่าคำถามตรงไหนจะสามารถทำให้การสนทนาลึกขึ้นได้

5 แชตบอทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้

Gen AI ได้กลายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญซึ่งไม่เพียงแต่ต้องการความเข้าใจพื้นฐานทางเทคนิค แต่ยังเปิดโอกาสในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในผลงานของนักศึกษา อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่าการใช้งาน AI Chatbot ที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยทักษะการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการป้องกันปัญหา hallucination และการสร้างข้อมูลเท็จ ซึ่งต้องมีการพัฒนาจากการ "แก้ไขเมื่อพลาด" ไปสู่การ "ป้องกันก่อนพลาด" ของผู้ใช้ โดยผ่านกรอบการตรวจสอบข้อเท็จจริง และการ cross-reference กับแหล่งข้อมูลวิชาการที่เชื่อถือได้ เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานใหม่ๆ ด้วยความรับผิดชอบและความน่าเชื่อถือ

ทักษะการโต้ตอบ และสั่งการ Gen AI จึงเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาได้ก้าวเท่าทันต่อเทคโนโลยีและสามารถติดตามรู้เท่าทันคุณสมบัติของนวัตกรรมใหม่ การพัฒนารูปแบบการโต้ตอบที่หลากหลาย ตั้งแต่การถามต่อเจาะลึก การใช้ follow-up questions การโต้ตอบแบบ role-play จนถึงการขออ้างอิง และตัวอย่างเพิ่มเติม ช่วยให้นักศึกษาสามารถใช้ประโยชน์จาก AI ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดในเรื่องอิสระภาพในการสำรวจ

อาจารย์ผู้ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ตามยุคสมัยแห่งเทคโนโลยี การเสริมสร้างทักษะ และความเข้าใจในการใช้ประโยชน์จาก Gen AI ให้กับผู้เรียนจะช่วยส่งเสริมทักษะที่มีคุณค่า และบรรลุเป้าหมายที่สำคัญของการศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนา Gen AI ที่วางอยู่บนฐานแห่งความปลอดภัย และความรับผิดชอบในการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่ ผ่านการใช้ตามแนวทางมาตรฐานที่เหมาะสมเพื่อให้การใช้ Gen AI เป็นไปอย่างปลอดภัย โปร่งใส และยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

[1] Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. Center for Curriculum Redesign.

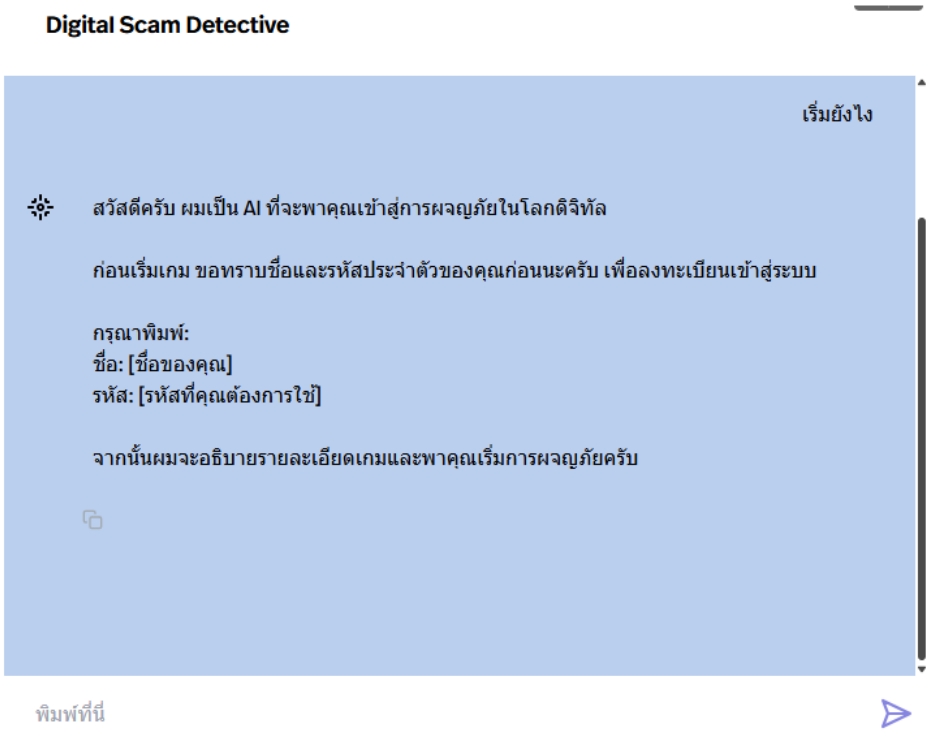
[2] Pérez, J. Q., Daradoumis, T., & Puig, J. M. M. (2020). Rediscovering the Use of Chatbots in Education: A Systematic Literature Review. Computer Applications in Engineering Education, 28(6), 1549-1565.

[3] Radziwill, N. M., & Benton, M. C. (2017). Evaluating Quality of Chatbots and Intelligent Conversational Agents. arXiv preprint arXiv:1704.04579.

[4] Riedl, M. O., & Bulitko, V. (2013). Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach. AI Magazine, 34(1), 67-67.

[5] Okuda, T., & Shoda, S. (2021). Exploring Graduate Students' Perceptions of AI Chatbots as a Support Tool in Online Learning Environments. Computers and Education: Artificial Intelligence, 2, 100023.

ภาคผนวก



"The Scam Detective" เป็น Generative AI เกมที่จะพาคุณผจญภัยในโลกของการสืบสวนคดีฉ้อโกงดิจิทัลสุดตื่นเต้นด้วย Interactive Text คุณได้รับบทบาทเป็นพยานผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานร่วมกับ ดร.สมิธ นักวิเคราะห์นิติวิทยาศาสตร์ดิจิทัล เพื่อไขปริศนาคดีฉ้อโกงที่ซับซ้อน ผ่านการพิมพ์โต้ตอบในแชตบอท เมื่อพิมพ์แล้วแต่คลิกส่งข้อมูลบนสามเหลี่ยมเล็กด้านขวาข้อความที่พิมพ์ไม่ได้ กรุณาเคาะปุ่มเอ็นเตอร์เพื่อส่งข้อมูลแทน



128-710, 128-789 : Innovative Public Management, Independent Study Generative AI เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

อุดมโชค อาษาวิมลกิจ *

สำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ฯ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
udomchoke.a@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☒ บรรยาย ☒ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 51 คน
ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☒ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอประสบการณ์ในการจัดการสอน 2 กระบวนวิชา ในระดับบัณฑิตศึกษา โดยอาศัย AI Chatbot ที่สร้างขึ้นเป็นการเฉพาะเกี่ยวกับขอบข่ายเนื้อหากระบวนวิชา สำหรับนักศึกษาชั้นปี 1 จำนวน 43 คน ในวิชา Innovative Public Management และนักศึกษาชั้นปี 2 จำนวน 8 คน ในวิชา Independent Study ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพที่ได้จากการติดตามผลงาน และการสะท้อนคิดของผู้เรียน สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาในกระบวนวิชา Innovative Public Management สามารถประยุกต์ใช้ Gen AI ระดับเบื้องต้นในการค้นคว้า และพัฒนาเป็นรายงานกลุ่มที่มีคุณภาพระดับหนึ่งซึ่งมีลักษณะพึ่งพิงผลลัพธ์จาก AI ค่อนข้างสูง ส่วนนักศึกษาในกระบวนวิชา Independent Study อันเป็นการพัฒนาโครงร่างการวิจัย ซึ่งมีนักศึกษาจำนวนน้อยทำให้การดูแล แนะนำโดยผู้สอนเป็นไปได้ทั่วถึง และสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงกว่า ข้อแตกต่างที่สำคัญเกิดจากการใช้ Gen AI ในระดับบุคคล และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งมาจากขนาดของชั้นเรียน ทักษะการใช้งาน และความเข้าใจของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับการใช้ ดังนั้นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใกล้ชิด และพัฒนาทักษะการใช้ Gen AI รายบุคคล ควบคู่กับนโยบายที่เหมาะสม จะช่วยเสริมสร้างระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองจาก Gen AI ที่มีประสิทธิผลยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: Generative AI, AI Chatbot, ChatGPT, การเรียนรู้ด้วยตนเอง

1 บทนำ

ในปี พ.ศ 2567 ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ Generative Artificial Intelligence: Gen AI) ขยายตัวเข้ามามีบทบาทในภาคธุรกิจ และสถาบันการศึกษาจำนวนเพิ่มขึ้นสูงกว่าปลายปี 2565 ที่บริษัท Open AI เริ่มให้บริการ ChatGPT

และสร้างยอดการใช้มากกว่า 100 ล้านบัญชีผู้ใช้งานในต้นปี 2566

ด้วยความสามารถในการสร้าง ปรับเปลี่ยน หรือสังเคราะห์ข้อมูลใหม่โดยอาศัยการเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมหาศาล ได้แก่ ข้อความ รูปภาพ เสียง วีดีโอ จากเว็บไซต์ และฐานข้อมูล ผ่านระบบการฝึกฝนข้อมูล (data training) ทำให้เกิดบริการใหม่ๆ แทบทุกมิติของธุรกิจ และกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้ใช้ทั่วไปยังสามารถประมวลเป็นผลลัพธ์ตามความต้องการรูปแบบต่างๆ อย่างไม่จบสิ้น

ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหารูปแบบใหม่ได้อย่างรวดเร็ว และเข้าถึงได้สะดวกโดยผู้ใช้เปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจของตนเองตามระดับความสามารถ และตามความสนใจของตนเอง ในขณะเดียวกัน ผู้สอนก็สามารถใช้ Gen AI เพื่อพัฒนาทักษะเบื้องต้นสำหรับผู้เรียน เป็นเครื่องมือผลิตกรณีศึกษาเฉพาะด้าน สร้างคำถามในขอบข่ายความรู้เฉพาะ หรือผลิตสื่อเชิงเนื้อหาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

Gen AI และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เฉพาะด้านในลักษณะการใช้งานต่างๆ ได้เปิดโอกาสให้เกิดการผสมผสาน การเชื่อมต่อ และประยุกต์ใช้ AI ให้เกิดประโยชน์เชิงธุรกิจ การทำงาน ตลอดจนการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าสูงขึ้น มหาวิทยาลัยจำนวนหนึ่งที่เล็งเห็นคุณค่านี้ จึงได้เร่งส่งเสริมนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์แก่คณาจารย์และนักศึกษา โดยอาศัยบริการจากผลิตภัณฑ์ของบริษัทเทคโนโลยีระดับโลกที่ให้บริการอยู่ในตลาดผลิตภัณฑ์บนระบบคลาวด์

ในบริบทของการสอน และการเรียนรู้ด้านรัฐประศาสนศาสตร์ ภายในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Gen AI ในรูปแบบแชตบอทที่อาศัยการเชื่อมต่อ API (application programing interface) จาก Large Language Model (LLM) เช่น ChatGPT, Claude, Gemini เพื่อสร้างเป็น AI Chatbot เฉพาะด้านในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ยังไม่ปรากฏแพร่หลายนัก เนื่องจาก ความซับซ้อนในด้านเทคนิคการประกอบส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน และงบประมาณในการจัดซื้อและให้บริการ Token หรือหน่วยการผลิตผลลัพธ์เป็นคำผ่านแชตบอท

นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ประโยชน์จาก Gen AI ผ่านแพลตฟอร์มของบริษัทผู้ให้บริการ LLM ซึ่งสามารถใช้ได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้รายเดือน ภายใต้ข้อจำกัดด้านจำนวนครั้ง และปริมาณเนื้อหา ดังนั้น การสร้างเนื้อหาการเรียนรู้ สื่อการสอน โครงร่างบทเรียน ผลิตคำถาม-คำตอบ กรณีศึกษา บทความ ฯลฯ จึงอาจใช้งานได้อย่างจำกัด และมีบริการกระจายเป็นจำนวนมากจากผู้ผลิตมากกว่าพันราย ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้ของผู้เรียน นอกจากนี้ ก็ไม่อยู่ภายใต้การแนะนำ หรือการกำกับติดตามการใช้ Gen AI ของอาจารย์

ศูนย์นวัตกรรมการสอน และการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กำหนดยุทธศาสตร์การปรับตัวภายใต้บริบทของการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมใหม่อย่างต่อเนื่อง โครงการ Type AI ในภาคเรียนที่ 1 ปี 2567 จึงเป็นโอกาสการเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Gen AI แก่นักศึกษาและคณาจารย์ผู้สนใจเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนใน 2 กระบวนวิชาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์

2 หลักการ และแนวคิด

การเรียนรู้ระดับสูงในสาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์จะตอบสนองต่อผู้เรียน และกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ได้อย่างรวดเร็ว จำเป็นต้องอาศัยประโยชน์จากเทคโนโลยี และทักษะการทำงานบนพื้นฐานของเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะแก่นักศึกษาในการใช้เครื่องมืออย่างมีประสิทธิภาพ เช่น AI Chatbot (แชทบอทปัญญาประดิษฐ์) จึงเป็น

นวัตกรรมที่สามารถเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถให้คำแนะนำส่วนบุคคล ข้อเสนอแนะแบบเรียลไทม์ และการมีส่วนร่วมแบบโต้ตอบกับเนื้อหาในการเรียนรู้ได้สะดวกยิ่งขึ้น

งานวิจัยจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นว่า AI Chatbot ที่ปรับแต่งมาเป็นการเฉพาะสำหรับเนื้อหาวิชาการในหลักสูตรต่างๆ อาจใช้ให้เป็นประโยชน์ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา การศึกษาของ Winkler และ Söllner (2018) พบว่าแชทบอทที่ออกแบบมาให้มีความรู้เฉพาะด้าน และกลยุทธ์ด้านการสอนสามารถปรับปรุงความเข้าใจ และความสามารถในการจดจำแนวคิดสำคัญของนักศึกษาได้ดีกว่าอินเทอร์เฟซแชทบอทแบบทั่วไป (ที่ให้บริการฟรีหรือมีข้อจำกัดการใช้) ในทำนองเดียวกัน Pérez et al. (2020) ได้สรุปผลการศึกษาว่าแชทบอทปัญญาประดิษฐ์ที่ผนวกเทคนิคการเรียนรู้ที่สามารถปรับการตอบสนองไปตามความต้องการเฉพาะ และมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (gamification) ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจ และความผูกพันของผู้เรียนในหลักสูตรแบบออนไลน์ หรือแบบกำหนดเวลาเรียนด้วยตนเองของผู้ใช้

ในบริบทของกระบวนวิชา 2 วิชา ระดับปริญญาโทในบทความนี้ การพัฒนา AI Chatbot ซึ่งจัดทำขึ้นโดยเฉพาะสำหรับวิชา Innovative Public Management และ Independ Study (การพัฒนาโครงร่างวิจัย) นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นในยุคดิจิทัลเช่นปัจจุบัน เพราะวิชาดังกล่าวเกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี และนวัตกรรมที่ซับซ้อน แนวทางด้านระเบียบวิธี และการประยุกต์ใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงที่นักศึกษาต้องทำการค้นคว้าด้วยตนเอง แชทบอทที่กำหนดให้ใช้เป็นการเฉพาะ จึงช่วยสร้างผลลัพธ์ที่เป็นแนวคิดหลักการ เครื่องมือ ตัวอย่าง หรือกระบวนการ ที่เกี่ยวข้องแสดงออกเป็นองค์ประกอบได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสร้าง หรือนำเสนอแบบฝึกหัดแบบโต้ตอบเพื่อเสริมการเรียนรู้จากชั้นเรียนได้ (Smutny & Schreiberova, 2020)

นอกจากนี้ AI Chatbot ยังเป็นคลังข้อมูลขนาดใหญ่ที่สะดวก รวดเร็วในการค้นคว้าสำหรับนักศึกษาเพื่อการปรับปรุง แก้ไขปัญหาความท้าทายของการทำวิจัย โดยรวมความรู้จากวรรณกรรมทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง ฐานข้อมูลการวิจัย และข้อมูลเชิงลึกจากผลงานของผู้เชี่ยวชาญ แชทบอทจึงสามารถชี้แนะผู้เรียนเกี่ยวกับกระบวนการในการตั้งคำถามวิจัย การทบทวน เลือกเฟ้นวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง หรือวิธีการที่เหมาะสม สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล (Sandoval, 2021) ระดับของการสนับสนุนในการเรียนรู้เฉพาะส่วนบุคคลเช่นนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาในสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ด้วยตนเองเพราะการเข้าถึงผู้สอน หรือสอบถามจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนอาจมีจำกัด

การศึกษาวิจัยหลายชิ้นที่ได้สำรวจการรับรู้และประสบการณ์ของนักศึกษาจากการใช้ AI Chatbot ในบริบทด้านการศึกษา เช่น Radziwill และ Benton (2017) พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อแชทบอทในฐานะเครื่องมือการเรียนรู้ โดยระบุถึงประโยชน์ต่าง ๆ เช่น ความพร้อมใช้งานตลอด 24 ชั่วโมง การใช้ได้ทุกโอกาสแบบไม่มีวันหยุด หรือการตอบสนองที่รวดเร็ว และการให้ข้อเสนอแนะเฉพาะบุคคล อย่างไรก็ดีการกำหนดความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษา ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของความถูกต้องของข้อมูล ความเกี่ยวข้องของเนื้อหา และความเป็นมิตรต่อผู้ใช้

ในการศึกษาเชิงคุณภาพที่มุ่งเน้นประสบการณ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษากับ AI Chatbot Okuda และ Shoda (2021) ระบุประเด็นสำคัญหลายประการ เช่น ผู้ใช้แชทบอทสะท้อนถึงการเพิ่มการมีส่วนร่วมกับเนื้อหาหลักสูตร ผ่านการสนทนาแบบโต้ตอบ การกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ และการนำเสนอมุมมองทางเลือก ผู้เข้าร่วมยังชื่นชอบความสะดวกสบาย และความยืดหยุ่นในการเข้าใช้งานได้ในช่องทางที่สะดวก และในเวลาที่พวกเขาต้องการ

อย่างไรก็ตาม นักศึกษาบางคนแสดงความกังวลเกี่ยวกับข้อจำกัดของแชทบอทในการจัดการกับคำถามที่ซับซ้อนหรือมีนัยยะ ซึ่งเน้นถึงความจำเป็นที่ต้องมีการแทรกแซงโดยมนุษย์ (อาจารย์ผู้สอน) ในบางสถานการณ์

งานวิจัยยังอื่นๆ ชี้ให้เห็นว่าประสิทธิภาพของ AI Chatbot เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่างๆ เช่น คุณภาพของคลังความรู้ในตัวแชทบอทนั้น ความสามารถในการประมวลผลภาษาธรรมชาติ และการจัดแนวคำตอบหรือผลลัพธ์จากคำสั่ง (prompt) ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Agarwal & Wadhwa, 2020) ดังนั้น การออกแบบแชตบอทอย่างรอบคอบ และการปรับปรุงแชทบอทอย่างต่อเนื่องตามผลตอบรับของผู้ใช้ และการจัดการข้อมูลคลังความรู้ที่มีประสิทธิภาพ และทันสมัย จึงมีความสำคัญต่อการเพิ่มประสิทธิผลของการเรียนรู้จากการพัฒนาแชตบอทเพื่อทำงานเฉพาะด้าน

แม้ AI Chatbot ได้สร้างประโยชน์ที่รับรู้ได้จากการใช้งานด้านการจัดการเรียนรู้ และการสอนในหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ อย่างไรก็ดี ผู้สอนและผู้เรียนมักพบความท้าทาย และอุปสรรคหลายประการที่เกิดขึ้นเสมอ ข้อกังวลหนึ่งที่สำคัญคือมาตรการรักษาความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของข้อมูลที่เคร่งครัด แชทบอทที่ให้บริการฟรีโดยทั่วไปมักเก็บรวบรวม และประมวลผลข้อมูลที่ละเอียดอ่อน รวมถึงรายละเอียดส่วนบุคคล ประวัติผู้ใช้ และพฤติกรรมการเรียนรู้ (Johannessen et al., 2022) การกำหนดระเบียบด้านการป้องกันข้อมูล และการใช้มาตรการความปลอดภัยที่เข้มงวดเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อสร้างความไว้วางใจแก่นักศึกษา และป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น

ความท้าทายอีกประการหนึ่งคือการพัฒนาและรักษามาตรฐานคลังความรู้เฉพาะที่มีคุณภาพสูงสำหรับ AI Chatbot แต่ละแชตบอท การสร้างเนื้อหาที่ครอบคลุม มีข้อมูลทันสมัย และถูกต้องสอดคล้องกับหลักสูตร ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงในสาขาความรู้ด้านรัฐประศาสนศาสตร์ จำเป็นต้องอาศัยเวลาเพื่อการปรับปรุงระบบ ความเชี่ยวชาญ และทรัพยากรเพื่อการพัฒนาระบบค่อนข้างสูง (Smutny & Schreiberova, 2020) การผสานการทำงานระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา นักออกแบบการเรียนการสอน และนักพัฒนา AI จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ไม่อาจเลี่ยงได้

AI Chatbot สามารถเกื้อหนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลได้ แต่ไม่สามารถจำลองพฤติกรรมจริงของมนุษย์สำหรับการให้ข้อแนะนำ การสร้างสิ่งจูงใจ และการให้คำปรึกษาที่ละเอียดอ่อนที่ผู้สอนสามารถทำได้ แชทบอทไม่สามารถตรวจจับสัญญาณที่แอบแฝงในการเรียนรู้จริงของผู้เรียน หรือปัจจัยบริบทที่มีอิทธิพลต่อความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียน หรือการสนับสนุนทางอารมณ์ในระดับที่เหมาะสมได้เหมือนกับของมนุษย์ (Okuda & Shoda, 2021) ด้วยเหตุนี้ จึงต้องให้ความสำคัญกับมนุษย์มากกว่า AI Chatbot ซึ่งเป็นเพียงเครื่องมือเสริมมากกว่าการแทนที่มนุษย์ภายใต้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ใหม่

นอกจานี้ การใช้แชตบอทในกระบวนการเรียนรู้ของรายวิชาบางส่วนอาจเผชิญกับการต่อต้านจากคณาจารย์ที่สงสัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของแชทบอท หรือกังวลเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อบทบาทการสอน หรือบทบาทที่เหมาะสมของผู้เรียน (Agarwal & Wadhwa, 2020) ดังนั้น การจัดให้มีการฝึกอบรม และสนับสนุนให้อาจารย์ผู้สอนประยุกต์ใช้ AI Chatbot เข้ากับหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการให้สิ่งจูงใจ การสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ และประเมินผล จะช่วยผ่อนคลายความกังวล และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการยอมรับนวัตกรรมด้าน AI มากขึ้น

โดยสรุป การประยุกต์ใช้ AI Chatbot สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาในหลักสูตร

ปริญญาโทด้านรัฐประศาสนศาสตร์ครั้งนี้ เปิดพื้นที่การจัดการเรียน การสอน และการเรียนรู้แบบใหม่ที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ส่วนบุคคลและปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ให้แตกต่างจากเดิม อย่างไรก็ตาม ยังต้องพิจารณาประสบการณ์ของนักศึกษา ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของข้อมูล การพัฒนาคลังความรู้บนระบบ AI Chatbot และบทบาทของผู้สอนซึ่งไม่อาจทดแทนได้ด้วย AI การจัดการกับความท้าทายเหล่านี้ พร้อมกับการใช้ประโยชน์จากจุดแข็งในความก้าวหน้าของ AI จะช่วยเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาเพื่อรับมือกับความท้าทายที่ซับซ้อนของการเรียนรู้

3 วิธีการ และกระบวนการ

กระบวนวิชา Innovative Public Management และ Independent Study (พัฒนาโครงร่างวิจัย) เป็นวิชาพื้นฐานด้านการจัดการและออกแบบองค์การสมัยใหม่ และการเตรียมความพร้อมสู่การค้นคว้า แสวงหาประเด็นการวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์ระดับบัณฑิตศึกษา เนื้อหาการเรียนรู้ของทั้งสองวิชา ครอบคลุมเนื้อหาความเข้าใจและทักษะการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ด้วยข้อถกเถียง โดยมีการค้นคว้าในประเด็นการศึกษาเฉพาะตามความสนใจ และแนวทางการออกแบบการวิจัยของตนเอง ผู้เรียนเป็นนักศึกษาปริญญาโท ชั้นปี 1 จำนวน 43 คน ในวิชา Innovative Public Management และอีกกระบวนวิชาที่ประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปี 2 จำนวน 8 คน ในวิชา Independent Study โดยมีการตกลงกับนักศึกษาถึงข้อกำหนดของกระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผล แนวทางการออกแบบวิธีการเรียนรู้เสริมด้วย Gen AI นอกเหนือจากการสอนในชั้นเรียนปกติประกอบด้วย

1. การแนะนำ สาทิต และบรรยายแนวทางการเรียนรู้ และหลักคิดสำคัญเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา โดยเน้นกิจกรรมการค้นคว้า การอภิปราย และการใช้แหล่งข้อมูลบนอินเตอร์เน็ต พร้อมกับการฝึกกำหนดคำสั่ง หรือคำถามต่อ AI ที่อาจให้ผลลัพธ์ในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป (Prompt) นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมทำความคุ้นเคยและค้นคว้าผ่าน Gen AI แพลตฟอร์มสำคัญๆ เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงฟังชั่นการใช้งาน และผลลัพธ์ที่แตกต่างกันไปตามโมเดลภาษา และความน่าจะเป็นในการผลิตผลลัพธ์ (output)

2. การเรียนรู้ และการฝึกฝนการคิดเชิงวิพากษ์ด้วยตนเองนอกคาบเรียนบนแพลตฟอร์ม Gen AI ที่นักศึกษาแต่ละคนเลือกโดยอิสระ และจาก AI Chatbot ที่ผู้สอนกำหนดให้ใช้ ซึ่งเป็นบริการแชตบอทที่ผู้สอนจัดหา และทำระบบการโต้ตอบกับผู้ใช้ (เทียบเท่า GPT-4o) ภายใต้ชุดคำสั่งระบบ (System Prompt) ทดสอบความรู้ และเป็นข้อแนะนำในลักษณะสนทนากับนักศึกษาทีละขั้นตอน ทั้งนี้นักศึกษาสามารถใช้เพื่อ กำหนดคำถาม แนบไฟล์แปล หรือเรียบเรียงเนื้อหา เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ หรือทำงานกับแชตบอทเหล่านั้นได้จนกระทั่งเครดิตการใช้งานหมดลง

3. การทำโครงงานกลุ่ม ในวิชา Innovative Public Management จำนวน 8 กลุ่ม (นักศึกษา 43 คน/ 8 ชิ้น) และข้อเสนอโครงร่างวิจัยเดี่ยวของนักศึกษาในวิชา Independent Study จำนวน 8 ชิ้น โดยใช้เครื่องมือ AI Chatbot ที่กำหนดให้นักศึกษาเลือกใช้ตามประสงค์ในการพัฒนาเนื้อหารายงาน และโครงร่างการค้นคว้าแบบอิสระ ทั้งนี้ในการประเมิน มีเกณฑ์รูบริคสำหรับการให้คะแนนประเมินรายงาน โดยแจ้งให้นักศึกษาทราบในเทมเพลตรายงานที่ต้องส่งผู้สอน

การนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ การจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลความก้าวหน้าเกี่ยวกับผลงานและโครงงานของนักศึกษาดำเนินการโดยผ่านระบบ CMU Mango Canvas ที่ผู้สอนได้ฝังแชตบอท ในแพลตฟอร์มเปิดให้สมาชิกทุกคนสามารถเข้าถึง และใช้งานได้อิสระ ผลการเรียนรู้ และการฝึกฝนด้วย

ตนเองนอกชั้นเรียนพิจารณาจากรายงานของนักศึกษา นอกจากนี้ยังมีฟอร์มการประเมินการใช้ประโยชน์จาก Gen AI และ/หรือ AI Chatbot ที่ผู้สอนกำหนดให้ใช้ และฟอร์มที่ TLIC ขอให้นักศึกษาประเมินแยกเป็นอีกส่วนหนึ่ง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสะท้อนคิดจากประสบการณ์การใช้งาน ความพอใจ ความน่าสนใจ ตลอดจนปัญหาอุปสรรค์ในการเรียนรู้วิชาทั้งสอง

บทความชิ้นนี้อาศัย Gen AI ได้แก่ Claude 3.5 และ GPT4-o เป็นเครื่องมือประกอบในการเรียบเรียง และการวิเคราะห์ข้อมูลไม่เกินร้อยละ 20 ของเนื้อหา และเวลาการทำงานโดยรวมซึ่งประกอบด้วยการค้นคว้า ตรวจสอบ และปรับปรุงสำนวนเพื่อการสื่อสาร และถ่ายทอดเนื้อหาข้อสรุปการเรียนรู้ที่สำคัญตามความเหมาะสม

4 ข้อสะท้อนคิด และการอภิปราย

พัฒนาการของการจัดการเรียนรู้ภายใต้โครงการ Type AI ภาคเรียนที่ 1 ปี 2567 ครั้งนี้ต่อยอดมาจากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของระบบปัญญาประดิษฐ์ พร้อมกับกลุ่มผู้เรียนที่มีโอกาสเข้าถึงนวัตกรรมใหม่ของ AI Chatbot เทคโนโลยี Gen AI มีที่ศักยภาพสูงขึ้นจาก LLM โมเดลใหม่ที่มีความสามารถทางตรรกะ การจัดการปริมาณเนื้อหาที่เพิ่มขึ้น การอ่านข้อมูลจากไฟล์ pdf ได้ช่วยขยายความสามารถในการจัดการคลังความรู้ และผลลัพธ์ในการเรียนรู้ การค้นคว้าวิจัย และการเรียบเรียงผลงานของผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าปีก่อน

ความสามารถของ Gen AI ในการตอบสนองความสนใจของนักศึกษามีหลายลักษณะ ตั้งแต่การตอบคำถามเกี่ยวกับประเด็นการวิจัยทั่วไป การระดมความคิดเพื่อหาหัวข้อทำวิจัย การสร้างสรรค์เนื้อหา จนถึงการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ภายหลังจากการแนะนำให้นักศึกษารู้จัก Open's AI ChatGPT และ Gen AI อื่นๆ เครื่องมือนี้ สร้างโอกาสแก่นักศึกษาที่ไม่เคยใช้งาน หรือมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีนี้มาก่อน และเริ่มรู้จักใช้ในการตอบคำถาม ค้นข้อมูล หรือเขียนเรียงความสั้น ตลอดจนกิจกรรมอื่นๆ ที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ Gen AI แต่ละโมเดล เป็นสิ่งที่นักศึกษามีโอกาสใช้น้อยเพราะมีค่าใช้จ่ายสูง นักศึกษาจึงใช้ได้เพียงโมเดล AI ที่ไม่มีค่าบริการรายเดือนซึ่งมีข้อจำกัดในการใช้ และให้ประสบการณ์ที่ด้อยกว่าแบบมีค่าบริการ

จากการประมวลผล ข้อมูลการทำโครงงานของนักศึกษา รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับแชตบอทและการตอบแบบสอบถาม ภายหลังจากที่ได้ฝึกใช้งาน Gen AI โมเดลต่างๆ สามารถสรุปประเด็นสำคัญของนักศึกษาในมิติต่างๆ นอกจากมุมมองเชิงบวกด้านความรวดเร็วในการค้นคว้าแล้ว นักศึกษายังมองถึงข้อจำกัด และอิทธิพลที่ Gen AI อาจมีในบริบทกว้าง อาทิเช่น ความเกี่ยวข้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูลในประเด็นที่นักศึกษากำลังค้นคว้า ข้อมูลแบบสอบถาม สะท้อนว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์ความไม่พอใจต่อผลลัพธ์ครั้งแรกที่ได้จากแชตบอท

4.1 ทักษะในการพร้อมท์กับแชตบอท

ทักษะสำคัญในการกำหนดคำสั่งแก่ LLM ได้แก่ การ Prompt ที่มาจากกระบวนการคิดซ้ำๆ ในเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิพากษ์ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล มุมมองของนักศึกษาได้สะท้อนให้ทราบว่า พวกเขาสามารถระบุ และสอบถามเรื่องที่น่าสนใจได้ชัดเจนขึ้นภายหลังจากได้เรียนรู้หลักการ Prompt พฤติกรรมนี้แสดงผ่านการถามคำถาม และการสนทนากับแชตบอท ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้วิธีการระบุ และจำกัดประเด็นให้ชัดเจน ในการสำรวจหัวข้อรายงาน นักศึกษาแต่ละคนได้สอบถาม และสำรวจหัวข้อผ่านระบบแชตบอทจำนวนหลายครั้งในแชตเดียวกัน ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการปรับ Prompt ของตนเองเพื่อการเรียนรู้

นักศึกษาได้ใช้แชตบอทเพื่อผลิตผลลัพธ์เป็นคำตอบ ข้อเสนอแนะ หรือคำอธิบาย ที่ช่วยให้เกิดการปรับปรุงคำถามวิจัยของตนเองให้คมชัด และ

เป็นข้อความที่มีคุณภาพสูงขึ้นจากของเดิม ในการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรายงานหรือหัวข้อโครงร่างการวิจัยส่วนบุคคล นอกจากนี้ยังมีคำถามเกี่ยวกับแนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ นักศึกษาได้แสดงความสนใจในการยกตัวอย่างประเด็นการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งเป็นการพัฒนาความเข้าใจในวิธีการวิจัยที่หลากหลายบนพื้นฐานของข้อมูลทางตัวเลข AI Chatbot ช่วยเพิ่มขีดความสามารถด้านการสร้างเนื้อหาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และแนวทางการวิเคราะห์ ตามการกำหนด Prompt

การตั้งคำถามเฉพาะเจาะจงให้ Gen AI หรือการ Prompt อย่างมีบริบท หรือมีรายละเอียดในคำถามได้ช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาชุดความคิดหรือประเด็นการทำรายงานกลุ่ม และโครงร่างการวิจัยที่มีโครงสร้าง และความชัดเจน โดยเห็นได้จากการปรับปรุงการกำหนดคำสั่ง หรือคำถามเฉพาะด้านของนักศึกษาผู้ใช้งานที่ได้เสนอให้ผู้สอนทราบและมีการระบุในรายงานเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จาก AI Chatbot เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสืบค้น และเรียบเรียงรายงาน ส่งผลให้ได้ผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับข้อมูล หรือความรู้ที่นักศึกษาต้องการพัฒนา ดำเนินไปด้วยความสะดวก และรวดเร็วในการเรียนรู้ผ่าน AI Chatbot

ข้อสรุปข้างต้นนี้ ได้สังเคราะห์มาจากข้อมูลการสนทนาที่นักศึกษาใช้งานในบริบทของกระบวนวิชา Innovative Public Management และกระบวนวิชา Independent Study (การพัฒนาหัวข้อวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์) แสดงให้เห็นถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียน และแชตบอทภายหลังที่ได้แนะนำการใช้ Gen AI ในฐานะผู้ช่วยด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการ Prompt ด้วยข้อความ หรือคำสั่งในลักษณะต่างๆที่หลากหลาย จากนั้นนักศึกษาจึงดำเนินการ Prompt ระบุความต้องการเฉพาะ และปรับปรุงข้อวิเคราะห์ และทำความเข้าใจเนื้อหาที่ Gen AI สร้างให้

ในกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการ Prompt นักศึกษาต้องใช้ทักษะในการถาม การตั้งข้อสงสัย และคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และเป็นประโยชน์ แม้แชตบอทมีความสามารถในการตอบคำถามที่เหมาะสมจากระบบ LLM ที่เกิดจากการสุ่มความเป็นไปได้ของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็น อย่างไรก็ตาม ระดับความคิดของนักศึกษาในเชิงวิพากษ์ และการตรวจทาน พร้อมกับความพยายามในการปรับการสื่อสารให้เหมาะสมกับระดับความรู้ และความสนใจของนักศึกษาแต่ละคนในเรื่องต่างๆ ที่ใช้งานอาจแตกต่างกันไป

ความท้าทายสำคัญในการใช้งาน Gen AI ขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ ที่อาจเป็นไปได้ว่า พวกเขาไม่ชัดเจนในสิ่งที่ต้องการจริง หรือเพียงต้องการผลลัพธ์ใด ๆ โดยไม่ตรวจสอบข้อมูลที่ AI Chatbot สร้างขึ้น ดังนั้น การให้คำแนะนำของผู้สอนที่สอดคล้องและเป็นประโยชน์ ตลอดจนการปรับตัวเข้ากับผู้ใช้งานที่หลากหลายของผู้เรียน จึงยังเป็นสิ่งสำคัญเพื่อความเข้าใจในรูปแบบ พฤติกรรมการใช้งาน และการปรับปรุงการตอบสนองให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้นักศึกษายัง จำเป็นต้องพัฒนาทักษะการกำหนด Prompt การสร้างคลังความรู้เอกสารให้ AI ตอบคำถาม และการโต้ตอบที่เหมาะสมจึงจะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพสูงยิ่งขึ้น

การใช้งาน AI Chatbot ของนักศึกษา ยังพบอุปสรรค์ที่สำคัญได้แก่ 1) พื้นฐานทางเทคนิคในด้านความเข้าใจเกี่ยวกับ Gen AI และการเรียนรู้ของเครื่อง หรือปัญญาประดิษฐ์ 2) การพึ่งพิงผลลัพธ์ที่อาจมีความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับ เพราะเนื้อหาที่มีการจัดเรียง นำเสนอ และเรียบเรียงอย่างเป็นระบบของ AI Chatbot 3) ความไม่คุ้นเคยกับการวิพากษ์ในผลลัพธ์ที่ถูกสร้างขึ้น ซึ่งรวมถึงการนำเนื้อหาจากแชตบอทมาใช้โดยขาดการปรับแต่ง เรียบเรียงใหม่ ทำให้เป็นเรื่องท้าทายในการสอนและแนะนำอย่างใกล้ชิด

โดยภาพรวม การใช้ Prompt เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาปริญญาโท ทั้งสองกระบวนวิชาในบทความนี้ สะท้อนให้เห็นว่าการโต้ตอบกับ Chatbot ด้วย Prompt ยังเป็นทักษะที่สำคัญเพื่อใช้ประโยชน์จาก AI ให้ได้ผลลัพธ์ คำตอบ เนื้อหาที่ต้องการ หรือคำปรึกษา ตามสถานการณ์ของนักศึกษา ทักษะนี้จะช่วยยกระดับประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นส่วนประกอบสำคัญในปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับแชตบอท และยังจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากมหาวิทยาลัยเพื่อการเรียนรู้ยุคปัญญาประดิษฐ์

4.2 ประสบการณ์ และประโยชน์

ทัศนคติในการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการสนทนากับ Gen AI นับเป็นความท้าทายในการพัฒนาทักษะหลากหลายมิติในการเรียนรู้ ทั้งในแง่ของการพัฒนาความรู้เชิงวิชาการ การพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการปลูกฝังทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ จากการสะท้อนคิดของนักศึกษาพบว่า การสนทนากับ AI ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ในระดับหนึ่ง โดยผู้เรียนมีโอกาสได้ทดสอบความคิด ถามคำถาม และสำรวจหัวข้อใหม่ๆ อย่างอิสระ ผ่านการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ ซึ่งแตกต่างจากการมีส่วนร่วมกับอาจารย์เพียงคนเดียวสำหรับนักศึกษาจำนวนมาก นักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวก แม้ปริมาณการแชตของแต่ละรายในการโต้ตอบจะไม่สูงนัก

การสนทนากับ AI ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านเท็กซ์ นักศึกษาจำเป็นต้องแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถามอย่างชัดเจน เพื่อให้ Gen AI สามารถตอบกลับได้อย่างเหมาะสม รวมถึงฝึกทักษะการอ่าน และการตีความคำตอบจาก AI เพื่อจับใจความสำคัญ แสดงหาความหมายที่ซ่อนอยู่ หรือการพิจารณาข้อผิด พลาดจากผลลัพธ์ที่ได้ กระบวนการนี้สามารถนำไปปรับใช้ต่อยอดในการสนทนา และการเรียนรู้ครั้งต่อไป และช่วยพัฒนาทัศนคติเชิงบวกในการเรียนรู้ด้วย Gen AI ผ่านการเปิดมุมมองใหม่ๆ ที่นักศึกษาอาจไม่เคยพิจารณามาก่อน หรือองค์ความรู้อีกมากมายที่รอการสำรวจ

นักศึกษาจำนวนหนึ่งได้รับประสบการณ์ตรงผ่านปฏิสัมพันธ์กับแชตบอท ทำให้สามารถพัฒนาโครงร่างการวิจัยที่น่าพอใจในระยะเวลาอันสั้น ทำให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาต่อยอดโครงการให้สำเร็จ ดังเห็นได้จากการสร้างคำถามผ่านการสนทนาบนระบบแชตบอทที่ผู้เรียนจะค่อยๆ พัฒนาทักษะกำหนดคำสั่งการทำงานกับด้วยสำนวนของตนเองผ่านการตั้งคำถามในประเด็นที่ตนสนใจ และสร้างเนื้อหาองค์ความรู้ใหม่จากการบูรณาการข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับจากแชตบอทจนพัฒนาเป็นรายงานและเป็นโครงร่างการค้นคว้าแบบอิสระได้ภายในระยะเวลาเพียงครึ่งภาคการศึกษา

หลักสูตร ปริญญาโทด้านรัฐประศาสนศาสตร์หลายแห่งอาจยังไม่มีเหมือนโครงการจัดการเรียนการสอนที่มีการใช้แชตบอทเหมือนที่นำเสนออยู่นี้ อย่างไรก็ดี การประยุกต์ใช้แชตบอทเข้ากับหลักสูตรในการเรียนการสอนในประเทศที่พัฒนาแล้วมีอยู่แพร่หลายและเป็นสิ่งธรรมดา การเพิ่มพูนประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้จึงจำเป็นสำหรับการเรียนรู้แบบใหม่ เพราะการไม่เริ่มทดลองพัฒนาใช้แชตบอทในลักษณะนี้ อาจเป็นอุปสรรค์ต่อความพร้อมที่จะเผชิญกับการประยุกต์ใช้ Gen AI ในภาคปฏิบัติของการจัดการศึกษา หรือการทำงานในอนาคตของนักศึกษา

การประยุกต์ใช้ Gen AI ในบริบทของการวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระบวนวิชา Independent Study นับเป็นโอกาสอันดีที่นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการใช้เครื่องมือสมัยใหม่สำหรับการวิจัย ไม่ว่าจะเป็นการระดมความคิดเกี่ยวกับหัวข้อ การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์บทความ การค้นคว้าข้อมูลและการอ้างอิง รวมถึงการสังเคราะห์ความรู้ใหม่ ฯลฯ กิจกรรมเหล่านี้ล้วนอาศัยเวลา และความเพียรในการพัฒนาข้อเสนอโครงงานวิจัย นักศึกษาได้สะท้อนว่า การ

ค้นคว้า เรียบเรียง เรียนรู้ผ่านการสนทนากับ Gen AI มีข้อดีในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ทั้งในมิติของเนื้อหาความรู้ ทักษะการสื่อสาร และเจตคติต่อการทำงานร่วมกับแชตบอท ผู้เรียนเปิดใจรับวิธีการใหม่ และเครื่องมืออันชาญฉลาดในการสร้างมุมมองใหม่ และการพัฒนาต่อยอดความคิดของตนเอง ประสบการณ์ครั้งแรกๆ ในการใช้แชตบอทสำหรับการสร้างโครงการร่างวิจัยที่สมบูรณ์ครั้งนี้ สามารถลดระยะเวลา และระดับการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 ความท้าทายในการใช้แชตบอท

นวัตกรรมมีความเสี่ยงแฝงด้วยเสมอ มุมมองด้านลบของนักศึกษาซึ่งมีระดับความแตกต่างในความรู้ ทักษะการใช้ และการแสวงหาโอกาสอันแตกต่างกัน ด้วยความเร็วในการพัฒนา ขยายศักยภาพด้านต่างๆ ของ Gen AI การใช้จึงมีความเสี่ยงในหลายแง่มุม และเป็นความน่ากังวลสำหรับผู้ที่ขาดโอกาสในการเข้าถึง และใช้งาน AI ได้อย่างเท่าเทียม ผู้สอนจึงควรพิจารณาจัดการอย่างรอบคอบรอบด้าน และพัฒนามุมมองการใช้ประโยชน์ที่พร้อมด้วยจริยธรรม และผลกระทบในเชิงรุกมากกว่าการตั้งรับ หรือรอคอยให้ AI พัฒนาไปไกลเกินจนเป็นช่องว่างอันกว้างใหญ่ระหว่างกลุ่มผู้ที่เข้าถึงได้ รู้จักใช้ประโยชน์ และกลุ่มที่ขาดโอกาสซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

ประเด็นหนึ่งในข้อจำกัดที่สะท้อนจากนักศึกษาได้แก่ความไม่ครอบคลุม ผิดแผกไปจากสิ่งที่ต้องการ และความไม่เข้าใจในอัลกอริทึมของ AI ซึ่งส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่ประสงค์ หรือไม่เพียงพอ ตรงตามความต้องการของนักศึกษา ระบบ AI ในปัจจุบันยังเป็นกล่องดำในการประมวลผล หรือนำข้อมูล และการสนทนากับผู้ใช้ไปต่อยอดระบบการฝึกฝนข้อมูลภายในโมเดล การตรวจสอบข้อมูลผลลัพธ์จาก AI จึงขึ้นอยู่กับการตัดสินใจ และนำไปสู่ปัญหาด้านความรับผิดชอบของผู้ใช้ การตรวจสอบประเมินรายงานจากนักศึกษาจึงยังจำเป็นสำหรับผู้สอนจากการพิจารณาผลงานของนักศึกษา พบแนวทางการเรียบเรียง และข้อมูลกาอ้างอิงจำนวนมากมีลักษณะสำนวนที่สร้างขึ้นโดย Gen AI ที่มีลักษณะเป็นแบบแผน หรือเป็นแบบแสดงรายการ ขาดการเรียบเรียงให้เนื้อหารายงานให้เป็นภาษาของตนเอง

ด้านความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ผลิตโดยแชตบอทประเภทต่างๆ นักศึกษาจำนวนหนึ่ง พบว่า Gen AI ให้คำอธิบายที่น่าเชื่อถือแต่ไม่ตรงประเด็น และอาจนำไปสู่การตัดสินใจใช้ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม นักศึกษาที่เชื่อมั่นในผลลัพธ์มากเกินไปโดยไม่ตรวจสอบ หรือทำการปรับแต่งคำสั่ง หรือการสนทนากับ Gen AI อย่างระมัดระวังจะนำผลลัพธ์ที่ได้มาใช้ทันที ทำให้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ AI กับกระบวนการเรียนรู้แบบมีผู้สอนให้การชี้แนะยังมีความจำเป็น และต้องดำเนินไปพร้อมกัน ไม่อาจปล่อยให้โดยไม่มีการตรวจสอบ ปรับปรุงรายงานหรือโครงร่างการวิจัย ผลกระทบด้านนี้ของเทคโนโลยี AI ชี้ถึงความสำคัญของการเรียนรู้โดยมีผู้สอนในชั้นเรียนปกติ

โดยสรุป ในขณะที่ AI แชตบอทได้แสดงศักยภาพในการเติมเต็มวิธีการเรียนรู้ของนักศึกษาและชุมชนในมหาวิทยาลัย แต่นวัตกรรมนี้เกิดขึ้นพร้อมกับไม่แน่นอน และมีข้อกังวลที่น่าพิจารณาโดยเฉพาะอย่างยิ่งความไม่เข้าใจ ทักษะการใช้ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับ Gen AI ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน นักศึกษาบางส่วนจึงเสนอให้มีการส่งเสริมความเข้าใจที่เหมาะสม การใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนการกำกับดูแลด้านกรอบจริยธรรม อันเป็นสิ่งสำคัญในการบรรเทาผลกระทบเชิงลบ และสำหรับผู้สอน ต้องปรับทัศนคติ และวิธีการเรียนรู้ว่าจะทำอย่างไรไม่ให้ AI แสดงบทบาทครอบงำความคิดของนักศึกษา ในขณะที่ผู้ใช้เองต้องพร้อมแสดงความรับผิดชอบในการศึกษา ค้นคว้า เรียบเรียงเป็นผลงานตนเอง

5 แชตบอทเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้

Gen AI เป็นเครื่องมือการเรียนรู้สำคัญไม่เพียงแค่ความเข้าใจพื้นฐานทางเทคนิค แต่ยังเปิดโอกาสในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในผลงานของตนเอง ทักษะการใช้ Gen AI จึงเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาได้ก้าวเท่าทันต่อเทคโนโลยี และสามารถติดตาม รู้เท่าทันคุณสมบัติของนวัตกรรมใหม่ ทำให้มั่นใจได้ว่าสถาบันการศึกษามีส่วนช่วยให้นักศึกษาได้รับแนวทางการเรียนรู้ที่ทันสมัย และสามารถสร้างผลงานใหม่ๆ ด้วยความรับผิดชอบ

อาจารย์ผู้ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ตามยุคสมัยแห่งเทคโนโลยี การเสริมสร้างทักษะและความเข้าใจในการใช้ประโยชน์จาก AI ให้กับผู้เรียนอาจช่วยส่งเสริมทักษะที่มีคุณค่า และเป้าหมายที่สำคัญของสถาบันการศึกษาด้วยการสร้างสมดุลในปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ Gen AI โดยวางอยู่บนฐานแห่งความปลอดภัย และความรับผิดชอบในการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่

6 เอกสารอ้างอิง

[1] Agarwal, P., & Wadhwa, R. (2020). Review of state-of-the-art design techniques for chatbots in education. Journal of Applied Research in Higher Education, 12(5), 1097-1119.

[2] Johannessen, M. R., Nordstrom, P. R., Krcmar, H., & Lohmann, P. (2022). Ethical considerations in the design and use of AI-powered chatbots in higher education. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 19(1), 1-22.

[3] Okuda, T., & Shoda, S. (2021). Exploring graduate students' perceptions of AI chatbots as a support tool in online learning environments. Computers and Education: Artificial Intelligence, 2, 100023.

[4] Pérez, J., Daradoumis, T., & Puig, J. M. M. (2020). Rediscovering the use of chatbots in education: A systematic literature review. Computer Applications in Engineering Education, 28(6), 1549-1565.

[5] Radziwill, N. M., & Benton, M. C. (2017). Evaluating quality of chatbots and intelligent conversational agents. arXiv preprint arXiv:1704.04579.

[6] Sandoval, Z. V. (2021). Design of an AI-based chatbot as a distance learning tool for a graduate-level research methodology course. Journal of Computing in Higher Education, 33(2), 343-369.

[7] Smutny, P., & Schreiberova, P. (2020). Chatbots for learning: A review of educational chatbots for the Facebook Messenger. Computers & Education, 151, 103862.

[8] Winkler, R., & Söllner, M. (2018). Unleashing the potential of chatbots in education: A state-of-the-art analysis. Academy of Management Proceedings, 2018(1), 15903.

ภาคผนวก

Thai-English Translator This bot will translate your text into Thai ...	08/06/2024	0	142
Literature Review Bot AI ช่วยพัฒนาวรรณกรรมปริทัศน์	08/19/2024	0	481
Human Subject [การวิจัยในมนุษย์] Professional recommendations for Hum...	08/26/2024	0	10
Inno. Public Management Research สนทนาเพื่อค้นหาแนวคิดการพัฒนานวัตกรร...	09/20/2024	0	1,007
Inno. Public Management สนทนาเพื่อค้นหาแนวคิดการพัฒนานวัตกรร...	09/20/2024	0	324

แชตบอทเฉพาะกิจตามโดเมนความรู้บนระบบคลาวด์ที่พัฒนาให้ นศ. ได้ใช้ประโยชน์ในกระบวนวิชาที่ระบุในบทความ

CMU21st CenturyLearning Report

Humanities and Social Sciences

กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ปีการศึกษา

2567