CHIANG MAI UNIVERSITY

TLIC Teaching and Learning Innovation Center.
ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

CMU21

CMU21st CenturyLearning Report

2023

ISBN (e-book) :
978-616-398-880-5

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2565

Humanities and Social Sciences

กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

CMU21

TLIC Teaching and Learning Innovation Center
ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Teaching and Learning Innovation Center

รายงานผล
โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
ประจำปีการศึกษา 2565
กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ISBN (e-book) : 978-616-398-880-5



Teaching and Learning Innovation Center

จัดทำโดย
ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
ISBN (e-book) : 978-616-398-880-5

บรรณาธิการ
อานันท์ สีห์พิทักษ์เกียรติ
ธัญพิชชา อรินต๊ะ
จุฑามาศ สีธิ
กิ่งกาญจน์ ถุงแก้ว

ออกแบบปกและจัดรูปเล่มรายงาน
โรงพิมพ์ภัทระพรีเพรส

ติดต่อ
tlic@cmu.ac.th

บทความนี้เอกสารนี้ สงวนลิขสิทธิ์ © 2565 โดยผู้เขียนนอกเสียจากได้ระบุเป็นอย่างอื่น
เอกสารนี้สามารถเผยแพร่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์หรือไฟล์ดิจิทัลสำหรับการศึกษาส่วนตัวหรือการเรียนการสอน
ที่มิได้ดำเนินการเพื่อแสวงหากำไรหรือความได้เปรียบทางธุรกิจ โดยขอให้มีการอ้างอิงที่มาทุกครั้ง
การนำบทความไปใช้ในรูปแบบอื่น เช่น การรวมเล่ม ตีพิมพ์ แจกจ่ายบนเครื่องแม่ข่าย ซึ่งจะต้องได้รับความ
ยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของบทความเท่านั้น

เกี่ยวกับโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนานักศึกษา ให้เป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมต่อโลกของการทำงาน เพื่อตอบรับกับสิ่งที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21 ทั้งแนวคิด ความรู้ และทักษะในด้านต่าง ๆ โดยตระหนักในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งที่ผ่านมาได้มีการออกแบบกรอบแนวคิด สำหรับการพัฒนาอาจารย์เพื่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ผ่านทางหลักสูตรต่าง ๆ ได้มีการมอบทุน ในการดำเนินการพัฒนากระบวนวิชาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้มุ่งเน้นในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ (1) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายที่ลดลง (2) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (3) การใช้ ICT ในการเรียนการสอน และ (4) การวัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง

การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีปฏิบัติที่ดีด้านการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 และการสนับสนุนด้านนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในปีการศึกษาที่ 2565 ซึ่งมหาวิทยาลัยมีโครงการรวมทั้งหมด 5 รูปแบบ ได้แก่ 1. โครงการ Type A เป็นการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ที่ส่งเสริมให้อาจารย์ลดการบรรยายหน้าชั้นเรียน 2. โครงการType B เป็นการเรียนการสอนแบบ Flipped-classroom ที่เน้นส่งเสริมให้อาจารย์นำเนื้อหาส่วนบรรยายของตนสร้างเป็นสื่อในรูปแบบ Online 3. โครงการ Type C เป็นทุนส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา 4. โครงการ Type O เป็นทุนที่เน้นการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้แบบ Outcome-based Education (OBE) นอกจากนี้ยังมีทุนประเภท Micro-teaching เป็นทุนสำหรับอาจารย์ใหม่ หรืออาจารย์ทั่วไปที่ต้องการมีที่ปรึกษาด้านการสอน โดยมีความร่วมมือจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ คณะศึกษาศาสตร์ มาเป็นที่ปรึกษาด้านการจัดการเรียนรู้รวมถึงการประเมินผลลัพธ์ผู้เรียน

เกี่ยวกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีนโยบายในการจัดตั้งศูนย์ TLIC (Teaching & Learning Innovation Center) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยพันธกิจหลักของ TLIC มี ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1. การผลักดันการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning) ด้านที่ 2. การพัฒนาอาจารย์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ด้านที่ 3. การสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อบริหารการจัดการเรียนรู้ และด้านที่ 4. การสนับสนุนการวิจัยและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งในพันธกิจที่ 2 การพัฒนาอาจารย์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ศูนย์ได้ส่งเสริมและผลักดันการพัฒนาอาจารย์ เสริมสร้างทักษะการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญ ประสานความร่วมมือกับส่วนงานที่เกี่ยวข้องเดิม ได้แก่ สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ และกองบริหารงานบุคคล เพื่อให้การพัฒนาอาจารย์เกิดผลก้าวหน้าอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

กรรมการและผู้มีส่วนร่วม ในโครงการประจำปีการศึกษา 2565

กรรมการดำเนินงาน

อานันท์ สีห์พิทักษ์เกียรติ
ธัญพิชชา อรินต๊ะ
จุฑามาศ สีธิ
กิ่งกาญจน์ ถุงแก้ว

กรรมการวิชาการ

อานันท์ สีห์พิทักษ์เกียรติ
พัชรี วรกิจพูนผล
ปรานอม ตันสุขานันท์
ชุมพล บุญคุ้มพรภัทร
ชญาภา แสนหลวง
ปรกต รุ่งศรี
อภิโชค เลขะกุล
วัชรพงศ์ นรพัลลภ
ศิริพร เพียรสุขมณี
ณัชชา กมล
มนิษวาส จินตพิทักษ์
ปริยานุช วุฒิ ชูประดิษฐ์
ศุภณัฐ ชัยดี
ทัชชา สุตตสันต์
อาทิตยา อินยง
ณฐวัฒน์ ล่องทอง
รวิศ ทัศคร

สารบัญ

ทุนประเภท TYPE : A

052353 : การวิเคราะห์สาระกลุ่มภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาห้องเรียน Active Learning เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ 11

กรกนก สกุลกนกวัฒนา

050104 : มนุษย์กับโลกสมัยใหม่ การเรียนแบบ active learning ผ่าน board game และ party game . 19

กิตติยา มูลสาร

851306 : การวิจัยเพื่อการสื่อสารการจัดการเรียนรูปแบบผสมผสานกลมกลืน (Blended Learning). 26

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์

114214 : การถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อยการใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านวิชาการถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย. 35

จรัลศักดิ์ ลอยมี

100404 : การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกกับการวิจัยในชั้นเรียน 43

ณัฐพล แจ้งอักษร

154152 : ดินและน้ำทางภูมิศาสตร์ เรียนรู้ดิน จากดินบ้านฉัน. 51

ทวี ชัยพิมลผลิน

114345 : ระเบียบวิธีวิจัยทางการถ่ายภาพ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับ การเรียนรู้แบบทำโครงงาน เพื่อมาปรับใช้ในการเรียนการสอนกระบวนวิชา ระเบียบวิธีวิจัยทางการถ่ายภาพ 57

ปรณัตร ศรีสุข

851352 : การวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ การนำเสนอการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาสำหรับสินค้ากระเป๋าแบรนด์ Aristotle รุ่น ROSE. 65

ปิยะพงษ์ อิงไธสง

013335 : จิตวิทยาเพื่อสุขภาพและความผาสุกในชีวิตและการทำงาน การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning 71

พิมพ์ชนก เครือสุคนธ์

014420 : อักษรและอักขรวิธีไท การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). 79

ภคภต เทียมทัน

สารบัญ (ต่อ)

062345 : การเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย การปฏิบัติบ่อยๆจนเป็นทักษะคือหัวใจของการเล่านิทาน 88

รัชชุกาญจน์ ทองถาวร

751308 : ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค I การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์มหภาคด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก 96

วรัทยา ชินกรรม

062302 : การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย ห้องเรียน Active Learning สู่การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย 102

ศิริพร วงค์ตาคำ

851251 : การสื่อสารการตลาดดิจิทัล การสื่อสารการตลาดดิจิทัล กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน 110

สุลิตา ทิพยศ

114305 : Alternative Photo Process (กระบวนการถ่ายภาพทางเลือก)การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ในกระบวนวิชากระบวนการถ่ายภาพทางเลือก 117

อัษฎา โปราณานนท์

114104 : โลกแห่งการถ่ายภาพ การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 121

อัษฎา โปราณานนท์

ทุนประเภท TYPE : B

103351 : Music Theory and Composition การสอนการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning 126

กฤษฎิ์ เลกะกุล

103251 : พื้นฐานดนตรีสากล (Music Rudiments) การเรียนการสอนทฤษฎีดนตรีตะวันตกแบบ Active Learning 131

กฤษฎิ์ เลกะกุล

100229 : นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ยุคใหม่ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษาครู 136

เจนจิรา อาษากิจ

สารบัญ (ต่อ)

052310 : การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิด 5 Practices ที่เน้นการอภิปรายในชั้นเรียน. 145

ณัชชา กมล

065333 : การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมสมรรถนะในการออกแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักศึกษา. 155

ณัชชา กมล

100404 : การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ตกผลึกองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้เชิงรุก. 166

ณัฐพล แจ้งอักษร

114203 : การถ่ายภาพสตูดิโอ 1 การใช้สื่อเสริมความรู้นอกเวลาเพื่อเพิ่มชั่วโมงปฏิบัติการในสตูดิโอถ่ายภาพ 174

ณัฐพล นุกูลคาม

112414 : ศิลปะเสียง (Sonic Art) ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 181

ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ

067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษา ศิลปะการใช้ภาษาคือทักษะสำคัญของการสื่อสาร 187

พรสุดา อินทร์สาน

067202 : วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา การเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning และ Asynchronous Learning 194

พรสุดา อินทร์สาน

014371 : วรรณกรรมวิจารณ์ ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน การจัดการเรียนรู้วิชาวรรณกรรมวิจารณ์แบบ Active Learning. 203

พฤฒิชา นาคะผิว

014372 : วรรณกรรมกับสังคม ห้องเรียนวรรณกรรมที่ฟูมฟักทักษะแห่งอนาคต 209

พฤฒิชา นาคะผิว

052334 : การสอนแบบโครงงานระดับประถมศึกษา การพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 219

พิศณุ รอตโกมิล

สารบัญ (ต่อ)

กระบวนวิชา 029766 : การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ในระดับบัณฑิตศึกษา 229

ภักดีกุล รัตนา

100231 : การประกันคุณภาพการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับสำหรับนักศึกษาครู 240

มนต์นภัส มโนการณ์ และ สุบัน พรเวียง

851108 : เสียง ภาพถ่าย และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้น การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกเพื่อสนับสนุนการสอนภาคปฏิบัติ 249

รัฐพล พรหมมาศ มณีกาญจน์ ไชยนนท์ และ กรวุฒิ อาศนะ

127330 : จิตวิทยาการเมือง การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางด้วย CANVAS สำหรับวิชาจิตวิทยาการเมือง 257

ราม โชติคุต

064204 : จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครูห้องเรียนจริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 265

วชิรศรณ์ แสงสุวรรณ

026101 : ภาษาเกาหลี 1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ควบคู่กับการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning) 275

ศยามล ศรสุวรรณศรี

063732 : การประเมินและการปรับปรุงหลักสูตรและการสอน นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก S–O–D–O เพื่อพัฒนาสมรรถนะ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในยุคดิจิทัล 282

ศักดา สวาทะนันทน์

062210 : พัฒนาและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริงเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย 293

ศิริพร วงค์ตาคำ

063730 : การบริหารหลักสูตร สร้างครูนักนวัตกรด้านบริหารหลักสูตรด้วยวิทยาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก . 299

สมเกียรติ อินทสิงห์

สารบัญ (ต่อ)

052447: วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการงานอาชีพระดับประถมศึกษา การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน. 307

สมบัติ ท้ายเรือคำ

การจัดการเรียนรู้ Active Learning ผสมผสานกับการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom สำหรับกระบวนวิชาการถ่ายรูปเพื่อการศึกษา 313

สุนันชัย ออนตะไคร้

025370 : วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดทำสื่อประกอบการสอน. 321

สุภาวดี เพชรเกตุ

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการณ์ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา. . . 330

หริพล ธรรมนารักษ์ อำนาจ เลิศปัญญาธิกุล และมานูนณย์ สุตีคา

062346 : สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Flipped-Classroom 345

อาทิตยา อินยง

152422 : การจัดการทรัพยากรและการพัฒนา ห้องเรียนกลับด้านและโครงการจัดการขยะในชุมชน 352

อารตี อยุทธคร

ทุนประเภท TYPE : C

071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา : 888106 การสื่อสารและการสร้างเครือข่ายในสังคมออนไลน์การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการผ่านนวัตกรรมเพื่อสังคมรุ่นเยาว์. 361

ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ พิระพงศ์ วงศ์แสนสี Ahmad Dawod และ Michael Harris

057137 : กีฬาเพื่อสุขภาพ 057420 : การจัดการแข่งขันกีฬา "กีฬาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ด้านสุขภาพ การจัดการและการทำงานร่วมกัน" 376

สราวุฒิ พงษ์พิพัฒน์ และ กฤษณะ บุญประสิทธิ์

ทุนประเภท TYPE : O

114103 : ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพประวัติศาสตร์การถ่ายภาพชั้นเรียนที่ ยืดหยุ่น สนุกสนานและเป็นมิตรกับผู้เรียน 383

กรรณ เกตุเวช

052353 : การวิเคราะห์สาระกลุ่มภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ห้องเรียน Active Learning เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

กรกนก สกุลกนกวัฒนา[1]
ภาควิชาหลักสูตรการสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail kornkanok.sakul@cmu.ac.th

TPYE A

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 56 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 052353 การวิเคราะห์สาระกลุ่มภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา เป็นรายวิชาเอกบังคับสำหรับนักศึกษาวิชาประถมศึกษาที่เรียนเกี่ยวกับการวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา การประยุกต์ใช้เนื้อหาภาษาอังกฤษเพื่อการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา การออกแบบหน่วยการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ ใช้วิธีการที่มีการบรรยายให้องค์ความรู้แก่นักศึกษาและให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงตามหลักของการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ผสมผสานกับการเรียนด้วยวิธี Flipped Classroom โดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา เช่น MOOC Google Classroom และมีการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนผ่านช่องทาง Facebook, Line Application และ Microsoft Teams เพื่อให้นักศึกษาสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองตามแนวคิดของ Constructivism ผู้สอนให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ (Learning by doing) ของผู้เรียน ผู้เรียนค้นคว้าสิ่งที่สนใจ เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ เมื่อได้ข้อสรุป ผู้เรียนนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และระหว่างทางของการค้นคว้าเก็บข้อมูลผู้เรียนได้รับคำแนะนำจากผู้สอนอย่างต่อเนื่องและรายงานความก้าวหน้าผ่านช่องทาง Zoom meeting และในห้องเรียน ในการประเมินผลผู้เรียนนั้น ผู้สอนเน้นการประเมินผู้เรียนจากการนำเสนอผลงานและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันในชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการประเมินร่วมกับผู้สอน

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ในภาคการศึกษาที่ 2 ภาคการศึกษา 2565 นี้ พบว่า นักศึกษามีความสุข มีความกระตือรือร้น และสามารถทำงานได้อย่างมีความสุข มีช่วงเวลาให้ทำงานอย่างเต็มที่ นักศึกษาสามารถวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานตัวชี้วัดระดับชั้นปี ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา และออกแบบหน่วยการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, หน่วยการเรียนรู้, ระดับประถมศึกษา

1. บทนำ

ในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้ได้ผลดีนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้เกี่ยวกับทักษะทางภาษาอังกฤษที่สำคัญทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน รวมไปถึงการศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมาตรฐานตัวชี้วัดให้เข้าใจก่อนที่จะนำเนื้อหาไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการใช้วิธีการสอนที่หลากหลายในห้องเรียนต่อไป ในการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ มีเนื้อหาสำคัญที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหาและความคิดรวบยอดเกี่ยวกับภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา สามารถประยุกต์ใช้เนื้อหาภาษาอังกฤษเพื่อการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงการออกแบบหน่วยการเรียนรู้เพื่อการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนจริง ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงตามหลักของการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา รวมไปถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การบูรณาการเนื้อหาที่สามารถพัฒนาผู้เรียนและเกิดการเรียนรู้ด้านทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างเต็มศักยภาพ การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน และเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสภาพสังคมของการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษที่ดีนั้น หากได้เตรียมความพร้อมตั้งแต่ระดับพื้นฐานและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีสมรรถนะในการเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้วจะส่งผลดีต่อการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งผลไปสู่การแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

กระบวนวิชานี้ใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร(Communicative Approach) คือ การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ไม่ได้เน้นเฉพาะโครงสร้างภาษาเท่านั้น แต่การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้จริงและสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมีประโยชน์ต่อผู้เรียน เนื่องจากสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจและสามารถนำไปปรับใช้ตามความต้องการของตนเอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) ได้กล่าวว่าการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ จดจำแล้วนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ อีกทั้งผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้ เนื่องจากการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้บทเรียนได้และสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในบริบทที่ตนเองถนัดและสนใจได้ นอกจากนี้ การสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ ซึ่งมุ่งเน้นความสำคัญของตัวผู้เรียนเป็นหลัก มีการจัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ การทำความเข้าใจ การจดจำ และนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ จุดมุ่งหมายของวิธีสอนตามแนวการสอนเพื่อการสื่อสารนี้ มุ่งให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษา

เพื่อสื่อความหมายได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสภาพสังคม

Wilkins (1976) ได้เสนอแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ว่าเป็นการให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตั้งแต่เริ่มต้น แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ได้ละเลยในเรื่องความสำคัญทางไวยากรณ์และสถานการณ์ในการใช้ภาษา การสอนภาษาตามแนวทางการสอนเพื่อการสื่อสารจะมีข้อดีกว่าแนวคิดการสอนที่เน้นไวยากรณ์คือ มีการฝึกฝนภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสาร และเมื่อผู้เรียนได้มีการฝึกฝนการใช้ภาษาได้ในสถานการณ์จริงแล้ว ยังช่วยให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนอีกด้วย กระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้อยากเรียนในบทใหม่ เนื้อหาจะเชื่อมโยงไปสู่สาระสำคัญของบทนั้นๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่นักเรียน มีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ เนื้อหาใหม่ให้เข้าใจทั้งรูปแบบและความหมาย

ขั้นที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) ในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันก็เน้นเรื่องการใช้ภาษาให้คล่องแคล่ว (fluency)

ขั้นที่ 4 ขั้นการใช้ภาษา (Production) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนนำคำหรือประโยคที่ฝึกมาแล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในรูปแบบกิจกรรมหลากหลายเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว (fluency) และเกิดความสนุกสนาน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นขั้นสุดท้ายของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง เพื่อสรุปสิ่งที่ได้เรียนแล้ว

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงเน้นหลักสำคัญที่ต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้ถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ ผู้สอนต้องบอกให้ผู้เรียนทราบถึงความมุ่งหมายของการเรียนและการฝึกใช้ภาษาเพื่อให้การเรียนภาษาเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่สามารถบูรณาการในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการใช้ภาษา และสามารถนำสิ่งต่างๆที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ได้จริงและเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

ในกระบวนวิชา 052353 การวิเคราะห์สาระกลุ่มภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหา ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างเนื้อหาภาษาอังกฤษตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับประถมศึกษา

2. เนื้อหาภาษาอังกฤษที่บรรจุไว้ในหลักสูตรและกรอบมาตรฐานสากล (CEFR)

3. ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาอังกฤษที่สอนระดับประถมศึกษา

4. การประยุกต์เนื้อหาภาษาอังกฤษไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

5. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนำไปปฏิบัติในห้องเรียนจริง

ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชาผ่านการเรียนรู้แบบใหม่ โดยผู้สอนเปลี่ยนการบรรยายแบบธรรมดา เป็นการบรรยายแบบมีส่วนร่วม มีกิจกรรมให้ผู้เรียนทำร่วมกัน ได้อภิปรายและเสนอแนะร่วมกัน เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น ทั้งในการทำงานเป็นกลุ่ม และการทำงานเดี่ยว อีกทั้งการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ ตามความถนัดและสนใจ การใช้เทคโนโลยีทางการเรียนรู้ได้อย่างคล่องแคล่วและเลือกใช้อย่างเหมาะสม มีความตระหนักรู้ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยี และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะทางด้านการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

3.1 แนวคิดการใช้เทคโนโลยี ICT และหรือ Digital Tools ในกิจกรรมการเรียน

กระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและกับครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในกระบวนวิชานี้ผู้เรียนจะต้องเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในกระบวนวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การใช้ Facebook Group

1.1 เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ

1.2 เพื่อใช้ในการมอบหมายงาน และส่งงาน

1.3 เพื่อใช้ในการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2. การใช้ Canva

2.1 ในการออกแบบการนำเสนองาน

2.2 การแบ่งปันรูปภาพ คลิปวิดีโอต่าง ๆ

3. การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams เป็นต้น

3.1 การทำรายงานต่าง ๆ

3.2 การนำเสนองาน

3.3 การเขียนบทความ

4. การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Lightworks, Windows Movie Maker เป็นต้น การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ หรือ tablet เช่น iMovie เป็นต้น

4.1 นำเสนอการออกแบบสื่อการสอนและหน่วยการเรียนรู้

4.2 นำเสนองานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

5. โปรแกรม Zoom

5.1 ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง

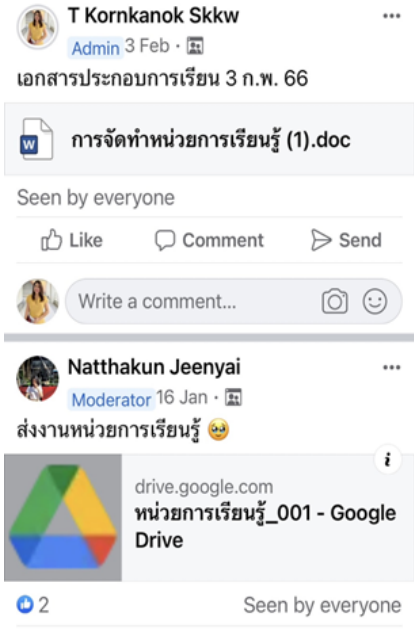
5.2 ใช้ในการประชุม และนัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

6. การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, Youtube, kahoot, Plicker, Prezi, Mentimiter เป็นต้น

6.1 ใช้ในการศึกษาวีดิทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ

6.2 การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา

6.3 เลือกใช้ประกอบการนำเสนองาน และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน



รูปที่ 1 ภาพช่องทางการติดต่อสื่อสาร ส่งเอกสารและงานที่ได้รับมอบหมาย ผู้สอนใช้ Facebook Group เป็นหลัก เพราะใช้งานง่ายสะดวกทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน และมีระบบแจ้งเตือนตลอดเวลา

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

ในกระบวนวิชานี้มีกิจกรรมส่วนที่เป็น Active

Learning ไม่ต่ำกว่า 50% ของเวลาในคาบเรียนทั้งหมด คือ กิจกรรมส่วนใหญ่ที่เน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน ใช้เวลาถึงร้อยละ 80 ของคาบเรียน มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ การบรรยายแบบมีส่วนร่วม ร้อยละ 20 การวิเคราะห์เนื้อหาภาษาอังกฤษ ร้อยละ 20 การจัดทำสื่อการเรียนรู้ ร้อยละ 20 การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ ร้อยละ 20 การนำเสนอการออกแบบกิจกรรมการสอน ร้อยละ 20 โดยผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยใช้รูปแบบ Authentic Assessment ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การตรวจชิ้นงาน การให้คะแนนการนำเสนองาน และการสอบปลายภาค เป็นต้น ซึ่งผู้สอนได้สร้างเครื่องมือในการประเมินในรูปแบบ (Rubric) และการสอบในรูปแบบอัตนัย

กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิดLearning Outcome 1 โดยผู้สอนการจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม จากนั้นแบ่งกลุ่มนักศึกษาโดยมอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา มาตรฐานตัวชี้วัดที่ควรรู้ และต้องรู้ในชั้นปีต่างๆ โดยแต่ละกลุ่มนำเสนอโดยวิธีการสรุปเป็น infographic นักศึกษาร่วมกันสนทนา ซักถาม และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ผู้สอนสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาหลักสูตร นักศึกษาสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในรูปแบบ Mind Mapping





รูปที่ 2-3 ภาพตัวอย่างงานการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา





รูปที่ 4-5 ภาพตัวอย่างงานการนำเสนอการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา



รูปที่ 6-8 ภาพตัวอย่างงานการนำเสนอคลิปวิดีโอการทำสื่อการสอนและการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 2 โดยผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม จากนั้นให้ผู้เรียนออกแบบสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาภาษาอังกฤษตามตัวชี้วัด นำเสนอในรูปแบบ Clip VDO และมอบหมายให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษา Clip VDO การนำเสนอของเพื่อน ก่อนเข้าชั้นเรียนและทำกิจกรรมการสาธิตการใช้สื่อการสอนและการทำกิจกรรมที่แต่ละกลุ่มได้ออกแบบไว้

กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 3 ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาและหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา จากนั้นผู้สอนให้ข้อมูลเพิ่มเติม ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดในหน่วยการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน นำเสนอในรูปแบบ Clip VDO ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์เนื้อหากิจกรรมต่างๆของเพื่อนที่ออกแบบไว้ในแผนการสอน









รูปที่ 9-10 ภาพตัวอย่างงานออกแบบหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ในด้านบทบาทผู้สอนพบว่าผู้สอนต้องวางแผนและเตรียมการสอนที่มีความชัดเจน และให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนอย่างเพียงพอ อีกทั้งยังต้องให้เวลาผู้เรียนในการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม รวมถึงการได้รับคำแนะนำจากผู้สอนให้มากยิ่งขึ้น จัดบรรยากาศในการชั้นเรียนให้มีความผ่อนคลาย ยืดหยุ่น เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และมีความสุขที่จะเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

ด้านบทบาทผู้เรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ดี ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ สืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้นอกห้องเรียนอย่างหลากหลาย รู้จักการนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาปรับใช้ในเนื้อหาและบทเรียนได้อย่างเหมาะสม คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้วผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวกดังนี้

1. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

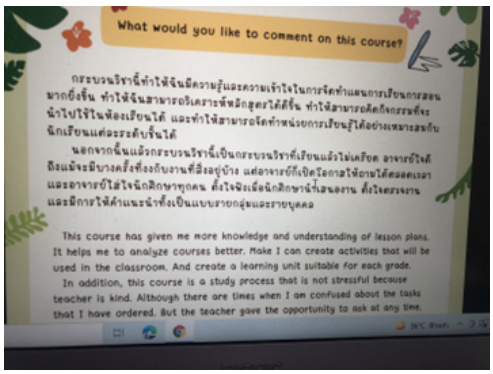
2. ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4. ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นระบบ มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่าและเหมาะสม





รูปที่ 11-12 ภาพตัวอย่างข้อเสนอแนะและสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้

6. แนวทางในการขยายผล

6.1 ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active Learning ไปประยุกต์ใช้และบูรณาการในกระบวนวิชาอื่น ๆ

6.2 จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลาก

หลายเช่น การทำ Presentation โดยใช้โปรแกรมจาก Website Canva และ Prezi ทำให้ช่วงเวลาการสอนบรรยายเนื้อหาและทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

7. การอภิปรายผลตามประเภททุน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning นั้นนอกจากจะทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่มีความคงทนถาวร อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นและเพิ่มศักยภาพทางด้านการสอนให้แก่ตัวผู้สอนด้วย เมื่อไหร่ที่ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและเอาใจใส่ต่อการเรียน เมื่อนั้นผู้สอนจะสอนได้อย่างมีความสุข ห้องเรียนที่ผู้สอนและผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน เรียนรู้ด้วยบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ห้องเรียนนั้นจะเป็นห้องเรียนที่มีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้แบบร่วมมือ และมีความสุขต่อการเรียนรู้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) จะช่วยให้ผู้เรียนที่เป็นนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษาได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง รวมไปถึงการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนเพื่อร่วมกันสร้างองค์ความรู้ใหม่จากเรื่องที่สนใจ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติใช้ในชีวิตจริงและใช้ได้อย่างยั่งยืน ถึงจะเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง

8. เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). ข่าววงการศึกษา : กระทรวงศึกษาธิการจึงประกาศนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.[ระบบออนไลน์],แหล่งที่มาhttp://www.phatthalung2.go.th/myoffice/2557/.

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

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

TPYE A

050104 : มนุษย์กับโลกสมัยใหม่
การเรียนแบบ active learning ผ่าน board game และ party game

กิตติยา มูลสาร[1]
[1]กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป ศูนย์บูรณาการมนุษยาภิวัตน์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
Kittiya.m@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 41 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 050104 มนุษย์กับโลกสมัยใหม่ เดิมเป็นวิชาที่เน้นการบรรยาย มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญของ “มนุษย์สมัยใหม่” ปัญหาที่โลกสมัยใหม่เผชิญ และแนวทางแก้ไขปัญหา ผู้สอนได้ปรับให้มีการใช้บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (board game) รวมทั้งปาร์ตี้เกม (party game) เข้ามาเป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (active learning) โดยเลือกใช้การสอนด้วยเกมใน 10 หัวข้อจากทั้งหมด 20 หัวข้อ โดยจะแบ่งเป็นเกมที่เล่นแบบแยกกลุ่มและเกมที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเพื่อนกลุ่มอื่นในห้อง หลังจากนั้นให้นักศึกษาสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากเกม วิธีการการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ใช้การประเมินจากคุณภาพของงานที่ทำและความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม ในภาพรวมแล้วนักศึกษามีผลตอบรับที่ค่อนข้างดีจากการทำกิจกรรม มีการส่งงานและร่วมกิจกรรมต่อเนื่องและสม่ำเสมอ รวมทั้งติดตามงานย้อนหลัง เห็นได้จากจำนวนผู้ส่งงานมีมากกว่าผู้ที่ไม่ได้ส่ง และนักศึกษามากกว่าครึ่งส่งงานเกือบครบทุกครั้ง

คำสำคัญ: board game, party game, active learning

1. บทนำ

กระบวนวิชา 050104 มนุษย์กับโลกสมัยใหม่ เป็นกระบวนวิชาในกลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปของคณะมนุษยศาสตร์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญของ “มนุษย์สมัยใหม่” ลักษณะและความเป็นมาของโลกสมัยใหม่ ปัญหาที่โลกสมัยใหม่เผชิญ และแนวทางแก้ไขปัญหา ซึ่งที่ผ่านมารูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบเน้นการฟังบรรยายในชั้นเรียน และวัดผลด้วยการสอบและการทำโครงงานกลุ่ม ปัญหาที่พบคือนักศึกษาไม่มีความตื่นตัวในการฟังบรรยาย ไม่มีส่วนร่วมมากเพียงพอ และขาดการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างหัวข้อต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

อาจารย์ผู้สอนเล็งเห็นว่า วิธีหนึ่งที่จะช่วยสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้เรียนได้ก็คือการใช้เกมเข้ามาเป็นสื่อการเรียนการสอน โดยที่จะใช้บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (board game) รวมทั้งปาร์ตี้เกม (party game) อื่น ๆ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่กำลังได้รับความนิยมในหมู่เด็กและเยาวชน บอร์ดเกมบางชนิดมีความ

ซับซ้อน มีกฎกติกาที่ต้องใช้การวางแผนและการคิดวิเคราะห์ซึ่งผู้เล่นจะต้องศึกษาเนื้อหาของแต่ละเกมมาเป็นอย่างดีก่อนเล่น หรือในกรณีปาร์ตี้เกมก็เป็นการกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม กระตุ้นให้เกิดความสนใจ ความตื่นตัว และการมีส่วนร่วม

เมื่อพิจารณาเนื้อหาของกระบวนวิชาจะพบว่าเนื้อหามีความกว้างและครอบคลุมหลากหลายมิติทั้งด้านประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม เหมาะอย่างยิ่งที่จะดัดแปลงเอาเนื้อหาในหัวข้อต่าง ๆ มาผสมผสานและออกแบบเป็นเกมและกิจกรรมให้เข้ากับเนื้อหาวิชาที่เรียนในแต่ละหัวข้อ โดยคาดหวังว่านักศึกษาจะมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

2. หลักการและทฤษฎี

กระบวนวิชานี้จะใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมและปาร์ตี้เกม ซึ่งบอร์ดเกมหรือเกมกระดานคือคือเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์และกติกาที่ออกแบบมาโดยเฉพาะในการเล่น ซึ่งจะมีแผ่นกระดาน ตัวหมาก หรือลูกเต๋าประกอบ ยกตัวอย่างบอร์ดเกมที่เป็นที่รู้จักทั่วไปเช่นเกมเศรษฐีหรือเกมบันไดงู เป็นต้น

ความนิยมบอร์ดเกมในประเทศไทยเริ่มราวปีพ.ศ. 2557-2558 พร้อม ๆ กับตลาดการผลิตบอร์ดเกมที่โตมากขึ้น และทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบของเกมให้มีความซับซ้อนเพื่อดึงดูดผู้เล่น บอร์ดเกมบางประเภทใช้การจำลองเรื่องราวและเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ เช่นการทำสงคราม การจัดกองทัพ การสร้างและวางผังเมือง เป็นต้น ทำให้ในขณะที่เล่นเกมนั้นผู้เล่นก็จะได้เรียนรู้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเกมไปด้วย และรูปแบบที่หลากหลายของเกมก็ทำให้ได้เรียนรู้หลากหลายมิติไม่ว่าจะเป็นเรื่องภาษา การวางแผน การตัดสินใจ เศรษฐศาสตร์ สังคม การเมือง ฯลฯ ประโยชน์ของบอร์ดเกมคือการฝึกให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การจัดการ การวางแผน การบริหารความเสี่ยง ใช้ความคิดสร้างสรรค์

บอร์ดเกมแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่คือ (1) เกมครอบครัว ที่กฎกติกาไม่ซับซ้อน เล่นได้ทุกเพศทุกวัย (2) เกมวางแผนที่มีกติกาที่ซับซ้อนและต้องใช้ทักษะที่มากขึ้นอย่างเช่นแนวจัดกองทัพหรือเกมหมากรุก และ (3) ปาร์ตี้เกมที่เหมาะสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ใช้สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่ม

งานวิจัยจำนวนมากในต่างประเทศได้ทดสอบประสิทธิภาพของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา เช่น Treher (2011) พบว่าการใช้เกมช่วยในเรียนรู้ทั้งด้วยมือและสมอง ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาสำคัญได้ง่ายขึ้น ลดระยะเวลาในการจดจำเนื้อหาใหม่ ๆ และทำให้เกิดการอภิปราย ทำงานร่วมกันและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน หรืองานของ Boghian et.al (2019) ที่ศึกษาการเรียนโดยใช้เกมในกลุ่มผู้ใหญ่และพบว่าการใช้เกมที่มีเนื้อหาจริงจังเป็นที่นิยมอย่างมากในสายงานด้านการทหาร การรักษาความปลอดภัยและการสาธารณสุข หรือสายงานอื่น ๆ ที่การฝึกบุคลากรเป็นไปได้ยาก รวมถึงยังพบว่ามีการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นในด้านรัฐประศาสนศาสตร์และการเมืองการปกครองด้วยเช่นกัน

จากการศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในหลาย ๆ ประเทศ อาทิ สวีเดน สเปน บราซิล พบว่าช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกแก้ปัญหาและมีปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพและสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกมดิจิทัลให้ไม่ได้ เป็นเครื่องมือดึงประสบการณ์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ช่วยในการกระตุ้นความสามารถในการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่หลากหลายเนื้อหาแตกต่างไปตามพื้นที่เป็นสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองได้ทุกศาสตร์รวมถึง lifelong learning ที่เกิดขึ้นนอกระบบสถาบันการศึกษา (ฟิสิกส์ และคณะ, 2566) แม้แต่การใช้บอร์ดเกมกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่นักเรียนนักศึกษาก็พบว่าได้ผลดีเช่นกัน เช่นช่วยกระตุ้นให้หัวหน้างานมีการพัฒนาความคิดเชิงระบบสูงขึ้น (วชรวรรธน์ และพีรเทพ, 2564)

การผลิตบอร์ดเกมแต่ละครั้งนั้นจะต้องคำนวณถึงความเหมาะสมของเนื้อหาด้วย งานวิจัยของรัชนีวรรณ (2565) ได้สรุปขั้นตอนของการออกแบบบอร์ดเกมเอาไว้ 12 ขั้นตอน คือเริ่มจากการกำหนดประเภทของเกม กำหนดธีม กำหนดวิธีจบเกม กำหนดกลไกในเกม กำหนดการสื่อสารในเกม กำหนดกติกา สร้างต้นแบบเกม ทดสอบเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ ทดสอบเกมโดยกลุ่มตัวอย่าง จัดทำวัสดุในเกม จัดทำคู่มือ และจัดทำแพคเกจของเกม

ในการออกแบบเกมสำหรับกระบวนวิชานี้ต้องคำนึงถึงเนื้อหาของวิชาเรียนเป็นสำคัญ แต่ไม่ว่าจะออกแบบด้วยวิธีใดจุดประสงค์ของเกมก็คือผู้เล่นต้องได้ความรู้ (knowledge) ได้เจตคติที่ดีต่อเรื่องที่กำลังเล่น (attitude) และผู้เล่นต้องได้ทักษะ (skill) เพราะจุดประสงค์สำคัญที่สุดของการใช้เกมในการเรียนก็คือต้องก่อให้เกิดความสนุกสนาน การแข่งขัน ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และทักษะการคิด (มนัสนันท์และรัชกร, 2565)

ด้วยเหตุนี้ทำให้มีการนำบอร์ดเกมและปาร์ตี้เกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในผู้เรียน โดยเฉพาะวิชาที่เน้นการบรรยายเนื้อหาอย่างเช่นวิชาในสาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์หรือ ประวัติศาสตร์ เพราะผู้สอนสามารถที่จะสอดแทรกเนื้อหาลงไปในกฎและกติกาของเกม ใช้เนื้อหาในชั้นเรียนสร้างเงื่อนไขในเกมได้ การใช้บอร์ดเกมในการเรียนการสอนนั้นก็มีผลวิจัยออกมาจำนวนหนึ่งที่ยืนยันว่าทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น หรือในทางการแพทย์ก็มีรายงานว่าผู้ป่วยที่มีอาการซึมเศร้าหรือออทิสติกมีอาการดีขึ้นหลังจากเล่นบอร์ดเกมเช่นกัน

3. วิธีการและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

การปรับวิชาในครั้งนี้ผู้สอนได้เลือกใช้การสอนด้วยเกมใน 10 หัวข้อ เพื่อทำเป็นบอร์ดเกมและปาร์ตี้เกมจากจำนวนหัวข้อทั้งหมดที่ใช้ในการเรียนการสอนคือ 20 หัวข้อ คิดเป็น 30% ของการเรียนการสอน อีก 20% จะเป็นการอภิปรายแบบกลุ่มซึ่งเป็นโครงงานกลุ่มของนักศึกษาที่ต่อเนื่องจากการฟังบรรยายและการเล่นเกม และอีก 50% เป็นการบรรยายในชั้นเรียน วิธีการคือจะแบ่งกลุ่มให้นักศึกษาเล่นเกม กลุ่มละ 4-5 คน โดยจะแบ่งเป็นเกมที่เล่นแบบแยกกลุ่มและเกมที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเพื่อนกลุ่มอื่นในห้องแล้วแต่หัวข้อเป็นกรณีไป หลังจากนั้นจะให้นักศึกษาสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากเกม ซึ่งจะใช้วิธีการรายงานหน้าชั้นเรียน ทำแบบฝึกหัด หรือทำสรุปเป็นรายงานสั้น ๆ ท้ายชั่วโมงเพื่อเก็บคะแนน

ในแต่ละครั้งก่อนเริ่มเล่น ผู้สอนจะอธิบายวิธีการเล่น เนื้อหาของเกม วัตถุประสงค์ จากนั้นจะให้เวลานักศึกษาทำกิจกรรมประมาณ 20-30 นาที บางเกมจะเริ่มเล่นก่อนการบรรยายในขณะที่บางเกมจะเล่นหลังจากบรรยายหัวข้อนั้น ๆ จบแล้ว ในท้ายชั่วโมงจะมีการอธิบายผลที่ได้ซึ่งจะให้นักศึกษาช่วยกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากเกมโดยออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน ส่งเป็นรายงานสั้นท้ายคาบ หรือทำแบบฝึกหัดทาง Mango Canvas และ MS Teamss สำหรับเก็บเป็นคะแนนสะสม คิดเป็น 30 คะแนน จากทั้งหมด 100 คะแนน

4. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

เกมที่ใช้ทั้งหมด 10 เกม มีทั้งบอร์ดเกมและปาร์ตี้เกม แบ่งเป็นหัวข้อและชนิดของเกมดังต่อไปนี้

1. หัวข้อความเป็นมาของโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมบิงโก เนื่องจากเป็นชั่วโมงแรกของการเรียนจึงเริ่มด้วยเกมที่ไม่ซับซ้อน เกมบิงโกเป็นเกมที่ง่าย เล่นจบได้ไว และทุกคนเข้าใจได้ไม่ยาก ผู้สอนเปลี่ยนจากตัวเลขมาเป็นคำศัพท์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับยุคกลางและยุคเรเนสซองต์ ซึ่งเป็นคำสำคัญที่นักศึกษาจะต้องเรียนในบทเรียน หลังจากจบเกมแล้วนักศึกษาจะต้องกลับไปค้นหาความหมายของคำแต่ละคำและเขียนส่ง

2. หัวข้อคุณสมบัติของมนุษย์ในโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมบันไดงู นักศึกษาแบ่งเป็นกลุ่มละ

4-5 คน ผู้สอนปรับเนื้อหาโดยนำคุณลักษณะต่าง ๆ รวมถึงปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ในโลกสมัยใหม่มาใส่ลงในแต่ละช่อง เมื่อนักศึกษาเดินหมากไปลงช่องใด จะต้องตอบคำถามในแต่ละช่องให้ได้

3. หัวข้อเศรษฐกิจในโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมเศรษฐีอาณานิคม นักศึกษาแบ่งกลุ่มเป็น 5 หรือ 10 กลุ่ม (แล้วแต่จำนวนนักศึกษา) ทุกกลุ่มจะได้รับเงิน วัตถุดิบประจำท้องถิ่น โรงงานผลิตสินค้าประจำท้องถิ่น และรายละเอียดของเกมซึ่งระบุความต้องการของสินค้าในแต่ละเมือง เกมนี้นักศึกษาจะต้องเล่นร่วมกับกลุ่มอื่น ๆ ในห้อง กิจกรรมนี้ทำให้นักศึกษาได้เข้าใจรูปแบบการค้าแบบไตรภาคีในยุคล่าอาณานิคม รู้จักการตั้งราคาสินค้าตามกลไกตลาด การต่อรองอำนาจของประเทศที่มีและไม่มีอาวุธ และเข้าใจพื้นฐานการล่าอาณานิคมที่นำไปสู่เศรษฐกิจแบบระบบโลก

4. หัวข้อกฎหมายในโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมสร้างเกาะร้าง นักศึกษาแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มจะได้เกาะร้างซึ่งมีสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศแตกต่างกัน กติกาคือช่วยกันออกแบบผังเมืองและร่างกฎหมายเพื่อดึงดูดประชากรเข้าเกาะให้มากที่สุด เมื่อออกแบบเสร็จแล้วนักศึกษานำเสนอเกาะของตนเองให้เพื่อนในห้องฟัง จากนั้นให้จั่วไพ่ประชากรที่ระบุชื่อ อายุ เพศ และความต้องการพื้นฐานของประชากร เพื่อนในห้องช่วยกันโหวตว่าประชากรคนดังกล่าวเหมาะสมกับเกาะใดมากกว่ากัน นักศึกษาจะได้เรียนรู้หลักการพื้นฐานของการสร้างกฎหมายในฐานะวิศวกรสังคมที่ตอบสนองความต้องการและประโยชน์ของประชากรในเมือง

5. หัวข้อการศึกษาในโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมเติมชื่อลงในตาราง เป็นปาร์ตี้เกมที่ใช้สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในห้อง นักศึกษาจะได้ตารางระบุคุณสมบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา วิธีเล่นคือให้ระบุชื่อตัวเองหรือชื่อเพื่อนที่มีคุณสมบัติดังกล่าวลงไปในตาราง แต่ละช่องมีคะแนนไม่เท่ากัน เสร็จแล้วมีการรวมคะแนน นักศึกษาจะได้เรียนรู้ถึงคุณสมบัติต่าง ๆ ของการศึกษาที่สัมพันธ์ต่อระบบเศรษฐกิจการเมืองสมัยใหม่

6. หัวข้อชีวิตในเมืองสมัยใหม่และความหลากหลายทางวัฒนธรรม เกมที่ใช้คือเกมจำไพ่ แบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4-5 คน เกมนี้เป็นเกมฝึกความจำและไหวพริบ ไพ่แต่ละใบแสดงถึงผู้อพยพและย้ายถิ่นฐาน นักศึกษาจะช่วยกันหาคำตอบว่าทำไมคนเหล่านั้นจึงย้ายถิ่นฐานและมีผลอย่างไรต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมในโลกที่เป็นโลกาภิวัตน์

7. หัวข้อมิติทางเพศ เกมที่ใช้คือเกมจับคู่คำและความหมาย เกมนี้นักศึกษาจะได้ไพ่กลุ่มละ 20 คู่ (40 ใบ) และจะต้องจับคู่ระหว่างคำสำคัญและความหมายให้ถูกต้อง โดยที่สมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยเหลือกัน นักศึกษาจะได้เรียนรู้คำสำคัญและความหมายที่เกี่ยวข้องกับมิติทางเพศในโลกสมัยใหม่

8. หัวข้อศาสนาในโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมศาสนาสำคัญและสาวกใหม่ นักศึกษาจับกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่ละคนจะได้รับการ์ดของแต่ละศาสนาประกอบไปด้วยคูปองคำสอนต่าง ๆ นักศึกษาจะแข่งกันหาสาวกเพิ่มด้วยการเปิดไพ่จากกองกลาง ไพ่กองกลางระบุคนและปัญหาในชีวิต นักศึกษาจะต้องใช้คำสอนเพื่อจูงใจสาวกคนนั้นและให้เหตุผลเพื่อให้เพื่อนสมาชิกคล้อยตาม ทั้งนี้ปัญหาที่พบก็จะหลากหลายแตกต่างกันไป และเป็นปัญหาสมัยใหม่ที่บางศาสนาอาจจะไม่มีคำสอนรองรับ นักศึกษาจะได้เรียนรู้บทบาทของศาสนาในโลกสมัยใหม่

9. หัวข้อปัญหาในโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมช้อปปิ้ง เกมนี้มีรูปแบบคล้ายเกมเศรษฐี นักศึกษาจะได้รับรายการซื้อของและเงินจำนวนหนึ่ง ซึ่งจะต้องใช้การทอยลูกเต๋าเดินไปตกในช่องร้านค้าจึงจะซื้อได้ นอกจากนี้ยังมีอุปสรรคและแรงจูงใจอื่น ๆ เช่นการจ่ายค่าเช่า บัตรเครดิต การกู้เงิน ช้อปปิ้งออนไลน์ เป็นต้น ในหัวข้อนี้นักศึกษาจะได้เรียนรู้เรื่องการใช้ทรัพยากรเกินขอบเขต

10. หัวข้อปัญหาของโลกสมัยใหม่ เกมที่ใช้คือเกมไพ่ UNO ผู้สอนปรับให้ไพ่แต่ละใบแสดงถึงปัญหาและแนวทางแก้ปัญหา นักศึกษาจะได้จั่วไพ่คนละ 7 ใบ และต้องจับคู่ระหว่างปัญหาและแนวทางแก้ที่เหมาะสม โดยจะต้องอธิบายและให้เหตุผลที่เหมาะสมแก่เพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ในเกมนี้นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เรื่องปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาต่าง ๆ



รูปที่ 1 ตัวอย่างเกมที่ใช้ในชั้นเรียน



รูปที่ 2 ภาพนักศึกษาทำกิจกรรมในชั้นเรียน



รูปที่ 3 ตัวอย่างงานที่นักศึกษาทำหลังจากเล่นเกมในชั้นเรียน

กระบวนการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วม (Active learning) และกระบวนการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning)

หลังจากการเล่นเกมทุกครั้ง อาจารย์ผู้สอนจะสร้าง assignment ใน Mango Canvas ซึ่งมีทั้งคำถามแบบปลายเปิดและเกมจับคู่ นักศึกษามีเวลาในการเข้าไปทำ assignment 1 อาทิตย์หลังจากการทำกิจกรรม บางครั้งเป็นงานเดี่ยวและบางครั้งเป็นงานกลุ่ม

การเล่นเกมสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษามีส่วนร่วมด้วยการให้คะแนน ครั้งละ 2.5 คะแนน (ขึ้นอยู่กับคุณภาพของคำตอบ) และยังมีคะแนน participation อีก 5 คะแนน ที่วัดจากการตอบคำถามและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ในส่วนนี้คิดรวมเป็น 30 คะแนน จากการสังเกตของผู้สอน ชั่วโมงที่มีการประกาศล่วงหน้าว่าจะมีการเล่นเกมและมี assignment จะมีจำนวนผู้มาเข้าเรียนมากกว่าครั้งอื่น ๆ อย่างไรก็ตามผู้สอนไม่ได้แจ้งล่วงหน้าทุกครั้งที่จะมีการเล่นเกม แต่ก็พบว่านักศึกษามีความกระตือรือร้นที่จะเล่นมากกว่าการนั่งฟังบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ก็มีการสร้างแรงจูงใจอื่น ๆ เช่นการแจกของรางวัล ได้แก่ ลูกอม ขนม ปากกา เป็นต้น

ในส่วนของการสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต การที่ผู้สอนให้เวลาทำงานแต่ละครั้งมากถึง 1 อาทิตย์ ก็เพื่อให้นักศึกษาได้ไปทบทวนเนื้อหาหรือค้นคว้านอกเวลาเรียน รวมถึงนักศึกษาที่อาจจะขาดเรียนในวันดังกล่าวทำให้ไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้ ก็ยังสามารถใช้โอกาสนี้ในการทำงานส่งได้ โดยอาจจะสอบถามรายละเอียดจากเพื่อนหรือผู้สอน ส่วนนี้จึงเป็นการสนับสนุนการเรียนรู้นอกห้องเรียน

นอกจากนี้นักศึกษายังต้องทำการอภิปรายกลุ่ม ซึ่งมีคะแนนอีก 20 คะแนน ซึ่งเนื้อหาก็จะนำมาจากหัวข้อที่เรียนและเกมที่ได้เล่นในชั้นเรียน ก่อนการอภิปรายแต่ละครั้งนักศึกษาก็จะต้องหาข้อมูลและเตรียมการล่วงหน้า ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน และบรรยากาศในการอภิปรายแต่ละครั้งก็จะช่วยปูพื้นฐานให้นักศึกษาเรื่องการแสดงความคิดเห็นในที่สาธารณะ อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตในอนาคต

5. อภิปรายผล

วิธีการการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาใช้การประเมินจากคุณภาพของงานที่ทำและความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม หากนักศึกษาร่วมกิจกรรมและทำงานที่ได้รับมอบหมายส่งในเวลาที่กำหนดและมีคุณภาพงานที่เหมาะสม ผู้สอนก็จะประเมินและให้คะแนนในส่วนของการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่งจุดประสงค์หลักไม่ได้ต้องการเน้นว่านักศึกษาตอบถูกหรือไม่ แต่ต้องการให้นักศึกษาได้ทบทวนความรู้และสิ่งที่ได้ทำไป ซึ่งนักศึกษาแต่ละคนก็จะได้บทสรุปที่ไม่เหมือนกัน

ในภาพรวมแล้วนักศึกษามีผลตอบรับที่ค่อนข้างดีจากการทำกิจกรรม มีการส่งงานและร่วมกิจกรรมต่อเนื่องและสม่ำเสมอ รวมทั้งติดตามงานย้อนหลังเห็นได้จากจำนวนผู้ส่งงานมีมากกว่าผู้ที่ไม่ได้ส่ง และนักศึกษามากกว่าครึ่งส่งงานเกือบครบทุกครั้ง



รูปที่ 4 สถิติจำนวนครั้งที่ส่งงานของนักศึกษา จำนวน 30 คน จากงานทั้งหมด 10 ชิ้น

จากกราฟจะเห็นว่ามีนักศึกษาที่ส่งงานครบทั้ง 10 ครั้ง จำนวน 10 คน ส่งงาน 9 ครั้ง จำนวน 9 คน ส่งงาน 8 ครั้ง จำนวน 4 คน เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็นประชากรกลุ่มใหญ่ของนักศึกษาทั้งหมด สะท้อนภาพว่านักศึกษาให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

นอกจากนี้จากการทำแบบประเมินหลังจากทำกิจกรรม ก็ได้ผลตอบรับที่ดี ยกตัวอย่างคำตอบของนักศึกษาดังต่อไปนี้

- ได้เรียนสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ได้เห็นในโลกปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นคุณค่า การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

- ได้เรียนรู้ถึงความคิดที่แตกต่างและความคิดที่เหมือนกันมีการแบ่งปันมันความสุขและยังได้ความรู้จากเนื้อหาที่เรียน

- ช่วยให้การคิดเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้นและเสมือนเป็นการนำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริง

- เพราะมันสนุกเลยจำได้พออ่านทวนก็สามารถนึกถึงการเล่นเกมมาประกอบกันได้

- เข้าใจเนื้อหามาก เหมือนเป็นการจำลองสถานการณ์จริง ๆ ว่าเกมนี้ทำให้เราคำนึงคิดว่าหากตกอยู่ในสถานการณ์นี้แล้วจะดำเนินปฏิบัติต่ออย่างไร

- รู้สึกอยากไปเรียนอยากไปทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ อยากมีส่วนร่วม

- ได้พูดคุยกับเพื่อนในคลาสมากขึ้น ทำให้การทำงานหลายอย่างเป็นไปได้ด้วยดีเพราะสัมพันธภาพดี

6. สรุป

ผู้สอนได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ว่าการได้ลงมือทำ แม้จะเป็นบทบาทสมมุติจากการเล่นเกม ก็ช่วยตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างมาก เพราะเพียงแค่การฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวผู้สอนจะไม่มีทางรู้ได้เลยว่านักศึกษาเข้าใจหรือไม่ หรือเข้าใจมากน้อยเพียงใด แต่เมื่อให้นักศึกษาทำกิจกรรมและผู้สอนเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ จะพบว่านักศึกษาได้ทบทวนความรู้กับเพื่อนร่วมชั้น และยังมีความกล้าที่จะสอบถามเพิ่มเติมกับผู้สอนมากขึ้นกว่าเดิม ทั้งหมดนี้ทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปได้ด้วยดี และผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมาก

แต่อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีปัญหาและอุปสรรคบางประการในการจัดกิจกรรม อย่างแรกคือระยะเวลาในการผลิตเกม เนื่องจากผู้สอนมีเวลาเตรียมตัวล่วงหน้าไม่ถึงหนึ่งเดือนหลังจากได้รับทุนสนับสนุน ทำให้ไม่สามารถออกแบบบอร์ดเกมที่กติกามีความซับซ้อนมากได้ บางเกมมีกติกาและอุปกรณ์ประกอบหลากหลาย ต้องมีการวางแผนโครงสร้างและรายละเอียดของเกม ต้องทดลองเล่นและแก้ไข บวกกับต้องใช้ระยะ

เวลาในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกและทำภาพประกอบ ทำให้ต้องใช้เวลาในการผลิตนานกว่าที่คาดการณ์ไว้ ผู้สอนจึงต้องปรับให้บางเกมเป็นปาร์ตี้เกมที่ง่าย ไม่ซับซ้อน แต่ถึงกระนั้นปาร์ตี้เกมที่ดูไม่ซับซ้อนอย่างเกมไพ่หรือเกมจับคู่ต่าง ๆ ก็ต้องอาศัยการคิดออกแบบคำถาม ปัญหา และมีการวางแผนด้วยเช่นกัน และต้องผ่านกระบวนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์และผลิตโดยมืออาชีพ ดังนั้นการผลิตเกม 10 เกมใน 1 ภาคการศึกษาจึงเป็นเรื่องที่เหน็ดเหนื่อยพอสมควร ปัญหาถัดมาคือระยะเวลาในการเล่น ผู้สอนพบว่าบางเกมนักศึกษาเล่นจบเร็วกว่าเวลาที่คาดไว้ (ซึ่งเป็นเพราะจำนวนผู้เล่นมีน้อย) ในขณะที่บางเกมนักศึกษาใช้เวลานานกว่าที่คิด ทำให้เล่นไม่จบเกม หรือทำให้ผู้สอนเหลือเวลาในการสรุปเนื้อหาตอนท้ายไม่มาก ซึ่งจะต้องนำเอาปัญหาส่วนนี้มาปรับปรุงต่อไปในอนาคต และปัญหาสุดท้าย ซึ่งเป็นปัญหาของเฉพาะภาคการศึกษานี้ นั่นคือจำนวนนักศึกษา ตามสถิติแล้วกระบวนวิชานี้จะมีนักศึกษาลงทะเบียนมากกว่า 100 คนในทุกภาคการศึกษา แต่ในภาคการศึกษา 2/2565 มีจำนวนนักศึกษาลดลง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบางสาขาวิชามีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรโดยไม่ได้แจ้งให้ทราบล่วงหน้า อย่างไรก็ตามจำนวนนักศึกษาที่ลดลงก็กลับเป็นผลดีต่อการจัดกิจกรรมโดยเฉพาะในช่วงที่เกมต่าง ๆ ยังคงอยู่ในขั้นทดลอง จำนวนนักศึกษาที่น้อยทำให้การบริการจัดการทำได้ง่าย ดูแลได้ทั่วถึงกว่า และสภาพห้องเรียนที่เป็นห้องบรรยายแบบสโลปก็อาจจะมีปัญหาได้ถ้าหากว่ามีจำนวนนักศึกษามากถึง 100 คน เพราะจะไม่มีพื้นที่สำหรับการเล่นเกมกระดานหรือเกมไพ่ต่าง ๆ สำหรับปัญหานี้ผู้สอนก็จะได้นำไปพิจารณาในการจัดกิจกรรมครั้งต่อ ๆ ไป

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Boghian, I., Cojocariu, V.M., Popescu, C.V., and Mata, L. (2019). Game-based learning. Using board games in adult education. Journal of educational sciences and psychology, vol. 9(1), pp.51-57.

[2] Treher, E.N. (2011). Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention. The Learning Key. Inc.

[3] ฟิสิกส์ ฌอน บัวกนก, เกศนีย์ อิ่นอ้าย และ พงศ์วัชร ฟองกันทา (2566). บอร์ดเกม: อารยะศิลปะการเรียนรู้ของอารยะประเทศ, วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์ มจร วิทยาเขตแพร่, 8(2), กรกฎาคม - ธันวาคม 2565), หน้า 292-301.

[4] มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และ รัชกร เวชวรนันท์ (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ, 29(2), กรกฎาคม – ธันวาคม 2565, หน้า 106-126.

[5] รัชนีวรรณ ตั้งภักดี (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย, วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 15(2), กรกฎาคม – ธันวาคม 2565, หน้า 117-132.

[6] วชรวรรธน์ ปิยะรัตนมงคล และ พีรเทพ รุ่งคุณากร (2564). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน, วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(5), พฤษภาคม 2564, หน้า 119-136.

TPYE A

851306 : การวิจัยเพื่อการสื่อสาร
การจัดการเรียนรูปแบบผสมผสานกลมกลืน (Blended Learning)

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์[1]
[1]คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239/72 ตรอกหมู่บ้านสุเทพ ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail kwanfa.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 55 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดเรียนการสอนรูปแบบใหม่ตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 และวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่มีต่อนักศึกษาคณะการสื่อสารมวลชน จำนวน 55 คน ที่ลงทะเบียนกระบวนวิชา 851306 ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project based learning) และการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active learning) ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโครงงานวิจัย 2 โครงงาน และใบงานกิจกรรม 12 กิจกรรม ผู้วิจัยใช้การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านผลงานโครงงานและใบงานมอบหมาย และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ โดยเลือกแบบเจาะจง คือ เป็นนักศึกษาผู้ประสานงานโครงงานวิจัยของแต่ละกลุ่ม ผลการจัดกิจกรรมและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่า ตัวแบบการเรียนรู้รูปแบบผสมผสานกลมกลืน (Blended learning) ประกอบด้วยองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ผ่านโครงงาน การเรียนรู้แบบกระตือรือร้น การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ และการเรียรู้แบบดั้งเดิม ทั้งหมดกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในบทเรียน โครงงานและใบงานกิจกรรม และนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

คำสำคัญ: Active learning, Project based learning, Blended learning

1. บทนำ

การพัฒนาที่ยั้งยืนด้านการศึกษา กำหนดเป้าหมายเรื่องความเท่าเทียมของบุคคลทุกกลุ่มการ นอกจากนี้ยังกำหนดเป้าหมายด้านการการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และการกำหนดเป้าหมายด้านจัดหาและพัฒนาผู้สอนให้มีคุณภาพในการจัดการศึกษา เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (www.un.org, 2022)

ในส่วนของโครงการพัฒนาการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active learning) เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาผู้สอน และจัดสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ผ่านมา มีนักวิชาการสนใจศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (active learning) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project based

learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ผู้เรียนสารถประกอบสร้างความรู้ได้ตามความสนใจด้วยตัวเอง (Constructive and authentic learning) และผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติในสถานการณ์จริงได้สำเร็จ (Kean, A. C., & Kwe, N. M.; 2014; Espinoza-Figueroa; 2021)

ในขณะเดียวกัน มีนักวิชาการบางส่วนสนใจศึกษาการใช้นวัตกรรมหรือสื่อการเรียนออนไลน์ (innovative learning) ในช่วงการระบาดไวรัสโคโรนา-19 ที่มีข้อได้เปรียบด้านความพร้อมและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเข้าถึงแ ละความยืดหยุ่นที่ตอบสนองต่อทั้งผ้สอนและผู้เรียน อย่างไรก็ตามยังพบข้อจำกัดด้านการจูงใจให้ผู้เรียนมีตวามสนใจในการบรรยายแบบออนไลน์(Camilleri, M. A.; 2021; Hira, A., & Anderson, E.;2021).

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น กับการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Traditional learning) ที่เป็นการวิเคราะห์ข้อได้เปรียบของการเรียนรู้ และนำมาพัฒนาการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในกระบวนวิชาด้านภาษาศาสตร์ และพยาบาลศาสตร์ (Razali, N. S. M., & Yahya, N.; 2010, Thi Thao Nguyen; 2021)

โครงการวิจัยฯนี้ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้ข้อได้เปรียบตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านโครงงาน และการจัดการความรู้แบบกระตือรือร้น ทั้งนี้เพื่อใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโครงงานการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยคาดหวังว่า ส่งผลลัพธ์ให้นักศึกษาสามารถประกอบสร้างความรู้ได้ด้วยตัวเอง เชื่อมโยงแนวคิดด้านการวิจัยและการปฏิบัติในสถานการณ์จริง และใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น เพื่อจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้รวมกันระหว่างนักศึกษาที่ร่วมกันดำเนินโครงงานวิจัยตามที่ได้รับมอบหมาย

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบบูรณาการ (Integrated Active Learning)

ในการดำเนินโครงการวิจัย มีการประยุกต์ใช้แนวคิดเกี่ยวกบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project based learning) เป็นตัวแบบการออกแบบการเรียนรู้ผ่านโครงงานมอบหมาย เน้นการใช้ทักษะที่ซับซ้อน ในการตั้งปัญหาที่ท้าทาย การออกแบบเครื่องมือหรือแสวงหาวิธีการที่จะแก้ไขปัญหา เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ให้โอกาสกับผู้เรียนสืบค้นและพัฒนางานตามความสนใจ และมีผลงานที่สามารถนำไปใช้งานได้ในสถานการณ์จริง (John W. Thomas,2020)

2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active based learning) เป็นการจัดหาแหล่งข้อมูล สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถาม และมีส่วนร่วมกิจกรรมต่างๆตามที่ออกแบบไว้ เพื่อพัฒนาทักษะเชิงบูรณาการ และสร้างความเชี่ยวชาญตามความต้องการของผู้เรียน (UC Berkeley, 2022) นอกจากนี้การเรียนรู้แบบกระตือรือร้น ยังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative learning) โดยเน้นการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collaborative teamwork) และสร้างความรู้ใหม่ร่วมกัน (Knowledge co-creators) (Chris Dew, 2021)

3. กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบผสมผสานกลมกลืน (Blended learning) ของกระบวนวิชา 851306

ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ โครงงานวิจัย และ ใบงานกิจกรรมการเรียนรู้ จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การมอบหมายงานโครงการดังกล่าว ต้องชี้แจงวัตถุประสงค์ภาพรวมของกิจกรรมให้ชัดเจน ระบุช่วงเวลาของกิจกรรม ผลลัพธ์ที่คาดหวัง และระบบการประเมิน เพื่อให้นักศึกษารับทราบความรับผิดชอบที่มีต่อโครงงานมอบหมายทั้งงานเดี่ยวและกลุ่มร่วมกัน มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโครงงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมอบหมายงาน 3 โครงงาน คือ โครงร่างการวิจัย (เดี่ยว) โครงงานวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ (กลุ่ม) และโครงงานวิจัยเชิงคุณภาพศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน (กลุ่ม)

โครงร่างการวิจัย (เดี่ยว) นักศึกษาได้รับโจทย์กิจกรรมโครงงาน จากนั้นนักศึกษาแต่ละคนเลือกหัวข้อตามความสนใจ พัฒนาโครงร่างงานเดี่ยว และจัดส่งในช่วงสอบกลางภาคการศึกษา เน้นใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงวิจัยด้วยตนเอง การประกอบสร้างความรู้/โครงร่างการวิจัยด้วยตนเอง และการปฏิบัติควบคู่ตลอดภาคการศึกษา ทั้งนี้ผลลัพธ์โครงงานวิจัยเดี่ยว คือ โครงร่างการวิจัยทางการสื่อสาร มีสัดส่วนการประเมินผลร้อยละ 20 โดยใช้เกณฑ์ประเมินจากการนำเสนอผลงานวิจัย และความสมบูรณ์รายงานตามมาตรฐานทางวิชาการ

จากการดำเนินกิจกรรมและผลงานโครงร่างการวิจัยเดี่ยวของนักศึกษา พบว่า การมีใบงานเดี่ยวและใบงานกลุ่ม ทำให้นักศึกษาสามารถมีความระบุบริบทและทฤษฎีได้ชัดเจนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การให้ข้อแนะนำแบบเผชิญในชั้นเรียน ทำให้นักศึกษาสามารถนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงโครงร่างการวิจัยเดี่ยวให้ดีขึ้น

โครงงานวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ (กลุ่ม) หลังการสอบกลางภาค สมาชิกกลุ่มจะพิจารณาเลือกโครงร่างการวิจัย (เดี่ยว) มาพัฒนาเป็นโครงการวิจัยเชิงปริมาณทางการสื่อสารร่วมกัน 1 โครงการ เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีมวิจัย และสร้างความเข้าใจและมีประสบการณ์ร่วมกันในการดำเนินงานวิจัยเชิงปริมาณ ทั้งนี้ผลลัพธ์โครงงานวิจัยการสื่อสารเชิงปริมาณ คือ รายงานวิจัยและบทความวิจัย



รูปที่ 1 การนำเสนอผลงานโครงงานวิจัยกลุ่ม

จากการดำเนินกิจกรรมและผลงานโครงงานวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ พบว่า การมีกิจกรรมจากใบงานกลุ่มที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริง ทั้งการออกแบบเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์สมมติฐาน ทำให้นักศึกษามีการสั่งสมความรู้จากการปฏิบัติในชั้นเรียน และนำไปประยุกต์กับโครงงานกลุ่มของตนเองได้

อย่างไรก็ตามการจัดกิจกรรมดังกล่าว นักศึกษาเห็นว่า มีข้อจำกัด คือ นักศึกษายังมีความต้องการเพิ่มเติมเกี่ยวกับการให้คำปรึกษาแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน และนอกเวลาเรียน สำหรับบทเรียนที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สถิติการในทดสอบสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตอบสนองความต้องการคำปรึกษาแบบเผชิญหน้านอกชั้นเรียน และจัดทำคลิปให้นักศึกษาเข้าถึงได้ตามอัธยาศัยใน MS Teams

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญที่ปรึกษาโครงการวิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ ให้ผู้เชี่ยวชาญการวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ ซึ่งเป็นวิทยากรรับเชิญมาร่วมให้ข้อเสนอแนะการนำเสนอผลงานกลุ่มเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนางานของนักศึกษาต่อไป

โครงงานวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชนเชิงคุณภาพ (กลุ่ม) นักศึกษายังมีการเรียนรู้ร่วมกันในการดำเนินโครงงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการฝึกปฏิบัติการออกแบบเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูล ชุมชนประวัติศาสตร์ โดยนักศึกษาจะได้รับข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชนประวัติศาสตร์ จากนั้นสมาชิกกลุ่ม

ตัดสินใจร่วมกันว่า จะเลือกลงพื้นที่วิจัยเชิงคุณภาพ จากนั้นสมาชิกกลุ่มทัศนศึกษาที่หอศิลปะวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ และการลงพื้นที่ชุมชนประวัติศาสตร์ตามที่กลุ่มแสดงความสนใจ อาทิเช่น วัดป่าเป้า วัวลาย วัดเกตุ หรือกาดหลวง ทั้งนี้เพื่อตอบโจทย์การวิจัยเชิงคุณภาพว่าด้วย ความเป็นมาของชุมชนในเชิงประวัติศาสตร์ ความเปลี่ยนแปลง และความคาดหวังในอนาคต ทั้งนี้ผลลัพธ์โครงงานวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชนเชิงคุณภาพ คือ บทความ และ E-Book รวบรวมผลงานบทความของนักศึกษาทุกกลุ่ม มีสัดส่วนการประเมินผลร้อยละ 10 โดยใช้เกณฑ์ประเมินจากการมีส่วนร่วมทัศนะศึกษาและลงพื้นที่วิจัย การนำเสนอผลงานวิจัย และความสมบูรณ์บทความที่ตอบโจทย์การวิจัยตามที่ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้



รูปที่ 2 นักศึกษาทัศนะศึกษาหอศิลปะวัฒนธรรมเชียงใหม่ และลงพื้นที่เก็บข้อมูลชุมชนประวัติศาสตร์

จากการดำเนินกิจกรรมและผลงานโครงงานวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชนเชิงคุณภาพ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าทัศนศึกษาที่หอศิลปะวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงการได้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง อาทิเช่นพระภิกษุสงฆ์ สล่าช่างหล่อคนสุดท้ายของชุมชน หรือแม่อุ้ยช่างฟ้อน ซึ่งนอกจากนักศึกษาจะได้ทักษะการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพแล้ว ยังทำให้นักศึกษารับรู้ถึงประวัติศาสตร์ชุมชนเชียงใหม่ และตระหนักถึงการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม

ในส่วนของนักศึกษามีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนรู้ผ่านโครงงาน โดยเห็นว่า การลงพื้นที่ทำให้มีโอกาสฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง แต่ในทางตรงข้ามนักศึกษาให้ตวามคิดเห็นเชิงลบที่ควรปรับปรุง โดยเห็นว่า ในการลงพื้นที่มีระยะเวลาที่กระชั้นชิดในการดำเนินงาน และบางชุมชนประวัติศาสตร์การสืบค้นหาบุคคลที่มีความรู้เชิงลึกได้อยาก อีกทั้งภาพเก่าเกล่าเรื่องเชิงประวัติศาสตร์ ไม่สามารถสืบค้นนำมาประกอบการเขียนรายงานได้

ทั้งนี้ผู้สอนได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ก่อนการลงพื้นที่วิจัย ในฐานะนักวิจัยจำเป็นต้องสืบค้นข้อมูลเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจนมีข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่มีความเชี่ยวชาญที่จะให้ข้อมูลมาประกอบรายงานประวัติศาสตร์ชุมชนได้ในส่วนของภาพเก่าชุมชนประวัติศาสตร์ นักศึกษาสามารถสืบค้นได้จากเอกสารตำรา จากนั้นจึงไปถ่ายภาพในปัจจุบันเทียบเคียงกับภาพโบราณตามที่กลุ่มสิบค้นได้ เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษาโครงการวิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ ให้มีจัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์ชุมชนประวัติศาสตร์ และคืนข้อมูลกลับไปยังชุมชน ซึ่งจะทำชุมชนได้รับประโยชน์ นอกจากนี้ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ชุมชนเชียงใหม่ มาร่วมให้ข้อคิดเห็นเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนางานของนักศึกษาต่อไป

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นผ่านใบงานกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น ให้สอดคล้องกับหัวข้อการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ตามแผนการศึกษา การดำเนินกิจกรรมตลอดภาคการศึกษาส่งผลให้นักศึกษาสามารถพัฒนาโครงร่างการวิจัย และนำไปสู่การพัฒนาโครงงานวิจัย

ทั้งในระดับงานเดี่ยวและงานกลุ่มจากพื้นฐานความสนใจของตนเองและการตัดสินใจร่วมกันของสมาชิกกลุ่ม อย่างไรก็ตามนักศึกษาต้องมีส่วนดำเนินกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ใน 12 ใบงานกิจกรรม จำแนกตามรูปแบบกิจกรรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นได้ 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 การสะท้อนความสนใจของตนเอง (Self-reflection) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนเริ่มต้นการกระบวนการวิจัย จากการดำเนินกิจกรรม ในขั้นตอนนี้มีความสำคัญที่การเริ่มต้นด้วยการให้นักศึกษาสมารถเลือกบริบท สืบค้นข้อมูล และกำหนดขอบเขตการวิจัยทางการสื่อสารตามที่ตนเองสนใจ

- ใบงาน 1 งานเดี่ยวมอบหมายให้วิเคราะห์บริบทการวิจัยที่นักศึกษาแต่ละคนสนใจ

- ใบงาน 2 งานเดี่ยวมอบหมายให้วิเคราะห์ขอบเขตการวิจัยทางการสื่อสารที่ตนเองสนใจ

3.2.2 การถามตอบและประเมินผลแบบรวดเร็ว (Quick write) เป็นกิจกรรมที่ใช้ทดสอบพื้นฐานความรู้ทฤษฎีทางการสื่อสาร และความเข้าใจของนักศึกษาที่มีต่อบทเรียน

- ใบงาน 3 งานเดี่ยวทดสอบความรู้ทฤษฎีการสื่อสาร เป็นการทบทวนความรู้เดิม และเฉลยความเข้าใจที่ผิดพลาดในชั้นเรียน เพื่อการประยุกต์ใช้ในบทเรียนการทบทวนวรรณกรรมต่อไป

- ใบงาน 11 งานเดี่ยวทอดสอบความรู้เรื่องระดับตัวแปร เพื่อนำไปประยุกต์ใช้สำหรับการตั้งสมมติฐานและการเลือกสถิติสำหรับการทดสอบสมมติฐาน

3.2.3 การระดมสมองคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Brainstorming) เป็นกิจกรรมในขั้นการพัฒนาบริบทและปัญหานำวิจัย โดยใช้การวิเคราะห์ร่วมกันของกลุ่ม ที่นักศึกษาจะนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาโครงร่างการวิจัยงานเดี่ยวตามที่ได้รับมอบหมายให้พัฒนาควบคู่ระหว่างเรียนและส่งในช่วงสอบกลางภาคการศึกษา

- ใบงาน 4 งานกลุ่มมอบหมายวิเคราะห์โครงสร้างของส่วนบทนำจากกรณีตัวอย่าง

- ใบงาน 5 งานกลุ่มมอบหมายวิเคราะห์ทฤษฎีทางการสื่อสาร จากบริบทการวิจัยในกรณีตัวอย่าง

- ใบงาน6 งานกลุ่มมอบหมายวิเคราะห์และสร้างกรอบแนวคิดจากกรณีตัวอย่าง โดยเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยเชิงปริมาณ ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ในเชิงเหตุผล

3.2.4 การเรียนรู้จากการปฏิบัติการตามบทบาทสมมติในสถานการณ์จริง (Practical-role play learning) เป็นการออกแบบกิจกรรมให้นักศึกษาแสดงบทบาทให้ฐานะนักวิจัย ทั้งนี้ในช่วงหลังการสอบกลางภาค สมาชิกลุ่มต้องตัดสินใจเลือกจากโครงร่างวิจัยเดี่ยวเชิงปริมาณ 1 โครงงานวิจัย นอกจากนี้กลุ่มนักศึกษาต้องร่วมกันดำเนินโครงงานวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชนเชิงคุณภาพ 1 โครงงาน จากนั้นในฐานะนักวิจัยนักศึกษาต้องร่วมกันออกแบบสอบถาม จัดเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และรายงานผลการวิจัย

- ใบงาน 7 งานกลุ่มมอบหมายให้พิจารณาเลือกชุมชนประวัติศาสตร์ที่กลุ่มมีความสนใจร่วมกัน

- ใบงาน 8 งานกลุ่มมอบหมายการสร้างข้อคำถาม ตามตัวแปรเชิงปริมาณ สำหรับโครงงานวิจัยกลุ่ม

- ใบงาน 9 งานกลุ่มมอบหมายให้ตั้งข้อคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม โดยให้โจทย์เป็นข้อเสนอเชิงนโยบายของนักศึกษาต่อการพัฒนามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นการแสดงบทบาทสมมติของสมาชิกกลุ่มในการสนทนากลุ่ม และใช้ข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับใช้ในการรายงานผลการวิจัย

- ใบงาน 10 งานกลุ่มมอบหมายวางแผนการดำเนินโครงงานวิจัยกลุ่มทั้งการวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ และการวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชนเชิงคุณภาพ

3.2.4 การเรียนรู้จากการอบมรบฝึกปฏิบัติการและนำเสนอกรณีตัวอย่างงานวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ

- ใบงาน 12 เป็นกิจกรรมอบรมฝึกปฏิบัติการ (Training workshop) วิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณด้วยโปรแกรม SPSS โดยมีใบงานงานกลุ่มมอบหมาย คือ การตั้งสมมติฐานและทดสอบสมมติฐาน นอกจากนี้นักศึกษายังได้เรียนรู้เกี่ยวจริยธรรมนักวิจัย การดำเนินงานวิจัย และการเขียนรายงาน ทั้งการวิจัยเชิงเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ใบงานการเรียนรู้ 12 กิจกรรม มีสัดส่วนการประเมินผลร้อยละ 20 โดยใช้เกณฑ์ประเมินจากการมีส่วนร่วมวิเคราะห์และความสมบูรณ์ของคำตอบจากใบงานแต่ละกิจกรรม และการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน



รูปที่ 3 นักศึกษามีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความติดเห็นเพื่อตอบโจทย์ตามใบงานกิจกรรมการเรียนรู้

จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นผ่าน 12 ใบงาน ในส่วนของนักศึกษามีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนรู้ผ่านโครงงาน โดยเห็นว่าใบงานกิจกรรมมอบหมายที่เน้นการวิเคราะห์ร่วมกันสามารถนำไปประยุกต์ให้กับโครงงานเดี่ยวและกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้การให้คำแนะนำหรือการถามตอบแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนทำให้มีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม นักศึกษามีข้อเสนอให้มีการปรับปรุง ใบงานมอบหมายบางกิจกรรมกลุ่ม ที่ผู้สอนจำเป็นต้องโน้มน้าวใจให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยมีข้อเสนอให้ผู้สอนอาจจะต้องเพิ่มบทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม ให้ผลัดเปลี่ยนนำเสนองาน ซึ่งจะทำให้สมาชิกกลุ่มที่ขาดความกระตือรือร้น เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

นอกจากนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษาโครงการวิจัยมีความเห็นว่า การนำเสนอผลงานโครงงานวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ และการวิจัยชุมชนประวัติศาสตร์เชิงคุณภาพ ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาต่างกลุ่ม มีส่วนร่วมให้การแลกเปลี่ยนและให้ข้อคิดเห็นต่อการนำเสนอรายงานผลการวิจัย เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาและแนวทางแก้ไขของการดำเนินโครงงานวิจัยต่อกัน

3.2.5 การเรียนรู้ผ่านกลุ่มออนไลน์ (Online learning community) ตลอดภาคการศึกษาผ่าน MS Teams และ Zoom meeting

ผู้วิจัยใช้กลุ่มออนไลน์ เป็นพื้นที่รวบรวมแหล่งการเรียนรู้พื้นฐาน โครงงาน ใบงานกิจกรรม และการส่งงาน ทั้งนี้กลุ่มออนไลน์ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์แบบตัวต่อตัว ในกรณีที่นักศึกษาต้องการนัดหมายรวมถึงการสอบถามเกี่ยวกับใบงานกิจกรรม หรือโครงงานมอบหมาย นอกจากนี้การในข้อแนะนำใบงานมอบหมายในผ่านกลุ่มออนไลน์ทำให้นักศึกษาทราบผลการประเมินได้รวดเร็ว มีการจัดเก็บที่สืบค้นได้และนักศึกษาสามารถเรียนรู้และเปรียบเทียบผลงานของตนเองกับคนอื่นได้

4. การอภิปรายผล

ผลลัพธ์จากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโครงงานและกิจกรรมการเรียนรูปแบบกระตือรือร้นผ่านใบงาน 12 กิจกรรม พบว่า ตัวแบบการเรียนรู้รูปแบบผสมผสานกลมกลืน (Blended learning) ที่นำข้อได้เปรียบของการเรียนรู้แต่ละรูปแบบมาใช้จัดการเรียนรู้ ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดที่มีอยู่ในการเรียนรู้แต่ละรูปแบบ โดยเป็นการจัดการเรียนรู้แบบผสมกลมกลืนผ่านโครงงาน การเรียนรู้แบบกระตือรือร้น การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ และการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ทั้งหมดส่งผลให้นักศึกษาสามารถพัฒนาศักยภาพแบบสั่งสมความรู้ตลอดภาคการศึกษา และนำไปสู่การบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

4.1 การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based learning)

จากการดำเนินกิจกรรมและผลงานโครงงานวิจัยทางการสื่อสารเชิงปริมาณ และการวิจัยชุมชนประวัติศาสตร์เชิงปริมาณ พบว่า การเรียนรู้ผ่านโครงงาน ที่ให้ความสำคัญกับการกำหนดบทบาทสมมติในฐานะนักวิจัยและการฝึกปฏิบัติจริง (Practical-role play learning) ทำให้นักศึกษาเกิดการสั่งสมความรู้และทักษะในการดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดบริบทและปัญหานำการวิจัย การทบทวนวรรณกรรม การกำหนดระเบียบวิธีวิจัย การลงพื้นที่ปฏิบัติการเก็บรวบรวมข้อมูล การรายงานผล และนำไปประยุกต์กับโครงงานทั้งในระดับโครงงานเดี่ยวและโครงงานกลุ่มของตนเองได้

Kean, A. C, and Kwe, N.M. (2014) รายงานผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมผ่านโครงงาน โดยเขาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ผ่านโครงงานทำให้ผู้เรียนประกอบสร้างความรู้และทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (Constructive and authentic learning) ทั้งนี้เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น และนำไปใช้งานในสถานการณ์จริงได้ ในขณะที่ Espinoza-Figueroa (2021) ให้คำอธิบายถึงความสำเร็จของรูปแบบการเรียนรู้ผ่านโครงงานว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ การใช้กรณีตัวอย่างในสถานการณ์จริง และกำหนดปัญหาและแสวงหาทางแก้ไขที่ต่อบสนองต่อบริบททางสังคม

4.2 การเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active based learning)

จากการดำเนินกิจกรรมผ่านใบงาน 12 ใบงาน พบว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นที่ส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับ คือ ประการแรก การสะท้อนความสนใจของตนเอง (Self-reflection) เป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมโดยภาพรวม ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษามีอิสระในการเลือกหัวข้อและพัฒนาโครงงานเดี่ยวตามที่ตนเองสนใจ

ประการที่สอง การระดมสมองคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Brainstorming) ตามใบงานมอบหมายที่กลุ่มต้องวิเคราะห์กรณีตัวอย่างร่วมกัน และนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงงานเดี่ยว นอกจากนี้การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและตัดสินใจในระดับกลุ่มทำให้กลุ่มกำหนดบทบาทหน้าที่ วางแผนการการดำเนินงาน ติดตามผลกิจกรรม และใช้ประเมินผลปฏิบัติงานของสมาชิกลุ่ม ประการที่สาม การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Training workshop) มีความสำคัญต่อการเรียนรู้-ของผู้เรียนในบทเรียนที่มีความซับซ้อนและมีรายละเอียดเชิงเทคนิคที่ต้องทำเข้าใจเชิงลึก

4.3 การเรียนรู้เชิงนวัตกรรมผ่านระบบออนไลน์ (Innovation-online based learning)

จากการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กลุ่มออนไลน์ MS Teams เป็นพื้นที่รวบรวมแหล่งการเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษา โดยเฉพาะการให้ข้อแนะนำงานมอบหมาย ทำให้นักศึกษานำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงผลงานของตนเองได้ อย่างจากการศึกษาจากวิชาการ พบว่า การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ มีข้อได้เปรียบด้านความยืดหยุ่น การเข้าถึงตามต้องการของผู้เรียน และผู้เรียนมีระดับความพร้อมในการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์และแอปพลิเคชันต่างๆ แต่รูปแบบการเรียนออนไลน์เต็มรูปแบบก็มีข้อจำกัด ดังนี้ควรการจัดการเรียนรู้แบบผสมผลานกลมกลืน (Blended Learning) จะส่งผลต่อการเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะคุณภาพของสื่อการสอน ที่จะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีความต้องการใช้ระบบการเรียนออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์ที่ดี (Camilleri, M. A.; 2021, Volikova, M., & Bratanych, O.; 2021)

4.4 การเรียนรู้แบบดั้งเดิมในชั้นเรียน (Traditional based learning)

จากการดำเนินกิจกรรม พบว่า รูปแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม ยังมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา ทั้งนี้การเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ใช้

การสื่อสารแบบเผชิญหน้า เป็นการปรับบทบาทจากการเป็นผู้บรรยาย ปรับเปลี่ยนเป็นผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางแก้ไขปัญหาในบทเรียนที่ซับซ้อน

ทั้งนี้ในส่วนของรายละเอียดบทเรียนที่เคยบรรยายใช้ในชั้นเรียน ได้ถูกจัดเก็บในรูปแบบของเอกสารหรือคลิปในแหล่งข้อมูลพื้นฐานในกลุ่มออนไลน์แล้ว ให้คำอธิบายได้ด้วย นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านใบงานตามโครงการวิจัย ยังมีข้อจำกัด คือ นักศึกษายังมีความต้องการเพิ่มเติมเกี่ยวกับการให้คำปรึกษาแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนและนอกเวลาเรียน สำหรับบทเรียนที่มีความซับซ้อน Volikovo, M., and Bratanych, O. (2021) ให้ข้อเสนอจากผลการวิจัยว่า การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ วิธีการสอน ความรู้ของผู้สอน และความสนใจของผู้เรียน มีส่วนสำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ทั้งนี้เขาได้ระบุถึงข้อได้เปรียบรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่สามารถนำมาประยุกต์ร่วมกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น ว่าคือ ความสามารถในการพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้เรียน การจัดการและการนำผู้เรียนเข้าสู่กิจกรรมได้โดยตรง ความสามารถในการโน้มน้าวใจ และเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนที่ลึกซึ้ง

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณ TLIC มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่สนับสนุนทุนโครงการวิจัย ขอบคุณผู้ทรงคุณที่ปรึกษาโครงการที่ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ขอบคุณปราชญ์ชาวบ้านที่สละเวลาให้นักศึกษาสัมภาษณ์เก็บข้อมูลการวิจัยประวัติศาสตร์ชุมชน และส่วนสำคัญสุดของโครงการวิจัย คือ ขอบคุณนักศึกษาที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามที่ออกแบบไว้และมีผลงานโครงงานวิจัยที่แสดงให้เห็นศักยภาพเกินจากที่ผู้วิจัยคาดหวังไว้

6. เอกสารอ้างอิง

[1] Camilleri, M. A. (2021). Shifting from traditional and blended learning approaches to a fully virtual and remote course delivery: Implications from COVID-19. Academia Letters. https://doi.org/10.20935/al481

[2] Espinoza-Figueroa, F., Vanneste, D., Alvarado-Vanegas, B., Farfán-Pacheco, K., & Rodriguez-Giron, S. (2021). Research-based learning (RBL): Added-value in tourism education. Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education, 28. https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100312

[3] Hira, A., & Anderson, E. (2021). Motivating online learning through project-based learning during the 2020 COVID-19 pandemic. IAFOR Journal of Education, 9(2), 93–110. https://doi.org/10.22492/ije.9.2.06

[4] Kean, A. C., & Kwe, N. M. (2014). Meaningful Learning in the Teaching of Culture: The Project Based Learning Approach. Journal of Education and Training Studies, 2(2). https://doi.org/10.11114/jets.v2i2.270

[5] Thi Thao Nguyen, H., Sivapalan, S., Hung Hiep, P., Van Anh, P. T., & Thi Mai Lan, N. (2021). Teaching English as a Second Language in Vietnam: Transitioning from the Traditional Learning Approach to the Blended Learning Approach. SHS Web of Conferences, 124, 01003. https://doi.org/10.1051/shsconf/202112401003

[6] John W. Thomas. (2000). A REVIEW OF RESEARCH ON PROJECT-BASED LEARNING. California: The Autodesk Foundation. Retrieved from http://www.autodesk.com/foundation

[7] Razali, N. S. M., & Yahya, N. (2010). Blended Learning: Overcome the Weaknesses of E-Learning and Traditional Approach. Edupress 2010, 10. Retrieved from http://eprints.utm.my/14929/

[8] Volikova, M., & Bratanych, O. (2021). TRADITIONAL AND INNOVATIVE LEARNING IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS OF UKRAINE: ADVANTAGES AND DISADVANTAGES. Academic Notes Series Pedagogical Science, 1(194), 78–84. https://doi.org/10.36550/2415-7988-2021-1-194-78-84

[9] United Nation. Sustainable Development Goals available online at https://www.un.org/sustainabledevelopment/education/

114214 : การถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย
การใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านวิชาการถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย

จรัลศักดิ์ ลอยมี
สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
jarunsak.l@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 17 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย (Night and Low Light Photography) ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ แนวคิดและสุนทรียะในหลักการถ่ายภาพโดยใช้แสงธรรมชาติและแสงวิทยาศาสตร์ในเวลากลางคืน ในรูปแบบต่างๆ การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการถ่ายภาพในเวลากลางคืน เพื่อสร้างสรรค์โครงงานภาพถ่าย ตลอดจนการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงานภาพถ่ายจากภาพถ่ายศิลปินผู้มีชื่อเสียงและจากงานของนักศึกษาที่สร้างสรรค์ในระหว่างเรียน อีกทั้งสามารถนำเอาแนวคิดและเทคนิคการถ่ายภาพดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานทั้งในเชิงศิลปะและผลงานเชิงพาณิชย์ ทั้งนี้การเรียนการสอนในวิชาดังกล่าว มีแนวทางการเรียนการสอน ประกอบด้วย

การเรียนภาคบรรยายโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาร่วมกับวิทยากรพิเศษด้านการถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย จากสถาบันและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและจากช่างภาพอิสระ ทั้งในด้านแนวคิดและเทคนิคการถ่ายภาพ ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงขั้นสูง

การเรียนภาคปฏิบัติ (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการค้นคว้า วางแผน และลงมือปฏิบัติการถ่ายภาพตามเนื้อหาในแต่ละหัวข้อการถ่ายภาพ (Project/Problem/Case-based Learning) โดยอาจารย์ประจำวิชาและวิทยากรพิเศษให้คำแนะนำปรึกษา

กิจกรรมการตรวจประเมินผลงานผ่านการสนทนากลุ่ม (Group Discussion) ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเรียนรู้ (Reflection) ทั้งระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

โครงการภาพถ่ายท้ายภาคเรียน (Final Project) เป็นโครงการสร้างสรรค์ภาพกลางคืนและแสงน้อย (Night and Low Light Photography) โดยใช้เทคนิคใดเทคนิคหนึ่งหรือผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานจะถูกนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อที่เหมาะสม

คำสำคัญ: การถ่ายภาพกลางคืน, การถ่ายภาพแสงน้อย, Project-based Learning

1. บทนำ

บทความนี้เป็นการสรุปการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 114214 การถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย โดยเพิ่มเติมในเรื่องการจัดกิจกรรมในส่วนของ Active Learning ให้มากยิ่งขึ้น จากการเรียนการสอนในปีที่ผ่านมา การสอนทฤษฎีและฝึกปฏิบัติในห้องเรียนนั้นไม่เพียงพอสำหรับการเสริมสร้างประสบการณ์ทางด้านทักษะการถ่ายภาพในกระบวนวิชานี้ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการฝึกปฏิบัติจากสถานที่จริง เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสมและเพิ่มคุณภาพของผลงานให้ดียิ่งขึ้น ตลอดจนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานจากเพื่อนนักศึกษา อาจารย์และวิทยากร ส่งผลให้มีการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

กระบวนวิชา 114214 การถ่ายภาพกลางคืนและแสงน้อย เป็นวิชาเอกเลือกสำหรับนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งนักศึกษาต้องผ่านกระบวนวิชาพื้นฐานมาก่อนคือวิชาเทคนิคการถ่ายภาพ1, 2 และการถ่ายภาพในสตูดิโอ 1

การจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ มีลักษณะเป็นแบบผสมผสานโดยเรียนออนไซต์ ในเนื้อหาทั่วไป การฝึกปฏิบัติ การนำเสนอผลงาน และในส่วนของออนไลน์จะเป็นการใช้ Microsoft Terms เป็นแพลตฟอร์มหลักในการสื่อสาร เพื่อมอบหมายงานและประเมินผลงาน โดยมีการสร้างกลุ่มเฉพาะใน Facebook เพื่อติดต่อกันอย่างไม่เป็นทางการ และใช้โปรแกรม CMU Zoom ในการปรึกษางานนอกเวลา ทั้งนี้เพื่อที่จะได้สื่อสารกับนักศึกษาได้หลากหลายช่องทางและเหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละรูปแบบ

ส่วนของเนื้อหากระบวนวิชา ผู้สอนเลือกใช้วิธี Project-based Learning เพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในห้องเรียนและนอกสถานที่ ตามกรอบเนื้อหาของกระบวนวิชาโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 5 โครงการย่อย คือ 1. โครงการวาดภาพด้วยแสงในสตูดิโอ (Indoor Light Painting) 2. โครงการวาดภาพด้วยแสงนอกสตูดิโอ (Outdoor Light Painting) 3. โครงการภาพถ่ายแสงสีในเมืองยามราตรี (Cityscape Photography) 4. โครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายถ้ำ (Cave Photography) และ 5. โครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายทิวทัศน์กลางคืนร่วมกับดาราศาสตร์ (Landscape and Astro photography)

ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนตามโครงการทั้ง 5 นั้น ทางผู้สอนได้มีการเชิญวิทยากรพิเศษ ผู้มีความรู้ความสามารถ และมีผลงานโดดเด่นในแต่ละสาขามาร่วมบรรยาย สาธิตและฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในห้องเรียนและนอกสถานที่ เพื่อให้นักศึกษาได้มองเห็นและซึมซับกระบวนการทำงานด้านการถ่ายภาพกลางคืนในรูปแบบต่าง ๆ หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนรู้ ทดลอง ฝึกปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงานตามโครงการย่อยแล้ว ก็เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เลือกโครงการที่ตนเองสนใจ นำมาสร้างเป็นโครงงานที่ 6 FINAL Project อีกครั้ง โดยไม่จำกัดเทคนิค กระบวนการ และรูปแบบการนำเสนอผลงาน

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนได้ประยุกต์ใช้หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนศิลปะปฏิบัติ ซึ่งอำไพ ตีรณสาร (1993) ได้เสนอแนวทางเกี่ยวกับการสอนศิลปะปฏิบัติ ในรูปแบบที่แตกต่างกัน 4 แบบ ได้แก่

1) การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) ให้ความสนใจการจัดการเรียนการสอนที่เน้นประสบการณ์ โดยการทดลอง การลงมือปฏิบัติจริง และกระบวนการคิดแก้ปัญหา ซึ่งผลจากการสอนแนวนี้ผู้เรียนจะพัฒนาทั้งด้านทักษะ และความเข้าใจ

2) แนวการสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The

Artist as Model) เป็นแนวความคิดที่เกิดจากความพยายามที่จะจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้ใกล้กับการทำงานศิลปะในโลกอาชีพ ในชีวิตจริงให้มากที่สุด ได้แก่ การทำความรู้จักศิลปิน การสังเกตการทำงานศิลปะ การสนทนาหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประยุกต์วิธีการของศิลปินมาใช้ในการทำงาน การขอคำแนะนำ การวิเคราะห์งานของตนเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาความรู้ ความสามารถ สิ่งที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้จากศิลปินที่สำคัญๆ คือ ลักษณะการทำงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะของตัวศิลปิน

บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ ในการจัดการสอนในแนวที่มีศิลปินเป็นแบบอย่างนี้ คือ เป็นผู้ที่แสวงหาและคัดสรรศิลปินที่มีลักษณะที่ต้องการ คือเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการ เช่น ต้องการเน้นการแสดงออกที่แปลกใหม่ หรือ ต้องการเน้นการเป็นผู้มีทักษะ ความชำนาญในการใช้สื่อเฉพาะอย่าง นอกจากนั้นแล้ว อาจารย์ยังมีหน้าที่ประสานงานกับศิลปินระหว่างการสอน โดยควรไวต่อความรู้สึกของนักศึกษาและเปิดการสนทนาให้เกิดขึ้นระหว่างศิลปินกับนักเรียน

3) แนวการสอนแบบนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered approaches) การสอนที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางนี้มี 2 แบบ คือ แบบเปิดเสรี เป็นการสอนโดยให้นักเรียนมีบทบาทในตนเองอย่างเต็มที่กล่าวคือ นักเรียนจะเป็นผู้เลือกเรียนในสิ่งที่ตนสนใจ และจะเป็นผู้วางแผนและดำเนินการเรียนด้วยตัวเอง ส่วนบทบาทของครูนั้น จะเน้นการเป็นผู้จัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียน จัดวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อม เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้เลือก และครูจะป้อนคำถามต่างๆ ที่ท้าทาย กระตุ้นความคิดและทำให้นักเรียนสามารถสรุปความสนใจ และความต้องการของตนเองได้อย่างชัดเจน หรือครูอาจปล่อยให้นักเรียนคิด และ ลงมือทำงานตามลำพังโดยอิสระหากนักเรียนต้องการ และครูจะมีส่วนช่วยแนะนำ หรือให้ข้อเสนอแนะ เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

แบบการศึกษาแนวลึก เป็นการสอนที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางอีกแบบหนึ่งโดยการให้ความสำคัญ ต่อศักยภาพทางศิลปะของนักเรียนแต่ละบุคคล แบบการศึกษาแนวลึกนี้ถึงแม้ว่าจุดศูนย์กลางจะอยู่ที่ตัวนักเรียน แต่การเรียนการสอนจะเป็นในรูปที่ครูมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด ตั้งแต่การเสนอขั้นตอน และการแนะนำให้นักเรียนสามารถดำเนินการ และวิเคราะห์ประเมินผลการทำงานในแต่ละขั้นตอน ขั้นตอนที่ครูสามารถช่วยแนะนำ โดยสรุปแล้ว บทบาทของครู คือ ช่วยนำทางให้นักเรียนไปสู่การขยายกรอบความคิดในตัวนักเรียนเองให้กว้างขวางยิ่งขึ้น และช่วยเจาะเข้าไปถึงศักยภาพในการเรียนศิลปะของนักเรียนแต่ละบุคคล

4) การศึกษาแบบประสมประสาน (Inter-disciplinary Studies) รูปแบบการสอนแบบประสมประสานนี้ สามารถทำได้ 2 วิธีคือการให้ครูกับนักเรียนร่วมมือกันและการจัดหลักสูตรระยะสั้น

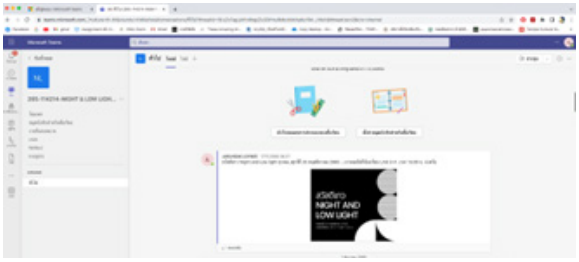
สำหรับวิธีแรกนั้นครูกับนักเรียนจะร่วมมือกันพัฒนาแผนการเรียนการสอน การดำเนินการดังกล่าวคือจะต้องมีความยืดหยุ่นสูงในการตัดสินใจ วางแผนและครูต้องสามารถนำนักเรียน ไปสู่ข้อสรุปที่ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับของทุกๆ ฝ่าย สำหรับวิธีหลังซึ่งได้แก่การจัดหลักสูตรระยะสั้นนั้น โดยหลักการแล้วเพื่อเป็นการกระตุ้นความคิดใหม่ๆ และสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียน ซึ่งต่างจากวิธีแรกในแง่ที่ว่าครูจะเป็นผู้วางแผน การเรียนการสอนให้นักเรียนเอง

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

จากแผนการสอนของกระบวนวิชาที่ได้ตกลงร่วมกันกับนักศึกษาในสัปดาห์แรกของการเรียนการสอน สามารถแบ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดังนี้ สัปดาห์ที่ 1 แนะนำกระบวนวิชา ข้อตกลง รูปแบบ การเรียนการสอน การวัดและประเมินผล สัปดาห์ที่ 2-5 เทคนิคและการสร้างสรรค์ภาพถ่ายวาดภาพด้วยแสง (Indoor & Outdoor Light Painting) สัปดาห์ที่ 6-7 เทคนิคและการสร้างสรรค์ภาพถ่ายเมือง

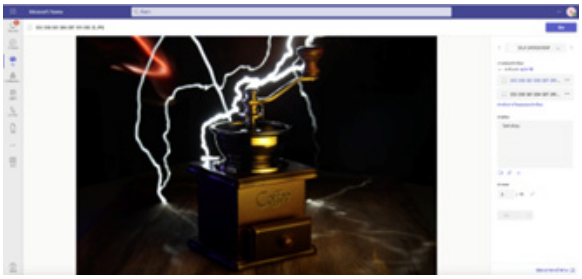
ยามราตรี (Cityscape Photography) สัปดาห์ที่ 8 เทคนิคและการสร้างสรรค์ภาพถ่ายถ้ำ (Cave Photography) สัปดาห์ที่ 9-10 การถ่ายภาพวิวทิวทัศน์กับดาราศาสตร์ (Landscape and Astro photography) และ การถ่ายภาพวัตถุในห้วงลึกของท้องฟ้า (Deep Sky Object) สัปดาห์ที่ 11 การถ่ายภาพเส้นแสงดาว (Star Trails Photography) และสัปดาห์ที่ 12-15 การนำเสนอหัวข้อโครงการ การพัฒนาโครงการ และการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ โดยแต่ละหัวข้อ มีรายละเอียดดังนี้

3.1 แนะนำกระบวนวิชา ข้อตกลง รูปแบบการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ในสัปดาห์นี้ผู้สอนได้แนะนำแผนการสอน การวัดและประเมินผล รูปแบบการส่งงาน ช่องทางการสื่อสารทั้งแบบเป็นทางการ และการสื่อสารรายบุคคล รวมทั้งไฟล์เอกสารประกอบการเรียนการสอน ลิงค์ VDO สำหรับศึกษานอกเวลา



รูปที่ 1 การสร้างกลุ่มเรียนใน Microsoft Teams

3.2 โครงการโครงการวาดภาพด้วยแสงในสตูดิโอ (Indoor Light Painting) สัปดาห์ที่ 2-5 โดยในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้แนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายโดยใช้เทคนิคของการวาดแสงในสตูดิโอ ทั้งในส่วนของการเลือกใช้อุปกรณ์ แสง การจัดวางองค์ประกอบทางศิลป์ โดยแบ่งกลุ่มเรียนเป็น 2 กลุ่มใหญ่ เพื่อฝึกการถ่ายภาพโดยใช้เทคนิค LIGHT PAINTING ทั้งนี้ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษานำสิ่งของที่ตนเองสนใจมารวมกันแล้วให้เลือกเพื่อนำมาถ่ายภาพ ก่อนที่นักศึกษาจะช่วยกันสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สอนได้แนะนำแนวคิดเทคนิคการถ่ายภาพ และสาธิตให้ดู และได้นำเอาลิงค์ VDO ใน YouTube มาให้นักศึกษาเพื่อใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน



รูปที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์(งานกลุ่ม)
หัวข้อ Still Life Light Painting ครั้งที่ 1



รูปที่ 3 ผลงานสร้างสรรค์(งานกลุ่ม 2 คน)
หัวข้อ Still Life Light Painting ครั้งที่ 2

หัวข้อการสร้างสรรค์ภาพถ่ายโดยใช้เทคนิค Light Painting ทั้งในส่วนของในสตูดิโอและนอกสถานที่ นั้นผู้สอนได้เชิญวิทยากรพิเศษมาบรรยายสาธิต และให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติ โดยมีวิทยากรและอาจารย์ผู้สอน เป็นผู้ให้คำแนะนำตลอดกระบวนการ ทำให้มองเห็นถึงปัญหาและอุปสรรคของนักศึกษาในการสร้างสรรค์งาน และช่วยแนะนำแก้ไขให้ผลงานที่นักศึกษาสร้างสรรค์ได้มาตรฐานที่ดี

3.3 โครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายเมือง (Cityscape Photography) ในสัปดาห์ที่ 6-7 ผู้สอนได้พานักศึกษาออกไปถ่ายภาพเมืองในเวลากลางคืน โดยเลือกจุดชมวิวดอยสุเทพ(1) เป็นสถานที่ฝึกปฏิบัติ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้นักศึกษาสามารถได้เรียนรู้

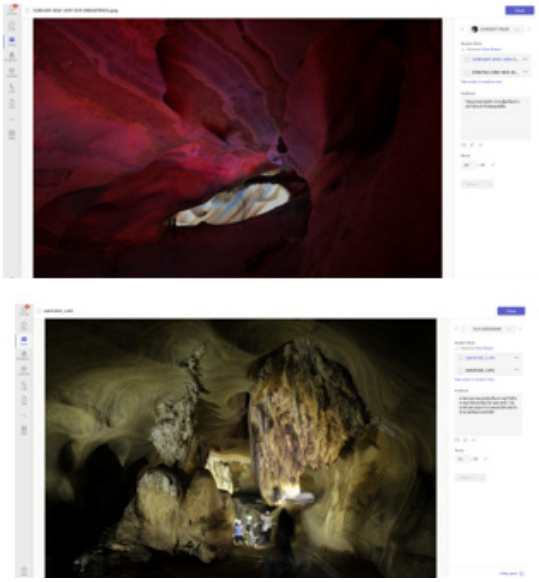
เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์การถ่ายภาพเฉพาะสำหรับการถ่ายภาพกลางคืน และนำเอาทฤษฎี มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายของเมืองเชียงใหม่ในยามราตรี



รูปที่ 4 ผลงานสร้างสรรค์
หัวข้อ Cityscape Photography

จากโจทย์หัวข้อการถ่ายภาพเมืองในยามราตรี สิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้นอกจากการเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมสำหรับถ่ายภาพเมืองในเวลากลางคืนแล้ว นักศึกษายังได้ใช้เวลาดังกล่าวในการพูดคุยแลกเปลี่ยนมุมมอง เทคนิคการถ่ายภาพต่างๆ เช่น TimeLabs, Panorama, Day to Night, ฯลฯ ซึ่งเป็นการประยุกต์เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีสู่การถ่ายภาพภาคปฏิบัติในสถานการณ์จริง

3.4 โครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายถ้ำ (Cave Photography) สัปดาห์ที่ 7-8 เป็นหัวข้อเกี่ยวกับการถ่ายภาพถ้ำ โดยผู้สอนได้บรรยายทฤษฎีการถ่ายภาพ การใช้อุปกรณ์เฉพาะต่างๆ การเตรียมตัวเดินทาง และตัวอย่างถ้ำในประเทศไทย และได้นัดหมายการเดินทางไปถ่ายภาพถ้ำ โดยผู้สอนได้คัดเลือกถ้ำแม่สาบหลวง อ.สะเมิง จ.เชียงใหม่ เป็นสถานที่สำหรับการฝึกปฏิบัติในหัวข้อนี้ ซึ่งสถานที่ดังกล่าวเป็นถ้ำที่เหมาะสมกับการทำงาน เพราะถ้ำมีขนาดใหญ่ ค่อนข้างมืด และมีหลายคูหาให้นักศึกษาได้เลือกเพื่อสร้างสรรค์ภาพถ่าย อีกทั้งระยะทางในการเดินทางไม่ไกลมากนัก โดยหัวข้อดังนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้เทคนิคการถ่ายภาพถ้ำในรูปแบบต่างๆ การวาดภาพด้วยแสงร่วมกับใช้แสงไฟจากไฟฉาย ในการเปิดรายละเอียดภายในถ้ำ ให้สวยงามและน่าสนใจ

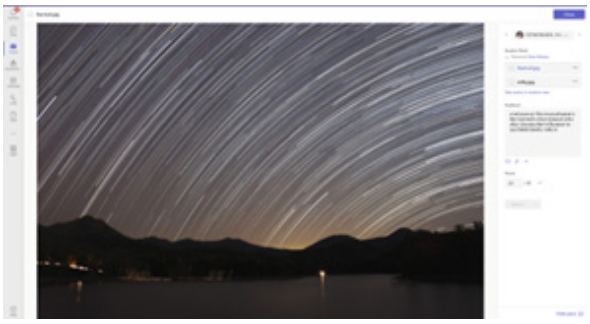


รูปที่ 5-6 ผลงานนักศึกษา
หัวข้อ Cave Photography

โครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายถ้ำ เป็นการฝึกให้นักศึกษาได้เรียนรู้การเลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมเพื่อนำมาใช้ในการสร้างงาน การเพิ่มแสงไฟเพื่อเปิดรายละเอียดของผนังถ้ำ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ทำให้ได้ทั้งทักษะการถ่ายภาพ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ตลอดจนรู้จักการประสานงานกับเจ้าของสถานที่ที่เข้าไปทำกิจกรรม

3.5 โครงการสร้างสรรค์ภาพถ่ายทิวทัศน์กลางคืนร่วมกับดาราศาสตร์ (Landscape and Astro photography) สัปดาห์ที่ 9-11 ในหัวข้อนี้ผู้สอนได้เรียนเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญในด้านดังกล่าว จำนวน 2 ท่าน มาให้ความรู้ถึงกระบวนการทำงานในขั้นตอนต่างๆ การเลือกใช้อุปกรณ์ การวางแผนการถ่ายภาพ เทคนิคการถ่าย และการจัดการภาพถ่ายกลางคืนให้มีคุณภาพที่ดี และได้มีการเดินทางออกไปฝึกปฏิบัตินอกสถานที่ ณ อ่างเก็บน้ำแม่ผาแหน อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่ ซึ่งเป็นหนึ่งในสถานที่ท้องฟ้ามืด เหมาะสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์ร่วมกับดาราศาสตร์ ซึ่งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในหัวข้อดังกล่าว คือเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ถึงแนวคิด และเทคนิคการถ่ายภาพ

ทิวทัศน์กับดาราศาสตร์ในรูปแบบต่างๆ ทั้งการถ่ายภาพเส้นแสงดาว การถ่ายภาพทางช้างเผือก การวาดภาพด้วยแสงร่วมกับดาราศาสตร์



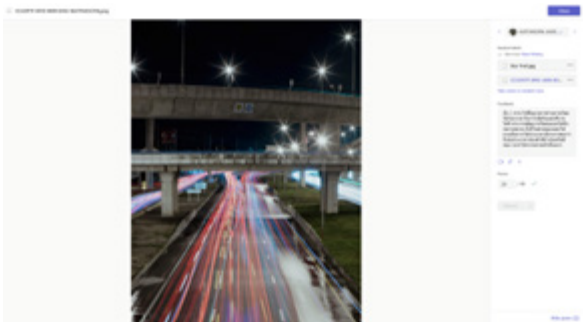
รูปที่ 7 ผลงานนักศึกษา
หัวข้อ เส้นแสงดาว (Star Trail)



รูปที่ 8 ผลงานนักศึกษา
หัวข้อ ทางช้างเผือก (Milky Way)

จากโครงการการถ่ายภาพทิวทัศน์ร่วมกับการถ่ายภาพทางดาราศาสตร์ หัวข้อนี้เป็นการประสมประสานศาสตร์ 2 ศาสตร์เข้าด้วยกันคือวิทยาศาสตร์และศิลปะ ซึ่งทำให้นักศึกษาได้นำหลักการทางวิทยาศาสตร์กล่าวคือปรากฏการณ์บนท้องฟ้าต่างๆ เช่น ทางช้างเผือก ดวงดาว เข้ามาเป็นส่วนประกอบของสถานที่ เพื่อสร้างสรรค์เป็นงานชิ้นนี้

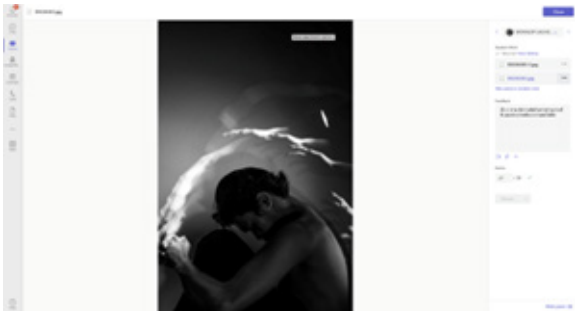
3.6 โครงการ Final Project สัปดาห์ที่ 12-15 เป็นการให้นักศึกษาเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจ เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานปลายภาคเรียน โดยแบ่งออกเป็น 4 ครั้งคือ 1 การนำเสนอหัวข้อโครงการ ครั้ง 2-3 เป็นการพัฒนาโครงการทั้งเชิงเทคนิคและแนวคิด และครั้งที่ 4 เป็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ครั้งสุดท้าย ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้นำความรู้ที่ได้รับตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ประกอบกับความสนใจส่วนบุคคลมาสร้างเป็นผลงาน Final โดยไม่จำกัดเทคนิค และรูปแบบของการสร้างงาน



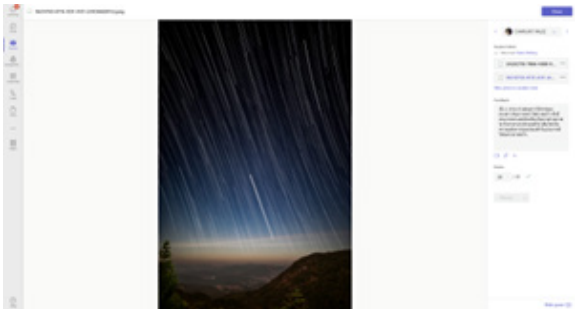
รูปที่ 9 ผลงาน Final ของนักศึกษา
หัวข้อ Cityscape



รูปที่ 10 ผลงาน Final ของนักศึกษา
หัวข้อ Still Life



รูปที่ 11 ผลงาน Final ของนักศึกษา
หัวข้อ Light Painting



รูปที่ 12 ผลงาน Final ของนักศึกษา
หัวข้อ Star Trail

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

พิจารณาจากการร่วมกิจกรรม Active Learing ที่นำไปสู่ Learning Outcome ซึ่งประกอบด้วย LO1 การนำเสนอผลงานทั้งระหว่างภาคเรียน และผลงานปลายภาคเรียน โดยให้นักศึกษาได้นำเสนอหัวข้องานในแต่โจทย์ที่ได้รับมอบหมาย อธิบายถึงที่มาของงาน ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน อาจารย์และวิทยากรพิเศษ ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ เพื่อที่นักศึกษาจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ LO2 นักศึกษาอธิบายถึงขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างครบถ้วน ทั้งกระบวนการก่อนการสร้างสรรค์การสร้างสรรค์ผลงาน และการจัดการภาพถ่ายหลังการสร้างสรรค์ผลงาน และการนำเสนองานต่อสาธารณะ และ LO3 ให้นักศึกษาฝึกการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น การขออนุญาตเข้าอาคารหรือสถานที่ ทั้งนี้สามารถแบ่งคะแนนที่จะใช้ในการประเมินผลในแต่ละหัวข้อที่มอบหมายดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 เกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์

กิจกรรม (เช่น การนำเสนองาน, กิจกรรมกลุ่ม)	**คะแนน (%)**
1. คุณภาพของภาพถ่ายตามหัวข้อ	60
2. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน	10
3. โครงการภาพถ่ายท้ายภาคเรียนทั้งในส่วนของพัฒนาการและผลลัพธ์ สุดท้าย	30
รวม	100

5. สรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้แบบ Active learning เข้ามาเพิ่มเติมในวิชา 114214 การถ่ายภาพแสงกลางคืนและแสงน้อย ครั้งนี้ นับได้ว่าเป็นเรื่องที่ท้าทาย ซึ่งจำเป็นที่จะต้องออกแบบการเรียนการสอน ให้มีความสมดุลทั้งเนื้อหาการจัดการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและนอกสถานที่ การจัดสรรชั่วโมงเรียนเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำงานหรือฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในส่วนของการเพิ่มประสบการณ์การทำงานให้นักศึกษานั้น วิทยากรจากภายนอก ยังมีความสำคัญเป็นลำดับต้นๆ ทั้งนี้เพราะเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กว้างขึ้น ทั้งในส่วนของเทคนิค แนวคิด กระบวนการสร้างงาน ตลอดจนช่องทางในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ อีกทั้งได้แลกเปลี่ยนมุมมองการสร้างสรรค์ผลงานจากทั้งเพื่อนนักศึกษา อาจารย์ผู้สอนและวิทยากรพิเศษที่เชิญมาบรรยาย สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้มีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น และสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้ในอนาคต

5.2 แนวทางในการขยายผล

สามารถสรุปบทเรียนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning ไปปรับใช้กับกระบวนวิชาอื่นที่ผู้สอนรับผิดชอบ ต่อไปในอนาคต

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนการสอน แบ่งได้ออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) ผู้สอน ยังไม่สามารถจัดหาอุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอนให้เพียงพอต่อการฝึกปฏิบัติในบางหัวข้อได้ อาทิ การถ่ายภาพทางวิวทิวทัศน์ร่วมกับดาราศาสตร์ ซึ่งจำเป็นที่จะต้องใช้อุปกรณ์พิเศษเข้ามาช่วย เพื่อทำให้ผลงานภาพถ่ายที่ได้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น เช่น ขาตามดาวเป็นต้น ถึงแม้ว่าในภาคเรียนนี้จะได้รับเงินสนับสนุนในการจัดการเรียนการสอน แต่ขั้นตอนของการจัดซื้อยังล่าช้า 2) นักศึกษาบางส่วน ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน เมื่อถึงเวลาที่จะต้องออกไปฝึกปฏิบัติงานถ่ายภาพนอกสถานที่ จึงไม่มีความพร้อมและทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์ยังไม่มีคุณภาพเท่าที่ควร

และทักษะของการใช้โปรแกรมสำหรับการจัดการภาพถ่ายกลางคืน ยังอยู่ในระดับที่ต้องพัฒนา ทั้งนี้ผู้สอนจะได้นำเข้าไปเสนอในที่ประชุมสาขาฯ ในลำดับต่อไป และ 3) สภาพอากาศ ในภาคเรียนที่ 2/2565 นี้ เป็นช่วงที่เชียงใหม่และจังหวัดใกล้เคียง ประสบปัญหาเกี่ยวกับหมอกควันและฝุ่น ทำให้เป็นอุปสรรคในการออกไปถ่ายภาพนอกสถานที่

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณทุนส่งเสริมการเรียนการสอนศตวรรษที่ 21 จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (Teaching and Learning Innovation Center) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากโครงการ Type A+ การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning

7. เอกสารอ้างอิง

อำไพ ตีรณสาร. (1993). วิธีการสอนศิลปศึกษา, (ระบบออนไลน์). แหล่งที่มา http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm

TPYE A

100404 : การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกกับการวิจัยในชั้นเรียน

ณัฐพล แจ้งอักษร[1]
[1]ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
Natthapol.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 60 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนการเรียนรู้ที่ดีต้องผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหา ตกตะกอนองค์ความรู้ได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งการเรียนแบบบรรยายปกติอาจจะไม่สามารถทำให้ผู้เรียนได้คิดและปฏิบัติได้ การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเป็นวิธีการที่ผู้สอนเป็นผู้บรรยาย อธิบายเนื้อหา และบทบาทในการจัดการเรียนรู้อยู่ที่ผู้สอนเป็นหลัก การจัดการเรียนรู้แบบบรรยายจะทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนลดลง เพราะผู้เรียน ไม่ได้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ไม่ได้ผ่านการปฏิบัติ ความน่าสนใจในแง่ของการเรียนรู้ไม่มากส่งผลให้ความรู้ที่จะได้จากการเรียนนั้น ได้น้อยกว่าที่ควรจะเป็น นำไปใช้ในชีวิตประจำวันน้อย ความคงทนในองค์ความรู้ที่ได้อยู่กับผู้เรียนไม่นาน และอาจทำให้เกิดความเครียด ความกังวลใจต่อตัวผู้เรียนเอง วิธีการเรียนที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจอย่างหนึ่งคือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยกระบวนการคิดผ่านการลงมือปฏิบัติ และกลั่นกรองและตกผลึกเป็นความรู้ด้วยตนเอง รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ได้มีการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก ตามที่ได้กล่าวไปข้างต้นผ่านการปฏิบัติการทำวิจัยในชั้นเรียนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้เห็นสภาพสถาณการณ์ ปัญหา ความรู้สึก ด้วยตนเอง ผ่านการลงมือออกแบบการวิจัย การเก็บข้อมูล การสร้างเครื่องมือ การวิเคราะห์ ซึ่งเป็นการเพิ่มบทบาทให้แก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำปรึกษา แทนที่ผู้สอนจะเป็นผู้ให้ความรู้ทั้งหมด ความรู้ กระบวนการคิด ที่ได้จากการทำวิจัยจึงมาจากการสร้างความรู้จากผู้เรียนเอง สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการปรับเปลี่ยนการสอนของตนเองในอนาคตได้ ในส่วนของการเรียนด้านเนื้อหา ผู้สอนได้จัดทำการเรียนการสอนแบบวิดีโอคลิปเพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ประกอบกับการทำกิจกรรมในชั้นเรียน ให้ผู้เรียนได้ทบทวนองค์ความรู้ โดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ มาประกอบร่วม การจัดการเรียนการสอนที่กล่าวมานั้น ทำให้การเรียนสนุกสนาน น่าสนใจ ความตึงเครียดในชั้นเรียนน้อย ประสิทธิภาพในชั้นเรียนเด่นชัด

คำสำคัญ: การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน, การจัดการเรียนการสอนรู้เชิงรุก

TPYE A

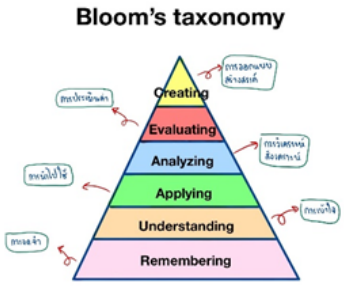
1. บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (100404) ได้นำวิธีจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning) มาใช้ในห้องเรียนเพื่อลดการสอนในรูปแบบการบรรยาย โดยที่ให้บทบาทผู้เรียนในห้องเรียนเป็นสำคัญ (learner) และเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนให้เป็น ผู้ให้คำแนะนำ (adviser) แทนที่ผู้สอนเป็นผู้ให้ความรู้ ข้อมูล ชิ้นงานแก่นักศึกษาเพียงฝ่ายเดียว การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ได้ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการทำวิจัยในชั้นเรียนตั้งแต่จุดเริ่มต้นของกระบวนการวิจัย การวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียนที่นักศึกษาได้จาก ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาวิธีการสอน การแก้ปัญหาที่เกิดในชั้นเรียนโดยการใช้องค์ความรู้ของตนเองในการแก้ปัญหา และการสร้างเครื่องมือเพื่อการส่งเสริมการเรียนการสอนแบบต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้นั้นล้วนแต่ต้องใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ไม่ว่าจะเป็น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดประเมินค่า การคิดเชิงออกแบบ โดยกระบวนการคิดขั้นสูงจะเป็นสิ่งที่ทำให้กระบวนการคิดของผู้เรียนเป็นกระบวนการคิดแบบถาวร (Permanent thinking) ซึ่งไม่เพียงแต่จะใช้ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ในทุกบริบท โดยการใช้ประสบการณ์ทางความคิดที่ได้พบเจอนั้นในชั้นเรียนจะเป็นฐานในการแก้ปัญหา และการดำเนินชีวิตประจำวัน สำหรับในรายวิชาที่เน้นการวิจัยในชั้นเรียนนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นถึงสภาพที่แท้จริงของสิ่งที่นักเรียนสนใจหรือต้องการที่จะแก้ปัญหาในชั้นเรียนจากการที่นักศึกษาได้เข้าไปสังเกตุชั้นเรียน ทำให้ได้สัมผัสสถานการณ์ที่ปรากฏในชั้นเรียนด้วยตนเอง และจะนำไปสู่การออกแบบการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การเรียนนอกชั้นเรียนเป็นการลดความเครียดในการเรียนการสอนที่มีเพียงบรรยายอย่างเดียว การลงมือปฏิบัติเองนั้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากในปัจจุบันที่เน้นสมรรถนะที่เกิดขึ้นมากกว่าความรู้ภาคทฤษฎีรูปแบบการเรียนการสอนเชิงรุกครั้งนี้จะสอดคล้องกับแนวคิดการจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูด้านพุทธพิสัย (Cognitive Domain of Bloom's Taxonomy) ในส่วนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียนที่ต่อยอด สอดคล้องไปถึงแนวคิดความแตกต่างระหว่างบุคคลที่เชื่อว่าบุคคลมีความชอบความถนัดที่ไม่เหมือนกัน (Individual Different) (Brandes & Ginnis, 1986; Catalano, 1995) ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถตามกระบวนการเรียนรู้ที่ตนเองถนัด นอกจากนี้ผู้สอนยังมีการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ เช่น การสอนผ่านวิดีโอคลิป เพื่อที่ผู้เรียนจะสามารถเข้าไปทบทวนความรู้ที่ตนเองอยากทบทวนได้ตลอดเวลา และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการวิจัยชั้นเรียนได้อย่างถูกต้อง

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาเป็นการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแลแนะนำทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายที่ผู้เรียนสนใจ และมุ่งค้นหาความชอบของผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) และสนุกกับสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจ ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และ

ทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัยที่มีประสิทธิภาพ (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) บรรยากาศในชั้นเรียนจึงมีรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนถนัด และเน้นไปที่การสร้างขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองเกิดการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ การสร้างสรรค์ ตามกระบวนการคิดการจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูมในด้านพุทธพิสัย (Cognitive Domain of Bloom's Taxonomy) ขั้นสูง



รูปที่ 1 การจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูมในด้านพุทธพิสัย (Bloom's Taxonomy, 1956)

การออกแบบหลักสูตรการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ในอุดมศึกษาที่สำคัญจะมุ่งเน้นเรื่องความสามารถของผู้เรียนด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ดังนั้น กรอบการประเมินด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ที่ผสมผสานเป็นสมรรถนะของผู้เรียนจึงได้ถูกนำมาใช้มากที่สุด โดยมีกรอบการพัฒนาความคิดออกเป็น 2 กรอบ คือ กรอบการพัฒนาความคิดระดับต่ำ (lower order thinking skills) คือระดับ 1 – 3 และ กรอบการพัฒนาความคิดระดับสูง (higher order thinking skills) คือระดับ 4 – 6 ในกระบวนวิชา การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (100404) ได้มีการนำ กรอบการพัฒนาความคิดระดับสูง (higher order thinking skills) ระดับ 4 – 6 มาใช้ในการเรียนการสอน ทั้งการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินค่า และการออกแบบสร้างสรรค์ ผ่านการทำวิจัยชั้นเรียนที่ผู้เรียนจะได้ออกแบบกระบวนการคิดข้างต้นด้วยตนเองทั้งหมด จนนำไปสู่การออกแบบการการวิจัยที่บรรลุเป้าหมายสูงสุดตามแนวคิดทฤษฎีของบลูมในด้านพุทธพิสัย (Cognitive Domain of Bloom's Taxonomy) ขั้นสูง

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เน้นการลงมือปฏิบัติ จะเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของชั้นเรียน โดยลงมือปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน และลดบทบาทผู้สอนให้เป็นผู้แนะนำต่าง ๆ แทนการให้ความรู้แก่ผู้เรียนฝ่ายเดียว ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้แบบถาวร ซึ่งสามารถนำความรู้หรือทักษะที่ได้จากการทำกิจกรรมด้วยตนเองไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้สอนเป็นผู้แนะนำ โดยผู้สอนจะสอนโดยใช้คลิปวิดีโอที่อัปโหลดลงที่แพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น YouTube และใช้เทคโนโลยีในการช่วยจัดการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความสะดวก เสมือนผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ตลอดเวลา การเรียนรู้โดยใช้การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมี ปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้จะทำให้ช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม ตามทักษะในศรรตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวม

ถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเรียนรู้

4. การบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนรู้ ICT integrated learning

การใช้เทคโนโลยีเข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอนนั้นส่งเสริมให้ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้เรียนสามารถเข้าเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เพราะผู้สอนจะลดบทบาทจากการเรียนในชั้นเรียนลง และเน้นไปที่การให้ความรู้ผู้เรียนผ่านสื่อการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา เรียนรู้จากกิจกรรมในชั้นเรียน และมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียน ทบทวนบทเรียน ส่วนในชั้นเรียนเป็นการนำความรู้ภาคทฤษฎีมาปฏิบัติ ผู้สอบมอบหมายภารกิจให้ทำในชั้นเรียน โดยประยุกต์กระบวนการเรียนการสอนนี้ว่าห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นวิธีการสอนที่นิยมนำมาใช้ในปัจจุบัน เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการในเรื่องของทักษะการเรียนรู้ในศรรตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนกับสื่อ การเรียนต่างๆ เช่น การเรียนรู้ผ่านวิดีโอที่ผู้สอนได้บันทึกไว้ให้ในการเรียนรู้ และ PowerPoint ก่อนการเข้า ชั้นเรียน หลังจากการที่ได้ให้สื่อการเรียนรู้ผ่านแฟลตฟอร์ม YouTube ที่สามารถเข้าไปศึกษาได้ตลอดเวลาแล้วนั้น จากกระบวนการเรียนรู้โดยการดูสื่อต่างๆ เมื่อเข้าห้องเรียนแล้ว กิจกรรมในเวลาเรียน กิจกรรมที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนจะเป็นการให้ผู้เรียน อภิปรายกลุ่มเป็นกลุ่ม ย่อย ๆ เกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หรืออภิปรายเกี่ยวกับความรู้ที่ผู้สอนได้ให้ไปศึกษาผ่านคลิปวิดีโอ ทั้งผู้เรียนและครูผู้สอนที่จะมีความรู้สึกต่อการเรียนการสอนที่ดีมากขึ้น จากวิธีการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน และผู้เรียนจะเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นกว่าการสอนในรูปแบบดั้งเดิม ห้องเรียนกลับด้านเป็นวิธีการแบบหนึ่งที่ช่วยขับเคลื่อนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบรู้จริง (Mastery Learning) และเป็นวิธีจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับและคุณค่าแห่งวิชาชีพครูที่ปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ อีกรูปแบบหนึ่งให้เกิดขึ้นผ่านสื่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้ วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) นั้นจะทำให้ความรู้สึกต่อการเรียนการสอนทั้งผู้เรียนและผู้สอนนั้นแตกต่างไปจากการเรียนการสอนแบบบรรยายโดยสิ้นเชิง ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าตื่นเต้น น่าสนใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียน ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความเครียด ยิ่งไปกว่านั้นยังเกิดความสะดวกสบายต่อตัวผู้สอนและผู้เรียน การฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการคิด การแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการอภิปรายในชั้นเรียนจากการศึกษาคลิปวิดีโอที่ผู้สอนได้มอบไว้ให้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาได้ทุกเมื่อ

สื่อการเรียนการสอนของรายวิชาจะเน้นไปที่การให้ผู้เรียนศึกษามาด้วยตนเองก่อนการเข้าเรียนในชั้นเรียนและทบทวนนอกเวลาเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้คลิปสื่อการสอนทั้งก่อนเข้าเรียนและการทบทวนบทเรียน และเป็นเหมือนการสรุปความรู้จากการปฏิบัติในชั้นเรียนสู่การสร้างเป็นองค์ความรู้จากการศึกษาจากคลิปที่ผู้สอนได้สร้างขึ้น รวมถึงช่องทางการเข้าศึกษาอื่นๆ ตามแต่ความสนใจของผู้เรียน สำหรับภาคการศึกษานี้ ผู้สอนได้บันทึกคลิปเนื้อหาร่วมกับผู้สอนอีก 2 ท่าน ในการผลิตสื่อออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และสื่อสารกับผู้สอนทั้ง 3 ท่าน อย่างหลากหลายและน่าสนใจ



รูปที่ 2 สื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนผลิตเพื่อใช้ในการเรียนการสอนผ่าน YouTube

5. การเรียนรู้ที่ทำให้นักศึกษามีส่วนรวมในการเรียน (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและลงมือปฏิบัติมีดังนี้

1.การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยการลงมือคิดหัวข้อการทำวิจัย การวางแผนการวัย การออกแบบและการเก็บข้อมูลเป็นการทำให้ผู้เรียนได้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำในการทำงานแต่ละขั้นตอน การลงมือวิจัยชั้นเรียนในส่วนของผู้เรียนนั้น ผู้เรียนจะได้พบกับสภาพแวดล้อมจริงในการทำงานทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีการตกผลึกด้วยตนเอง มีการวางแผนและการจัดการในเรื่องต่าง ๆ ได้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง ส่งผลให้การกระบวนการการเรียนรู้นั้นเกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนเองทั้งสิ้น ลักษณะการเรียนรู้โดยการทำวิจัยนี้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะต่าง ๆ ที่ผู้สอนได้ให้คำแนะนำได้อย่างครบถ้วน



รูปที่ 3 การลงพื้นที่วิจัยชั้นเรียนของผู้เรียนโดยการลงมือปฏิบัติจริง

2. การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้เปลี่ยนไปอย่างมาก ลดรูปแบบการบรรยาย และเพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหา ผ่านการสอนโดยใช้เทคโนโลยีและช่วยให้ผู้เรียนออกแบบกระบวนการแก้ปัญหาของผลงานตนเอง ออกแบบวิธีการทำวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพตามทักษะที่จำเป็นในศรรตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) ทักษะการสื่อสาร (Communication) ทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration) ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม



รูปที่ 4 การใช้เทคโนโลยี google form ในการมอบหมายชิ้นงานภายในชั้นเรียน

3. การใช้การอภิปรายในชั้นเรียนแทนการสอนแบบบรรยาย โดยเนื้อหาที่ใช้นั้น นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้มอบไว้ให้ ซึ่งผู้เรียนจะสามารถศึกษาด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลาไม่ว่าจะเป็นก่อนเข้าชั้นเรียนหรือเข้าชั้นเรียนทำให้เวลาในชั้นเรียนนั้นเป็นการพูดคุย อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนรูปแบบเดิม ๆ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันนั้นจะสามารถสร้างมุมมองใหม่ ๆ ของผู้เรียน และทำให้ทัศนคติต่อบางอย่างของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปในแง่ที่ดีขึ้น ทำให้การรับรู้ความรู้สึกของตนเองและของผู้อื่นมีความลึกซึ่งมากขึ้น ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในชั้นเรียนและสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ การทำวิจัยในชั้นเรียนได้อย่างกว้างขวาง





รูปที่ 5 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ปัญหาที่พบในชั้นเรียนและการสรุปบทเรียน ผ่านการทำแผนผังความคิด

4. การใช้เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปในแต่ละตัวบุคคล ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนแต่ละคนนั้นสามารถเข้าใจในเนื้อหาการสอนได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน อีกทั้งยังเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนการสอน ลดความตึงเครียดในชั้นเรียนและเป็นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนการสอนที่เกิดขึ้นในรายวิชาส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการเรียนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ผ่านรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ ห้องเรียนกลับด้าน Flipped classroom ซึ่งการเรียนรู้ตอดชีวิตนั้นไม่ได้เกิดขึ้นเพียงการเรียนในห้องเรียนแล้วกระบวนการเรียนรู้จบภายในห้องเรียน แต่เป็นการที่ผู้เรียนสามารถสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองผ่านช่องทางการหาความรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนอย่างไม่หยุดหย่อน กระบวนการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนจะสามารถทำให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้ด้วยตนเองการแสวงหาความรู้ในที่ต่าง ๆ ได้ตลอดชีวิต

6. จุดเด่นของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

จากวิธีการสอนเชิงรุกและการใช้การเรียนการสอนที่หลายหลากผนวกเข้ากับการใช้เทคโนโลยีในการช่วยในการจัดการชั้นเรียนนั้นส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและแสดงออกมาเป็นทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถเข้าใจในบทเรียนได้อย่างดี จากการศึกษาในสื่อการสอนที่ได้มอบหมายให้ศึกษาก่อนการเข้าชั้นเรียน สามารถตกผลึกเป็นองค์ความรู้ของผู้เรียนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน การระดมสมอง และการศึกษาปัญหาร่วมกันในชั้นเรียน ทำให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียนทำให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและสามารถพัฒนาทักษะการเข้าสังคมในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในห้องเรียนไปประยุกต์ใช้ในการทำงานวิจัยของตนเองให้มีความสมบูรณ์แบบในทุก ๆ ด้าน ทำให้เกิดองค์ความรู้จริง (Mastery Learning) ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ในอนาคต

2. ผู้เรียนสามารถออกแบบชิ้นงานของตนเองได้อย่างน่าสนใจ แปลกใหม่ ผ่านการคิดขั้นสูงตามกรอบการพัฒนาความคิดระดับสูง (higher order thinking skills) ทั้งการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินค่า และการออกแบบสร้างสรรค์ ผ่านการทำวิจัยในชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถออกแบบหัวข้อการวิจัยได้อย่างสร้างสรรค์ ค้นหาข้อมูล วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพตามทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical thinking & Problem solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity & Innovation) ซึ่งออกมาเป็นผลงานที่เป็นประจักษ์ เช่น นวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยแก้ปัญหาจากการวิจัยชั้นเรียนของตัวผู้เรียนเอง หรือจะเป็นการออกแบบวิธีการสอนที่แปลกใหม่ที่ตอบโจทย์ต่อการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันอย่างมีประสิทธิภาพ

3. นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา จากการเรียนการสอนที่สามารถรองรับการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลายรูปแบบนั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถ

เรียนรู้ตามความถนัดของตนเองอย่างหลากหลาย ส่งผลให้ผลลัพธ์ทางการเรียนออกมาอย่างน่าประทับใจ ส่งผลให้ความเครียดต่อการเรียนการสอนในกระบวนวิชาลดลง ลดความกังวลของนักศึกษาที่มีต่อการทำงานวิจัยในชั้นเรียน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้เรียนต่อกันและกันมาขึ้น เนื่องจากลดการเรียนการสอนแบบบรรยายลง นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติชิ้นงานด้วยตนเอง ลดการจำ เพิ่มการทำ เพิ่มทักษะ กระบวนการเรียนรู้ขั้นสูงให้กับผู้เรียน แทนการเรียนรู้แบบรับข้อมูลผ่านตัวผู้สอนอย่างเดียว และให้ผู้เรียนได้สืบค้น ออกแบบการทำงานด้วยตัวของผู้เรียนเอง สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่สอดรับกับพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) ของผู้เรียนในแต่ละด้าน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับวิชาชีพครูต่อตัวผู้เรียนในอนาคต

7. ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ผู้สอนที่เข้าร่วมโครงการ

จากการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในชั้นเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์จากการเข้าร่วมโครงการดังนี้

1. ผู้สอนสามารถเรียนรู้รูปแบบการสอนใหม่ ๆ แทนการเรียนการสอนแบบบรรยาย ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ไม่สอดคล้องต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน และไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วน จากการเข้าร่วมโครงการจะได้เห็นรูปแบบวิธีการสอนแบบใหม่ ๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีในการช่วยจัดการเรียนการสอน การใช้การสอนในรูปแบบของห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการตกผลึกความรู้ด้วยตนเอง แทนการสอนแบบบรรยาย ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ต่อการเรียนการสอนในรายวิชาของตนเอง เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน อารมณ์ ความรู้สึกเจตคติต่อการเรียน ในรายวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคณาจารย์เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ สามารถร่วมกันอภิปรายต่อการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ปัญหา หรือข้อเสนอแนะ ที่สามารถร่วมกันระดมสมอง เพื่อการปรับปรุง ทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องต่อความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างทักษะของผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน

3. ผู้สอนมีการพัฒนากรอบความคิดของตนเองอย่างกว้างขวาง เกิดการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ เข้าใจต่อระบบการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ต่างกันในแต่ละบุคคล ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้เป็นที่ปรึกษาต่อตัวผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ลดกรอบความคิดที่ว่าตัวผู้สอนต้องเป็นผู้ให้ความรู้เท่านั้น ส่งผลให้รูปแบบการเรียนการสอนเปลี่ยนไป ลดความตึงเครียดต่อการเรียนในกระบวนวิชานั้น ๆ เนื่องจากการเรียนรู้เชิงรุกจะเน้นการที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์ ออกแบบ และเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ

8. บทเรียนที่ได้รับจากโครงการ

การตกผลึกความรู้ของตัวผู้เรียนจากการเรียนการสอนเชิงรุกในชั้นเรียน มีบทเรียนสำคัญที่ได้จากการออกแบบชั้นเรียนดังนี้

1. การออกแบบรูปแบบการเรียนการสอนต้องมีความหลากหลาย ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นหลัก เน้นการที่ให้นักเรียนสืบเสาะหาความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง การออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายนั้น จะทำให้ตัวของผู้เรียนมีแรงจูงใจต่อการเรียนในกระบวนวิชา ลดปัญหาการเรียนการสอนที่น่าสนใจ เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันและกันในชั้นเรียน ผลลัพธ์ของการเรียนการสอนที่ออกแบบการเรียนรู้ที่เอื้อต่อผู้เรียนคือ การเกิดทักษะในตัวผู้เรียนที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพครูในอนาคต

2. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ทำให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความลื่นไหลในการเรียนรู้ สะดวกต่อการเรียนการสอนผู้เรียนมีเจตคติที่ดี

ในการเรียนในกระวนวิชา ลดบทบาทของผู้สอนน้อยลง เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน ส่งผลต่อประสิทธิการทำงานของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

3. การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการออกแบบสื่อการสอน ในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีมากมาย ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนแบบใหม่ ๆ เช่น แอปพลิเคชันการจัดการชั้นเรียน แอปพลิเคชันในการมอบเหมาชิ้นงาน เว็บไซต์ออกแบบผลงานต่าง ๆ เป็นต้น เทคโนโลยีเหล่านี้มีความหลากหลาย จึงต้องหมั่นสืบหาวิธีการใหม่ ๆ ในการออกแบบการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เพื่อการตอบสนองต่อการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนที่หลากหลาย ในยุกต์ที่นวัตกรรมใหม่ ๆ จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิต

9. แนวทางในการขยายผล

1.การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา เน้นไปที่การผลิตสื่อวิดีโอการสอน ซึ่งในอนาคตจำเป็นต้องเผยแพร่สื่อการสอนดังกล่าวในหลากหลายช่องทางเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการสอนได้อย่างง่ายดาย ประกอบกับการใช้เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ๆ ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจในการกระตุ้นความอยากเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นแหล่งเรียนรู้ทั่วไปสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา

2. บูรณาการความรู้ในรายวิชาเข้ากับเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อออกแบบผลงานที่มีความแปลกใหม่ เนื่องจากกระบวนวิชานี้จำเป็นต้องใช้การเข้าไปในชั้นเรียนจริงเพื่อการวิจัยชั้นเรียนในรูปแบบจริง เพราะการเข้าชั้นเรียนจริง จะทำให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต วิเคราะห์ สังเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมต่อชั้นเรียนจริง

3. ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนใหม่ ๆ ที่สอดคล้องต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา ให้สออดคล้องต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นการสร้างบรรยากาศใหม่ ๆ ในการเรียนรู้

10. ปัญหาและอุปสรรค

1. ในช่วงการวิจัยชั้นเรียนจำเป็นจะต้องให้นักศึกษาเดินทางไปยังโรงเรียนเป็นประจำ ต่อเนื่องจากสถานการณ์ PM 2.5 ที่อันตรายอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นการลำบากในการที่ให้ผู้เรียนออกจากอาคารในการเดินทาง

2. ระยะเวลาในการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามแผนการสอนที่วางไว้เนื่องจากการทำกิจกรรมใช้เวลามาก รวมถึงการวางแผนร่วมกับโรงเรียนพื้นที่ที่ให้นักศึกษาได้เข้าไปสังเกตุการสอน อาจจะไม่สะดวกในบางช่วงเวลาทำให้แผนการเข้าไปศึกษาชั้นเรียนไม่เป็นไปตามกำหนดที่วางไว้ตารางที่วางไว้คลาดเคลื่อนบ้าง ทำให้ผู้สอนและนักศึกษาต้องปรับกิจกรรมอยู่เสมอ

11. เอกสารอ้างอิง

[1] ทิศนา แขมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] ครูอาชีพดอทคอม. (2563). รู้จักกับ Flipped classroom, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.kruachieve.com

[3] กิตตพันธ อุดมเศรษฐ์. (2565). สื่อ และ เทคโนโลยี เป็น นวัตกรรมทางการศึกษา (Educational Innovation [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.prc.ac.th/wp-content/uploads/2022/05/Tech-Instruction.pdf

[4] Brandes, D. and P. Ginnis. (1986). A Guide to Student Centered Learning. Oxford Blackwell.

[5] Catalano, G.D. (1995). Some Ideas on Teaching of Engineering Science: A Student-Centered Approach. Journal of Engineering Education, 84(1), 21-24.

154152 : ดินและน้ำทางภูมิศาสตร์ เรียนรู้ดิน จากดินบ้านฉัน

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

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 88 คน
ระดับ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

TPYE A

บทคัดย่อ

วิชาดินและน้ำทางภูมิศาสตร์ มีจำนวน 3 หน่วยกิต เป็นวิชาบังคับของนักศึกษาปีที่ 1 ในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภูมิศาสตร์ จำนวนนักศึกษาส่วนใหญ่มีประมาณ 80 คน โดยกิจกรรมสำหรับการกระตุ้นนักศึกษาให้มีการคิด วิเคราะห์ วางแผน และมีส่วนร่วมในการเรียน คือ กิจกรรม “ดินบ้านฉัน” เป็นกิจกรรมกลุ่ม โดยมีการเก็บตัวอย่างดินที่บ้านของนักศึกษาในช่วงวันหยุดยาวปีใหม่ ซึ่งจะมีกระบวนการเก็บข้อมูลตั้งแต่ลักษณะพื้นที่การใช้ที่ดินของดินตัวอย่าง การเตรียมตัวอย่างดิน การวิเคราะห์เนื้อดินแบบวิธีสัมผัส การวิเคราะห์เคมีดิน (ฟอสฟอรัส โพแทสเซียม อินทรียวัตถุ และความเป็น กรด-ด่าง) และการประเมินการใช้ปุ๋ย โดยปลายเทอมการศึกษาจะมีการนำเสนอรายงานดินบ้านฉัน และมีการสอบแล๊ปกริ๊ง เพื่อเป็นการวัดองค์ความรู้การวิเคราะห์ดิน การประเมินศักยภาพของดินที่มีการตอบสนองต่อการใช้ปุ๋ยเคมีผ่านแอปพลิเคชัน SMART NPK หรือ C Stock ซึ่งในภาพรวมแล้วนักศึกษาส่วนหนึ่งมีความเข้าใจปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเคมีของดินได้มากยิ่งขึ้น และนักศึกษาส่วนใหญ่มีความใส่ใจในการเรียนและงานที่ได้รับมอบหมายมากขึ้น

คำสำคัญ: ดิน, น้ำ, ภูมิศาสตร์

1. บทนำ

วิชาดินและน้ำทางภูมิศาสตร์ (154152) เป็นวิชาบังคับของนักศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภูมิศาสตร์ ซึ่งเดิมการเรียนการสอนมีเพียงการฟังบรรยายในห้องเรียนและบางปีการศึกษาจะมีการเข้าเยี่ยมชม ณ พิพิธภัณฑ์ดิน สำนักพัฒนาที่ดิน เขต 6 จังหวัดเชียงใหม่ แต่เมื่อมีโครงการสนับสนุนการเรียนการสอน (โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21) จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (Teaching and Learning Innovation Center: TLIC) [1] และได้ผ่านการคัดเลือก ประเภท A Active Learning โดยมีการสนับสนุนงบประมาณจัดซื้ออุปกรณ์ต่างๆ และการให้คำปรึกษาเทคนิคการสอนจากผู้เชียวชาญคณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนในห้องเรียน

TPYE A

2. รายละเอียดกระบวนวิชา

วิชาดินและน้ำทางภูมิศาสตร์ มีจำนวน 3 หน่วยกิจ เป็นวิชาบังคับของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เปิดสอนในภาคเรียนที่ 2 ทุกปีการศึกษา ซึ่งมีจำนวนนักศึกษาประมาณ 80 คน (ปีการศึกษา 2/65 มีจำนวน 88 คน) และมีเอกสารประกอบการสอน ฉบับปรับปรุง ปี พ.ศ. 2565 [2] ที่สามารถยืมได้จาก ห้องสมุดคณะสังคมศาสตร์ และ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

หัวข้อบรรยายมี 6 หัวข้อ ดังนี้

- ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดินและน้ำ
- กระบวนการดินและน้ำ
- ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่มีผลต่อคุณลักษณะดินและประเภทแหล่งน้ำ
- สภาพทางภูมิศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างน้ำ-ดิน
- การกระจายตัวและความสัมพันธ์ระหว่างดินและแหล่งน้ำ
- ปัญหา ความขัดแย้ง และการจัดการในบริบทภูมิศาสตร์

สำหรับแนวทางการประเมินผลการเรียน แบ่งออกเป็น 5 กิจกรรม คือ การสอบกลางภาค (30%) การสอบปลายภาค (20%) กิจกรรม ดินบ้านฉัน (30%) กิจกรรมบทความวิชาการ (10%) และ กิจกรรมการสอบแล๊ปกริ๊ง (10%)

3. กิจกรรมดินบ้านฉัน

กิจกรรมดินบ้านฉัน ประกอบด้วยกิจกรรม 2 กิจกรรมหลัก คือ การศึกษาวิเคราะห์ดิน (กายภาพ-เคมี) และการสอบแบบแล๊บกริ๊ง สำหรับการวิเคราะห์เคมีดิน จะใช้ชุดทดสอบดินที่จัดจำหน่ายโดยห้องปฏิบัติการกลาง คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ [3] (รูปที่ 1)

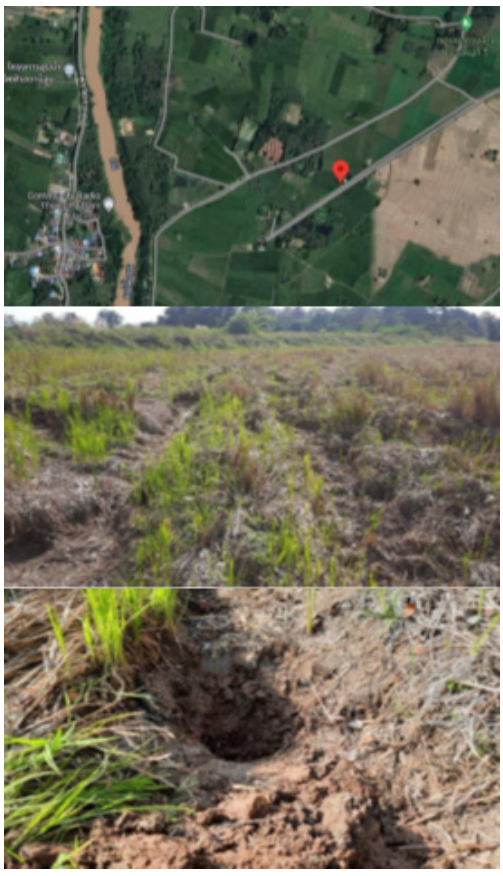


รูปที่ 1 ชุดทดสอบดิน

3.1 ดินบ้านฉัน

กิจกรรมดินบ้านฉัน จะแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่ม โดยสมาชิกในกลุ่มมีประมาณ 8-10 คน โดยจะเริ่มจากการมอบหมายให้มีการแบ่งหน้าที่ในกลุ่ม ดังนี้

- เก็บตัวอย่างดิน จากบ้านนักศึกษาที่ได้รับผิดชอบในการเก็บตัวอย่างดิน ซึ่งจะต้องมีการบันทึกประเภทการใช้ที่ดิน ระดับความลึกที่เก็บตัวอย่างดิน และจุดพิกัดการเก็บตัวอย่างดิน (รูปที่ 2)



รูปที่ 2 รายละเอียดการเก็บตัวอย่างดิน

• การวิเคราะห์เนื้อดิน

เมื่อได้ตัวอย่างดินมาแล้ว แต่ละกลุ่มจะทำการวิเคราะห์เนื้อดินด้วยวิธีสัมผัส (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 วิเคราะห์เนื้อดินด้วยวิธีสัมผัส

• การเตรียมดินสำหรับวิเคราะห์ทางเคมี

ดินอีกส่วนจะนำมาตาก และนำมาร่อนดิน เพื่อต้องการแยกเศษวัชพืช และเศษหินออกจากดินสำหรับการเตรียมนำไปวิเคราะห์เคมีดิน (รูปที่ 4)



รูปที่ 4 การร่อนดิน

• การวิเคราะห์ปริมาณฟอสฟอรัส

มี 8 ขั้นตอน ซึ่งจะต้องมีการทำสารละลายมาตรฐาน 3 ระดับ (T1, T2, T3) เพื่อเปรียบเทียบกับสารละลายตัวอย่าง ซึ่งใน รูปที่ 5 สามหลอดแรก คือ สารละลายมาตรฐาน T1-T3 ส่วนหลอดที่สี่ คือหลอดของดินตัวอย่าง เมื่อเทียบระดับสีพบว่า หลอดดินตัวอย่างมีระดับสีมากกว่า T1 แต่น้อยกว่า T2 ซึ่งประเมินว่ามีปริมาณฟอสฟอรัสในเกณฑ์ ปานกลาง หรือมีความเข้มข้นของฟอสฟอรัส ประมาณ 10-40 มก./กก.ดิน ซึ่งคำแนะนำคือ มีเพียงพอ แต่ถ้าในอนาคตไม่มีการเพิ่มปุ๋ยฟอสฟอรัส ดินอาจจะมีฟอสฟอรัสที่ไม่เพียงพอ



รูปที่ 5 การวิเคราะห์ปริมาณฟอสฟอรัส

• การวิเคราะห์ปริมาณโพแทสเซียม

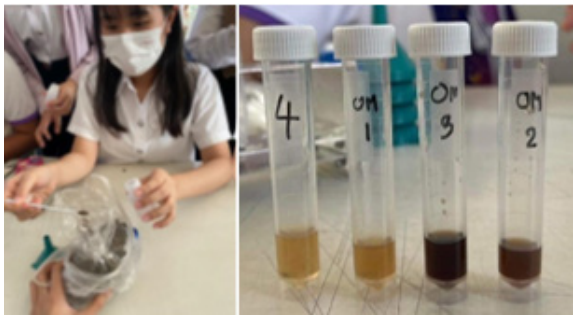
มี 7 ขั้นตอน โดยการวิเคราะห์ต้องเทียบกับสารละลายมาตรฐาน 3 ระดับ (T1, T2, T3) เพื่อเปรียบเทียบระดับความขุ่นกับสารละลายตัวอย่าง โดยรูปที่ 6 สามหลอดแรก คือ สารละลายมาตรฐาน T1-T3 ส่วนหลอดที่สี่ คือหลอดของดินตัวอย่าง เมื่อเทียบระดับความขุ่น หรือความชัดของเส้นสีดำ พบว่าหลอดตัวอย่างมีระดับความขุ่นมากกว่า T1 แต่น้อยกว่า T2 ซึ่งประเมินว่ามีปริมาณโพแทสเซียมในเกณฑ์ ปานกลาง หรือมีความเข้มข้นของโพแทสเซียม ประมาณ 60-100 มก./กก.ดิน ซึ่งคำแนะนำคือ มีเพียงพอ แต่ถ้าในอนาคตไม่มีการเพิ่มปุ๋ยโพแทสเซียม ดินอาจจะมีปริมาณโพแทสเซียมที่ไม่เพียงพอ (รูปที่ 6)



รูปที่ 6 การวิเคราะห์โพแทสเซียม

• การวิเคราะห์ปริมาณอินทรียวัตถุ

มี 6 ขั้นตอน โดยการวิเคราะห์ต้องเทียบกับสารละลายมาตรฐาน 3 ระดับ (OM1, OM2, OM3) เพื่อเปรียบเทียบระดับสีกับสารละลายตัวอย่าง โดยรูปที่ 7 หลอดแรก คือ หลอดของดินตัวอย่าง ส่วน หลอดที่ 2-4 คือ สารละลายมาตรฐาน T1-T3 ตามลำดับ เมื่อเทียบระดับความสี พบว่าหลอดตัวอย่างมีระดับสีน้อยกว่า T1 ซึ่งประเมินว่ามีปริมาณอินทรียวัตถุในเกณฑ์ ต่ำ หรือมีปริมาณอินทรียวัตถุ น้อยกว่า ร้อยละ 1.5 ซึ่งคำแนะนำการใช้ปุ๋ยอินทรีย์ ปริมาณ 2.5-3.0 ตัน/ไร่ (รูปที่ 7)



รูปที่ 7 การวิเคราะห์ฟอสฟอรัส

• การวิเคราะห์ความเป็นกรด-ด่าง

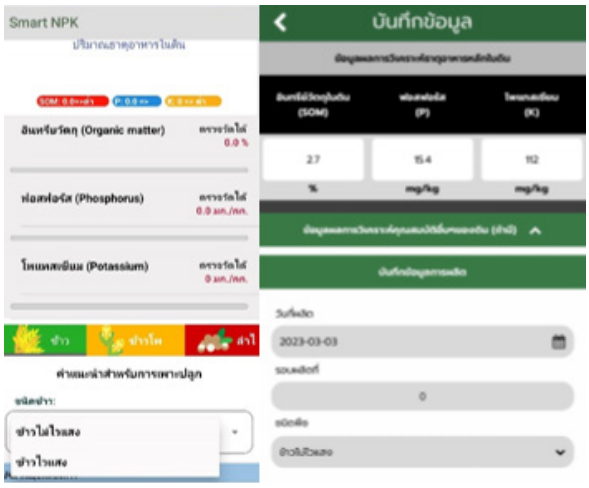
มี 6 ขั้นตอน โดยจะเริ่มการหยดน้ำยาหลอดที่ 2 และทำการเทียบสีจากแผ่นเทียบสี ถ้าเป็นสีเหลืองเข้ม ให้วิเคราะห์อีกครั้งด้วยใช้น้ำยาที่ 1 แต่ถ้าเป็นสีชมพูหรือม่วงเข้ม ให้วิเคราะห์อีกครั้งด้วยน้ำยาหลอดที่ 3 หรือ 4 สำหรับ รูปที่ 8 เมื่อเทียบสีกับน้ำยาที่ 1 ดินมีความเป็นกรด-ด่าง ประมาณ 4.8 (กรดจัด)



รูปที่ 8 การอ่านช่วงค่าความเป็นกรด-ด่างจากแถบสี

• คำแนะนำการใส่ปุ๋ย

เมื่อได้ผลการวิเคราะห์เคมีดินแล้ว จะนำค่าปริมาณอินทรีย์วัตถุ (OM) ปริมาณฟอสฟอรัส (P) และปริมาณโพแทสเซียม (K) มาคำนวณสูตรปุ๋ย และปริมาณปุ๋ยที่แนะนำ สำหรับการปลูกพืชแต่ละชนิด ผ่านแอปพลิเคชัน Smart NPK [4] หรือ C Stock [5] (รูปที่ 9)



รูปที่ 9 แอปพลิเคชัน

3.2 แล๊บกริ๊ง

ข้อสอบเป็นการทดสอบความรู้การวิเคราะห์กายภาพดิน เคมีดิน และการเลือกใช้ปุ๋ย โดยให้เวลาข้อละ 1 นาที และมีการเดินหมุนเวียนจนครบจำนวนข้อที่กำหนดให้ (รูปที่ 10)



รูปที่ 10 การสอบแล๊ปกริ๊งในห้อง

4. ผลการประเมินกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินกิจกรรมดินบ้านฉัน แบ่งออกเป็น การส่งรายงานและนำเสนอ “ดินบ้านฉัน” คิดเป็นร้อยละ 30 ซึ่งจะต้องมีรายละเอียด ดังนี้ (1) อธิบายถึงสภาพพื้นที่ และการใช้ที่ดิน ในบริเวณที่เก็บตัวอย่างดิน พร้อม ระบุระดับความลึกที่ขุดดิน (2) การวิเคราะห์ลักษณะเนื้อดิน ด้วยวิธีสัมผัส (3) ผลการวิเคราะห์ เคมีดิน ที่ได้จากการอ่านเทียบค่าจากคู่มือชุดทดสอบดิน และการสอบแล็บกริ้ง คิดเป็นร้อยละ 10 ซึ่ง ลักษณะข้อสอบจะเป็นการทบทวนการวิเคราะห์เคมีเป็นหลัก เช่น การถามเกี่ยวกับภาพอุปกรณ์การวิเคราะห์เคมีดิน การอ่านค่าที่วิเคราะห์ได้ เป็นต้น

สำหรับภาพรวมจากการประเมินผลของกิจกรรมพบว่า นักศึกษามีความเข้าใจเนื้อหาวิชามากยิ่งขึ้น ให้ความร่วมมือในการวิเคราะห์เคมีดิน และลักษณะกายภาพของดิน โดยเฉพาะปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่มีผลต่อลักษณะดิน และนักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับการเรียนมากขึ้น โดยได้มีส่วนร่วมในการวางแผน แบ่งหน้าที่ในการทำงาน โดยเริ่มจากการเก็บตัวอย่างดิน (จะเก็บที่บ้านใคร) การเตรียมดิน (ตากดิน ร่อนดิน) การวิเคราะห์ดิน (กายภาพและเคมีดิน) นำผลที่ค่าการวิเคราะห์เคมีดิน (อินทรีย์วัตถุ ฟอสฟอรัส และโพแทสเซียม) มาใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันเพื่อได้คำแนะนำสำหรับประเภทปุ๋ยที่ควรใช้ และปริมาณการใช้ให้เหมาะสมกับประเภทพืชที่ต้องการปลูก ซึ่งการนำเสนอรายงานกลุ่ม พบว่าทุกกลุ่มทำงานได้ครบถ้วนหัวข้อที่มอบหมาย แต่ยังพบว่ายังมีบางส่วนที่อ่านค่าวัดผลผิด โดยเฉพาะค่าความเป็นกรด-ด่างของดิน

แต่อย่างไรก็ตามคะแนนจากการสอบแล๊ปพบว่า ยังมีนักศึกษาบางคนได้คะแนนค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะข้อที่ค่อนข้างง่าย อาจจะเนื่องมากจากไม่ได้ให้ความใส่ใจกับการเรียนเท่าที่ควร ซึ่งอาจจะเกิดจากงานดินบ้านฉันเป็นงานกลุ่ม สำหรับคะแนนการสอบเต็ม 10 คะแนน มีนักศึกษาได้คะแนนสูงสุด 7 คะแนน ต่ำสุด 0.5 คะแนน มีค่าเฉลี่ยทั้งหมด 3.67 คะแนน

5. ข้อเสนอแนะ

เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาได้มีส่วนรวมมากขึ้นและให้ความใส่ใจมากยิ่งขึ้น โดยหลักจากการนำเสนองานกลุ่มของแต่ละกลุ่ม จะมอบหมายให้อีกกลุ่มได้ตั้งคำถาม/สรุปประเด็นที่น่าสนใจหลังจากกลุ่มอื่นๆ นำเสนอ หรือจากเดิมเป็นงานกลุ่ม อาจจะปรับเปลี่ยนให้มีจำนวนสมาชิกให้น้อยลง หรืออาจจะมอบหมายให้เป็นงานคู่ แต่ข้อจำกัดของการมีจำนวนตัวอย่างดินที่ต้องวิเคราะห์มากขึ้น คือ ต้องใช้ระยะเวลาเพิ่มขึ้น ดังนั้นอาจจะมีการทดสอบความเข้าใจและให้นำอุปกรณ์ทดสอบดินไปวิเคราะห์กลุ่มละ 1 วัน หรืออาจจะมีการนัดหมายวิเคราะห์ดินในห้องเรียน แต่ใช้เวลานอกเวลาเรียนหรือวันหยุด

6. การอภิปรายผลตามประเภททุน

ทุนประเภท Type A – Active learning เป็นทุนที่มีประโยชน์ เพราะนอกจากสนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน ยังมีทีมให้คำเสนอแนะ เพื่อนำมาปรับปรุงการสอนในห้องเรียน ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนแบบปกติและการเรียนแบบ Active learning พบว่านักศึกษามีความสนใจและใส่ใจมากขึ้นจากเดิม แม้ว่าจะไม่สามารถกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจได้ทั้งหมด

แต่เนื่องจากปีนี้ได้รับงบประมาณล่าช้ามากกว่า 1 เดือน ซึ่งทำให้กระทบโดยตรงต่อการวางแผนตารางการสอน จึงทำให้ การสอนค่อนข้างรวบรัดเพราะเวลาที่เหลือหลังจากได้รับชุดวิเคราะห์ดิน มีเวลาที่จำกัดมาก

TPYE A

7. เอกสารอ้างอิง

[1] ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2565). ทุนโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 (ABC) ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.info.tlic.cmu.ac.th/cmu21st-regiter

[2] ทวี ชัยพิมลผลิน (2565). เอกสารประกอบการสอน ดินและน้ำทางภูมิศาสตร์ (154152) ภาควิชาภูมิศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[3] งานบริหารงานวิจัยและวิเทศสัมพันธ์ (2565). ห้องปฏิบัติการกลาง “คำแนะนำในการใช้ชุดทดสอบดิน”, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.agri.cmu.ac.th/2017/webs/mainmenu_detail/4/3613/1

[4] Smart NPK (2564). [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartnpk&hl=th&gl=US&pli=1

[5] C Stock (2565). [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://apps.apple.com/th/app/c-stock/id1590174097?fbclid=IwAR2Eqt2OYmWDDEmf4BTpIulj8oVIhQ4rvqtu62k2otRmum6UQzXPppzRC3U

114345 : ระเบียบวิธีวิจัยทางการถ่ายภาพ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก ร่วมกับ การเรียนรู้แบบทำโครงงาน เพื่อมาปรับใช้ในการเรียนการสอนกระบวนวิชา ระเบียบวิธีวิจัยทางการถ่ายภาพ

ปรณัตร ศรีสุข
ภาควิชาสื่อและศิลปะการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50220
E-mail: porrachat.s@cmu.ac.th

TPYE A

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 44 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

รายงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based learning: PBL) [1-2] ในโครงการการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ เพื่อสอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 [3] นำไปสู่การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ได้นำเสนอแนวคิดและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อมาปรับใช้ในกระบวนวิชา ระเบียบวิธีวิจัยทางการถ่ายภาพ (114345 Research Methodology for Photography) ที่เป็นวิชาของหลักสูตรปริญญาตรี สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ จากเดิมจะเน้นการบรรยายและฝึกการเขียนส่งงานรายบุคคล ทำให้ผู้เรียนต้องทำงานเพียงลำพังและไม่สามารถเห็นงานเขียน หรือลักษณะการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ที่หลากหลายรูปแบบ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้นี้ จะเป็นลักษณะการเรียนรู้แบบแนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) [4] มุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ฝึกการนำความรู้จากประสบการณ์การศึกษาวิธีการทำงานและตลอดจนการพัฒนาแนวความคิดของช่างภาพที่ผู้เรียนสนใจ ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาเพื่อทำโครงงานวิจัยสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากระเบียบวิธีวิจัย หลักการทำวิจัย และวิธีวิทยาเบื้องต้นในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ภาพถ่าย เพื่อให้ผู้เรียน ผ่านการเรียนรู้จากการระดมความคิด การร่วมมือทำงานเป็นทีม (Collaborative teamwork) และยังช่วยฝึกให้ผู้เรียน สร้างนิสัยใฝ่รู้ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ร่วมกัน (Knowledge co-creators) เกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถนำความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายได้อย่างมีคุณภาพ สร้างความเชี่ยวชาญตามความต้องการของผู้เรียนต่อไป (Constructivism)

คำสำคัญ: การจัดการการเรียนรู้, การเรียนรู้แบบเชิงรุก, การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

1. บทนำ

โครงการการจัดการการเรียนรู้กระบวนวิชา 114345 ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ตามหัวข้อในบทเรียน ที่เชื่อมโยงกับการทำวิจัย

ทางการถ่ายภาพ โดยให้นักศึกษามีการทำภารกิจที่มีส่วนร่วมในการคิดหัวข้อ และเลือกสถานที่ศึกษา ในการลงพื้นที่เพื่อเชื่อมโยงบทเรียน กับสถานการณ์จริง จากการเข้าไปศึกษาวิธีการทำงานร่วมกับช่างภาพอาชีพ โดยแบ่งกลุ่มย่อย ตามทักษะความชำนาญของนักศึกษาที่สนใจในการถ่ายภาพแต่ละประเภท ได้แก่ กลุ่มการถ่ายภาพเชิงเทคนิค (Studio Technique Photography) กลุ่มการถ่ายภาพทางศิลปะประเภทแนวความคิด (Conceptual /Contemporary / Fine Art / Photography) กลุ่มถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape / Natural Photography) กลุ่มถ่ายภาพเชิงพาณิชย์ (Commercial / Fashion Photography) กลุ่มถ่ายภาพสารคดี(Documentary Photography) และกลุ่มการสร้างสรรค์ภาพด้วยเทคนิคพิเศษ (Special Technique Photography) จากนั้นจะนำความรู้และทักษะที่ได้มาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาบทเรียนโดยให้ทำการเขียนโครงร่างการสร้างสรรค์มานำเสนอขอทุนไปทำโครงงานจากกรรมการทรงวุฒิวิชาชีพจากภายนอกเป็นผู้พิจารณาในการสร้างสรรค์โครงงานภาพถ่าย นักศึกษาจะทำการบันทึกเขียนรายงานความก้าวหน้าในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ โดยสามารถปรึกษากับอาจารย์และกลุ่มได้ตลอดการสร้างสรรค์ และเมื่อทำการสร้างสรรค์เสร็จ ก็จะนำผลจากโครงงานสร้างสรรค์ และวิธีการศึกษาที่ได้เรียนรู้มา ทำการอภิปรายผลในกลุ่ม และรวบรวมข้อมูล ทำเป็นผลสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับมานำเสนอผลงานต่อทุกกลุ่มในชั้นเรียน เพื่อนำไปสรุปบทเรียนทั้งหมดด้วยกัน

2. กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ประการแรก กิจกรรมการเรียนรู้ระดับบุคคล เป็นการสร้างการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอมีส่วนร่วมในการคิดรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียน การเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) จากการเข้าไปศึกษาสื่อการสอนตัวอย่างที่ผู้วิจัยสร้างไว้ให้ในระบบสื่อสารของชั้นเรียน การคิดแลกเปลี่ยน แบ่งปันความรู้ (Think Pair Share) ในการศึกษาการตั้งคำถามสัมภาษณ์ช่างภาพอาชีพภายนอก (Problem based learning) การอภิปรายนำเสนอชื่อช่างภาพ และทำการระดมสมองในคัดเลือกช่างภาพที่มีความเหมาะสม (Brainstorm Meeting) การเรียนรู้การวางแผนการทำงานสร้างสรรค์กับทฤษฎีหลักการระเบียบวิธีวิจัยในการสร้างกรอบแนวความคิดของการวิจัย (concept map) และการเรียนรู้การเขียนโครงร่างการวิจัย เพื่อ Pitching นำเสนอขอทุนทำโครงงานจากคณะกรรมการทรงคุณวุฒิวิชาชีพ(Game_based_learning)

ประการที่สอง กิจกรรมการเรียนรู้ระดับกลุ่ม เป็นการเรียนรู้แบบร่วมกัน (Collaborative learning) โดยมีการนำไปใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเชื่อมโยงหลักการและระเบียบวิธีวิจัยกับการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย โดยมีการแบ่งกลุ่มตามเทคนิคประเภทของภาพถ่ายที่ผู้เรียนสนใจ และให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอช่างภาพที่น่าสนใจศึกษาในสายงานที่ตนเลือกนำมาถกประเด็นว่าช่างภาพของใครน่าสนใจศึกษาที่สุด(Group discussion) จากนั้นทำการ ศึกษาวิธีการทำงานของช่างภาพที่ได้รับคัดเลือกจากกลุ่ม โดยสมาชิกในกลุ่มทำการ ช่วยกันตั้งคำถามเพื่อทำการสัมภาษณ์ช่างภาพ และเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดปัญหาและอุปสรรคระหว่างการทำโครงงานวิจัยสร้างสรรค์ (Problem based learning) การนำเสนอหัวข้อการวิจัยสร้างสรรค์จะแยกให้สมาชิกไปเขียนเป็นลักษณะโครงร่างวิจัยสร้างสรรค์ (Proposal) มานำเสนอกลุ่มทำการถกประเด็นว่าหัวข้อของใครเหมาะสมที่จะได้รับคัดเลือก จากนั้นทำการ Pitching ต่อคณะ กรรมการ เพื่อขอทุนทำโครงงาน นำเสนอความก้าวหน้า และผลงานสร้างสรรค์ที่สำเร็จต่อกรรมการ หลังจากนั้น จะมีการให้ผู้เรียนและสมาชิกคนอื่น เป็นผู้ประเมิน พร้อมให้ข้อคิดเห็นต่อการทำงานสำหรับผู้เรียนและสมาชิกในกลุ่มทุกคน (Peer review)

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ประกอบด้วย

1) กิจกรรมการพูดคุยสนทนา เสนอข้อตกลงการเรียนการสอนร่วมกันในการพบกันครั้งแรกแบบพบหน้า (Face to face) เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการแสดงความคิดความมีส่วนร่วมในการออกแบบการศึกษาที่ต้องการด้วยตนเอง มีการออกเสียงโหวตยอมรับในข้อตกลงของเสียงส่วนใหญ่ ได้แก่ กิจกรรมการลงคะแนนเสียงเลือก เพื่อกำหนด วิธีการเรียนการสอนในชั้นเรียน และการเลือกวิธีการทำงานโครงงานด้วยตนเอง ด้วยการกรอกความประสงค์ส่งกลับมาหาผู้สอนในโปรแกรม Google forms ซึ่งเป็นแบบสอบถามออนไลน์ ผู้สอนและผู้เรียนจะสามารถเห็นการสรุปคะแนนเสียงโดยทันที



รูปที่ 1 ภาพกิจกรรมพูดคุยสนทนาตกลงออกแบบการเรียนการสอนร่วมกันในชั้นเรียน

2) กิจกรรมนำเสนอผลงาน ที่ผู้เรียนได้ไปศึกษานอกชั้นเรียนมาจากการสัมภาษณ์ช่างภาพอาชีพในเทคนิคที่กลุ่มให้ความสนใจ ซึ่งมีงานสัมภาษณ์ 2 หัวข้อ หัวข้อแรก สัมภาษณ์เกี่ยวกับ ลักษณะ รูปแบบ วิธีการคิด การสร้างแรงบันดาลใจ การค้นหาสืบค้นข้อมูล วิธีการถ่ายทอด ความคิดความรู้สึก ในการทำงานถ่ายภาพสร้างสรรค์ โดยยกตัวอย่างผลงานภาพถ่ายที่ผ่านมา พร้อมประวัติการทำงาน หรือแสดงผลงานประกอบการนำเสนอในชั้นเรียน โดยผู้เรียนอัดเป็นวิดีโอคลิป ประมาณ 5-10 นาที ในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

หัวข้อที่สอง เกี่ยวกับ การสัมภาณ์ช่างภาพถึงวิธีการนำเสนอผลงานเพื่อขอรับทุน (Proposal) หรือนำเสนองานแก่ลูกค้า/ผู้ประกอบการ (Pitching) โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียน ได้ศึกษาถึงความสำคัญของการเตรียมข้อมูลก่อนไปรับงาน การที่ต้องศึกษาลงลึกถึงข้อมูลสถานที่ ตัวแบบ ผลิตภัณฑ์สินค้าความเป็นแบรด์ ตลอดจนการตลาดต่างๆ หลายด้าน หลายมิติ โดยในการนำเสนอในชั้นเรียน ผู้เรียนจะทำเป็น Slide Presentation ด้วยโปรแกรม Power point เพื่อให้ได้เห็นการวิเคราะห์ข้อมูลชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบผสม ผสานทำให้ทุกครั้งที่มีการนำเสนองานที่ชั้นเรียนจะทำการออนไลน์ถ่ายทอดสด (live) ไปพร้อมกันด้วย ด้วยจะมีจอเล็กด้านขวามือแสดงบรรยากาศหน้าชั้นเรียนให้ผู้เรียนทางบ้านได้มองเห็นพร้อมกันด้วย



รูปที่ 2 ภาพตัวอย่างมุมมองจากชั้นเรียน ขณะผู้เรียนนำเสนอผลงานวิดีโอคลิปที่ไปสัมภาษณ์มา



รูปที่ 3 ภาพตัวอย่างมุมมองจากหน้าจอออนไลน์ขณะที่ผู้เรียนทำกิจกรรมนำเสนอผลงานที่ไปสัมภาษณ์ช่างภาพนอกชั้นเรียน

3) กิจกรรมอภิปรายกลุ่มย่อย ก่อนนำหัวข้อมาเสนอในชั้นเรียน ได้แก่ ระยะก่อนทำโครงงาน เป็นช่วงเวลาในการจัดกลุ่มทำการศึกษาเพื่อเตรียมข้อมูล โดยให้แบ่งกลุ่มตามเทคนิคการถ่ายภาพที่สนใจศึกษา แบ่ง

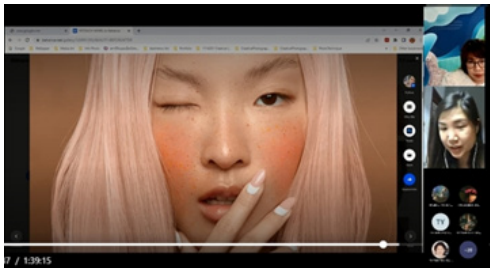
กลุ่มย่อยสำหรับกลุ่มที่มีสมาชิกมากเกินไป เลือกหัวหน้ากลุ่มเพื่อเป็นตัวแทนในการติดต่อประสานงานด้านต่างๆ หลังจากนั้น ทำประชุม อภิปรายกลุ่มย่อยเพื่อคัด เลือกช่างภาพที่สมาชิกในกลุ่มสนใจมากที่สุด โดยสมาชิกในกลุ่มทุกคนจะต้องเสนอชื่อช่างภาพที่ตนเองสนใจมาก่อน โดยการค้นหาข้อมูลการทำงานของช่างภาพที่สนใจด้วยตนเอง แล้วจึงนำข้อมูลมาเสนอสมาชิกในกลุ่ม และทำการออกเสียงโหวตเพื่อคัดเลือกช่างภาพที่สมาชิกส่วนใหญ่ในกลุ่มสนใจ..

ระยะตอนทำโครงงานมีการจัดประชุมและอภิปรายกลุ่มย่อยในการนำงานเขียนโครงร่างวิจัยในหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ (Proposal) มานำเสนอสมาชิกในกลุ่ม โดยผู้เรียนทุกคนจะต้องทำการศึกษาวิธีการเขียนโครงร่างวิจัยจากตัวอย่างงานเขียน ที่ผู้สอนได้ใส่ไว้ให้ใน Class Material ในโปรแกรม MS Teams เพื่อทำการเขียนออกมาเป็นใบงานแล้วทำการประชุมกลุ่มย่อยในชั้นเรียนเพื่อคัดเลือกหัวข้อการทำโครงงานที่มีความเหมาะสมที่สุด โดยมีผู้สอนคอยเป็นโค้ชที่ปรึกษาในด้านความเห็นในมิติต่างๆ ที่ผู้เรียนอาจขาดการคิดพิจารณา หลังจากนั้นจึงเริ่มทำการประชุมเตรียมความพร้อมในการหาข้อมูลให้ลงลึกมากขึ้น เพื่อนำเสนอแก่คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก (Pitching) เพื่อมาประเมินในการจัดสรรงบประมาณทุนสนับสนุนในการทำโครงงานของผู้เรียนต่อไป



รูปที่ 4 ภาพตัวอย่างกิจกรรมการประชุมกลุ่มย่อยเพื่ออภิปรายหาข้อสรุปหัวข้อทำโครงงานด้วยการนำเสนองานเขียนโครงร่างวิจัย (Proposal) แก่สมาชิกของกลุ่มในชั้นเรียน

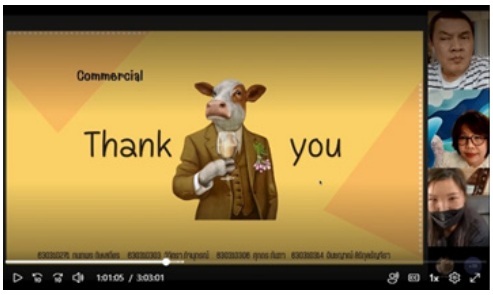
4) กิจกรรมการบรรยายพิเศษจากวิทยากรภายนอกในชั้นเรียน ผ่านทางออนไลน์ใน MS Teams Meeting หัวข้อ เกี่ยวกับการนำเสนอ Proposal ในการแสดงงานศิลปะการถ่ายภาพของช่างภาพ Fine Art และ Conceptual Art นอกจากนั้นยังมีการยกตัวอย่างสำหรับไฟล์งาน ที่ช่างภาพอาชีพใช้นำเสนอสำหรับ Pitching หลายวงการ อาทิเช่น สายอาหาร สายแฟชั่น สายโฆษณา สาย Commercial สายภาพยนต์ สายนิตยสาร เป็นต้น เพื่อเป็นการสรุปรวมการเขียนโครงร่างการ Proposal ของสายงานถ่ายภาพ เพื่อเตรียมให้ผู้เรียนทราบก่อนทำการ Pitching กับคณะกรรมการ



รูปที่ 5 ภาพตัวอย่างกิจกรรมการจัดบรรยายพิเศษแบบออนไลน์ จากวิทยากรภายนอก

5) กิจกรรมการนำเสนองาน Pitching แบบออนไลน์ กับกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก จำนวน 2 ท่านและผู้สอน รวมเป็น 3 ท่าน โดยหลังจากที่ผู้เรียนได้ทำการคัดเลือกหัวข้อทำโครงงานจากเสียงโหวตส่วนใหญ่ของสมาชิกในกลุ่ม จากการการนำเสนอ Proposal รายบุคคลแล้ว นำ Proposal ที่ได้รับคัดเลือกไปศึกษาเพิ่มเติมในเชิงลึกก่อนนำมาทำการนำเสนอของบประมาณต่อคณะกรรมการ เมื่อทำการค้นคว้าข้อมูลมากเพียงพอแล้วจึงเตรียมการนำเสนอในชั้นเรียนต่อคณะกรรมการ โดยคณะกรรมการจะพิจารณาถึง ความเหมาะสมกับ ระยะเวลา สถานที่ เทคนิค รวมไปถึงงบประมาณที่ผู้เรียนต้องการใช้ด้วย ผู้เรียนจะทำการนำเสนอ กลุ่มละ 5 นาทีกรรมการถามคำถาม 5-15 นาที กรรมการแต่ละท่าน จะชูป้ายให้ทุนทำโครงการตามความเหมาะสมของแต่ละท่าน ผู้สอนรวมยอดจากคณะกรรมการทั้งหมดเป็นยอดงบ

สนับสนุนช่วยเหลือในการทำโครงงาน ซึ่งจะทำการโอนไปให้ที่หัวหน้ากลุ่มเพื่อดำเนินการบริหารจัดการต่อไปตลอดโครงงานสำเร็จ

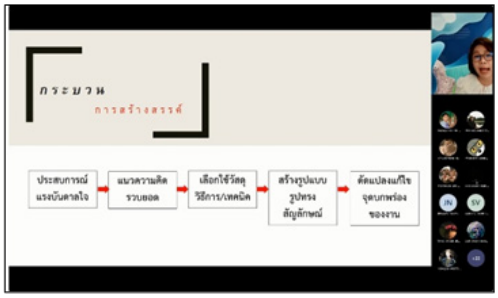


รูปที่ 6 ภาพตัวอย่างกิจกรรมการนำเสนองานเพื่อ Pitching งบประมาณโครงงานต่อคณะกรรมการ

6) กิจกรรมการนำเสนอผลงานที่สำเร็จของโครงการ จะนำเสนอในชั้นเรียน และแบบออนไลน์ถ่ายทอดสด (live) ไปพร้อมกันด้วย โดยผู้เรียนจะทำเป็น Slide Presentation ด้วยโปรแกรม Power point ต่อคณะกรรมการ เพื่อให้ได้เห็นการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.2 การจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

1) กิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยทำการอัดวิดีโอคลิปเก็บไว้ให้ผู้เรียนได้เข้ามาเปิดฟังย้อนหลังได้ตลอดภาคการศึกษาที่ Class Material ในโปรแกรม MS Teams ซึ่งมีการเรียนการสอนด้วยการบรรยาย สลับการดูวิดีโอคลิป ในการศึกษาหัวข้อต่างๆ ของภาพรวมวิจัย สาเหตุและความสำคัญของการวิจัย ประเภทงานวิจัย และวิธีการทำวิจัยสร้างสรรค์ โดยคิดเป็น 20 % ของเวลาการจัดการเรียนการสอน ตามนโยบายการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก



รูปที่ 7 ภาพตัวอย่างการสอนบรรยายเนื้อหา มุมมองจากหน้าจอออนไลน์

2) กิจกรรมการสัมภาษณ์ช่างภาพอาชีพที่ได้รับคัดเลือกว่าเหมาะสมจากเสียงส่วนใหญ่ของสมาชิกในกลุ่ม โดยผู้เรียนจะทำการบันทึกวิดีโอคลิปด้วยโปรแกรม Zoom Meeting และทำการตัดต่อใส่ภาพตัวอย่างผลงานภาพถ่ายไว้ในวิดีโอด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro แล้วทำการแชร์ไฟล์คลิปวิดีโอมาให้ผู้สอนใน MS Teams ซึ่งมีการสัมภาษณ์ข้ามประเทศ (ประเทศอินโดนีเซีย) และข้ามทวีป (ประเทศสหรัฐอเมริกา) ด้วย



รูปที่ 8 ตัวอย่างกิจกรรม ที่ผู้เรียนสัมภาษณ์ข้ามทวีปกับ คุณนพดล เผ่าทอง ช่างภาพอาชีพในสายงานการถ่ายภาพทิวทัศน์ ในประเทศสหรัฐอเมริกา

3) กิจกรรมการลงพื้นที่ภาคสนามในการไปหาข้อมูลเชิงลึกก่อนลงมือถ่ายภาพตามหัวข้อของโครงงานวิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อทำการสำรวจ ศึกษาหาข้อมูลสถานที่ กำหนดพื้นที่ในการถ่าย (Block shot) เป็นเรื่องที่สำคัญ หลายโครงงานต้องมีการประชุมย่อยด่วน เนื่องจากเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด อาทิเช่น น้ำท่วมพื้นที่วัดเกตุการาม น้ำท่วมคลองแม่ข่า และฝนตกเป็นเวลานานที่แม่คำปอง ทำให้ผู้เรียนบางกลุ่มตัดสินใจเปลี่ยนหัวข้อในการทำโครงงาน ซึ่งต้องมานำเสนอหัวข้อใหม่ต่อคณะกรรมการในการนำเสนอความก้าวหน้าในชั้นเรียน หลังจากเริ่มทำโครงงาน



รูปที่ 9 ภาพตัวอย่างของการนำเสนอปัญหาในการลงสำรวจพื้นที่ภาคสนาม ของผู้เรียนระหว่างทำโครงงานจากปัญหาน้ำท่วมเชียงใหม่ฉับพลัน

2.3 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

กระบวนวิชานี้ใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ (Performance Assessment) คือมีการประเมินจากพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ การเชื่อมโยงความรู้ด้านการวิจัย กับการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายได้ โดยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ คะแนนรายบุคคลร้อยละ 40 แบ่งออกเป็น คะแนนการเขียนโครงร่างการสร้างสรรค์ร้อยละ 10 ให้คะแนนประเมินการทำงานด้วยตนเองร้อยละ 10 คะแนนประเมินการทำงานกลุ่มจากเพื่อน (Peer assessment) ร้อยละ 10 และประเมินการใส่ใจในชั้นเรียนจากผู้สอนร้อยละ 10

คะแนนการทำงานเป็นกลุ่ม 60 แบ่งเป็นคะแนนการทำวิดีโอคลิปสัมภาษณ์ช่างภาพร้อยละ 10 การทำสไลด์นำเสนอหัวข้อการศึกษาการนำเสนอ Proposal/Pitching ร้อยละ 10 การนำส่งการเขียนโครงร่างวิจัยสร้างสรรค์หัวข้อที่ถูกเลือกจากกลุ่มร้อยละ 10 การนำเสนอความก้าวหน้าในการทำโครงงานร้อยละ 10 การนำเสนอผลงานวิจัยสร้างสรรค์ของโครงงานที่สำเร็จอีกร้อยละ 20 จากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 ท่าน

3. การจัดการชั้นเรียนและการใช้ Digital Tools

กระบวนวิชานี้ใช้ Digital Tools ที่หลากหลายหน้าที่ประกอบกัน เพื่อใช้จัดการการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับสถานการณ์ และเพื่อความสะดวกสูงสุดในการสื่อสารกับผู้เรียน ได้แก่

1) MS Teams ใช้เพื่อสื่อสารกับผู้เรียน ได้แก่ การสร้างสื่อการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษานอกชั้นเรียน (Class Materials) การอัดวิดีโอคลิปการสอนหรือนำเสนองานออนไลน์ในกรณีที่มีผู้เรียนในชั้นเรียนติดโควิด หรือผู้วิจัยอยู่ในภาวะเสี่ยงสูง และสำหรับการนำเสนองานต่อคณะกรรมการภายนอก ที่มาพิจารณาการมอบเงินทุนโครงงาน (Video Meeting) การประกาศข่าวการนัดหมาย (Posts) การสร้างกำหนดตารางส่งงาน (Assignments)

2) Google Form สร้างแบบสอบถามในชั้นเรียน การเปิดโหวตกิจกรรมผลงานวิจัยสร้างสรรค์และการประเมินการทำงานของตัวผู้เรียนและกลุ่ม

3) Messenger / Line ในการสื่อสารระหว่างที่ผู้เรียนทำโครงงานนอกพื้นที่มหาวิทยาลัย

4. ผลงานจากการจัดการการเรียนรู้แบบ Project -Based Learning ร่วมกับ Active Learning Flipped Classroom

ได้การทำวิดีโอคลิปเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาตลอดภาคการศึกษา ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการศึกษาได้ตามอัธยาศัย และยังช่วยให้ผู้เรียนที่ป่วยในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรนา 2019 ที่ต้องพำนักรักษาตัวที่บ้านได้เรียนรู้

4.1 Active Learning

กิจกรรมที่จัดขึ้นในชั้นเรียนล้วนแล้วแต่เป็นกิจกรรมที่มีความต่อเนื่องทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หลักการทฤษฎีการศึกษาระเบียบวิธีวิจัยมาใช้ประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายจนเกิดทักษะการเรียนรู้ถึงวิธีการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ได้ตั้งแต่การที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมสัมภาษณ์ช่างภาพอาชีพตามสายงานที่สนใจ มีผลงานที่ผู้เรียนทำมาส่งทั้งสิ้น 10 กลุ่ม ได้แก่ การสัมภาษณ์ช่างภาพถ่ายแฟชั่น 1 กลุ่ม ช่างภาพข่าว 1 กลุ่ม ช่างภาพถ่ายภาพโฆษณา 1 กลุ่ม ช่างภาพนิตยสาร 1 กลุ่ม ช่างภาพแนวธรรมชาติ 3 กลุ่ม ช่างภาพด้านสถาปัตยกรรม 2 กลุ่ม และช่างภาพเทคนิคพิเศษ 1 กลุ่ม จากนั้นจะเป็นกิจกรรมการศึกษาการนำเสนองานของช่างภาพ (การยื่น Proposal / Pitching) ซึ่งมีผลงานที่ผู้เรียนทำมานำเสนอ 10 กลุ่มจากการสัมภาษณ์ในครั้งแรก นำมาซึ่งความรู้ที่จะต่อยอดเขียนโครงร่างการวิจัยสร้างสรรค์ (Proposal) รายบุคคลจำนวน 44 หัวข้อ ทำการคัดเลือกให้ได้กลุ่มละหัวข้อที่เหมาะสมที่สุดแล้วนำมาทำการขอเสนองบประมาณสนับสนุน

(Pitching) ในการทำโครงงานทั้งหมดจำนวน 10 โครงงาน

4.2 Project Based Learning

สำหรับหัวข้อโครงงานที่ได้รับการคัดเลือกมีทั้งหมด 10 หัวข้อ ได้แก่ 1)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์เรื่อง Thai MEME เป็นการนำภาพที่มีชื่อเสียงมาทำการล้อเลียนบนโลกโซเชียล 2)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์คลองแม่ข่า ความสวยงามที่ถูกฉาบไว้เพียงเปลือกนอก เป็นการถ่ายเกี่ยวกับสารคดีการทิ้งของเสียลงแม่น้ำตลอดเส้นทางของคลองแม่ข่า 3)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์ซอยจุ๊ อาหารพื้นบ้านของคนอีสานที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมความเป็นท้องถิ่นดิบเถื่อน 4)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์ Punk Lifestyle การดำเนินชีวิตของสาวพังค์ในเมืองเชียงใหม่ 5) โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์อุทยานห้วยลาน พื้นที่กิจกรรมใหม่ของคนเชียงใหม่ 6)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์ City CNX แสงสีกลางคืนของเมืองเชียงใหม่ 7)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์สุนทรียภาพของไม้ประดับ พืชเศรษฐกิจของคนไทย 8)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์ Kate Out ภาพถ่ายสถาปัตยกรรมแบบ Minimal ในชุมชนย่านวัดเกต 9)โครงการภาพถ่าย Chiang Mai Retouch สร้างทิวทัศน์เมืองเชียงใหม่ให้เป็นโลกแห่งสี 10)โครงการภาพถ่ายสร้างสรรค์ My Dream House การสร้างบ้านในฝันของสามสาว ด้วยเทคนิคภาพ 3 D ซึ่งทุกโครงงานมีความตั้งใจในการนำเสนอถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างน่าประทับใจ แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการร่วมมือกันทำงาน ผู้สอนจึงได้เพิ่มกิจกรรมการโหวตเพื่อหาผลงานที่เป็นที่ประทับใจผู้เรียนทั้งหมด (Popular Vote Awards) โดยให้ 3 รางวัลแรก แก่กลุ่มที่มีคะแนนความประทับใจมากที่สุด และทำการประกาศทาง Face book ของชั้นปี จากนั้นทำการมอบเงินรางวัลไปทางหัวหน้าของกลุ่มที่ได้รับรางวัลต่อไป



รูปที่ 10 ภาพการประกาศรางวัลกลุ่มโครงงานถ่ายภาพสร้างสรรค์ที่ได้รับรางวัลนิยม 3 อันดับแรก

5. ถอดบทเรียน

ผลการประเมินทัศนคติ ความพึงพอใจ และข้อคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนวิชา พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในกระบวนวิชาอยู่ในเกณฑ์ระดับ “ดี” สามารถสรุปได้ว่าผู้เรียนมีความรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติ ลงพื้นที่เพื่อเตรียมตัวก่อนทำงานสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ และสามารถเชื่อมโยงทักษะความรู้ที่ได้รับกับการนำไปใช้ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายต่อไปได้ในอนาคต ในมุมมองผู้สอน การจัดการเรียนรู้แบบActive Learning ร่วมกับการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ในการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ตามหัวข้อที่ตนเองและกลุ่มสนใจ ตามศักยภาพ ความตั้งใจใส่ใจ ตามแต่ละบุคคล

1) การเปิดวิดีโอคลิปสั้นๆ ระหว่างบรรยายในชั้นเรียนช่วยทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

2) การนำงานตัวอย่างงานที่สมบูรณ์สร้างไว้ให้เป็นแบบอย่างแก่นักศึกษาได้เรียนรู้ตลอดเวลา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องได้เอง

3) ผู้สอนเกิดผลผลิตหรืองานชิ้นใหม่ที่ไม่เคยรู้มาก่อน [5]

4) ผู้สอนได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบผสมผสาน (Blended learning) [6] มีลักษณะการเรียนแบบเห็นหน้า (Face-to-face) สลับกับการเรียนทางออนไลน์ (Online) เนื่องจากสถานการณ์การแพร่กระจายของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และสอดคล้องตามความต้องการของผู้เรียน

6. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

เนื่องจากผู้เรียนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่เข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาครั้งแรกในปี 2563 ซึ่งเป็นปีที่เริ่มต้นเกิดวิกฤติสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้นักศึกษาต้องประสบกับปัญหาการที่มหาวิทยาลัยปิดพื้นที่ในการเรียนการสอนและต้องศึกษาทางระบบออนไลน์เพียงอย่างเดียวเป็นระยะเวลานานถึง 2 ปี ดังนั้นการปรับเปลี่ยนลักษณะพฤติกรรมของผู้เรียนจึงเปลี่ยนไป เกิดความเคยชินในการนั่งหน้าจอออนไลน์มากกว่าเข้าร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียนการจะปรับเปลี่ยนให้จัดกระบวนวิชาเป็นแบบเชิงรุก (Active Learning) อาจต้องทำแต่พอสมควรหากจะจัดการการสอนแบบนี้ในปีต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณามอบทุนสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ ขอขอบคุณ 1) คุณวรุณ เกียรตศิลป์ 2) คุณอำพล ทองเมืองหลวง 3) คุณพัดชา กิจชัยเจริญ 4) คุณนุชา ใจทิพย์ 5) ผศ.จรัลศักดิ์ ลอยมี 6) ดร.พิริยะ วงศ์คงคาเทพ 7) คุณนพดล เผ่าทอง 8) คุณศิรชัย อรุณรักษ์ติชัย 9) คุณวุฒิพงษ์ นิ่มอ่อน 10) คุณสิทธิพันธ์ หิรัตนพันธุ์ สำหรับความร่วมมือในการให้สัมภาษณ์ในหัวข้อการทำงานของช่างภาพอาชีพและแนะนำเทคนิควิธีการนำเสนอโครงงานสำหรับช่างภาพในแต่ละสายงาน ขอขอบคุณ เจ้าหน้าที่บริการเทคโนโลยีสารสนเทศสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณาคอยอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้แก่นักศึกษา

8. เอกสารอ้างอิง

[1] วัฒนา มัคคสมัน. (2550). การสอนแบบโครงการ, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] พิมพลักษณ์ โมรา (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน: ทางเลือกในการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21, วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, 8 (1), มกราคม-มิถุนายน 2561, หน้า 42–51.

[3] สุรศักดิ์ ปาเฮ, (2556). ห้องเรียนกลับทาง: ห้องเรียนมิติใหม่ในศตวรรตที่ 21, การประชุมผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 2, จังหวัดแพร่

[4] Natalie B. Milman. (2014) “The Flipped Classroom Strategy: What is it and how can it be used?”, Distance Learning for Educators, Trainers, and Leaders, vol. 11(4), pp.9-11

[5] พิมพันธ์ เตชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข (2558). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรตที่ 21, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

[6] ฐิติชัย รักบำรุง (2555). Blended Learning, Journal of Education Rajabhat Maha Sarakham University, 9 (1), หน้า 31–40.

TPYE A

851352 : การวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ การนำเสนอการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณา สำหรับสินค้ากระเป๋าแบรนด์ Aristotle รุ่น ROSE

ปิยะพงษ์ อิงไธสง[1]
[1]กลุ่มวิชาการสื่อสารการตลาด คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่
piyapong.i@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 106 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมของนักศึกษากับการเรียนการสอนวิชาการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ซึ่งเป็นหนึ่งกระบวนวิชาของกลุ่มวิชาการสื่อสารการตลาดคณะการสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กิจกรรมที่สำคัญของวิชานี้ คือ การมอบหมายให้นักศึกษาวางแผน และนำเสนอแผนการใช้สื่อเพื่อการสื่อสารการตลาดสินค้ากระเป๋าแบรนด์ Aristotle Bag รุ่น Rose ซึ่งเป็นกระเป๋ารุ่นใหม่ที่มีการขายจริงในวันที่ 30 กันยายน 2565 ผ่านช่องทางออนไลน์ กิจกรรมนี้เน้นการมีส่วนร่วม และการปฏิบัติจากแนวทางทฤษฎีเกี่ยวกับการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ที่บรรยายทั้งหมด 14 สัปดาห์ในสัปดาห์สุดท้ายจะเป็นการนำเสนอแผนการใช้สื่อและงบประมาณจำนวน 50,000 บาท โดยเน้นที่สื่อออนไลน์ซึ่งเป็น platform หลักของทางแบรนด์ที่ใช้เพื่อการสื่อสารการตลาด รูปแบบการนำเสนอใช้รูปแบบเดียวกับการ pitching งานของเอเจนซี่โฆษณา นักศึกษาจะต้องวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ สถานการณ์ทางการตลาด กลุ่มเป้าหมาย ให้ครอบคลุมเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการวางแผนสื่อให้กับแบรนด์ Aristotle นักศึกษามีเวลานำเสนอกลุ่มละ 5 นาทีเพื่อนำเสนอแผนการสื่อสารการตลาดในงบประมาณ 50,000 บาทสำหรับแผนระยะเวลา 1 อาทิตย์ก่อนการขายสินค้าทางเว็บไซต์ของ แบรนด์ นักศึกษานำเสนอประเภทสื่อ ระยะเวลา รูปแบบการนำเสนอเพื่อทำให้ลูกค้าเข้าใจแผนการใช้สื่อทั้งหมดที่นักศึกษาต้องการใช้เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ทางการสื่อสาร และวัตถุประสงค์ทางการตลาดที่กำหนดไว้ ทั้งนี้หลังจากที่นักศึกษาแต่ละกลุ่ม pitching เรียบร้อยแล้วทางลูกค้าได้นำแผนการวางแผนสื่อของนักศึกษาที่ชนะการ pitching ไปใช้จริง และมีการมอบรางวัลเพื่อเป็นการสร้างความภาคภูมิใจให้กับกลุ่มที่ชนะการ pitching ครั้งนี้

คำสำคัญ: การวางแผนสื่อ 1, การสื่อสารการตลาด 2, การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ 3, media planning

TPYE A

1. บทนำ

การศึกษาทางด้านการสื่อสารการตลาดจำเป็นอย่างมากที่นักศึกษาจะต้องเพิ่มเติมการฝึกปฏิบัติจากการทำงานจริง โดยเฉพาะวิชาการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์เนื่องจากเป็นวิชาที่นักศึกษาจะต้องนำความรู้ทฤษฎีที่ได้จากการบรรยายไปประยุกต์ใช้ และฝึกปฏิบัติจริงกับโจทย์ทางการตลาดเพราะในปัจจุบันสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์เกิดการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของสื่อ (Media landscape) อันเนื่องมาจากกการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการสื่อสาร การเลือกใช้สื่อสำหรับสินค้าแต่ละประเภทจึงมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ตัวเลือกสื่อที่มีมากขึ้นเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้นักศึกษาจำเป็นต้องได้ฝึกปฏิบัติจากโจทย์ทางการตลาดซึ่งเป็นสถานการณ์จริงทำการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ สถานการณ์ทางการตลาดการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญการเลือกใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพซึ่งการที่นักศึกษาได้รับโจทย์ทางการตลาดจากสินค้าแฟชั่นที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นสื่อหลักสำหรับการนำเสนอสินค้ารวมไปถึงรูปแบบของธุรกิจในลักษณะ startup ของสินค้าที่สามารถส่งเสริมการสร้างความเป็นผู้ประกอบการให้กับนักศึกษาเป็นหนึ่งในการสร้างบัณฑิตที่มีคุณสมบัติ และพร้อมกับการเป็นผู้ประกอบการรายใหม่ (startup) ซึ่งเป็นบัณฑิตพึงประสงค์ของทางคณะการสื่อสารมวลชนที่พยายามผลักดันให้นักศึกษามีคุณสมบัติดังกล่าวที่พร้อมออกไปเป็นผู้ประกอบการรายใหม่ (startup) อย่างมีคุณภาพ

2. วัตถุประสงค์การฝึกปฏิบัติ

2.1 เพื่อให้นักศึกษาประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์จากโจทย์จริง

2.2 เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติวางแผนสื่อจากการทำงานจริง สถานการณ์การทำงานและฝึกนำเสนอขายงานต่อลูกค้าภายใต้สถานการณ์จริง

3. นิยามศัพท์

3.1 การวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์

การวางแผนสื่อ การจัดตารางการใช้สื่อ กำหนดวัตถุประสงค์ทางการตลาดเน้นยอดขาย 2,000 ใบในระยะเวลา 1 เดือน ใช้สื่อเพื่อสื่อสารการตลาดทั้งในช่วงก่อน ระหว่าง และหลังการขายสินค้ากระเป๋าแบรนด์ Aristotle รุ่น Rose เน้นการใช้สื่อออนไลน์ทั้งในรูปแบบ owned media และ paid media กำหนดงบประมาณสำหรับแผนการใช้สื่อครั้งนี้คือ 50,000 บาท

3.2 Aristotle bag รุ่น Rose

กระเป๋าซึ่งผลิตด้วยไนล่อนเน้นกลุ่มเป้าหมายผู้หญิงวัยช่วงอายุ 31 – 35 ปี เป็นคนกลุ่มวัยทำงาน Office หรือนักธุรกิจ ที่มีกำลังซื้อชื่นชอบการแต่งตัวตามกระแสแฟชั่น บุคลิกมั่นใจและมีความเป็น feminine

4. ขอบเขตการฝึกปฏิบัติ

กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาชั้นปีที่ 3 กลุ่มวิชาการสื่อสารการตลาด คณะการสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ผ่านการบรรยายแนวคิดทฤษฎีการวางแผนสื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์จำนวน 14 สัปดาห์ นำเสนอแผนการสื่อการใช้สื่อเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์แบรนด์ Aristotle ในสัปดาห์ที่ 15 ของการเรียนการสอนวิชาดังกล่าว โดยการ pitching กับลูกค้าผ่านระบบออนไลน์ใช้เวลาการนำเสนอไม่เกินกลุ่มละ 5 นาที ทั้งหมด 14 กลุ่ม

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจากโจทย์การทำงานและสภาพแวดล้อมจริงสร้างเสริมทักษะการทำงานในอุตสาหกรรมการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์

6. ผลการฝึกปฏิบัติ

นำเสนอผลงานนักศึกษาที่ได้รับคะแนนสูงที่สุดและลูกค้านำแผนการใช้สื่อนี้ไปใช้จริง

7. การวางแผนสื่อ (Media Planning)

Key message: rose your life (เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็น First Jobber ที่กำลังเริ่มทางเดินในชีวิต เราจึงใช้คำว่า Rose ที่ออกเสียงคล้ายคำว่า Road มาใช้ เหมือนเป็นการอวยพรที่ต้องการให้ผู้บริโภคได้เริ่มชีวิตบนทางเดินที่โรยด้วยกลีบกุหลาบ ตรงกับคอนเซ็ปต์และรูปลักษณ์ของแบรนด์ที่มีสัญลักษณ์กุหลาบ และความเป็น Feminine)

Big idea: การ Celebrate New Collection ด้วย Key Message ที่แสดงออกถึงความเป็น Aristotle rose bag นั่นคือ กุหลาบและความเป็นผู้หญิง

การสร้างคอนเทนต์ที่เป็นกระแสหรือสามารถสร้างไวรัล โดยใช้สื่อ Off-line out of home media โดยการสร้างบูธถ่ายรูปสวนดอกไม้ ที่พารากอน เจาะกระแสหรือสามารถสร้างไวรัลได้ เนื่องจากเทรนด์ในยุคปัจจุบัน การท่องเที่ยวสวนดอกไม้ที่ฮิตต่อเนื่องจากปี 2019 และดีไซน์ของกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับดอกไม้ การนำสวนดอกไม้มาประดับตกแต่งคู่กับกระเป๋าแล้วสร้างเป็นซุ้มเล็ก ๆ ให้สามารถถ่ายรูปคู่กับกระเป๋าได้ เพื่อสร้าง awareness และ interest + involvement โดยจ้าง influencer promote เพื่อให้ติดกระแส มีแคปชั่นว่า "พบกับ New collection ใหม่ Rosé จาก Aristotle bag ท่ามกลางทุ่งสวนกุหลาบ rose your life ที่ยกบูธสวนดอกไม้มาให้ถ่ายรูปกันตามสไตล์ของคุณเองที่สยามพารากอน ตั้งแต่วันที่ 3 - 6 ตุลาคม" ติดตามได้ที่ www.aristotlebag.com พร้อมติด hashtag คำว่า #rosébag #roseyourlife #newcollection #Aristotlebag เพื่อเพิ่มการรับรู้และเป็นการกระจายข้อมูลในโซเชียลมีเดีย

วัตถุประสงค์การสื่อสาร (communication objective)

1. Inform (การให้ข้อมูล) จากการวางแผนสื่อทั้งหมดมีการให้ข้อมูลกระเป๋าคอลเลคชันใหม่ ดังนี้ Caption: "พบกับ New collection ใหม่ Rosé จาก Aristotle bag ท่ามกลางทุ่งสวนกุหลาบ rose your life ที่ยกบูธสวนดอกไม้มาให้ถ่ายรูปกันตามสไตล์ของคุณเองที่สยามพารากอน ตั้งแต่วันที่ 3-6 ตุลาคม"ติดตามได้ที่www.aristotlebag.com #rosébag #roseyourlife #newcollection #Aristotlebag ติด hashtag เหล่านี้ในทุกโพสต์

2. Persuade (การชักจูงใจ) โดยใช้ Plan A ที่จัดบูธดอกไม้ขึ้นมาให้ Influencer เข้าไปถ่ายรูป โปรโมทลงบนช่องทางโซเชียลมีเดียของแต่ละคน เพื่อเป็นการชักจูงใจให้เกิดความสนใจและกลายเป็นกระแสสังคม

3. Attitude (ทัศนคติ) ใน Plan B และ Plan C เป็นการทำคอนเทนต์ที่เกาะติดกระแสสังคม ณ ขณะนั้น ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะนำเสนอเพื่อเปลี่ยนทัศนคติที่ดีต่อแบรนด์

4. Remind (การเตือนความจำ) ใช้กับ Plan A ที่จัดทำบูธดอกกุหลาบขึ้นมา เพื่อให้คนนึกถึงกระเป๋าของ Aristotle ที่มีเอกลักษณ์เป็นการเย็บนูนลายดอกกุหลาบเป็นการสร้างภาพจำให้กับลูกค้าใหม่และเก่า

วัตถุประสงค์ทางการตลาด (marketing objective)

1. Launch a new product มีการจัดจำหน่ายสินค้าใหม่เข้าสู่ตลาดในวันที่ 7 ตุลาคม 2565 รุ่น rose bag จำนวน 6 สี โดยทำการวางแผนการตลาด 4 วันก่อนเปิดจำหน่าย

2. increase brand awareness เนื่องจากจุดอ่อนของแบรนด์มีช่องทางการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ทางการตลาดที่ไม่หลากหลาย เนื่องจากการทำ digital marketing ไม่เลือกผู้ใช้งานใครก็สามารถทำการตลาดนี้ได้ ส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่สูง จึงวางแผนการตลาดโดยการใช้ Plan A จัดทำบูธดอกไม้เป็น Out of Home media ขึ้นมา

3. increase company profits ลง Promote post บน social โดยการใช้งบประมาณในการวางแผนสื่อ 50,000 บาท

4. attract new customers ดึงดูดกลุ่มลูกค้าใหม่ที่กลุ่มเราได้กำหนดไว้ คือ กลุ่ม First Jobber ที่มีอายุ 23-27 ปี

5. retain current customers รักษากลุ่มลูกค้าเดิมที่แบรนด์กำหนดไว้โดยการลงโพสต์ในช่องทางของแบรนด์ทำให้กลุ่มลูกค้าเดิมได้เห็นผ่านโซเชียลมีเดีย ของตนเอง

การจัดสรรงบประมาณ (Budget allocation)

งบประมาณที่ให้ในการวางแผนสื่อ 50,000 บาท ใช้ไป 42,800 บาท

Promote post on Facebook	15,000 บาท
Promote clip on YouTube	4,200 บาท
Promote on Instagram	7,000 บาท
Influencer's cost	20,000 บาท
Total Budget	42,800 บาท

แผนการใช้สื่อแยกตามวัน

วันที่ 3 ตุลาคม 2565

- ลงโปรโมทบูธถ่ายรูปใน instagram & facebook
- Influencer ถ่ายรูปสวนดอกไม้
- ปล่อยภาพ Plan B ของกระเป๋า #rosébag #roseyourlife

วันที่ 4 ตุลาคม 2565

- ลงโปรโมทบูธถ่ายรูปใน instagram & facebook
- influencer ลงรูปที่ถ่ายมาพร้อมcaption & hashtag
- ปล่อยภาพกระเป๋า #rosébag #roseyourlife

วันที่ 5 ตุลาคม 2565

- ลงโปรโมทบูธถ่ายรูปใน instagram & facebook
- ปล่อยภาพ Plan B ของกระเป๋า #rosébag #roseyourlife
- REELS Cut out trend

วันที่ 6 ตุลาคม 2565

- ลงโปรโมทบูธถ่ายรูปใน instagram & facebook
- ปล่อยภาพ Plan B ของกระเป๋า #rosébag #roseyourlife
- ปล่อยคลิปโฆษณา 30 วิของกระเป๋า Aristotle bag (rosé new collection) ใน YouTube, instagram และ facebook

ตารางการใช้สื่อ (Media Schedule)

การวางแผนการตลาดก่อนวางจำหน่ายกระเป๋า Aristotle bag 4 วัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

Media Planning	MON	TUE	WED	THU
Plan A				
- ลง Promote บูธดอกไม้บน Platform โซเชียลมีเดีย				
- Influencer ถ่ายรูปสวนดอกไม้				
- influencer ลงรูปที่ถ่ายมาพร้อมแคปชั่นและแฮชแท็ก				

Plan B				
- ปล่อยภาพ Plan B ของกระเป๋า #rosébag #roseyourlife				
- REELS Cut out trend				
Plan C				
- ปล่อยคลิปโฆษณา 30 วิ ของกระเป๋า Aristotle bag (rosé new collection) ในแพลตฟอร์ม YouTube instagramและ Facebook				

สัดส่วนสื่อที่ใช้ (Media weighting)

การกระจายสื่อที่เลือกใช้ แบ่งสื่อออกเป็น 2 ประเภท คือ สื่อออนไลน์ (Online) และสื่อออฟไลน์ (Offline) มีการกระจายสื่ออย่างสม่ำเสมอภายในระยะเวลา 4 วัน เริ่มตั้งแต่ 3 ตุลาคม ถึง 6 ตุลาคม 2565

1) สื่อออนไลน์ (Online)

- YouTube 15%
- Facebook 30%
- Instagram 30 %

เลือกใช้ Platform online ทั้ง 3 Platform ในการกระจายสื่อ เนื่องจาก กลุ่มวัย First Jobber มีพฤติกรรมการรับรู้ที่เปลี่ยนจากกลุ่มเป้าหมายหลักของแบรนด์ จึงทำให้เราเลือกใช้สื่อที่มีความเข้าถึงกลุ่มวัยนี้มากขึ้น และ สร้าง content ที่แตกต่างกันในการนำเสนอ เนื่องจาก First Jobber มีการรับรู้สื่อใน Platform ที่แตกต่างกัน บางคนอาจมีบัญชีมากกว่า 1 บัญชี ในการรับข้อมูลข่าวสารที่ไม่เหมือนกัน จึงทำให้มีการกระจายสื่อ content ที่แตกต่างกัน เพื่อเข้าถึงกลุ่มวัย First Jobber ได้มากขึ้น

2) สื่อออฟไลน์ (Offline) จากสถานการณ์โควิดในปีที่ผ่านมารัฐบาลมีมาตรการให้ผู้คนกักตัวและ work from home เป็นเวลา 2 ปี ผู้คนจึงเกิดความเบื่อหน่ายและต้องการออกไปใช้ชีวิตให้เป็นปกติ เมื่อสถานการณ์โควิด 19 ได้คลี่คลายลงกลุ่มคน First Jobber จึงหันมาสนใจกิจกรรมที่จัดขึ้นแบบออฟไลน์ (Offline) มากขึ้นจึงได้จัดทำสื่อ Out Of Home media เป็นบูธดอกไม้เพื่อทำการโปรโมทประเป๋ารุ่นใหม่ที่กำลังจะวางขายโดยดึงดูดความสนใจของลูกค้าให้มาถ่ายรูปที่บูธจนเกิดเป็นไวรัลหรือกระแสบน โซเชียลมีเดีย

พฤติกรรมของกลุ่ม First Jobber มีความ Seamless ไม่ได้ยึดช่องทางใดช่องทางหนึ่งเพื่อใช้ในการซื้อสินค้าและบริการต่างๆ เราจึงวางแผนการตลาดโดยใช้โมเดลธุรกิจแบบ O2O (Online to Offline) ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการทำการตลาดบนออนไลน์ และการทำการตลาดแบบออฟไลน์

8. สรุปผลการฝึกปฏิบัติ

ได้รับคำชื่นชมจากเจ้าของสินค้าว่ารูปแบบการนำเสนอ และแผนการใช้สื่อของนักศึกษาทุกกลุ่มอยู่ในเกณฑ์ดีสามารถนำไปเป็นแผนการใช้สื่อสำหรับสินค้าได้จริง มีลักษณะการเป็นนักสื่อสารการตลาด ใช้สื่อ และงบประมาณได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่ออกมาน่าจะเป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้

9. อภิปรายผล

ผลตอบรับกิจกรรมการฝึกปฏิบัติจากการมอบหมายงานที่เป็นโจทย์ทางการตลาดที่มาจากลูกค้า

นักศึกษาเห็นว่าการทำงานการวางแผนสื่อจำเป็นต้องใช้วิธีการเรียนในรูปแบบดังกล่าวซึ่งเป็นผลดีต่อการทำงานในสายงานการสื่อสารการตลาด ทำให้รู้จักการนำเสนอ การหาข้อมูล การต่อรองกับลูกค้าซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในสายอาชีพ อีกทั้งการได้ทำงานจริงทำให้รับรู้สถานการณ์การทำงานที่แตกต่างจากการเรียนในลักษณะการบรรยายเพียงอย่างเดียวสามารถกระตุ้นให้นักศึกษาขวนขวาย และตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่มากกว่าโจทย์การทำงานที่เป็นลักษณะสมมติ

ความเห็นของลูกค้าเห็นว่าการเรียนการสอนในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่ดีทำให้ผู้ประกอบการได้มุมมองใหม่ความคิดที่สดใหม่เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้ที่ต่างมุมมองออกไปซึ่งสามารถนำแผนการวางแผนสื่อของนักศึกษาไปใช้ได้

10. ข้อเสนอแนะ

จากการฝึกปฏิบัติจริงทำให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติและเข้าใจการทำงานด้านการวางแผนสื่อมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามวิชานี้เป็นวิชาที่มีจำนวนนักศึกษาเนื่องจากเป็นวิชาบังคับของกลุ่มวิชาการสื่อสารการตลาดการลงรายละเอียดด้านผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษารายบุคคลอาจจะทำได้ไม่ทั่วถึงอาจจะต้องใช้การทดสอบในชั้นเรียน ข้อสอบปลายภาค การชี้แจงรายละเอียดหน้าที่การรับผิดชอบงานกลุ่มรวมไปถึงการให้คะแนนกันเองในระดับรายบุคคลของสมาชิกในกลุ่มจะทำให้นักศึกษากระตือรือร้น และตั้งใจทำงานกลุ่มมากขึ้น

11. เอกสารอ้างอิง

ปณชัย อารีเพิ่มพร (2560) Aristotle แบรนด์กระเป๋ากุหลาบที่สาวๆ เทใจ กับเคล็ดลับ 10 ปีในการยืนหยัดบนตลาดออนไลน์ สืบค้นจาก https://thestandard.co/news-business-aristotle-bag-brand/

ประชาชาติ (2562) แบรนด์กระเป๋า Borboleta (บอร์โบเล็ตต้า) ชูคอนเซ็ปต์ “One bag, many adventures” หรือ “กระเป๋าใบเดียวเที่ยวได้ทั่วโลก” สืบค้นจาก https://www.prachachat.net/blogger-square/bonita-beauty/news-311020

สยามรัฐออนไลน์ (2562) Borboleta ชูคอนเซ็ปต์ “One bag, many adventures” การันตีแบรนด์รักษ์โลก สืบค้นจาก https://siamrath.co.th/n/71885

Econ Digest (2564) “Gen Z” First Jobber รุ่นใหม่ เพื่อเข้าใจ "ความต่าง สืบค้นจาก https://www.kasikornresearch.com/th/analysis/k-social-media/Pages/Gen-Z-11-08-21.aspx

Pattraporn Hoy (2564) Emotional Marketing กระตุ้นการซื้อด้วย ‘อารมณ์’ ได้ผลกว่าที่คิด สืบค้นจาก https://missiontothemoon.co/marketing-emotional-marketing/

SME Thailand (2562) “ฟาร์มดอกไม้” เทรนด์ธุรกิจสุดฮอตที่กำลังบานสะพรั่ง ตอบโจทย์ผู้บริโภคสายแชะ! สืบค้นจาก https://www.smethailandclub.com/entrepreneur/5282.html SME Update (2565)

First Jobber เตรียมพร้อมอย่างไร ให้โดนใจ SME สืบค้นจาก https://www.bangkokbanksme.com/en/first-jobber-is-ready

TMLeatherFriend (2564) 01 ทำความรู้จักกับหนังวัวแต่ละชนิด สืบค้นจาก https://tmleatherfriend.com/2021/05/15/ทำความรู้จักกับหนังวั/

013335 : จิตวิทยาเพื่อสุขภาพและความผาสุกในชีวิตและการทำงาน การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning

พิมพ์ชนก เครือสุคนธ์
ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Email: pimchanok.k@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 72 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ในหลายลักษณะ เช่น การตอบคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปรายจากกรณีศึกษา การค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ และการทำกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยที่ผู้สอนลดบทบาทในการสอนแบบบรรยายลง และเพิ่มบทบาทของผู้เรียนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในกระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ในรายวิชา จิตวิทยาสุขภาพและความผาสุกในชีวิตและการทำงาน (013335) เป็นความพยายามในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในแบบเดิมที่มุ่งเน้นการบรรยายมาเป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้และงานที่มอบหมายต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการคิด วิเคราะห์ และการเรียนรู้ผ่านการค้นคว้า และการลงมือทำ

คำสำคัญ: Active learning, จิตวิทยาสุขภาพและความผาสุก

1. บทนำ

แนวคิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากการจัดการเรียนการสอนในอดีต สืบเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เอื้ออำนวยให้เข้าถึงความรู้ต่าง ๆ ที่นับเป็นความเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนมากของโลกในศตวรรษที่ 21 นอกจากนั้น การมีความคาดหวังต่อผู้สำเร็จการศึกษาที่จะต้องไม่เพียงแต่มีผลการเรียนที่ดี แต่จะต้องมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้งในฐานะของผู้ปฏิบัติงาน และผู้ที่ควรจะมีทักษะในการคิดวิเคราะห์และมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามแผนพัฒนาการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระยะที่ 13 (พศ. 2566 – 2570) ได้ระบุถึงบรรทัดฐานใหม่ของสถาบันอุดมศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพสูง โดยคำนึงถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของโลก อย่างเช่น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี อนาคตของงานและอาชีพที่จะมีมาตรฐานสูงขึ้น การเกิดโรคติดเชื้ออุบัติใหม่ และนวัตกรรมพลิกโฉมและสังคมดิจิตัล โดยได้อ้างอิงแผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา ที่ได้รวมเอาการปฏิรูป

การจัดการเรียนการสอนเพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2565) ซึ่งส่งผลให้เกิดแนวทางที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น Active learning, Flipped Classroom และ Outcome based learning เป็นต้น

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในปัจจุบันนี้ได้รับความสนใจอย่างมาก ทั้งในแง่ของการสอนและการวิจัยในระดับอุดมศึกษา การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีความเชื่อมโยงกับการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้และการมีทักษะในชีวิตการทำงานและการพัฒนาความสามารถของบุคคล (Ito & Kawazoe, 2515) แนวคิดของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning นั้นเป็นแนวคิดที่ค่อนข้างกว้าง โดยมากจะเกี่ยวข้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบกระตุ้นและให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ริเริ่มโดยผู้สอน ดังนั้น Active learning จึงไม่ใช่แนวคิดของการเรียนรู้เสียทีเดียว หากแต่เป็นแนวคิดของการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการสอนมากกว่า และมีผลการวิจัยจำนวนหลายชิ้นที่ระบุถึงผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เป็นไปในทิศทางบวก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า Active learning นั้นเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอน ที่ให้ผลที่ดีกว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นเนื้อหา (Content-centred approaches) อย่างเช่น วิธีการบรรยาย (Hartikainen, Rintala, Pylväs, & Nokelainen, 2019)

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning มีแนวคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Contructivism ที่มองการเรียนรู้ในฐานะที่เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิม และมุ่งเน้นการทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ การเรียนรู้จึงเป็นเรื่องของกระบวนการทางปัญญาของแต่ละบุคคล (Individual cognitive processes) เป็นการร่วมสร้างสรรองค์ความรู้โดยสังคมหรือผู้คนรอบข้าง (Social co-construction of knowledge) และอาจจะเป็นทั้งสองรูปแบบผสมผสานกันก็ได้ (Windschilt, 2002 cited in Hartikainen, Rintala, Pylväs, & Nokelainen, 2019)

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีลักษณะแบบ Active learning จึงมุ่งทำให้ผู้เรียนมีความผูกพันต่อกระบวนการเรียนรู้โดยผ่านการพูดคุย อภิปราย และการร่วมมือกันทำกิจกรรมต่าง ๆ มากกว่าเพียงการรับข้อมูลข่าวสารจากผู้สอน Active learning อาจเป็นการให้กระทำสิ่งใด ๆ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ มุ่งสร้างให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการคิดในระดับที่สูงขึ้น เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล (Bonwell & Eison, 1991)

รายวิชาจิตวิทยาสุขภาพและความผาสุกในชีวิตและการทำงาน (013335) เป็นรายวิชาที่เปิดให้เป็นวิชาเลือกในสาขาของนักศึกษาวิชาเอกจิตวิทยา และเป็นวิชาโทของนักศึกษาในสาขาวิชาต่าง ๆ ที่สนใจ โดยเนื้อหาของรายวิชาเกี่ยวข้องกับการทบทวนแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสุขภาพและความผาสุกของบุคคลทั้งในการดำเนินชีวิตและในการทำงาน ตลอดจนประเด็นทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมในภาคเรียนที่ผ่านมา มีลักษณะมุ่งเน้นการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ มีกิจกรรมที่ให้ นศ. มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนในสัดส่วนที่ไม่มาก เมื่อพิจารณาเนื้อหาของรายวิชาซึ่งเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจการดูแลสุขภาพและความผาสุกในชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายที่พึงประสงค์และเกี่ยวข้องอยู่แทบในทุกบริบทของชีวิตมนุษย์ทุกคน ดังนั้น การเรียนรู้ในรายวิชานี้จึงน่าจะเป็นเรื่องของการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับความเข้าใจและประสบการณ์ในชีวิตของบุคคลซึ่งจะทำให้เกิดคุณค่าหรือความหมายต่อบุคคลและนำไปสู่ความรู้สึกผูกพันกับเนื้อหาของการเรียน ผู้สอนจึงได้นำเอาแนวคิดการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning เข้ามาใช้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้

เรียนรู้จากการเกิดความเข้าใจ โดยการคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงจากประสบการณ์ของตนเอง เรียนรู้จากกรณีศึกษา และจากการทำกิจกรรมและงานมอบหมายต่าง ๆ

2. หลักการหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ในรายวิชานี้ ได้นำหลักการและแนวคิดทฤษฎีมาใช้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดและมุมมองเกี่ยวกับสุขภาพและความผาสุก

ผู้สอนได้นำเนื้อหาแนวคิดและมุมมองเกี่ยวกับสุขภาพและความผาสุกต่าง ๆ จากบทเรียน มาผนวกเข้ากับกรณีศึกษาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจกระบวนการคิดและวิเคราะห์ตามเนื้อหาเหล่านั้น อย่างเช่น มุมมองสุขภาพแบบ Biopsychosocial model ที่มีการมองสุขภาพและความผาสุกของบุคคลในลักษณะองค์รวม ที่แสดงถึงความเชื่อมโยงกันระหว่างปัจจัยทางชีววิทยา ปัจจัยทางจิตใจ/พฤติกรรม และปัจจัยทางสังคม ที่มีอิทธิพลต่อสุขภาพและความผาสุกของบุคคล ประกอบการใช้กรณีศึกษาต่าง ๆ



รูปที่ 1 กรณีศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสุขภาพของบุคคล (ที่มาของรูปภาพ: https://citycracker.co/city-brief/subway-for-free-do-20-squats/)

แนวคิด Transtheoretical model of behavior changes ที่ระบุถึงขั้นตอนต่าง ๆ (stages) ของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่บุคคลจะอาศัยกระบวนการคิดการเข้าใจ ตลอดจนการจูงใจที่แตกต่างกัน ที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมการวิเคราะห์ตนเองและบุคคลใกล้ชิดเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์ ตลอดจนเสนอแนะแนวทางการช่วยเหลือเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพนั้น ๆ



รูปที่ 2 การวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของตนเองและระบุขั้น (stage) ของพฤติกรรมดังกล่าว



รูปที่ 3 การวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของบุคคลใกล้ตัว และเสนอแนวทางในการช่วยเหลือเพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

2.2 แนวคิดการสร้างแรงจูงใจทางจิตวิทยา

การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการทำกิจกรรมต่าง ๆ อาจใช้แนวคิดทางจิตวิทยา อย่างเช่น ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ที่ผู้เรียนจะได้ทราบว่าผลการทำงานของตนเองจะตามมาด้วยผลลัพธ์ที่ดี เช่น การมีสุขภาพที่ดีขึ้น การได้รับรางวัลจากการทำกิจกรรมและการทำ assignments อย่างครบถ้วน ตลอดจนการได้รับคะแนนเก็บจากกิจกรรมและงานที่มอบหมายที่ได้ปรับสัดส่วนคะแนนให้มากขึ้น รวมทั้งการนำแนวคิดการตั้งเป้าหมาย

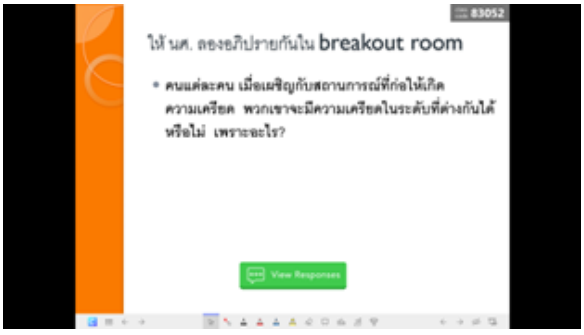
(Goal setting) ร่วมกับการสร้าง Action plan ในชิ้นงานเพื่อให้ผู้เรียนมีแนวทางในการวางแผนและตั้งเป้าหมายของการพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

ในการพยายามปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เป็นลักษณะของ Active learning ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังต่อไปนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมและรูปแบบใหม่

ในทั้งสองภาคเรียน มีการจัดการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบเดิมและแบบใหม่ โดยกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบเดิมคือยังคงมีการบรรยายเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เคยใช้เป็นพื้นฐาน เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย โดยพยายามให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ แม้ในบางวันที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบ online อันเนื่องมาจากสภาพอากาศที่มีฝนตกหนัก น้ำท่วม เดินทางยากลำบาก หรือมีผู้เรียนที่ต้องกักตัวหรือพักรักษาตัวจากโรคระบาด Covid-19 ในการเรียนการสอนแบบ online ก็จะจัดให้มีการอภิปรายผ่านทางการจัดกลุ่มใน Breakout room ของโปรแกรม Zoom cloud meeting ส่วนการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2-2565 มุ่งเน้นการเรียนการสอนแบบ onsite เต็มรูปแบบ และทำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นหลัก

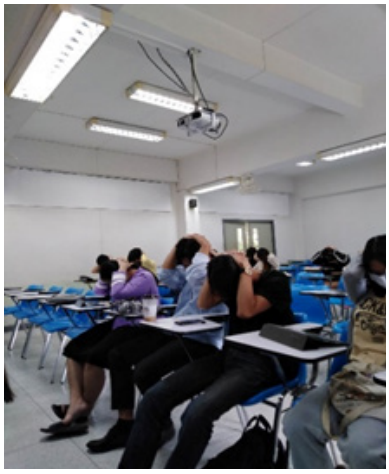


รูปที่ 4 การอภิปรายแบบกลุ่มใน Breakout room ของ Zoom cloud meeting

มีการจัดการบรรยายพิเศษจากวิทยากรภายนอก ในหัวข้อของประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับความผาสุก อย่างเช่น การตระหนักรู้ในตนกับความผาสุกทางใจ (Self-awareness and psychological well-being) ในภาคเรียนที่ 1-2565 และหัวข้อเรื่อง การรับมือกับความเครียดและสร้างสุขด้วย self-compassion ในภาคเรียนที่ 2-2566 ที่นักศึกษาจะได้องค์ความรู้และได้ทำ Work shop เล็ก ๆ ในชั้นเรียนเพื่อฝึกฝนการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้



รูปที่ 5 หัวข้อการจัดการบรรยายพิเศษ



รูปที่ 6 การทำ Work shop เล็ก ๆ ประกอบการบรรยายพิเศษเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง

ในการจัดการเรียนการสอนทั้งสองภาคเรียน ผู้สอนได้ปรับสัดส่วนของเวลาที่ใช้ในการบรรยายลดลงและเพิ่มการทำกิจกรรมมากขึ้น รวมทั้งปรับสัดส่วนของคะแนนเก็บที่มาจากการทำกิจกรรมและงานมอบหมายต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น ตัวอย่างของกิจกรรมพื้นฐานประกอบการบรรยาย อย่างเช่น การให้นักศึกษาไปสัมภาษณ์บุคคลเกี่ยวกับความผาสุกในการทำงาน และวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่ทำให้มีความสุขหรือไม่มีความสุขในการทำงานเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาเรื่องปัจจัยทางจิตสังคมกับความผาสุก

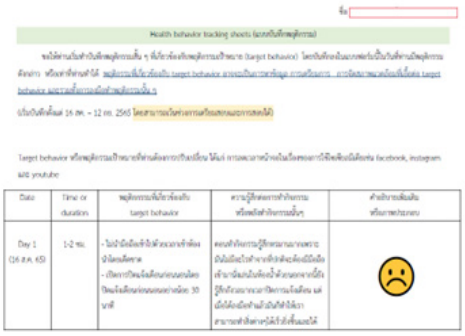


รูปที่ 7 กิจกรรมการสัมภาษณ์คนทำงาน ในหัวข้อปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความผาสุกในการทำงาน

สำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่ได้สร้างขึ้นในปีการศึกษานี้ เป็นกิจกรรมที่มีชื่อว่า Semester assignment ที่เป็นการวิเคราะห์และเฝ้าสังเกตตนเอง (self-monitoring) ในระยะเวลาประมาณ 1 เดือนครึ่ง ซึ่งเป็นชิ้นงานรายบุคคล ที่ผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์ว่าตนเองมีภาวะสุขภาพเป็นอย่างไร และมีปัญหาหรือพฤติกรรมสุขภาพใดที่ต้องการปรับเปลี่ยน โดยจัดทำเป็นแบบบันทึกพฤติกรรมของตนเองในช่วงเวลาประมาณ 3-4 สัปดาห์ที่ผู้เรียนจะบันทึกการเฝ้าสังเกตตนเองในเชิงความรู้สึกและพฤติกรรมที่เกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรมสุขภาพที่ได้เลือก กิจกรรมนี้จึงนับเป็นจุดเริ่มต้นของการตระหนักเกี่ยวกับภาวะสุขภาพของตนเอง ความเสี่ยง และการริเริ่มปรับพฤติกรรม เพื่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes) ที่ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ



รูปที่ 8 ใบงานเรื่องการตั้งเป้าหมายและการจัดทำ Action plan สำหรับการเฝ้าสังเกตและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพที่เป็นเป้าหมาย



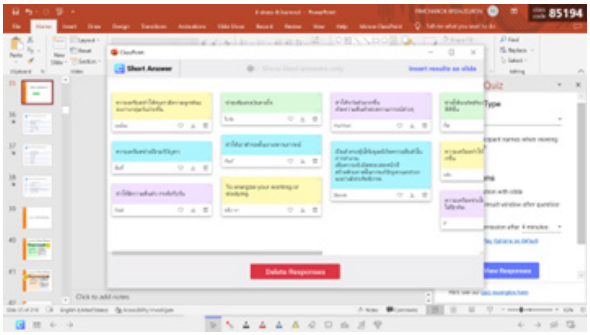
รูปที่ 9 แบบบันทึกพฤติกรรม (Health behavior tracking sheets)



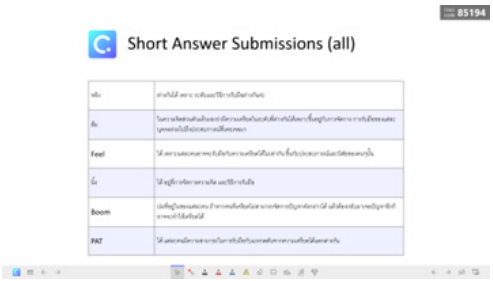
รูปที่ 10 การสรุปผลกิจกรรม Semester assignment ในรูปแบบของ Pie chart ที่แสดงภาพแทนตัวของผู้เรียนแต่ละคน ระบุจำนวนและร้อยละของผู้เรียนที่มีพฤติกรรมสุขภาพในขั้น (stages) ที่แตกต่างกัน

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน

มีการใช้สื่อและนวัตกรรมในการจัดการสอนทั้งในรูปแบบเดิม เช่น การใช้ Powerpoint presentation การใช้ Clip หรือบทความกรณีศึกษา และในรูปแบบใหม่ เช่น การใช้ Application Mentimeter, Padlet หรือ Classpoint ที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการเรียนในชั้นได้ในระหว่างการนำเสนอ Powerpoint เช่น การให้ผู้เรียนตอบคำถามอย่างสั้น (Short answers) การ Upload รูปภาพผลงานที่ตนเองเตรียมมา การเขียนคำตอบแบบ Word clouds หรือการสุ่มเรียกผู้เรียนเพื่อตอบคำถามหรือแบ่งปันประสบการณ์ต่อชั้นเรียน ซึ่งเป็นวิธีการที่ค่อนข้างดีสำหรับชั้นเรียนในภาคเรียนที่มีจำนวนนักศึกษาค่อนข้างมาก



รูปที่ 11 การใช้ Application Classpoint สำหรับรวบรวมคำตอบอย่างสั้นจากนักศึกษาในชั้นเรียน



รูปที่ 12 การใช้ Application Classpoint สำหรับเก็บคำตอบในแต่ละครั้งของการถามคำถาม



รูปที่ 13 การใช้ Application Padlet สำหรับการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

3.3 กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นวัตถุประสงค์หลักของการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนสอนไปสู่รูปแบบ Active learning กระทำโดยการใช้วิธีการต่าง ๆ ดังนี้

- การใช้กรณีศึกษาหรือปัญหาเป็นประเด็นให้ผู้เรียนฝึกการคิดและวิเคราะห์ เช่น การใช้ข่าวสถานการณ์ หรือ Clip กรณีศึกษา ประกอบการบรรยาย เพื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่ได้เรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนศึกษากรณีเหล่านั้น แล้ววิเคราะห์โดยอิงกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้
- การใช้สื่อและนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักศึกษา เช่น การใช้ Application Mentimeter, Classpoint และ Padlet
- การสร้างกิจกรรมหรืองานมอบหมายที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ลงมือทำ เช่น การเฝ้าสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของตนเองใน Semester assignment การทำงานกลุ่มเพื่อค้นคว้าในหัวข้อที่กลุ่มสนใจและมานำเสนอ และมีการให้ประเมินผลการทำงานของตนเองและเพื่อนในกลุ่ม (Self and peer rating)
- การจัดทำชิ้นงาน Infographic ในเนื้อหาที่กลุ่มสนใจและนำเสนอต่อชั้นเรียน ตลอดจนให้ผู้เรียนทุกคนร่วมลงคะแนนเลือกชิ้นงาน Infographic ของกลุ่มอื่น ๆ ที่ตนเองชอบมากที่สุด
- การมีรางวัลสำหรับการมีส่วนร่วมในการเรียน

การสอนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้ง Semester assignment และการประกวด Most liked infographic ซึ่งเป็นสิ่งจูงใจและเป็นกำลังใจสำหรับความพยายามในการทำงานของผู้เรียน



รูปที่ 14 งานกลุ่มการค้นคว้าประเด็นที่ส่งผลต่อการเกิดความผาสุกและจัดทำ Infographic เสนอต่อชั้นเรียน



รูปที่ 15 กิจกรรมการลงคะแนนเลือกชิ้นงาน Most liked infographic เพื่อรับรางวัล

4. การอภิปรายผลจากการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning

การปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานี้ให้เป็นแบบ Active learning สามารถแยกอภิปรายผลได้ ดังนี้

ประการแรก การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning เปิดโอกาสให้ผู้สอนได้สร้างสรรค์กิจกรรมหรืองานที่มอบหมายในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ไม่เคยทำมาก่อน การใช้สื่อและนวัตกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียน และผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน ในเชิงการคิด วิเคราะห์ สำรวจตนเอง และลงมือกระทำพร้อมทั้งเรียนรู้จากกิจกรรมไปพร้อม ๆ กัน

ประการที่สอง การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ทำให้ผู้สอนได้ทบทวนเนื้อหาของบทเรียน ปรับเปลี่ยนสัดส่วนของคะแนนเก็บที่เกิดจากกิจกรรมและงานมอบหมายให้มากขึ้น และพยายามเชื่อมโยงเนื้อหากับกิจกรรมการเรียน ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น อย่างเช่น การทบทวนเนื้อหาของรายวิชาในหลายส่วน พบว่า สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมมาเป็นรูปแบบใหม่ เช่น การเรียนรู้โดยผ่านการสังเกตและลงมือกระทำ การเรียนรู้จาก clip กรณีศึกษา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ประการที่สาม ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพความสามารถของตนเองในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ค้นคว้าในหัวเรื่องที่ตนเองสนใจ ฝึกฝนการใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน ตลอดจนใช้ความพยายามในการปรับเปลี่ยนวิธีการทำงาน เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

ประการสุดท้าย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active learning ในภาคเรียนนี้ที่ได้สร้างกิจกรรมและงานมอบหมายใหม่ที่เชื่อมโยงกับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมประจำวันให้เป็นพฤติกรรมที่ดีต่อสุขภาพของผู้เรียนมากขึ้น น่าจะให้ประโยชน์ที่นอกเหนือไปจากการทำงานส่งเพื่อเก็บคะแนนแต่เพียงอย่างเดียว แต่ผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ต่อการมีแนวทางที่จะนำไปสู่การมีพฤติกรรมสุขภาพที่ดีขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ในรายวิชานี้ ได้พบข้อสังเกตบางประการที่อาจจะสามารถนำไปปรับปรุงได้ในการจัดการเรียนการสอนครั้งต่อไป ดังนี้

ประการแรก จำนวนผู้เรียนที่มีมากเกินไปในทั้งสองภาคเรียน อาจทำให้ไม่สามารถสร้างกิจกรรมการ

มีส่วนร่วมในการเรียนได้อย่างทั่วถึง การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning น่าจะได้ผลดีมากที่สุดในชั้นเรียนที่มีผู้เรียนไม่มาก ที่จะทำให้การแบ่งปันประสบการณ์ การอภิปราย ทำได้อย่างทั่วถึง และในเวลาที่เหมาะสม การมีผู้เรียนจำนวนมากในชั้นเรียนอาจเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนได้โดยนำการใช้ Applications ต่าง ๆ ที่เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเข้ามาใช้ประโยชน์ อย่างเช่น Mentimeter, Classpoints, Padlet หรือ Kahoot แต่ทั้งนี้ อาจยังมีผู้เรียนจำนวนหนึ่งที่มีปัญหาด้านอุปกรณ์หรือระบบเครือข่ายที่รองรับการใช้งานของ Applications เหล่านี้ ดังนั้น การกำหนดจำนวนผู้เรียนที่ไม่มากจนเกินไปน่าจะเป็นข้อที่ควรพิจารณา

ประการที่สอง การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Active learning ในรายวิชานี้ แม้ว่าจะมีการปรับสัดส่วนของการบรรยายเนื้อหาและกิจกรรม แต่พบว่าในการดำเนินการสอนจริง ยังไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้ โดยยังมีสัดส่วนของการบรรยายมากกว่าที่ตั้งใจไว้ ด้วยเนื้อหาที่มีปริมาณมาก และมีการใช้กรณีศึกษาประกอบกิจกรรมหลายครั้ง ทำให้ยังต้องมีการบรรยายเชื่อมโยงและสรุปกรณีศึกษาเหล่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม พบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ยังเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีประโยชน์อยู่มาก ในการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป อาจพิจารณาปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ในบางเนื้อหา ให้เป็นลักษณะของการศึกษาจากบทเรียน หรือสื่อการสอนอื่น ๆ เพื่อให้สามารถใช้เวลาสำหรับการทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้มากขึ้น

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ TLIC มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้สนับสนุนงบประมาณสำหรับการริเริ่มและดำเนินการการปรับการเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. ธนพงศ์ อุทยารัตน์ และอาจารย์ชโลทร ศรีมณี ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์มาบรรยายพิเศษในรายวิชา และที่สำคัญที่สุดขอขอบคุณนักศึกษาในรายวิชา 013335 ทั้งสองภาคเรียนทุกท่านที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการทำกิจกรรม จัดทำภารกิจและงานมอบหมายจำนวนมาก

6. เอกสารอ้างอิง

[1] มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2565). แผนพัฒนาการศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระยะที่ 13 พศ. 2566 – 2570. สืบค้น 21 ตุลาคม 2565, จาก https://policy13.cmu.ac.th/

[2] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.

[3] Hartikainen, S., Rintala, H., Pylväs, L., & Nokelainen, P. (2019). The concept of active learning and the measurement of learning outcomes: A review of research in engineering higher education. Education Sciences, 9(4), 276.

[4] Ito, H., & Kawazoe, N. (2015). Active learning for creating innovators: Employability skills beyond industrial needs. International Journal of Higher Education, 4(2), 81-91.

014420 : อักษรและอักขรวิธีไท
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ภคภต เทียมทัน[1]
[1]ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
pakapot.th@cmu.ac.th

TPYE A

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 11 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจากเดิมที่จัดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียว ผลปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกดำเนินไปได้อย่างราบรื่น สามารถเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ค้นคว้าตามความสนใจ ได้คิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้นักศึกษาได้พัฒนาตนเองตามความสนใจ นอกจากนี้ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกยังเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจนำไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้กระบวนวิชาอื่นอีกด้วย

คำสำคัญ: อักษรไท, อักขรวิธีไท, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1. บทนำ

ประเทศไทยตั้งอยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งเป็นอนุภูมิภาคของทวีปเอเชีย เป็นบริเวณที่มีความหลากหลายทางภาษาและชาติพันธุ์ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มโดยใช้เกณฑ์การเปรียบเทียบสถิติของคำศัพท์ดั้งเดิมได้ 5 ตระกูลภาษา ได้แก่ ตระกูลภาษาออสโตรเอเชียติก (Austroasiatic) ภาษามอญ ภาษาขมุ ตระกูลภาษาจีน-ทิเบต (Sino-Tibetan) เช่น ภาษาฮากกา ภาษาอึมปี ตระกูลภาษาม้ง-เย้า (Hmong-Yao) เช่น ภาษาม้ง ภาษาเมี่ยน ตระกูลภาษาออสโตรนีเซียน (Austronesian) เช่น ภาษาตากาล็อก ภาษามอเก็น และตระกูลภาษาไท-กะได (Tai-Kadai) เช่น ภาษาลุงเจา ภาษาไทย [1]

ตระกูลภาษาไท-กะได สามารถจำแนกออกได้เป็น 2 สาขาหลัก ได้แก่ ภาษาไท และภาษากะได สำหรับภาษาไท เป็นตระกูลภาษาที่มีผู้พูดแพร่หลายมากที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งไม่ได้มีเฉพาะผู้ที่อยู่อาศัยในบริเวณพื้นที่ประเทศไทยเท่านั้น ยังมีชนชาติไทที่อาศัยในบริเวณพื้นที่อื่น ๆ ด้วย เช่น บริเวณสหภาพเมียนมา บริเวณสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว บริเวณสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม บริเวณสาธารณรัฐอินเดีย บริเวณสาธารณรัฐประชาชนจีน ส่วนภาษากะไดนั้น เป็นภาษาที่ใช้ทางภาคตะวันตกเฉียงใต้ของสาธารณรัฐประชาชนจีน [2]

Fang Kuei Li [3] จัดกลุ่มภาษาตระกูลไทโดยใช้คำศัพท์และเสียงในคำศัพท์ โดยศึกษาคำศัพท์จากภาษาไทถิ่นต่าง ๆ ทำให้สามารถจัดกลุ่มภาษาได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเหนือ (Northern Group) กลุ่มกลาง (Central Group) และกลุ่มตะวันตกเฉียงใต้ (Southwestern Group) เป็นกลุ่มที่มีผู้พูดจำนวนมาก อีกทั้งยังกระจายอยู่ในบริเวณพื้นที่ของภูมิภาคต่าง ๆ หลายภูมิภาค ซึ่งหมายรวมในบริเวณพื้นที่ประเทศไทยและบริเวณพื้นที่ใกล้เคียง

กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท (Tai Alphabet and Orthography) เป็นกระบวนวิชาในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เปิดสอนให้แก่นักศึกษาในสาขาวิชาภาษาไทยในฐานะวิชาเลือก และเปิดสอนให้แก่นักศึกษาทั่วไปในฐานะวิชาเลือกเช่นกัน โดยมีเงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน คือ กระบวนวิชา 014210 ลักษณะภาษาไทย (Aspects of Thai Language) หรือตามความเห็นชอบของภาควิชา มีรายละเอียดกระบวนวิชาเกี่ยวกับภูมิหลังชนเผ่าไท กำเนิดอักษรไท ลักษณะอักษรไท และอักขรวิธีไท รวมไปถึงสถานภาพและบทบาทของอักษรไทตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักศึกษาสามารถอธิบายภูมิหลัง อักษรและอักขรวิธีของชนเผ่าไทได้ อธิบายสถานภาพและบทบาทของอักษรไทตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้ อีกทั้งยังรวมไปถึงสามารถอ่านเอกสารไทได้ [4]

ภาคการศึกษาที่ผ่าน ๆ มา กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท จัดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียว โดยมีผู้สอนเป็นผู้จัดเตรียมเนื้อหาหรือความรู้ต่าง ๆ และเป็นฝ่ายอธิบาย บอกเล่าหรือถ่ายทอดเนื้อหรือความรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ทว่าในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ได้ปรับเปลี่ยนลดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียว ไปสู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอักษรและอักขรวิธีภาษาไท โดยเน้นที่อักษรและอักขรวิธีภาษาไทขึน (Tai Khün) ภาษาไทลื้อ (Tai Lü) และภาษาไทใหญ่ (Shan) รวมถึงสถานภาพและบทบาทของอักษรไท

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก รวมไปถึงนำเสนอผลการจัดการเรียนรู้ ซึ่งน่าจะเป็นประโยชน์และสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อทางเดียว ไปสู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

2. แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 คือ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งจะได้กล่าวถึงในลำดับต่อไป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ภายใต้สมมติฐาน 2 ประการ ได้แก่ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และบุคคลแต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่ต่างกัน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำผ่านกิจกรรมต่างๆ มากกว่าการเป็นผู้ฟังเพียงอย่างเดียว อีกทั้งผู้เรียนยังได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำ โดยเฉพาะกระบวนการคิดขั้นสูง ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า โดยผู้เรียนจะได้รับการเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นจะเป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ [5]

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลจากการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้ในปริมาณมาก

และมีระยะเวลานานกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียว เพราะกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจดจำสิ่งที่ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ผ่านการปฏิบัติจริงจึงสามารถเก็บและจดจำอยู่ในระบบความจำระยะยาวได้ [5]

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนและนานกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียวแล้ว การจัดการเรียนรู้เชิงรุกยังมีข้อดีหลายประการ เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิด และการกระทำของผู้เรียน ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง ช่วยสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และช่วยทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถของตนเองได้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวก ทั้งต่อตัวผู้เรียน และต่อตัวผู้สอน [6]

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีวิธีการจัดการเรียนรู้หลายวิธี เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งอาจใช้เทคนิคการสอนแบบการสาธิต และแบบเน้นฝึกปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) ซึ่งอาจจัดเป็นกิจกรรมกลุ่ม หรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) ซึ่งสามารถจำแนกได้หลายประเภท ตัวอย่างเช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ [6]

อนึ่ง เมื่อพิจารณางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ผ่านมา พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมากมาย ยกตัวอย่างเช่น การค้นคว้าแบบอิสระ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทหลักเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดย ประกายดาว ใจคำปัน (2549) [7] ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทหลักเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย วิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนคลื่นเสียงบนฐานของแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก โดย อทิตา ดวงดีทิพย์ (2558) [8] มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการสอนคลื่นเสียงบนฐานของแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับช่วยปรับความเข้าใจฟิสิกส์ที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับเสียง เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจฟิสิกส์เกี่ยวกับเสียงระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้สื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มควบคุมที่สอนแบบดั้งเดิม และเพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มทดลองต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอน งานวิจัย เรื่อง การพัฒนากระบวนวิชาทักษะการคิดสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยเน้นแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดย สมเกียรติ อินทสิงห์ สุนทรี คนเที่ยง และนทัต อัศภาภรณ์ (2562) [9] ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะการคิดสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนากระบวนวิชาทักษะการคิดสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก และเพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนวิชาทักษาการคิดสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การค้นคว้าแบบอิสระ เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสารภีพิทยาคม โดย อานนท์ ไชยฮั่ง (2563) [10] ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนาการ

จัดการเรียนรู้เชิงรุกในการส่งเสริมนวัตกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทั้งนี้ ตัวอย่างงานวิจัยที่กล่าวไปข้างต้นช่วยแสดงให้ทราบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถดำเนินการได้หลากหลายด้าน ทั้งด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านกระบวนวิชา และด้านระดับชั้น ซึ่งสามารถจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษา

แนวคิดและงานวิจัยที่กล่าวไปข้างต้นช่วยแสดงให้ทราบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถใช้จัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ทั้งด้านรูปแบบ ด้านกระบวนวิชา และด้านระดับชั้น จึงมีประโยชน์และสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้

3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ในภาคการศึกษาที่ผ่าน ๆ มา จัดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียวตลอดทั้งภาคการศึกษา โดยอาจารย์ผู้สอนจะเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่าง ๆ รวมถึงกำหนดงานสำหรับมอบหมายเป็นแบบฝึกหัด เป็นกิจกรรม หรือเป็นงานมอบหมาย ต่าง ๆ สำหรับเก็บคะแนนในชั้นเรียน จึงได้พิจารณาปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบเชิงรุก ซึ่งน่าจะช่วยให้นักศึกษากระตือรือร้น และสนใจการจัดการเรียนรู้ เพราะเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอน สามารถค้นคว้าได้ตามความสนใจ รวมถึงมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กันผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันอีกด้วย ทั้งนี้ การนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จะจำแนกเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผล และด้านผลที่ได้รับ ดังนี้

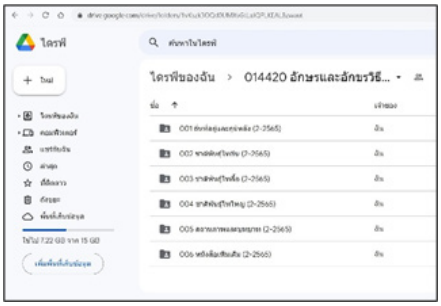
3.1 ด้านเนื้อหา

กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท มีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับภูมิหลังของชนเผ่าไท อักษรของชนเผ่าไท และสถานภาพและบทบาทของอักษรไท โดยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลังของชนเผ่าไท สามารถจำแนกประเด็นย่อยได้ 3 ประเด็น ได้แก่ ถิ่นที่อยู่ของชนเผ่าไท การแบ่งกลุ่มชนเผ่าไท และความสัมพันธ์ระหว่างชนเผ่าไทกับชนเผ่าอื่น เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอักษรของชนเผ่าไท สามารถจำแนกประเด็นย่อยได้ 5 ประเด็น ได้แก่ กำเนิดอักษรไท การจำแนกกลุ่มอักษรไท ลักษณะอักษรไท อักขรวิธีไท และการพัฒนาการอ่านเอกสารไทโบราณ ส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพและบทบาทของอักษรไทนั้น กล่าวถึงสถานภาพและบทบาทของอักษรไท ตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงสมัยปัจจุบัน

สำหรับภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ การจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ดำเนินเนื้อหาตามเนื้อหาของกระบวนวิชาตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น ส่วนภาษาไทนั้น พิจารณาเน้นอักษรและอักขรวิธีภาษาไท จำนวน 3 ภาษาเป็นสำคัญ ได้แก่ ภาษาไทขึน ภาษาไทลื้อ และภาษาไทใหญ่ โดยนักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อประกอบการเรียนการสอนและเอกสารคัดสรรเพิ่มเติมต่าง ๆ ได้ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ที่กำหนดให้ของกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ทั้งทางกลุ่มไลน์ (Line Group) และทางกูเกิล ไดรฟ์ (Google Drive) ทั้งนี้ สามารถพิจารณาช่องทางสื่อออนไลน์ ซึ่งนักศึกษาสามารถเข้าถึงสื่อประกอบการเรียนการสอนและเอกสารคัดสรรเพิ่มเติมต่าง ๆ ได้ดังรูปที่ 1 และรูปที่ 2



รูปที่ 1 สื่อประกอบการเรียนการสอน
ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ทางกลุ่มไลน์



รูปที่ 2 เอกสารคัดสรรเพิ่มเติมต่างๆ
ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ทางกูเกิล ไดรฟ์

3.2 ด้านการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ได้จัดรูปแบบการเรียนรู้แบบในชั้นเรียน (On-site) แต่ในขณะเดียวกันก็มีการใช้สื่อออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางกลุ่มไลน์ ซึ่งใช้ทั้งการเผยแพร่สื่อประกอบการสอน การเผยแพร่ช่องทางการเข้าถึงเอกสารตัดสรรเพิ่มเติมต่าง ๆ ในกูเกิลไดรฟ์ รวมไปถึงการติดต่อปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนวิชาให้นักศึกษาทราบทั้งแบบปัจเจกบุคคล และแบบกลุ่ม และทั้งระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา และระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน

อย่างไรก็ดี แม้ว่ากระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ จะจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการสร้างองค์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิหลังของชนเผ่าไทและอักษรของชนเผ่าไทในระยะเริ่มแรกของการจัดการเรียนรู้ อาจารย์ผู้สอนก็ยังคงกระทำผ่านการบรรยายในชั้นเรียนอยู่ โดยได้จัดสัดส่วนของเนื้อหาให้เหมาะสมแก่การสร้างองค์ความรู้เบื้องต้น เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้อักษรและอักขรวิธีไท โดยเฉพาะภาษาไทขึน ภาษาไทลื้อ และภาษาไทใหญ่ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นเนื้อหาที่ค่อนข้างใหม่และค่อนข้างยากสำหรับนักศึกษาหลายคน ทั้งนี้ อาจารย์ผู้สอนได้ใช้เวลาในการบรรยายทั้งหมด 18 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 40 ของเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตลอดกระบวนวิชาในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้

การจัดการเรียนการสอนในระยะเริ่มต้น แม้อาจารย์ผู้สอนจะได้จัดเตรียมสื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งเป็นสื่อพาวเวอร์พอยต์ (Power Point) และเอกสารคัดสรรเพิ่มเติมต่าง ๆ ให้แก่นักศึกษา ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ผ่านช่องทางที่กำหนดให้ แต่ก็สามารถตั้งข้อสังเกตประการหนึ่งได้ค่อนข้างชัดเจนจากนักศึกษาในช่วงระยะเริ่มต้นของการเรียนการสอนกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท คือ นักศึกษาส่วนหนึ่งมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับเนื้อหาโดยเฉพาะด้านรูปอักษรและอักขรวิธี เพราะอาจจะไม่เคยสัมผัสกับตัวอักษรหรืออักขรวิธีไทมาก่อน หรือมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษรหรืออักขรวิธีไทน้อย ดังนั้นเพื่อช่วยคลี่คลายหรือบรรเทาความกังวลดังกล่าวของนักศึกษา วิธีการหนึ่งที่น่าจะสามารถช่วยคลี่คลายหรือบรรเทาความกลังวลของนักศึกษาได้ คือ การทำตารางเปรียบเทียบอักษร ทั้งพยัญชนะ และสระ ระหว่างภาษาไทยกับภาษาไทต่างๆ เช่น ตารางเปรียบเทียบพยัญชนะระหว่างภาษาไทยกับภาษาไทขึน ตารางเปรียบเทียบสระระหว่างภาษาไทยกับภาษาไทลื้อ เพื่อให้นักศึกษาได้สร้างความเข้าใจ สร้างเทคนิคของตนเองในการจดจำรูปอักษร และสามารถจดจำรูปอักษรและอักขรวิธีของภาษาไทภาษาหนึ่งผ่านทางการเรียนรู้ โดยเปรียบเทียบกับอีกภาษาหนึ่ง คือ ภาษา

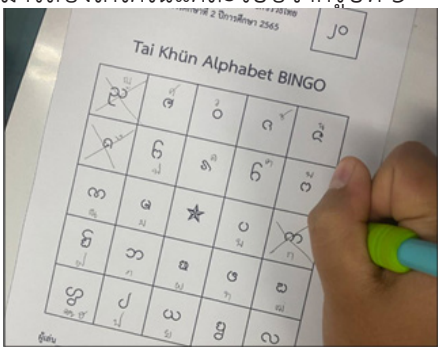
ไทย ซึ่งนักศึกษาสามารถพกพาเอกสารดังกล่าวติดตัวแล้วสามารถเรียนรู้ในช่วงที่นักศึกษามีเวลาว่าง หรือในช่วงที่นักศึกษามีความประสงค์จะทบทวน ทั้งนี้สามารถพิจารณาตารางเปรียบเทียบรูปพยัญชนะภาษาไทยและภาษาไทขึนได้จากรูปที่ 3



รูปที่ 3 ตารางเปรียบเทียบรูปพยัญชนะภาษาไทยและภาษาไทขึน

แม้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จะจัดการเรียนรู้ในบางช่วงจะเป็นการบรรยายโดยอาจารย์ผู้สอน แต่นักศึกษาก็สามารถค้นคว้าและเรียนรู้เพิ่มเติมได้จากเอกสารคัดสรรเพิ่มเติม ซึ่งประกอบไปด้วยเอกสารคัดสรรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของกระบวนวิชา เช่น บทความคัดสรร วีดิทัศน์คัดสรร บทเพลงคัดสรร ผ่านกูเกิล ไดรฟ์ของกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ทั้งขณะที่อยู่ในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียนตามเวลาที่นักศึกษาสะดวก

เมื่อนักศึกษาได้เรียนและเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อแล้ว อาจารย์ผู้สอนจะทบทวนเนื้อหาส่วนที่ได้เรียนและเรียนรู้ไปแล้วผ่านกิจกรรมรูปแบบต่างๆ เช่น การเล่นเกม การฟังเพลงแล้วเติมคำศัพท์ลงในช่องว่าง การเติมคำศัพท์ลงในช่องว่าให้สัมพันธ์กับรูปภาพที่กำหนดให้ ยกตัวอย่างการเล่นเกมบิงโกอักษรไทขึน (Tai Khün Alphabet Bingo) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นหลังจากที่นักศึกษาได้เรียนหรือเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาไทขึนแล้ว เพื่อเป็นการทบทวนเกี่ยวกับอักษรไทขึน โดยนอกจากจะมีการสุ่มหยิบตัวอักษรไทเขินแล้วพูดคุยเกี่ยวกับรูปอักษรที่สุ่มหยิบได้แล้ว ยังเพิ่มเติมความรู้โดยมีการเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอักษรตัวนั้นเพิ่มเติมอีกด้วย รวมไปถึงมีการมอบรางวัลให้แก่ผู้ที่ชนะเลิศสามารถบิงโกได้ในแต่ละรอบของการเล่นเกมอีกด้วย ทั้งนี้ พิจารณาการเล่นเกมบิงโกอักษรไทขึนได้จากรูปที่ 4 และการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะเลิศสามารถบิงโกได้ในแต่ละรอบจากรูปที่ 5



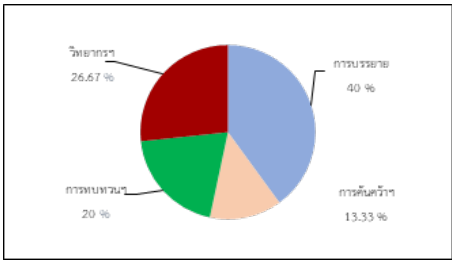
รูปที่ 4 การเล่นเกมบิงโกอักษรไทขึน

อนึง การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ ยังได้เชิญวิทยากรบุคคลภายนอกจำนวน 1 ท่าน ซึ่งมีความรู้และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาษาไทใหญ่ ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่มาบรรยายเชิงปฏิบัติการให้แก่นักศึกษาในช่วงเวลาตั้งแต่วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2566 ถึงวันที่ 10 มีนาคม 2566 อีกด้วย โดยนอกเหนือจากวิทยากรจะบรรยายและจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนแล้ว ยังใช้กลุ่มไลน์ของกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการติดต่อปฏิสัมพันธ์ และดำเนินกิจกรรมต่างๆ กับนักศึกษาด้วย อีกทั้งวิทยากรยังร่วมเป็นผู้พิจารณาคะแนนบางส่วนร่วมกับอาจารย์ผู้สอนอีกด้วย ทั้งนี้ สามารถพิจารณาการบรรยายเชิงปฏิบัติการของวิทยากรได้ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 วิทยากรกำลังบรรยายเชิงปฏิบัติการโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาไทใหญ่

เมื่อพิจารณาสัดส่วนของการจัดการเรียนรู้แล้ว สามารถสังเกตได้ว่า กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จัดการเรียนรู้ออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ การบรรยาย จำนวน 18 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 40 การค้นคว้าในสื่อออนไลน์ของกระบวนวิชา 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 13.33 กิจกรรมการทบทวนเนื้อหา 9 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 20 และการบรรยายเชิงปฏิบัติการจากวิทยากรบุคคลภายนอก 12 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 26.67 ดังนั้น จึงมีสัดส่วนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจำนวนร้อยละ 60 ทั้งนี้ สามารถพิจารณาสัดส่วนการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้ดังรูปที่ 6

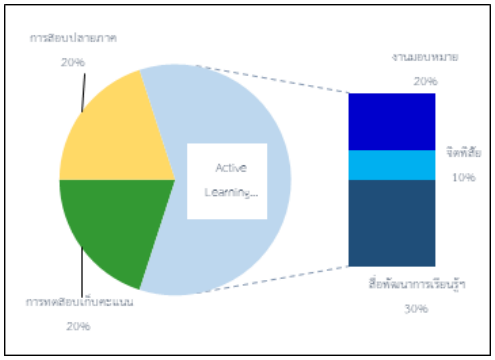


รูปที่ 6 สัดส่วนของการจัดการเรียนรู้
กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

3.3 ด้านการวัดประเมินผล

การวัดผลประเมินผลในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไทแบ่งการวัดผลประเมินผลออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ส่วนการทดสอบเก็บคะแนน ร้อยละ 20 ส่วนงานมอบหมาย ร้อยละ 20 ส่วนสื่อพัฒนาความรู้ภาษาไท ร้อยละ 30 ส่วนการสอบปลายภาค ร้อยละ 20 และส่วนจิตพิสัย ร้อยละ 10

เมื่อพิจารณาการวัดผลประเมินผลที่กล่าวไปข้างต้นแล้วจะเป็นคะแนนส่วนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร้อยละ 60 คือ ส่วนงานมอบหมาย ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต ความคิดความเชื่อของกลุ่มชนชาติไท ซึ่งสามารถค้นคว้าและเรียนรู้เพิ่มเติมได้จากกูเกิล ไดรฟ์ของกระบวนวิชา โดยแบบทดสอบดังกล่าวนักศึกษาสามารถเข้าไปทำได้หลายครั้ง จนกว่าจะผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด ส่วนสื่อพัฒนาความรู้ภาษาไทเป็นกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเปิดโอกาสให้นักศึกษาผลิตสื่อพัฒนาความรู้ภาษาไท โดยนักศึกษาจะภาษาใดก็ได้ 1 ภาษา และสามารถเลือกทำหน่วยทางภาษาระดับใดก็ได้ เช่น ระดับตัวอักษร ระดับคำศัพท์ และส่วนจิตพิสัย ซึ่งนอกเหนือจากการเข้าชั้นเรียนแล้ว ยังรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ทั้งในชั้นเรียน กลุ่มไลน์ ตลอดจนช่องทางต่าง ๆ ที่มอบหมาย ทั้งนี้ สามารถพิจารณาสัดส่วนการวัดผลประเมินผลกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ได้ดังรูปที่ 7

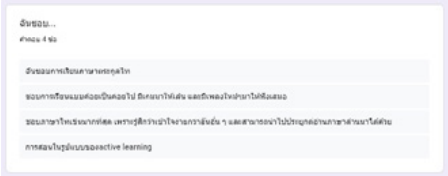


รูปที่ 7 สัดส่วนการวัดผลประเมินผล
กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

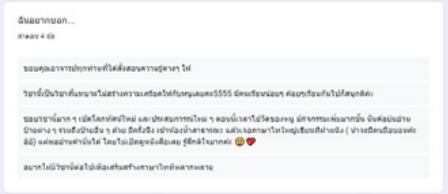
3.4 ด้านผลที่ได้รับ

เมื่อพิจารณาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 แล้ว สามารถสังเกตผลลัพธ์ที่เกิดแก่นักศึกษาได้ว่า นักศึกษามีความสนใจและมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนและการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สามารถจดจำตัวอักษร ทั้งพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และตัวเลข ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ เขียนประกอบเป็นคำตามอักขรวิธีของภาษาไทแต่ละภาษาได้ รวมถึงสามารถอ่านข้อความภาษาไทแต่ละ

ภาษาได้ด้วย แสดงให้เห็นว่านักศึกษาค่อยๆ มีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาเทคนิคในการจดจำตามแบบของตนเอง ซึ่งจะเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในอนาคตต่อไป ทั้งนี้ สามารถพิจารณาความคิดเห็นของนักศึกษาได้จากรูปที่ 8 และรูปที่ 9



รูปที่ 8 ความคิดเห็นของนักศึกษา
หัวข้อ “ฉันชอบ...”



รูปที่ 9 ความคิดเห็นของนักศึกษา
หัวข้อ “ฉันอยากบอก...”

สำหรับผลลัพธ์ที่เกิดแก่อาจารย์ผู้สอนนั้น คือ ได้พัฒนาทักษะการสอนมากขึ้น ได้แลกเปลี่ยน รวมถึงได้สังเกตวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ทำให้สามารถนำวิธีการต่างๆ ไปปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น ซึ่งไม่เพียงเฉพาะกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท เท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงกระบวนวิชาอื่นๆ ที่เป็นผู้รับผิดชอบอีกด้วย ทำให้เกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งน่าจะช่วยให้บรรยากาศของการจัดการรู้ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปเหมาะสมต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

4. สรุปและอภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท จากเดิมที่จัดการเรียนรู้แบบบรรยายเนื้อหาทางเดียว มาเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งนอกเหนือจากการบรรยาย เพื่อสร้างองค์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิหลังของชนเผ่าไทและอักษรของชนเผ่าไทในระยะเริ่มแรกของการจัดการเรียนรู้ ก็ได้ใช้รูปแบบอื่นๆ ได้แก่ การค้นคว้าในสื่อออนไลน์ของกระบวนวิชา กิจกรรมการทบทวนเนื้อหา และการบรรยายเชิงปฏิบัติการจากวิทยากรบุคคลภายนอก ซึ่งสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าตามความสนใจ ได้คิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามความสนใจหรือความถนัดของตนเอง นอกจากนี้ การติดต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ผู้สอน วิทยากร และนักศึกษา ไม่ได้มีเพียงการติดต่อปฏิสัมพันธ์โดยการพบกันในชั้นเรียนเท่านั้น ยังมีช่องทางในติดต่อปฏิสัมพันธ์ผ่านทางสื่อออนไลน์ คือ ไลน์กลุ่ม ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกให้สามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กันได้ง่าย สะดวก และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณาแล้ว มีความเห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ประสบความสำเร็จในระดับที่น่าพึงพอใจ สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาได้ อีกทั้งแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกยังเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจนำไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้กับกระบวนวิชาอื่นอีกด้วย

5. กิตติกรรมประกาศ

โครงการการจัดการเรียนรู้เชิงรุก กระบวนวิชา 014420 อักษรและอักขรวิธีไท ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 และบทความฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความเอื้อเฟื้อและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย โดยเฉพาะศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

6. เอกสารอ้างอิง

[1] อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2548). ภาษาในสังคมไทย: ความหลากหลาย การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] บุญยงค์ เกศเทศ. (2542). สืบสานตำนวนกลุ่มชาติพันธ์ไท-ไต, วารสารคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, พฤศจิกายน-เมษายน 2542, หน้า 14-30.

[3] Li, F. K. (1959). Classification by Vocabulary: Tai Dialects. Anthropoligical Linguistics, vol. 1(2), pp. 15-21.

[4] คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2561). หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561. เชียงใหม่: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[5] กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จังหวัดกำแพงเพชร. กำแพงเพชร: สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกำแพงเพชร

[6] กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35. (2562) แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โครงการการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง. ลำปาง: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35.

[7] ประกายดาว ใจคำปัน. (2549). การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทหลักเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[8] อทิตา ดวงดีทิพย์. (2558). การพัฒนาสื่อการสอนคลื่นเสียงบนฐานของแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[9] สมเกียรติ อินทสิงห์, สุนทรี คนเที่ยง, และนทัต อัศภาภรณ์. (2562). การพัฒนากระบวนวิชาทักษะการคิดสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยเน้นแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่: รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

10] อานนท์ ไชยฮั่ง. (2563). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมนวัตกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสารภีพิทยาคม. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

TPYE A

062345 : การเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย การปฏิบัติบ่อยๆจนเป็นทักษะคือหัวใจของการเล่านิทาน

รัชชุกาญจน์ ทองถาวร
ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การปรับกระบวนการสอนในลักษณะการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง (constructivist Learning) เป็นหลัก กระบวนวิชา 062345 การเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย (2 หน่วยกิต) เปิดทำการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นวิชาบรรยาย แต่เมื่อพิจารณาตามสาระของกระบวนวิชาแล้วนักศึกษาควรมีโอกาสปฏิบัติเพื่อเพิ่มทักษะของตนเอง การได้รับโอกาสที่ดีในด้วยการสนับสนุนจากโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยผู้สอนอยากเน้นให้นักศึกษาสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (constructivism) นำความรู้มาออกแบบในกิจกรรมการนำเสนอเนื้อหาที่ตนเองเลือก มีการออกแบบการนำเสนอเนื้อหา เล่านิทานทั้งไม่ประกอบสื่อและประกอบสื่อ รวมถึงเสนองานในรูปแบบเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งในการทำงานกลุ่มแต่ละกลุ่มมีสมาชิกไม่ซ้ำกันหรือซ้ำกันน้อยที่สุด ทั้งนี้เป็นการส่งเสริมกระบวนการทำงานกลุ่มในกลุ่มที่มีสมาชิกที่แตกต่างกัน ซึ่งการออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้ส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้เล่าต้องสื่อสารและมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ดังทักษะการสื่อสารและการร่วมมือ นอกจากนั้นยังต้องวางแผนนำเสนอสาระตามเนื้อหา กระบวนวิชา โดยอาจารย์เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้รวมทั้งวิพากย์ตนเองทั้งหลังการเล่าและโดยดูผ่าน Line Application (อาจารย์ใช้สื่อสารกับนักศึกษาเป็นส่วนใหญ่) จากกระบวนการทั้งหมดนี้จะนำให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ในการสอนเด็กปฐมวัยได้

คำสำคัญ: การศึกษาปฐมวัย, การเล่านิทาน, การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), การสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

1. บทนำ

การปรับกระบวนการสอนเป็นการบวนการสอนเชิงรุกครั้งนี้ กระบวนการสอนเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมนักศึกษาโดยผ่านกิจกรรมในลักษณะโครงงาน (Project-based Learning) และ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) โดยอาศัยแนวคิดตามทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ในการสร้างสรรค์ความรู้ เรียนรู้

จากผู้รู้ (อาจารย์และวิทยากร) ออกแบบกิจกรรม นำไปประยุกต์ใช้ได้จริงๆ ซึ่งการออกแบบการสอนนี้เป็นการออกแบบโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้โอกาสผู้เรียนในการเข้ามามีส่วนร่วม เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนเองและผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งการสอนเป็นการสอนที่ส่งเสริมความแตกต่างระหว่างบุคคลในรูปแบบการสอนที่หลากหลาย การสอนด้วยกระบวนการในลักษณะนี้ส่งเสริมให้นักศึกษาสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์และฝึกจนเป็นทักษะในการทำงานทั้งเดี่ยวและกลุ่ม ซึ่งในการทำงานนักศึกษาจะต้องใช้ทักษะในศตวรรษ ที่ 21 อย่างมาก เช่น ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ เป็นต้น ทักษะที่กล่าวมาเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาครูผู้ที่จะสอนเด็กระดับปฐมวัยที่ต้องมีทักษะเหล่านี้ก่อนจึงจะนำแนวคิดสู่เด็กปฐมวัยและฝึกเด็กได้ ซึ่งเป็นทักษะที่นำสู่ Life-long Learning เมื่อสิ้นสุดโครงการนักศึกษาทุกคนสามารถออกแบบการเล่านิทานสำหรับเด็กแต่ละช่วงอายุและตามสาระการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทั้งสองวิธีส่งเสริมการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเหมือนกัน ซึ่งการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นทฤษฎีดั้งเดิมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่ง Russel (รัชชุกาญจน์ ทองถาวร, 2557) กล่าวถึง การสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองว่า เป็นปรัชญาการเรียนรู้ ซึ่งมีรากฐานความเชื่อว่าพวกเรา (มนุษย์) สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เราอาศัยอยู่ด้วยตัวเอง โดยการ สะท้อนจากประสบการณ์ของเราเอง แต่ละคนสร้างกฎเกณฑ์ของตนเอง สร้างรูปแบบในโครงสร้าง ความคิดของเราเองที่เราเข้าใจได้จากประสบการณ์ของเรา ฉะนั้นการเรียนรู้คือการที่เราปรับเปลี่ยนโครงสร้างความคิดของเราให้เหมาะสมกับประสบการณ์ใหม่นั่นเอง นอกจากนี้ Leonard (รัชชุกาญจน์ ทองถาวร, 2557) ได้สนับสนุนในทิศทางเดียวกันคือ ทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นวิธีการจัดการศึกษาโดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางที่เนื้อหาในการเรียนเกิดจากเด็กเอง การเรียนรู้เกิดได้เมื่อมีการเรียนเป็นกลุ่ม (team-based) และมีการเรียนอย่างให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน (collaborative learning) ในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เด็กสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist learning environment) มากกว่าเป็นการได้รับการสั่งสอนจากครู-อาจารย์

ดังนั้น ประเด็นพื้นฐานที่สำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการสร้างสรรค์ความรู้ตนเองควรมีลักษณะดังนี้ คือ ผู้เรียนเป็นนักค้นคว้า สืบค้น (inquiry) และค้นพบ (discovery) ผู้เรียนมีความอัตโนมัติ คล่องแคล่ว (learner autonomy) ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน (learner self-motivation) นักเรียนมีความกระตือรือร้น และการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ในการเรียนแบบการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทในการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการ เรียนรู้ของผู้เรียน เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) เป็นผู้ช่วย (catalyst) เป็นผู้แนะนำ (coach) และเป็นผู้นำโครงงาน (project director) (von Glaserfeld, Brooks & Brook, Fosnot, และ Leonard อ้างใน รัชชุกาญจน์ ทองถาวร, 2557) ดังจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้เชิงรุกเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนจึงเลือกใช้ทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองเพื่อส่งเสริมนักศึกษาในการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนการสอนด้วยทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นการส่งเสริมทักษะการคิดที่หลากหลาย ซึ่งสร้างการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นิยามของ “ผู้เรียน” เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นบุคคลเจ้าความคิดเจ้าปัญญายังคงมีการเรียนรู้ในแต่ละวัน ให้ความสำคัญเพื่อเกิดเรียนรู้ในการเตรียมสู่ตัวความเป็นจริง กระตุ้น

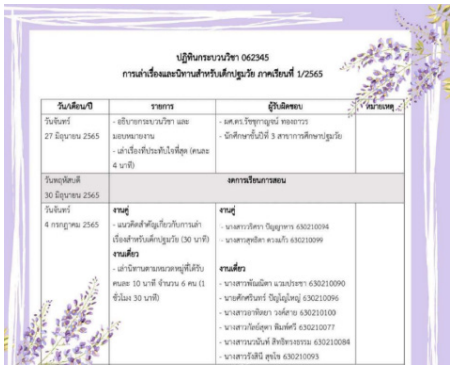
ความอยากรู้อยากเห็นเพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิต (วิโรจน์ สารรัตนะ, 2556)

การทำงานของนักศึกษาในการเรียนรายวิชานี้จะต้องใช้ทักษะในศตวรรษ ที่ 21 อย่างมาก เช่น ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ เป็นต้น ทักษะที่กล่าวมาเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาครูผู้ที่จะสอนเด็กระดับปฐมวัยที่ต้องมีทักษะเหล่านี้ก่อนจึงจะนำแนวคิดสู่เด็กปฐมวัยและฝึกเด็กได้ ซึ่งเป็นทักษะที่นำสู่ Life-long Learning (วิจารณ์ พานิชม 2555)

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

เนื่องจากเดิมกระบวนวิชา การเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นวิชาบรรยาย ครั้งนี้ผู้สอนจึงออกแบบการเรียนรู้ทั้งหมดด้วยการปฏิบัติทั้งหมด

3.1 ร่วมใจกันวางแผนการเรียน เริ่มด้วยการวางแผนตารางการเรียน โดยจัดทำปฏิทินกระบวนวิชาร่วมกันระหว่างอาจารย์และนักศึกษา พวกเราตกลงกันจะนำเสนอสาระการเรียนรู้ในกระบวนวิชาที่เคยเป็นแบบบรรยายเป็นการให้ความรู้โดยนำเสนอเป็นกิจกรรมที่อยู่ในความรับผิดชอบของนักศึกษา แต่อาจารย์เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ด้วยการเติมเต็มข้อมูลที่ถูกต้อง จะเห็นได้ว่ากระบวนการตั้งแต่เริ่มต้นเป็นไปตามทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองทั้งการวางแผนร่วมกัน ทำงานเป็นกลุ่มและการอำนวยความสะดวก จากกระบวนการตรงนี้ทำตารางและยึดการทำกิจกรรมตามตารางดังภาพ 1



ภาพ 1 ตารางการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

3.2 รับผิดชอบในเนื้อหา หลังการจัดตารางแล้วต่อจากนี้นักศึกษาทุกคนรู้หน้าที่และจังหวะของตนเองในการทำงานซึ่งทุกคนรับผิดชอบดีมาก นอกจากนี้นักศึกษาทุกคนมีบทบาทที่หลากหลายใน 1 คนและเท่าเทียมกัน เช่น มีหน้าที่เป็นผู้เล่านิทาน เป็นเด็กที่ฟังนิทาน เป็นผู้วิพากย์ การที่ทุกคนรู้หน้าที่ของตนเป็นลักษณะการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีความอัตโนมัติคล่องแคล่ว (learner autonomy) ทำตามข้อตกลงที่ตกลงกันและตามความรับผิดชอบอย่างคล่องแคล่ว (von Glaserfeld, Brooks & Brooks, Fosnot, และ Leonard อ้างใน รัชชุกาญจน์ ทองถาวร, 2557)

กระบวนการจัดกิจกรรมในกระบวนวิชาเริ่มตั้งแต่วันที่อธิบายกระบวนวิชาและวางแผนร่วมกัน หลังจากวางแผนร่วมกันเรียบร้อยจะมีการเล่าเรื่องของตนเองหน้าชั้นเรียนเพื่อให้นักศึกษาเริ่มความคุ้นเคยกับการเล่าหน้าชั้นเรียน โจทย์คือ เรื่องที่ประทับใจผู้สอนให้เวลาเตรียมตัว 10 นาที จากนั้นแต่ละคนออกมาเล่าโดยอาสาออกมาเล่าไม่ได้เรียงลำดับแต่อย่างใด คำว่าเรื่องที่ประทับใจก็น่าจะมีแต่รอยยิ้ม จากการเล่าของนักศึกษาก็มีน้ำตามาหลายคน เรื่องประทับใจของบางคนก็กินใจจนตนเองร้องไห้และพาเพื่อนร้องไห้ไปตามๆกัน ตรงนี้ต้องถือว่าผู้เล่าประสบความสำเร็จที่ทำให้ผู้ฟังมีความรู้สึกร่วม

จากนั้นโดยกระบวนการที่ตกลงกันคือ การนำเสนอสาระในการบรรยายครั้งละ 1 เรื่อง โดยนำเสนอเป็นกิจกรรมที่ไม่ซ้ำกัน ดังภาพ 2



ภาพ 2 กรอบงานและการออกแบบการนำเสนอเนื้อหา

และฝึกเล่านิทานทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่มตามรายละเอียดดังนี้

กรอบที่ 1 การเล่านิทานประเภทต่างๆโดยอาจารย์ให้กรอบว่านิทานประเภทต่างๆมีอะไรบ้าง และการเลือกเรื่องต้องไม่ซ้ำกัน ตรงนี้เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพราะนักศึกษาต้องจัดระบบการตรวจสอบความซ้ำซ้อนกันเอง จากนั้นนักศึกษาตกลงเลือกเรื่องด้วยตนเองและช่วงเวลาการเล่าของแต่ละคนด้วยตนเอง ในโจทย์นี้ยังไม่ต้องมีสื่อประกอบ

กรอบที่ 2 การเล่านิทานประกอบหนังสือนิทาน ในกรอบนี้เช่นกันนักศึกษาแต่ละคนจะต้องคิดว่าจะใช้กับเด็กอายุเท่าไรและจำนวนกี่คนเพราะต้องมีความสัมพันธ์กันกับขนาดของหนังสือนิทาน เนื่องจากเป็นการเล่านิทานไม่ใช่การอ่านนิทาน ถึงจุดนี้นักศึกษาได้ใช้หลากหลายทักษะมากในการเป็นนักค้นคว้า สืบค้น (inquiry) และค้นพบ (discovery) ต้องต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของช่วงอายุและจำนวนเด็กกับขนาดหนังสือที่เลือกมา ยังต้องมีความอัตโนมัติคล่องแคล่ว (learner autonomy) มีแรงจูงใจในการเรียน (learner self-motivation) มีความกระตือรือร้นและการเรียนรู้เชิงรุก (active learning)

กรอบที่ 3 การเล่านิทานประกอบสื่อ งานชิ้นนี้เป็นงานเดี่ยว นักศึกษาต้องใช้ความคิดคล้ายกับกรอบที่ 2 แต่ยากขึ้นเพราะนักศึกษาต้องสร้างสื่อให้สอดคล้องกับนิทาน วัยของเด็ก และจำนวนเด็ก ถ้าคิดไม่รอบคอบอาจทำให้เกิดการคลาดเคลื่อนได้ ทั้งนี้เรื่องที่น่ากังวลมากกว่าคือจะเล่าอย่างไรให้สำเร็จ เนื่องจากนิทานแต่ละเรื่องมีตัวละครหลายตัว การวางตัวละครขณะเล่าและทำให้การเล่านิทานเป็นไปได้อย่างราบรื่น กรอบนี้เริ่มมีความท้าทายผู้เรียนดั่งในทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งต้องอาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม (การออกแบบสื่อการเล่านิทาน) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ (ขณะเล่านิทานสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กๆได้) การเล่านิทานประกอบสื่อเดี่ยวมีความท้าทายมากทีเดียว

การเล่านิทานของนักศึกษาตามกรอบ 1-3 ที่เป็นงานเดี่ยวแสดงไว้ในภาพ 3



ภาพ 3 การเล่านิทานในรูปแบบต่างๆ งานเดี่ยว

กรอบที่ 4 การเล่านิทานประกอบสื่อ (กลุ่ม) ในชั้นเรียนโดยกลุ่มละ 3 คน ในการเล่านิทานกลุ่มนี้ผู้สอนกำหนดเวลาการเล่า 15 นาที ในกรอบนี้เพิ่มความท้าทายอีกมาก นอกจากต้องทำตามกระบวนการของกรอบที่ 3 คือ นักศึกษาต้องสร้างสื่อให้สอดคล้องกับนิทาน วัยของเด็ก และจำนวนเด็ก ถ้าคิดไม่รอบคอบอาจทำให้เกิดการคลาดเคลื่อนได้ อีกทั้งต้องมีความสัมพันธ์กันในกลุ่มซึ่งถ้าไม่สามารถรวมกันเป็นเนื้อเดียวได้ก็คงไม่สามารถเล่าได้อย่างราบรื่น ทั้งนี้เรื่องที่น่ากังวลมากกว่าคือจะเล่าอย่างไรให้พอดีกับเวลา 15 นาที (อาจารย์ให้บวก- ลบได้ไม่เกิน 10 นาที) เนื่องจากนิทานแต่ละเรื่องมีตัวละครหลายตัว การวางตัวละครขณะเล่าและทำให้การเล่านิทานเป็นไปได้อย่างราบรื่น จากงานในกรอบที่ 4 นักศึกษาต้องเรียนรู้ วานแผนและมีโอกาสเป็นผู้นำ ในบางบทบาทก็ต้องเป็นผู้ตาม ซึ่ง Russel กล่าวว่า การสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นปรัชญาการเรียนรู้ ที่มีฐานความเชื่อว่ามนุษย์สร้าง

ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เราอาศัยอยู่ด้วยตัวเอง โดยการสะท้อนจากประสบการณ์ของเราเองแต่ละคน สร้างกฎเกณฑ์ของตนเอง สร้างรูปแบบในโครงสร้างความคิดของเราเอง ที่เราเข้าใจได้จากประสบการณ์ของเรา ฉะนั้นการเรียนรู้คือการที่เราปรับเปลี่ยนโครงสร้างความคิดของเราให้เหมาะสมกับประสบการณ์ใหม่นั่นเอง (รัชชุกาญจน์ ทองถาวร, 2557) จากข้อความและสถานการณ์ข้างต้น นักศึกษาต้องเรียนรู้ เรียนผิด (Disequilibrium) ไปหาสิ่งที่ถูกต้อง ปรับประสบการณ์เข้าหากันเพื่อเป้าหมายคือการเล่านิทานเป็นกลุ่มให้สำเร็จตามเงื่อนไขและเกณฑ์ที่ได้รับ

กรอบที่ 5 การเล่านิทานในโรงเรียน ในกรอบนี้นักศึกษาต้องรู้จักวัยของเด็ก จำนวนเด็ก บริบทโรงเรียน (เด็กในแต่ละโรงเรียนมีสภาพแวดล้อมและบริบทที่แตกต่างกัน) ของกลุ่มเป้าหมายที่จะไปเล่านิทานโจทย์ที่ผู้สอนกำหนดคือการเล่า 2 ครั้ง ต่างช่วงอายุ ในโรงเรียนเดียวกันหรือ อายุช่วงเดียวกันต่างโรงเรียน งานชิ้นนี้นักศึกษาทำเป็นกลุ่มเช่นเดียวกัน แต่สมาชิกของกลุ่มแตกต่างกัน การเล่านิทานในโรงเรียนต้องใช้เวลาในการเล่าและตรวจสอบว่าเด็กได้รับความรู้ตามมโนทัศน์ที่กำหนดหรือไม่ใช้เวลา 25 นาที (บวก-ลบ) รวมถึงความพึงพอใจต่อการเล่านิทานโจทย์ที่ผู้สอนให้คือ ตั้งเป้าการเล่านิทานกับวัยไหนให้เล่านิทานกับเด็ก 2 วัย แล้ววิเคราะห์ว่าผลลัพธ์ที่ได้เหมือนกันหรือไม่ มีบางกลุ่มตั้งเป้าหมายการเล่ากับเด็กอายุ 3 ขวบ แล้วไปเล่านิทานให้เด็กวัย 3 ขวบและ 5 ขวบฟัง ซึ่งผลออกมาว่าเด็กอายุ 3 ขวบตอบคำถามเกี่ยวกับนิทานได้น้อยกว่าเด็ก 5 ขวบ ตรงนี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความคลาดเคลื่อนในการวิเคราะห์นิทานที่สอดคล้องกับวัย

การทำงานในกรอบที่ 5 นอกจากการได้รับทักษะที่เหมือนกับทักษะอื่นๆแล้ว เรื่องสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองสำคัญมาก การเรียนเป็นกลุ่ม (team-based) และมีการเรียนอย่างให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน (collaborative learning) ในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เด็กสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist learning environment) ผู้เรียนเป็นนักค้นคว้า สืบค้น (inquiry) และค้นพบ (discovery) ผู้เรียนมีความอัตโนมัติ คล่องแคล่ว (learner autonomy) ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน (learner self-motivation) ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ในการเรียนแบบการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทในการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (von Glaserfeld, Brooks & Brook, Fosnot, และ Leonard อ้างใน รัชชุกาญจน์ ทองถาวร, 2557)

กรอบที่ 6 การทำหนังสือนิทานแต่งเอง ในกรอบนี้ผู้สอนเล็งเห็นว่านักศึกษามีประสบการณ์การอ่านนิทานวิเคราะห์นิทานมาพอสมควรแล้ว ดังนั้นควรที่จะสามารถนำประสบการณ์มาประยุกต์เพื่อให้เกิดเป็นชิ้นงานของตนเองได้ทั้งระบบ ทั้งระบบในที่นี้หมายถึง ออกแบบรูปเล่มเอง แต่งนิทานเอง และวางแผนทั้งหมดด้วยตนเองในระบบกลุ่ม ซึ่งในการทำงานออกมานักศึกษายังต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายของตนที่จะนำไปเล่าและช่วยกันตรวจสอบว่าสอดคล้องหรือไม่



ภาพ 4 การทำงานกลุ่ม

ดังจะเห็นได้ว่างานแต่ละชิ้นมีความท้าทายเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในกรอบที่ 6 อาจใช้ทักษะต่างๆไม่แตกต่าง

จากกรอบที่ 5 แต่ทักษะที่นักศึกษาต้องใช้อย่างมาก คือความคิดสร้างสรรค์ และต้องอาศัยการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการมองนิทานที่แต่งขึ้นเองจะไม่เหมือนในท้องตลาด

3.3 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากกรอบงานทั้งหมดที่นักศึกษาเลือกทำเป็นสิ่งที่ทำโดยลักษณะ การเรียนโดยกิจกรรมเป็นฐาน(Activity-based) การทำโครงงานต่างๆ (Project-based) ผ่านแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งแนวคิดนี้ส่งเสริมบทบาทของผู้เรียนจะลงมือทำกิจกรรมอย่างกระฉับกระเฉง (Active) โดยผ่านการสำรวจ (Explore) ทดลอง (Experiment) และใช้ประสาทสัมผัส (Senses) มีความอยากรู้อยากเห็น (Curious) มีแรงจูงใจภายในตนเอง (Intrinsic Motivation) นอกจากนี้การสอนตามแนวการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองยังส่งเสริมวิธีคิดที่ผู้เรียนจะได้รับอีกอย่างน้อย 8 วิธี ได้แก่ กล้าคิด (Risk Taking) คิดคล่อง (Fluency) คิดกว้าง (Flexibility) คิดของเดิม (Originality) คิดดัดแปลง (Elaboration) คิดซับซ้อน (Complexity) คิดวางแผน (Planning) และ คิดตัดสินใจ (Decision Making) (จิราภรณ์ ศิริทวี, 2541)

3.4 ข้อมูลที่นำมาเป็นเกณฑ์ในการประเมินนักศึกษา

ในกระบวนวิชาการเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นวิชาบรรยาย เดิมอาจไม่ได้ให้ความสำคัญกับการทำงานมากเท่ากับการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) ในการสอนแบบเชิงรุกผู้สอนให้น้ำหนักคะแนนการทำงานไว้ ร้อยละ 80.00 และการสอบเพียงร้อยละ 20.00 ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินได้แก่ การนำเสนอ การเล่านิทาน สื่อที่นำมาประกอบ ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดเป็นต้น ในการประเมินการปฏิบัติส่วนใหญ่อยู่ที่ร้อยละ 65.00 จากร้อยละ 80.00 ขึ้นไป

3.5 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาและอาจารย์

3.5.1 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษา นักศึกษาได้ประมวลประสบการณ์ไว้ว่า จากการสะท้อนคิดของผู้เรียนเกี่ยวกับการเรียนในกระบวนวิชา 062345 การเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถสรุปในภาพรวมเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้รับ กล่าวคือ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงานที่หลากหลาย ทำให้ได้ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม รู้จักการวางแผน และแก้ไขปัญหา รู้จักที่จะปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆตลอดเวลา รู้จักรับฟัง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันตลอดเวลาในการทำงาน ฝึกทักษะการทำงานอย่างเป็นระบบ เช่น การวางแผนและบริหารจัดการกับวัสดุ อุปกรณ์ ระยะเวลาและงบประมาณในการดำเนินการ รวมถึงทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนิทานแต่งนิทาน และเล่านิทานในรูปแบบของตนเองผ่านการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์และปรับใช้ให้เหมาะสมกับงานและเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ในการทำงานเพื่อให้นิทานที่ทำมีความสอดคล้องกับพัฒนาการและวัยของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงอายุ นอกจากทักษะต่างๆที่ได้ ผู้เรียนยังได้รับความรู้เกี่ยวกับ แนวคิด ความสำคัญของนิทานที่เกี่ยวกับเด็กปฐมวัย รู้วิธีการเลือกใช้สื่อหรือหนังสือนิทานที่เหมาะสมกับวัย และได้เทคนิคการเล่านิทานที่หลากหลาย



ภาพ 5 การประเมินจากนักศึกษา

3.5.2 ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ ผู้สอนเห็นว่าสิ่งที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกในฐานะผู้

อำนวยความสะดวกทำให้ผู้สอนสามารถนำไปปรับเป็นรูปแบบการสอนในอนาคตและทำให้ได้ข้อคิดว่าต้องปรับรูปแบบการเขียนหน่วยกิต เนื่องจากการสอน 2 หน่วยกิตบรรยายต้องสอนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ในความเป็นจริงผู้สอนทำงานกับนักศึกษา 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ แต่จริงๆแล้วต้องให้คำปรึกษานอกเวลาเรียนอีกด้วย



ภาพ 6 อาจารย์ในฐานะผู้อำนวยความสะดวก

4. บทเรียนที่ได้รับและแนวทางขยายผล

การเรียนการสอนแบบเชิงรุกต้องใช้เวลาทั้งสำหรับนักศึกษาและอาจารย์ ดังนั้นถ้าจะปรับทุกกระบวนวิชามาเป็นแบบนี้อาจยาก แต่ในกระบวนวิชาที่สามารถทำได้ก็อยากทำ

5. สรุป

การเรียนการสอน ตามแนวการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นแนวการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมเองอย่างกระฉับกระเฉง (Active) และเรียนรู้ในลักษณะการร่วมมือกัน (Collaboration) ประกอบกับการที่ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และมีโอกาสแก้ปัญหา วางแผน เรียนรู้จากการทดลองผิด–ถูก ซึ่งวิธีการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าการสอนตามแนวการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองมีลักษณะการสอนเชิงรุก (Active Learning) อยู่ด้วยทุกขั้นตอน

นอกจากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว การจัดการเรียนรู้แบบนี้ยังสอดคล้องกับการทำงานของสมองและการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้ของสมองเป็นฐาน (Brain–based Learning) (Lowery, 1998) เพราะเป็นวิธีการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนคิด ค้นคว้า ทดลอง เพื่อประสบความสำเร็จในการเรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ ตามแนวการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่จัดในบริบทของไทย จึงดูว่าจะเป็นวิธีการที่เหมาะสมวิธีหนึ่งและส่งเสริมให้นักการศึกษาของไทย สร้างบุคลากรที่มีคุณภาพต่อประเทศชาติต่อไป

6. การอภิปรายผลตามประเภททุน

จากกิจกรรมที่ทำทั้งหมดนักศึกษาได้ทำงานและรู้สึกท้าทาย แต่การทำงานอาจมีอุปสรรค์เกี่ยวกับช่วงเวลาการเข้าโรงเรียน เนื่องจากเวลาปิด-เปิดของมหาวิทยาลัยไม่สอดคล้องกับโรงเรียน นอกจากนั้นนักศึกษามองว่ามีประโยชน์และนำสิ่งที่เรียนรู้จากห้องเรียนไปประยุกต์ใช้ได้จริงประหนึ่งการทำงานอย่างมืออาชีพ ส่วนมุมมองของผู้สอนเป็นการสอนที่ส่งเสริมทักษะให้นักศึกษาได้หลากหลายทักษะ แต่ด้วยการทำงานในแต่ละภาคการศึกษาทั้งสอนและนิเทศอาจมีข้อจำกัดเรื่องเวลา

7. กิตติกรรมประกาศ

ในฐานะผู้สอนกระบวนวิชา 062345 การเล่าเรื่องและนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย ขอขอบคุณนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชา062345 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ทุกคน ขอขอบคุณวิทยากรครูอุษณีย์ ประเทพทิพย์ และครูณัฐณิชา นันตา ในการมาเติมเต็มประสบการณ์แก่น้องๆ ขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยช่วยเหลือเป็น

ธุระให้ สุดท้ายนี้ต้องขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ ที่ให้ความอนุเคราะห์งบประมาณในการดำเนินการเรียนแบบเชิงรุก (Active Learning) ให้เป็นไปอย่างราบรื่น

8. เอกสารอ้างอิง

[1] จิราภรณ์ ศิริทวี. (2541). เทคนิคการจัดกิจกรรมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ (constructivism) วารสารวิชาการ 1(9), 37-52.

[2] รัชชุกาญจน์ ทองถาวร (2557). รูปแบบการจัดประสบการณ์การสร้างด้วยตนเองสำหรับเด็กปฐมวัย. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[3] วิจารณ์ พานิช. (2555). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษวงศ์.

[4] วิโรจน์ สารรัตนะ. (2556). กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษา กรณีทัศนะต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ์.ตัวอย่างการอ้างอิงรายงาน

[5] Lowery, L. (1998). How new science curriculum reflect brain research. Educational Leadership, 56 (3), 26-30.

TPYE A

751308 : ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค I การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์มหภาคด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก

วรัทยา ชินกรรม[1]
[1]คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
Warattaya.ch@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 85 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

วิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค เป็นวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนเข้าในในทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐศาสตร์มหภาค และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น การจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาจะใช้วิธีการบรรยายควบคู่กิจกรรมการฟังบรรยายจากวิทยากรหรือบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง การทำแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนเนื้อหาระหว่างเรียน และการให้กรณีศึกษาเพื่อทำการวิเคราะห์ และ การทำรายงานเกี่ยวกับการวิเคราะห์เศรษฐกิจไทย ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนในกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจในทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาคควบคู่ไปกับการนำองค์ความรู้ไปวิเคราะห์และทำความเข้าใจในเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น เข้าใจถึงผลกระทบของเหตุการณ์ต่างๆ การวัดผลจะสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยแบ่งเป็นการสอบกลางภาค สอบปลายภาค การวัดผลจากแบบฝึกหัดและแบบทดสอบและการวัดผลจากรายงาน โดยใช้เกณฑ์การวัดใช้แนวทางกำหนดการให้ค่าคะแนน(rubric scoring) และกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำ (cut off score)

คำสำคัญ: เศรษฐศาสตร์มหภาค, กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1. บทนำ

วิชา 751308 ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค I เป็นวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนเข้าในในทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐศาสตร์มหภาค และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น เดิมการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาดังกล่าวจะเป็นการบรรยาย ร้อยละ 80 และมีการทำแบบฝึกหัด หรือการศึกษาจากกรณีตัวอย่างร้อยละ 20 อย่างไรก็ตามในปัจจุบันสถานการณ์ทางเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การวิเคราะห์ภาวะเศรษฐกิจหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต้องใช้องค์ความรู้ที่ซับซ้อนและรวดเร็วมากขึ้น ดังนั้นผู้เขียนจึงทำการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจในทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาคควบคู่ไปกับการนำองค์ความรู้ไปวิเคราะห์และทำความเข้าใจในเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น เข้าใจถึงผลกระทบของเหตุการณ์ต่างๆ เช่นการเกิดสงครามยูเครน-รัสเซียที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจโลกและเศรษฐกิจไทย การเพิ่มขึ้นของอัตราเงินเฟ้อ รวมถึงการพยากรณ์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของนโยบายทางเศรษฐกิจไม่ว่าจะเป็นภาครัฐบาลหรือธนาคารกลางของประเทศต่างๆเช่นการใช้นโยบาย คนละครึ่ง ชิมช้อปใช้ หรือการเพิ่มอัตราดอกเบี้ยนโยบายของธนาคารกลางของสหรัฐ

จากปัญหาของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายจากผู้สอนเป็นหลัก และมีการสอดแทรกกิจกรรม เช่น แบบฝึกหัด กรณีศึกษา ซึ่งงานที่ออกมายังขาดการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลภายนอก รวมทั้งยังขาดการนำความรู้ในชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ของรายวิชานี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับการจัดการเรียนให้เป็นรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้การผสมผสานของเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Problem-based Learning และ Case-based Learning มาประยุกต์ใช้ โดยเป้าหมายของการเรียนการสอนของรายวิชาคือเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจทฤษฎีและเข้าใจปัญหาทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น และเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะการสื่อสาร และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้มาเขียนบทความที่อธิบายถึงภาวะเศรษฐกิจของประเทศไทย และพยากรณ์ภาวะเศรษฐกิจของไทยในอนาคตได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วัชรา เล่าเรียนดี, ปรณัฐกิจรุ่งเรืองและอรพิณ ศิริสัมพันธ์ (2556: 65-66) ที่ได้กล่าวถึงแนวคิดพีรามิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ที่แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ผ่านกิจกรรมที่เป็นการอภิปรายแลกเปลี่ยน การลงมือปฏิบัติและการนำความรู้ไปใช้ ผู้เรียนจะเกิดความคงทนในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบเป็นผู้รับ (Passive Learning) เช่น การบรรยาย การอ่าน การฟัง การดู การสาธิต เป็นต้น นอกจากนี้ ภาณุพงศ์ ม่วงเขียว (2561) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ซึ่งเทคนิค KWL ประกอบด้วย 3 ส่วนที่สำคัญ คือ (K) ระบุสิ่งที่รู้เกี่ยวกับเรื่องที่กำหนด (W) อยากรู้อะไรบ้างจากสิ่งหรือเรื่องที่กำหนด และ (L) เรียนรู้อะไรบ้างจากเรื่องที่กำหนด รวมทั้งเพิ่มเติมการเขียนแผนผังมโนทัศน์(Mapping) และการสรุปเรื่องราวต่าง ๆ (Summering) เมื่อจบกระบวนการ KWL ซึ่งเทคนิคดังกล่าวจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนสิ่งที่รู้มา ก่อน สิ่งที่เขาต้องรู้ และได้รู้อะไรจากเรื่องที่ศึกษา ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เช่นความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ และทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ มีค่าคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาคที่ยึดตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน และ กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ และเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์ได้

TPYE A

2. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

2.1 วิธีการ/กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

วิธีการหรือกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนได้แก่

1) การบรรยายประกอบ ประกอบเอกสารประกอบการสอนและสื่อการสอนได้แก่ Power Point และ website ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหากระบวนวิชา พร้อมกับการตัวอย่างสภาพปัญหาเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจริงในโลกทั้งในอดีตและปัจจุบัน เช่น ปัญหาความขัดแย้งของยูเครน รัสเซียที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจไทย และเศรษฐกิจโลก ปัญหาความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยน สาเหตุการเกิดวิกฤตของประเทศไทยในปี 2540 ผลกระทบของการใช้นโยบายการเงินและการคลังของประเทศต่าง เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experience Based Learning) โดยทำการโพสน์ลงใน MS Teams ก่อนคาบเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาล่วงหน้า และอาจมีการโพสต์ข่าวคราวความเคลื่อนไหวทางเศรษฐกิจจากหน้า website ต่างๆ เพื่อให้นักศึกษาได้รับรู้ถึงสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น ดังแสดงรูปที่ 1 แสดงตัวอย่างการยกข่าว หรือบทความที่วิเคราะห์สถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เรียนมาเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดขึ้น

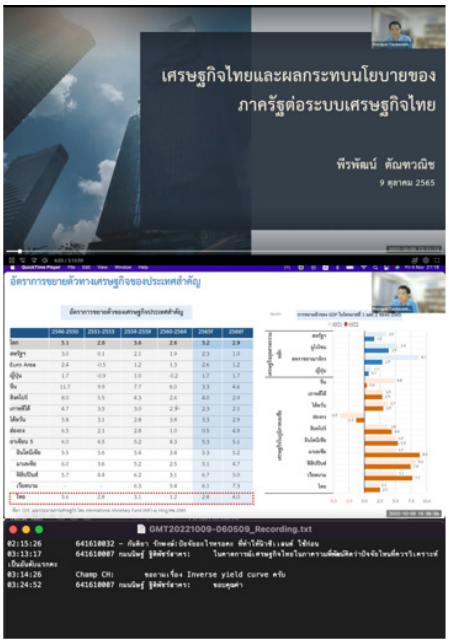




รูปที่ 1 แสดงตัวอย่างการยกข่าว หรือบทความที่วิเคราะห์สถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เรียน

2) กิจกรรมการฟังบรรยายจากวิทยากรหรือบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง

ผู้สอนได้เชิญวิทยากรมา 2 ท่าน 1 ท่านจากสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ บรรยายในหัวข้อ “เศรษฐกิจไทยและผลกระทบนโยบายของภาครัฐต่อระบบเศรษฐกิจไทย” และ 1 ท่านจากธนาคารแห่งประเทศไทยบรรยายในหัวข้อ “การดำเนินนโยบายการเงินของไทย” การจัดการบรรยายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีการถามตอบกับวิทยากรผ่านช่องแชท และการถามตอบในชั้นเรียน ดังแสดงในรูปที่ 2 และ 3



รูปที่ 2 วิทยากรพิเศษบรรยายเรื่อง “เศรษฐกิจไทยและผลกระทบนโยบายของภาครัฐต่อระบบเศรษฐกิจไทย”



รูปที่ 3 วิทยากรพิเศษบรรยายเรื่อง “การดำเนินนโยบายการเงินของไทย”

3) การทำแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนเนื้อหาระหว่างเรียน และการให้กรณีศึกษาเพื่อทำการวิเคราะห์

ผู้สอนจะมอบหมายงานแบบฝึกหัดทั้งในรูปแบบของข้อเขียนและปรนัยเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำการทบทวนเนื้อหาระหว่างเรียนซึ่งเนื้อหาจะครอบคลุมประเด็นที่ได้เรียนในแต่ละคาบ โดยผู้สอนจะประเมินจากคำตอบหรือคะแนนของบททดสอบ

4) การมอบหมายงานวิเคราะห์และพยากรณ์เศรษฐกิจไทย

ผู้สอนได้มอบหมายงานให้ผู้เรียนได้ทำการวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของประเทศไทย ผ่านตัวเลขทางเศรษฐกิจที่สำคัญที่ถูกพูดถึงในเนื้อหาการสอน รวมถึงจากการฟังบรรยายของวิทยากรพิเศษ และให้ผู้เรียนได้ทำการพยากรณ์ถึงเศรษฐกิจไทยในอนาคตว่าจะมีแนวโน้มอย่างไร ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจถึงโครงสร้างเศรษฐกิจไทยมากขึ้น และมีทักษะในการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพิ่มมากขึ้น ดังแสดงตัวอย่างในรูปที่ 4

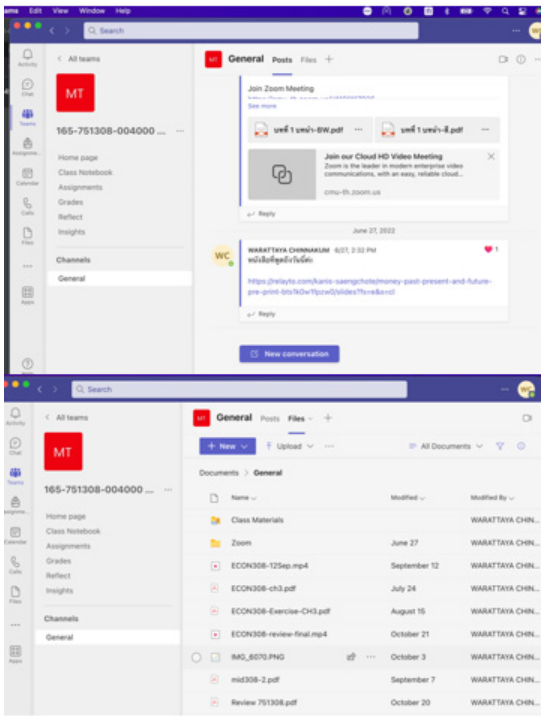


รูปที่ 4 ตัวอย่างงานวิเคราะห์เศรษฐกิจ

2.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน

1) การสร้างห้องเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Microsoft Teams ของรายวิชาเพื่อใช้เป็นช่องทางหลัก เป็นพื้นที่รวบรวมคลังความรู้ คลิปการสอน

เอกสารประกอบรายวิชา ผลงานของนักศึกษา พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สื่อสารระหว่างอาจารย์และนักศึกษา และการแจกและสร้างใบงาน ทำแบบทดสอบ รวมถึงประเมินผลคะแนนชิ้นงานผ่านระบบออนไลน์ซึ่งสามารถให้คำแนะนำผู้เรียนผ่านระบบการตรวจงานได้โดยตรง ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 : การใช้ Microsoft Teams ของรายวิชาเป็นพื้นที่ที่รวบรวมคลังความรู้ เอกสารประกอบรายวิชา ผลงานของนักศึกษา และการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

2) โปรแกรม Zoom meeting สำหรับการเรียนการสอนแบบ Online กรณีที่นักศึกษาไม่สามารถเข้ามาเรียนแบบ onsite ได้ และเพื่อใช้ในการบันทึกคลิปการสอน

3) แหล่งข้อมูลจาก website ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาเช่น https://thestandard.co https://themomentum.co หรือเว็ปไซต์ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ IMF database, World Development Indicator เป็นต้น เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการค้นคว้าเพิ่มเติม

3. ผลที่ได้รับ

3.1 การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจะแบ่งออกเป็นสัดส่วนดังนี้ 1) การสอบกลางภาค (35 %) 2) การสอบปลายภาค (35%) 3) แบบฝึกหัดและการวิเคราะห์กรณีศึกษา (20%) และ 4) รายงานการวิเคราะห์เศรษฐกิจ (10%)

การประเมินผลการเรียนรู้มีการปรับเปลี่ยนจากการวางแผนเดิมคือผู้สอนได้วางแผนจะมีการทำกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน แต่เนื่องจากการเรียนผ่านระบบ onsite ควบคู่กับ online ทำให้มีปัญหาในการจัดกิจกรรม และเนื่องจากจำนวนผู้เรียนที่ค่อนข้างมาก โดยมีจำนวน 80 คน ทำให้ผู้สอนไม่สามารถให้ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอข่าวเศรษฐกิจได้ตามแผนการสอนเดิม ผู้สอนจึงทำการเปลี่ยนแปลงวิธีการวัดผลเป็นการให้ผู้เรียนได้ทำรายงานภาวะเศรษฐกิจแทน และกำหนดให้เนื้อหาของการวิเคราะห์เศรษฐกิจต้องประกอบด้วย (1) สถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นโดยมีการนำตัวเลขทางสถิติมาประกอบ ซึ่งอาจแสดงในรูปของการบรรยาย หรือกราฟ (2) ความเชื่อมโยงกับทฤษฎีที่ได้เรียน และ (3) บทพยากรณ์สถานการณ์ทางเศรษฐกิจในอนาคตซึ่งผู้เรียนต้องบอกถึงเหตุผลหรือสาเหตุที่อยู่เบื้องหลังของการวิเคราะห์ดังกล่าว โดยการให้คะแนนจะใช้แนวทางกำหนดการให้ค่าคะแนน(rubric scoring) และกำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำ (cut off score) เป็นการกำหนดว่าผู้เรียนควรปฏิบัติได้ดีในระดับใดหรือผู้เรียนควรมีการวิเคราะห์ด้านใดบ้างที่จะได้รับผลการประเมินในระดับต่างๆ

นอกจากนี้การประเมินจากแบบฝึกหัดหรือบททดสอบจะมีแนวทางการประเมินจากการตรวจงาน ซึ่งผู้สอนจะนำข้อผิดพลาดจากการทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบของผู้เรียนไปปรับปรุงการสอน และสังเกตว่าผู้เรียนไม่เข้าใจในประเด็นใด

3.2 การประเมินผลการสอน

ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอนได้คะแนน

ประเมินเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับดี ส่วนผลการประเมินกระบวนวิชา ได้คะแนนประเมินเฉลี่ย 4.71 อยู่ในระดับดีมาก

4. สรุป

วิชา 751308 ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์มหภาค I เป็นวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนเข้าในในทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐศาสตร์มหภาค และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น จัดการเรียนการสอนใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจในทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาคควบคู่ไปกับการนำองค์ความรู้ไปวิเคราะห์และทำความเข้าใจในเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น เข้าใจถึงผลกระทบของเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งวิธีการหรือกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนได้แก่ 1) การบรรยายประกอบ ประกอบเอกสารประกอบการสอนและสื่อการสอน 2) กิจกรรมการฟังบรรยายจากวิทยากรหรือบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง 3) การทำแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนเนื้อหาระหว่างเรียน และการให้กรณีศึกษาเพื่อทำการวิเคราะห์ และ 4) การทำรายงานเกี่ยวกับการวิเคราะห์เศรษฐกิจไทย ซึ่งการวัดผลจะสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและมีคะแนนในส่วนของ Active Learning ซึ่งได้แก่การทำแบบฝึกหัด แบบทดสอบ กรณีศึกษาและรายงานคะแนนรวมกันทั้งสิ้นร้อยละ 30

อย่างไรก็ตามปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนการสอนคือรูปแบบการเรียนแบบ hybrid ที่ทำให้การจัดกิจกรรมกลุ่มทำได้ยากซึ่งผู้สอนต้องมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์

5. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2565 (Type A) จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6. เอกสารอ้างอิง

[1] ภาณุพงศ์ ม่วงเขียว (2561). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับเทคนิค KWL Plus, มหาวิทยาลัยศิลปากร

[2] วัชรา เล่าเรียนดี, ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง และอรพิณ ศิริสัมพันธ์ (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา, เพชรเกษมพริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด: นครปฐม.

TPYE A

062302 : การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย ห้องเรียน Active Learning สู่การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

ศิริพร วงค์ตาคำ[1]
[1]ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail wongtakom.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 22 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 062302 การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย เดิมเป็นกระบวนวิชาที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ในการออกแบบสื่อและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยซึ่งเป็นวัยที่สำคัญของประเทศชาติให้เกิดคุณธรรมและจริยธรรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 นี้ ผู้สอนได้ปรับเปลี่ยนและออกแบบการเรียนรู้ในสิ่งที่เป็นนามธรรม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้สอนให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ (Learning by doing) ของผู้เรียน ผู้เรียนค้นคว้าสิ่งที่สนใจผู้เรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (learning to learn) เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ เมื่อได้ข้อสรุป ผู้เรียนนำมาออกแบบสื่อการเรียนรู้ และระหว่างทางของการค้นคว้าเก็บข้อมูลผู้เรียนสามารถนัดผู้สอนเพื่อปรึกษาและรายงานความก้าวหน้านอกเวลาเรียนได้เสมอผ่านการ Zoom ในการประเมินผลผู้เรียนผู้สอนเน้นประเมินผู้เรียนจากการนำเสนอผลงานและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันในชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการประเมินร่วมกับผู้สอน

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ในภาคการศึกษาที่ 1 ปี 2565 นี้ พบว่า นักศึกษามีความสุข มีความกระตือรือร้น และสามารถทำงานได้อย่างมีความสุข มีช่วงเวลาให้ทำงานอย่างเต็มที่ นักศึกษาสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญ สรุปคุณลักษณะตามวัย วิเคราะห์ทฤษฎี สรุปหลักการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัยได้

คำสำคัญ: คุณธรรม, จริยธรรม, เด็กปฐมวัย

1. บทนำ

คุณธรรมเป็นพื้นฐานทางจิตใจและเจตคติ อันนำไปสู่การกระทำที่ดีและถูกต้อง คุณธรรมและเจตคติจะเป็นปัจจัยให้เด็กพร้อมที่จะเผชิญโลกได้อย่างมั่นคงและมีความสุข การปลูกฝังคุณธรรมและเจตคติให้แก่เด็กตั้งแต่วัยเยาว์จะช่วยให้เด็กพัฒนาคุณธรรมและเจตคติขึ้นในตัวเองอย่างได้ผล ครูจึงต้องแสวงหากลยุทธ์ที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก เพื่อปลูกฝังให้เด็กมีลักษณะนิสัย จริยธรรม คุณธรรม และเจตคติ ให้เกิดขึ้นในเด็กอย่างมีประสิทธิภาพที่ดีและเหมาะสม ดังนั้น การปลูกฝังคุณธรรมให้เกิดขึ้นแก่เด็กปฐมวัย ครูจะต้องเป็นผู้มีความรู้ดี ต้องใช้กลวิธีการสอนที่หลากหลาย ผสมผสานกันหลายรูปแบบ ทั้งวิธีตรงและวิธีสอดแทรกอย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี นอกจากนี้ครูยังต้องเป็นผู้ปฏิบัติดี โดยทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก และปฏิบัติตนเป็นกัลยาณมิตรต่อเด็กด้วย กระบวนวิชานี้จึงมีเนื้อหาสำคัญที่จะพัฒนาให้ผู้เรียน ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีให้แก่เด็กปฐมวัย ดังนี้ ความหมายและความสำคัญ คุณลักษณะตามวัย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง หลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย รวมไปถึงการวัดและการประเมินพัฒนาการด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย กิจกรรมในการเรียนรู้ในกระบวนวิชา เน้นการมีส่วนร่วมและการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

กระบวนวิชานี้ใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon based learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon based learning) เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่นำเอาปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงของผู้เรียน มาเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน และมีความหมายต่อผู้เรียน โดยใช้เทคนิควิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นการเชื่อมโยงความรู้ให้สัมพันธ์กับชีวิตจริง ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็นนักแก้ปัญหาสามารถออกแบบการสำรวจเพื่อแสวงหาคำตอบหรือคำอธิบายข้อสงสัยโดยบูรณาการใช้องค์ความรู้แต่ละศาสตร์ ตลอดจนเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างเหมาะสม [1-5]

การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นจัดการเรียนรู้ที่เน้นในสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้โดยสิ่งที่อยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้องเริ่มมาจากปัญหาที่เด็กสนใจหรือพบในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน อาจเป็นปัญหาของตนเองหรือปัญหาของกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะต้องมีการปรับเปลี่ยนแผนการจัดการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนตามความเหมาะสม จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันคิดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหานั้น โดยปัญหาที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้บางครั้งอาจเป็นปัญหาของสังคมที่ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดจากสถานการณ์ ข่าว เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จะเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (learning to learn) เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีมาก่อนหน้านี้ ลักษณะการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสืบเสาะที่เริ่มต้นจากประเด็นคำถาม ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อหาคำตอบโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการให้ข้อเสนอแนะในด้านต่าง ๆ ทางด้านคำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลในการสืบค้นและวิธีการหาคำตอบ

2. คำถามหรือปัญหาที่เป็นประเด็นเริ่มต้นของการเรียนรู้จะเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมีความซับซ้อนที่ต้องพิจารณาโดยใช้ความรู้จากหลายศาสตร์เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา

3. เน้นให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาเกิดขึ้นจากการที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันในการแสวงหาคำตอบร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการคิดแก้ปัญหา

4. เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น วิพากษ์ประเด็นต่าง ๆ โดยประเด็นที่นำมาพิจารณาอาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาแม้ขณะที่ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นในประเด็นหนึ่ง แต่หากมีประเด็นที่เป็นข้อความคำถามที่นำไปสู่การหาคำตอบและสามารถพิพากษ์ได้ อาจจะทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ได้ อีกซึ่งลักษณะการเกิดองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นตลอดเวลาในระหว่างการหาคำตอบสอดคล้องกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันที่ผู้เรียนจะประสบปัญหาในมิติต่าง ๆ การเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาจึงต้องมีความรอบรู้และสามารถนำความรู้นั้นมาแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้จริง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon based learning) จะช่วยให้นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองหรือร่วมกับเพื่อน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

ในกระบวนวิชา 062302 การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหา ดังต่อไปนี้

1. ความหมายและความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

2. คุณลักษณะตามวัยด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

3. แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

4. หลักการและแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

5. การออกแบบการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

6. การวัดและการประเมินพัฒนาการด้านคุณธรรมและจริยธรรม

7. บทบาทครูและผู้ปกครองในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชาผ่านการเรียนรู้แบบใหม่ โดยผู้สอนเปลี่ยนการบรรยายแบบธรรมดา เป็นการบรรยายแบบมีส่วนร่วม มีกิจกรรมให้นักศึกษาทำร่วมกัน ได้อภิปรายและเสนอแนะร่วมกัน เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมาขึ้น ทั้งในการทำงานเป็นทีม และการทำงานเดี่ยว อีกทั้งการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมที่เขาอาศัยอยู่ การใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่วและเลือกใช้อย่างเหมาะสม มีความตระหนักรู้ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยี ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะทางด้านภาษาในการสื่อสาร เช่น การลงพื้นที่เก็บข้อมูล การสอบถามความต้องการ/ความคิดเห็น การนำเสนองาน เป็นต้น

3.1 แนวคิดการใช้เทคโนโลยี ICT และหรือ Digital Tools ในกิจกรรมการเรียน

กระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของ

เทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในรายวิชานี้ผู้เรียนจะต้อง เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในรายวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การใช้ Microsoft Teams

1.1 เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ

1.2 เพื่อใช้ในการมอบหมายงาน และส่งงาน

1.3 เพื่อใช้ในการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2. การใช้ Canvas

2.1 ในการออกแบบการนำเสนองาน

2.2 การแบ่งปันรูปภาพ คลิปวิดีโอต่าง ๆ

3. การใช้โปรแกรมจาก Microsoft เช่น Word, Power Point, teams เป็นต้น

3.1 การทำรายงานต่าง ๆ

3.2 การนำเสนองาน

3.3 การเขียนบทความ

4. การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Lightworks, Windows Movie Maker เป็นต้น การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ หรือ tablet เช่น iMovie เป็นต้น

4.1 นำเสนอการลงพื้นที่

4.2 นำเสนองานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย

5. โปรแกรม Zoom

5.1 ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง

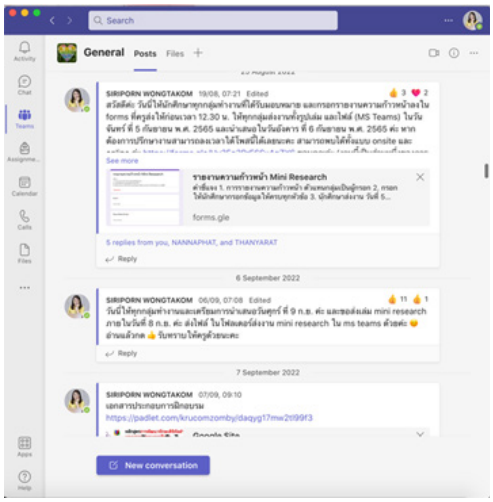
5.2 ใช้ในการประชุม และนัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

6. การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, Youtube, kahoot, Plicker, Prezi, Mentimiter เป็นต้น

6.1 ใช้ในการศึกษาวีดิทัศน์ต่าง ๆ ที่สำคัญทั้งในและต่างประเทศ

6.2 การใช้ Video call เพื่อติดต่อสื่อสาร พูดคุย และให้คำปรึกษา

6.3 เลือกใช้ประกอบการนำเสนองาน และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน



รูปที่ 1 ภาพช่องทางการติดต่อสื่อสาร ส่งเอกสารและงานที่ได้รับมอบหมาย ผู้สอนใช้ Microsoft Teams เป็นหลัก เพราะใช้ง่าย และมีระบบแจ้งเตือนตลอดเวลา

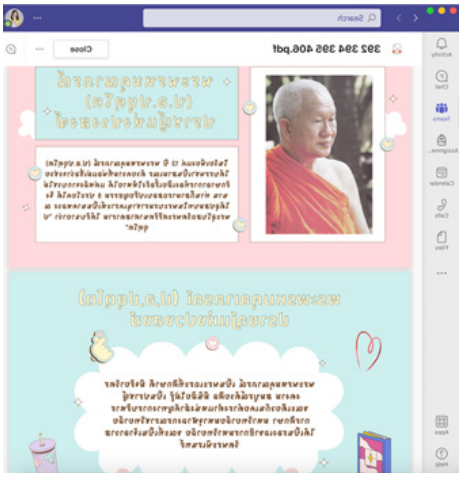
4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

ในกระบวนวิชานี้มีกิจกรรมส่วนที่เป็น Active Learning ไม่ต่ำกว่า 50% ของเวลาในคาบเรียนทั้งหมด คือ กิจกรรมส่วนใหญ่ที่เน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ ใช้เวลาถึงร้อยละ 80 ของคาบเรียน มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ การบรรยายแบบมีส่วนร่วมร้อยละ 10 การจัดทำสื่อการสอน ร้อยละ 30 การอบรมเชิงปฏิบัติการร้อยละ 20 การทำ Mini Research ร้อยละ 20 และการเผยแพร่สื่อ ร้อยละ 20 ตัวอย่างงาน

ต่าง ๆ มีดังนี้โดยผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยใช้รูปแบบ Authentic Assessment ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การตรวจชิ้นงาน การให้คะแนนการนำเสนองาน และการสอบปลายภาค เป็นต้น ซึ่งผู้สอนได้สร้างเครื่องมือในการประเมินในรูปแบบ (Rubric) และการสอบในรูปแบบอัตนัย

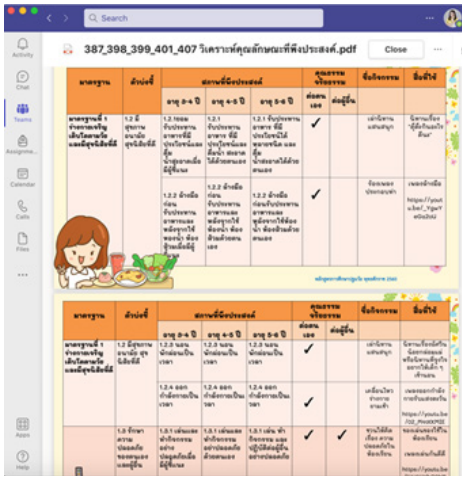
กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 1 โดยผู้สอนการจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม จากนั้นแบ่งกลุ่มนักศึกษา โดยมอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญ พร้อมยกตัวอย่างบุคคลที่มีคุณธรรมจริยธรรม แต่ละกลุ่มนำเสนอโดยสรุปเป็น infographic นักศึกษาร่วมกันสนทนา ซักถาม และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ผู้สอนสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมแก่เด็กปฐมวัย โดยให้ดูคลิปที่เกี่ยวกับปัญหาของบุคคลที่ไม่มีคุณธรรมจริยธรรม นักศึกษาสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในรูปแบบ Poster





รูปที่ 2-3 ภาพตัวอย่างงานการนำเสนอบุคคลต้นแบบที่มีคุณธรรมจริยธรรม ทั้งในและต่างประเทศ

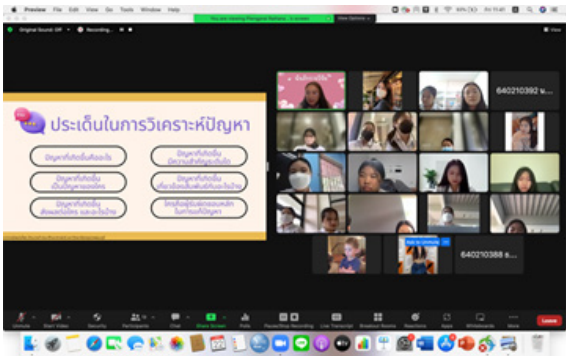
กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 2 โดยผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยการบรรยายแบบมีส่วนร่วม จากนั้นให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มนักศึกษา มอบหมายงานให้ค้นหาข้อมูลจากเอกสารที่สำคัญต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัย เกี่ยวกับคุณลักษณะตามวัยด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย นำเสนอในรูปแบบ Clip VDOและมอบหมายให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษา Clip VDO การนำเสนอของเพื่อน ก่อนเข้าชั้นเรียน ผู้เรียนแบ่งกลุ่มสรุปจากสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก Clip VDO ในรูปแบบ Graphic Organizers



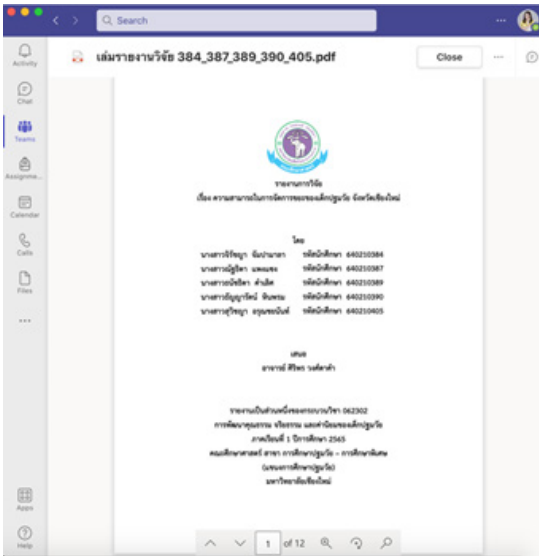
รูปที่ 3 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์คุณลักษณะตามวัยด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัย

กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 3 ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาและหาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของเด็กปฐมวัยได้ นำเสนอในรูปแบบ Clip VDO ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์คุณลักษณะตามวัยและทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมแก่เด็กปฐมวัย ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปรากฏการณ์/ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน (ประเทศ/จังหวัด/ท้องถิ่น/มหาวิทยาลัย) ที่เป็นผลมาจากการขาดจริยธรรมผ่านการศึกษางานวิจัย และนำมาพัฒนางานกลุ่มของตนเอง (mini research) ทำไมถึงเกิดขึ้น สาเหตุเกิดจากอะไร จะมีวิธีการในการแก้ไขปัญหา

อย่างไร หลังจากวิเคราะห์วิเคราะห์คุณลักษณะตามวัย ทฤษฎี และสภาพปัญหา แบ่งกลุ่มนักศึกษา 4-5 คน เพื่อออกแบบและจัดทำหนังสั้น/นิทาน/clip VDO เกี่ยวกับการให้ความรู้/แก้ปัญหา/ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมแก่เด็กปฐมวัย จากการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในชุมชนที่เกิดขึ้น

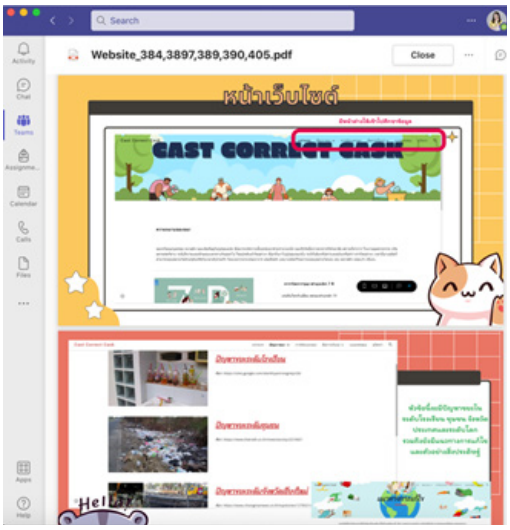


รูปที่ 4 ภาพการอบรมการทำ mini research





รูปที่ 5-6 ภาพรายงาน mini research

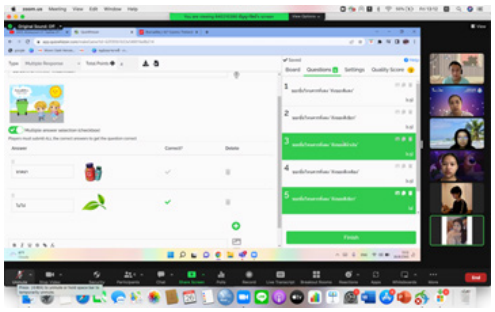


รูปที่ 7 ภาพผลงานการทำ website ของนักศึกษา

กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 4 ผู้เรียนค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม/พัฒนาคุณธรรมจริยธรรมเด็กปฐมวัย เพื่อดูตัวอย่างปัญหาและวิธีการส่งเสริม/พัฒนา/แก้ปัญหา ผู้สอนเชิญวิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์/กิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย และให้ผู้เรียนนำเสนอรายงานความก้าวหน้าเกี่ยวกับการจัดทำสื่อ



รูปที่ 8 ภาพการอบรมทำสื่อ



รูปที่ 9 ภาพการข้อคำปรึกษาและรายงานความก้าวหน้าการทำ Mini Research

กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 5 ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาวางแผนและดำเนินการจัดโครงการเพื่อเผยแพร่สื่อคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมแก่เด็กปฐมวัย ในสื่อต่าง ๆ



รูปที่ 10 ภาพตัวอย่างการเผยแพร่ผลงานนิทาน Animation ใน YouTube

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ผู้สอนพบว่าตนเองต้องวางแผนและเตรียมการสอนที่มีความชัดเจน และให้เวลาผู้เรียนในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังต้องให้เวลานักศึกษาในการปรึกษางาน จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความผ่อนคลาย ยืดหยุ่น เพื่อให้นักศึกษาสบายใจ และมีความสุขที่จะเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

ด้านผู้เรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้วผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

2. ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4. ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า



รูปที่ 11-12 ภาพตัวอย่างสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้

6. แนวทางในการขยายผล

6.1 ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active Learning ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ที่เน้นทฤษฎี

6.2 จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมต่าง ๆ เช่น การทำ Presentation โดยใช้โปรแกรมจาก Website Canva และ Prezi ทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

7. การอภิปรายผลตามประเภททุน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning นั้นนอกจากจะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ที่มีความคงทนถาวรแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นและเพิ่มศักยภาพทางด้านการสอนให้แก่อาจารย์ผู้สอนด้วย เมื่อไหร่ที่นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน เมื่อนั้นผู้สอนจะสอนได้อย่าง

มีความสุข ห้องเรียนที่ผู้สอนและผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ห้องเรียนนั้นจะเป็นห้องเรียนที่มีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้แบบร่วมมือ และมีความสุขต่อการเรียนรู้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon based learning) จะช่วยให้นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองหรือร่วมกับเพื่อนเพื่อร่วมกันสร้างองค์ความรู้ใหม่จากเรื่องที่สนใจ เป็นการตัดบางสิ่งที่ “ท่องจำ”ออกไปแล้วเปลี่ยนให้เป็น “จำได้แบบเข้าใจ” ถึงจะเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง

8. เอกสารอ้างอิง

[1] Silander, P. (2015). Phenomenon Based Learning. http;//www.phenomenoleducation.info/phenomenon-based-learning.html

[2] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2562). การจัดการเรียนรู้และการเรียนรู้ตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน. การอบรมและสัมมนาการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ประจำปี 2562(หน้า 4-17). ประเทศฟินแลนด์: University of Helsinki.

[3] อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อการสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงของผู้เรียน. วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์หาวิทยาลัย,

[4] Kivelö, A., (2015). Phenomenon-based learning as a tool for promoting activity and participation among youth. [master thesis]. Humanistinen Ammattikorkeakoulu, Helsinki.

[5] Zhukov, T. (2015). Phenomenon-Based Learning: What is PBL?. Noodle's mission. https://www.noodle.com/articles/phenomenon-based-what-is-pbl.

TPYE A

851251 : การสื่อสารการตลาดดิจิทัล
การสื่อสารการตลาดดิจิทัล กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

สุลิตา ทิพยศ[1]
[1]คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail sulita.d@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 101 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 851251 Digital Marketing Communication มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ซึ่งแบ่งออกเป็น การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ รวมถึงการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก (Facilitator) และให้คำแนะนำ (Mentor) แก่ผู้เรียนในการวางแผนการสื่อสารการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing Communication Plan) ของผลิตภัณฑ์ M-150 จากบริษัทโอสถสภา จำกัด (มหาชน) เป็นโจทย์กรณีศึกษาในกระบวนวิชา ผลการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่า กระบวนการ Active Learning ช่วยส่งเสริมทักษะและความรู้ด้านการสื่อสารการตลาดดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนเป็นผลให้มีนักศึกษาจำนวน 2 ทีมด้วยกันได้นำความรู้จากการเรียนในกระบวนวิชาไปต่อยอดในการประกวดแผนการตลาดดิจิทัลระดับประเทศ U Power: Digital Idea Challenge Season 6 ซึ่งถือเป็นการบูรณาการความรู้จากรายวิชาเพื่อประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน 1, การสื่อสารการตลาดดิจิทัล 2, Active Learning 3

1. บทนำ

กระบวนวิชา 851251 การสื่อสารการตลาดดิจิทัล Digital Marketing Communication เป็นวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ของนักศึกษากลุ่มวิชาสื่อสารการตลาด คณะการสื่อสารมวลชน ซึ่งถือเป็นวิชาเริ่มต้นของการเข้าเรียนในกลุ่มวิชาสื่อสารการตลาด ดังนั้น เพื่อเป็นการปูพื้นฐานของนักศึกษา กระบวนวิชานี้จึงมีวัตถุประสงค์ที่จะส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถอธิบายความหมาย ความสำคัญ คุณสมบัติบทบาท องค์ประกอบ ทฤษฎี และการดำเนินงานสื่อสารการตลาดดิจิทัลประเภทต่าง ๆ ได้ตลอดจนประยุกต์ใช้หลักการสื่อสารการตลาดดิจิทัลในการดำเนินการสื่อสารการตลาดได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ โดยมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ซึ่งแบ่งออกเป็น

การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน กิจกรรม

เสริมทักษะการเรียนรู้ รวมถึงการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งจะส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันได้แก่ 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์ได้

2. วิธีการจัดการเรียนการสอน

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของกระบวนวิชา

ในภาคเรียนที่ 1/2565 นั้น มีผู้เรียนลงทะเบียนเรียนในกระบวนวิชา 851251 จำนวน 2 Section รวมทั้งสิ้น 101 คน โดยมีเนื้อหากระบวนวิชาเกี่ยวกับ

1) ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

2) คุณสมบัติ องค์ประกอบและบทบาทของการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

3) ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานสื่อสารการตลาดดิจิทัล

4) กระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงานสื่อสารการตลาดดิจิทัล

5) แนวโน้มและทิศทางของการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

6) จรรยาบรรณในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารการตลาด

2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

1) การบรรยาย

มีการบรรยายเนื้อหากระบวนวิชา ใน 3 รูปแบบ คือ การบรรยายในชั้นเรียนแบบออนไซต์ การบรรยายผ่าน Zoom ในรูปแบบ Hybrid และการอัดคลิปวิดีโอให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองแบบออนดีมานด์ ในส่วนของการสอนผ่าน Zoom จะมีการอัดคลิปวิดีโอเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาย้อนหลังได้ตามอัธยาศัย รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัย และแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียนได้อย่างมีอิสระ



รูปที่ 1 การบรรยายผ่าน Zoom ในรูปแบบ Hybrid โดยมีนักศึกษารับชมทั้งในห้องเรียนและในออนไลน์

2) กิจกรรมในชั้นเรียน

มีการใช้กิจกรรมที่หลายหลายและมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาประกอบการเรียนการสอน เช่น กิจกรรมระดมสมอง การทำ Quiz เพื่อทดสอบความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารการตลาดดิจิทัล การเล่นเกมตอบปัญหาในชั้นเรียนรายกลุ่ม รวมถึงมีการสรุปได้ทำการสะท้อนประสบการณ์ (Reflecting) ว่าหลังจากเรียนตัวเองได้เรียนรู้อะไรบ้างผ่าน Padlet

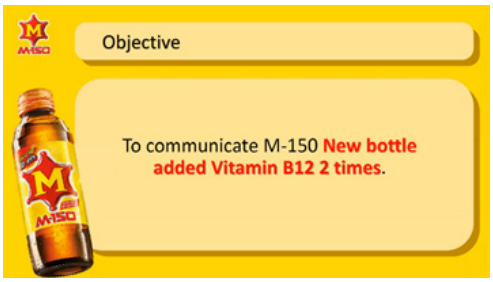
3) กิจกรรมการวิเคราะห์ตลาด คู่แข่ง และตราสินค้า

ผู้เรียนได้ร่วมมือกันทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มจำนวน 12 กลุ่มด้วยกัน โดยมีการใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ 3C Model, การวิเคราะห์คู่แข่ง (Competitor analysis), PoP-PoD เป็นต้น พร้อมทั้งมีการทำ Social Listening และการสำรวจข้อมูลจากผู้บริโภคโดยใช้เครื่องมือแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การทำ Blind Test เป็นต้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) โดยผลการสำรวจและวิเคราะห์ดังกล่าวจะนำมาซึ่งกิจกรรมการทำโครงงานต่อไป

4) โครงงานกลุ่ม

หลังจากทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาด ก็จะนำไปสู่การทำแผนการสื่อสารการตลาดตามที่

แบรนด์ M-150 ซึ่งเป็นโจทย์กรณีศึกษาได้กำหนดให้ทำการสื่อสารผลิตภัณฑ์ M-150 สูตรวิตามินบี 12 สองเท่า เป็นระยะเวลา 3 เดือน ด้วยงบประมาณ 5 ล้านบาท ซึ่งการวางแผนการสื่อสารดังกล่าวจะยิ่งส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการทำงานกลุ่มร่วมกัน เพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีมให้ดีมากยิ่งขึ้น โดยในระหว่างการทำงานก็จะให้นักศึกษาได้สะท้อนคิด และประเมินการทำงานร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม รวมถึงมีการนัดหมายให้คำปรึกษาระหว่างนักศึกษาและทีมอาจารย์ผู้สอน ซึ่งบทบาทของผู้สอนในส่วนนี้จะกลายเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้ให้คำแนะนำ (Mentor) แก่ผู้เรียนในการออกแบบและสร้างแผนการสื่อสารการตลาดจากโจทย์กรณีศึกษาของบริษัท



รูปที่ 2 การ Brief โจทย์กรณีศึกษาจากผลิตภัณฑ์ M-150

5) การนำเสนอโครงงานในชั้นเรียน

มีการนำเสนองาน 2 ระยะด้วยกันคือ การนำเสนอแบบไม่เป็นทางการ ก่อนการวางแผนการสื่อสารการตลาดดิจิทัล ซึ่งจะเป็นการนัดหมายของนักศึกษาแต่ละกลุ่มตามวันเวลาที่สะดวก หลังจากนั้น เมื่อนักศึกษาทำแผนเสร็จสิ้นแล้ว ก็จะมีการนำเสนองานในระยะที่ 2 เป็นการนำเสนองานในรูปแบบของการ Pitching โดยมีคณะกรรมการจากบริษัทโอสถสภาและตัวแทนจากบริษัท Media Media Agency เข้าร่วม Feedback และสะท้อนประสบการณ์จริงจากมุมมองของนักวิชาชีพ ส่วนผู้สอนจะเป็นที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาการทำแผน ทำให้นักศึกษาได้มุมมองจากตัวผู้สอน และในมุมของวิชาชีพ ก่อนจะมีการสรุปประเด็นที่นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานจริงผ่านการทำโครงงาน

2.3 การใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลในกิจกรรมการเรียน

กิจกรรมการเรียนการสอนของกระบวนวิชานี้จำเป็นอย่างนิ่งที่จะต้องมีเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลเข้ามาสนับสนุนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน ดังนี้

1. มีการใช้ Microsoft Teams เป็น LMS (Learning Management System) หลักในการเรียนการมอบหมายงาน การรับชมคลิปการเรียนการสอนย้อนหลัง และการทำ Assignment ต่าง ๆ ตลอดภาคเรียน

2. มีการใช้ Padlet เพื่อจัดกิจกรรมสะท้อนคิดด้วยการให้นักศึกษาทำการสรุปบทเรียน และออกแบบ Customer Journey

3. การใช้ Discord เป็นแพลตฟอร์มกลางในการทำงานกลุ่มร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการแชร์ไฟล์ แสดงข้อคิดเห็น และการประชุมนัดหมายเพื่อนในกลุ่มหรืออาจารย์ในการขอคำแนะนำปรึกษา

4. มีการใช้ Zoom เพื่อจัดการเรียนการสอนผ่าน Zoom โดยนักวิชาชีพ ซึ่งมีการจัดทำควิซ หรือกิจกรรมตอบคำถามแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน รวมถึงมีการแจกโจทย์กรณีศึกษา

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะ Flipped Classroom Approach เน้น Student-Centered Approaches ที่ส่งเสริมทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การเรียนรู้ผ่านการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน(Problem Based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) และเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยสนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้หลักที่เกิดขึ้น จะเกิดจากการทำ

Digital Marketing Communication Plan ที่ได้รับโจทย์กรณีศึกษาจากแบรนด์ M-150 บริษัทโอสถสภา มาเป็นผู้มอบโจทย์และร่วมวิจารณ์ผลงานของนักศึกษา

สื่อการเรียนรู้ของรายวิชาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การสอนผ่าน Zoom โดยนักวิชาชีพ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญจากบริษัท Media Agency และคลิปวิดีโอการเรียนการสอน

โดยกระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active learning) ประกอบด้วย

1. อธิบายและทำความเข้าใจกับผู้เรียนถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่จัดในแบบกิจกรรม ลดการบรรยายให้ผู้เรียนมีบทบาทในชั้นเรียน กำหนดตารางกิจกรรมและงานที่มอบหมายให้นักศึกษาได้ทราบ

2. จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ ทั้งในแบบที่เป็นคลิปวิดีโอให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง และแบบการสอนผ่านซูม แล้วมีคลิปทบทวนให้หลังเรียน

3. กิจกรรมจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยส่งเสริมทักษะของการเป็นนักการสื่อสารการตลาดในยุคดิจิทัล ผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

3.1) การสรุปความเข้าใจจากการศึกษาผ่าน Padlet และสไลด์อธิบายคำศัพท์ของนักศึกษา เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบเส้นทางเดินของผู้บริโภค (Consumer Pathway) ในยุคดิจิทัล ซึ่งเมื่อให้นักศึกษาจัดทำงานของตนผ่านกระดาน Padlet ก็ทำให้นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ของตนเองและเพื่อนได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 3 ผลงานการออกแบบเส้นทางเดินของผู้บริโภค (Consumer Pathway) ใน Padlet

3.2) การผลิตสื่อเกี่ยวกับศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ Digital Marketing เนื่องจากวิชาดังกล่าวมีศัพท์ทางด้านการตลาดดิจิทัล ที่เป็นคำศัพท์เฉพาะของสาขาวิชาชีพอยู่เป็นจำนวนมาก ในระหว่างการทำ Quiz หรือการเรียนกับวิทยากรที่มาจากฝั่งวิชาชีพ การมอบหมายให้นักเรียนได้เป็นคนสร้างเนื้อหา สรุปคิดจากที่เรียนมา รวมถึงไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ก็จะทำให้นักศึกษามีความเข้าใจความหมาย และสามารถประยุกต์ใช้คำศัพท์เหล่านั้นในการทำงานด้านการสื่อสารการตลาดได้เป็นอย่างดี

3.3) การประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านการทำโครงงาน (Project-based Learning) ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าและฝึกวางแผนการสื่อสารการตลาด โจทย์กรณีศึกษาแบรนด์ M-150 โดยที่ผู้สอนให้คำปรึกษา รวมถึงมีการรับฟังบรรยายจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นนักวิชาชีพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มจึงจะเป็นงานที่จะเพิ่มทักษะทางการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงเป็นการแสดงความเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ ผู้สอนได้ออกแบบโดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ตามหลักการ Active Learning การฝึกใช้เครื่องมือ Digital Marketing Communication ต่าง ๆ เช่น ฝึกใช้เครื่องมือ Facebook Business Manager เพื่อทำการหาขนาดของกลุ่มเป้าหมาย และการทดลองฝึกใช้เครื่องมือเพื่อสร้างแคมเปญการโฆษณาผ่าน Facebook และ Instagram



รูปที่ 4 การเรียนรู้ผ่านการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) เพื่อให้นักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์คู่แข่งของผลิตภัณฑ์ M-150

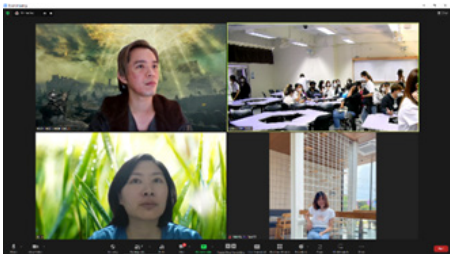
3.4) การนำเสนองาน (Pitching) ให้นักศึกษาได้นำเสนอไอเดีย กล้าแสดงออก มีทักษะการสื่อสารที่ดีในการพูดคุยงาน และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและลูกค้า (Client) ที่มาเป็นโจทย์กรณีศึกษาในรายวิชา โดยลูกค้าและนักวิชาชีพเข้ามาร่วมให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำแก่นักศึกษา ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมทักษะการคิดและวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 5 ตัวแทนกลุ่มนำเสนองาน



รูปที่ 6 บรรยากาศการนำเสนองาน



รูปที่ 7 ภาพกรรมการจากบริษัท Media Agency และตัวแทนตราสินค้าร่วมให้ความคิดเห็น

รูปที่ 8 QR Code เพื่อรับชมคลิปการนำเสนองาน (Pitching) ทั้ง 12 กลุ่ม

4. มีแพลตฟอร์มในการทำงานกลุ่มร่วมกันผ่าน Discord ซึ่งนักศึกษาสามารถนัดหมายและพูดคุยกับผู้สอนได้ตามสะดวก รวมถึงสามารถเก็บไฟล์ต่าง ๆ และแบ่งปันพื้นที่การทำงานกลางระหว่างเพื่อน ๆ สามารถระดมสมองแลกเปลี่ยนการเรียนระหว่างกัน



รูปที่ 9 การทำงานกลุ่มผ่านแพลตฟอร์ม Discord ซึ่งจะมีการแบ่งหมวดหมู่การทำงาน การเก็บไฟล์ และ Channel สำหรับพูดคุยที่ปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมของแต่ละกลุ่ม

โดยในภาคการศึกษา 1/2565 นี้ วิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัลได้จัดรูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะ Hybrid เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนกับตัวแทนบริษัท Media Agency ได้ รวมถึงมีการใช้ระบบ LMS (Learning Management System) ได้แก่ MS Teamss เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสาร ในการเรียนทั้งแบบออนไลน์และออนไซต์ เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มีการใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลาย อันจะส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปใช้ในการวางแผนการสื่อสารการตลาดในอนาคตได้เป็นอย่างดี

โดยผลที่ได้รับจากการให้นักศึกษาได้จัดทำโครงงานการวางแผนการสื่อสารการตลาดแบรนด์ M-150 ที่มีการประเมินจากทั้ง ตัวแทนบริษัท Media Agency และบริษัทที่เป็นเจ้าของโจทย์ ทำให้นักศึกษามีทักษะในการวางแผนการสื่อสารการตลาด มีการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม มีทักษะและความรู้ด้านการเลือกใช้สื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมตามที่โจทย์ได้ให้ไว้เป็นอย่างดี

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การวัดและประเมินผลผู้เรียนในกระบวนวิชา มี

การประเมินผลที่ยึดโยงไปกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา ซึ่งมีสัดส่วนการให้คะแนนดังนี้

ตารางที่ 1 สัดส่วนการให้คะแนน

หัวข้อ	สัดส่วนคะแนน (ร้อยละ)
การนำเสนองาน (Pitching)	10
การวางแผนการสื่อสารการตลาดดิจิทัล (Final Project)	20
การผลิตสื่อเกี่ยวกับศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ Digital Marketing	10
การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	30
การสอบปลายภาค	30
รวม	**100**

ในส่วนของงานกลุ่มจะมีรูปแบบการประเมินทักษะของผู้เรียน 2 รูปแบบด้วยกันคือ ให้เพื่อนร่วมกลุ่มประเมินการทำงาน อาจารย์ผู้สอนร่วมกับตัวแทนบริษัทประเมินแผนการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

5. บทเรียนที่ได้รับจากโครงการ

บทเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning นั้นทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในลักษณะที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น และในส่วนของโจทย์กรณีศึกษา เมื่อมีการมอบโจทย์และสะท้อนความคิดเห็นจากฝั่งของนักวิชาชีพ ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง สามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาในการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนและการประยุกต์ใช้ความรู้ทางการสื่อสารการตลาดดิจิทัล และเตรียมตัวสำหรับการทำงานในอนาคตได้เป็นอย่างดี

ในส่วนของนักศึกษาเอง ได้มีการสะท้อนว่าในตอนแรกยังไม่เข้าใจกระบวนการในการวางแผน แต่ก็ได้พยายามอย่างเต็มที่ในการลงมือปฏิบัติ ทำการวางแผนและนำเสนองาน ทำให้เข้าใจวิธีการทำงานในการวางแผนงานของการสื่อสารการตลาดว่าไม่ใช่แค่การออกไอเดีย แต่ทุกขั้นตอนมีความสำคัญอย่างยิ่งตั้งแต่การวิเคราะห์ การสำรวจข้อมูลผู้บริโภค ไปจนถึงการวางแผน ซึ่งจากการเรียนในกระบวนวิชา มีนักศึกษาจำนวนหนึ่งได้นำความรู้จากการเรียนในกระบวนวิชา และต่อยอดในการประกวดแผนการตลาดดิจิทัลระดับประเทศ U Power: Digital Idea Challenge Season 6 ซึ่งกิจกรรมการประกวดดังกล่าวเป็นหนึ่งในกิจกรรมภายใต้ Digital Technology Demand Generation ความร่วมมือ ระหว่างกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (MHESI) และสมาคมผู้ใช้ดิจิทัลไทย (DUGA) โดยนักศึกษาได้ผ่านเข้ารอบที่ 2 ทั้งสองทีม ได้แก่ทีมมงคล (ได้รับโจทย์แบรนด์ทิปโก้) และทีม Test Me (ได้รับโจทย์จากแบรนด์ฟรุตคิง) จะได้รับงบประมาณจำนวน 20,000 บาท เพื่อลงมือดำเนินกิจกรรมสำหรับ 1 เดือน และคัดเลือกทีมทั้งหมด 12 ทีมเพื่อเข้าสู่การตัดสินรอบชิงชนะเลิศซึ่งผลการแข่งขันปรากฏว่า นักศึกษาทีมมงคล ได้รับรางวัลชมเชย พร้อมเงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท (ที่มา: https://cmu.to/UpowerTipco)



รูปที่ 10 นักศึกษาจากกระบวนวิชา 851251 “ทีมมงคล” ได้รับรางวัลชมเชยจาก โครงการ U Power Digital Idea Challenge Season 6

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณามอบทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนาการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 และขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ธีรภัทร วรรณฤมล ที่ให้เกียรติเป็นผู้สอนร่วมในกระบวนวิชา รวมถึงขอบคุณคุณเอกภพ จึงกุล Associate Media Planning Director จาก Publicis Media, Publicis Groupe Thailand ที่มาเป็นอาจารย์พิเศษและให้คำแนะนำปรึกษาแก่นักศึกษาในส่วนของการวางแผนการใช้สื่อดิจิทัลในโครงงานการวางแผนการสื่อสารนี้ และที่ขาดไม่ได้อีกท่านคือคุณกรสรวง หิรัญเมธากิจ Senior Brand Development Executive จากบริษัท โอสถสภา จำกัด (มหาชน) ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะแก่นักศึกษาในโครงงาน Final Project หัวข้อ “การวางแผนการสื่อสารการตลาดดิจิทัลผลิตภัณฑ์ M-150”

7. เอกสารอ้างอิง

[1] ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน และคณะ. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโ,ยี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน, มนุษยสังคมสาร (มมส.), ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม 2565, หน้า 89-110.

[2] อัญพร รุ่งรัตนไชย และคณะ (2565). ระบบการเรียนการสอนโดยใช้ Problem-based learning และ Team-based learning ในนิสิตแพทย์ชั้นปีที่ 3 คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคมขธันวาคม 2565, หน้า 76-101.

[3] อัญญารัตน์ สอนสนาม และคณะ (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการเรียนรู้ผ่าน Google Sites รายวิชาวัสดุอุตสาหกรรมและการผลิต, Journal of Modern Learning Development, ปีที่ 7ฉบับที่ 9 ประจำเดือนตุลาคม 2565, หน้า 327-340.

TPYE A

114305 : Alternative Photo Process (กระบวนการถ่ายภาพทางเลือก) การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ในกระบวนวิชากระบวนการถ่ายภาพทางเลือก

อัษฎา โปราณานนท์[1]
[1]ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail assada.p@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 48 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

โครงการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในกระบวนวิชา 114305 กระบวนการถ่ายภาพทางเลือก สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคการศึกษาที่ 2/2565 มีผู้เรียนลงทะเบียนเรียนทั้งสิ้นจำนวน 33 คน ผู้สอนได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในกระบวนวิชานี้ ประกอบด้วยการผลิตสื่อการเรียนรู้ล่วงหน้า การทำงานเดี่ยว การทำงานกลุ่ม และการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเผยแพร่ทักษะความรู้ที่ได้รับจากกระบวนวิชาแก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในกระบวนวิชานี้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความตื่นตัว สนุกสนาน และสามารถเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ได้ในคราวเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ที่ได้นั้นก็ยังคงมีประเด็นเรื่องความกล้าในการแสดงออก การทำงานเป็นทีม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มของผู้เรียนซึ่งผู้สอนมองเห็นว่ายังจำเป็นต้องปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: การถ่ายภาพ, กระบวนการถ่ายภาพทางเลือก, การจัดการเรียนรู้แบบใหม่

1. บทนำ

กระบวนวิชา114305 กระบวนการถ่ายภาพทางเลือกเป็นกระบวนวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่สามและสี่ที่มีความสนใจในกระบวนการสร้างภาพแบบแอนะล็อก (analoque photography) ซึ่งมีเนื้อหาการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วยเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์และพัฒนาการทางเทคนิคของกระบวนการทางเลือกแต่ละกระบวนการ รวมถึงการทดลองปฏิบัติในห้องปฏิบัติการถ่ายภาพล้างอัดขยายภาพขาวดำ (darkroom)

โดยปกติแล้ว การเรียนการสอนเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์และพัฒนาการในกระบวนวิชานี้จะใช้การบรรยายเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการบรรยายโดยผู้สอนหน้าชั้นเรียน หรือการบรรยายผ่านระบบสื่อสารออนไลน์ตามแต่สภาพแวดล้อมของช่วงเวลานั้นจะอำนวย

อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์การสอนในช่วงปีที่มีโรคระบาดโควิด 19 ที่ผ่านมานี้ ผู้สอนพบว่าผู้

เรียนที่ได้รับผลกระทบและมีประสบการณ์การเรียนแบบออนไลน์มักมีโลกส่วนตัวสูงและมีทักษะในการปฏิบัติงานเดี่ยวที่ดี ทว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ก็มักจะปฏิเสธและขาดทักษะในการทำงานกลุ่ม การสื่อสารความคิดเห็น และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ด้วยเหตุนี้ ผู้สอนจึงได้ทดลองนำกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่มาประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชานี้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานร่วมกันในกลุ่มของผู้เรียนภายใต้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา (course learning outcome) ซึ่งเป็นเป้าหมายพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของการทดลองการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ในครั้งนี้

2. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้เริ่มต้นโดยกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาสื่อการเรียนรู้ที่กระบวนวิชาได้จัดเตรียมไว้ให้ล่วงหน้าทุกครั้งก่อนเข้าชั้นเรียน การศึกษาสื่อการเรียนรู้ล่วงหน้านี้มีเป้าหมายเพื่อช่วยลดระยะเวลาการบรรยายหน้าชั้นเรียนให้เหลือเพียงการสรุปใจความสำคัญของเนื้อหา ทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนก่อนทดลองปฏิบัติ และยังช่วยให้ผู้เรียนมีเวลาในคาบเรียนเพื่อทดลองปฏิบัติได้มากขึ้น

กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจโดยวิทยากรพิเศษเป็นกิจกรรมที่สองที่มีเป้าหมายเพื่อการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน ในกิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจนี้ผู้เรียนจะได้รับฟังประสบการณ์ตรงจากวิทยากรพิเศษถึงการใช้กระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพเพื่อสนับสนุนแนวความคิดรวบยอดของการสร้างสรรค์ผลงาน (concept) การรับฟังการบรรยายและการสนทนาถามตอบโดยตรงกับศิลปินซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสร้างแรงบันดาลใจและช่วยทำให้เห็นความเป็นไปได้ของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 1 กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจโดยวิทยากรพิเศษ

กิจกรรมการทำงานกลุ่มเป็นจุดเริ่มต้นของการลงมือทดลองปฏิบัติในแต่ละกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพ ในกิจกรรมนี้ผู้เรียนจะถูกแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อทดลองปฏิบัติในเบื้องต้นร่วมกัน ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องมีการประชุมวางแผนสรุปแนวความคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่ม การเตรียมงาน และทดลองปฏิบัติร่วมกัน รวมถึงการอภิปรายผลของการสร้างสรรค์ภายในกลุ่ม



รูปที่ 2 การสาธิตกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพโดยวิทยากรพิเศษ

เมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์จากการทดลองปฏิบัติร่วมกันในกลุ่มแล้ว ผู้เรียนจะเริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของงานเดี่ยวตามแนวความคิดรวบยอดของการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนแต่ละคน ในกิจกรรมการทำงานเดี่ยวนี้ ผู้เรียนแต่ละคนจะสามารถทดลองปฏิบัติกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพได้อย่างอิสระ

กิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมสุดท้ายคือการถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่เข้า

ร่วมโครงการ “วิจิตรศิลป์สัญจร” และ “FOFA ARTS CAMP” ที่จัดขึ้นโดยคณะวิจิตรศิลป์ กิจกรรมการถ่ายทอดความรู้นี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ เรียงเรียงและจัดลำดับความสำคัญเพื่อการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้อื่นซึ่งสามารถส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

3. การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้จากการศึกษาสื่อการเรียนรู้ล่วงหน้าวัดจากการถามตอบในชั้นเรียนในกิจกรรมการสรุปความรู้แต่ละคาบก่อนการทดลองปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ ส่วนกิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจโดยวิทยากรพิเศษวัดจากการมีส่วนร่วมในบทสนทนาและการตั้งคำถามแก่วิทยากร

กิจกรรมการทำงานกลุ่มวัดผลจากการมีส่วนร่วมในการประชุม การวางแผน การเตรียมงาน และการทดลองปฏิบัติการร่วมกันภายในกลุ่มรวมถึงการอภิปรายคุณภาพของชิ้นงานที่กลุ่มได้ร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้นมา ส่วนกิจกรรมการทำงานเดี่ยวนั้นวัดผลจากการนำเสนอแนวความคิดรวบยอดที่มีความสัมพันธ์กับคุณภาพของชิ้นงานที่ผู้เรียนได้ลงมือทดลองปฏิบัติ

และสุดท้าย กิจกรรมการถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในกิจกรรม “วิจิตรศิลป์สัญจร” และ “FOFA ARTS CAMPS” นั้นวัดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน และประเมินคุณภาพจากแบบสอบถามของนักเรียนที่เข้าร่วมในแต่ละโครงการ



รูปที่ 3 กิจกรรมถ่ายทอดความรู้สู่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

4. ปัญหาที่พบ

ในภาคการศึกษาที่ 2/2565 มีผู้เรียนลงทะเบียนเรียนในกระบวนวิชา 114305 กระบวนการถ่ายภาพทางเลือกจำนวนทั้งสิ้น 33 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่มากกว่าที่วางแผนไว้เบื้องต้นที่จำนวน 25 คน ส่งผลให้การเรียนการสอนในกระบวนวิชานี้ต้องปรับเปลี่ยนตามจำนวนผู้เรียนที่เพิ่มขึ้น

ปัญหาประการแรกที่เกิดจากจำนวนผู้เรียนที่เพิ่มมากขึ้นส่งผลกระทบในแง่ของการใช้งานอุปกรณ์ที่มีจำกัดและไม่เพียงพอในการรองรับผู้เรียนที่มีจำนวนมาก ผู้สอนจำเป็นต้องสาธิตการปฏิบัติออกเป็นหลายกลุ่มเวียนกันเพื่อลดความแออัดและเพื่อการเว้นระยะห่างในห้องปฏิบัติการ ส่วนผู้เรียนก็จำเป็นต้องแบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติการทดลองทีละกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนต้องรอเวลาและเกิดความชะงักงันในความลื่นไหลของการจัดการเรียนการสอน

ปัญหาประการที่สองที่พบได้แก่ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดความสนใจที่จะศึกษาสื่อการสอนล่วงหน้า เนื่องจากกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน และจากการสอบถามผู้เรียน ผู้เรียนเบื่อหน่ายการเรียนรู้ด้วยตัวเองเพียงลำพัง ทว่ามีความต้องการที่จะเข้าร่วมการบรรยายร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นซึ่งผู้เรียนรู้สึกว่ามีความน่าสนใจและสนุกสนานมากกว่า ผู้สอนจึงจำเป็นต้องกลับมาเพิ่มการบรรยายในลักษณะเดิม อย่างไรก็ตาม ผู้สอนก็ยังคงแจกจ่ายสื่อการสอนล่วงหน้าแก่ผู้เรียนตามที่วางแผนไว้เช่นเดิม

ปัญหาประการที่สามที่ผู้สอนพบก็คือผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดความมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ขาดความกล้าในการแสดงความคิดเห็น มีความกังวลในการทำงานกลุ่มที่จำเป็นต้องมีการประชุม วางแผนและอภิปรายร่วมกัน หรือแม้แต่การสร้างบทสนทนาการตั้งคำถามทั้งกับผู้สอนหรือวิทยากรพิเศษ ผู้เรียนมักจะไม่กล้าเปิดบทสนทนาหรือซักถามข้อสงสัยภายในชั้นเรียน แต่จะรอเวลาให้หมดคาบเรียนจึงจะ

เข้ามาพูดคุย ผู้สอนตั้งข้อสังเกตว่าปัญหานี้เป็นปัญหาที่ผู้สอนพบเจอได้มากขึ้นในหลายกระบวนวิชาที่ผู้สอนได้ทำการสอนในช่วงสามปีตั้งแต่มีการระบาดของโรคโควิด 19

5. การอภิปรายผล

การนำกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบใหม่มาใช้ในกระบวนวิชา 114305 กระบวนการถ่ายภาพทางเลือกในภาคการศึกษาที่ 2/2565 นับว่าได้ผลเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง ดังนี้

ประการแรก การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานเมื่อกระบวนวิชาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

ประการที่สอง การผลิตสื่อการเรียนรู้ได้กลายเป็นฐานข้อมูลหลักที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในภายหลัง แม้ความตั้งใจแรกของผู้สอนจะคาดหวังว่าผู้เรียนจะใช้สื่อการเรียนรู้นี้เป็นฐานข้อมูลเบื้องต้น แต่ปรากฏว่าผู้เรียนกลับใช้สื่อการเรียนรู้นี้เป็นฐานข้อมูลอ้างอิงซึ่งผู้เรียนมักย้อนกลับไปใช้สื่อการเรียนรู้นี้ภายหลังเมื่อหมดชั่วโมงการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้เรียนที่ไม่ได้เข้าชั้นเรียนและกลุ่มผู้เรียนที่ต้องการนำเนื้อหาการเรียนรู้นี้ไปใช้ในการถ่ายทอดแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (ค่ายวิจิตรศิลป์สัญจร และค่าย FOFA Arts Festival)

ประการที่สาม การจัดการเรียนรู้แบบใหม่นี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยน สื่อสาร และอภิปรายในกลุ่มการเรียนรู้ร่วมกันในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ผู้สอนพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังรู้สึกกังวลกับการสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ ในกลุ่มโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นกิจกรรมกลุ่มที่มีการแบ่งบทบาทหน้าที่การทำงานร่วมกัน ผู้สอนสังเกตเห็นว่าผู้เรียนที่มีความกล้าแสดงออกจะเป็นกลุ่มที่รับหน้าที่ในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจ ละนำเสนอหน้าชั้นเรียน ในขณะที่ผู้เรียนกลุ่มที่ไม่กล้าแสดงออกก็จะเป็นกลุ่มผู้เรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นใด ๆ ทั้งในและนอกชั้นเรียน ประเด็นนี้ยังคงเป็นปัญหาสำคัญที่จำเป็นต้องได้รับการวางแผน ปรับปรุง และพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

จากการเรียนรู้และปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนจะนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการทดลองการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ในครั้งนี้เพื่อใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ทั้งในกระบวนวิชานี้และกระบวนวิชาอื่น ๆ ของสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ซึ่งล้วนประสบปัญหาความกล้าแสดงออก การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และการทำงานเป็นทีมในภาคการศึกษาต่อไป

TPYE A

114104 : โลกแห่งการถ่ายภาพ การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในศตวรรษที่ 21

อัษฎา โปราณานนท์
สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
assada.p@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 32 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 ของกระบวนวิชา 114140 โลกแห่งการถ่ายภาพ (World of Photography) เป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนจากเดิมที่เคยเป็นไปในลักษณะของการบรรยายเต็มรูปแบบมาสู่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมตามแนวคิดการเรียนรู้ Active Learning ที่ทันสมัย การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้นนี้ส่งผลให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้อย่างผ่อนคลาย สนุกสนาน และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนในเนื้อหาที่ว่าด้วยทฤษฎีและประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นเหมือน “ยาขม” ที่ต้องเรียนกันอย่างคร่ำเคร่งสำหรับนักศึกษาศิลปะ ผลลัพธ์เชิงบวกเหล่านี้สังเกตได้จากผลงานการสร้างสรรค์ของนักศึกษา การประเมินกระบวนวิชา รวมถึงภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวของกิจกรรมต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในชั้นเรียนที่เพิ่มมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในการสรุปผลของการพัฒนารูปแบบการสอนในครั้งนี้ ผู้สอนยังได้ตระหนักถึงอุปสรรคและปัญหาสำคัญบางประการที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ Active Learning ให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นสำหรับนักศึกษาที่ลงเรียนกระบวนวิชานี้ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: การถ่ายภาพ ทฤษฎีการถ่ายภาพ ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ

1. บทนำ

กระบวนวิชา 114104 โลกแห่งการถ่ายภาพ เป็นกระบวนวิชาที่ว่าด้วยทฤษฎีแนวคิดพื้นฐานและประวัติศาสตร์ของการถ่ายภาพสำหรับนักศึกษาสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ชั้นปีที่ 1 โดยกระบวนวิชานี้เปรียบเสมือนประตูบานแรกที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ถึงสาระสำคัญในบทบาท หน้าที่ และตำแหน่งแห่งที่ของการถ่ายภาพซึ่งมีความแตกต่างและหลากหลายในแต่ละยุคสมัย

ในอดีต การเรียนการสอนของกระบวนวิชานี้

จะเป็นไปในลักษณะของการบรรยายเชิงทฤษฎีและประวัติศาสตร์โดยผู้สอนผ่านไวท์บอร์ด (white board) และการฉายสไลด์ (slide projection) หน้าชั้นเรียนเป็นหลัก ลักษณะการเรียนการสอนเช่นนี้มักทำให้นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่ายซึ่งนำไปสู่ความสนใจในการเรียนรู้ที่ลดน้อยลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักศึกษาที่เติบโตมาบนพื้นฐานของโลกออนไลน์ในปัจจุบัน เพื่อเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ให้เหมาะสมกับแนวความคิดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปในลักษณะ Active Learning และการมีส่วนร่วมของนักศึกษา ทั้งในแง่ของการศึกษา ค้นคว้า และการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังสอดผสานการใช้ระบบ LMS (Learning Management System) เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับการเรียนรู้ของนักศึกษา รวมถึงการใช้ประโยชน์จากระบบเพื่อการจัดการกระบวนวิชาที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. กิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้สอนได้วางแผนและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ดังนี้

2.1 สร้างแรงบันดาลใจ

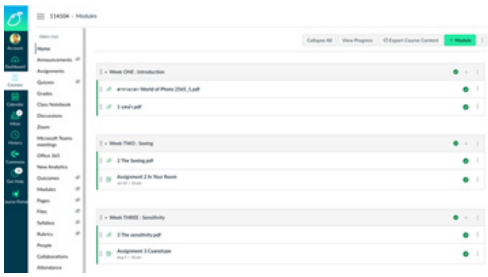
ในการเรียนการสอนกระบวนวิชาที่มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีและประวัติศาสตร์ที่ “น่าเบื่อ” สำหรับนักศึกษา สิ่งแรกที่ต้องทำก็คือการ “ชวนเชื่อ” ให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้เนื้อหาเหล่านั้น เพราะเมื่อนักศึกษาทราบถึงเหตุผลของความจำเป็นในความรู้เหล่านี้ นักศึกษาก็จะเปิดใจยอมรับมากขึ้น นอกจากการอธิบายโดยตัวผู้สอนเองซึ่งจำเป็นต้องทำอยู่เป็นประจำ ผู้สอนยังได้เชิญศิษย์เก่าที่ประกอบอาชีพด้านการถ่ายภาพที่ต้องใช้ฐานความรู้เชิงทฤษฎีและประวัติศาสตร์มา “บอกเล่า” ถึงความสำคัญขององค์ความรู้เหล่านี้ที่มีต่อทั้งการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง และการทำความเข้าใจในภาพถ่ายศิลปะร่วมสมัย การบอกเล่าโดยรุ่นพี่ศิษย์เก่าที่มีอายุไล่เลี่ยกับนักศึกษามักมีความใกล้ชิดและสามารถสร้างแรงบันดาลใจได้มากกว่าผู้สอนที่มีอายุห่างกับนักศึกษาค่อนข้างมาก



รูปที่ 1 วิทยากรพิเศษเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ นายฐิตพัฒน์ ฉิมประเสริฐ นักศึกษาสาขาศิลปะการถ่ายภาพ รุ่นที่ 7 อธิบายถึงความสำคัญขององค์ความรู้ทางทฤษฎีและประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ

2.2 ศึกษาล่วงหน้า

เพื่อปรับลดชั่วโมงการบรรยายหน้าชั้นให้น้อยลง ผู้สอนได้เตรียมเอกสารคำสอนพร้อมภาพประกอบโดยผู้สอนจะอัปโหลดไฟล์ไว้ในระบบ CMU Mango และแจ้งข่าวการอัปโหลดนี้ผ่าน Facebook และ Line ล่วงหน้าเป็นเวลาหนึ่งอาทิตย์

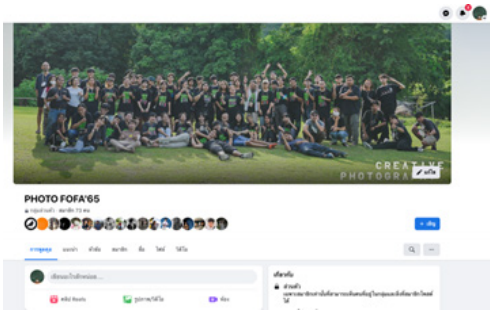


รูปที่ 2 สื่อการสอนและการสั่งงานประจำสัปดาห์ใน CMU Mango

2.3 โซเชียลมีเดีย

การสื่อสารระหว่างผู้สอนและนักศึกษานอกเหนือไปจากการพูดคุยหน้าชั้นเรียนหรือหลังชั้นเรียน ผู้สอนสื่อสารข่าวสารผ่านการประกาศในระบบ CMU Mango

นอกจากนั้น ผู้สอนได้ตั้งกลุ่มใน Facebook เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ข้อมูลข่าวสารที่สำคัญทั้งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการตอบคำถามที่นักศึกษามีความสงสัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ



รูปที่ 3 Facebook เป็นโซเชียลมีเดียช่องทางหลักในการสื่อสารกับนักศึกษา

2.4 การบรรยาย

การบรรยายยังคงมีความสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อชั่วโมงการบรรยายถูกลดปริมาณลงและถูกแทนที่ด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เนื้อหาของการบรรยายจะเป็นการสรุปใจความสำคัญจากสื่อการสอนที่นักศึกษาได้ศึกษามาก่อนล่วงหน้า การสร้างแรงบันดาลใจ และอภิปรายสถานการณ์และภาพตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อช่วยให้นักศึกษาเข้าใจมากขึ้น



รูปที่ 4 บรรยากาศในชั้นเรียน

2.5 การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

เพื่อสร้างความมั่นใจว่านักศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหา ผู้สอนได้สร้างกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติ โดยแต่ละกิจกรรมจะมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน

การฝึกทักษะปฏิบัติทางเทคนิคการถ่ายภาพมีเป้าหมายให้นักศึกษาเข้าใจในธรรมชาติ ข้อจำกัด และโอกาสของกระบวนการถ่ายภาพในหัวข้อที่นักศึกษาได้เรียนรู้

รูปที่ 5 QR Code วิดีโอกิจกรรมปฏิบัติการทดลองสร้างภาพด้วยเทคนิคไซยาโนไทป์ (Cyanotype)



รูปที่ 6 ภาพถ่ายบรรยากาศกิจกรรมปฏิบัติการทดลองด้วยเทคนิคไซยาโนไทป์

รูปที่ 7 QR Code วิดีโอกิจกรรมปฏิบัติการทดลองสร้างกล้องรูเข็ม (pinhole camera)



รูปที่ 8 ภาพถ่ายบรรยากาศกิจกรรมปฏิบัติการทดลองสร้างกล้องรูเข็ม

ทั้งนี้ กิจกรรมปฏิบัติการทดลองได้ดำเนินไปในลักษณะของกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในทฤษฎีและประวัติศาสตร์ที่นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตนเองและหลังการบรรยายสรุปโดยผู้สอนในชั่วโมงเหล่านี้ล้วนเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานและท้าทายให้กับนักศึกษาเนื่องจากได้ลงมือปฏิบัติจริง

นอกจากนั้น ผู้สอนยังได้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกทำการค้นคว้า ทั้งการค้นคว้าแบบเดี่ยว ซึ่งนักศึกษาจะได้เรียนรู้ในการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ส่วนการค้นคว้ากลุ่มนั้นก็มีเป้าหมายหลักเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะในการคิด การฟัง การเป็นผู้นำ และเป็นผู้ตาม รวมถึงการเรียนรู้ทักษะการทำงานแบบกลุ่ม

ผลลัพธ์ของการค้นคว้าจะถูกนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสารโดยเฉพาะการพูดและการวางตัวต่อหน้ากลุ่มคน รวมไปถึงการผลิตสื่อทางทัศนะ (visual communication) ที่มีประสิทธิภาพ



รูปที่ 9 การนำเสนอการค้นคว้ากลุ่มหน้าชั้นเรียน

3. รูปแบบการประเมิน

ในวิชาโลกแห่งการถ่ายภาพนี้ ผู้สอนได้แบ่งวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วยการประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ 30% การประเมินการวิเคราะห์ภาพถ่าย 30% การนำเสนอหน้าชั้นเรียน 20% การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10% และการประเมินตนเอง 10%

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนและการประเมินผลที่แตกต่างไปจากเดิม ส่งผลให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทฤษฎีและประวัติศาสตร์ของการถ่ายภาพได้อย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น และยังช่วยกระตุ้นความกระตือรือร้นของนักศึกษาที่จะเรียนรู้ได้มากขึ้น

4. ปัญหาและอุปสรรค

การพัฒนาการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 114104 โลกแห่งการถ่ายภาพ พบปัญหาและอุปสรรค ดังนี้

1. กระบวนวิชานี้เรียนในวันศุกร์ ซึ่งในปีการศึกษา 1/2565 นี้พบว่ามีวันหยุดจำนวนมาก จำเป็นต้องชดเชยด้วยการเรียนการสอนระบบออนไลน์ ส่งผลให้การเรียนรู้ในชั้นเรียนเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่อง

2. นักศึกษาจำนวนมากในปีการศึกษานี้มีปัญหาด้านการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารกับเพื่อนร่วมชั้นซึ่งส่งผลต่อการทำงานกลุ่ม ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้นักศึกษาสามารถทำงานเดี่ยวได้ดีแต่ไม่สามารถทำงานกลุ่มได้อย่างราบรื่น ซึ่งสาเหตุอาจเป็นเพราะนักศึกษารุ่นนี้เป็นรุ่นที่เรียนออนไลน์มากว่าสองปีในช่วงชั้นมัธยมปลาย

3. การลดทอนชั่วโมงการบรรยายและแทนที่ด้วยกิจกรรมอาจสร้างความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการเรียนรู้ แต่นั่นก็ยังไม่สามารถทดแทนเนื้อหาจำนวนมากที่ถูกลดทอนลงได้อย่างครบถ้วน ผู้สอนมองว่ามีความจำเป็นต้องผลิตสื่อการสอนในลักษณะของคลิปวิดีโอหรือสื่อลักษณะอื่นเพิ่มเติมเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

5. สรุป

การพัฒนาการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 สำหรับกระบวนวิชา 114104 โลกแห่งการถ่ายภาพ โดยใช้รูปแบบ Active Learning สามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนในกระบวนวิชาที่ว่าด้วยทฤษฎีและประวัติศาสตร์ที่นักศึกษาคิดว่า “น่าเบื่อ” สามารถปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้มีความ “ผ่อนคลาย” และ “สนุกสนาน” และ “น่าสนใจ” มากขึ้นได้

การสร้างแรงบันดาลใจด้วยวิธีการที่เหมาะสมจะช่วยทำให้นักศึกษาเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้มากกว่าการใช้คะแนนเป็นเครื่องมือกำกับ ส่งผลให้นักศึกษารู้สึกท้าทายกับการเรียนรู้ การทำงานกลุ่ม รวมถึงการลงมือปฏิบัติจริง

กล่าวได้ว่าการเรียนรู้แบบ Active Learning มีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระบวนวิชาที่มีเนื้อหาการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและประวัติศาสตร์ซึ่งมักมีการเรียนการสอนแบบบรรยาย อย่างไรก็ตาม การบรรยายสรุปเนื้อหาที่ซับซ้อนในชั่วโมงการสอน และการเปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลายังเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างมาก

แม้การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 ของกระบวนวิชา 114140 โลกแห่งการถ่ายภาพนี้จะยังไม่สามารถวิเคราะห์ผลได้อย่างแม่นยำว่านักศึกษาสามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ดีขึ้นกว่าวิธีการบรรยายแบบเดิมเพียงใดเนื่องจากมิได้ทำการวิจัยแยกกลุ่มตัวอย่าง แต่ผู้สอนสามารถเห็นได้ชัดเจนว่าการปรับปรุงในครั้งนี้สามารถสร้างความสุข ความท้าทาย และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมาก

103351 : Music Theory and Composition
การสอนการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning

กฤษฎ์ 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 2 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การสอนวิชา Music Theory and Composition รูปแบบใหม่เป็นการพัฒนาการสอนวิชาทฤษฎีการประพันธ์เพลงแบบ Active Learning โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน มีการอธิบายทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงผ่านเทคโนโลยีดนตรีโปรแกรม MuseScore ที่มีตัวอย่างโน้ตดนตรี เสียงประสาน สัญลักษณ์ของเสียงที่มีสีสันหลากหลายรวมถึงสามารถสร้างเสียงโน้ตดนตรีและทำนองเพลงให้ผู้ฟังได้ยินได้ มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตดนตรีผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad นักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตดนตรีและเนื้อร้องได้ชัดเจนบนหน้าจอและสามารถปฏิบัติตามได้ ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอการสอนทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงเบื้องต้น 8 คลิป และโพสต์บน Facebook กลุ่มของวิชา สำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตัวเองนอกห้องเรียน

ในการประพันธ์เพลงมีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญมาสอนรูปแบบการประพันธ์เพลงและเทคนิคในการสร้างสรรค์ทำนองและเนื้อร้องในแบบต่าง ๆ พร้อมสาธิตการสร้างทำนองเพลงจากการปฏิบัติเครื่องดนตรีจริง มีการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาจัดกลุ่มวิเคราะห์การประพันธ์บทเพลงทั้งรูปแบบการใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น นอกจากนี้ หลังจากนักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีและกระบวนการประพันธ์เพลง ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษานำเสนอวิดีโอคลิปการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลง และผลงานการประพันธ์เพลงของตัวเองที่นำเสนอดนตรีจริงพร้อมกับทำ Music Video ประกอบและเผยแพร่บนสื่อโซเชียล Facebook การสอนการประพันธ์เพลงโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีมาประยุกต์รูปแบบใหม่นี้ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วพร้อมกับสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนการสอนดนตรีที่ทำให้วิชาการประพันธ์เพลงเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: Music, Theory, Composition

1. บทนำ

วิชา Music Theory and Composition แบบใหม่นี้เป็นการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเป็นการเรียนทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงผ่านการจัดการเรียนรู้ 2 ทาง คือ การเรียนรู้ผ่านทางเทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรี ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจการเรียนรู้การประพันธ์เพลงได้อย่างรวดเร็วขึ้น การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีดนตรีอย่างโปรแกรมดนตรี MuseScore และแอปพลิเคชัน GoodNotes ทำให้การเรียนทฤษฎีและการประพันธ์เพลงทั้งการเขียนโน้ตดนตรีและการฟังเสียงดนตรีน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้นจากภาพและเสียงที่มีคุณภาพของเทคโนโลยีดนตรี นอกจากนี้ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอคลิปการเรียนทฤษฎีและการประพันธ์เพลงเบื้องต้น เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษานอกห้องเรียน

ในการประพันธ์เพลงมีวิทยากรพิเศษเป็นผู้เชี่ยวชาญมาสอนเทคนิคและรูปแบบของการประพันธ์เพลงทั้งทำนองและเนื้อเพลงประเภทต่าง ๆ ให้แก่นักศึกษา นักศึกษามีการจัดกลุ่มวิเคราะห์บทเพลงทั้งรูปแบบการใช้คอร์ด ทำนอง เนื้อร้องและเครื่องดนตรีในรูปต่าง ๆ และนำเสนอหน้าชั้น นอกจากนี้ในการปฏิบัติหลังจากนักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีและกระบวนการประพันธ์เพลง ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษานำเสนอวิดีโอคลิปแสดงผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาในรูปแบบวงดนตรี หรือแสดงเดี่ยวพร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา

ผู้สอนคาดว่าการเรียนแบบบูรณาการที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีร่วมกับการเรียนการสอนการแต่งเพลงจะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับนักศึกษาในวิชาทฤษฎีดนตรีและการแต่งเพลงว่าเป็นวิชาที่เข้าใจได้ง่ายและเรียนรู้ได้ ในระยะเวลาอันสั้นและมีความสำคัญในการนำไปใช้ในการแต่งเพลงได้ต่อไปในอนาคต

2. หลักการ

การเรียนการสอนวิชา Music Theory and Composition รูปแบบเดิม เป็นการสอนบรรยายทฤษฎีดนตรีและรูปแบบการประพันธ์เพลงบนกระดานไวท์บอร์ดเป็นหลักพร้อมแสดงตัวอย่างเพลง ซึ่งบางครั้งทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่ายกับการจำทฤษฎีดนตรีที่ยากเพื่อนำมาใช้ในการประพันธ์เพลง ดังนั้นในฐานะอาจารย์ผู้สอนจึงสอนวิชานี้ในรูปแบบใหม่เป็นการสอนแบบ Active Learning โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรี เช่น โปรแกรมดนตรี MuseScore และแอปพลิเคชันดนตรีต่าง ๆ ที่มีตัวอย่างเสียงดนตรีที่สามารถทำให้นักศึกษารู้สึกสนุกไปกับการเรียนมากขึ้น อาจารย์ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอคลิปทฤษฎีการประพันธ์เพลงขั้นพื้นฐาน ให้นักศึกษาทบทวนนอกชั้นเรียนเพื่อเสริมความรู้ความเข้าใจด้านการประพันธ์เพลงมากขึ้น

นอกจากนี้มีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการแต่งเพลงหลายท่านมาเพิ่มเติมเทคนิคการแต่งเพลงแบบต่าง ๆ และให้นักศึกษาได้ทดลองประพันธ์เพลงทั้งในห้องและนอกห้องทั้งแบบกลุ่มและเดี่ยวและนำเสนอผลงานหน้าชั้น คาดว่าทำให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาการแต่งเพลงที่เรียนแล้วสามารถประยุกต์ทดลองประพันธ์ผลงานเพลงของตัวเองได้ทันที

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในวิชา

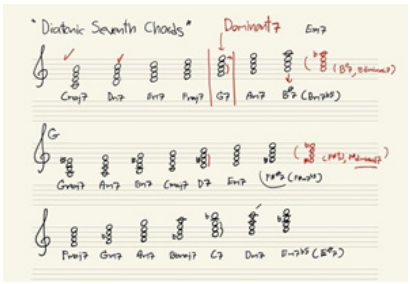
จากการสอนวิชา Music Theory and Composition ให้กับนักศึกษาวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง เทอม 1 การศึกษา 2565 ที่ผ่านมา รูปแบบการสอนแบบใหม่ของวิชาทฤษฎีและการประพันธ์เพลงนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ 2 ทาง คือ ส่วนแรกคือการนำเทคโนโลยีดนตรีและแอปพลิเคชันดนตรีมาเป็นสื่อการสอนในการอธิบายเนื้อหาทฤษฎีการประพันธ์เพลง และการจัดทำคลิปวิดีโอการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลง และส่วนที่สองคือการปฏิบัติดนตรีในการประพันธ์เพลงที่มาเสริมเนื้อหาของทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นรูปธรรม ซึ่งทั้งสองส่วนนี้ได้เสริมซึ่งกันและกันในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนที่ทำให้นักศึกษาได้ความรู้อย่างรอบด้านในการศึกษาการประพันธ์เพลงอย่างครบถ้วน

การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีดนตรี ผู้สอนอธิบายทฤษฎีดนตรีและกระบวนการประพันธ์เพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรี MuseScore นักศึกษาสามารถเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงจากโปรแกรมผ่านทางตัวอย่างโน้ตดนตรี (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 เส้นผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad ผู้สอนประยุกต์แอปพลิเคชันนี้ในการสอนการประพันธ์ดนตรี ซึ่งนักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตและเนื้อร้องได้ชัดเจนบนหน้าจอและสามารถปฏิบัติการเขียนตามได้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ ผู้สอนสามารถบันทึกและแชร์การเขียนโน้ตออนไลน์ให้นักศึกษาศึกษานอกห้องเรียนทำให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง



การสอนทฤษฎีดนตรีโดยโปรแกรมดนตรี MuseScore





การเขียนโน้ตดนตรีบนแอปพลิเคชัน GoodNotes

ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอคลิปการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงเบื้องต้นจำนวน 8 คลิป ประกอบด้วย 1. แนะนำวิชาทฤษฎีและการประพันธ์ดนตรี โดย อาจารย์ ดร. กฤษฎิ์ เลกะกุล 2. แนะนำประเด็น โครงสร้าง ทำนอง และการเรียบเรียงเพลง 3. การสร้างประเด็นในการแต่งเพลง ธนาคารคำและการเรียบเรียงเพลง 4. การสร้างทำนองเพลงและการใช้คอร์ดในบทเพลง 5. การประพันธ์เนื้อร้อง และทำนองเพลงเบื้องต้น 6. รูปแบบฟอร์มเพลงร่วมสมัยและเนื้อร้อง 7. ความสัมพันธ์ของเนื้อร้อง ฟอร์มเพลง และพลังงาน 8. เทคนิคในการประพันธ์เพลง

https://drive.google.com/drive/folders/1oN7d8atD1iUBYJxs2coBjzV99A7hlxj2?usp=sharing

ผู้สอนได้จัดทำคลิปวิดีโอการสอนและโพสต์ลง Facebook กลุ่มของวิชา เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษากระบวนการแต่งเพลงเบื้องต้นนอกห้องเรียน นักศึกษาสามารถเข้าไปดูวิดีโอได้ทุกช่วงเวลาที่สะดวก เพื่อนำมาเป็นพื้นฐานความรู้ด้านทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลงก่อนมาทำกิจกรรมกลุ่มวิเคราะห์การประพันธ์เพลงในห้องเรียน



วิดีโอคลิปบทเรียนทฤษฎีและการประพันธ์ดนตรี

การปฏิบัติดนตรี ในการเรียนการประพันธ์เพลงนี้ผู้สอนได้เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลงทั้ง 4 ท่าน มาบรรยายเทคนิคและกลวิธีในการประพันธ์เพลงในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การคิดประเด็นในการแต่งเพลง การสร้างทำนองเพลงและเนื้อร้องที่มีเอกลักษณ์ โครงสร้างและฟอร์มของเพลงสมัยนิยม การเรียบเรียงบทเพลง รวมถึงเรียนรู้เทคนิคในการสร้างสรรค์เพลง และการดำเนินคอร์ด (chord progression) ในบทเพลงที่เหมาะสม

ในกระบวนการเรียนมีการให้นักศึกษาจัดกลุ่มเรียนรู้ในการวิเคราะห์เพลง และแต่งเพลงและนำเสนอหน้าชั้น นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติทดลองการแต่งเพลงจริง โดยวิทยากรมีการสาธิตการประพันธ์เพลงด้วยการเล่นเครื่องดนตรีเปียโน และกีตาร์ และมีการทดสอบโดยตั้งโจทย์ให้นักศึกษาลองคิดทำนองเพลงเนื้อร้องที่ตัวเองชอบ และการใช้เสียงของเครื่องดนตรีต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญของความหมายที่จะสื่อความรู้สึก อีกทั้งมีการให้นักศึกษาทดลองฝึกใส่คอร์ดต่าง ๆ ในบทเพลง เพื่อให้เห็นข้อแตกต่างของการใช้คอร์ดและความหลากหลายที่ฝึกให้นักศึกษาใช้จินตนาการในการสร้างเสียงประสานของดนตรีออกมา ในรูปแบบต่าง ๆ ในบทเพลง

หลังจากที่นักศึกษาเรียนรู้กระบวนการและเทคนิคในการประพันธ์ทำนองเพลงและเนื้อร้องแล้ว ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาแต่งเพลงของตัวเอง และนำเสนอวิดีโอคลิปการแสดงผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษาในรูปแบบวงดนตรีหรือแสดงเดี่ยวพร้อมกับโพสต์ลงสื่อ Facebook กลุ่มของวิชา



วิทยากรพิเศษ นายจิระวัฒน์ ตันตรานนท์ สอนกระบวนการคิดในการสร้างประเด็น โครงสร้างเพลงป๊อบ และทำนองในการประพันธ์เพลง



วิทยากรพิเศษ นายสุพิชา เทศดรุณ หรือ ชา Harmonica สอนนักศึกษาประพันธ์เนื้อร้องเพลงสมัยนิยมในแบบต่าง ๆ



วิทยากรพิเศษ นายธนากร กาญจนสุกร์ สอนรูปแบบการสร้างทำนองเพลง และการเลือกใช้คอร์ดในบทเพลง



วิทยากรพิเศษ นายสายกลาง จินดาสุ สอนเทคนิคในการประพันธ์เนื้อร้องและทำนองเพลง

4. ผลที่ได้รับ

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

ที่อยากเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีที่ใช้ในการประพันธ์เพลงมากขึ้น

ในการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลงโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติมาประยุกต์รูปแบบใหม่ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ได้มากขึ้น จากการสอนเห็นได้ว่านักศึกษามีความกระตือรือล้นในการเรียนทฤษฎีการประพันธ์เพลงสมัยนิยมทั้งเนื้อร้องและทำนองจากวิทยากรและอาจารย์ผู้สอน มีการเรียนรู้การประพันธ์เพลงเบื้องต้นจากวิดีโอคลิปที่ผู้สอนโพสต์ลง Facebook กลุ่ม และมีความสนใจในการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ในทีมที่มีการวิเคราะห์บทเพลงและแต่งเพลงร่วมกันในชั้น

จากกิจกรรมนำเสนอวิดีโอคลิปผลงานการประพันธ์เพลงของนักศึกษา สังเกตได้ว่านักศึกษามีความตื่นตัวมากในการสร้างสรรค์ผลงานเพลง โดยได้นำเสนอผ่านทางสื่อ Facebook ซึ่งผลงานของนักศึกษาได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ฟังที่เป็นทั้งนักดนตรีและอาจารย์ที่เป็นวิทยากร โดยเฉพาะความน่าสนใจในตัวเพลงที่มีเนื้อร้องที่มีความหมายลึกซึ้ง และการสร้างคอร์ดและทำนองที่มีความแปลกใหม่ นอกจากนี้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวในการแสดง Music Video ประกอบบทเพลงได้อย่างน่าสนใจ

5. สรุป

จากการพัฒนารูปแบบการสอนวิชา Music Theory and Composition หรือ ทฤษฎีดนตรีและการประพันธ์เพลง ในรูปแบบ Active Learning เห็นได้ว่า การเรียนวิชาการประพันธ์เพลงแบบบูรณาการที่มีการใช้เทคโนโลยีดนตรี แอปพลิเคชันและการปฏิบัติแต่งเพลงจริงมาร่วมกันในวิชา ทำให้วิชาการประพันธ์เพลงมีความน่าสนใจมากขึ้น การเรียนรูปแบบใหม่นี้ส่งผลให้นักศึกษามีความกระตือรือล้นที่จะเรียนทฤษฎีดนตรีเพราะมีสื่อทันสมัยที่เข้าใจง่ายเป็นรูปธรรม นักศึกษามีความสนุกที่จะเรียนรู้กับผู้สอนและวิทยากรจากการปฏิบัติจริงในการวิเคราะห์และประพันธ์เพลงร่วมกันเป็นกลุ่มในชั้นเรียน ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีในการประพันธ์เพลงของตัวเองพร้อมกับมีความคิดสร้างสรรค์ในการทำวิดีโอคลิปเพื่อนำเสนอในสื่อสาธารณะ

การเรียนรู้ Active Learning รูปแบบประยุกต์นี้ทำให้การเรียนการสอนทฤษฎีการประพันธ์เพลงน่าสนใจมากขึ้น ถึงแม้บางครั้งนักศึกษาอาจใช้เวลาในการทำความเข้าใจกับทฤษฎีดนตรีที่ซับซ้อน แต่การใช้เทคโนโลยีดนตรีมาสอนร่วมกับให้ลองปฏิบัติในการประพันธ์เพลงจริง ทำให้นักศึกษาสนใจเรียนรู้และมีการพัฒนาทักษะกระบวนการประพันธ์ที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

สิ่งที่สังเกตได้ชัดหลังจากใช้การสอนแบบบูรณาการนี้ คือ การสร้างทัศนคติที่ดีให้กับนักศึกษาในการเรียนรู้การประพันธ์เพลงสมัยนิยม และส่งเสริมให้นักศึกษามีความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานเพลงของตัวเองต่อสังคม ในอนาคตถ้าเราสามารถประยุกต์ระบบบูรณาการนี้กับการเรียนดนตรีได้อย่างทั่วถึงจะทำให้วิธีการเรียนการสอนการประพันธ์เพลงสมัยนิยมในประเทศไทยทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6. เอกสารอ้างอิง

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

103251 : พื้นฐานดนตรีสากล (Music Rudiments) การเรียนการสอนทฤษฎีดนตรีตะวันตกแบบ 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 30 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล รูปแบบใหม่เป็นการพัฒนาการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกแบบ Active Learning โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน มีการอธิบายทฤษฎีโน้ตดนตรีผ่านเทคโนโลยีดนตรี อย่างโปรแกรม MuseScore ที่มีตัวอย่างโน้ตดนตรี เสียงประสานสัญลักษณ์ของเสียงที่สามารถสร้างเสียงโน้ตดนตรีและทำนองเพลงให้ผู้ฟังได้ยินได้ มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตดนตรีผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad นักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตดนตรีได้ชัดเจนบนหน้าจอสกรีนและสามารถปฏิบัติตามได้ ผู้สอนได้จัดทำวิดีโอการสอนทฤษฎีโน้ตดนตรี 10 คลิป 10 บทเรียนสำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตัวเองนอกห้องเรียนและจัดกิจกรรมในห้องเรียนผ่านการเล่นเกมทฤษฎีดนตรีผ่านแอปพลิเคชัน Quizizz และให้นักศึกษาทดสอบความรู้ทฤษฎีดนตรีด้วยตนเองผ่านทางเว็บไซต์ www.musictheory.net กิจกรรมในห้องเรียนอาจารย์ผู้สอนได้แจกแผ่นพับแป้นเปียโนพลาสติกให้กับนักศึกษาทุกคนเพื่อทดลองปฏิบัติซ้อมตำแหน่งของคีย์เปียโนเพื่อความเข้าใจทฤษฎีดนตรีทั้งตัวโน้ต บันไดเสียง ขั้นคู่ และคอร์ดดนตรีต่าง ๆ

ในการปฏิบัติดนตรีมีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการขับร้องมาสอนเรื่องการร้องเพลงตามโน้ตและบันไดเสียงในทฤษฎีตะวันตกพร้อมกับสอนการใช้รูปแบบมือของคอนดักเตอร์ขั้นต้นเพื่อเข้าใจจังหวะของทฤษฎีดนตรี นอกจากนี้มีการจัดกิจกรรม Workshop ให้นักศึกษาเรียนการขับร้องประสานเสียงขั้นต้นกับผู้เชี่ยวชาญดนตรี 2 ครั้ง เพื่อเข้าใจทฤษฎีด้านขั้นคู่เสียง คอร์ด บันไดเสียงและการดำเนินทำนองเพลงพร้อมกับให้นักศึกษาโพสต์วิดีโอคลิปการสร้างสรรค์การนำเสนอทฤษฎีดนตรีและการขับร้องตามทฤษฎีของแต่ละกลุ่มลงบน Facebook กลุ่มของวิชา การสอนทฤษฎีดนตรีโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติดนตรีมาประยุกต์รูปแบบใหม่นี้ทำให้นักศึกษาเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีได้อย่างรวดเร็วทำให้วิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: Music, Theory, Active Learning

TPYE B

1. บทนำ

วิชาพื้นฐานดนตรีสากล หรือ Music Rudiments เป็นวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกที่สอนให้นักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานทางดนตรี ที่ประกอบด้วย ชื่อและลำดับเสียงของโน้ตบนบรรทัด 5 เส้น ในกุญแจต่าง ๆ ความเข้าใจในขั้นคู่เสียง บันไดเสียง คอร์ด จังหวะและสัญลักษณ์ทางดนตรีต่าง ๆ เพื่อนำไปต่อยอดการปฏิบัติดนตรีต่อไปในอนาคต

เนื่องจากวิชา Music Rudiments เป็นวิชาที่อธิบายความรู้ทฤษฎีดนตรีที่ซับซ้อนเน้นการท่องจำและวิเคราะห์ทฤษฎีดนตรีเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนในปัจจุบันรู้สึกเข้าถึงได้ยากเพราะต้องใช้เวลาในการทบทวนอย่างต่อเนื่องและวิเคราะห์เป็นลำดับขั้นด้วยหลักของความเป็นเหตุผล ดังนั้นผู้สอนจึงมีความคิดที่จะพัฒนาการสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล ของกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง ในรูปแบบใหม่เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และเสริมความเข้าใจของนักศึกษาให้มากขึ้นโดยจัดทำสื่อวิดีโอการสอนทฤษฎีดนตรีสำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาด้วยตัวเองนอกห้องเรียน มีการนำเทคโนโลยีดนตรีและการปฏิบัติดนตรีทั้งการร้องประสานเสียงและการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้คิดและวิเคราะห์ทฤษฎีดนตรีได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

การเรียนแบบบูรณาการที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติร่วมกับการเรียนการสอนทางทฤษฎีดนตรีนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจให้กับนักศึกษาในการเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกว่าเป็นวิชาทางทฤษฎีที่จับต้องได้และมีความสำคัญในการนำไปใช้จริงกับการปฏิบัติดนตรีได้ต่อไปในอนาคต

2. แนวคิดการสอนทฤษฎีดนตรีตะวันตกรูปแบบใหม่

การเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกตั้งแต่อดีตเป็นวิชาที่ผู้สอนดนตรีส่วนใหญ่เน้นการอธิบายความรู้ทางทฤษฎีดนตรี พร้อมกับแสดงตัวอย่างตัวโน้ตสัญลักษณ์ของเสียงโดยการเขียนบนกระดานไวท์บอร์ดบรรทัด 5 เส้นหน้าชั้น นอกจากนี้ทฤษฎีดนตรีตะวันตกนั้นมีกำเนิดมาจากหลักคิดทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ทำให้ผู้สอนต้องอธิบายทฤษฎีดนตรีนั้นจากพื้นฐานด้านเสียงที่ก่อสร้างขึ้นมาและค่อย ๆ พัฒนาความคิดผู้เรียนเป็นลำดับขั้นจนกระทั่งก่อตัวเป็นเสียง ขั้นคู่เสียง บันไดเสียง คอร์ด จังหวะและทำนองดนตรีได้ กระบวนการเหล่านี้ใช้เวลามากในการเรียนและฝึกซ้อมท่องจำ นักศึกษาต้องใช้ความพยายามในด้านการจดจำเสียง เขียนโน้ต ทบทวนขั้นคู่ บันไดเสียงให้ขึ้นใจ จนสามารถวิเคราะห์ทฤษฎีดนตรีต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล

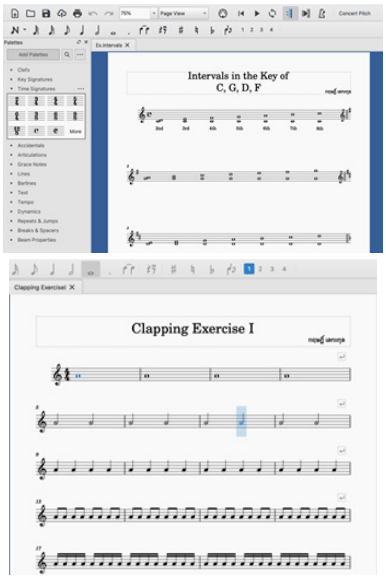
ในการสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล ผู้สอนได้พัฒนาการสอนทฤษฎีดนตรี จากหลักการสอนดนตรีของ Zoltan Kodaly (1882-1967) นักแต่งเพลงชาวฮังการีที่มีชื่อเสียง ซึ่งการสอนของ Kodaly ประสบความสำเร็จอย่างมากในการสอนร้องประสานเสียงของเด็กจากทฤษฎีดนตรี โดยสอนเพลงพื้นบ้านที่ใช้สิ่งรอบตัวง่าย ๆ ของวัฒนธรรมนั้นมาปลูกฝัง และค่อย ๆ สร้างทักษะในการร้องขั้นคู่เสียงต่าง ๆ และคอร์ดจนกระทั่งเด็กมีความแข็งแรงในความแม่นยำของเสียงและจังหวะของเพลง

จากหลักการของ Kodaly ผู้สอนได้พัฒนาการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีมาเป็นแบบบูรณาการความรู้โดยยึดหนังสือหลักสูตรการเรียนทฤษฎีดนตรีตะวันตกของสถาบัน Associated Board of the Royal School of Music (ABRSM) Grade 1 to 5 โดย Eric Taylor ที่ได้รับการยอมรับจากประเทศอังกฤษ มาประยุกต์กับการใช้เทคโนโลยีรอบตัว ทั้งโปรแกรมดนตรี วิดีโอคลิปการอธิบายทฤษฎี แบบฝึกหัดทฤษฎีดนตรีบนเว็บไซต์ และการปฏิบัติอ่านโน้ตและร้องเพลงประสานเสียงเพื่อเสริมให้นักศึกษามีความเข้าใจในการเรียนทฤษฎีดนตรีจากภาพ เสียง และการปฏิบัติ การบูรณาการความรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ร่วมกับการปฏิบัติการร้องประสานเสียงเพื่อประยุกต์เข้ากับทฤษฎีดนตรีเป็นการพัฒนาการเรียนทฤษฎีดนตรีตะวันตกรูปแบบใหม่ที่ท้าทายที่ไม่ได้มีในหลักสูตรดนตรีทั่วไป

3. กระบวนการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล

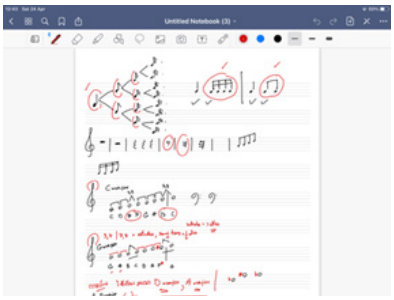
การเรียนการสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล ในรูปแบบใหม่เป็นการสอนแบบ Active Learning เป็นการพัฒนาการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงดนตรีได้มากขึ้น โดยเป็นการเรียนทฤษฎีดนตรีผ่านการจัดการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีดนตรี วิดีโอสื่อการสอนและการปฏิบัติดนตรี

ด้านเทคโนโลยีดนตรี ผู้สอนอธิบายทฤษฎีดนตรีผ่านทาง โปรแกรมดนตรี MuseScore นักศึกษาสามารถเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีผ่านทางตัวอย่างโน้ตดนตรี บันไดเสียง เสียงประสาน และสัญลักษณ์ของเสียงที่มีสีสันจากโปรแกรมรวมถึงผู้สอนสร้างเสียงโน้ตดนตรีที่มีการนับจังหวะ และทำนองเพลงผ่านทางโปรแกรมดนตรีที่นักศึกษาสามารถได้ยิน นอกจากนี้มีการสอนโดยใช้อุปกรณ์การเขียนโน้ตบรรทัด 5 เส้นผ่านทางแอปพลิเคชัน GoodNotes บน iPad ผู้สอนประยุกต์แอปพลิเคชันนี้ในการสอนเขียนโน้ตดนตรี ซึ่งนักศึกษาสามารถเห็นการเขียนโน้ตได้ชัดเจนบนหน้าจอ และสามารถปฏิบัติการเขียนตามได้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ มีการบันทึกและแชร์การเขียนโน้ตออนไลน์ให้นักศึกษาศึกษานอกห้องเรียน ทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้การเขียนโน้ตได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง



การสอนทฤษฎีดนตรีโดยโปรแกรมดนตรี MuseScore





การเขียนโน้ตดนตรีบนแอปพลิเคชัน GoodNotes

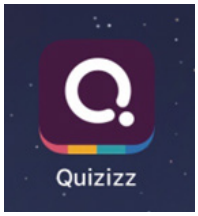
ผู้สอนจัดทำวิดีโอคลิปการสอนทฤษฎีดนตรี จำนวน 10 คลิป 8 บทเรียน ให้กับนักศึกษา ซึ่งครอบคลุมการแนะนำรายวิชา บทเรียนทฤษฎีดนตรี เช่น ชื่อและค่าตัวโน้ต (Names and Note Values) แบบฝึกหัดการตบมือตามจังหวะโน้ต (Clapping Exercise) โน้ตประจุด (Dotted Notes) โน้ตตัวหยุด (Rest Notes) ขั้นคู่ (Intervals) บันไดเสียง (Scale) และการดำเนินคอร์ด (Chord Progression) เป็นต้น วิดีโอคลิปการสอนนี้ผู้สอนได้โพสต์ใน Facebook กลุ่มของวิชา เพื่อให้นักศึกษาศึกษาด้วยตัวเองนอกห้องเรียน ซึ่งตอบโจทย์การเรียนรู้ด้วยตัวเองที่บ้าน



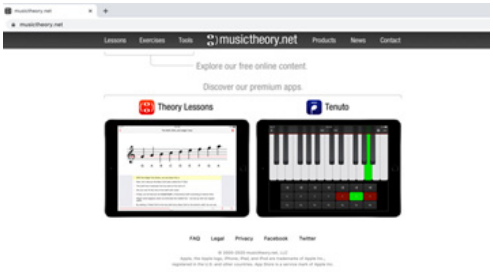


วิดีโอคลิปแนะนำบทเรียนทฤษฎีดนตรีตะวันตก
https://drive.google.com/drive/folders/1zcsknceK_ySEC1G-RS97Muu-w6x-pqyL?usp=sharing
(ลิงก์วิดีโอคลิปการสอนทฤษฎีดนตรีตะวันตก EP1-EP10)

การจัดกิจกรรมเรียนรู้ในห้องเรียน ผู้สอนให้นักศึกษาทดสอบความรู้ทฤษฎีดนตรีผ่านทางเกมทฤษฎีดนตรีบนแอปพลิเคชัน Quizizz บนมือถือหรือ iPad และการทำแบบฝึกหัดทฤษฎีดนตรีด้วยตนเองผ่านทางเว็บไซต์ www.musictheory.net นอกจากนี้มีการแจกแผ่นพับแป้นเปียโนพลาสติกให้กับนักศึกษาทุกคนเพื่อทดลองปฏิบัติซ้อมกดตำแหน่งของคีย์เปียโนเพื่อความเข้าใจทฤษฎีดนตรีทั้งตัวโน้ต บันไดเสียง ขั้นคู่ และคอร์ดดนตรีต่าง ๆ



แอปพลิเคชัน Quizizz



เว็บไซต์การเรียนและทดสอบทฤษฎีดนตรีออนไลน์ www.musictheory.net

ในส่วนของการปฏิบัติ ได้เชิญวิทยาการอาจารย์ ดร.จักรพันธ์ ชัยยะ จากวิทยาลัยดุริยศิลป์ มหาวิทยาลัยพายัพ ผู้เชี่ยวชาญดนตรีตะวันตก มาสอนการร้องเพลงตามโน้ตและบันไดเสียงในทฤษฎีตะวันตกพร้อมสอนการใช้รูปแบบการใช้มือของคอนดักเตอร์ขั้นต้นเพื่อเข้าใจจังหวะในทฤษฎีดนตรี นอกจากนี้มีการจัดกิจกรรม Workshop ให้นักศึกษาเรียนการขับร้องประสานเสียงเบื้องต้นกับวิทยากรผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 2 ครั้ง มีการแบ่งกลุ่มการเรียนรู้และการสอบการร้องกับวิทยากร เพื่อเข้าใจทฤษฎีด้านขั้นคู่เสียง คอร์ด บันไดเสียงและการดำเนินทำนองเพลง นักศึกษาได้เรียนการร้องประสานเสียงเพลง “Stand by Me” ของ Ben E. King และทำวิดีโอคลิปกลุ่มการร้องเพลงประสานเสียง พร้อมกับโพสต์วิดีโอคลิปการนำเสนอทฤษฎีดนตรีและการขับร้องของแต่ละกลุ่มลงบน Facebook กลุ่มของวิชา





วิทยากรพิเศษ อาจารย์ ดร.จักรพันธ์ ชัยยะ วิทยาลัยดุริยศิลป์ มหาวิทยาลัยพายัพ สอนนักศึกษาร้องเพลงตามโน้ตบนบรรทัด 5 เส้น และร้องประสานเสียงเพลง “Stand by Me”

การสอนทฤษฎีดนตรีโดยใช้เทคโนโลยีและการปฏิบัติมาประยุกต์รูปแบบใหม่นี้เป็นการกระตุ้นการเรียนทฤษฎีดนตรีแก่นักศึกษา นักศึกษาได้ความรู้ทฤษฎีดนตรีและการขับร้องจากผู้สอนพร้อมกับเรียนรู้แลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ในการปฏิบัติดนตรีร่วมกันในชั้นเรียน อีกทั้งกิจกรรมนำเสนอวิดีโอคลิปทฤษฎีดนตรีและการขับร้องกลุ่มทำให้นักศึกษามีความตื่นตัวในการนำเสนอผลงานผ่านทางสื่อ Facebook และฝึกการทำงานเป็นทีมในชั้นเรียน กล่าวได้ว่ากิจกรรม Active Learning เป็นการสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนการสอนดนตรีทีทำให้วิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกเป็นวิชาที่น่าสนใจและน่าเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

4. ภาพสะท้อนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล

การประเมินการเรียนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล ได้แบ่งวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย การเข้าชั้นเรียนและตั้งคำถาม 10 เปอร์เซ็นต์ การนำเสนอคลิปวิดีโอการร้องเพลงประสานเสียง 30 เปอร์เซ็นต์ การนำเสนอคลิปวิดีโอการสอนทฤษฎีดนตรี 20 เปอร์เซ็นต์ และการสอบข้อเขียนกลางภาคและปลายภาครวม 40 เปอร์เซ็นต์

จากการที่ได้เปลี่ยนรูปแบบการประเมินผลการเรียนจากการสอบข้อเขียนทฤษฎีดนตรีรูปแบบเดียวมาเป็นการประเมินแบบบูรณาการที่รวมถึงการใช้สื่อดิจิทัลพร้อมกับการปฏิบัติ ทำให้นักศึกษาเข้าใจทฤษฎีดนตรีมากขึ้น ทั้งนี้เพราะรูปแบบการสอบและการสอนมีความหลากหลาย ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทฤษฎีจากความหลากหลาย ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ นักศึกษาสนุกกับการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้การเรียนรู้ได้ผลดีขึ้น ข้อสังเกตที่เห็นเด่นชัดคือ เวลาที่นักศึกษาได้ทำวิดีโอคลิปร้องเพลงประสานเสียง หรือนำเสนอวิดีโอคลิปการสอนทฤษฎีดนตรีร่วมกัน นักศึกษามีความสนใจเรียนรู้ดนตรีมากขึ้น

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าผู้สอนจัดทำสื่อการสอนหลากหลายทั้งรูปแบบดิจิตอล วิดีโอคลิปการสอนทฤษฎีดนตรี โปรแกรมดนตรี เกม และการร้องประสานเสียงกลุ่ม แต่เนื่องจากบทเรียนทางทฤษฎีดนตรีมีเนื้อหาค่อนข้างมาก และนักศึกษาต้องมาปฏิบัติร่วมกับการเรียนทฤษฎี ทำให้เวลาในการสอนค่อนข้างจำกัด การสอนทฤษฎีจึงต้องสอนอย่างเร่งรัด สิ่งนี้ทำให้นักศึกษาคิดว่าวิชาทฤษฎีดนตรีบางส่วนนั้นยังเข้าใจได้ยาก ในส่วนนี้ผู้สอนคิดว่าในอนาคตอาจทำการปรับเนื้อหากระบวนการเรียนการสอนทฤษฎีดนตรีให้พอดีกับการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5. สรุป

จากการพัฒนารูปแบบการสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล หรือ Music Rudiments ในรูปแบบ Active Learning เห็นได้ว่า การเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีแบบบูรณาการที่มีการใช้เทคโนโลยีดนตรีดิจิทัลวิดีโอสื่อการสอน และการปฏิบัติดนตรีมาร่วมกันในวิชา ทำให้นักศึกษามีความสนใจและเข้าใจวิชาทฤษฎีดนตรีมากขึ้น การเรียนรูปแบบใหม่นี้ส่งผลให้นักศึกษามีความสนใจที่จะเรียนทฤษฎีดนตรีเพราะมีสื่อทันสมัยที่เข้าใจง่ายเป็นรูปธรรม และมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้ทฤษฎีดนตรีควบคู่กับการปฏิบัติจริง

ถึงแม้ว่าการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานดนตรีสากล เทอม 2 ปีการศึกษา พ.ศ. 2565 ที่ผ่านมามีการพัฒนาการสอนทฤษฎีดนตรีแบบ Active Learning หลายช่องทางทั้งแบบที่มีการทำแบบฝึกหัดบนเว็บไซต์ดนตรี เกมทดสอบทฤษฎีดนตรีออนไลน์ การมีวิดีโอเสริมการเรียนการเรียนผ่านทางเฟซบุ๊กลุ่ม และการปฏิบัติ อย่างไรก็ตามนักศึกษาบางคนไม่ได้ให้ความสนใจในการเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีเท่าที่ควร ทำให้ผู้สอนเล็งเห็นถึงความสำคัญในการสร้างแรงจูงใจภายในของนักศึกษาในการเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีมากขึ้น สิ่งนี้นำไปสู่แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีดนตรีตะวันตกในอนาคตที่ควรเป็นการพัฒนาทั้งสองทาง คือ การพัฒนารูปแบบการสอนที่มีความหลากหลายและทันสมัยน่าสนใจพร้อมกับการพัฒนาการสร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษาในการแสวงหาความรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนให้กับตัวเองรอบด้านมากขึ้น

6. เอกสารอ้างอิง

Young, Percy M. (1963). Zoltan Kodaly Choral Method: 333 Elementary Exercises, Boosey & Co. Ltd, USA.

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

100229 : นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ยุคใหม่ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษาครู

เจนจิรา อาษากิจ
ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail janejira.a@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 85 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

รายงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) ในการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมกำกับตนเองในการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลในรายวิชา 100229 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในยุคสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทั้งการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน แบบออนไลน์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย การจัดเตรียมวิดีโอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระและสาธิตการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแอปพลิเคชันที่ทันสมัย ให้ผู้เรียนได้ศึกษาล่วงหน้า และใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้ฝึกลงมือปฏิบัติในห้องเรียน โดยผู้เรียนจะได้เหรียญตรา (Badges) ในการทำชิ้นงานส่งสำเร็จ เพื่อเป็นแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการกำกับตนเองในการเรียนรู้ (Self-Regulated Learning) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ การวางแผน (Planning) การกำกับตนเอง (monitoring) การควบคุมตนเอง (Controlling) และการสะท้อนคิด (Reflecting) ผลการประเมินพบว่า ผู้เรียนมีการกำกับตนเองในการเรียนรู้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นทุกด้าน

คำสำคัญ: นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้, ห้องเรียนกลับด้าน, Flipped Classroom, Gamification

1. บทนำ

ปัจจุบันนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทอย่างมากในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนยุคใหม่ โดยเฉพาะนักศึกษาครู ผู้ที่จะมีส่วนสำคัญในการเผยแพร่ความรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนในอนาคตเมื่อพวกเขาเหล่านี้เรียนจบเพื่อจะไปเป็นครูผู้สอนในอนาคต

ในรายวิชา 100229 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ยุคใหม่นี้ ผู้เรียนอันได้แก่

นักศึกษาครู จำเป็นจะต้องมีพื้นฐานความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมโนทัศน์เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษาสำหรับผู้เรียนยุคใหม่ ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับระบบการสอน การประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยกับการออกแบบนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนการสอนด้วยโมเดลการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การใช้และการประเมิน สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้

การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ยุคใหม่ อันเป็นองค์ความรู้ที่สำคัญที่ครูควรมีในการที่จะสามารถถ่ายทอดวิชาความรู้และเนื้อหาต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ด้วยธรรมชาติของรายวิชาที่เป็นรายวิชาเชิงปฏิบัติการ จำเป็นจะต้องมีการสาธิตการใช้งานแอปพลิเคชัน โปรแกรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือทำแบบฝึกหัดและปฏิบัติตาม ในภาคการศึกษา 2/2564 ที่ผ่านมา พบว่าเนื่องจากผู้เรียนแต่ละคน มีพื้นฐานทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่างกัน ทำให้เกิดปัญหาในการที่ อาจารย์อธิบายหรือสาธิตให้ดูแล้วนักเรียนตามไม่ทัน หรือหลังจากเรียนในชั้นเรียนแล้ว นักศึกษาจำขั้นตอนการทำไม่ได้ จนทำให้เกิดปัญหาการส่งงานล่าช้า หรือไม่ส่งงาน นอกจากนี้ ทำให้เกิดปัญหาในการสอบถามงานค้างและการติดตามการส่งงานของนักศึกษา ผู้สอนจึงได้มีแนวคิดการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom หรือห้องเรียนกลับด้าน ที่เป็นแนวการจัดการเรียนรู้ที่มีการใช้การบันทึกวิดีโอเนื้อหาในการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาล่วงหน้าก่อนการเรียนการสอนในห้องเรียน เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเรียนรู้สิ่งที่จะเรียนก่อนเข้าเรียน รวมทั้งยังสามารถย้อนกลับไปดูวิดีโอเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้ว ร่วมกับการใช้คุณลักษณะของเกมหรือเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) เช่น การให้รางวัลในรูปแบบของเหรียญตรา หรือ Badges เมื่อผู้เรียนได้ทำภาระงานส่งเรียบร้อยแล้ว และเพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงชิ้นงานหรือผลงานที่ต้องทำส่ง เพื่อกระตุ้นให้กำกับตนเองในการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้ในโครงการนี้ ผู้สอนใช้การบูรณาการนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom หรือห้องเรียนกลับด้าน และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ ผลงานและชิ้นงานโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ร่วมกับการใช้ Gamification อันเป็นคุณลักษณะของเกม อันได้แก่ การให้รางวัลในรูปแบบของเหรียญตรา (Badges) และตารางความก้าวหน้า (Progressive board) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการกำกับตนเองในการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

2.1 Flipped Classroom

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน คือ รูปแบบการเรียนการรู้ที่ให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้นอกห้องเรียนมาก่อน ผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อที่ผู้สอนเตรียม เช่น วิดีโอเนื้อหาสาระ และเปลี่ยนการบรรยายในชั้นเรียนเป็นการทำการบ้านหรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนวางแผนและควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านทางสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าเรียน โดยในห้องเรียนจะเป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยการทำกิจกรรม อภิปราย ปรึกษาหารือร่วมกันโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Bergmann, J., & Sams, A., 2012) การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนั้นมีหลักสำคัญอยู่ 4 ประการคือ 1) ความยืดหยุ่นของสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ (Flexible Environment) 2) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และการประเมินผล และความสามารถในการเลือกการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน (Learning Culture) 3) เนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นความเข้าใจและดึงความสนใจ

ของผู้เรียน (Intentional Content) และ 4) ความเป็นมืออาชีพของผู้สอน ที่สามารถสื่อสาร จัดการเรียนรู้ ให้คำชี้แนะ และจัดการชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Professional Educator)

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 อันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and innovation skills) ทักษะสาระสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัล (Information media and technology skills) และทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and career skills) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าและทบทวนเนื้อหาการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Asynchronous Learning) ปรับเปลี่ยนการเรียนรู้แบบเดิม ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน (นันทกานต์ มณีจักรม และคณะ 2565)

2.2 Gamification

เกมมิฟิเคชัน Gamification เป็นการนำแนวคิดรูปแบบกลไกของเกม (Game mechanics) และพลวัตของเกม (Game dynamic) มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การเล่นเกม (Sebastian Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011) Gamification ได้ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดการเร้าความสนใจ ส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ เกิดความสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ กระตุ้นพฤติกรรมของผู้เรียน ให้เกิดการทำงานและการทำภารกิจให้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย

คุณลักษณะและองค์ประกอบของเกมที่มักถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ประกอบไปด้วย คะแนน (point) เหรียญตรา (badges) ระดับชั้น (level) กระดานจัดอันดับ (leader board) รางวัล (reward) กฎ/กติกา (rules) เวลา (timer) และ ผลป้อนกลับ (feedback) องค์ประกอบเหล่านี้มักถูกนำมาออกแบบประกอบเข้ากับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของบทเรียนเพื่อใช้เป็นสิ่งกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และองค์ประกอบที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้มากที่สุดคือ เหรียญตรา (Badges) และคะแนน(Point) (Khaleel, Ashaari, & Wook, 2019) ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ในโครงการนี้จะใช้เหรียญตราและตารางความก้าวหน้าเป็นส่วนประกอบในการกระตุ้นการทำผลงานและชิ้นงานของผู้เรียน

2.3 Self-Regulated Learning

การกำกับตนเองในกรเรียนรู้ (Self-regulated learning) หมายถึงการที่ผู้เรียนสามารถดำเนินการเรียนรู้กำกับพฤติกรรมการเรียนรู้ให้ได้มาซึ่งความรู้และทักษะต่าง ๆ โดยผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม มีแรงจูงใจ การกระทำการใฝ่หาความรู้ด้วยตนเองเพื่อจะทำให้เป้าหมายทางการเรียนรู้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ (Zimmerman, 1989; Zimmerman, 2000; Panadero, 2017). การกำกับตนเองในการเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีการวางแผน (Planning) การกำกับตนเอง (monitoring) การควบคุมตนเอง (Controlling) และ การสะท้อนคิด (Reflecting)

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เกิดในกระบวนวิชา

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในโครงการนี้ ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ กฎเกณฑ์การวัดและประเมินผลร่วมกัน การรับผลสะท้อนคิดและทราบความต้องการของผู้เรียนตั้งแต่ต้นเพื่อการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทั้งการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน แบบออนไลน์ ซึ่งเป็นวิธีการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์เพื่อจัดการกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ที่ยังไม่ปกติ

นอกจากนี้ยังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการความรู้และการใช้ทักษะที่ได้ฝึกฝนและปฏิบัติมาบูรณาการและนำเสนอในรูปแบบของโครงงาน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ให้ผลสะท้อนคิดต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย ทั้งจากชิ้นงาน การนำเสนอ และโครงงาน

3.1 รูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1.1 กระบวนการก่อนเริ่มชั้นเรียน

ผู้สอนจะทำการจัดเตรียมวิดีโอเนื้อหาการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองล่วงหน้าตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom รวมทั้งแจ้งผลงานหรือชิ้นงานที่นักศึกษาจะต้องทำในแต่ละบทเรียน

3.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานี้ เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ดังนี้

- การจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบการทำงานร่วมกัน (Collaborative Tasks) ทั้งในรูปแบบการทำกิจกรรมในห้องเรียนและผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

- การลงมือปฏิบัติโดยการฝึกใช้ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน โดยผู้เรียนสามารถนาความรู้ที่ได้รับไปปรับและประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสาขาวิชาที่ตนได้เรียน อาทิ เช่น การฝึกลงมือปฏิบัติการสร้างสื่อการเรียนรู้ โดยใช้โปรแกรมและ Application ที่ทันสมัย

- การทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับวิทยากรที่เข้ามาบรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้

- การนำเสนอและแบ่งปันผลงาน การนำเสนอและแบ่งปันสิ่งที่ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

- การทำโครงงานปลายภาค (Final Project) ที่นักศึกษาจะได้นำเอาความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่ได้เรียนมารวบรวมนำเสนอในรูปแบบของเว็บไซต์

3.1.3 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลที่หลากหลายตามสภาพจริง ทั้งจากการเข้าชั้นเรียน การร่วมกิจกรรม การศึกษาค้นคว้านวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างสื่อและงานในชั้นเรียน การสอบกลางภาคและโครงงาน Final Project

3.2 สื่อและนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ มีการจัดทำสื่อวิดีโอประกอบการสอนจำนวน 17 คลิป จาก 11 หัวข้อการเรียนรู้ เป็นคลิปวิดีโอที่นำเสนอเนื้อหาสาระและการสาธิตการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอนความยาวประมาณ 10 – 25 นาที โดยผู้สอนจะทำการโพสต์คลิปวิดีโอก่อนการสอน ผ่านทางช่องทาง Facebook Group ซึ่งเป็นช่องทางที่นักศึกษาเข้าถึงเร็วมากที่สุดเป็นช่องทางแรก และการเผยแพร่ไว้ในรูปแบบของไฟล์ในแหล่งจัดเก็บสื่อช่องทาง MS-Teams ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดสื่อการสอน

สาระการเรียนรู้	สื่อและนวัตกรรม
นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ Future Trends
หลักการเกี่ยวกับการเรียนรู้	Learning Theory การศึกษาค้นคว้า การวิเคราะห์และสังเคราะห์
หลักการออกแบบการเรียนการสอน	รูปแบบการออกแบบการเรียนรู้รูปแบบการออกแบบการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล
หลักการออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล	การออกแบบสื่อด้วย Slide Master
การออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล E-Book	การสร้าง E-Book ด้วย Canva การสร้าง E-Book ด้วย Powerpoint
การออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล Animation	การสร้างสื่อAnimation ด้วย Powtoon การสร้างสื่อAnimation ด้วย Animaker

สาระการเรียนรู้	สื่อและนวัตกรรม
การออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล Website Creation	การสร้างเว็บไซต์ด้วย Google Site
การออกแบบสื่อพื้นฐาน Metaverse	การสร้างสื่อ Metaverse ด้วย Spatial
การใช้โปรแกรมสำนักงานตารางคำนวณ	การใช้ MS-Excel
การออกแบบสื่อโดยใช้ VDO	การใช้ Canva ในการตัดต่อการตัดต่อวิดีโอ
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการวัดและประเมินผล	การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลโดยใช้ Google Form และ Socretive

3.3 Gamification ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

Gamification คุณลักษณะของเกมที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ในโครงการนี้ ได้ถูกออกแบบในรูปแบบของเหรียญตรา (Badges) และตารางแสดงความก้าวหน้า (Progress Board) ซึ่งเหรียญตราที่ใช้ในโครงการนี้ได้ถูกออกแบบตามรายละเอียดและลักษณะของผลงานหรือชิ้นงานที่นักศึกษาจะต้องทำส่ง ร่วมกับการใช้สัญลักษณ์ไอค่อน (Icon) ของโปรแกรม หรือแอปพลิเคชันทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ จากเว็บไซต์ Freepik.com ในการประกอบเป็นส่วนหนึ่งของเหรียญตราที่ผู้เรียนจะได้รับ เมื่อผู้เรียนทำการส่งชิ้นงานหรือผลงานนั้น ๆ เสร็จแล้วบนตารางแสดงความก้าวหน้า (Progressive Board)

รูปแบบของเหรียญตราที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในโครงการนี้ ประกอบไปด้วย 15 แบบ ดังนี้

ตารางที่ 2 รายละเอียดเหรียญตรา Gamification ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ผลงาน	Badges
1. การทำสื่อแนะนำตนเอง	
2. นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	
3. หลักการเกี่ยวกับการเรียนรู้	
4. การเข้าร่วมกิจกรรมจากวิทยากร	
5. การศึกษา การวิเคราะห์และสังเคราะห์	
6. หลักการออกแบบการเรียนการสอน	
7. หลักการออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล Slide Master (Freepik, 2022)	
8. การออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล Animation (Animaker, 2022)	
9. การออกแบบพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัล Prezi (Prezi, 2022)	
10. การออกแบบสื่อพื้นฐาน Metaverse (Spatial, 2022)	
11. การใช้โปรแกรมสำนักงานตารางคำนวณ (Freepik, 2022)	
12. การออกแบบสื่อโดยใช้ VDO (AR)	
13. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการวัดและประเมินผล (Freefik, 2022)	
14. การนำเสนอเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้	

3.4 การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

เนื่องจากรายวิชานี้เป็นรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติการ สัดส่วนของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงให้ความสำคัญกับการทำผลงาน

ชิ้นงาน และไม่มีการสอบปลายภาค การวัดและประเมินผลผู้เรียนประกอบไปด้วย คะแนนการเข้าชั้นเรียนและการร่วมกิจกรรม 10% การศึกษาค้นคว้านวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล 10% การสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและชิ้นงานในชั้นเรียน 45% การสอบกลางภาค 20% และการทำโครงงานปลายภาค Final Project 15% ซึ่งการจัดทำโครงงาน Final Project คือโครงงานที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลที่เรียนไป นำมาทำการรวบรวมและนำเสนอในรูปแบบของเว็บไซต์สะสมผลงาน เพื่อที่นักศึกษาจะได้ออกแบบเว็บไซต์นี้ในการสะสมผลงานและนำเสนองานอื่น ๆ ของตนเองต่อไปในอนาคต

ตารางที่ 3 สัดส่วนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมินผล	สัดส่วน 100%
1. การเข้าชั้นเรียน การร่วมกิจกรรม	10%
2. การศึกษาค้นคว้านวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	10%
3. การสร้างสื่อและงานในชั้นเรียน	45%
4. สอบกลางภาค	20%
5. โครงงาน Final Project	15%

การใช้แบบวัดระดับการรายงานการกำกับตนเองในการเรียนรู้ The Self-Regulation Formative Questionnaire ซึ่งประกอบด้วย 4 ตัวประกอบ ได้แก่ การวางแผน (Planning) การกำกับตนเอง (monitoring) การควบคุมตนเอง (Controlling) และ การสะท้อนคิด (Reflecting)

4. ผลที่ได้รับ

4.1 ผลการจัดการเรียนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

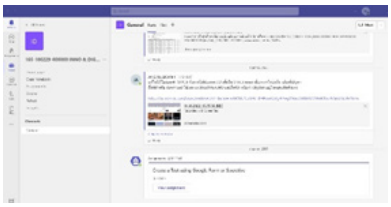
รูปภาพผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับด้านที่จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning



รูปที่ 2: การโพสต์คลิปวิดีโอเนื้อหาสาระการสอนบนแพลตฟอร์ม Facebook Group



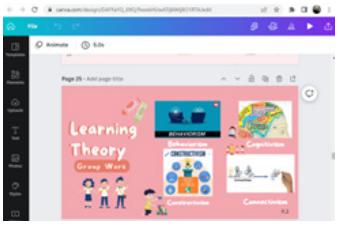
รูปที่ 3: การโพสต์คลิปวิดีโอเนื้อหาสาระการสอนบนแพลตฟอร์ม Facebook Group



รูปที่ 4: การโพสต์คลิปวิดีโอเนื้อหาสาระการสอนบนแพลตฟอร์ม MS-TEAMS



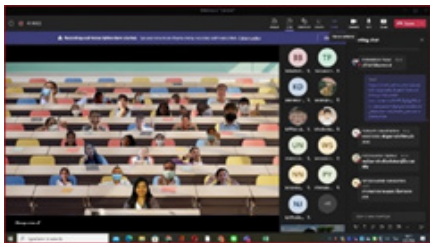
รูปที่ 5 : การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำกิจกรรมกลุ่ม



รูปที่ 6 : การทำงานร่วมกันผ่านระบบออนไลน์แพลตฟอร์ม Canva



รูปที่ 7 การจัดการเรียนรู้โดยการสาธิตและให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์



รูปที่ 8: การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์เมื่อมีผู้ป่วยหรือผู้ที่มีภาวะเสี่ยงต่อการติดเชื้อ COVID-19



รูปที่ 9: การเชิญวิทยากรมาให้ความรู้เรื่องนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้

4.2 ผลการจัดการเรียนรู้ใช้วิธีแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น

การใช้เหรียญตรา (Badges) และตารางแสดงความก้าวหน้า (Progressive Board) สามารถส่งเสริมการวางแผนการทำงาน การกำกับตนเอง การตรวจสอบ และกระตุ้นการทำงานและการส่งงานของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี สามารถลดปัญหา การสอบถามชิ้นงาน การติดตามงานของนักศึกษา นักศึกษาสามารถตรวจสอบตนเองจากการเช็กจากตารางความก้าวหน้าที่ผู้สอนจะมีการแจ้งให้นักศึกษาทราบว่าคนไหนยังไม่ได้ส่งงานอะไร ผ่านช่องทางกลุ่มเฟซบุ๊ก และเปิดช่องทางติดต่อสอบถามให้ผู้เรียนสามารถสอบถามได้ทั้งในเฟซบุ๊กและในช่องทาง MS-TEAMS



รูปที่ 10 : การแจ้งเตือนนักศึกษาโดยใช้เหรียญตรา (Badges) และตารางความก้าวหน้า (Progressive Board)



รูปที่ 11 : ตารางความก้าวหน้า (Progressive Board) เมื่อนักศึกษาทำผลงานหรือชิ้นงาน

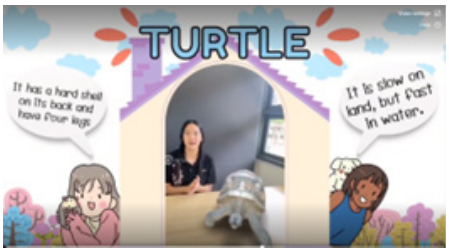
4.3 ผลการจัดการเรียนรู้ใช้วิธีแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมการกำกับตนเองในการเรียนรู้ของนักศึกษาครู

การใช้แบบวัดระดับการรายงานการกำกับตนเองในการเรียนรู้ The Self-Regulation Formative Questionnaire ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ การวางแผน (Planning) การกำกับตนเอง (monitoring) การควบคุมตนเอง (Controlling) และการสะท้อนคิด (Reflecting) ซึ่งเป็นแบบสอบถามในรูปแบบการประเมินตนเอง ประกอบไปด้วยข้อคำถามแบบ จำนวน 22 ข้อ ก่อนและหลังการเรียนการสอนผลเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนการสอนอยู่ที่ 3.57 และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกมมิฟิเคชัน การกำกับตนเองในการเรียนรู้มีผลเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 4.19 โดยมีผลเฉลี่ยรายด้านเพิ่มขึ้นในทุกด้าน

ตารางที่ 4 ผลการประเมินการกำกับตนเองในการเรียนรู้

การกำกับตนเองในการเรียนรู้ (Self-Regulated Learning)	ก่อน เฉลี่ย	หลัง เฉลี่ย
1. ด้านการวางแผน	3.61	4.02
2. ด้านการตรวจสอบตนเอง	3.42	4.27
3. ด้านการควบคุมการทำงาน	3.56	4.16
4. ด้านการสะท้อนคิด	3.68	4.31
Total	3.57	4.19

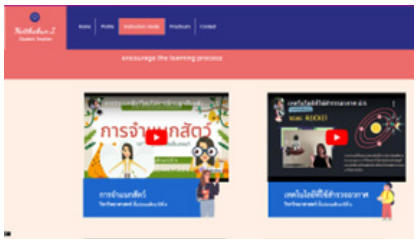
จากการกำหนดส่งผลงานทั้งหมดก่อนสอบปลายภาค นักศึกษาส่งผลงานภายในกำหนด จำนวน 79 คนจากจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 85 คน คิดเป็น 92 % นอกจากนี้ผู้สอนก็ได้รับการติดต่อจากนักศึกษาส่วนใหญ่ที่ยังไม่ส่งงานเพื่อแจ้งการขอส่งงานล่าช้าด้วยตนเอง



รูปที่ 12 : ตัวอย่างผลงานการสร้างและตัดต่อวิดีโอสื่อการสอนด้วยการใช้ AR แอปพลิเคชัน



รูปที่ 13 : ตัวอย่างผลงานการสร้างวิดีโอสื่อการสอน E-Book



รูปที่ 14 : ตัวอย่างผลงานการสร้างเว็บไซต์ในโครงการปลายภาค (Final Project)

5. สรุป

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมกำกับตนเองในการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลในรายวิชา 100229 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในยุคสมัยใหม่ ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จและพบปัญหาดังต่อไปนี้

5.1 ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนรู้พบปัญหาและอุปสรรคดังนี้

- นักศึกษามีความแตกต่างทางด้านทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่างกัน ทำให้ผู้ที่ไม่มีความเชี่ยวชาญหรือมีพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต้องใช้เวลาในการศึกษาและปรับตัวมากกว่าปกติ

- ปัญหาความรับผิดชอบส่วนบุคคลของผู้เรียน นักศึกษาบางคนไม่สามารถทำเสร็จในเวลาเรียนหรือตามเวลาที่กำหนดได้ แม้จะมีการแจ้งกำหนดระยะเวลาในการทำล่วงหน้าเป็นระยะเวลานานแต่ก็ยังมีนักศึกษาที่ส่งงานล่าช้า

- เนื่องจากเป็นรายวิชาปฏิบัติการที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนทำให้มีจำนวนผลงานและชิ้นงานมาก

5.2 แนวทางการขยายผล

การทำแบบสอบถามหรือการประเมินทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียนจะมีส่วนช่วยในการเตรียมการของครูผู้สอน เพื่อการรับทราบระดับทักษะของผู้เรียนว่ามีความพร้อมในการเรียนรู้การใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่มากน้อยเพียงใด เพื่อลดปัญหาที่อาจจะเกิดจากพื้นฐานทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียน รวมถึงการพิจารณาบูรณาการการสร้างผลงาน เพื่อลดภาระการสร้างสื่อและผลงานของนักศึกษา

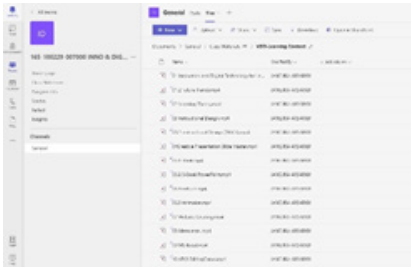
6. การอภิปรายผลตามประเภททุน

การจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ใช้วิธีแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ในรายวิชา 100229 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ยุคใหม่(Innovation and Digital Technology for Learning in Modern Era) ได้มีการจัดทำสื่อวิดีโอประกอบการสอนจำนวน 17 คลิป จาก 11 หัวข้อการเรียนรู้ เป็นคลิปวิดีโอที่นำเสนอเนื้อหาสาระและการสาธิตการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้สอนจะทำการโพสต์คลิปวิดีโอก่อนการสอน ทางช่องทาง

Facebook Group ซึ่งเป็นช่องทางที่นักศึกษาเข้าถึงเร็วมากที่สุดเป็นช่องทางแรก และการเผยแพร่ไว้ในรูปแบบของไฟล์ในแหล่งจัดเก็บสื่อช่องทาง MS-Teams



รูปที่ 15 : ตัวอย่าง VDO



รูปที่ 16 : การเผยแพร่ไฟล์สื่อวิดีโอบน MS-TEAMS
https://o365cmu-my.sharepoint.com/:f:/g/ personal/janejira_a_cmu_ac_th1/Ev3PGdb4XdpDugxThYP-ymgBGJbYddd5cTnK-CAYYxehvg?e=o NTqMJ

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่กรุณามอบทุนสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

[1] นันทกานต์ มณีจักรม เสาวลักษณ์ สุขพัฒนศรีกุลม วรรณฤดี เชาว์อยชัยม และ พัสมณฑ์ คุ้มทวีพร (2565). ผลการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยเกมเปิดแผ่นป้ายต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาพยาบาลและพฤติกรรมในชั้นเรียนรายวิชาทักษะพื้นฐานทางการพยาบาล, วารสารพยาบาลศาสตร์, 40, กรกฎาคม 2565, หน้า 105 – 119.

[2] Pintrich, P. R. (2000). “The role of goal orientation in self-regulated learning,” in Handbook of Self-Regulation, eds M. Boekaerts, P. R. Pintrich, and M. Zeidner (San Diego, CA: Academic Press), 452–502.

[3] Bergmann, J., & Sams, A., (2012). Flip your classroom: Reach every student in every class every day. Alexandria, VA: International Society for Technology in Education.

[4] Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. Paper presented at the CHI 2011 gamification workshop proceedings.

[5] Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., & Wook, T. S. M. T. (2019). AN EMPIRICAL STUDY ON GAMIFICATION FOR LEARNING PROGRAMMING LANGUAGE WEBSITE. Jurnal Teknologi, 81(2).

[6] Zimmerman B. J. (1989). A social cognitive view of self-regulated academic learning. J. Educ. Psychol. 81 329–339. 10.1037/0022-0663.81.3.329

[7] Zimmerman, B. J. (2000). Attainment of self-regulation: A social cognitive perspective. In Handbook of self-regulation. New York: Academic Press.

[8] Freepik Icon, available online: http://www.freepik.com

[9] Prezi Icon, available online: http://www.prezi.com

[10] Animaker Icon, available online: http://www.animaker.com

[11] Spatial.io Icon, available online: http://www.spatial.io

052310 : การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุกตามแนวคิด 5 Practices ที่เน้นการอภิปรายในชั้นเรียน

ณัชชา กมล
ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: natcha.ka@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 55 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาการวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา สำหรับนักศึกษาสาขาประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาของผู้สอนยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ทั้งนี้อาจเกิดจากสาเหตุหลายประการทั้งตัวนักศึกษาและผู้สอนเอง โดยนักศึกษามีพื้นฐานความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่แตกต่างและนักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้ทางคณิตศาสตร์ในระดับต่ำ และไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ ส่วนผู้สอนยังเน้นการสอนแบบบรรยายเป็นหลักโดยยึดติดเนื้อหากระบวนวิชาที่เน้นเนื้อหาและความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ ส่งผลให้นักศึกษาขาดความเข้าใจเชิงลึกในเนื้อหาที่ผู้สอนบรรยาย ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องการจะเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านงานทางคณิตศาสตร์(Mathematical task) ที่ท้าทาย และอภิปรายแนวคิดจากการแก้ปัญหางานทางคณิตศาสตร์ร่วมกันจนสามารถสรุปความคิดรวบยอดด้วยตนเอง โดยวิธีการที่ดังกล่าวข้างต้นเรียกว่า แนวการจัดการเรียนรู้ 5 Practices นอกจากนี้ผู้สอนยังบูรณาการ(TPACK) เข้ามาเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยและทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

คำสำคัญ: 5 Practices, Mathematical task, TPACK

1. บทนำ

การวิเคราะห์สาระกลุ่มคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา(ANALYSIS OF MATHEMATICS AT ELEMENTARY EDUCATION LEVEL) เป็นกระบวนวิชาที่ปูพื้นฐานความรู้ในเนื้อหาคณิตศาสตร์ให้กับนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 เพื่อต่อยอดไปสู่กระบวนวิชาถัดไปคือ กระบวนวิชาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังนั้น วิชาที่ผู้สอนรับผิดชอบจึงมุ่งเน้นในด้านเนื้อหาสาระวิชา(Content knowledge) โดยคำอธิบายรายวิชาเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา และการประยุกต์ใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์เพื่อการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา

ปัญหาและบริบทของกระบวนวิชา มีดังนี้

1) นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์มีเพียง 10% ที่ชอบวิชาคณิตศาสตร์ โดยให้เหตุผลว่าคณิตศาสตร์ยาก มีแต่ตัวเลขและสัญลักษณ์ที่เข้าใจยาก เรียนแล้วเครียดไม่สนุก มีประสบการณ์ที่ไม่ดีกับครูคณิตศาสตร์

2) นักศึกษามีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกัน ทั้งกลุ่มที่เรียนแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ แผนการเรียนศิลป์คำนวณ แผนการเรียนศิลป์ภาษา โดยนักศึกษาส่วนใหญ่(70%) ไม่ได้เรียนในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาส่งผลให้ขาดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่ลึกซึ้ง แต่มีความถนัดในเรื่อง ภาษา ศิลป์ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

3) ลักษณะของกระบวนวิชา เป็นวิชาบรรยายที่เน้นเนื้อหาคณิตศาสตร์เป็นหลัก โดยเฉพาะความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์

4) การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนที่ผ่านมาเน้นการบรรยายเนื้อหาเป็นหลัก เมื่อหมายงานให้นักศึกษาทำ นักศึกษาขาดการวิเคราะห์ ใช้การคัดลอกเนื้อหาในหนังสือเรียนมานำเสนอโดยไม่เข้าใจที่มาที่ไปของเนื้อหาคณิตศาสตร์ดังกล่าว เมื่อให้นักศึกษาอภิปรายร่วมกัน นักศึกษาจะนิ่งเงียบและเกิดความเครียดจากการถามของผู้สอน

จากปัญหาดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้สอนอยากที่จะท้าทายตนเองในการเอาชนะกับปัญหาต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายที่สำคัญคือ ทำอย่างไรให้ว่าที่ครูประถมศึกษารักวิชาคณิตศาสตร์และเข้าใจความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์เชิงลึกที่แท้จริง โดยผู้สอนปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งหมดด้วยการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) บนบริบทหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-based curriculum) ที่กำลังจะนำมาแทนที่หลักสูตรอิงมาตรฐาน (Standard-based curriculum) โดยผู้สอนประยุกต์แนวการจัดการเรียนรู้ 5 Practices ที่พัฒนาขึ้นโดยSmith และ Stein ในหนังสือ “5 practices for orchestrating productive mathematics discussions” ที่เน้นการออกแบบงานที่ท้าทายและน่าสนใจให้กับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและอภิปรายร่วมกัน และมีความสุข สนุกสนานในการเรียน[1]

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ถือเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับผู้สอนที่บริบทรอบตัวผู้เรียนมีสิ่งเร้าที่สามารถดึงความสนใจให้กับผู้เรียนมากกว่าการเรียนเนื้อหาในชั้นเรียน ซึ่งการขับเคลื่อนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสนุกกับการเรียนรู้นั้น ผู้สอนประยุกต์โมเดลการพัฒนาสมรรถนะครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ด้วยกรอบแนวคิด การบูรณาการศาสตร์การสอนผนวกเนื้อหาวิชาและเทคโนโลยี (Technological Pedagogical and Content Knowledge: TPACK)ร่วมกับแนวการจัดการเรียนรู้ 5 Practices ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและการอภิปรายร่วมกันด้วยกระบวนการ 5 Practices ซึ่งเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการสร้างความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ผ่านการจัดระเบียบการอภิปรายในชั้นเรียนที่มีประสิทธิผลที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การคาดการณ์(Anticipating) แนวคิดของผู้เรียน เป็นการที่ผู้สอนคาดการณ์แนวคิดที่เป็นไปได้ทั้งหมดของผู้เรียน ในการตอบสนองต่องานทางคณิตศาสตร์(Mathematical tasks) โดยงานทางคณิตศาสตร์มีหลากหลายรูปแบบทั้งในรูปกิจกรรม สถานการณ์ปัญหาในชีวิตประจำวัน ใบงาน หรือกรณีศึกษา เป็นต้น ซึ่งการออกแบบงานทางคณิตศาสตร์เน้นงานที่เกี่ยวข้องกับบริบทผู้เรียนเป็นหลัก มีความท้าทาย กระตุ้นให้อยากลงมือปฏิบัติ(Learning by

Doing) ขั้นที่ 2 การติดตามตรวจสอบ (Monitoring) เป็นการที่ผู้สอนสังเกตการตอบสนองของผู้เรียนต่องานที่ได้รับ ในขณะที่ผู้เรียนลงมือทำงาน(กลุ่มและเดี่ยว) ขั้นที่ 3 การเลือก (Selecting) ผลงานของผู้เรียนที่มีแนวคิดแตกต่างกัน ขั้นที่ 4 การจัดลำดับ (Sequencing) ผลงานอย่างมีเป้าหมาย เพื่อเตรียมการอภิปรายในชั้นเรียน ขั้นที่ 5 การเชื่อมโยง (Connecting) แนวคิดของผู้เรียนที่ถูกต้องน้อยที่สุดไปสู่แนวคิดที่ถูกต้องชัดเจนมากที่สุด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้การคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์แนวคิดร่วมกัน จนสามารถสรุปความคิดรวบยอด/หลักการทางคณิตศาสตร์ด้วยตนเองได้

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ดังนี้

3.1 การเรียนรู้นอกชั้นเรียน ใช้การออกแบบแหล่งเรียนรู้ของกระบวนวิชาทางออนไลน์บนระบบ CMU Mango Canvas เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ได้ตลอดเวลาที่สะดวก และศึกษาเนื้อหาในเอกสาร คลิปวิดีโอมาล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน



รูปที่ 1 บทเรียนออนไลน์กระบวนวิชาบนระบบ Mango

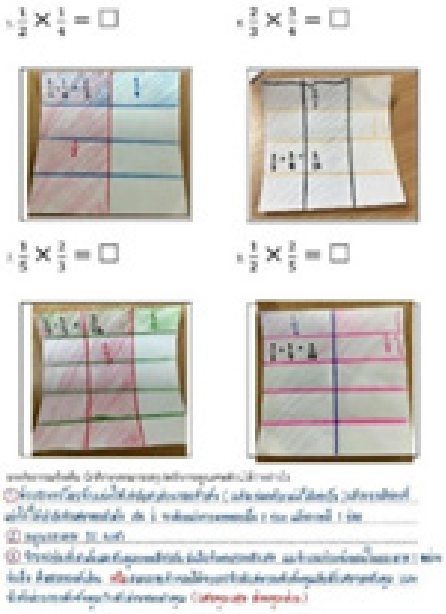
ส่วนการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและนักศึกษาใช้การสร้างกลุ่ม Chat ทาง Facebook เป็นหลัก

3.2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนประกอบด้วย

1) การตรวจสอบความรู้ก่อนเรียน ในช่วง 5 นาทีแรกของคาบเรียน โดยการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชัน Mango Quiz, Kahoot, Nearpod และ Quizzes เพื่อเป็นการกระตุ้นการศึกษาเนื้อหาก่อนเข้าชั้นเรียน นอกจากนี้การใช้หลากหลายแอปพลิเคชันยังทำให้ผู้เรียนสนใจ สนุกสนาน และเรียนรู้ แอปพลิเคชันต่าง ๆ สำหรับนำไปใช้ในอนาคต

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 Practices ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวนำมาใช้ในทุกคาบที่มีการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านงานทางคณิตศาสตร์ที่ผู้สอนออกแบบและคาดการณ์(Anticipating)แนวคิดที่จะเกิดขึ้น โดยงานทางคณิตศาสตร์ที่นำมาใช้มีทั้งในรูปของใบงาน กิจกรรม กรณีศึกษา และเป็นทั้งกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว ที่เน้นการสร้างความคิดรวบยอดจากรูปธรรมไปสู่ความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรมที่สอดแทรกทั้งวิธีการสอนและเทคโนโลยีลงในกิจกรรม(TPACK) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

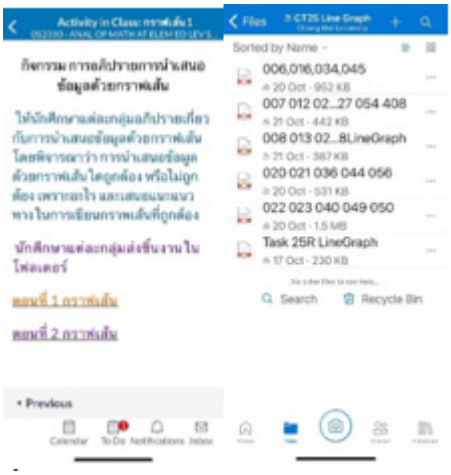


รูปที่ 2 ผลงานนักศึกษาในใบงานเพื่อสร้างความคิดรวบยอดเรื่องการคูณเศษส่วน



รูปที่ 3 กิจกรรมกลุ่มการหาวิธีในการสร้างความคิดรวบยอดเรื่องสูตรพื้นที่ของวงกลมตั้งแต่ 2 วิธีขึ้นไป

ในขณะที่นักศึกษาลงมือปฏิบัติงานนั้น ผู้สอนได้ติดตามตรวจสอบ (Monitoring) แนวคิดของนักศึกษาเพื่อสังเกตการทำงาน การสร้างแนวคิด การอภิปรายร่วมกันในกลุ่ม (Group discussion) จากนั้นให้ผู้เรียนส่งผลงานลงในระบบ Mango ผ่านการวางกิจกรรมในรูป Modules อย่างเป็นระบบ โดยผู้สอนได้เชื่อมต่อไปยัง OneDrive เพื่อที่ผู้สอนจะได้เลือกผลงาน (Selecting) ที่แตกต่างกันมาจัดลำดับ (Sequencing) และนักศึกษาสามารถเข้าไปศึกษาผลงานเพื่อนได้ตามต้องการ ดังตัวอย่าง



รูปที่ 4 แผนภาพ Activity in Class ในการทำงานทางคณิตศาสตร์และการส่งผลงานในแต่ละคาบ

ผู้สอนนำผลงานนักศึกษามาอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียน(Whole-class discussion) ทั้งในรูปแบบการอภิปรายผ่านออนไลน์ในโปรแกรม Discussion บน Mango และการอภิปรายหน้าชั้นเรียน ดังตัวอย่าง



รูปที่ 5 Whole-class discussion ผ่านระบบ Mango

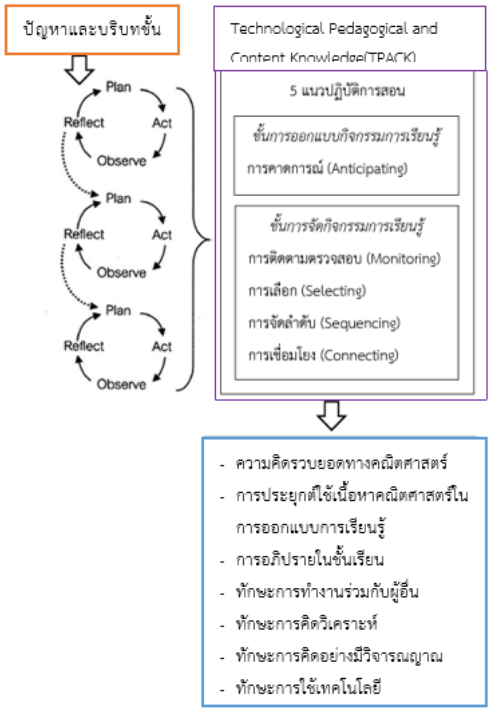


รูปที่ 6 Whole-class discussion ผ่านกิจกรรมหน้าชั้นเรียน

3) การเชิญผู้ทรงคุณวุฒิมาบรรยายในรูปของ Online Workshop เพื่อเสริมเติมเต็มในเรื่อง หลักสูตรฐานสมรรถนะและการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยหลังจากที่นักศึกษามีความคิดรวบยอดที่ถูกต้องและได้รับความรู้เรื่องหลักสูตรฐานสมรรถนะเป็นอย่างดี ผู้สอนได้มอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดทั้งภาคการศึกษา ผู้สอนบูรณาการทั้ง 5 Practices และ TPACK เข้าไว้ในทุกคาบเรียน และในขณะเดียวกัน ผู้สอนยังนำกระบวนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1.ขั้นวางแผน (Plan) 2.ขั้นปฏิบัติตามแผน (Act) 3.ขั้นการสังเกตผลการปฏิบัติ (Observe) และ 4.ขั้นสะท้อน

ผลการปฏิบัติ (Reflect) เป็นวงจรต่อเนื่องกันเป็นขดลวด[2] มาพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดีขึ้นเป็นลำดับ โดยมีวงจรในการพัฒนาทั้งหมด 3 วงจร วงจรละ 4-5 สัปดาห์ ดังกรอบแนวคิดต่อไปนี้



รูปที่ 6 กรอบแนวคิดในการพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้

วงจรที่ 1

<u>การวางแผน(Plan)และปฏิบัติตามแผน(Act)</u>

- ออกแบบงานทางคณิตศาสตร์โดยเน้นงานเดี่ยว

- ขั้นตอนการจัดกิจกรรม เริ่มด้วยการตรวจสอบความรู้ก่อนเรียนใช้ Quiz บน Mango เป็นส่วนใหญ่ และมอบหมายงาน และอภิปรายร่วมกันตามขั้นตอน 5 Practices

การสังเกตผลการปฏิบัติ (Observe) และสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

- Mathematical task ที่มอบให้นักศึกษาแต่ละคาบมีจำนวนมาก และบางคำถามยากเกินไปสำหรับนักศึกษา ทำให้นักศึกษาทำไม่ทัน

- เน้นการอภิปรายเต็มรูปแบบเกินไปใช้คำถามเร่งนักศึกษา ทำให้นักศึกษาซึ่งไม่มีประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวเกิดความกังวล และยังเป็นการเริ่มเรียนในช่วงต้นภาคเรียนที่ยังปรับตัวจากการเรียนออนไลน์มาไม่ได้เต็มที่

- งานส่วนใหญ่เป็นงานเดี่ยว นักศึกษาที่ทำไม่ได้ไม่กล้าสอบถาม จึงทำชิ้นงานไม่เสร็จ ต้องมอบหมายให้ทำต่อเป็นการบ้าน ทำให้เป็นภาระงานที่เพิ่มขึ้น

- การตรวจสอบความรู้ก่อนเรียนไม่เร้าความสนใจเท่าที่ควร

วงจรที่ 2

<u>การวางแผน(Plan)และปฏิบัติตามแผน(Act)</u>

(การปรับแก้จากวงจรที่ 1)

- เน้นงานทางคณิตศาสตร์ในรูปกิจกรรมมากขึ้น เพื่อความสนุกสนาน เช่น กิจกรรมการทำเครื่องดื่มเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ดังภาพ



รูปที่ 7 กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องอัตราส่วนและร้อยละผ่านการทำเครื่องดื่ม

- ปรับงานในแต่ละคาบน้อยลง โดยเน้นความคิดรวบยอดหลัก ๆ หรือบูรณาการงานให้ครอบคลุมหลายความคิดรวบยอดในงานชิ้นเดียว

- เน้นการทำงานเป็นกลุ่มทั้งกลุ่ม 2 คน 3 คน 5-6 คนตามลักษณะของงาน

- ปรับการอภิปรายที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด

พร้อมเสริมแรงโดยการชื่นชม และให้กำลังใจ

- ปรับรูปแบบการตรวจสอบความรู้ก่อนเรียนให้มีความหลากหลายและเร้าความสนใจมากยิ่งขึ้น โดยแอปพลิเคชัน Kahoot, Nearpod และ Quizzes

- เชิญผู้ทรงคุณวุฒิมาเสริมเติมเต็มในเรื่องหลักสูตรฐานสมรรถนะและการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อให้เห็นภาพของการบูรณาการหลักสูตรที่ชัดเจนขึ้น

<u>การสังเกตผลการปฏิบัติ (Observe) และสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)</u>

- กิจกรรมตรวจสอบความรู้ก่อนเรียน นักศึกษาชื่นชอบแอปพลิเคชัน Nearpod และ Quizzes โดยบอกว่า เร้าความสนใจดี และนักศึกษาบางคนศึกษาคลิปหลายรอบ เพื่อจะเล่นเกมดังกล่าวให้ชนะ

- กิจกรรมในภาพรวมสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ในบริบทที่ส่งเสริมการเรียนรู้ มีการอภิปรายร่วมกันในกลุ่มมากขึ้น (Group Discussion) แต่การอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียน (Whole-class Discussion) ยังมีนักศึกษาร่วมอภิปรายน้อย ส่วนใหญ่นักศึกษาจะนั่งฟังเพื่อนและพยักหน้าแสดงความเห็นด้วยเท่านั้น

วงจรที่ 3

<u>การวางแผน (Plan) และปฏิบัติตามแผน (Act)</u>
(การปรับแก้จากวงจรที่ 2)

- เสริมงานทางคณิตศาสตร์ในรูปกิจกรรม Hand on ผ่านสื่อที่หลากหลายให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติและเพิ่มแนวคำตอบที่ถูกต้องมากกว่า 1 คำตอบ เพื่อส่งเสริมการคิดขั้นสูงให้มากขึ้น

- คงกิจกรรมตรวจสอบความรู้ก่อนเรียน ด้วยแอปพลิเคชัน Nearpod และ Quizzes ที่นักศึกษาชอบ

<u>การสังเกตผลการปฏิบัติ (Observe) และสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)</u>

- นักศึกษาร่วมกิจกรรมการอภิปรายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียน (Whole-class Discussion)

สรุปภาพรวมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ในรูปการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ตลอดภาคเรียน

4. สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่สนับสนุน Active learning และ Flipped classroom

เนื่องจากตลอดการจัดการเรียนรู้ใช้การออกแบบ Flipped classroom ดังนั้นผู้สอนจึงได้สร้างแหล่งเรียนรู้บน Mango โดยสร้าง Module ของเนื้อหาในแต่ละคาบจำนวนทั้งหมด 25 คาบ และModule แนะนำผู้สอนและกระบวนวิชา และ Module สำหรับงานที่มอบหมายหลักอีก อย่างละ 1 Module รวมเป็น 27 Module ใช้การเชื่อมลิงก์ไปสู่การเก็บไฟล์เอกสารบน OneDrive ทั้งคลิปวิดีโอที่ผู้สอนสร้างขึ้น ผลงานนักศึกษา โดยแต่ละ Module จะประกอบด้วยเนื้อหาในการทำกิจกรรมดังนี้

1) Pre-test ใช้การตรวจสอบบน Mango โดยตรง และการตรวจสอบผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot, Nearpod และ Quizzes จำนวน 25 tests โดยสร้างแบบทดสอบบนแอปพลิเคชันดังกล่าว แล้วลิงก์เชื่อมผ่านหน้าเพจ Mango ทำให้ง่ายต่อการใช้งานของนักศึกษาบน Mango

2) เอกสารประกอบการสอน ที่ผู้สอนนำเนื้อหาในเรื่องนั้น ๆ บรรจุไว้ จำนวน 25 เพจ

3) คลิปวิดีโอสรุปเนื้อหาที่ผู้สอนสร้างขึ้น จำนวน 25 เรื่อง ดังตัวอย่าง



รูปที่ 8 ตัวอย่างคลิปวิดีโอเรื่องรูปสามเหลี่ยม C25รูปสามเหลี่ยม.mov

4) Assignment ซึ่งบางคาบเรียนที่ผู้สอนพิจารณาแล้ว พบว่า ภาระงานที่นักศึกษาได้รับมากเกินไป ผู้สอนจะงดภาระงานในหัวข้อนี้

5) สื่อและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งนำเสนอสื่อการสอนในเนื้อหานั้น ๆ คลิปวิดีโอเทคนิคการสอนต่าง ๆ จาก YouTube และแหล่งอื่น ๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และ Booklet นักศึกษารุ่นพี่ที่เคยเรียนกระบวนวิชานี้ จำนวน 25 เรื่อง ซึ่งตัวอย่าง Booklet ดังภาพที่ 9





1.8.4โจทย์ปัญหาแบบรูป.pdf 1.2การหารจำนวน.pdf

รูปที่ 9 ตัวอย่าง Booklet ที่นำเสนอเนื้อหาคณิตศาสตร์ผ่านการ์ตูน

6) Activity in Class กิจกรรมที่จัดขึ้นในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการแจ้งการดำเนินกิจกรรมใน Mathematical task ในคาบนั้น ๆ จำนวน 25 กิจกรรม

สำหรับท่านที่สนใจข้อมูลเอกสารทั้งหมด ทั้งคลิปวิดีโอ งานทางคณิตศาสตร์ และอื่น ๆ สามารถติดต่อโดยตรงกับผู้สอน เพื่อเชิญเข้าศึกษาเอกสารทั้งหมดบนระบบ Mango

5. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนใช้การประเมินตามสภาพจริง โดยเน้นการประเมินการเรียนรู้ทั้ง การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) และการประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) โดยรายการประเมินเป็นดังตารางที่ 1

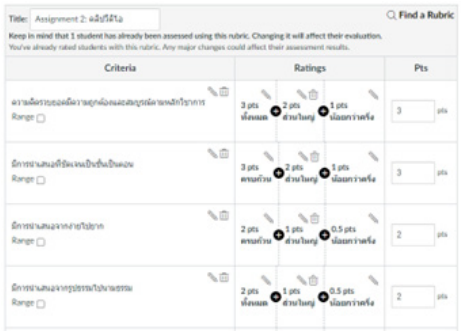
ตารางที่ 1 รายการประเมินผลการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนน
1.การวิเคราะห์กรอบโครงสร้างเนื้อหาคณิตศาสตร์ฯ	10%
2. การจัดทำคลิปวิดีโอนำเสนอความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา	20%
3. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา	20%
4. การเข้าร่วมกิจกรรมการอภิปรายร่วมกันและทำชิ้นงานในแต่ละคาบเรียน(Tasks)	25%
5. การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์	25%
รวม	**100%**

ซึ่งรายละเอียดของการวัดและประเมินผลเป็นดังนี้

การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) เพื่อนำมาตัดสินผลการเรียน ใช้ทั้งการประเมินการปฏิบัติงาน(Performance assessment)ในรูปของชิ้นงานดังรายการที่ 1-4 โดยผู้สอนสร้างเกณฑ์การประเมิน(Rubrics) ร่วมกับนักศึกษาในแต่ละชิ้นงานสำหรับชิ้นงานที่ 1-3 และวางเกณฑ์การประเมินไว้บนระบบ Mango ที่นักศึกษาสามารถที่จะเข้าดูได้ทุกเมื่อ ดังตัวอย่าง





รูปที่ 10 การประเมินชิ้นงานคลิปวิดีโอพร้อมเกณฑ์การประเมิน

ส่วนการประเมินรายการที่ 4 ใช้ทั้งการประเมินการปฏิบัติงาน และการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) โดยการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนประกอบด้วย1) คะแนนจากการทำ Pre-test ทุกคาบเรียนตามที่นักศึกษาทำได้ และมีคะแนนโบนัสสำหรับ 3 คนแรกที่ทำคะแนนสูงสุดในแต่ละครั้งจะได้ 3, 2 และ 1 ตามลำดับ 2) คะแนนจากการทำชิ้นงาน ร่วมกิจกรรมและอภิปรายร่วมกันในแต่ละคาบเรียน คาบเรียนละ 10 คะแนน จากนั้นนำคะแนนทั้ง 2 ส่วนมารวมกันและหารให้เหลือ 25 คะแนน ซึ่งการจัดกิจกรรมตลอดคาบเรียนเน้นการส่งเสริมการเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การอภิปรายร่วมกัน และการคิดขั้นสูง และการให้ข้อมูลย้อนกลับ(Feedback) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาไปพร้อมกัน

นอกจากนี้ ยังใช้การประเมินผลสัมฤทธิ์ในรูปของการทดสอบความรู้ความเข้าใจในความคิดรวบยอดของนักศึกษาตามบริบทกระบวนวิชา

6. ผลที่ได้รับ

6.1 ผลการประเมินกระบวนวิชาโดยนักศึกษา

ผู้สอนขอนำเสนอผลการประเมินจาก 2 แหล่ง ดังนี้

1) ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS พบว่า ตอนที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ย 4.79 คิดเป็นร้อยละ 95.71 อยู่ในระดับดีมาก ตอนที่ 2 ได้คะแนนเฉลี่ย 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.57 อยู่ในระดับดีมาก รายละเอียดดังภาพ



รูปที่ 11 ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS ทั้ง 2 ตอนเรียน

นอกจากนี้ นักศึกษายังให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า “ชอบกิจกรรมการสอนที่ทำให้เข้าใจคอนเซปต์ของอาจารย์มากค่ะ” “เรียนสนุก”

2) ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Microsoft forms ที่ผู้สอนสร้างขึ้น โดยทำการประเมิน 2 ช่วงคือ ช่วงสัปดาห์ที่ 2 ของวงจรที่ 1 และท้ายวงจรที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษามีแนวโน้นสูงขึ้นทุกรายการ (ประเมินครบ 100%) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจ

รายการ	ค่าเฉลี่ย#1	ค่าเฉลี่ย#2
เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	4.31	4.76
กระตุ้นให้นักศึกษาได้คิด ได้วิเคราะห์	4.29	4.62
เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.25	4.58
ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน	4.31	4.76
เปิดโอกาสให้อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม	4.24	4.69
ผู้สอนใจดี เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น	4.22	4.60
เปิดโอกาสให้ได้อภิปรายร่วมกันในชั้น	4.33	4.65
ผู้สอนใจดี เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น	4.22	4.60
สื่อและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ มีเพียงพอ	3.98	4.65

โดยนักศึกษาให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมในทางชื่นชอบการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน เช่น “เรียนกับอาจารย์สนุกมากค่ะ มีสื่อที่หลากหลายมากค่ะ อาจารย์ใส่ใจในการสอนมาก ๆ ค่ะ ดีใจที่ได้เรียนกับอาจารย์นะคะ ขอบคุณค่ะอาจารย์” “อาจารย์สอนสนุกมากเลยค่ะ หนูดีใจที่ได้เรียนกับอาจารย์นะคะ อยากให้ลดภาระงานลงนิดนึงค่ะ น้อง ๆ รุ่นถัดไปจะได้ไม่หนักมาก” “กิจกรรมช่วงหลังสนุกกว่าช่วงแรกค่ะ” “อาจารย์สอนดีมากค่ะ ไม่เข้าใจอาจารย์ก็สอนอย่างตั้งใจค่ะ เว็บมีปัญหาอะไรอาจารย์ตามดูให้ตลอดเลย ต้องขอบคุณมาก ๆ ค่ะ” “เข้าใจในเนื้อมากขึ้นครับ ผมคิดว่าถ้าเข้าใจเนื้อหาที่เรียนทั้งหมดแล้ว สามารถนำไปสอนได้เลยครับ” เป็นต้น

6.2 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษา

ผู้สอนขอนำเสนอผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาดังนี้

1) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา พบว่า นักศึกษามีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่ดีขึ้น และสามารถประยุกต์ใช้เนื้อหาคณิตศาสตร์ในการออกแบบการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยคลิปวิดีโอเนื้อหาคณิตศาสตร์ ที่นักศึกษาผลิตขึ้นมีทั้งหมด 18 คลิป และกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะของนักเรียน 29 กิจกรรม ดังตัวอย่าง



รูปที่ 12 ผลงานการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะฯ

คลิปวิดีโอตามลิงก์ การลบโดยการเอาออก ป.1.MOV



รูปที่ 13 ผลงานการจัดทำคลิปวิดีโอนำเสนอ ความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์

2) ผลลัพธ์จากการประเมินตนเองของนักศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยของพัฒนาการของนักศึกษาสูงขึ้น

ตารางที่ 3 ผลการประเมินตนเองของนักศึกษา

รายการ	ค่าเฉลี่ยครั้งที่ 1	ค่าเฉลี่ยครั้งที่ 2
ฉันทำกิจกรรมด้วยตนเอง	4.18	4.45
ฉันมีความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์มากขึ้น	3.84	4.38
ฉันได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน	4.31	4.69
ฉันมีส่วนร่วมในการพูดคุย แสดงความคิดเห็น และอภิปรายกับเพื่อนในกลุ่ม(Group discussion)	4.15	4.60
ฉันมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันกับอาจารย์และเพื่อนทั้งชั้นเรียน(Whole class discussion)	4.13	4.53
ฉันได้ฝึกการคิดขั้นสูงทั้งคิดวิเคราะห์ คิดวิจารณญาณ	4.02	4.38
ฉันได้ร่วมแสดงความคิดเห็น	4.18	4.29
ฉันเรียนวิชานี้แล้วสนุกสนาน ไม่เครียด	3.58	4.96

ซึ่งนักศึกษาได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า“ถึงแม้อาจารย์จะสอนสนุกใจดี แต่วิชาคณิตเป็นวิชาที่ยากสำหรับหนูมาก บางครั้งก็มีเครียด ๆ บ้างค่ะ”

นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษามีการขาดเรียนน้อยมาก ซึ่งการขาดเรียนทั้งหมดเกิดจากการลาป่วยลากิจของนักศึกษา โดยนักศึกษาให้ความสำคัญกับการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนทุกครั้ง เพื่อเป็นการสะสมคะแนนเก็บในทุกคาบเรียน

6.3 ผลลัพธ์ที่เกิดกับตัวผู้สอน

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ส่งผลให้ผู้สอนมีการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายด้าน ดังนี้

1) การพัฒนาตนเองในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นสิ่งที่ท้าทายที่สุดสำหรับผู้สอนที่ไม่ถนัด โดยเฉพาะการสอนบทเรียนออนไลน์บนระบบ Mango

2) ศึกษาค้นคว้า เติมเต็มองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพื่อให้ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง เช่น หลักสูตรฐานสมรรถนะ

3) การปรับวิธีสอนจาก Passive learning ไปสู่ Active learning ตลอดทั้งกระบวนวิชา ที่เน้นการอภิปรายร่วมกัน ซึ่งทึ่งกับสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นอย่างมาก เนื่องจากภาคเรียนนี้รับผิดชอบสอนทั้งหมด 8 วิชา จึงเป็นเรื่องยากในเรื่องเวลาในการเตรียมกิจกรรม แต่พอรอยยิ้มของนักศึกษาทำให้กิจกรรมดำเนินถึงเป้าหมาย

4) การปรับเปลี่ยนบุคลิกของตัวผู้สอนเองที่มีความใจเย็นมากขึ้น เข้าใจธรรมชาติของนักศึกษาและรับฟังนักศึกษามากขึ้น

7. สรุป

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 Practices ครั้งนี้ ทำให้ผู้สอนมองเห็นรูปแบบของการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน โดยเฉพาะการออกแบบงานทางคณิตศาสตร์ที่มีการปรับเปลี่ยนตามกระบวนการ PAOR ทำให้ผู้สอนได้ข้อมูลที่จะนำไปปรับแก้ Mathematical tasks ที่ยังมีปัญหาในการสอนครั้งต่อไป

ส่วนการขยายผลนั้น ผู้สอนต้องการขยับการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ไปสู่การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน โดยชักชวนอาจารย์ที่สนใจมาร่วมทำวิจัยด้วยกัน และวางแผนเผยแพร่สื่อคลิปวิดีโอที่ผลิตขึ้นจากทั้งผู้สอนเองและนักศึกษาในแพตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจต่อไป

8. กิตติกรรมประกาศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้(TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ที่อำนวยความสะดวก ให้การสนับสนุนการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่น่ารักทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในทุก ๆ คาบ

9. เอกสารอ้างอิง

[1] Smith, M. S., & Stein, M. K. (2018). Five practices for orchestrating productive mathematics discussions. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.

[2] Kemmis, S, & Mc Taggart, R. (1988), The Action Research Planner. Third Edition, Deakin University Press, Victoria .

065333 : การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมสมรรถนะในการออกแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักศึกษา

ณัชชา กมล
ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail: natcha.ka@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 47 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) ในกระบวนวิชา 065333 การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาในครั้งนี้อยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้การวิเคราะห์นักศึกษา การจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมานำมาสู่การออกแบบการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่างของนักศึกษา ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้ในกระบวนวิชาดังกล่าวจึงมีความหลากหลายทั้งการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ การเรียนรู้โดยการลงภาคสนาม และการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom ประกอบกับกระบวนการวัดและประเมินผลที่เป็นการประเมินตามสภาพจริง(Authentic assessment) โดยเน้นการประเมินการเรียนรู้ทั้งการประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) และการประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) ตลอดภาคการศึกษา การเอาใจใส่นักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อนักศึกษาทำให้นักศึกษาสามารถบรรลุ Course Learning Outcome ของกระบวนวิชาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะ Learning Outcome เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาของนักศึกษา

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) การประเมินตามสภาพจริง(Authentic assessment) สมรรถนะ(Competency)

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 065333 การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาที่ผ่านมา ผู้สอนเน้นการเรียนรู้เชิงรุก เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง แต่เมื่อเข้าสู่สภาวะสถานการณ์โควิด กิจกรรมการเรียนรู้ที่เคยปฏิบัติบางส่วนเกิดความถดถอย ทั้งนี้เนื่องมาจาก ข้อมูล/แหล่งเรียนรู้ทางออนไลน์ของกระบวนวิชายังไม่เพียงพอ การจัดทำบทเรียนออนไลน์ยังขาดความสมบูรณ์และเป็นระบบ ส่งผลให้การเรียนรู้ของนักศึกษาในการ

ศึกษาค้นคว้าเนื้อหาเพื่อนำมาอภิปรายในชั้นเรียนมีน้อย นอกจากนี้กระบวนวิชาดังกล่าวเป็นกระบวนวิชาที่เปิดสอนทั้งกับนักศึกษาสาขาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ และนักศึกษาสาขาคณิตศาสตร์ สาขาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งนักศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างดี และยังเป็นภาคเรียนที่นักศึกษาชั้นปีดังกล่าวลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู3 ตามแผนการเรียนรู้ตามหลักสูตร ที่ต้องเข้าไปปฏิบัติการสอนในโรงเรียนจำนวน 180 ชั่วโมง ซึ่งนักศึกษาจะต้องเข้าไปปฏิบัติการสอนในโรงเรียนตั้งแต่ช่วงกลางภาคนั้น ๆ จนกระทั่งปิดภาคเรียน โดยอาจารย์ผู้สอนในภาคเรียนนั้น ๆ จะไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติได้ ซึ่งจะต้องบริหารจัดการการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชาที่ตนเองรับผิดชอบไม่ให้มีผลกระทบต่อการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของนักศึกษา ส่วนนักศึกษาจากคณะวิทยาศาสตร์ซึ่งเรียนวิชาโททางการสอนคณิตศาสตร์นั้น ขาดความรู้พื้นฐานทั้งในเรื่องหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ เมื่อนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่มเรียนร่วมกันจึงเกิดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน จากการสอบถามนักศึกษาที่เรียนร่วมในชั้นเรียนเดียวกันจากปีการศึกษาที่ผ่านมา นักศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์สะท้อนว่า “การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อนคณะวิทยาศาสตร์จะไม่ค่อยแสดงความคิดเห็น ยิ่งเมื่อทำชิ้นงานร่วมกันนักศึกษาจะต้องใช้เวลามากกว่าที่เคยทำกิจกรรมเพื่อสอนเพื่อนคณะวิทยาศาสตร์ทั้งหมด ทำให้ไม่มีเวลาในการทำงานวิชาอื่น และช่วงเวลาว่างในการทำงานกลุ่มไม่ค่อยตรงกัน” ในขณะที่นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์สะท้อนว่า “การเรียนร่วมกันกับเพื่อนคณะศึกษาศาสตร์ก็เป็นสิ่งที่ดี เห็นความตั้งใจดีของอาจารย์ที่อยากให้เรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อน แต่เมื่ออาจารย์จัดกิจกรรมในชั้นเรียนโดยจัดนักศึกษาไปรวมกับเพื่อนคณะศึกษาศาสตร์ให้ทำงานและอภิปรายร่วมกันในกลุ่ม นักศึกษาบอกว่า นักศึกษาไม่มีโอกาสได้พูดเนื่องจากพูดไม่ทันเพื่อนจากศึกษาศาสตร์ นอกจากนี้ยังตามสิ่งที่เพื่อนศึกษาศาสตร์คุยกันไม่ทัน บางครั้งแทบไม่ได้แสดงความคิดเห็น อยากจะแยกเรียนเฉพาะคณะวิทยาศาสตร์แบบค่อยเป็นค่อยไป มีอาจารย์คอยให้คำชี้แนะมากกว่า” จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 065333 ประสบความสำเร็จ ผู้สอนจึงทดลองแบ่งตอนเรียนของนักศึกษาเป็น 2 ตอน โดยแต่ละตอนเป็นนักศึกษาแต่ละคณะ และดำเนินการวิเคราะห์หลักสูตร(มคอ. 3) เพื่อจัดทำหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ออกแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ออกแบบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาบรรลุ Learning Outcome (LO) ตามที่คาดหวังไว้ในหลักสูตร

2. กระบวนการในการออกแบบการเรียนรู้

ผู้สอนดำเนินการวิเคราะห์มคอ. 3 ผลการประเมินนักศึกษาที่ผ่านมา ข้อมูลการสอบถามนักศึกษาที่ผ่านมา นำมาสู่การเปิดกระบวนวิชา 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 สำหรับนักศึกษาสาขาคณิตศาสตร์ สาขาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ตอนที่ 2 สำหรับนักศึกษาสาขาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมีกิจกรรมบางหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดให้นักศึกษาทั้งสองตอนได้เรียนรู้ร่วมกันในวันพุธ เพื่อรองรับการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความแตกต่าง ความต้องการ และบริบทของนักศึกษา

ผู้สอนดำเนินการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับ Course Learning Outcome ของกระบวนวิชา ซึ่งประกอบด้วย LO1 วิเคราะห์หลักสูตรคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา LO2 อธิบายหลักการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และเทคนิคการสอนคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา LO3 เลือกใช้สื่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ในระดับ

มัธยมศึกษาLO4 ออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา และ LO5 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา โดยผู้สอนสร้าง Course Syllabus กำหนดจำนวนหน่วยการเรียนรู้เนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ แล้วนำไปวางบนระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยที่ชื่อ Mango CMU ซึ่งถือเป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของกระบวนวิชา เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้ามาศึกษาค้นคว้า ส่งงานออนไลน์ได้ทุกเมื่อทุกเวลา ซึ่งหน้าตาของกระบวนวิชาออนไลน์ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์กระบวนวิชา 065333 ในระบบ Mango CMU

ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ในรูปคลิปวิดีโอ เอกสารE-book เอกสารต่างๆในกิจกรรมในรูป pdf และ word เว็บไซต์ของแหล่งข้อมูลต่างๆ YouTube เป็นต้น ตลอดจนแบบประเมินความเข้าใจก่อนเรียน(Pre-test)ในรูปออนไลน์มาวางบนระบบ Mango CMU เช่น โปรแกรม Nearpod, Quizizz และ Kahoot เพื่อที่ผู้สอนจะใช้ประเมินนักศึกษาในรูปแบบ Quiz เพื่อตรวจสอบความรู้ของนักศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน นอกจากนี้ ผู้สอนยังจัดทำกลุ่มสื่อสารผ่าน Facebook messenger เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารกับนักศึกษา ในส่วนของการวัดและประเมินผลนั้น ผู้สอนได้แจ้งภาระงานชิ้นงานที่นักศึกษาจะต้องปฏิบัติและวางไว้บนระบบ Mango CMU เช่นเดียวกัน โดยภาระงานรายหน่วยจะลงไว้ในแต่ละหน่วย ส่วนภาระงานหลักสำหรับการวัดและประเมินผลหลักจะวางไว้ในหัวข้อ Courses Assignment เพื่อง่ายสำหรับนักศึกษาในการเข้าไปศึกษาและส่งงานของนักศึกษา การจัดทำบทเรียนออนไลน์บนระบบMango CMU นั้น ผู้สอนมีเป้าหมายที่ต้องการจะให้เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของนักศึกษาทั้งการศึกษาเนื้อหาที่จะเรียนมาล่วงหน้า การมอบหมายงาน การส่งงาน ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินในแต่ภาระงานที่ชัดเจน นักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง และระบบออนไลน์ดังกล่าว นักศึกษายังสามารถเข้าไปศึกษาได้ตลอดเวลาตามที่ต้องการ

3. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนรู้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน ผู้สอนดำเนินการโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ผ่านเทคโนโลยีดิจิตัลและการประเมินตามสภาพจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งนอกและในเวลาเรียน โดยก่อนเข้าชั้นเรียน ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาในหน่วยต่าง ๆ มาล่วงหน้า เมื่อเข้าชั้นเรียนผู้สอนตรวจสอบความเข้าใจโดยการ Quiz ผ่านโปรแกรม Nearpod, Quizizz และ Kahoot ถ้าข้อสอบข้อใดนักศึกษาตอบผิดจำนวนมาก ผู้สอนใช้การถามตอบอธิบายร่วมกันอีกครั้ง ก่อนดำเนินกิจกรรมหลักในขั้นสอน ซึ่งกิจกรรมในขั้นสอนเน้นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยผู้สอนประยุกต์แนวการจัดการเรียนรู้ผ่านการออกแบบงาน เพื่อส่งเสริมการอภิปรายในชั้นเรียนและการคิดวิจารณญาณ

(Designing Tasks for Promoting Classroom Discussion and Critical Thinking) ซึ่ง “งาน” หรือ “task” หมายถึง ภาระงานหรือชิ้นงานที่ผู้เรียนจะต้องทำ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความยุ่งยาก หรือเป็นปัญหาหรืออุปสรรคที่จะต้องทำและแก้ปัญหา โดย Christiansen และ Walther (1986)ได้อธิบายความหมายของคำว่า “งาน” ไว้ว่า เป็นภาระที่นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำ ส่วน Isoda (2007) กล่าวว่า งาน คือ สิ่งที่ผู้สอนสร้างขึ้น และมอบหมายให้นักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาเกิดปัญหาและความสงสัยก่อนลงมือปฏิบัติการแก้ปัญหา โดยงานในกระบวนวิชานี้ มีทั้งงานในรูปกรณีศึกษา การศึกษาคลิปวิดีโอ การศึกษาเอกสารต่าง ๆ ร่วมกัน จากนั้น ดำเนินการแก้ปัญหาจากงานที่ได้รับมอบหมายเป็นกลุ่ม เมื่อทำชิ้นงานเสร็จแล้วผู้สอนจะเลือกผลงานของนักศึกษาในแต่ละกลุ่มที่แตกต่างกันมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน(Whole class discussion) โดยการมอบหมายงานจะเน้นการทำงานกลุ่มเพื่อนักศึกษาจะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย และนำมาอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียน(Whole class discussion) เพื่อความเข้าใจเชิงลึก เมื่อจบบทเรียนในหน่วยนั้น ๆ ผู้สอนมอบหมายภาระงานที่เน้นการประยุกต์ความรู้ไปสู่การออกแบบชิ้นงานที่ได้มอบหมายใน Course assignment ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ตลอดภาคการศึกษาจะมีความหลากหลาย มีเทคนิคการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา (Case study)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนเตรียมกรณีศึกษามาให้นักศึกษาได้วิเคราะห์แบบกลุ่ม จากนั้นนำสิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์ของแต่ละกลุ่มมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้เทคนิค Think Pair Share หรือ Whole class discussion แล้วแต่กรณีในแต่ละคาบเรียน ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 การวิพากษ์การเขียนคำอธิบายรายวิชา ซึ่งเป็นกรณีศึกษา

3.2 การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม (Group work)

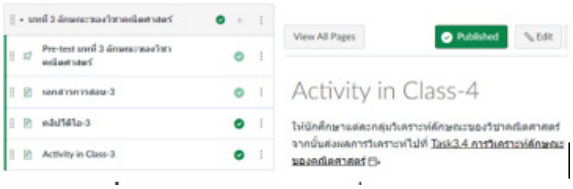
เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาปฏิบัติกิจกรรมในเวลาเรียนเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะทำหน้าที่ให้คำแนะนำ เช่น กิจกรรมการวิเคราะห์โครงสร้างรายวิชา กิจกรรมการวิเคราะห์การเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการวิเคราะห์ลักษณะของเนื้อหาคณิตศาสตร์ในแบบเรียนของนักเรียน เป็นต้น โดยผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันตามงานที่ได้รับมอบหมายดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 การทำกิจกรรมกลุ่ม ในการวิเคราะห์ลักษณะของเนื้อหาคณิตศาสตร์ในแบบเรียน

เมื่อนักศึกษาแต่ละกลุ่มทำชิ้นงานเสร็จสิ้น นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะส่งผลงานออนไลน์ผ่านระบบ Mango CMU ที่ผู้สอนได้วางคำสั่งไว้ในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว เมื่อทุกกลุ่มส่งผลงานเข้าระบบเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนเลือกผลงานของนักศึกษาที่แตกต่างกันมา

อภิปรายร่วมกันในห้อง เพื่อสรุปองค์ความรู้ที่ได้ ก่อนมอบหมายงานเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับภาระงานจริง ดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 หน่วยการเรียนรู้เรื่องลักษณะของวิชาคณิตศาสตร์ และ Activity in Class บนระบบ Mango CMU

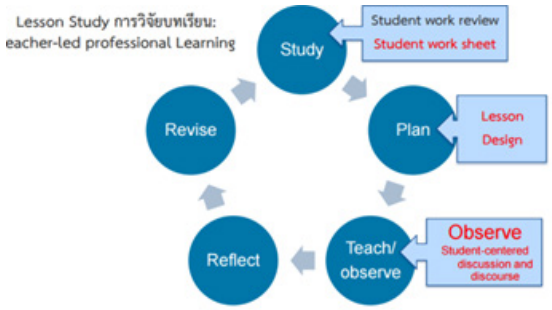
3.3 การเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ (Role play) และสถานการณ์จำลอง (Simulation)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปสถานการณ์จำลองในการทดลองสอนคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา โดยให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ดังตัวอย่างภาพกิจกรรมในรูปที่ 5



รูปที่ 5 แสดงกิจกรรมบทบาทสมมุติและ สถานการณ์จำลองในการทดลองสอนคณิตศาสตร์

นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา โดยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ 30 นาที และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่าน กระบวนการ PLC (Professional learning community) โดยในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม ตัวแทนกลุ่มที่เหลือแสดงบทบาทสมมติเป็นนักเรียนในการทดลองสอน ส่วนสมาชิกที่เหลือทำหน้าที่สังเกตชั้นเรียนเพื่อนำข้อมูลมาสะท้อนร่วมกันหลังจากจัดการเรียนการสอนเสร็จสิ้นในแต่ละกลุ่ม ซึ่งกระบวนการ PLC ดังกล่าวใช้ขั้นตอนของการวิจัยบทเรียน(Lesson study) ดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 แสดงกระบวนการ PLC ผ่านขั้นตอนของการวิจัยบทเรียน(Lesson study)

ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติและสถานการณ์จำลองในการทดลองสอนคณิตศาสตร์นั้น ช่วยส่งเสริมนักศึกษาในเรื่องการคิดวิจารณญาณเป็นอย่างมาก เนื่องจากในกระบวนการ PLC นั้น นักศึกษาต้องวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) แล้วนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักศึกษาต้องใช้ความรู้ที่เรียนมาทั้งในเนื้อหาคณิตศาสตร์ วิธีสอน เทคนิคการสอน จิตวิทยาการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นสร้างสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการสังเกตชั้นเรียนมาสะท้อนผลร่วมกัน เพื่อสะท้อนว่า กิจกรรมที่ออกแบบมานั้นกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือไม่ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ รู้ได้อย่างไรว่านักเรียนบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้ ผลงานนักเรียนสะท้อนอะไรให้ผู้สอน เป็นต้น ซึ่งภาพการสะท้อบบทเรียนตามกระบวนการ PLC ดังรูปที่ 7



รูปที่ 7 แสดงการสะท้อนบทเรียนในกระบวนการ PLC

3.4 การเรียนรู้โดยการลงพื้นที่ภาคสนาม (Field Experience)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการให้นักศึกษาได้นำความรู้ที่ได้เรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ตลอดภาคเรียนมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนจริง โดยนักศึกษาแต่ละกลุ่มเลือกชั้นเรียน โรงเรียนที่กลุ่มตนเองต้องการจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้ ติดต่อโรงเรียน วิเคราะห์หลักสูตร ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับสอนนักเรียนจริงเป็นเวลา 60 นาที สร้างสื่อการสอน ออกแบบการวัดและประเมินผลนักเรียนจริงทั้งเครื่องมือในการวัด เกณฑ์ในการประเมินผล ส่วนผู้สอนทำหน้าที่ออกหนังสือขอความอนุเคราะห์โรงเรียน เชิญครูผู้สอนคณิตศาสตร์ในโรงเรียนดังกล่าวมาเข้าร่วมกิจกรรม PLC ทำหนังสือเชิญศึกษานิเทศก์เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษา โดยในการลงพื้นที่จริงที่โรงเรียนนั้น ใช้การลงพื้นที่เป็นกลุ่ม ๆ โดยกลุ่มที่เหลือใช้การเรียนรู้ผ่าน Zoom เนื่องจากช่วงลงพื้นที่ เป็นช่วงที่นักศึกษาส่วนใหญ่ปฏิบัติการสอนตามโรงเรียนต่าง ๆ ในกระบวนวิชา 100319 และยังอยู่ในสถานการณ์เฝ้าระวังโควิด จึงใช้การเรียนรู้ผ่าน Zoom ร่วมด้วย และยังประชาสัมพันธ์ให้บุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามวันเวลาที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน Zoom โดยมีการประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook และในไลน์กลุ่มครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ โดยภาพประชาสัมพันธ์ ดังรูปที่ 8



รูปที่ 8 แสดงภาพประชาสัมพันธ์การเข้าร่วมกระบวนการ PLC

ในการจัดการเรียนรู้โดยการลงพื้นที่ภาคสนามนั้น ใช้รูปแบบเดียวกันกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ(Role play) และสถานการณ์จำลอง (Simulation) ส่วนที่เพิ่มเติมคือ การสอนนักเรียนจริงครูประจำการและศึกษานิเทศก์ที่มีประสบการณ์ในการสอนนักเรียนเข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษา ซึ่งทั้งครูประจำการที่สอนวิชาคณิตศาสตร์และศึกษานิเทศก์ต่างมีประสบการณ์การสอนคณิตศาสตร์มาเป็นอย่างดี ทั้งยังทำหน้าที่เป็นกรรมการสอบบรรจุข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ครูผู้ช่วย) ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดมาด้วย ยิ่งส่งผลดีกับนักศึกษาในการออกแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาสมรรถนะของนักเรียนช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในการออกแบบการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาของนักศึกษามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เข้าใจมุมมองของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินการจัดการเรียนการสอนของผู้สมัครสอบบรรจุครูผู้ช่วยเพื่อรับการแต่งตั้งเป็นครูผู้ช่วย ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในชั้นเรียนจริงของนักศึกษาดังรูปที่ 9





รูปที่ 9 แสดงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาในชั้นเรียนจริง และการสอะท้อนผลในกระบวนการ PLC

3.5 การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ในเรื่องของโครงสร้างหลักสูตรคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา และหลักสูตรฐานสมรรถนะและการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ใหม่ในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในปัจจุบัน โดยเป็นการบรรยายในรูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom ดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 แสดงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญผ่านโปรแกรม Zoom

3.6 การจัดการเรียนรู้ออนไลน์(Online) ผ่าน Zoom

ซึ่งมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบางช่วงเวลาที่สถานการณ์โควิดยังคงน่าเป็นห่วง โดยรูปแบบกิจกรรมยังคงกิจกรรมเหมือนกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Onsite โดยผู้สอนเริ่มต้นกิจกรรมด้วยการ Quiz ผ่านออนไลน์ จากนั้น ใช้การถามตอบเพื่อเตรียมความพร้อมของนักศึกษาในการทำกิจกรรมกลุ่ม จากนั้นจัดกลุ่มนักศึกษาเข้าห้อง(Breakout room) มอบหมายงานให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม โดยผู้สอนทำหน้าที่เข้าไปสังเกตการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของนักศึกษาในแต่ละห้อง หลังจากนั้น นำผลงานมานำเสนอห้องรวม จากวิธี/กิจกรรมการเรียนรู้ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้สอนใช้แนวการจัดการเรียนรู้ Active Learning และ Flipped-Classroom เข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผู้สอนตรวจสอบ ความรู้ผ่านการ Quiz ในแต่ละเนื้อหา ก่อนต่อยอดความรู้สู่การปฏิบัติจริง ซึ่งการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอภิปรายร่วมกันผ่านการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดวิจารณญาณ โดยในการออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 065333 ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นนั้น ผู้สอนปรับแนวคิดการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom action research) ผ่านขั้นตอน PAOR(Plan, Act, Observe and Reflect) มาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน ซึ่งข้อมูลจากขั้นตอน PAOR แต่ละวงจรจะถูกนำมาใช้เพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ดีขึ้นเป็นลำดับ

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนใช้การประเมินตามสภาพจริง โดยเน้นการประเมินการเรียนรู้ทั้งการประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) และการประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) โดยรายการประเมินเป็นดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายการประเมินผลการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนน
1.การจัดทำคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา และหน่วยการเรียนรู้(งานกลุ่ม)	20%

รายการประเมิน	คะแนน
2. การออกแบบ สร้าง และจัดทำสื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล และกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรฐานสมรรถนะทักษะในศตวรรษที่ 21 และเน้นการอภิปรายในชั้นเรียนคณิตศาสตร์ โดย	
2.1) จัดกิจกรรมในสถานการณ์จำลอง ผ่านกระบวนการ PLC (งานกลุ่ม 20%)	
2.2) จัดกิจกรรมในชั้นเรียนจริง ผ่านกระบวนการ PLC (งานกลุ่ม 20%)	40%
3. การตรวจสอบความรู้ก่อนเรียน	5%
4. บันทึกสิ่งเรียนรู้ การทำชิ้นงานต่าง ๆ ในชั้นเรียน (กิจกรรมการวิเคราะห์โดยใช้ความรู้ที่ศึกษามา การอภิปรายแสดงความคิดเห็น)	20%
5. การสอบปลายภาค	15%
รวม	**100%**

ซึ่งรายละเอียดของการวัดและประเมินผลเป็นดังนี้

การประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) เพื่อนำมาตัดสินผลการเรียน ใช้ทั้งการประเมินการปฏิบัติงาน(Performance assessment) ในรูปของชิ้นงานดังรายการที่ 1-4 โดยผู้สอนสร้างเกณฑ์การประเมิน(Rubrics) ร่วมกับนักศึกษาในแต่ละชิ้นงาน และวางเกณฑ์การประเมินไว้บนระบบ Mango ที่นักศึกษาสามารถที่จะเข้าดูได้ทุกเมื่อ ดังตัวอย่างเกณฑ์การประเมินการจัดทำหน่วยการเรียนรู้รูปที่ 11



065333OrganizingMathLearning: Assist. Prof. Dr. Natcha Kamol

เกณฑ์การประเมิน Task 1.1
การจัดทำคำอธิบายรายวิชา(งานกลุ่ม) 5%

รายการประเมิน	คำอธิบาย	คะแนน
ความครบถ้วนของประเด็นเนื้อหา	ครบถ้วนทุกประเด็น	1
	ครบถ้วนเกือบทั้งหมดของประเด็น	0.5
	มีเพียงบางประเด็นที่ครบถ้วน แต่ไม่ถึงครึ่งของประเด็นทั้งหมด	0
ความถูกต้อง ความกระชับไม่ซ้ำซ้อนของเนื้อหา อ่านแล้วเข้าใจง่าย	เนื้อหาทั้งหมดที่นำเสนอถูกต้อง(เนื้อหาครบถ้วนทั้งหมด) เรียนกระชับ อ่านแล้วเข้าใจง่าย	3
	เนื้อหาทั้งหมดที่นำเสนอถูกต้อง(เนื้อหาครบถ้วนทั้งหมด) เรียนไม่กระชับ มีความซ้ำซ้อน	2
	เนื้อหาส่วนใหญ่ที่นำเสนอถูกต้อง เรียนกระชับเป็นส่วนใหญ่	1
	เนื้อหาถูกต้องไม่ถึงครึ่งของเนื้อหาทั้งหมด	0.5
การนำเสนอและการตั้งประเด็นคำถาม	นำเสนอชัดเจนและตั้งประเด็นคำถามพร้อมอภิปรายแสดงความคิดเห็น	1
	นำเสนอได้ชัดเจนส่วนใหญ่และตั้งประเด็นคำถามหรืออภิปรายแสดงความคิดเห็นอย่างใดอย่างหนึ่ง	0.5
	นำเสนอชัดเจนเป็นบางส่วนและไม่ตั้งประเด็นคำถามและไม่ร่วมอภิปราย	0

หมายเหตุ 1. การส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนนจากคะแนนผลการประเมิน
2. การนำเสนอจะนำเสนอพร้อมกันทั้งคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา และหน่วยการเรียนรู้ ให้นำเสนอเรื่องละ15 นาที และอภิปรายร่วมกัน 5 นาที

รูปที่ 11 แสดงเกณฑ์การประเมินชิ้นงานเรื่องการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

ส่วนการสอบปลายภาคนั้น ผู้สอนใช้การทำข้อสอบ Take home โดยมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละคนออกแบบการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในรูปของแผนการจัดการเรียนรู้ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้น้ำหนักคะแนนเท่ากับ 15 คะแนน ซึ่งการประเมินดังกล่าวครอบคลุม Learning outcome ของกระบวนวิชาในทุกหัวข้อ เป็นการประเมินผลรวบยอดของนักศึกษาเป็นรายบุคคล

ในส่วนของการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) และการประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) นั้น ผู้สอนได้สอดแทรกในกระบวนการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน ซึ่งส่งผลให้นักศึกษามีพัฒนาการในการเรียนที่ดีขึ้นเป็นลำดับ

5. ผลที่ได้รับ

5.1 ผลการประเมินกระบวนวิชาโดยนักศึกษา

ผู้สอนขอนำเสนอผลการประเมินจาก 2 แหล่ง ดังนี้

1) ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS พบว่า ตอนที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ย 4.48 คิดเป็นร้อย

ละ 89.95 อยู่ในระดับดีมาก ตอนที่ 2 ได้คะแนนเฉลี่ย 4.42 คิดเป็นร้อยละ 88.31 อยู่ในระดับดีมาก

2) ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Microsoft forms ที่ผู้สอนสร้างขึ้นดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจ

ลักษณะการประเมินที่ปรากฏ	ตอนที่ 1		ตอนที่ 2	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านบรรยากาศในการเรียน	4.58	มากที่สุด	4.13	มาก
1.1) บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.56	มากที่สุด	4.29	มาก
1.2) บรรยากาศของการเรียนทำให้ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.78	มากที่สุด	4.34	มาก
1.3) บรรยากาศของการเรียนทำให้ มีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.78	มากที่สุด	4.00	มาก
1.4) บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาไม่เคร่งเครียดในการเรียน	4.22	มาก	3.84	มาก
1.5) บรรยากาศของการเรียนทำให้นักศึกษาเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.56	มากที่สุด	4.18	มาก
2. ด้านสื่อ Online	4.58	มากที่สุด	4.23	มาก
2.1) การใช้ Social media ทำให้การเรียนสะดวกมากขึ้น	4.44	มาก	4.32	มาก
2.2) การใช้สื่อ Online ทำให้นักศึกษาสามารถเตรียมตัวดูเนื้อหามาก่อน	4.44	มาก	4.24	มาก
2.3) การใช้ Video ให้ความรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น	4.44	มาก	4.05	มาก
2.4) การใช้ Video ให้ความรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้เร็วขึ้น	4.56	มากที่สุด	4.13	มาก
2.5) การใช้สื่อ Online ทำให้สามารถกลับมาทบทวนได้	5.00	มากที่สุด	4.42	มาก
3. ด้านกิจกรรมการเรียน	4.73	มากที่สุด	4.39	มาก
3.1) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนความรู้	4.67	มากที่สุด	4.55	มากที่สุด
3.2) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.67	มากที่สุด	4.32	มาก
3.3) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษามีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.67	มากที่สุด	4.45	มาก
3.4) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	4.78	มากที่สุด	4.16	มาก
3.5) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.89	มากที่สุด	4.50	มากที่สุด
3.6) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	4.67	มากที่สุด	4.34	มาก
3.7) กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการอภิปรายในชั้นเรียน	4.78	มากที่สุด	4.42	มาก
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.67	มากที่สุด	4.34	มาก
4.1) การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.78	มากที่สุด	4.21	มาก
4.2) การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง	4.67	มากที่สุด	4.32	มาก
4.3) การจัดการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.67	มากที่สุด	4.21	มาก

ลักษณะการประเมินที่ปรากฏ	ตอนที่ 1		ตอนที่ 2	
	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.4) การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.67	มากที่สุด	4.39	มาก
4.5) การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.44	มาก	4.34	มาก
4.6) กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.78	มากที่สุด	4.58	มากที่สุด

โดยนักศึกษาให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า “กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มได้ฝึกคิดวิเคราะห์ตามภาระงานที่ได้รับมอบหมาย” “การได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแบบ PLC ทั้งในการจำลองสอนโดยใช้บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง และได้ลงปฏิบัติภาคสนามที่โรงเรียนจริงเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) รวมทั้งการได้ฝึกคิดวิเคราะห์วิพากษ์ การอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน” “การทำแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่สามารถเข้าไปศึกษาคลิปวิดีโอ สื่อ e-book ต่าง ๆ ได้นอกเวลาเรียน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) ได้เป็นอย่างดี” เป็นต้น

5.2 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษา ผู้สอนขอนำเสนอผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาดังนี้

1) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา พบว่า นักศึกษาสามารถวิเคราะห์หลักสูตร เลือกใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน สามารถเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ออกแบบเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ได้เป็นอย่างดี ดังข้อคิดเห็นของครูคณิตศาสตร์ในโรงเรียน ศึกษานิเทศก์ที่ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษาในกิจกรรมการเรียนรู้ภาคสนามผ่านกระบวนการ PLC ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า “นักศึกษาออกแบบกิจกรรมที่ดีมาก เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) ที่เหมาะสมกับนักเรียน และเหมาะสมกับยุคสมัย มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ดี กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมั่นใจว่านักศึกษาสามารถที่จะออกไปเป็นครูมืออาชีพที่พร้อมในการออกแบบการเรียนรู้ให้กับนักเรียน” ซึ่งผลงานการออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่สะท้อนสมรรถนะในการเรียนรู้ของนักศึกษาสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ Mango CMU ของกระบวนวิชา 065333 065333 - ORGAN MATH LEARN IN SECOND LEV Sec.001,002 [2/65] (instructure.com) ส่วนสะท้อนความคิดเห็นของศึกษานิเทศก์ และครูคณิตศาสตร์ในโรงเรียนดังลิงก์คลิปสะท้อนจากมุมมองครูและศึกษานิเทศก์

2) ผลลัพธ์จากการประเมินตนเองของนักศึกษาเกี่ยวกับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการอภิปรายในชั้นเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยของพัฒนาการของนักศึกษาสูงขึ้น

ตารางที่ 3 ผลการประเมินตนเองของนักศึกษา

รายการ	ค่าเฉลี่ยครั้งที่ 1	ค่าเฉลี่ยครั้งที่ 2
ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	2.47	2.85
การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.51	2.94
การเสนอความคิดเห็น	2.38	2.81
การใช้หลักการและเหตุผล	2.49	2.87

นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษามีการขาดเรียนน้อยมาก ซึ่งการขาดเรียนทั้งหมดเกิดจากการลาป่วยลากิจของนักศึกษา โดยนักศึกษาให้ความสำคัญกับการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนทุกครั้ง เพื่อเป็นการ

สะสมคะแนนเก็บผ่านการทำ Quiz ต้นคาบ และการทำชิ้นงานในทุกคาบเรียน

5.3 ผลลัพธ์ที่เกิดกับตัวผู้สอน การพัฒนาการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชา 065333 ในครั้งนี้ส่งผลให้ผู้สอนมีการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายด้าน ดังนี้

1) การพัฒนาตนเองในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นสิ่งที่ท้าทายที่สุดสำหรับผู้สอนที่ไม่ถนัด โดยเฉพาะการสอนบทเรียนออนไลน์บนระบบ Mango CMU

2) ศึกษาค้นคว้า เติมเต็มองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพื่อให้ทันสมัย และทันต่อการเปลี่ยนแปลง เช่น หลักสูตรฐานสมรรถนะ ซึ่งเป็นเรื่องที่ใหม่ในวงการศึกษา

3) การปรับวิธีสอนจาก Passive learning ไปสู่ Active learning ตลอดทั้งกระบวนวิชา ที่เน้นการอภิปรายร่วมกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายให้กับผู้สอนเป็นอย่างมาก แต่ก็มีความสนุกสนาน ลุ้นทุกครั้งว่ากิจกรรมที่เตรียมให้นักศึกษานั้นจะประสบความสำเร็จตามที่วางไว้หรือไม่ ทำให้ผู้สอนมีการสังเกต เก็บข้อมูลขณะจัดกิจกรรม เพื่อนำมาสะท้อนผลการจัดกิจกรรมและปรับกิจกรรมให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นในคาบเรียนถัดไป

4) การปรับเปลี่ยนบุคลิกของตัวผู้สอนเองที่มีความใจเย็นมากขึ้น เข้าใจธรรมชาติและบริบทของนักศึกษาและรับฟังนักศึกษามากขึ้น นำข้อมูลต่าง ๆ มาปรับปรุงการเรียนการสอนตลอดเวลาให้ได้รวดเร็วที่สุด โดยผู้สอนจะคอยสอบถามนักศึกษาถึงสิ่งที่นักศึกษาประทับใจแล้วอยากให้คงกิจกรรมไว้ และสิ่งที่นักศึกษาอยากจะให้ปรับเปลี่ยน

6. สรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) ในกระบวนวิชา 065333 นั้น ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลายทั้งการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ การเรียนรู้โดยการลงภาคสนาม และการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom ทำให้ผู้สอนมองเห็นจุดเด่นจุดด้อยของเทคนิคการสอนแต่ละเทคนิค และปรับปรุงเทคนิคการสอนเหล่านั้นให้เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษาให้ได้มากที่สุดผ่านกระบวนการ PAOR ของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดีขึ้นเป็นลำดับ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนจะประสบความสำเร็จไม่ได้ถ้าขาดการเอาใจใส่ต่อนักศึกษาของผู้สอนเองที่ทำให้การขับเคลื่อนกิจกรรมต่าง ๆ ให้บรรลุเป้าหมายตรงกับความต้องการ ความสนใจของนักศึกษาที่แท้จริง

ส่วนการขยายผลนั้น ผู้สอนต้องการขยับการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ไปสู่การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษา โดยชักชวนอาจารย์ที่สนใจมาร่วมทำวิจัยด้วยกัน และวางแผนเผยแพร่สื่อคลิปวิดีโอที่ผลิตขึ้นจากทั้งผู้สอนเองและนักศึกษาในแพตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจต่อไป

7. กิตติกรรมประกาศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้(TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ที่อำนวยความสะดวก ให้การสนับสนุนการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์ทั้งคณะศึกษาศาสตร์และคณะวิทยาศาสตร์ที่น่ารักทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมตลอดภาคเรียน

8. เอกสารอ้างอิง

[1] Christiansen, B., & Walther, G. (1986). Task and activity. In B. Christiansen, A. G. Howson, & M. Otte (Eds.), Perspectives on mathematics education. The Netherlands: Reidel, pp 243-307.

[2] Isoda. (2007). How to Plan a Lesson for Developing Mathematical Thinking. Proceedings of APEC – Tsukuba International Conference 2007 “Innovative Teaching Mathematics though Lesson Study (□□) ”-Focusing on Mathematical Thinking. (pp. 1-10). Tokyo:[n.p.].

100404 : การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ตกผลึกองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้เชิงรุก

ณัฐพล แจ้งอักษร[1]
[1]ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
Natthapol.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 60 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

สอนอย่างไรให้ผู้เรียนสนุก และเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ได้ด้วยผู้เรียนเอง เป็นเรื่องท้าทายของผู้สอนที่ต้องคิดค้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ และหมั่นพัฒนาตนเองให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่เสมอ การเรียนเนื้อหาที่ค่อยข้างยากและปริมาณมากคงไม่ใช่เรื่องสนุกของผู้เรียนหลายคน ยิ่งหากกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นเน้นบรรยาย เนื้อหาเข้าใจยากหรือผู้เรียนไม่ชอบด้วยแล้ว ผู้เรียนอาจไม่สนใจ และไม่มีแรงบันดาลใจในการเรียน จนนำไปสู่การเรียนบทเรียนหรือวิชานั้นไม่ประสบผลสำเร็จ ธรรมชาติของรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ที่มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีมาก กฎระเบียบ และวิธีการมีรายละเอียดเยอะ จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการคิดขั้นสูงมาช่วยในการเรียนรู้เพื่อพัฒนางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในชั้นเรียนตามบทบาทของว่าที่คุณครู การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงเป็นแนวคิดหลักในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่มีทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนคำนึงการเพิ่มบทบาทในชั้นเรียนของผู้เรียนในการเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้เป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายให้เหมาะสมกับเนื้อหาส่วนต่าง ๆ และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล และกิจกรรมการเรียนรู้นอกชั้นเรียนเน้นการลงมือปฏิบัติเชิงพื้นที่เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการนำองค์ความรู้ที่ได้รับในชั้นเรียนไปใช้ในการแก้ปัญหาตามสภาพจริงและออกแบบผลงานวิจัยออกมาอย่างสร้างสรรค์ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในการแลกเปลี่ยนร่วมกัน สื่อการสอนและกิจกรรมในชั้นเรียน เป็นปัจจัยหนึ่งในการดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทั้งในแง่ของความสนุกสนาน การเข้าใจได้ง่าย และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่งช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในห้องเรียนได้อย่างมาก และผลักดันให้การเรียนในห้องเรียนเกิดความสนุก พร้อมเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนนั้นอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, ผู้เรียนเป็นสำคัญ

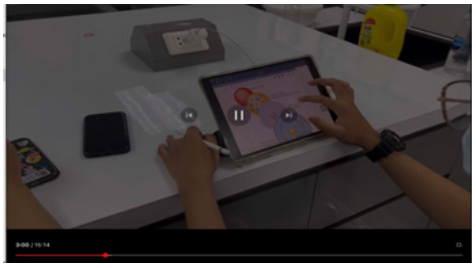
1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน (100404) วางแผนให้ผู้เรียน ตกผลึกองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้เชิงรุก กิจกรรมการเรียนรู้ถูกออกแบบให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในห้องเรียน เรียนรู้แบบนำตนเอง กิจกรรมการเรียนรู้จะ

เกิดจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เป็นฐาน ผู้สอนจะออกแบบการเรียนการสอนรูปแบบ Online ในรูปแบบ ACTIVE LEARNING วางโครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ที่ผู้เรียนสะดวก เน้นการศึกษานอกชั้นเรียน และแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด มีการใช้ช่องทางออนไลน์ที่อำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น CMU Canvas ประการสำคัญผู้เรียนต้องออกแบบนวัตกรรมที่สามารถแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาชั้นเรียนที่ตนเองออกแบบผ่านกระบวนการวิจัย มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน เป็นต้น ผ่านการออกแบบการทำงานภายในกลุ่ม รูปแบบการจัดการเรียนรู้หลากหลายมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา บริบทของผู้เรียน และวางกรอบแนวคิดที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ จนนำไปสู่การที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียนได้ที่เกิดจากการสังเกตชั้นเรียนในสนามจริง เรียนรู้และวิเคราะห์ถึงต้นตอปัญหา จนนำไปสู่การพัฒนางานวิจัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างสร้างสรรค์ กระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งหมดจะนำไปสู่ความรู้ เข้าใจ และสมรรถนะการวิจัยในขอบเขตห้องเรียนของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในบทบาทหน้าที่ของตนเองในอนาคต

2. แนวคิดการใช้เทคโนโลยี ICT/Digital Tools ในกิจกรรมการเรียน: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ของผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสในการปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ รวมถึงการนำเทคโนโลยีมาประกอบการจัดการเรียนการสอนโดยมี 3 ด้าน ในการใช้เทคโนโลยีมาประกอบการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ด้านการนำเทคโนโลยีมาเป็นแหล่งข้อมูลด้านเนื้อหา 2) ด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อในบทเรียนเฉพาะในคาบเรียนนั้น ๆ และ3) ด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อที่สร้างจากผู้เรียน โดยด้านการนำเทคโนโลยีมาเป็นแหล่งข้อมูลด้านเนื้อหา มีการใช้ CMU Canvas มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เนื่องจากผู้สอนสามารถที่จะลงเนื้อหาต่าง ๆ ที่เป็นบทความและคลิปการสอน งาน และการทำแบบฝึกหัดเพื่อทดสอบความเข้าใจ รวมไปถึงการตั้งหัวข้อเพื่อเกิดการอภิปรายได้อีกด้วยที่จะส่งเสริมการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นได้ทุกที่ทุกเวลาที่ผู้เรียนสะดวก ต่อมาด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อในบทเรียนเฉพาะในคาบเรียนนั้น ๆ เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เข้าใจแนวคิดในเรื่อง/คาบนั้น ๆ มากที่สุด เช่น การนำ Jam Board มาใช้ในการแสดงความคิดเห็นในรูปแบบเขียนเป็นสไลด์ที่เหมาะสำหรับการทำงานงานกลุ่ม การนำ Kahoot มาใช้ในการตรวจสอบความรู้ในเรื่อง/คาบนั้น ๆ และการนำคลิปจากออนไลน์มานำเสนอเพื่อเร้าความสนใจและสรุปองค์ความรู้จากคลิปนั้น ๆ และด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อที่สร้างจากผู้เรียน โดยผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างสื่อที่เปิดโอกาสการใช้เทคโนโลยีมาสร้างสื่ออย่างสร้างสรรค์ที่คำนึงต่อการเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีมาประกอบการเรียนการสอนสามารถที่จะตอบสนองต่อการจัดการเรียนทั้งในรูปแบบ On-site และ On-line



ภาพที่ 1 คลิปการสอนออนไลน์ที่นักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง

เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนของกระบวนวิชา

การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ผู้สอนมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์คุณลักษณะของผู้เรียนให้มากเท่าที่จะเป็นไปได้ เนื่องจากผู้เรียนมีบริบทที่แตกต่างกันตามภูมิหลัง ไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชา ความชอบ หรือประสบการณ์ของตนเอง และมีการเติบโตในยุคที่มีการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ที่ค่อนข้างสูง ผู้สอนจึงจำเป็นต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อให้กระบวนเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด การศึกษาระดับอุดมศึกษามุ่งเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้มุ่งออกแบบชั้นเรียนที่ใช้เทคโนโลยี ทั้งในการจัดการเรียนการสอน การใช้สื่อ การบริหารจัดการชั้นเรียน รวมถึงการวัดและประเมินผล ประเด็นสำคัญคือ การกำหนดเป้าหมายในการใช้เทคโนโลยีให้คุ้มค่า และเกิดประโยชน์ในทุกมิติ ยึดผลลัพธ์การเรียนรู้ผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้เทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้อย่างกว้างขวางเรียนรู้ได้เร็วมากขึ้น ผู้สอนมีเวลาให้กับผู้เรียนมากขึ้น การเรียนเกิดความหมาย การจัดการเรียนรู้นั้นต้องตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน สามารถเรียนได้ตามความสามารถของผู้เรียนโดยการเรียนการสอนจะต้องเป็นการตอบสนองความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดีทำให้การจัดการศึกษาเป็นระบบและเป็นขั้นตอน ตั้งบนรากฐานและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ครูเป็นผู้มีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนและออกแบบชั้นเรียนโดยใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยผู้สอนมีความรู้และเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสามารถประยุกต์สื่ออุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา จัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ใหม่ในห้องเรียน เข้าใจบทบาทของตนเองและเร่งศึกษาค้นคว้าการใช้เทคโนโลยีใหม่ให้ชำนาญ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน เปิดพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตรงตามความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียนเพิ่มประสิทธิภาพของเนื้อหาองค์ความรู้และกระบวนการการจัดการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม ซึ่งอาจมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทของโรงเรียนและคุณลักษณะของผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการเริ่มต้นใช้งานเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียนสำหรับเทคโนโลยีที่เข้ามามีส่วนช่วยในเรื่องการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน มีอยู่อย่างหลากหลาย เช่น ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) ซึ่งการจัดการศึกษาในสมัยใหม่จำเป็นต้องอาศัยข้อมูลข่าวสารเพื่อการวางแผนการดำเนินงาน การติดตามการประเมินผล โดยรูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน ควรมุ่งเน้นการออกแบบชั้นเรียน ให้ผู้เรียนมีโอกาสในการใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาความรู้ในทุกสาขาวิชา ไม่จำกัดเฉพาะในชั้นเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาคุณค่าทัศนคติและจริยธรรมในเชิงบวกในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและสารสนเทศ มีการบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีและทักษะการจัดการข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการทำงานเป็นทีม ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีในระดับพื้นฐานเพื่อสามารถเข้าถึงและต่อยอดในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้ (Silander, 2015; ทิศนา แขมมณี, 2551)

กล่าวโดยสรุป ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับผู้เรียนนั้น ครูต้องเริ่มต้นจากการวิเคราะห์คุณลักษณะของผู้เรียนเพื่อให้ทราบความต้องการและความสามารถพื้นฐานของผู้เรียน เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้อง กับบริบททั้งของสถานศึกษา ผู้เรียนและชุมชน ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นและแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา และนอกจากนี้ยัง

จำเป็นต้องส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการใช้ชีวิตในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งจะทำให้เกิดความยั่งยืนในการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีเหล่านี้กับวิชาชีพของผู้เรียนในอนาคต



ภาพที่ 2 สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้

3. Active Learning กับการเรียนรู้จากการลงมือทำ

บทบาทของผู้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนของรายวิชาครั้งนี้ได้ถูกปรับเปลี่ยนค่อนข้างมากกว่าเดิม จากเดิมที่ยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลางเป็นส่วนใหญ่ ได้ถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียน ได้ลงมือทำและใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำในชั้นเรียน ภายใต้สมมติฐานพื้นฐานสองประการได้แก่ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และ แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ในการนี้ผู้สอนลดบทบาทในการสอน และการเป็นผู้ให้ความรู้โดยตรง แต่เพิ่มบทบาทของการเป็นผู้ให้กระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมมากขึ้นอย่างหลากหลายทั้งการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเขียนการพูดและการอภิปรายร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน โดยการที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาองค์ความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความเข้าใจในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า สร้างสรรค์ และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มความสามารถผ่านการลงมือทำด้วยตนเอง นอกจากนี้การที่ผู้สอนเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ได้ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น จะทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะการสื่อสาร การให้เหตุผล การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง เรียนรู้การฝึกปฏิบัติในสภาพจริง ซึ่งมีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยรูปแบบสำคัญในการเรียนรู้แบบลงมือทำ เน้นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิดแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน เป็นผู้ช่วยสอน เน้นการร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขันในชั้นเรียน ฝึกความมีวินัยและความรับผิดชอบร่วมกัน มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ เน้นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน คิด ฟังพูด โดยเน้นไปที่ทักษะการคิดขั้นสูง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ และหลักการเหตุและผลสู่การสร้างความคิดรวบยอด โดยในกิจกรรมทั้งหมดผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ จุดสำคัญของการออกแบบชั้นเรียนในลักษณะนี้ ต้องให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านประสบการณ์ของตนเอง ได้ทบทวนตนเอง ซึ่งทำให้เกิดความยั่งยืนในการจัดการศึกษามากยิ่งขึ้น นับว่าการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 3 คลิปที่นักศึกษาบันทึกเพื่อแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

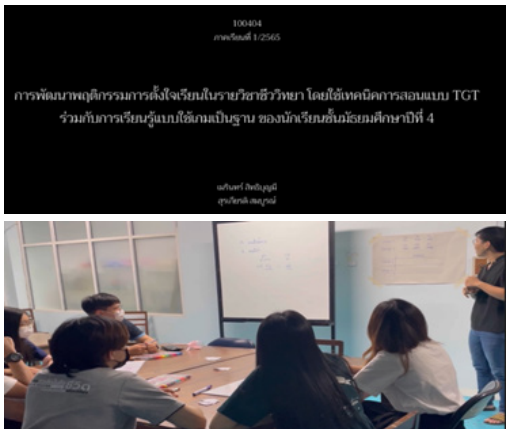
บรรยากาศการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงในการทำกิจกรรม Active Learning การจัดการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม Active Learning ของรายวิชาได้การออกแบบชั้นเรียนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ของรายวิชา มีจุดเน้นสำคัญคือการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งคือการสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ใหม่ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเปิดมุมมองที่กว้างมากยิ่งขึ้น โดยการสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง เป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนก่อให้เกิดความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้เรียนสามารถกำหนดหลักการที่ได้จากการปฏิบัติและสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีได้อย่างถูกต้องส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น มีโอกาสในการตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการเรียนในแต่ละรายวิชา อาจมีแนวทางในการสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงในการทำกิจกรรม Active Learning ลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น กระบวนการกลุ่ม บทบาทสมมติ การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ การอภิปรายกลุ่ม การเรียนรู้แบบสรรค์สร้างความรู้ เป็นต้น จุดเน้นสำคัญของการสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงคือการที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียน สามารถแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้โดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ทุกคนในชั้นเรียนมีความสำคัญอย่างเท่าเทียมกัน ผู้สอนพยายามเรียนรู้วัฒนธรรมของผู้เรียน คุณลักษณะ บุคลิกที่มีความแตกต่างกันออกไป แล้วเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน สนับสนุนความคิดเห็นของผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน เริ่มจากการที่ผู้สอนพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียน ดึงประสบการณ์ของตนเองออกมาใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านกระบวนการกลุ่ม จากนั้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในชั้นเรียน โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ เน้นให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ถึงความคิดของตนเองความคิดของผู้อื่นที่แตกต่าง ทำให้การเรียนรู้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลาย เรียนรู้การทำงานเป็นทีม และเรียนรู้บทบาทของสมาชิก ในชั้นเรียนอย่างเท่าเทียมกัน เมื่อเข้าสู่เนื้อหาในรายวิชา ผู้สอนควรมุ่งเน้นการสรุปความคิดเห็นและประสบการณ์ของผู้เรียนรวบยอดเข้าสู่เนื้อหาในกระบวนวิชานั้น ๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และสามารถปฏิบัติได้ง่ายมากขึ้น และสุดท้ายส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการประยุกต์ใช้แนวคิดได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอด ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่นรู้จักคิดวิเคราะห์ และนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดโดยอิงจากประสบการณ์เดิมและเนื้อหาใหม่ที่ได้เรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งเกิดจากการที่ตนเองได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้



ภาพที่ 4 บรรยากาศการเรียนรู้ที่นักศึกษาเป็นผู้นำกิจกรรมในชั้นเรียน

จากการสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึงในการทำกิจกรรม Active Learning จะช่วยให้ผู้เรียน มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง เกิดการฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการบันทึกความรู้ด้วยตนเองทักษะการจัดการความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ และที่สำคัญคือทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม การเรียนรู้เป็นกระบวนการ

ที่ความรู้ถูกสร้างขึ้นมาจากการปรับเปลี่ยนประสบการณ์ มีการพัฒนาจากองค์ความรู้เดิมในอดีตเป็นองค์ความรู้ใหม่ ในการออกแบบชั้นเรียนผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีการในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์กับผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย ทั้งการบรรยาย การทำกิจกรรมกลุ่ม การค้นคว้าด้วยตนเอง การทำโปรเจค เป็นต้น เมื่อเวลาผ่านไปการศึกษาได้รับการพัฒนาเป็นอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่ได้รับการออกแบบให้มีความสอดคล้องกับผู้เรียนและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง และเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบันที่มีความเป็นปัจเจกทางความคิดมากยิ่งขึ้น บทบาทของผู้สอนจากเดิมที่เป็นผู้ให้ความรู้จึงถูกเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในชั้นเรียน และบทบาทของผู้เรียนจากเดิมเป็นเพียงผู้รับความรู้ แต่ถูกเปลี่ยนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทาง กระบวนการการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืนนั่นคือการให้ผู้เรียนได้ทดลองทำด้วยตนเอง หรือการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยเริ่มจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรงซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เน้นความรู้สึกจากประสบการณ์จริง แล้วให้ผู้เรียนสะท้อนคิดด้วยการสังเกต เน้นให้ผู้เรียนได้คิดไตร่ตรอง ทำความเข้าใจในสิ่งที่ได้จากการสังเกตและทดลองทำ สะท้อนคิดจากสิ่งที่ได้ปฏิบัติให้เป็นรูปธรรม จากนั้นสร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม ผู้เรียนจะได้สรุปผลที่ได้จากการสะท้อนคิด แล้วสร้างเป็นแนวคิดของตนเอง และสุดท้ายให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติ นำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียน เกิดการลองผิดลองถูก สร้างกระบวนการและขั้นตอนขึ้นมาด้วยตนเอง ทั้งกระบวนการคิด การเลือกวิธีการในการปฏิบัติ การแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Gifkins, 2015).



ภาพที่ 5 การวางแผนดำเนินการวิจัยของนักศึกษา

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

1. บทบาทของผู้สอนในห้องเรียนที่มีการออกแบบให้ผู้เรียนได้ทดลองทำด้วยตนเองจนเกิดการเรียนรู้นั้น จากเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้จะถูกปรับเปลี่ยนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในชั้นเรียน ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ให้ความช่วยเหลือ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และส่งเสริมให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนมีคุณภาพ

2. จากการที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นฐาน ผู้เรียนจะสามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการเรียนรู้ มีอิสระในการทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง สามารถบริหารจัดการ วางแผนตัดสินใจได้อย่างอิสระ ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่คงทน



ภาพที่ 6 การนำเสนอผลการดำเนินการวิจัยของนักศึกษา



ภาพที่ 7 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาที่เกิดจากการค้นคว้าและสร้างเป็นผลงานด้วยตนเอง

ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมในโครงการ

จากการประเมินนักศึกษาแบบไม่เป็นทางการและเป็นทางการ สามารถสรุปผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาได้ดังนี้

1. นักศึกษาเรียนรู้องค์ความรู้ภาคทฤษฎีและปฏิบัติจากการลงมือทำด้วยตนเอง ตกผลึกองค์ความรู้ด้วยการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในรายวิชา แลกเปลี่ยนกับผู้สอนและเพื่อนร่วมกัน การจัดการเรียนรู้เน้นการจัดกิจกรรมและให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกิจกรรมการเรียนรู้

2. นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การทำงานกลุ่ม เป็นต้น

3. นักศึกษามีความสุข สนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียน สังเกตได้ชัดเจน



ภาพที่ 8 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาที่เกิดจากวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียนที่ตนเองเคยเจอ

ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผลลัพธ์ที่เกิดจากการเข้าร่วมโครงการมีดังนี้

1. เรียนรู้ความยืดหยุ่นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ลดการจัดการเรียนรู้ที่เคร่งครัดกับผู้เรียนมากจนทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ของผู้เรียนไม่มีความสุข

2. พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง โดนนำมาใช้ในการประกอบการจัดการเรียนรู้และการสร้างสื่อจากผู้สอนเองโดยใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อที่จัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัล ผู้สอนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีมาจัดการเรียนรู้ที่สอดรับกับยุคโลกาภิวัตน์

3. พัฒนาแนวคิดและเข้าใจความแตกต่างของผู้เรียนที่มีความหลากหลายและสอดรับกับแนวคิดปัจจุบันร่วมกับผู้เรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้สอนเป็นผู้ที่คอยเสนอแนะในการให้องค์ความรู้และเป็นผู้ที่คอยให้คำปรึกษาเป็นสำคัญ

6. แนวทางในการขยายผล

1. สำหรับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานี้ ผู้สอนเห็นว่าการจัดทำคลิปประกอบการเรียนรู้ช่องทางออนไลน์มีประโยชน์กับผู้เรียนมาก เนื่องจากผู้เรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ไม่ว่าเวลาหรือสถานที่ใด ฉะนั้นผู้สอนวางแผนการเผยแพร่สื่อที่ผลิตเองเพิ่มขึ้นและเข้าถึงช่องทางต่าง ๆ ให้มากขึ้น สร้างสื่อที่เข้าถึงผู้เรียนในปัจจุบัน

2. บูรณาการรายวิชาเข้ากับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องและออกแบบผลงานร่วมกัน จะได้เป็นการลดภาระงานของผู้เรียน และเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างน่าสนใจ

3. พัฒนาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้หลากหลายมากขึ้น โดยการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาแต่ละสัปดาห์ให้เชื่อมโมงกัน และออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายผู้เรียนให้มากขึ้น

7. การอภิปรายผลตามประเภททุน

การปรับชั้นเรียนในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นเชิงรุก สามารถสะท้อนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนได้เรียนรู้องค์ความรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ที่มีความคงทนถาวรแล้ว และช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน สะท้อนผลการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากชิ้นงาน บทบาทในชั้นเรียนของผู้เรียนเด่นชัดไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมในรูปแบบใดตาม ซึ่งแตกต่างจากที่ผู้สอนเคยสอนมาในอดีตที่เน้นการบรรยาย เพราะกังวลว่าเนื้อหาที่ผู้เรียนได้รับจะไม่ครบถ้วน

8. ปัญหาและอุปสรรค

1. การฝึกสังเกตชั้นเรียนโรงเรียนของนักศึกษาช่วงแรกค่อนข้างลำบาก เนื่องจากโรงเรียนมีความกังวลเรื่องโรคระบาด และนักเรียนบางส่วนติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จึงทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมบางกิจกรรมได้ตามแผนที่วางไว้

2. ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ยังไม่เป็นไปตามที่กำหนดเท่าที่ควรเนื่องจากบางเนื้อหาผู้สอนต้องจัดกิจกรรมมากกว่าที่กำหนด เนื่องจากผู้เรียนยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียนเท่าที่ควร

3. ผู้เรียนบางส่วนมีปัญหาเรื่องอุปกรณ์ไอที ไม่ว่าจะเป็นส่วนของสัญญาณอินเทอร์เน็ตค่อนข้างช้า ทำให้การเรียนรู้ไม่ต่อเนื่องอย่างที่ควรจะเป็น

9. กิตติกรรมประกาศ

กิจกรรมครั้งนี้ไม่สามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีหากไม่ได้รับการสนับสนุนจาก ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

10. เอกสารอ้างอิง

[1] ทิศนา แขมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] Silander, P. (2015). Phenomenon Based Learning. [Online], Available: http;//www.phenomenoleducation.info/phenomenon-based-learning.html

[3] Gifkins, J. (2015). What Is ‘Active Learning’ and Why Is It Important?.E-international relations. [Online], Available:http://www.eir.info/2015/10/08/what-is-active learning-and-why-is-it-important.

114203 : การถ่ายภาพสตูดิโอ 1
การใช้สื่อเสริมความรู้นอกเวลาเพื่อเพิ่มชั่วโมงปฏิบัติการในสตูดิโอถ่ายภาพ

ณัฐพล นุกูลคาม[1]
[1]ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาคารพีที เรสซิเดนส์ 51 ถนนศิริมังคลาจารย์ ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
nattapon.nukulkam@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 35 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้สรุปการดำเนินการเรียนการสอนในวิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ได้ประยุกต์ใช้การสอนแบบ Active Learning กับการใช้สื่อการสอนเสริมความรู้ด้านทฤษฎี เทคนิค และอุปกรณ์พื้นฐานต่าง ๆ เพื่อลดการบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียน ควบคู่กับการเรียนภาคปฏิบัติที่ผู้เรียนได้นำทฤษฎีและเทคนิคแต่ละเนื้อหามาค้นคว้าเพิ่มเติมแล้วลงมือปฏิบัติการถ่ายภาพตามเนื้อหาหรือโครงการภาพถ่ายที่กำหนด แล้วจึงตรวจประเมินโดยนำผลงานมาพูดคุยกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในชั้น ผลการดำเนินงานพบว่าผู้เรียนสามารถนำความรู้และแนวทางปฏิบัติจากสื่อเสริมความรู้มาใช้ในห้องเรียนได้ แม้แผนการดำเนินการไม่ได้มีแนวทางวัดการเรียนรู้จากสื่อการสอนที่ชัดเจน โดยสังเกตจากผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถใช้อุปกรณ์ได้ค่อนข้างคล่องแคล่วและไม่เกิดความเสียหายซึ่งในส่วนนี้อาจเป็นผลจากการลดการบรรยายในชั้นเรียนด้วยการใช้สื่อการสอนแล้วทำให้ผู้เรียนมีเวลาทดลองปฏิบัติในคาบเรียนมากขึ้น ในด้านทักษะการปฏิบัติการถ่ายภาพผู้เรียนยังสามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายตามการสาธิตได้ดี แต่มีเพียงผู้เรียนบางส่วนที่สามารถนำองค์ความรู้มาทดลองจัดแสงถ่ายภาพในรูปแบบที่แตกต่างไปจากที่ผู้สอนสาธิต นอกจากนี้การใช้เวลาตรวจประเมินผลงานโดยนำมาพูดคุยยังทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้ความคิดความเข้าใจต่อบทเรียนของผู้เรียนมากขึ้น ซึ่งข้อมูลจากทั้งการสังเกตและการพูดคุยทั้งหมดผู้สอนสามารถนำไปแก้ไขปรับปรุงเนื้อหาและแบบฝึกหัดที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติในอนาคต

คำสำคัญ: การถ่ายภาพในสตูดิโอ, การจัดแสง, สื่อการสอน, การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ

1. บทนำ

วิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 เป็นหนึ่งในวิชาบังคับสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ ที่ครอบคลุมเนื้อหาด้านเทคนิคและทักษะพื้นฐานด้านอุปกรณ์ การจัดแสง และกระบวนการทำงานในสตูดิโอถ่ายภาพด้วย วิชาการถ่ายภาพในสตูดิโอ 1 นอกจากมีเนื้อหาหลักด้านเทคนิคและทักษะการจัดแสงแล้วยังประกอบด้วยเนื้อหารายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่ยากเกินความเข้าใจ

แต่เป็นสิ่งที่ผู้เรียนควรรู้ เช่นวิธีการใช้งานอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงความต้องการลดการบรรยายแล้วให้ผู้เรียนปฏิบัติซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีกว่า เนื่องจากเป็นวิชาด้านเทคนิคและทักษะ การเรียนการสอนในภาคเรียนนี้จึงได้นำ Asynchronous Learning มาใช้ โดยจัดทำสื่อการสอนส่วนหนึ่งในด้านทฤษฎีและเทคนิคการจัดแสงและถ่ายภาพ และอีกส่วนหนึ่งในด้านวิธีการใช้อุปกรณ์พื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เนื้อหาหลัก

2. แนวทางและหลักการที่ใช้ดำเนินการ

แนวทางและหลักการที่ใช้ในการดำเนินการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ประกอบด้วย การเรียนภาคบรรยายซึ่งได้ลดระยะเวลาลง การเรียนภาคปฏิบัติ (Active Learning) ซึ่งเป็นแนวทางหลักของกระบวนวิชา ที่ผู้เรียนได้นำทฤษฎี เทคนิค และแนวทางปฏิบัติมาศึกษาค้นคว้า วางแผน และลงมือถ่ายภาพตามเนื้อหาและโครงการ (Project-based Learning) ที่กำหนด โดยผู้สอนคอยให้คำปรึกษา จากนั้นผลจากการปฏิบัติงานของผู้เรียนจะได้รับการตรวจประเมินโดยใช้การสนทนากลุ่ม (Group Discussion) ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนทุกคน นอกจากนี้การดำเนินการในภาคเรียนนี้ยังได้สร้างสื่อการสอนเป็นคลิปวิดีโอสั้นที่เนื้อหาส่วนใหญ่แนะนำการใช้งานอุปกรณ์พื้นฐานในสตูดิโอถ่ายภาพให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนด้วยตนเอง (Asynchronous Learning) แล้วนำมาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาและโครงการถ่ายภาพหลัก

3. กระบวนการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

หัวข้อกระบวนการเรียนรู้ในกระบวนวิชามีหัวข้อย่อยสรุปกิจกรรมที่เกิดขึ้น กระบวนการที่ใช้และสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ผ่านมา มีรายละเอียดดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนได้ดำเนินการแตกต่างจากแผนการที่วางในข้อเสนอโครงการเล็กน้อย จากสัปดาห์เรียนที่น้อยลงเนื่องจากวันหยุดพิเศษต่าง ๆ การเรียนการสอนทั้งหมดในภาคเรียนนี้ดำเนินไปเป็นระยะเวลาทั้งหมด 12 สัปดาห์ โดยในบางสัปดาห์อาจมีกิจกรรมเกิดขึ้นพร้อมกันทั้งการสาธิต ทดลองปฏิบัติและการตรวจประเมิน หรือการทดลองปฏิบัติและการตรวจประเมิน กิจกรรมทั้งหมดแบ่งสัดส่วนได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สัดส่วนกิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรม	ระยะเวลา (สัปดาห์)
บรรยายล้วน	2 (16.7%)
สาธิต/ปฏิบัติ/ตรวจ	4 (33.2%)
สาธิต/ปฏิบัติ	2 (16.7%)
ปฏิบัติ/ตรวจ	2 (16.7%)
ตรวจประเมินล้วน	2 (16.7%)
รวม	12 (100%)

เนื้อหาที่ได้ดำเนินการเรียนการสอนมีหลายเนื้อหา แต่หลายเนื้อหาสามารถหรือจำเป็นต้องสอนควบคู่กันให้เกิดการเรียนรู้ เนื้อหาส่วนใหญ่ได้ทำวิดีโอบรรยายให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน และมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์พื้นฐานที่ได้ทำคลิปวิดีโอสั้นแนะนำและสาธิตการใช้งาน เนื้อหาที่ได้ดำเนินการเรียนการสอนแบ่งออกตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เนื้อหาที่ได้ทำการเรียนการสอน

เนื้อหา	หมายเหตุ
1. การใช้งานโปรแกรม Capture One สำหรับกระบวนการถ่ายภาพในสตูดิโอ	บันทึกการบรรยายแล้วอัปโหลดให้ผู้เรียนได้ทบทวน
2. ไฟแฟลชสตูดิโอ อุปกรณ์ปรับแต่งแสง และเครื่องวัดแสง	เป็นเนื้อหาหลักที่ได้นำมาทำสื่อการสอนเป็นคลิปวิดีโอสั้น

เนื้อหา	หมายเหตุ
3. สัดส่วนแสง (Light Ratio)	ทำวิดีโอบรรยายก่อนเรียน
4. การจัดแสงถ่ายภาพพื้นผิวมันวาว	ทำวิดีโอบรรยายก่อนเรียน
5. การจัดแสงถ่ายภาพวัตถุโปร่งแสง	ทำวิดีโอบรรยายก่อนเรียน
6. การจัดแสงถ่ายภาพวัตถุพื้นผิวมันวาวรูปทรงซับซ้อน	ทำวิดีโอบรรยายก่อนเรียน
7. การจัดแสงถ่ายภาพบุคคลฉากหลังขาว/ดำ	เปลี่ยนจากการผสมแสงแฟลชกับแสงในสภาพแวดล้อมเนื่องจากอุปกรณ์ไม่พร้อมสำหรับผู้เรียน

3.2 กระบวนการเรียนการสอน

กระบวนการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ในภาคการเรียนนี้ได้

3.3 สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

วิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ในภาคเรียนนี้ได้กลับมาเป็นการเรียนการสอนในห้องเรียน (Onsite) เต็มรูปแบบ แต่ยังคงใช้แพลตฟอร์มออนไลน์การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การเก็บสะสมผลงาน การแบ่งปันข้อมูล และการชี้แจงโจทย์งานและแนวทางปฏิบัติ ประกอบด้วย Microsoft Teams และ Facebook Group อีกทั้งเพื่อลดการบรรยาย เพิ่มเวลาปฏิบัติ และดำเนินการเรียนการสอนให้เป็นแบบ Asynchronous Learning จึงได้ใช้วิธีการอัดวิดีโอการบรรยายให้ผู้เรียนได้รับชมก่อนถึงคาบเรียนในเนื้อหานั้นๆ และได้จัดทำคลิปวิดีโอสั้นความยาวประมาณ 2 นาที ที่แนะนำวิธีการใช้งานอุปกรณ์พื้นฐานเช่นไฟแฟลช ขาตั้งต่างๆ เครื่องวัดแสง และอุปกรณ์ปรับแต่งแสงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนด้วยตนเองแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในแบบฝึกหัดหรือโครงการภาพถ่าย

4. ผลที่ได้รับจากการดำเนินการเรียนการสอน

หัวข้อผลที่ได้รับจากการดำเนินการเรียนการสอนแบ่งหัวข้อย่อยออกเป็นรายละเอียดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ ผลลัพธ์ต่อผู้สอน ผลลัพธ์จากการใช้สื่อเสริมความรู้ และตัวอย่างผลงานของผู้เรียน มีรายละเอียดดังนี้

4.1 วิธีประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้แบ่งตามสัดส่วนออกเป็นชิ้นงานจากแบบฝึกหัดและโครงการภาพถ่ายทั้งหมด 6 ชิ้น ที่จะสะท้อนให้เห็นความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีและเทคนิคการจัดแสงและคุณค่าความเข้าใจเชิงสุนทรียะ โดยประเมินผ่านการสนทนากลุ่มระหว่างผู้เรียนทั้งหมดและผู้สอนจากความถูกต้องเชิงเทคนิคคุณภาพ ความสวยงาม และความเป็นระเบียบเรียบร้อยโดยรวม คิดเป็น 90% และจิตพิสัยที่ประเมินจากการเข้าชั้นเรียนคิดเป็น 10%

4.2 ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ

ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับเกิดจากการเรียนรู้ผ่านแบบฝึกหัดในช่วงต้นการเรียนการสอนและการนำไปประยุกต์ใช้ในโครงการภาพถ่ายช่วงท้ายการเรียนการสอน ผลลัพธ์แบ่งออกตามทักษะที่คาดว่าผู้เรียนจะได้รับตามหัวข้อต่อไปนี้

4.2.1 ทักษะการวิเคราะห์แสงในสตูดิโอแบบต่าง ๆ เพื่อจะสามารถผสมแสงให้เกิดรูปแบบใหม่

ทักษะการวิเคราะห์แสงในสตูดิโอแบบต่าง ๆ เกิดจากการเรียนรู้เรื่องคุณภาพของแสงและอุปกรณ์ปรับแต่งแสง ซึ่งจากแบบฝึกหัดพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่เข้าใจว่าจะต้องทำอย่างไรเพื่อให้ได้แสงตามลักษณะที่ต้องการ เช่น แสงแข็ง ความเปรียบต่างจัดควรใช้ไฟขนาดเล็กและไม่ปรับเปลี่ยนทิศทางหรือกรองแสง หรือแสงนุ่ม ความเปรียบต่างต่ำควรใช้ไฟขนาดใหญ่และการกรองให้แสงกระจายออก เป็นต้น

4.2.2 ทักษะการประยุกต์การจัดแสงแบบต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดรูปแบบที่สร้างสรรค์

ทักษะการประยุกต์การจัดแสงแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกันเกิดขึ้นหลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการวิเคราะห์และจัดแสง และเริ่มทดลองจัดแสงที่ซับซ้อนขึ้นโดยใช้ไฟมากกว่าหนึ่งดวงแล้วควบคุมความมืดสว่างให้เท่ากันหรือต่างกัน จากแบบฝึกหัดพบว่าผู้เรียนอาจยังสับสนระหว่างค่าความมืดสว่างที่อ่านได้ด้วยอุปกรณ์เช่นเครื่องวัดแสงและความมืดสว่างจริงที่ปรากฏในภาพซึ่งทั้งสองมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้ค่าที่อ่านกับสิ่งที่ปรากฏคลาดเคลื่อนกัน เป็นประเด็นปัญหาที่ผู้สอนจะนำไปพัฒนาบทเรียนและแบบฝึกหัดต่อไป

4.2.3 ทักษะการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายเชิงศิลปะในสตูดิโอ

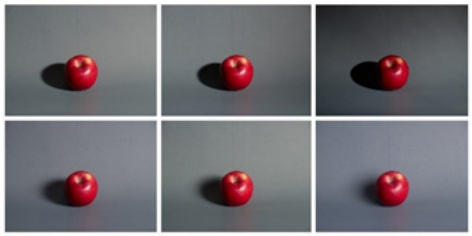
ทักษะการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายเชิงศิลปะในสตูดิโอคือผลลัพธ์จากการเรียนรู้เนื้อหาและทดลองปฏิบัติทั้งหมดของผู้เรียนซึ่งจะแสดงให้เห็นผ่านโครงการภาพถ่ายช่วงปลายภาคเรียนที่ผู้เรียนจะต้องนำองค์ความรู้ทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ถ่ายภาพตามโจทย์ต่าง ๆ ผลการดำเนินการพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถสร้างสรรค์ผลงานตามคำแนะนำได้ดีพอสมควร และมีผู้เรียนบางกลุ่มที่นำองค์ความรู้จากทั้งในบทเรียนและที่ศึกษาเพิ่มเติมทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งบางส่วนในนั้นสำเร็จเป็นที่น่าพึงพอใจ

4.3 ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

การดำเนินการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ซึ่งค่อนข้างเป็นกระบวนวิชาที่เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Active Learning) โดยตนเองอยู่แล้ว แล้วนำการเรียนการสอนแบบ Asynchronous Learning โดยสร้างสื่อการสอนเป็นคลิปวิดีโอสั้นเนื้อหาแนะนำการใช้งานอุปกรณ์พื้นฐานในสตูดิโอหลายชิ้น ซึ่งเป็นรายละเอียดปลีกย่อยแต่มีส่วนสำคัญ รวมถึงการใช้คลิปวิดีโอบรรยายทฤษฎีและเทคนิคในแต่ละเนื้อหาช่วยให้เวลาการบรรยายในชั้นเรียนลดลงอย่างมากและเพิ่มเวลาการทดลองปฏิบัติโดยผู้สอนคอยให้คำแนะนำซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้หลักให้กับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนมีความเห็นว่ามีประโยชน์อย่างมาก การตรวจประเมินผลงานด้วยการสนทนาหมู่ทำให้รู้ว่าเหตุใดผู้เรียนจึงสร้างสรรค์ผลงานตามที่ปรากฏ ผู้เรียนมีความเข้าใจด้านเทคนิคอย่างไร และผู้เรียนมีปัญหาจากการปฏิบัติอย่างไรทั้งในด้านเทคนิคและความพร้อมของสถานที่และครุภัณฑ์ ซึ่งข้อมูลจากการสนทนาแลกเปลี่ยนสามารถนำไปพัฒนาเนื้อหาและแบบฝึกหัดในการเรียนการสอนในปีถัดไปได้

4.4 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียน

ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนแบ่งออกตามแบบฝึกหัดและชิ้นงานรายเนื้อหาตามรูปต่อไปนี้



รูปที่ 1 ตัวอย่างผลงานจากหัวข้อคุณภาพของแสงและอุปกรณ์ปรับแต่งแสง



รูปที่ 2 ตัวอย่างผลงานจากหัวข้อสัดส่วนแสง



รูปที่ 3 ตัวอย่างผลงานจากหัวข้อการจัดแสงสำหรับพื้นผิวมันวาว



รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงานจากหัวข้อการจัดแสงถ่ายภาพวัตถุโปร่งแสง



รูปที่ 5 ตัวอย่างผลงานจากหัวข้อการจัดแสงถ่ายภาพวัตถุพื้นผิวมันวาวรูปทรงซับซ้อน



รูปที่ 6 ตัวอย่างผลงานจากหัวข้อการถ่ายภาพบุคคลฉากหลังขาวและดำ

5. สรุปผลที่ได้จากการดำเนินการ

ผลที่ได้จากการดำเนินการสามารถสรุปโดยแบ่งออกเป็นสามหัวข้อ ประกอบด้วยบทเรียนที่ได้รับ ปัญหาและอุปสรรค และข้อเสนอแนะ ในแต่ละหัวข้อมีรายละเอียดดังนี้

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนที่ได้รับจากการดำเนินการเรียนการสอนครั้งนี้พบว่าการลดการสอนภาคบรรยายโดยนำเนื้อหาส่วนหนึ่งไปสร้างสื่อการสอนเป็นคลิปวิดีโอบรรยายทฤษฎีและเทคนิคและแนะนำวิธีการใช้งานอุปกรณ์พื้นฐานที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนบทเรียนด้วยตนเอง และมีชั่วโมงปฏิบัติการพร้อมผู้สอนให้คำแนะนำมากขึ้นไม่ได้ทำให้ผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และอาจส่งผลดีต่อผู้เรียนจากการมีเวลาทดลองปฏิบัติมากขึ้น แม้แผนการดำเนินการไม่ได้กำหนดการประเมินการเรียนรู้จากสื่อการสอนที่ชัดเจน การตรวจประเมินผลงานโดยการพูดคุยแลกเปลี่ยนทำให้ได้ทราบถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบทเรียน รวมถึงทักษะและความเข้าใจในเนื้อหาของผู้เรียน ซึ่งทั้งหมดเป็นข้อมูลสามารถนำไปพัฒนาเนื้อหาและแผนการสอนต่อได้ อย่างไรก็ตามในความเห็นของผู้สอน ด้วยเวลาที่มากขึ้น หัวข้อเนื้อหาและชิ้นงานในแผนการเรียนการสอนภาคการเรียนนี้อาจน้อยเกินไปสำหรับผู้เรียน ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้สอนจะนำไปพัฒนาการเรียนการสอนกระบวนวิชานี้ต่อไป

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

การดำเนินการเรียนการสอนในภาคเรียนนี้ไม่มีปัญหาหรืออุปสรรคที่เป็นสาระสำคัญ อาจมีเพียงเนื้อหาและแบบฝึกหัดที่ออกแบบมาไม่ทำให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีตามเป้าหมายเท่าที่ควร

5.3 ข้อเสนอแนะ

การเรียนการสอนโดยลดการบรรยายลงทำให้มีเวลาปฏิบัติมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้สอนพบว่าหัวข้อเนื้อหาและชิ้นงานที่อยู่ในแผนการเรียนการสอนอาจน้อยเกินไป ในโอกาสหรือภาคการเรียนถัดไปที่มีการเรียนการสอนวิชานี้ผู้สอนอาจตัดสินใจเพิ่มเนื้อหาหรือชิ้นงานเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามเป้าหมาย

6. อภิปรายผลจากการใช้วิดีโอสั้นประกอบการสอน

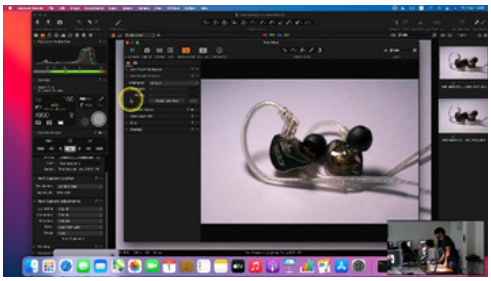
การดำเนินการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ในภาคเรียนนี้ได้สร้างสื่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทบทวนบทเรียนด้วยตนเอง สื่อการเรียน

รู้ทั้งหมดแบ่งออกเป็นคลิปวิดีโอการบรรยายตามแต่ละบทเรียน วิดีโอแนะนำการใช้งานอุปกรณ์พื้นฐานในสตูดิโอถ่ายภาพที่ผู้เรียนจะได้ใช้ และบันทึกการบรรยายและสาธิต มีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 เนื้อหาที่ได้สร้างเป็นคลิปวิดีโอ

เนื้อหา	ลักษณะ
1. การใช้โปรแกรม Capture One ในกระบวนการถ่ายภาพในสตูดิโอ	บันทึกการบรรยายและสาธิต
2. ไฟแฟลชสตูดิโอ	แนะนำการใช้งาน
3. ขาตั้งแบบต่าง ๆ	แนะนำการใช้งาน
4. การใช้เครื่องวัดแสงกับไฟแฟลช	แนะนำการใช้งาน
5. อุปกรณ์ปรับแต่งแสง	แนะนำการใช้งาน
6. การจัดสัดส่วนแสง	บรรยาย
7. การจัดแสงสำหรับพื้นผิวมันวาว	บรรยาย
8. การถ่ายภาพวัตถุโปร่งแสง	*สาธิต (ทดลองจัดแสงเป็นตัวอย่าง)
9. การถ่ายภาพวัตถุผิวมันวาวรูปทรงซับซ้อน	บรรยาย
10. การถ่ายภาพบุคคลฉากขาวและฉากดำ	บรรยาย

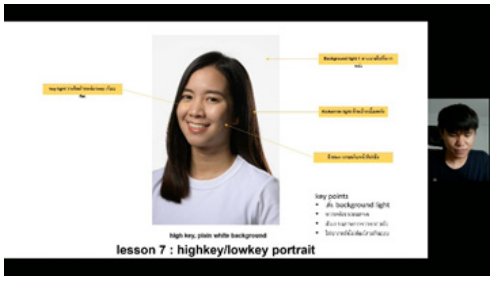
วิดีโอทั้งหมดถูกอัปโหลดลงกลุ่ม Microsoft Teams ของกระบวนวิชาให้ผู้เรียนรับชม นอกจากนี้คลิปวิดีโอทั้งหมดสามารถรับชมได้ตามลิ้งก์ต่อไปนี้ https://o365cmu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/nattapon_nukulkam_cmu_ac_th/EhA9NU_c_c1Og-lbIpFLD74BtYvSPa7NWBmkCEmJxEYhrQ?e=kIERRF



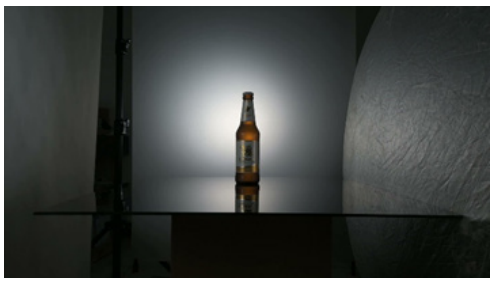
รูปที่ 7 ตัวอย่างจากคลิปวิดีโอบันทึกการบรรยายและสาธิตการใช้โปรแกรม Capture One



รูปที่ 8 ตัวอย่างจากคลิปวิดีโอแนะนำการใช้งานอุปกรณ์พื้นฐานในสตูดิโอถ่ายภาพ



รูปที่ 9 ตัวอย่างจากคลิปวิดีโอการบรรยายทฤษฎีและเทคนิคการถ่ายภาพ



รูปที่ 10 ตัวอย่างจากคลิปวิดีโอสาธิตการจัดแสง

ตามแผนการเรียนการสอนที่ได้ดำเนินการนั้น ไม่มีการประเมินผลการเรียนรู้จากสื่อการสอนโดยตรง แต่จากการสังเกตการปฏิบัติงานและผลงานภาพถ่ายของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนไม่มีปัญหาสำคัญในการใช้งาน

อุปกรณ์พื้นฐานในสตูดิโอถ่ายภาพ รวมถึงการใช้โปรแกรม Capture One ในกระบวนการถ่ายภาพแม้ยังไม่คล่องแคล่ว อุปกรณ์ที่ใช้ไม่เกิดความเสียหาย ในส่วนทฤษฎีและเทคนิคการถ่ายภาพ ผลงานของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความเข้าใจด้านทฤษฎีและเทคนิคพอสมควร โดยสามารถปฏิบัติตามการสาธิตและคำแนะนำได้ แต่มีเพียงผู้เรียนบางส่วนเท่านั้นที่สามารถนำองค์ความรู้มาประยุกต์สร้างสรรค์ภาพรูปแบบนอกเหนือไปจากการสาธิตได้อย่างชัดเจน ผู้สอนจำเป็นต้องปรับปรุงเนื้อหาและสร้างแบบฝึกหัดเพิ่มเติมให้กับผู้เรียนซึ่งสามารถกระทำได้จากเวลาที่เพิ่มขึ้นเมื่อลดการบรรยายในชั้นเรียนลงแล้วสร้างสื่อการสอนแทน

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนบทความขอขอบคุณผู้ที่ให้การสนับสนุนการเรียนการสอนวิชาการถ่ายภาพสตูดิโอ 1 ในภาคการเรียนนี้ ที่ผู้เขียนบทความ ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำวิชา ได้ทดลองนำแนวทางการสอนรูปแบบที่แตกต่างมาประยุกต์ใช้เสริมการสอน ประกอบด้วยสาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

112414 : ศิลปะเสียง (Sonic Art) ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ[1]
[1]ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: thatchatham.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 35 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

รายงานฉบับนี้นำเสนอแนวคิดและกระบวนการในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชา 112414 ศิลปะเสียง (sonic art) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำหรับภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยเน้นการนำการเรียนการสอนแบบ asynchronous learning และ real-life experience เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน เพื่อที่นักศึกษาจะได้เน้นไปยังการเรียนรู้ที่มีการปฏิบัติการควบคู่กันไป (practice-led) ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ทางด้านสื่อศิลปะ

คำสำคัญ: ศิลปะเสียง, asynchronous learning

TPYE B

1. ความเป็นมาของปัญหา

กระบวนวิชา 112414 ศิลปะเสียง (sonic art) หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเสียง ตลอดจนการฝึกฝนทักษะทางความคิด กระบวนการทำงาน และเทคนิคในการสร้างสรรค์โครงงานประเภทศิลปะเสียงในรูปแบบต่าง ๆ ตามโจทย์ที่กำหนด

ถึงแม้ว่า เดิมทีนั้น กระบวนวิชานี้จะมีลักษณะที่เป็นวิชาบรรยายโดยเน้นการปฏิบัติการควบคู่กันไป (จำนวนหน่วยกิต 3:1-6-2) แต่กิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมดจะอยู่ภายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีการนำเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ (LMS) เข้ามาช่วยสนับสนุน อีกทั้งเนื้อหาในส่วนของการบรรยายก็ถือว่ามากเกินความจำเป็น ซึ่งทำให้นักศึกษาส่วนหนึ่งเกิดข้อจำกัดในการเรียนรู้ทั้งในด้านพื้นที่และเวลา และจึงทำให้ไม่สามารถบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา (CLO) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการถก

เถียงความคิดที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติการ ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจหลักของการทำงานสร้างสรรค์ทางด้านสื่อศิลปะ ที่มักจะเป็นไปตามวิธีแบบการวิจัยที่มีการปฏิบัติการควบคู่กัน (practice-led research) นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ยังไม่ได้มีส่วนสร้างเสริมประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สัมผัสกับประสบการณ์จริงที่สัมพันธ์กับเนื้อหาของกระบวนวิชา อย่างเช่น การได้เรียนรู้กับศิลปินอาชีพที่ทำงานกับศิลปะเสียงโดยตรง เพื่อที่นักศึกษาจะได้ทราบถึงแนวคิดและกระบวนการในการทำงาน รวมไปถึงการได้เรียนรู้ชีวิตของตัวศิลปินกับการทำงานทางด้านสื่อศิลปะทางเสียงในบริบทการประกอบอาชีพ อีกทั้ง ยังมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเข้าชมนิทรรศการที่แสดงผลงานทางด้านศิลปะเสียงในพื้นที่ของแกลเลอรี (gallery) หรือพิพิธภัณฑ์จริง

2. การออกแบบการเรียนการสอน

จากบทแรก โครงการฯ นี้ จึงเป็นความตั้งใจอย่างยิ่งของผู้สอนที่พยายามจะทำการทดลองออกแบบการเรียนการสอนของกระบวนวิชาใหม่ ให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์และวัฒนธรรมการเรียนรู้ในยุคสมัยปัจจุบันที่มีความเป็นดิจิทัลมากยิ่งขึ้น ผ่านกระบวนการการจัดการเรียนการสอนแบบ asynchronous learning และ real-life experience นอกเหนือจากการนำเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นแพลตฟอร์มหลักในการจัดการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว

2.1 Asynchronous Learning

ด้วยธรรมชาติของตัวศาสตร์ทางด้านศิลปะเสียง ที่มีลักษณะแบบ non-linear อยู่แล้ว ผู้สอนจึงได้วางแผนทำการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยต่าง ๆ (module) 5 หน่วยตามเนื้อหาของกระบวนวิชา โดยนอกเหนือจากหน่วยสุดท้ายที่เป็นการติดตามและประเมินผลโครงการปลายภาค ในส่วนของหน่วยที่หนึ่งถึงหน่วยที่สี่ จะประกอบไปด้วยในส่วนของ (1) VDO แนะนำเนื้อหาของหน่วยนั้น ๆ (2) สื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม (supplementary materials) เช่น บทสรุปเนื้อหาโดยผู้สอน ตลอดจน link สื่อภาพและเสียง หรือบทความวิชาการที่เกี่ยวข้อง และ (3) แบบฝึกหัดย่อยสำหรับหน่วยนั้น ๆ ที่นักศึกษาจะได้รับโจทย์และต้องทำโครงการ prototype ย่อยที่สัมพันธ์กับเนื้อหาของหน่วยเฉพาะนั้น ๆ ทั้งหมดนี้ จะถูกบริหารผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ (LMS) ที่นักศึกษาสามารถที่จะเรียนรู้จากที่ใดและเวลาใดก็ได้ (asynchronous learning) นอกจากนี้ ผู้สอนยังเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถที่จะติดต่อและสร้างปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ร่วมกันผ่านทาง social media และ Zoom สำหรับการปรึกษาหารือนอกรอบอีกด้วย โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา ทั้งนี้ เพื่อที่จะย่นระยะเวลาชั่วโมงการเรียนการสอนในส่วนของการบรรยาย เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจในความคิดของศาสตร์ มาเป็นการใช้เวลาส่วนใหญ่ในการถกเถียงความคิดผ่านการปฏิบัติการทางสื่อศิลปะเป็นหลัก ดังนั้น บทบาทของ VDO สำหรับการจัดการเรียนการสอน จึงไม่ใช่สื่อหลักในการถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นเพียงแค่ส่วนประกอบหนึ่งของการจัดการการเรียนสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 Real-life Experience

นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้เชิญศิลปินมืออาชีพทางด้านศิลปะเสียงอย่าง อานนท์ นงค์เยาว์ (www.arnontnongyao.com) ซึ่งมีชื่อเสียงและผลงานได้รับการยอมรับระดับนานาชาติ มาร่วมเป็นวิทยากรหลักในการทำงานร่วมกับนักศึกษาในแต่ละหน่วยของการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการแนะนำความคิดและกระบวนการในการทำงานระหว่างการปฏิบัติการ รวมไปถึงการร่วมประเมินและถกเถียงถึงคุณค่าของมาตรฐานของโครงการย่อยและโครงการปลายภาคที่นักศึกษาได้จัดทำขึ้นด้วย โดยท้ายสุดนี้ โครงการปลายภาคของนักศึกษาจะนำไปสู่การแสดงผลงานของนักศึกษาในพื้นที่จริงต่อสาธารณะ ในนิทรรศการ Media Arts and Design Festival ของสาขาวิชา ซึ่ง

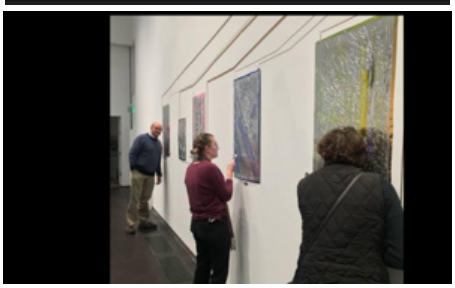
จัดแสดงในภาคการศึกษาที่ 1 ของทุก ๆ ปีการศึกษา นอกเหนือจากนั้น ผู้สอนยังได้วางแผนในการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน (excursion) โดยการนำนักศึกษาออกไปดูงานนิทรรศการในพื้นที่แกลเลอรีหรือพิพิธภัณฑ์จริง เพื่อที่นักศึกษาจะได้เข้าใจขั้นตอนและกระบวนการในการนำเสนอหรือจัดแสดงผลงานทางด้านสื่อศิลปะของตัวนักศึกษาเอง

3. เนื้อหาการเรียนการสอน และตัวอย่างผลงานของนักศึกษา

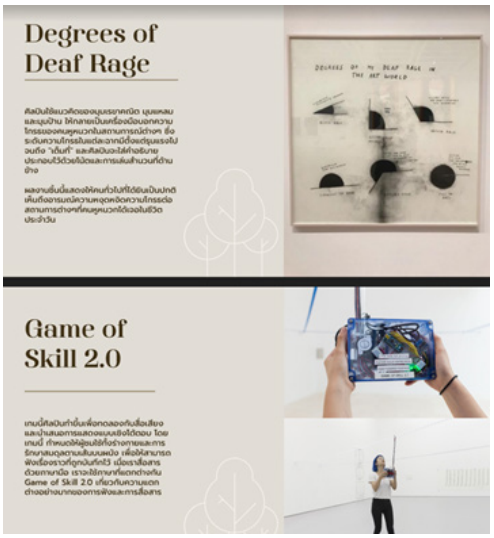
ตามที่ได้กล่าวไปในบทของการออกแบบการเรียนการสอน ที่ถูกออกแบบมาเป็นหน่วย โดยในส่วนของหน่วยที่ 1 ถึง 4 มีรายละเอียดดังนี้

หน่วยที่ 1: เนื้อหาจะเป็นในส่วนของแนวคิดและความเป็นมาของศิลปะเสียง ซึ่งมีลักษณะที่คลุมเครือ (ambiguity) และคาบเกี่ยวระหว่างพื้นที่ของศาสตร์ทางด้านดนตรีและศิลปะ สำหรับเนื้อหาส่วนนี้ จะเน้นการกระตุ้นให้นักศึกษาได้ถกเถียงว่าผลงานแบบไหนถึงจะเรียกได้ว่าเป็นศิลปะเสียง หรือว่าผลงานนั้น ถูกจัดวางอยู่บนพื้นที่ของสหวิทยาการทางด้านดนตรีและศิลปะ ทั้งนี้ หลังจากที่นักศึกษาได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองแล้ว ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่ผู้สอนได้มอบโจทย์ให้ เพื่อนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียนและร่วมกันถกเถียงถึงความเป็นไปได้ของศาสตร์ทางด้านศิลปะเสียง





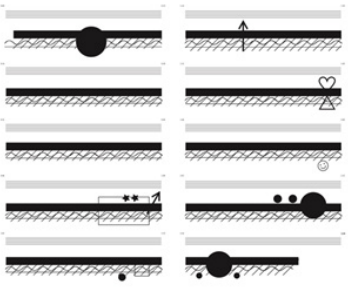
รูปที่ 1: ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาสำหรับหน่วยที่ 1(1)



รูปที่ 2: ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาสำหรับหน่วยที่ 1(2)

หน่วยที่ 2: สำหรับเนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอหลักการ (principle) ของศิลปะเสียงในส่วนของ “เสียง” (sound) ซึ่งมีลักษณะของการนำเสียงที่ไม่ใช่เพียงแค่เสียงดนตรี (musical sound) มาใช้ในการทำงานร่วม แต่จะเป็นเสียงรบกวน (noise) จากเครื่องจักรหรือวัตถุต่าง ๆ สำหรับโจทย์ของหน่วยนี้ นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะต้องออกแบบเสียงที่น่าสนใจด้วยวัตถุและกระบวนการทดลอง พร้อม ๆ กับการออกแบบ graphic score เพื่อแสดงเสียงเหล่านั้นในฐานะภาพหรือสัญลักษณ์ (sonic visualization) ด้วย





รูปที่ 3: ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาสำหรับหน่วยที่ 2(1)





รูปที่ 4: ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาสำหรับหน่วยที่ 2(2)

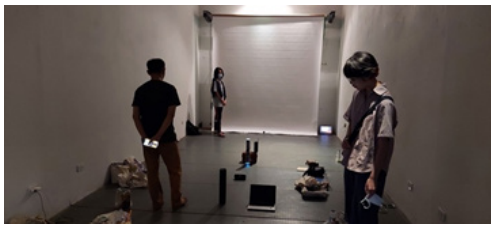


รูปที่ 5: ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาสำหรับหน่วยที่ 2(3)

หน่วยที่ 3: สำหรับเนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอหลักการของศิลปะเสียงในส่วนของ “พื้นที่” (space) ซึ่งมีลักษณะในการคำนึงถึงพื้นที่นั้น ๆ ในฐานะองค์ประกอบหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงาน (site-specific) ทั้งนี้ นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้รับโจทย์ให้ลงพื้นที่บันทึกเสียงในพื้นที่นั้น ๆ เพื่อที่ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเสียงและพื้นที่ของผลงานศิลปะเสียงที่ต้องการจะนำเสนอผ่านพื้นที่เฉพาะ



รูปที่ 6: การลงพื้นที่บันทึกเสียงของนักศึกษาแต่ละกลุ่มสำหรับหน่วยที่ 3



รูปที่ 7: การนำเสียงที่บันทึกไว้ของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม มาเปิดฟังเพื่อทำการถกเถียงและเรียนรู้ร่วมกัน หน่วยที่ 3

หน่วยที่ 4: สำหรับเนื้อหาในหน่วยนี้นั้นเกี่ยวข้องกับหลักการของศิลปะเสียงในส่วนของ “เวลา” ที่สัมพันธ์กับรูปแบบของการจัดวางเสียง (sound installation) โดยเฉพาะประสบการณ์ของเวลาที่ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด (time-object) แต่เป็นไปในลักษณะของการลื่นไหลของเสียงบนพื้นที่เวลาที่เป็นไปอย่างไม่รู้จบ (ceaseless flow) ทั้งนี้ ในหน่วยนี้นั้น นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะต้องนำเสนอแบบร่าง (sketch) ของศิลปะเสียงแบบจัดวางสำหรับการนำไปพัฒนาต่อยอดให้เป็นโครงงานปลายภาคต่อไป

4. โครงงานปลายภาค และการนำเสนอผ่านนิทรรศการ Media Arts and Design Festival 2022

ในส่วนของโครงงานปลายภาคนั้น (หน่วยของการเรียนรู้ที่ 5) นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะต้องนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งจากเนื้อหาบรรยาย (ผ่าน VDO และเอกสารประกอบ) และการปฏิบัติการ (ผ่านการถกเถียง และคำแนะนำ) มาประยุกต์ใช้ในการทำงาน โดยนำเสนอแนวคิดและผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเสียงจากมุมมองของตัวนักศึกษาเอง โดยขั้นตอนของกระบวนการ

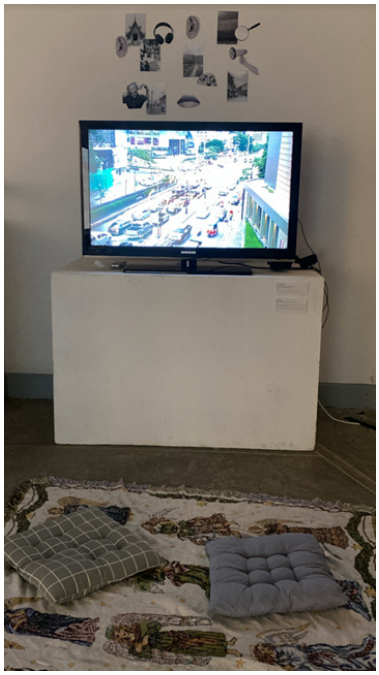
ตั้งแต่การคิด ปฏิบัติการ จนกระทั่งการจัดวางเพื่อนำเสนอนั้น จะอยู่ภายใต้การดูแลและคำแนะนำของผู้สอนและวิทยากรรับเชิญหลักตลอดเวลา นอกจากนี้เพื่อที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงมากยิ่งขึ้น ยังได้มีการเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกหรือสาธารณะได้แสดงความคิดเห็นต่อผลงานของนักศึกษาอีกด้วย



รูปที่ 8: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (1)



รูปที่ 9: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (2)



รูปที่ 10: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (3)



รูปที่ 11: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (4)



รูปที่ 12: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (5)



รูปที่ 13: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (6)



รูปที่ 14: โครงงานปลายภาคของนักศึกษาในนิทรรศการ MADFEST 2022 (7)

5. สรุป และสิ่งที่ควรปรับปรุง

สำหรับการจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชา 112414 ศิลปะเสียง (sonic art) สำหรับภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 นั้น ถือว่าบรรลุผลไปได้ด้วยดี โดยได้รับผลการประเมินอาจารย์ คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 94.58 และผลการประเมินกระบวนวิชาคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 94.64 (ข้อมูลจาก MIS) และจาก

การสอบถามนักศึกษา พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่พึงพอใจที่ได้ใช้เวลาของชั่วโมงการเรียนการสอนไปกับการฝึกปฏิบัติการ ภายใต้คำแนะนำของผู้สอน ร่วมกับการถกเถียงกับเพื่อนร่วมชั้น โดยที่ยังสามารถเรียนรู้เนื้อหาในส่วนของการบรรยายเดิมด้วยตนเองจากที่บ้านได้ นอกจากนี้ ยังพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจที่ได้เรียนรู้กับวิทยากรรับเชิญหลัก ซึ่งเป็นศิลปินอาชีพที่ทำงานเกี่ยวกับกระบวนวิชาโดยตรง ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีต่อตัวนักศึกษาเอง

แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ยังมีสิ่งหนึ่งที่ผู้สอนจะนำไปปรับปรุงคือ เดิมทีนั้น กระบวนวิชานี้ จะถูกออกแบบการเรียนการสอนมาในส่วนของ non-linear approach ด้วย เพื่อให้นักศึกษาเลือกระยะเวลาการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยของเนื้อหาตาม pace ของตัวนักศึกษาเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความยืดหยุ่นในการเรียนรู้และตอบโจทย์ความต้องการและสมรรถภาพของนักศึกษาแต่ละคนที่หลากหลายและแตกต่างกันได้ อีกทั้ง ยังง่ายและสะดวกต่อการที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนของกระบวนวิชาเพื่อที่จะ migrate ให้เป็นส่วนหนึ่งของ CMU Lifelong Learning แต่ทั้งนี้เนื่องจากการออกแบบการเรียนการสอนนั้น มีความกระชั้นชิดกับการเปิดภาคการศึกษา ทำให้ผู้สอนไม่มีเวลามากพอที่จะทำตามแผนเดิมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ แต่กระนั้น ผู้สอนยังมีความตั้งใจที่จะดำเนินการตามแผนที่ได้ตั้งใจไว้ในปีการศึกษาถัดไป และหวังว่าจะบรรลุผลตามเป้าที่ได้วางไว้

6. ภาพกิจกรรมนอกห้องเรียน และวิทยากรรับเชิญหลัก



รูปที่ 15: การนำนักศึกษาเข้าเยี่ยมชมนิทรรศการ Informative to Transformative ณ Jing Jai Gallery ซึ่งมีผลงานศิลปะเสียงของอานนท์ นงค์เยาว์ จัดแสดงอยู่



รูปที่ 16: ผลงานศิลปะเสียงแบบจัดวาง ของอานนท์ นงค์เยาว์ ในนิทรรศการ Informative to Transformative ณ Jing Jai Gallery





รูปที่ 17-18: ภาพส่วนหนึ่งของกิจกรรมโดย อานนท์ นงค์เยาว์ ศิลปินอาชีพทางด้านศิลปะเสียงและวิทยากรรับเชิญหลัก

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ คุณอานนท์ นงค์เยาว์ และนักศึกษาในกระบวนวิชาทุกคน ที่ทำให้โครงการนี้บรรลุผลไปได้ด้วยดี

067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษา
ศิลปะการใช้ภาษาคือทักษะสำคัญของการสื่อสาร

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

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 35 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษา ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 35 คน โดยผู้สอนได้ออกแบบการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการ Active learning ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี Digital tools ที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ตลอดจนเพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการศึกษาผ่านสื่อการสอน online ได้แก่คลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเองนอกชั้นเรียน และเพื่อลดปัญหาด้านข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ ผ่านวิธีการ Asynchronous Learning อีกทั้งเพื่อต่อยอดความคิดนำไปสู่การศึกษาประเด็นที่สนใจ สอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ร่วมกับการพัฒนาสมรรถนะ (competency base learning) การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่สำคัญ โดยการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีการพูด ผ่านการลงพื้นที่ค้นคว้าประเด็นปัญหาและอุปสรรคการสอนพูดในปัจจุบันอย่างกระตือรือร้น ร่วมกับฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (analytical thinking & problem solving) ประเด็นด้านการพูด ตลอดจนการทำโครงงานและศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการพูด การสืบค้นวิธีการสอนพูด การวิจารณ์การพูด การวัดและประเมินผลการพูด ตลอดจนการฝึกพูดในสถานการณ์จริง ผลจากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวาทวิทยาเพื่อการศึกษาในระดับมาก

คำสำคัญ: Speech study ,Active Learning, Asynchronous Learning

1. บทนำ

การพูด คือการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่เป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ความรู้สึก ความคิดของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร และเป็นทักษะสำคัญยิ่งของวิชาชีพครูที่จะต้องอาศัยศิลปะในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสื่อสารกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

ในปัจจุบันจะเห็นว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญกับมนุษย์ ทั้งอำนวยความสะดวกในเรื่องเวลา ช่วยให้การสืบค้นข้อมูล การเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นมากจากในอดีต และเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความยืดหยุ่นมากขึ้นและสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผู้สอนจึงได้ปรับรูปแบบการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษา เพื่อมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชา การฝึกปฏิบัติการพูดในสถานการณ์จริงอย่างมีประสิทธิภาพ ได้เรียนรู้การใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเต็มการเรียนรู้ แล้วเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ เช่น Project-based Learning, Inquiry-Based Learning ควบคู่กับ Self directed Learning เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาให้ได้มีโอกาสลงพื้นที่สำรวจ ค้นคว้าปัญหาการสอนพูดจากสภาพจริง ได้ค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้าแล้วนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่และเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเอง เป็นผู้ที่รักการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา

2. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

Flipped classroom (ห้องเรียนกลับทาง) เป็นกลวิธีการสอนและการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบหนึ่งที่มีเป้าหมายในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนทำการศึกษา ค้นคว้างานที่ได้รับมอบหมายจากที่บ้านก่อนมาเรียนในชั้นเรียน ซึ่งมีขั้นตอนสำคัญ ๆ (วิจารณ์ พานิช; 2556 ; Hamdan, N.,McKnight, K., & Arfstrom, 2013) ได้แก่ 1) การอธิบายผู้เรียนให้ทราบถึงวิธีการเรียนแบบใหม่และเตรียมผู้เรียนให้ศึกษาเนื้อหามาจากที่บ้านก่อนถึงคาบเรียน 2) การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนที่แตกต่างกันไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียน 3) ผู้เรียนสะท้อนความคิดที่ได้ และตั้งคำถามที่น่าสนใจหรือยังไม่เข้าใจ 4) ผู้สอนรวบรวมคำถามที่ผู้เรียนตั้งและร่วมกันตอบคำถามในชั้นเรียนเพื่อเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยผู้สอนคอยดูแลให้คำปรึกษา และเชื่อมโยงความรู้ตามความจำเป็น และ6) ประเมินการเรียนรู้

ทักษะการเรียนแบบนำตนเอง (Self-directed Learning) เป็นทักษะสำคัญหนึ่งที่จะช่วยผลักดันให้ผู้เรียนนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายแห่งความสำเร็จในโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและผันผวน อีกทั้งจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิจารณญาณในการคิดวิเคราะห์ สามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาและเลือกวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างหลากหลายและมีความมุ่งมั่นพยายามจนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและทักษะต่าง ๆ ตามที่ตนเองกำหนดไว้ (ลาวัณย์ ทองมนต์,2550) การเรียนรู้แบบนำตนเองนั้นมี 2 องค์ประกอบคือ องค์ประกอบด้านผู้เรียนและองค์ประกอบด้านผู้สอน ที่จะต้องเน้นการส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนอย่างเหมาะสม (Morris, 2020) เมื่อผู้เรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบ รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ก็จะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและคงทน (เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม,2552)

ด้วยความสำคัญและประโยชน์ของแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงปรับรูปแบบการสอนของตนเอง จากเดิมคือการสอนแบบบรรยาย เปลี่ยนเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning (การเรียน

รู้เชิงรุก) อันเป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตนเองผ่านวิดีโอบันทึกการสอนแบบออนไลน์ของผู้สอนและผ่านวิดีโอสาธารณะ (Youtube) จากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ซึ่งการที่ผู้เรียนใช้เวลานอกชั้นเรียนเพื่อศึกษาเนื้อหา จะทำให้มีแหล่งเรียนรู้และสามารถศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างสะดวกสบายโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ นอกจากนี้มีการใช้เทคโนโลยีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ร่วมกับการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ผ่านช่องทาง MS Teams, Facebook และ Zoom ทั้งนี้สามารถพูดคุยเสวนากับผู้เรียนคนอื่น ๆ หรือถามคำถามผู้สอนผ่านระบบออนไลน์โดยเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันพูดคุย แสดงความคิดเห็นทำงานกลุ่ม สอบถาม ทำกิจกรรมร่วมกัน ฯลฯ โดยผู้สอนมีหน้าที่กำกับดูแลผู้เรียน ตอบคำถาม และทำให้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นไปในทิศทางที่วางแผนไว้



รูปที่ 1 ตัวอย่างการจัดกิจกรรมฝึกพูดในชั้นเรียน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่ที่สอดรับกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดทำคลิปวิดีโอ และจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้ามาล่วงหน้าผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้แก่ Program Zoom meeting, MS Teams, และ Facebook เพื่อเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎีต่าง ๆ รวมทั้งแบบฝึกทักษะ กระดานสนทนาซักถามข้อสงสัย การนำเสนอชิ้นงานและกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน เช่น การนำเสนอผลการสังเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับปัญหาการพูดในปัจจุบัน, การนำเสนอผลงานรายบุคคล ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลปรากฏในขั้นการสรุปบทเรียน และประเมินผลกิจกรรม (feedback reflection) โดยผู้เรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นและประเมินความรู้ความเข้าใจผ่านแบบฟอร์มออนไลน์



รูปที่ 2 ตัวอย่างการนำเสนอโครงงานของนักศึกษา

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 067201วาทวิทยาเพื่อการศึกษา มีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

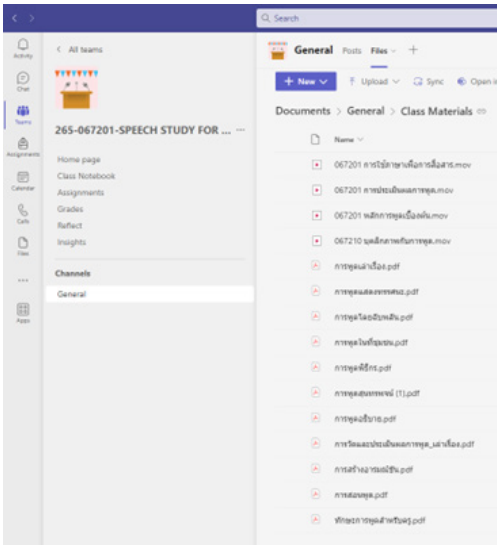
1. ผู้สอนจัดทำสื่อ Online ได้แก่ วิดีโอบันทึกการสอน online ทั้งแบบที่มีเนื้อหาของบทเรียนตามจุดประสงค์ของรายวิชา แบบวิดีโอสั้นสำหรับใช้แนะนำเนื้อหาวิชา ได้แก่ หลักการพูดในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ศิลปะการพูดในชุมชน, หลักการและทฤษฎีการพูดอย่างมีประสิทธิภาพ, รูปแบบการพูดในบริบททางการศึกษา การวัดและประเมินผลการพูด

2. ผู้สอนแชร์วิดีโอการสอน ส่งให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการออนไลน์ผ่านระบบ MS Teams, Facebook และ Zoom meeting เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้า คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน รวมทั้ง เป็นแหล่งเรียนรู้ แหล่งรวบรวม class material แบบฝึกทักษะ กระดานสนทนาซักถามข้อสงสัย วิดีโอบันทึกการสอน online และ Youtube สาธารณะ เพื่อช่วยในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎีหลักการต่าง ๆ คิดเป็นสัดส่วน 50%

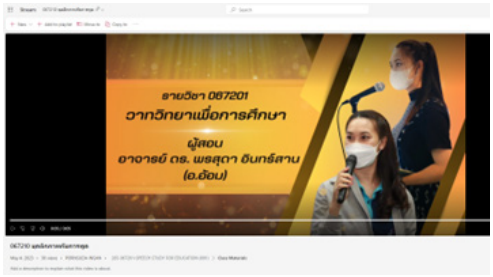
อีกทั้งมีการมอบหมายให้ศึกษาจาก You tube สาธารณะประกอบในหัวข้อที่เกี่ยวข้องอีก 15% และการเรียนรู้เพิ่มเติมจากวิทยากรภายนอกที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning มาให้ความรู้และฝึกปฏิบัติการพูดสื่อสารในชั้นเรียน หัวข้อ “ภาษาสร้างสุข”

3.ในคาบเรียนจริง ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกระบวนการ Active Learning ที่มุ่งเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยน อภิปรายและซักถามจากเนื้อหาที่ได้ศึกษามาแล้วในวิดีโอบันทึกการสอน

ผู้สอนปรับเปลี่ยนทำหน้าที่เป็นโค้ชสำหรับแนะนำให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา และตัวอย่างการพูดในบริบทต่าง ๆ จากสื่อที่ผู้สอนจัดทำขึ้น ซึ่งสื่อที่ผลิตขึ้นนี้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพ สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และลดข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีโอกาสได้ลงพื้นที่จริงเพื่อเก็บข้อมูลสำรวจปัญหาของทักษะการพูดในปัจจุบันจากครูผู้สอนโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การวางแผนชิ้นงานต่อไป และเมื่อผู้เรียนได้ศึกษาความรู้ เนื้อหาอย่างถ่องแท้แล้ว จะสามารถนำองค์ความรู้มาต่อยอดเป็นฐานความเข้าใจที่มีต่อการออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูดที่น่าสนใจ ตลอดจนสามารถออกแบบเครื่องมือการวัดประเมินผลทักษะการพูดที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และการเรียนรู้ ฝึกฝนประสบการณ์การพูดจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากสโมสรฝึกการพูดลานนาไทย เชียงใหม่ อันเป็นความรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรงในการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้สั่งสมในอาชีพอย่างยาวนาน อีกทั้งผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ฝึกพูดในสถานการณ์จริง มีการกำหนดตารางการฝึกพูดตามหัวข้ออย่างชัดเจน เช่นการฝึกพูดแบบฉับพลัน , การฝึกพูดอธิบาย, การฝึกพูดเล่าเรื่อง, การพูดโน้มน้าวใจ, การพูดให้ความรู้ เป็นต้น ตลอดจนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าตัวอย่างนักพูดเพิ่มเติมจากสื่อออนไลน์สาธารณะได้ตามความสนใจ



รูปที่ 3 แหล่งเรียนรู้ online ใน MS Teams



รูปที่ 4 แหล่งเรียนรู้ VDO ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

4. ระหว่างการฝึกพูดในแต่ละครั้ง ผู้เรียนทุกคนจะได้มีส่วนร่วมให้การวัดประเมินผลทักษะการพูดสื่อสารของเพื่อนร่วมชั้น ผ่านช่องทาง vote online ซึ่งเป็นโอกาสดีที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากตัวอย่างจริงในห้องเรียน ได้เห็นทั้งจุดดีและจุดที่ต้องพัฒนาของตนเองและผู้อื่น

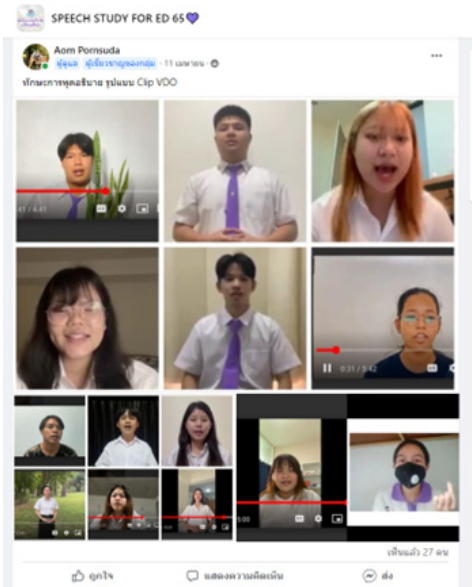
5. การพิจารณาคะแนนส่วน Active Learning และ Flipped-Classroom คิดเป็นอย่างน้อย 40% ของคะแนนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในกิจกรรมการฝึกพูดแบบ Activity Base Learning (30%) กิจกรรมสำรวจและสืบค้น Discovery Learning (15%) ผ่านกิจกรรมศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการสอนพูดในสภาวะปัจจุบัน และ Project Base Learning (20%) ผ่านการนำเสนอผลงานรูปแบบการสอนพูดที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพทั้งในชั้นเรียนและในรูปแบบ Online รวมเป็น 65% ของคะแนนทั้งหมด และนอกจากการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากชิ้นงาน การเสวนาแล้วยังมีการวิเคราะห์วิพากษ์ทักษะการพูดสื่อสาร เน้นการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ด้วยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ควบคู่การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอนในการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย และให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะและประเมินผลงานของเพื่อนร่วมชั้นผ่าน Google form



รูปที่ 5 การฝึกพูด ณ สโมสรฝึกการพูดลานนาไทย เชียงใหม่



รูปที่ 6 วิทยากรบรรยายความรู้และฝึกปฏิบัติการพูด ภาษาพาสุข : การสร้างสุขในชั้นเรียน



รูปที่ 7การนำเสนอการพูดในรูปแบบคลิป VDO

4. ผลที่ได้รับ

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษา ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสาร ได้เรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์ตรง ได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์จากการปฏิบัติจริง ได้ฝึกการทำงานร่วมกลุ่มกับเพื่อน ๆ อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน เพราะการเรียนรู้ด้วยวิดีโอคลิปนอกชั้นเรียนช่วยสร้างความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทั้งเรื่องของเวลา และสถานที่ เรียกว่าเรียนที่ไหนก็ได้ เรียนตอนไหนก็ได้ หรือ every where every time นั่นเอง ผลการจากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นสังเกตได้จากผลการร่วมกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์แต่ละครั้ง ผู้เรียนจะช่วยกันตั้งประเด็นข้อคำถามจากคลิปวิดีโอทั้งของผู้สอน และจาก Youtube สาธารณะทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนมีการตื่นตัวและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเพิ่มขึ้น อีกทั้งผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารผ่านดิจิทัลที่เหมาะสม สังเกตได้จากขั้นตอนการพูดวิพากษ์และการให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานของเพื่อนทั้งใน Facebook และ Google form พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเลือกใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีศิลปะ สามารถให้ข้อเสนอแนะต่อการพูดอย่างมีประสิทธิภาพกับบุคคลอื่นด้วยการเคารพและให้เกียรติ สื่อสารกัน ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความตึงเครียดหรือแตกแยก และสามารถยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้

ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนด้วยแนวคิด Asynchronous Learning ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและศิลปะการพูดอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้สารสนเทศจากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ สู่รูปแบบการพูดในบริบททางการศึกษาที่น่าสนใจ ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการสร้างแบบวัดและประเมินผลการพูดได้ตรงตามจุดประสงค์ของรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวาทวิทยาเพื่อการศึกษาในระดับมาก

จากคะแนนประเมินรายวิชา 067201วาทวิทยาเพื่อการศึกษา ในระบบ cmu mis ประจำภาคเรียนที่ 2/2565 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านตัวผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดีมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.62 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.38และเสนอความคิดเห็นว่าเป็นรายวิชาที่มีความสำคัญมากต่อวิชาชีพครูในอนาคต เป็นวิชาที่ได้ใช้ประโยชน์จริงในชีวิตประจำวัน และนักศึกษามีโอกาสได้ลงพื้นที่ในการฝึกกิจกรรมการพูดจริง

5. บทสรุป

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเท่าทันกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ผลจากการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษานี้ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของ Flipped-Classroom ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้เผยแพร่สื่อวิดีโอที่สร้างขึ้นผ่านผ่านระบบ MS Teams, Facebook และ Zoom meeting และรวบรวมเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนไว้ใน google drive link ดังที่แนบนี้ https://drive.

google.com/drive/folders/1lLputeRt2rhUCaTBUV1JTqPWvurESdzz?usp=share_link ซึ่งผู้เรียนให้การตอบรับเป็นอย่างดี เพราะเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหน เวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) เป็นการเรียนที่อาศัยวิธีการ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ในลักษณะที่ปฏิสัมพันธ์ และมีส่วนร่วมช่วยเหลือกันระหว่าง ผู้เรียนโดยใช้แหล่ง ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกล เช่น ใน MS Teams, facebook group , Zoom meeting รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ภายนอก หรือคลิปวิดีโอของผู้สอนเอง ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้า หรือเข้าถึงข้อมูลความรู้เหล่านั้น จากที่ไหน และเวลาใดก็ได้ ตามความต้องการและความสะดวกของผู้เรียนเอง แต่ขณะเดียวกันผู้เรียนจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง กำกับตนเองในการเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอ ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองโดยมีผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นส่งเสริม สนับสนุนและโค้ชผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ จึงนับว่าการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067201 วาทวิทยาเพื่อการศึกษานี้เป็นการเรียนรู้แบบใหม่ ที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและจะได้ฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและออกแบบประยุกต์ใช้ความรู้มาสู่กิจกรรมการสอนพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2565 (Type B) จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และขอบคุณนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย รหัส 65 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและทุ่มเทในการเรียนรู้ครั้งนี้

TPYE B

7. เอกสารอ้างอิง

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

[2] ลาวัณย์ ทองมนต์. (2550). ผลของการใช้แนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรี.วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University. 11(2) : 429-444.

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

[4] สุภาวิณี เส็งศรี.(2565). การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับครูมืออาชีพ.ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก : นวมิตรการพิมพ์.

[5] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.2565.รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : เอส.บี.เค การพิมพ์.

[6] หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2562).แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.

[7] Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. (2013). Research, Reports & Studies Lit Review. Flippedlearning.org. Retrieved 5 January 2015

[8] Morris, Thomas Howard. (2020). Creatiivity through Self-directed Learning : Three Distinct Dimensions of teacher Support, International Journal of Lifelong Education, 39:2,168-178.

[9] Sale, Dennis. (2020). Creative Teachers : Self-directed Learners.

067202 : วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา การเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning และ Asynchronous Learning

พรสุดา อินทร์สาน
[1] ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
pornsuda.i@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 34 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย ชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 34 คน ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบของ Asynchronous Learning ที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านระบบออนไลน์ ทำให้การเรียนไม่ยึดติดกรอบทั้งด้านเวลาและสถานที่ อีกทั้งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการเกี่ยวกับความหมายและประเภทของการอ่านในบริบทของการศึกษา ด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ การฝึกทักษะการอ่านร้อยแก้วร้อยกรองโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งมีการศึกษา สำรวจปัญหาการสอนอ่านในปัจจุบัน (Discovery Learning) ไปสู่ขั้นตอนการค้นคว้าและร่วมกันคิดค้นรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่าน ตลอดจนการวัดประเมินผลทักษะการอ่านในระดับต่าง ๆ (Project Base Learning) โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และให้คำแนะนำการใช้เครื่องมือดิจิทัลร่วมกับศาสตร์การสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทักษะการอ่านที่มีประสิทธิภาพในการจัดการชั้นเรียนที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน บนพื้นฐานความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ และส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ผลจากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมาออกแบบสื่อและนวัตกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านได้อย่างน่าสนใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์

คำสำคัญ: Active Learning, Asynchronous Learning

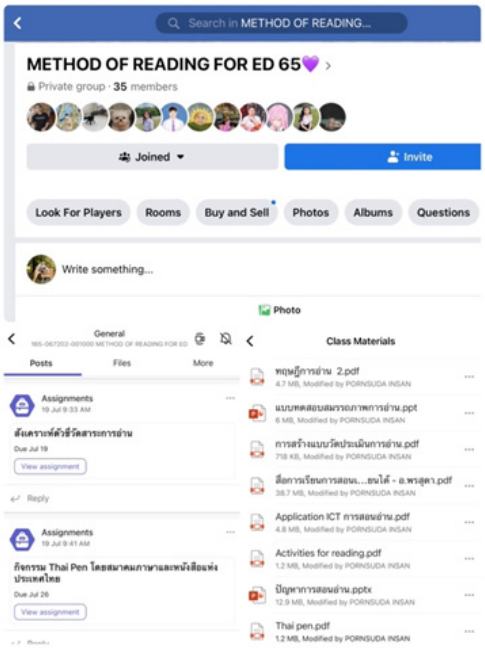
1. บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค covid-19 ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในหลายภาคเรียนที่ผ่านมา แม้สถานการณ์โรคระบาดในประเทศไทยจะมีแนวโน้มที่ดีขึ้น และสามารถจัดการเรียนการสอนใน

ห้องเรียนแบบปกติได้แล้ว แต่ทักษะการเรียนการสอนทางออนไลน์ยังคงมีความสำคัญและมีประโยชน์ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ในปัจจุบัน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยสื่อการสอนที่ช่วยส่งเสริมการเรียนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะนอกจากสื่อจะเป็นตัวกลางทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แล้วยังเป็นเครื่องมือและตัวกลางสำคัญซึ่งช่วยทำหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครูไปสู่ตัวนักเรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็วส่งผลให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งโลกในปัจจุบันเป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงความรู้อย่างต่อเนื่อง ดังปรากฏเป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่21 (21st Century Skills) ที่มีการดำรงชีวิตท่ามกลางโลกแห่งเทคโนโลยี และส่งผลสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันให้สอดรับกับนโยบายการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนที่เน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนทางเดียวนั้นไม่เพียงพออีกต่อไป การเรียนในยุคใหม่ต้องเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะในการเรียนรู้ เป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active learning) ที่ต้องมีความกระตือรือร้นมากกว่าแบบเดิมที่คอยรับแต่เนื้อหาจากผู้สอนเท่านั้น ในขณะเดียวกันผู้สอนเองก็ต้องปรับเปลี่ยนทั้งวิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอนผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด มีการบริหารจัดการกำกับตนเองได้ รวมถึงรู้เท่าทันและสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ดังนั้นกระบวนวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนารูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานทั้งแบบห้องเรียนปกติร่วมกับห้องเรียนแบบออนไลน์เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ด้วยเหตุผลและความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญดังกล่าวที่เกิดขึ้น ผู้เขียนจึงได้ศึกษาหารูปแบบเพื่อปรับเปลี่ยนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการเรียนรู้แบบใหม่ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่ 21 คือ เปลี่ยนการเรียนรู้จากการฟังผู้สอนบรรยาย (Learning by lecture) เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง (Learning by doing) โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการอ่านในบริบทการศึกษาผ่านการศึกษา สำรวจ (Discovery Learning) ปัญหาเกี่ยวกับการสอนอ่านในสถานการณ์ปัจจุบัน สู่ขั้นตอนการค้นคว้า และร่วมกันคิดค้นวิธีการหรือกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านผ่านกิจกรรมโครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ในรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ



รูปที่ 1 ตัวอย่างแหล่งการเรียนรู้ online ที่เกี่ยวข้อง upload ทาง Facebook group และ MS Teams

2. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ในรายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษานี้ ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended learning) คือใช้ทั้งรูปแบบออนไลน์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ในชั้นเรียนด้วยกระบวนการ ของ Active Learning และ Asynchronous Learning โดยผู้สอนบรรจุเอกสารประกอบการสอน แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ได้แก่ power point ,canva, VDO clip ลงไว้ในระบบ MS Teamss และ Facebook group เพื่อให้ผู้เรียนได้ download และนำไปศึกษา ทบทวนในช่วงเวลาที่สะดวก

การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning เป็นการออกแบบให้ผู้สอนและผู้เรียนไม่จำเป็นต้องพบกันตามเวลาในตารางที่กำหนดไว้ แต่ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา โดยใช้เครื่องมือสื่อสารหรือเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหนเวลาใดก็ได้ (Anywhere Anytime) ตามความต้องการและความสะดวกของผู้เรียน

สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก) เป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตนเองผ่านวิดีโอบันทึกการสอนแบบออนไลน์ของผู้สอนและผ่านวิดีโอสาธารณะ (Youtube) จากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียน ซึ่งการที่ผู้เรียนใช้เวลานอกชั้นเรียนเพื่อศึกษาเนื้อหา จะทำให้มีแหล่งเรียนรู้และสามารถศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างสะดวกสบายโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ นอกจากนี้มีการใช้เทคโนโลยีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วย Program Mentimeter และ Online Form ร่วมกับการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ผ่านช่องทาง MS Teamss, Facebook group และ Zoom



รูปที่ 2 การอบรมเชิงปฏิบัติการฝึกทักษะการอ่านโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ (1)



รูปที่ 3 การอบรมเชิงปฏิบัติการฝึกทักษะการอ่านโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ (2)

ผู้เรียนได้ปฏิบัติจากการลงมือจริง (Learning by doing) โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการอ่านในบริบทการศึกษาผ่านการศึกษาสำรวจ (Discovery Learning) ปัญหาเกี่ยวกับการสอนอ่านในสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งการสืบค้นข้อมูลจากเอกสาร ตำราในห้องสมุดร่วมกับการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสอนทักษะการอ่าน สู่ขั้นตอนการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบบทความ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้ฝึกประสบการณ์จริงในรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะการอ่านร้อยแก้วและร้อยกรองจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการอ่าน ได้ร่วมแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ประเด็นสำคัญในการสอนอ่านที่สามารถสอดแทรกระหว่างจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยได้อย่างสนุกสนาน ตลอดจนนำไปสู่กระบวนการร่วมกันคิดค้นวิธีการหรือกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านผ่านกิจกรรมโครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning) โดยให้ผู้เรียนสังเคราะห์ตัวชี้วัดการอ่านทั้งระดับประถมและมัธยมที่ปรากฏในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน



รูปที่ 4 กิจกรรมสืบค้น ศึกษาค้นคว้าแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมจากห้องสมุด

ในการจัดการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ผู้สอนได้จัดทำ VDO clip ประกอบการสอนทั้งหมด 10 คลิป ได้แก่ หัวข้อ 1) หลักการอ่าน (อ่านในใจ อ่านออกเสียง) จำนวน 2 คลิป 2) แนวคิดทฤษฎีการสอนอ่าน จำนวน 2 คลิป 3) การวิเคราะห์ปัญหาการสอนอ่าน จำนวน 2 คลิป 4) การออกแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านที่มีประสิทธิภาพ จำนวน 2 คลิป และ 5) การวัดประเมินผลทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 2 คลิป แล้วUpload ลงในระบบ MS Teamss และ Facebook group เพื่อให้ผู้เรียนได้ download และนำไปศึกษา ทบทวนบทเรียนในช่วงเวลาที่สะดวก นอกจากนี้ผู้สอนยังได้ออกแบบกิจกรรม Active Learning โดยมีการแทรกกิจกรรมหรือคำถามในระหว่างบทเรียน เช่น ในแต่ละคาบผู้สอนแบ่งเนื้อหาออกเป็นคลิปสั้น ๆ ไม่เกิน 10 นาที เมื่อจบคลิปจะแสดงคำถามหรือประเด็นให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและค้นคว้าหาคำตอบจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่ที่สอดรับกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา จึงพัฒนารูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานทั้งแบบห้องเรียนปกติร่วมกับห้องเรียนแบบออนไลน์เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สอนจึงได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการจัดทำคลิปวิดีโอและจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้แก่ Program Zoom meeting, MS Teamss, Facebook group เพื่อเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการทฤษฎีต่าง ๆ





รูปที่ 5 ตัวอย่างการนำเสนอกิจกรรมส่งเสริม ทักษะการอ่านในชั้นเรียน (1)



รูปที่ 6 ตัวอย่างการนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านในชั้นเรียน (2)

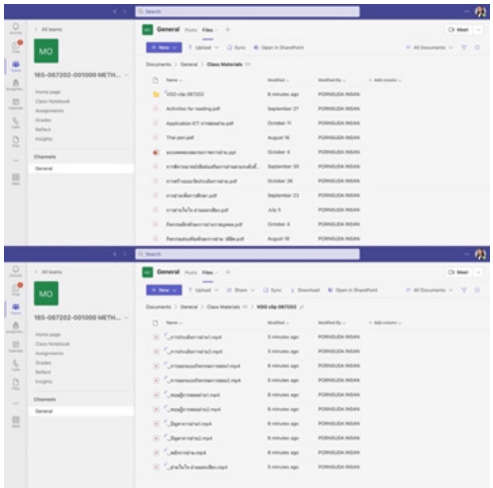
รวมทั้งการนำเสนอชิ้นงานและกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา มีแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1.ผู้สอนจัดทำสื่อออนไลน์ แบบวิดีโอสั้น ซึ่งมีเนื้อหาของบทเรียนตามจุดประสงค์ของรายวิชา สำหรับใช้แนะนำเนื้อหาหรือตั้งประเด็นสาระสำคัญให้กับผู้เรียน ทั้งหมด 10 คลิป ได้แก่ หลักการอ่าน (อ่านในใจ อ่านออกเสียง) , แนวคิดทฤษฎีการสอนอ่าน, การวิเคราะห์ปัญหาการสอนอ่าน , การออกแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านที่มีประสิทธิภาพ , การวัดประเมินผลทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ โดยความยาวแต่ละคลิปไม่เกิน 10 นาที

2. ผู้สอนแชร์วิดีโอการสอน ส่งให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการออนไลน์ผ่านระบบ MS Teams, Facebook และ Zoom meeting เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นคว้า คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้านหรือนอกชั้นเรียนล่วงหน้า ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน รวมทั้ง เป็นแหล่งเรียนรู้ แหล่งรวบรวม class material แบบฝึกทักษะ กระดานสนทนาซักถามข้อสงสัย วิดีโอบันทึกการสอนออนไลน์ และ Youtube สาธารณะ เพื่อช่วยในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎีหลักการต่าง ๆ คิดเป็นสัดส่วน 50%

อีกทั้งมีการเรียนรู้เพิ่มเติมจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning มาให้ความรู้และฝึกปฏิบัติทักษะการอ่านร้อยแก้วและร้อยกรอง ตลอดจนการสอนอ่านผ่านวิชาวรรณคดีไทย



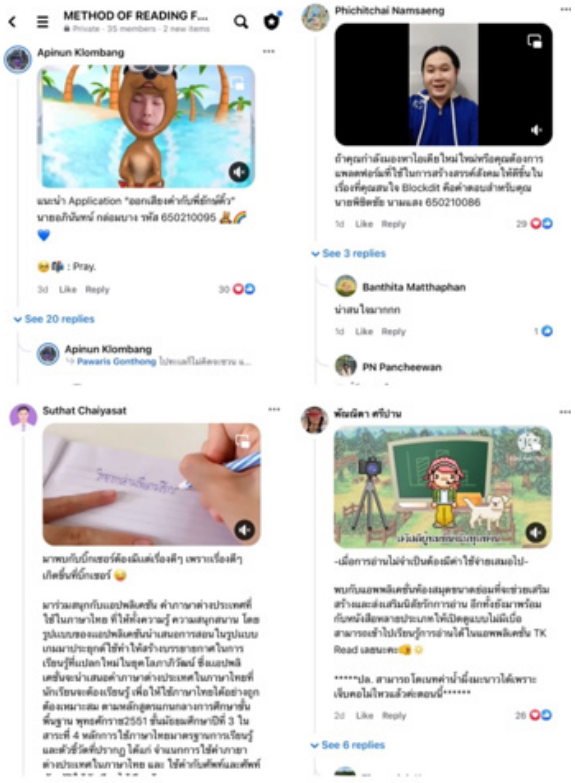
รูปที่ 7 VDO clip ประกอบการเรียน
ใน Class material MS Teamss

3. ในคาบเรียนจริง ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกระบวนการ Active

Learning ที่มุ่งเปลี่ยนห้องเรียนปกติเป็นห้องเรียนกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยน อภิปรายและซักถามจากเนื้อหาที่ได้ศึกษามาแล้วในวิดีโอบันทึกการสอน เพื่อฝึกให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารที่เน้นการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล เพราะนอกเหนือจากการมีทักษะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนจะต้องเป็นบุคคลที่มีการประพฤติปฏิบัติตนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ ประกอบกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นไม่ใช่เพียงเป็นแค่บุคคลเกิดและเติบโตมาในยุคดิจิทัลเท่านั้น แต่ต้องเป็น ผู้ที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้อง ตระหนักถึงความปลอดภัย และไม่เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งการส่งเสริมทักษะดังกล่าวนี้จะสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนรู้ และการนำเสนอผลงานของตนเองทั้งแบบรายกลุ่มและรายบุคคล

5. ผู้สอนทบทวนการเรียนการสอนที่ออกแบบไว้ในวิดีโอ และพิจารณาคะแนนส่วน Active Learning และ Asynchronous Learning คิดเป็นอย่างน้อย 40% ของคะแนนทั้งหมด ซึ่งปรากฏในกิจกรรมการเรียนรู้ของ Activity Base Learning (30%) ผ่านกิจกรรมฝึกทักษะการอ่านในใจ อ่านออกเสียง อ่านร้อยแก้ว ร้อยกรองรายบุคคล, Discovery Learning (15%) ผ่านกิจกรรมกลุ่มสำรวจ สืบค้นและศึกษาสภาพปัญหาการสอนอ่านในปัจจุบันและ Project Base Learning (20%) ผ่านการนำเสนอผลงานการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ รวมเป็น 65% ของคะแนนทั้งหมด และนอกจากการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากชิ้นงาน การเสวนาแล้วยังมีการวิเคราะห์วิพากษ์ชิ้นงาน โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะและประเมินผลงานของเพื่อนร่วมชั้นผ่านช่องทาง comment ใน Facebook group : Method of Reading in Education

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา เน้นการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ด้วยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ควบคู่การประเมินผลการปฏิบัติ (Performance Assessment) โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอนในการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย และอีกประการสำคัญคือมีการสอดแทรกความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วย เพราะนอกเหนือจากการมีทักษะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้แล้ว ผู้เรียนต้องสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้อง ตระหนักถึงความปลอดภัยและไม่เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งการส่งเสริมทักษะดังกล่าวนี้จะสอดแทรกในกิจกรรมการเรียนรู้ และอยู่ในขั้นตอนการนำเสนอผลงานของตนเองทั้งแบบรายกลุ่มและรายบุคคล



รูปที่ 8 ตัวอย่างการนำเสนอ Application ส่งเสริมทักษะการอ่านทาง Facebook group

4. ผลที่ได้รับ

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์จากการปฏิบัติจริง ได้ฝึกการทำงานร่วมกลุ่มกับเพื่อน ๆ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล Application ส่งเสริมทักษะการอ่านที่หลากหลายกับเพื่อนๆ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ Asynchronous Learning พบว่า สามารถดึงจุดเด่นของการใช้ระบบออนไลน์ออกมาได้มากขึ้น ทำให้การเรียนไม่ติดกรอบทั้งด้านเวลา และสถานที่ และยังมีข้อดีในการบริหารระบบ ลดความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาทางเทคนิค (ภาพหาย เสียงกระตุก ฯลฯ) ซึ่งหากเทียบกับการเรียนการสอนแบบออนไลน์ 100% ถ้าสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีปัญหาระหว่างการสอน จะส่งผลให้การสอนชะงักทันที อาจได้เนื้อหาไม่ครบ เนื่องจากมีกรอบเวลากำหนดไว้ว่าต้องสอนเสร็จในเวลากี่โมง ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบ Asynchronous Learning หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีปัญหา ผู้เรียนยังสามารถไปทำกิจกรรมอื่นก่อน รอสัญญาณอินเทอร์เน็ตใช้ได้ตามปกติ จึงมา download VDO clip และสื่อประกอบการสอนอื่น ๆ เพื่อศึกษาต่อได้

ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Asynchronous Learning ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ความหมายและประเภทของการอ่าน สามารถวิเคราะห์ปัญหาการสอนอ่านในสภาพปัจจุบันและเลือกใช้สารสนเทศจากแหล่งวิทยาการต่าง ๆ เพื่อออกแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางการสร้างแบบวัดและประเมินผลทักษะการอ่านให้เหมาะสมกับผู้เรียนได้ตรงตามจุดประสงค์ของรายวิชา และผลการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมาออกแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่าน (Clip นำเสนอ Application ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน) ได้อย่างน่าสนใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ตลอดจนเห็นความสำคัญของการเคารพสิทธิตนเองและผู้อื่นในฐานะพลเมืองแห่งยุคดิจิทัลผู้เรียนมีทักษะการเข้าถึงดิจิทัลและรู้เท่าทันดิจิทัลโดยสามารถประเมินข้อมูลข่าวสารทางออนไลน์ อีกทั้งผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารผ่านดิจิทัลที่เหมาะสม สังเกตได้จากขั้นตอนการพูดวิพากษ์และการให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานของเพื่อนใน Facebook group พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่นผ่านโซเชียลมีเดียด้วยการเคารพและให้เกียรติ สื่อสารกันด้วยถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความตึงเครียดหรือแตกแยก และสามารถยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้

จากคะแนนประเมินรายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาในระบบ cmu mis ประจำภาคเรียนที่ 1/2565 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านตัวผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดีมาก คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.91 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 98.13

5. บทสรุป

การออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษานี้ผ่านการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานทั้งแบบห้องเรียนปกติร่วมกับห้องเรียนแบบออนไลน์เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการเกี่ยวกับความหมายและประเภทของการ

อ่านด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ โดยผู้สอนได้เผยแพร่เอกสารประกอบการสอน แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ได้แก่ power point ,canva, VDO clip ลงไว้ในระบบ MS Teamss และทาง Facebook group เพื่อให้ผู้เรียนได้ download และนำไปศึกษา ทบทวนในช่วงเวลาที่สะดวกมีการศึกษา ตลอดจนมีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการสำรวจข้อมูล (Discovery Learning) ด้วยกิจกรรมการวิเคราะห์ตัวชี้วัดในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมกับสำรวจปัญหาการสอนทักษะการอ่านในปัจจุบัน ไปสู่ขั้นตอนการค้นคว้าและนำเสนอปัญหาดังกล่าวในรูปแบบบทความ อีกทั้งร่วมกันคิดค้นแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่าน ตลอดจนการออกแบบเครื่องมือในการวัดประเมินผลทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านช่องทางออนไลน์ โดยคำนึงถึงพื้นฐานความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ และส่งเสริมทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้ยังพบข้อควรคำนึงจากรูปแบบ Asynchronous Learning ว่าการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยการใช้ VDO Clip ผู้สอนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องกำหนด timeline ในการเข้าศึกษาคลิปต่าง ๆ เช่นหลังจากเผยแพร่คลิปทาง MS Teamss แล้วให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาภายใน 72 ชั่งโมงเป็นต้น การกำหนดข้อจำกัดในลักษณะนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีวินัย ทยอยศึกษาหรือทบทวนบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ ไม่ใช่ดู VDO clip ทั้งหมดหนึ่งคืนก่อนสอบซึ่งจะเกิดการเรียนรู้ที่ไม่ดีขาดประสิทธิภาพ

กระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วย Active Learning และ Asynchronous Learning ดังกล่าวข้างต้นจึงนับว่าเป็นการเรียนรู้แบบใหม่ ที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและจะได้ฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสร้างความร่วมมือกับเพื่อนร่วมชั้นเพื่อวางแผน ออกแบบประยุกต์ใช้ความรู้มาสู่กิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. เอกสารอ้างอิง

[1] แม้นมาส ชวลิต.(2543).กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : คุรุสภา ลาดพร้าว .

[2] หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2562).แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.

[3] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2550).คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่องสร้างเด็กไทยให้อ่านเก่ง อ่านเร็ว ช่วงชั้นที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการ สกสค.

[4] สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2562). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ชุดความฉลาดรู้ (literacy). กรุงเทพฯ : สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

[5] อภิภา ปรัชญพฤทธิ์. (2560). การพัฒนารูปแบบการผลิตครูเพื่อรองรับการศึกษายุค 4.0. วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 35(3), 101-135.

[6] Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. (2013). Research, Reports & Studies Lit Review. Flippedlearning.org. Retrieved 5 January 2015

[7] Fortes,M.(2001). Reading Comprehension of strategies two fifth-grade bilingual latino reade. Disertation Abstracts International,62(3).883-A.

8] การเป็นพลเมืองดิจิทัล: I'm สมร 4.0 [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=yL_DZgVpe3s

[9] 8 ทักษะ พลเมืองดิจิทัล ที่เราต้องมี! Digital Citizenship คืออะไร [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=0B1pvOJ_chs

[10] ทักษะการอ่านเพื่อการสื่อสาร [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://www.thonburi-u.ac.th/docnew/CE_007000/4ทักษะการอ่าน%20เพื่อการสื่อสาร.pdf

014371 : วรรณกรรมวิจารณ์ ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน การจัดการเรียนรู้วิชาวรรณกรรมวิจารณ์ แบบ Active Learning

พฤฒิชา นาคะผิว
ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: pruiticha.nakapew@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 16 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

เอกสารฉบับนี้เป็นรายงานสรุปโครงการ “ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน : การจัดการเรียนรู้วิชาวรรณกรรมวิจารณ์แบบ Active Learning” ที่ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาดังกล่าวเน้นการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ลดการสอนแบบบรรยายหน้าชั้นเรียนที่มีผู้สอนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ แต่เปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้แทน ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปทบทวนของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมายผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน เพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เรียนรู้การวิจารณ์วรรณกรรมพร้อมกับพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยและทักษะแห่งอนาคต ใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สร้างการเรียนรู้ทั้งในและนอกชั้นเรียน วัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ร่วมกับการประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) พบว่าผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome) เป็นไปตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ทุกประการ

คำสำคัญ: วรรณกรรมวิจารณ์, Active Learning, Flipped Classroom

1. บทนำ

กระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ เป็นกระบวนวิชาในหลักสูตรภาษาไทยที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จุดมุ่งหมายของการวิจารณ์วรรณกรรม แนวทางการวิจารณ์และทฤษฎีวรรณกรรมวิจารณ์ที่สำคัญ รวมทั้งประยุกต์ทฤษฎีวรรณกรรมวิจารณ์ในการวิเคราะห์และตีความตัวบทวรรณกรรม การจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ รูปแบบเดิมเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยอาจารย์เป็นผู้บรรยายในชั้นเรียนเพียงทางเดียว เน้นให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีวรรณคดีวิจารณ์ผ่านการบรรยายมากกว่าให้นักศึกษาทำ

กิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับเพียง “ความรู้” (knowledge) สามารถวิเคราะห์วิจารณ์วรรณกรรมและบรรลุทุกวัตถุประสงค์ของรายวิชา แต่ขาดโอกาสในการพัฒนา “ทักษะ” (skills) ต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะทางสังคมที่ใช้เพื่อปฏิสัมพันธ์กับผู้คน (soft skills) ซึ่งเป็นทักษะแห่งอนาคตที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคสมัยที่ “โลกเปลี่ยนเร็ว ความรู้เก่าเร็ว” ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 การจัดการเรียนรู้ในรายวิชานี้จึง “ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน” แบบใหม่ เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ได้รับความรู้ ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของตน ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้และการสรุปทบทวนของผู้เรียน ไม่ได้เกิดจากการคอยรับความรู้จากผู้สอนเพียงอย่างเดียว

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ประยุกต์ใช้กระบวนทัศน์การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 แนวคิดดังนี้

2.1 สร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านกิจกรรม

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ผ่านกิจกรรมเป็นหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างองค์ความรู้ ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน ที่มีผู้สอนเป็นผู้สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม คอยแนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดขั้นสูง ผู้เรียนจะได้ฝึกวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning เช่น

- การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดคนละ ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มกลุ่มละ 3-6 คน

- การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียนการสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล

- การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียน เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงงาน (project-based learning) หรือการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

2.2 ใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สร้างการเรียนรู้ทั้งในและนอกชั้นเรียน

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้บทเรียนหรือเนื้อหาที่บ้านผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนจัดทำ แล้วนำงานหรือการบ้านที่ได้รับมอบหมายมาทำในชั้นเรียน และสามารถซักถามปัญหาข้อสงสัยต่าง ๆ โดยผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ซึ่งความหมายดังกล่าวสอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [1] ที่สรุปไว้ว่าห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้จากภายนอกห้องเรียนด้วยตนเอง ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเป็นผู้จัดขึ้น ผู้สอนจะนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มา

ใช้ทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนมีหน้าที่คอยให้คำแนะนำและตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้ร่วมแก้ปัญหารวมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

2.3 วัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ร่วมกับการประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment)

การวัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) คือการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนจากพฤติกรรม กระบวนการทำงานและผลงาน ในบริบทของการเรียนการสอนตามสภาพจริง และเป็นเครื่องมือวัดสมรรถนะของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ซึ่งแสดงออกโดยการกระทำหรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น

การประเมินตามสภาพจริงเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เน้นประเมินทักษะการคิด ทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการทำงาน ความสามารถในการแก้ปัญหา และการแสดงออกจากการปฏิบัติในเหตุการณ์ในชีวิตจริงทั้งในและนอกห้องเรียน

ส่วนการประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนมากกว่าการประเมินเพื่อตัดสิน และเลือกใช้วิธีการประเมินผลที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่จัดในชั้นเรียน

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสภา [2] อธิบายการวัดประเมินการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวว่า การประเมินความก้าวหน้า (Formative assessment) มุ่งตอบคำถามสำคัญ 6 ประการคือ 1) สถานภาพของกิจกรรมหรือกิจการที่มุ่งประเมินเป็นอย่างไร 2) กิจกรรมที่ได้ดำเนินการเป็นไปตามแผนหรือไม่ อย่างไร 3) ผลที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินการเป็นไปตามแผนหรือไม่ เพียงใด 4) เหตุปัจจัยและปัญหาอุปสรรคในการดำเนินการมีอะไรบ้าง 5) ต้องปรับปรุงแก้ไขอะไร และ 6) จะปรับปรุงแก้ไขให้ประสบผลสำเร็จได้อย่างไร

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ได้ปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน เปลี่ยน “ห้องเรียนวรรณกรรมวิจารณ์” เป็น “ห้องแห่งการเรียนรู้การวิจารณ์วรรณกรรม” ด้วยการใช้วิธีจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 วิธี ดังนี้

3.1 เรียนรู้การวิจารณ์วรรณกรรมผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้ในภาคการศึกษานี้ เป็นการสอนแบบบรรยายเนื้อหาแต่เน้นสร้างบรรยากาศการเรียนแบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เช่น กิจกรรมอภิปรายกลุ่ม กิจกรรมสะท้อนคิด กิจกรรม Think Pair Share กิจกรรมเกมที่เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหา การเข้าร่วม workshop การเขียนบทวิจารณ์วรรณกรรม กิจกรรมโครงงานสร้างสรรค์หลักฐานการเรียนรู้รายวิชาวรรณกรรมวิจารณ์ ฯลฯ



รูปที่ 1 กิจกรรมอภิปรายกลุ่มในชั้นเรียนวิชาวรรณกรรมวิจารณ์



รูปที่ 2 นักศึกษาเข้าร่วม workshop online การเขียนบทวิจารณ์วรรณกรรมจากวิทยากรภายนอก

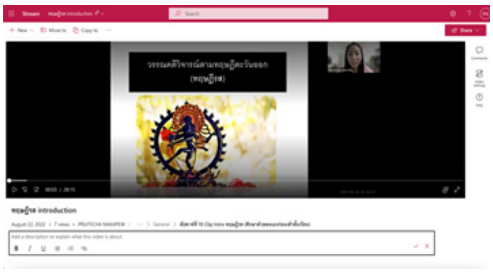


รูปที่ 3 นักศึกษานำเสนอโครงงานสร้างสรรค์หลักฐานการเรียนรู้

การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมข้างต้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าวรรณกรรม

3.2 ใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สร้างการเรียนรู้ทั้งในและนอกชั้นเรียน

นอกจากการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวรรณกรรมวิจารณ์ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมด้วย กล่าวคือ ทฤษฎีวรรณกรรมวิจารณ์บางทฤษฎีที่จำเป็นต้องใช้เวลาบรรยายเนื้อหาในชั้นเรียนมากกว่าปกติ ผู้สอนจะเปลี่ยนไปใช้วิธีจัดทำสื่อออนไลน์ในรูปแบบวิดีโอบันทึกการสอนแทน จากนั้นมอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาคลิปวิดีโอ ศึกษาบทความสำหรับอ่านประกอบ และทำแบบฝึกหัดล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน เพื่อใช้เวลาในคาบเรียนสร้างความเข้าใจเชิงลึกผ่านกิจกรรมที่ใช้ความคิดขั้นสูงมากกว่าฟังบรรยายเนื้อหาเพียงอย่างเดียว



รูปที่ 4 ตัวอย่างวิดีโอบันทึกการสอนเพื่อให้ผู้เรียนทำกิจกรรม Flipped Classroom (https://cmu.to/T8ecw)

นอกจากนี้ผู้สอนยังมอบหมายให้ผู้เรียนเข้าร่วมฟังบรรยายวิชาการผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น กิจกรรมเชิงวิชาการของโครงการชุมชมวิจารณ์วรรณกรรมร่วมสมัยออนไลน์ (ดวงใจวิจารณ์) ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ รู้จักชุมชนวิชาการ และเปิดโลกการวิจารณ์วรรณกรรมให้กว้างขึ้น สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

3.3 เรียนรู้การวิจารณ์วรรณกรรมพร้อมกับพัฒนาทักษะแห่งอนาคต

การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนวิชาวรรณกรรมวิจารณ์เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่ฝึกให้ผู้เรียนวิเคราะห์ วิจารณ์ และประเมินค่าตัวบทวรรณกรรมในแต่ละครั้ง ผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและ

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ซึ่งเป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่สำคัญในการดำรงชีวิตและการปฏิบัติงานในปัจจุบันและในอนาคต เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ได้คิดวิเคราะห์ ตั้งคำถามและหาคำตอบที่สมเหตุสมผล เกิดความฉลาดรู้จากการอ่าน (reading literacy) ได้พัฒนาทั้งความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่จำเป็น

นอกจากนี้ ในช่วงปลายภาคการศึกษา ผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนทำโครงงานสร้างสรรค์หลักฐานการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวรรณกรรมวิจารณ์ไปประยุกต์ใช้วิจารณ์สื่อต่าง ๆ ความสนใจของตน ไม่จำกัดจำนวนสมาชิก ไม่จำกัดรูปแบบและไม่จำกัดวิธีการนำเสนอ รวมทั้งเสริมแรงทางบวกผู้เรียนด้วยการจัดประกวดโครงงานเพื่อหา Best Practice และมีรางวัลตอบแทน



รูปที่ 5 มอบรางวัล Best Practice การประกวดโครงงานสร้างสรรค์หลักฐานการเรียนรู้

กระบวนการทำโครงงานที่เกิดขึ้นช่วยพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) พัฒนาทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Communication) และทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collaboration) รวมทั้งทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และความเข้าใจในเทคโนโลยี (Computing and IT literacy) ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็น soft skill ที่จำเป็นในโลกยุคดิจิทัลและโลกในอนาคต

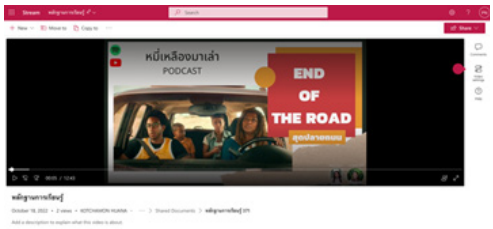
4. ผลที่ได้รับ

ภาพรวมของการปรับการเรียน เปลี่ยนการสอน ในรายวิชาวรรณกรรมวิจารณ์ที่เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้เกิดผลลัพธ์ทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

4.1 ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

การวัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ร่วมกับการประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) ทำให้พบว่าการจัดการเรียนการสอนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้ทำให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีวรรณกรรมวิจารณ์มาวิเคราะห์ ตีความ ประเมินค่าตัวบทวรรณกรรมที่เลือกมาศึกษา สามารถจัดทำและเสนอบทความวิจารณ์วรรณกรรมด้วยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีวรรณกรรม รวมทั้งสามารถจัดทำโครงงานสร้างสรรค์หลักฐานการเรียนรู้ได้ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome) ที่ผู้สอนกำหนดไว้ทุกประการ

นอกจากนี้ ผลลัพธ์ต่อผู้เรียนที่เกิดขึ้นอีกประการหนึ่งคือ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะแห่งอนาคต โดยเฉพาะทักษะทางด้านอารมณ์ หรือ Soft skills ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน เรียนรู้การวิจารณ์วรรณกรรมอย่างมีความหมายและมีความสุข



รูปที่ 6 ตัวอย่างโครงงานสร้างสรรค์หลักฐานการเรียนรู้ของนักศึกษาในรูปแบบ Podcast

4.2 ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ในฐานะผู้สอน การจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้สอน” เป็น “เพื่อนร่วมเรียนรู้” คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) และเป็นโค้ชที่สร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้เรียน ทำให้ผู้สอนได้พัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ผลลัพธ์อีกประการหนึ่งที่เกิดขึ้นกับผู้สอนคือได้แนวทางการจัดการเรียนการสอนจากการถอดบทเรียนที่ได้รับในรายวิชานี้ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ รวมทั้งได้แรงบันดาลใจในการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อศิษย์รุ่นต่อไป

5. บทสรุป

การจัดการเรียนการสอนในราย 014371 วิชาวรรณกรรมวิจารณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ที่ผู้สอนปรับการเรียนเปลี่ยนการสอนแบบใหม่ เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ด้วยการสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน เน้นกระบวนการอภิปราย การสะท้อนคิด เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สร้างการเรียนรู้ทั้งในและนอกชั้นเรียน วัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ร่วมกับการประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) ผลการจัดการเรียนรู้พบว่าผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning

Outcome) เป็นไปตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ทุกประการ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้การวิจารณ์วรรณกรรมและพัฒนาทักษะแห่งอนาคตไปพร้อมกันได้เป็นอย่างดี รวมทั้งได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาไทยทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผ่านการวิเคราะห์วิจารณ์ตัวบทวรรณกรรมในชั้นเรียนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน

6. กิตติกรรมประกาศ

ในฐานะผู้สอนกระบวนวิชา 014371 วรรณกรรมวิจารณ์ ขอขอบคุณนักศึกษาทุกคนในรายวิชาที่มุ่งมั่นตั้งใจ รับผิดชอบ ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ทำให้ห้องเรียนวรรณกรรมวิจารณ์เป็นห้องแห่งการเรียนรู้ที่เปี่ยมความหมาย ขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์หัตถกาญจน์ อารีศิลป อาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้เกียรติเป็นวิทยากรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการการเขียนบทวิจารณ์วรรณกรรม และขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ที่สนับสนุนงบประมาณสำหรับดำเนินการให้กระบวนวิชานี้เกิดการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ตามที่ผู้สอนมุ่งหวังไว้ทุกประการ

7. เอกสารอ้างอิง

[1] สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2557). สะเต็มศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, นิตยสาร สสวท, 42, มกราคม - กุมภาพันธ์ 2547, หน้า 4.

[2] พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ชุดการประเมิน การวิจัย และการประกันคุณภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสภา (2561), กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสภา

014372 : วรรณกรรมกับสังคม ห้องเรียนวรรณกรรมที่ฟูมฟักทักษะแห่งอนาคต

พฤฒิชา นาคะผิว
ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: pruiticha.nakapew@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 18 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

TPYE B

บทคัดย่อ

เอกสารฉบับนี้เป็นรายงานสรุปโครงการ “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชา 014372 วรรณกรรมกับสังคม” ที่ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาดังกล่าวลดการสอนแบบบรรยายเนื้อหา แต่เน้นสร้างบรรยากาศการเรียนแบบ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง ฝึกแสดงทรรศนะ วิเคราะห์ วิจารณ์ วรรณกรรมในมิติสังคมมากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า เน้นใช้เวลาในคาบเรียนสร้างความเข้าใจเชิงลึกผ่านกิจกรรมที่ใช้ความคิดขั้นสูงมากกว่าการสอนเนื้อหาเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งอนาคต เรียนรู้วรรณกรรมในมิติสังคมอย่างมีความหมายและมีความสุข บรรลุวัตถุประสงค์ในรายวิชาที่ผู้สอนกำหนดไว้ทุกประการ

คำสำคัญ: วรรณกรรมกับสังคม, Active Learning , ทักษะแห่งอนาคต

1. บทนำ

นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำเป็นต้องลงทะเบียนเรียนวิชา 014372 วรรณกรรมกับสังคม เนื่องจากเป็นวิชาเอกบังคับของหลักสูตร กระบวนวิชาดังกล่าว มุ่งให้ผู้เรียนอธิบายความหมาย ขอบเขตของการศึกษาวรรณกรรมกับสังคม วิเคราะห์และตีความวรรณกรรมเชิงสังคม วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมไทย รวมทั้งพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ วิจารณ์วรรณกรรมในมิติสังคมก่อนหน้านี้ การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคม รูปแบบเดิมใช้วิธีจัดการเรียนรู้แบบเน้นการบรรยายในชั้นเรียน (Lecture-Based Learning) ผู้เรียนเรียนรู้จากการฟังบรรยายเป็นหลัก ส่วนการวัดผลประเมินผลเน้นที่การสอบวัดความรู้ การจัดการเรียนรู้และวัดผลประเมินผลด้วยวิธีดังกล่าว

แม้จะช่วยให้ผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาเป็นไปตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ แต่เห็นได้ชัดว่า ผู้เรียนซึ่งเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ขาดโอกาสในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งไม่มีโอกาสพัฒนาทักษะ (Skills) ต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะแห่งอนาคต (Future Skills) ที่บัณฑิตยุคใหม่จำเป็นต้องพัฒนาเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการใช้ชีวิตและการทำงานในสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงแบบพลิกผัน เมื่อผู้สอนทราบข้อจำกัดดังกล่าว ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จึงปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้รายวิชาวรรณกรรมกับสังคมในรูปแบบใหม่ เน้นการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ลดการสอนแบบบรรยายหน้าชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ เรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สร้างห้องเรียนวิชาวรรณกรรมกับสังคมให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ช่วยฟูมฟักทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้เรียน ควบคู่กับการศึกษาวรรณกรรมในมิติสังคม

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

หลักการและทฤษฎีที่ผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 014372 วรรณกรรมกับสังคม คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำมาใช้มี 3 วิธี ดังนี้

2.1 สร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity- Based Learning)

การจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน “ใช้กิจกรรมเป็นฐาน” หมายถึง นำกิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อฝึกฝนหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด [1] ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีดังนี้

(1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด

(2) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียน และการท่องจำ

(3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียน

(4) ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิด และการเขียนของผู้เรียน

(5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)

(6) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของบลูม (Bloom’s Taxonomy) ทั้งด้านพุทธพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาวรรณกรรมกับสังคม มีหลายกิจกรรม เช่น

- การอภิปรายในชั้นเรียน (Class discussion) เป็นการอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดไว้ ผู้เรียนสามารถนำเสนอความเห็นได้หลากหลาย แต่ต้องแสดงเหตุผลหรือข้อมูลเพื่อสนับสนุนข้อคิดเห็นของตนเองได้อย่างสมเหตุสมผล จากนั้นจึงลงความเห็นเพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน

- การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กประมาณ 4-8 คน และให้ผู้เรียน

ในกลุ่มพูดคุย แสดงความคิดเห็นในประเด็นที่กำหนด และสรุปผลการอภิปรายเป็นข้อสรุปของกลุ่ม

- กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-Pair-Share) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถามหรือตั้งปัญหา แล้วกำหนดเวลาให้คิด ผู้เรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน แล้วนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่เพื่อให้ได้คำตอบของคู่ ซึ่งอาจจะเหมือนหรือแตกต่างออกไป แล้วจึงนำคำตอบของคู่ไปอภิปรายกับเพื่อนอีกคู่ เพื่อแลกเปลี่ยนคำตอบซึ่งกันและกัน

- กิจกรรมเดินชมผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Gallery Walk) เป็นกลวิธีที่ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานของกลุ่มในการศึกษาเรื่องเดียวกัน หรือประเด็นร่วมกันหลังจบบทเรียน ให้กลุ่มอื่นมาชมผลงาน แสดงความคิดเห็น อภิปรายในกลุ่ม โดยเขียนเครื่องหมายหน้าข้อความที่มีความเห็นเหมือนกันและเขียนความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ถ้าไม่แน่ใจในประเด็นที่เพื่อนนำเสนอให้ใส่เครื่องหมายคำถามไว้ กิจกรรมนี้ใช้เมื่อต้องการให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานโดยทุกคนมีส่วนร่วม ช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การตอบคำถาม การสื่อสารและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

- กิจกรรมการสืบค้นเป็นกลุ่ม (group investigation) เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนแบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อ ๆ แต่ละกลุ่มจะได้เพียง 1 หัวข้อ สมาชิกในกลุ่มจะช่วยกันศึกษาค้นคว้าหาคำตอบและนำความรู้มาเสนอหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม แล้วร่วมกันประเมินผลงาน

2.2 จัดการเรียนรู้แบบการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งอนาคต

การใช้โครงงานเป็นฐานเป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนศึกษาเพื่อค้นพบความรู้ใหม่ ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผู้สอนทำหน้าที่ให้คำปรึกษา ผู้เรียนจะค้นหาคำตอบด้วยการระบุปัญหา ออกแบบและปฏิบัติการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และตีความหมายของข้อมูล แล้วจึงสรุปผล ผู้เรียนใช้ความคิดต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอน เช่น การคิดเชิงเหตุผล การคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงตัวเลข จึงอาจกล่าวได้ว่าการทำโครงงานจะช่วยพัฒนาการคิดของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาการคิดมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับประเภทของโครงงานที่ผู้สอนกำหนด ยิ่งทำโครงงานระดับสูงขึ้นยิ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถคิดระดับสูงได้ [2]

2.3 เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นเป็นฐาน (Research-Based Learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน เป็นกระบวนการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ คิดค้นหาคำตอบและสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นการจัดการเรียนรู้อีกวิธีหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต (lifelong learner) และความเป็นนวัตกร (Innovator) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ซึ่งสามารถดำเนินการ 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) ผู้สอนใช้ผลการวิจัยในการเรียนการสอน 2) ผู้เรียนใช้ผลการวิจัยในการเรียนรู้ 3) ผู้สอนใช้กระบวนการวิจัยในการเรียนการสอน และ 4) ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัยในการเรียนรู้ [3] สำหรับรายวิชา 014372 วรรณกรรมกับสังคม ผู้สอนจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานโดยการให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัยในการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นต่อการวิจัย สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัยอย่างต่อเนื่องและครบถ้วนทุกขั้นตอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิจัยในสิ่งที่ตนเองสนใจ รวมทั้งวางแผนการเรียนรู้ที่เน้นการวิจัยร่วมกับผู้เรียน

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชาวรรณกรรมกับสังคม

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวรรณกรรม

กับสังคมในภาคการศึกษานี้ ผู้สอนได้ปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน สร้างห้องเรียนวรรณกรรมให้เป็นพื้นที่ฟูมฟักทักษะแห่งอนาคตสำหรับผู้เรียน ดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่

ภาคการศึกษานี้ ผู้สอนเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ จัดการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง ฝึกแสดงทรรศนะ วิเคราะห์วิจารณ์วรรณกรรมในมิติสังคมมากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว วิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 014372 วรรณกรรมกับสังคม มีหลายรูปแบบ ดังนี้

3.1.1 การอภิปรายในชั้นเรียน (Class discussion)

การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตามความหมาะสม โดยมีประเด็นที่อภิปรายร่วมกัน เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนรู้หลายหัวข้อ ตัวอย่างเช่น หลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมชมภาพยนตร์สะท้อนสังคมไทยร่วมสมัย (ภาพยนตร์เรื่องฉลาดเกมโกง) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายประเด็นเกี่ยวกับภาพสะท้อนสังคมที่ปรากฏในเรื่องร่วมกัน โดยมีข้อกำหนดว่า นักศึกษาแต่ละคนสามารถเสนอประเด็นซ้ำกันหรือใกล้เคียงกันได้ แต่ไม่ให้ยกตัวอย่างประกอบการอภิปรายซ้ำกัน และสุ่มลำดับการอภิปราย หลังจากจบการอภิปราย ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาเขียนสะท้อนคิด (reflection) จากการฟังเพื่อนอภิปรายในชั้นเรียน และให้ตอบคำถามว่ามีสาเหตุหรือปัจจัยทางสังคมใดบ้าง ที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวนำเสนอภาพสะท้อนสังคมไทยในประเด็นต่าง ๆ และภาพยนตร์เรื่องนั้นมีอิทธิพลต่อสังคมหรือไม่ อย่างไร



รูปที่ 1 กิจกรรมชมภาพยนตร์สะท้อนสังคมไทยร่วมสมัยเพื่อฝึกกระบวนการอภิปรายในชั้นเรียน

3.1.2 การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

นอกจากการอภิปรายในชั้นเรียน (Class discussion) การอภิปรายอีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้สอนใช้จัดกิจกรรมในชั้นเรียน คือการอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) โดยการแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก กลุ่มละ 4-5 คน (สุ่มสมาชิก) จำนวน 4 กลุ่ม ให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุย ร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบคำถามในประเด็นที่กำหนด จากนั้นสรุปผลการอภิปราย และนำเสนอข้อสรุปของกลุ่มหน้าชั้นเรียน

การอภิปรายรูปแบบนี้ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอนหลายครั้ง และมีคะแนนการอภิปรายกลุ่มย่อยให้สมาชิกในชั้นเรียนที่ร่วมกิจกรรมนี้ ตัวอย่างหัวข้อที่ใช้ผู้สอนกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มจัดการเรียนการสอน เช่น หัวข้อพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 6 กับการนำเสนออุดมการณ์ชาตินิยม หลังจากผู้สอนอธิบายแนวคิดเรื่องอุดมการณ์ชาตินิยม ผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 4 กลุ่มย่อย กำหนดให้แต่ละกลุ่มร่วมกันอ่านงานพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 6 ที่ได้รับมอบหมาย (แต่ละกลุ่มได้ตัวบทไม่ซ้ำกัน) จากนั้นให้ร่วมกันอภิปราย ตอบคำถามว่าตัวบทดังกล่าวนำเสนออุดมการณ์ชาตินิยมหรือไม่อย่างไร และเพราะเหตุใดรัชกาลที่ 6 จึงต้องนำเสนออุดมการณ์ชาตินิยมไว้ในบทพระราชนิพนธ์ประเภทต่าง ๆ (ให้เวลา 20 นาที) เมื่อจบกระบวนการอภิปรายให้ตัวแทนนำเสนอข้อสรุปของกลุ่มหน้าชั้นเรียน



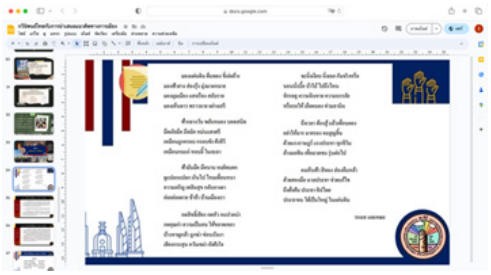
รูปที่ 2 กิจกรรมอภิปรายกลุ่มและนำเสนอข้อสรุปของกลุ่ม

3.1.3 กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-Pair-Share)

กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-Pair-Share) เป็นกิจกรรมอีกรูปหนึ่งที่ผู้สอนใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคม ผู้สอนมักจะใช้กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ตัวอย่างเช่น เมื่อสอนหัวข้อวรรณกรรมไทยกับการนำเสนอความคิดทางการเมือง ผู้สอนตั้งคำถามให้นักศึกษาแต่ละคนหาคำตอบว่า “ประชาธิปไตยในความคิดของนักศึกษาคืออะไร” เมื่อครบกำหนดเวลาให้นักศึกษาจับคู่ ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นให้นำคำตอบของคู่ไปอภิปรายกับเพื่อนอีกคู่ หลังจากจบกิจกรรมผู้สอนสุ่มนักศึกษาจำนวน 3 – 4 คน ให้ตอบคำถามที่คู่ของตนและคู่ของเพื่อนร่วมกันอภิปราย

3.1.4 กิจกรรมเดินชมผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Gallery Walk)

กิจกรรมรูปแบบต่อมาที่ผู้สอนใช้จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนรายวิชาวรรณกรรมกับสังคมคือ กิจกรรมเดินชมผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Gallery Walk) ผู้สอนใช้กิจกรรมนี้ในการสอนหัวข้อกวีนิพนธ์ไทยกับการนำเสนอความคิดทางการเมือง หลังจากผู้สอนอธิบายภาพรวมของแนวคิดทางการเมืองที่ปรากฏในวรรณกรรมต่างยุคสมัย ผู้สอนมอบหมายงานให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มหากวีนิพนธ์หรือสร้างสรรค์กวีนิพนธ์ที่นำเสนอความคิดทางการเมือง พร้อมกับเขียนบทอภิปรายสั้น ๆ ว่ากวีนิพนธ์ที่เลือกมาหรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้น นำเสนอแนวคิดทางการเมืองประเด็นใดบ้าง จากนั้นนำเสนอผลงานผ่าน google slide และกำหนดให้สมาชิกในชั้นเรียนเยี่ยมชมนิทรรศการออนไลน์ของแต่ละกลุ่มในคาบเรียนต่อไป (ให้เวลาเยี่ยมชมประมาณ 30 นาที)



รูปที่ 3 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาในกิจกรรม gallery walk

หลังจากชมผลงานของแต่ละกลุ่มแล้ว ให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปราย ตั้งคำถามแต่ละกลุ่มเพิ่มเติม โดยสามารถเขียนข้อคิดเห็นและตั้งคำถามโดยไม่ต้องระบุตัวตน ผ่าน www.mentimetor.com ซึ่งผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในกิจกรรมดังกล่าว

3.2 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

นอกจากการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคม ผู้สอนยังประยุกต์ใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สามารถเสาะแสวงหาความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการดังกล่าว มีดังนี้

3.2.1 กิจกรรมสืบค้นเป็นกลุ่ม (group investigation)

กิจกรรมการสืบค้นเป็นกลุ่มเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนใช้วัดความรู้ความเข้าใจผู้เรียนหลังจากสอนเรื่องกรอบแนวคิดที่นำมาใช้วิเคราะห์วรรณกรรมในมิติสังคม โดยผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกัน

สืบค้นหาสื่อร่วมสมัย (MV เพลง/โฆษณา) ที่นำเสนอประเด็นทางสังคมที่น่าสนใจ เช่น ประเด็นเรื่องเพศสถานะ ความเหลื่อมล้ำ ระบบการศึกษา ความรุนแรงในครอบครัว ฯลฯ (กำหนดให้แต่ละกลุ่มเลือกประเด็นไม่ซ้ำกัน) จากนั้นให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลการสืบค้นและให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนและสมาชิกในกลุ่มร่วมกันประเมินผลงาน

3.2.2 ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำโครงงานเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเอง

องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนวิชาวรรณกรรมกับสังคมไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอดของผู้สอนเท่านั้น แต่องค์ความรู้ส่วนใหญ่ เป็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (Coach) ตั้งคำถาม และติดตามความก้าวหน้า การพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเอง ด้วยกระบวนการดังกล่าว ผู้สอนประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) โดยมอบหมายให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มด้วยตนเอง แล้วให้เลือกทำโครงงานสร้างสรรค์สื่อสะท้อนสังคม หรือโครงงานวรรณคดีมีชีวิต เมื่อสิ้นสุดกระบวนการทำโครงงาน ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการศึกษาในคาบเรียนสุดท้าย (ไม่จำกัดรูปแบบในการนำเสนอ) และให้สมาชิกในชั้นเรียนร่วมกันประเมินผลงานเพื่อหาผลงานที่เป็นเลิศ (Best practice) เพื่อรับรางวัล



รูปที่ 4 มอบรางวัล best practice โครงงานสร้างสรรค์สื่อสะท้อนสังคม

3.2.3 ให้นักศึกษาเขียนบทความวิชาการเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์วรรณกรรมไทยในมิติสังคม

กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้อีกกระบวนการหนึ่งที่ผู้สอนใช้ในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคมคือ การให้นักศึกษาเขียนบทความวิชาการเพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์วิจารณ์วรรณกรรมไทยในมิติสังคม โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) โดยให้ผู้เรียนฝึกใช้กระบวนการวิจัยในการเรียนรู้

การเขียนบทความวิชาการในรายวิชานี้ นักศึกษาสามารถเลือกศึกษาตัวบทได้ตามความสนใจ แต่ต้องฝึกตั้งคำถาม กำหนดวัตถุประสงค์ เขียนสมมติฐาน ทบทวนวรรณกรรม ฝึกตั้งประเด็น คิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้อย่างมีเหตุผล โดยมีผู้สอนเป็นเพื่อนร่วมเรียนรู้ คอยแนะนำและให้กำลังใจ รวมทั้งติดตามความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอ

3.3 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ให้นักศึกษา

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาวรรณกรรมกับสังคมที่ผู้สอนสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) และจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นเป็นฐาน (Research-Based Learning) การจัดการเรียนการสอนรูปแบบดังกล่าวช่วยสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ให้นักศึกษา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างไม่สิ้นสุด เรียนรู้ได้ตลอดชีวิต เป็นบัณฑิตยุคใหม่ที่พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้นักศึกษาครบทุกทักษะ กิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ กิจกรรมอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion) กิจกรรม “คิด-จับคู่-แลกเปลี่ยน” (Think-Pair-Share) กิจกรรมเดินชมผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Gallery Walk) กิจกรรมการสืบค้นเป็นกลุ่ม (group investigation) และการทำโครงงาน

สร้างสรรค์สื่อสะท้อนสังคม ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) ทักษะการเป็นผู้นำ (Leadership) ทักษะการสื่อสาร (Communication) ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) ทักษะการจัดการข้อมูล (Information Management) ทักษะการปรับตัว (Adaptability) ทักษะการแสวงหาความรู้ (Curiosity) ทักษะความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ตลอดจนทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)ส่วนกิจกรรมอภิปรายในชั้นเรียน และการเขียนบทความวิชาการ ซึ่งเป็นงานเดี่ยว กิจกรรมเหล่านี้สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) พัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง คือ ฝึกคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และประเมินค่าวรรณกรรมในมิติสังคม รวมทั้งพัฒนาทักษะการสื่อสาร (Communication) และทักษะการแสวงหาความรู้ (Curiosity) ไปพร้อมกัน

3.4 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ ผู้สอนใช้ ICT ในการเรียนการสอน ใช้เทคนิควิธีสอนร่วมกับสื่อการสอนที่ทันสมัยต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและติดตามการสอนตลอดเวลา รวมทั้งสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตัวอย่างเช่น ใช้ google slide ในกิจกรรมอภิปรายกลุ่ม ใช้สื่อปฏิสัมพันธ์แบบดิจิทัล (digital interactive media) เพื่อให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น สะท้อนคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านเว็บไซต์ www.mentimetor.com และwww.padlet.com ใช้แอปพลิเคชัน Plickers ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานเพื่อนร่วมชั้นเรียน ใช้ Microsoft Team เป็นคลังข้อมูลดิจิทัลให้ผู้เรียนดาวน์โหลดตัวบทวรรณกรรม บทความอ่านประกอบ เอกสารประกอบการเรียน ฯลฯ รวมทั้งมอบหมายงานและให้ผู้เรียนส่งงานผ่าน Microsoft Team นอกจากนี้ผู้สอนยังใช้โปรแกรม Zoom เป็นช่องทางให้คำปรึกษาหรือช่องทางการสนทนากับผู้เรียนนอกเวลาเรียนอีกด้วย



รูปที่ 5 นักศึกษาร่วมกันให้คะแนนผลงานโครงงานเพื่อหา Best Practice ผ่านแอปพลิเคชัน Plickers

4. ผลที่ได้รับ

ผลที่ได้รับหลังจากผู้สอนปรับมาจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคม มีดังนี้

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

วิธีการประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคม ผู้สอนใช้การประเมินหลายวิธี เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ร่วมกับการประเมินความก้าวหน้า (Formative Assessment) และนำผลการประเมินมาพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ให้ทุกฝ่ายมีโอกาสในการประเมิน ผู้สอนประเมินผู้เรียน ผู้เรียนประเมินเพื่อน และผู้เรียนประเมินตนเอง ส่วนวิธีการประเมินใช้วิธีการประเมินหลายวิธีเช่นกัน ได้แก่ การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) การประเมินโดยใช้คำถาม (Questioning) ประเมินโดยการสนทนา (Communication) และการประเมินโดยสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) และประเมินหลายครั้งในช่วงเวลาของการเรียนรู้ทั้งภาคการศึกษา สัดส่วนคะแนนการวัดและประเมินผลในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคม มีดังนี้

- จิตพิสัย	10 คะแนน
- การอภิปราย กิจกรรมกลุ่ม และการนำเสนอในชั้นเรียน (7 ครั้ง)	35 คะแนน
- บทความวิชาการ	20 คะแนน
- โครงงาน	15 คะแนน
- สอบปลายภาค	20 คะแนน

4.2 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา

ผลงานของนักศึกษาในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคมมีหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นบทความวิชาการและโครงงาน ในที่นี้ผู้สอนขอยกตัวอย่างผลงานที่เกิดขึ้นจากการจัดทำโครงงานสร้างสรรค์สื่อสะท้อนสังคม จำนวน 2 กลุ่ม ซึ่งผลงานดังกล่าวสะท้อนศักยภาพของนักศึกษาที่สามารถพัฒนาทักษะแห่งอนาคตได้อย่างดีเยี่ยม

ผลงานชิ้นแรก เป็นผลงานจากนักศึกษากลุ่มที่จัดทำเว็บไซต์ Life-literature.com เพื่อนำเสนอเนื้อหาวรรณกรรมไทยกับความหลากหลายทางเพศ นักศึกษากลุ่มนี้รวบรวมความหลากหลายทางเพศ (LQBTQ+) ที่ปรากฏในวรรณกรรมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเพื่อเป็นคลังข้อมูลให้ผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ขั้นตอนการนำเสนอโครงงานสมาชิกในกลุ่มจัดทำคลิปวิดีโอ https://cmu.to/h8Xasเพื่อแนะนำเว็บไซต์ได้น่าสนใจ แสดงทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และความเข้าใจในเทคโนโลยี รวมทั้งทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 6 หน้าเว็บไซต์ที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อนำเสนอโครงงานสื่อสร้างสรรค์สะท้อนสังคม (วรรณกรรมไทยกับความหลากหลายทางเพศ)

ผลงานชิ้นที่สอง เป็นผลงานจากกลุ่มนักศึกษาที่จัดทำนิทรรศการออนไลน์เสมือนจริงผ่านเว็บไซต์ spatial.io เพื่อนำเสนอผลงานร้อยกรองบทกลอนประชาธิปไตยไทยที่สมาชิกในกลุ่มเป็นผู้ประพันธ์ แบ่งห้องจัดแสดงเป็นโซนต่าง ๆ สะท้อนภาพประชาธิปไตยในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โครงงานชิ้นนี้สมาชิกในกลุ่มได้พัฒนาทักษะการแต่งบทประพันธ์ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และความเข้าใจในเทคโนโลยี เป็นตัวอย่างที่ดีอีกตัวอย่างหนึ่งในการจัดทำโครงงานสื่อสร้างสรรค์สะท้อนสังคม

รูปที่ 6 QR CODE เพื่อเข้าชมนิทรรศการออนไลน์ที่นักศึกษาจัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอโครงงานสร้างสรรค์สื่อสะท้อนสังคม ร้อยกรอง (บทกลอนประชาธิปไตยไทย)

4.3 ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาวรรณกรรมกับสังคมที่ผู้สอนลดการบรรยายในชั้นเรียน แต่เน้นจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ด้วยเทคนิควิธีสอนต่าง ๆ จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนพบว่า ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ เป็นอย่างดี สามารถแสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน ผลการประเมินการสอนจากนักศึกษาในภาคการศึกษานี้ ผลการประเมินอาจารย์คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 93.83% (4.69 = ดี) ส่วนผลการประเมินกระบวนวิชาคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 93.52% (4.68 = ดีมาก) นักศึกษาเสนอข้อคิดเห็นว่ารายวิชานี้ “สนุกได้ความรู้และมุมมองหลากหลาย เป็นวิชาที่สร้างห้องเรียนแห่งการเรียนรู้ได้ดีมาก ขอให้ผู้สอนทำต่อไป” และจากการสำรวจความคิดเห็นในกระดานสะท้อนคิดออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ www.padlet.com

(https://cmu.to/AlqbF) นักศึกษาส่วนใหญ่มีความสุขและชื่นชอบการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning)

นอกจากนี้ เมื่อผู้สอนประเมินชิ้นงานทั้งโครงงานและบทความวิชาการ พบว่านักศึกษาทุกคนในชั้นเรียนสามารถเขียนบทความวิชาการและจัดทำโครงงานได้น่าสนใจ เป็นผลงานที่มีคุณภาพ ผู้เรียนสามารถเสาะแสวงหาความรู้และพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาวรรณกรรมในมิติสังคมได้ ส่วนข้อสอบปลายภาคซึ่งเป็นข้อสอบอัตนัย นักศึกษาส่วนใหญ่ทำคะแนนได้เกิน 70%

4.4 ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ในฐานะผู้สอน การจัดการเรียนรู้ที่ลดการบรรยายในชั้นเรียน เพิ่มการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ผู้สอนได้พัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน ทั้งทักษะการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child-oriented management skills) ทักษะการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Classroom innovation implementation skills) และทักษะการประเมินการเรียนรู้ (Classroom learning assessment skills) การปรับเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้ให้ความรู้” เป็น “ผู้ร่วมเรียนรู้” คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) และทำหน้าที่โค้ช (Coach) ที่ให้กำลังใจ ผลักดันผู้เรียนให้ฝึกวิเคราะห์ วิจารณ์วรรณกรรมในมิติสังคมไปพร้อมกับการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในฐานะพลเมืองยุคใหม่ทั้งผู้สอนและผู้เรียน

5. สรุป

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา 014372 วรรณกรรมกับสังคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่ผู้สอนเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีบทเรียนที่ได้รับแนวทางการขยายผล ปัญหาและอุปสรรค ดังนี้

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

การเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจากการเรียนการสอนที่เน้นบรรยาย ผู้เรียนมีหน้าที่ฟัง ทำแบบฝึกหัด และสอบให้ผ่าน เป็นการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น ผ่านวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ ในคาบเรียน ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning) ร่วมกับการวัดและประเมินผลด้วยวิธีการหลากหลาย ช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งต่อตัวผู้สอนและผู้เรียน ห้องเรียนวิชาวรรณกรรมกับสังคม จากเดิมที่เคยเป็น “ห้องสอน” ได้เปลี่ยนแปลงเป็น “ห้องแห่งการเรียนรู้” เป็นห้องเรียนวรรณกรรมที่ฟูมฟักทักษะแห่งอนาคต ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมายและมีความสุข สามารถพัฒนาทั้ง hard skills และ soft skills ซึ่งเป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcome) เป็นไปตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ทุกประการ

5.2 แนวทางในการขยายผล

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เหมาะกับชั้นเรียนที่มีจำนวนนักศึกษาไม่เกิน 20 คน เนื่องจากถ้าจำนวนนักศึกษาในชั้นเรียนมีมากเกินไป หากจัดกิจกรรมอภิปรายกลุ่ม นักศึกษาจะมีเวลาในการแลกเปลี่ยน พูดคุย แสดงความคิดเห็นค่อนข้างน้อย หรือหากแบ่งกลุ่มทำโครงงาน แล้วสมาชิกแต่ละกลุ่มมีจำนวนมากเกินไป อาจทำให้สมาชิกบางคนไม่มีส่วนร่วมเท่าที่ควร ข้อจำกัดอีกประการหนึ่งคือ ถ้าสมาชิกในชั้นเรียนมีจำนวนมาก ผู้สอนจะมีเวลากำกับ ติดตามความก้าวหน้า และให้

คำแนะนำในการเขียนบทความวิชาการน้อยลง

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนการสอนวิชาวรรณกรรมกับสังคมครั้งนี้ พบปัญหาและอุปสรรคอยู่บ้าง เช่น เวลาในคาบเรียนบางคาบไม่พอ เมื่อต้องจัดกิจกรรมอภิปรายกลุ่ม นักศึกษาบางกลุ่มต้องเลื่อนไปนำเสนอผลการอภิปรายในครั้งหน้า นอกจากนี้ นักศึกษาบางคนขาดเรียนในคาบเรียนที่มีกิจกรรมอภิปราย ทำให้ขาดโอกาสในการแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และในชั้นเรียนมีนักศึกษาที่บกพร่องทางการมองเห็นร่วมเรียนด้วย ทำให้บางครั้งต้องเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้สอนขอขอบคุณนักศึกษาทุกคนในชั้นเรียนวิชาวรรณกรรมกับสังคมที่มุ่งมั่นตั้งใจ ร่วมมือทำกิจกรรม ร่วมสร้างบรรยากาศเชิงบวกในชั้นเรียนตลอดภาคการศึกษา และขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ที่สนับสนุนงบประมาณสำหรับดำเนินการ ทำให้ผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ได้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่คาดหวังไว้ทุกประการ

7. เอกสารอ้างอิง

[1] หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560) แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning), available online at http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf

[2] วัชรพล วิบูลยศริน (2561). วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

[3] วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล (2563). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning), กรุงเทพฯ: จรัญสนิทวงศ์การพิมพ์

052334 : การสอนแบบโครงงานระดับประถมศึกษา การพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

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 26 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาการสอนแบบโครงงานระดับประถมศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาครูได้เรียนรู้กระบวนการจัดทำโครงงาน ผ่านการทดลองพัฒนาโครงงานนวัตกรรมสื่อการสอนของครูในโรงเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เพื่อสามารถช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโรงเรียนได้ ดำเนินการผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่เน้นประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) ให้สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นและความพึงพอใจของครู มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic assessment) ผ่านการประเมินด้วยแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อสามารถทราบความคืบหน้ากระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาโครงงานนวัตกรรมสื่อการสอนของนักศึกษาครูอย่างต่อเนื่อง รวมถึงใช้รูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีที่มีปริมาณมาก ให้ได้เรียนรู้ที่ “บ้าน” และทำการบ้านที่ “โรงเรียน” เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการรับชมวีดิทัศน์จากผู้สอน และทำกิจกรรมเพื่อทบทวนเสริมสร้างองค์ความรู้เรื่องการทำโครงงานในชั้นเรียน สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

คำสำคัญ: โครงงานระดับประถมศึกษา, การคิดเชิงออกแบบ, นวัตกรรมสื่อการสอน

1. บทนำ

เดิมการจัดการเรียนรู้กระบวนวิชาการสอนแบบโครงงานระดับประถมศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำโครงงานสำหรับนักเรียนประถมศึกษาแล้วจึงลงมือปฏิบัติทดลองจัดทำโครงงานเพื่อเป็นแนวทางใน การสอนในโรงเรียน แต่ด้วยจำนวนเนื้อหามีปริมาณมาก เน้นการบรรยาย จึงทำให้ระยะเวลาที่จะใช้ในการทดลองจัดทำโครงงานลดน้อยลง ส่งผลให้ประสบการณ์ที่ผู้เรียนควรจะได้รับจากการลงมือทำลดลงด้วยเช่นกัน กระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) จึงเป็นแนวทางที่สามารถใช้แก้ปัญหาในครั้งนี้ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการรับชมคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำ ก่อนเข้าชั้น

เรียน แล้วนำองค์ความรู้ภาคแนวคิดทฤษฎีที่ได้รับมาใช้ในการทำกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ในชั้นเรียน เน้นการแลกเปลี่ยน อภิปราย แสดงความคิดเห็นและสะท้อนประสบการณ์ที่ได้รับจากผู้เรียน

นอกจากนี้ กระบวนการที่ใช้ในการดำเนินการจัดทำโครงงานในภาคปฏิบัติเดิม เน้นใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการกำหนดปัญหา การกำหนดสมมติฐาน การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการสรุปผล (Kerlinger, 1986)[1] โดยวิธีการดังกล่าวแม้จะมีความเป็นระบบ มีการทดสอบทฤษฎีและการควบคุม รวมถึงมีการอธิบายปรากฏการณ์และความสัมพันธ์ ซึ่งได้มาจากวิธีการสำรวจ ทดลอง หรือการพิสูจน์ทฤษฎีด้วยวิธีการต่าง ๆ (Best and Khan, 1998)[2] แต่ในปัจจุบันหากพิจารณาในแง่ของการทำโครงงานเพื่อออกแบบนวัตกรรม ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในวงการศึกษา เนื่องจากเหมาะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เพราะผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดผ่านการสร้างสิ่งประดิษฐ์และทดลอง ได้ผลงานที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การทำโครงงานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบจึงมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเป้าหมายของผู้สอนมากกว่า

1.1 การคิดเชิงออกแบบกับการทำโครงงานระดับประถมศึกษา

การคิดเชิงออกแบบมีหลักการที่สำคัญประกอบด้วย การมีส่วนร่วม (Co-creation) การคิดอย่างเป็นระบบ (Systemic thinking) การคิดแบบสมมตินัย (Abductive thinking) และการทำซ้ำ (Iteration) (กัลยา ตันติสวัสดิกุล, 2565) [3] หากเปรียบเทียบกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์ถือว่ามีความแตกต่างกันหลากหลายมิติ ดังที่ได้เปรียบเทียบในตารางต่อไปนี้ (กัลยา ตันติสวัสดิกุล, 2565; ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2561; Krug, 2015) [3-5]

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบวิธีการทางวิทยาศาสตร์และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ลักษณะ	วิธีการทางวิทยาศาสตร์	การคิดเชิงออกแบบ
การเป็นระบบ	มีระเบียบแบบแผนตามวิธีการทางวิทยาศาสตร์	มีการทำซ้ำย้อนกระบวนการกลับมาที่ขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งได้เสมอ
การทดสอบทฤษฎีและสมมติฐาน	ทดสอบอย่างเป็นระบบและเชิงประจักษ์	เข้าใจผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง (user empathy) สอดคล้องกับความต้องการจำเป็น คุณค่าและความคาดหวังของผู้ใช้
การอธิบายปรากฏการณ์	อธิบายด้วยความระมัดระวังโดยใช้หลักความเป็นจริง	ใช้ฐานการคิดแบบสมมตินัยด้วยคำถาม “จะเป็นอย่างไรถ้า...” พิสูจน์ด้วยการแก้ปัญหาให้เกิดขึ้นได้

จะเห็นได้ว่าการคิดเชิงออกแบบจะให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานจริงมากกว่าแนวคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เน้นกระบวนการทำซ้ำจนผู้ใช้เกิดความพึงพอใจและตอบสนองความต้องการจำเป็นได้อย่างแท้จริง (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2561)[4] การนำการคิดเชิงออกแบบมาใช้เป็นกระบวนการในการจัดทำโครงงานจึงควรเริ่มจากปัญหาที่มาจาก

การใช้งานจริงที่ประสบในชีวิตประจำวัน ดำเนินการตามหลักสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ 4 ประการ คือ

1) การมีส่วนร่วม (Co-creation) เปิดโอกาสให้ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบนวัตกรรมในโครงงาน

2) การคิดอย่างเป็นระบบ (Systemic thinking) แก้ปัญหานวัตกรรมโครงงานที่รากของปัญหา (Problem root) ค้นหาสาเหตุของปัญหาด้วยการคิดเชิงลึก

3) การคิดแบบสมมตินัย (Abductive thinking) เสนอไอเดียในการแก้ปัญหาและการออกแบบนวัตกรรมโครงงานอย่างเต็มที่หลากหลาย โดยยังไม่คำนึงถึงความเป็นไปได้

4) การทำซ้ำ (Iteration) เน้นการทดลองนวัตกรรมโครงงานเพื่อศึกษาผลลัพธ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นของผู้ใช้อย่างมากที่สุด

1.2 การคิดเชิงออกแบบกับห้องเรียนกลับด้าน

ถึงแม้ว่าการคิดเชิงออกแบบจะเป็นกระบวนการออกแบบที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-centered Design) เน้นการใช้ข้อมูลจากประสบการณ์จริงของผู้ใช้เป็นฐานในการออกแบบ (สุวิมล ว่องวาณิช, 2563)[6] แต่กระนั้น ความเข้าใจต่อกระบวนการแต่ละขั้นตอนถือว่ามีความสำคัญด้วยเช่นกัน เพราะหากผู้ออกแบบมีความเข้าใจไม่มากพอก็อาจส่งผลต่อการออกแบบที่ไม่สามารถเข้าถึงผู้ใช้อย่างแท้จริงได้

หากพิจารณาเนื้อหาที่นักเรียนระดับประถมศึกษาควรรู้ก่อนการออกแบบมีอยู่หลายประเด็น อาทิ การทำความเข้าใจประสบการณ์ผู้ใช้ การศึกษารวบรวมปัญหาและสาเหตุของปัญหา การวิเคราะห์ปัญหาเชิงลึก การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของผู้ใช้ (Fabri, 2015)[7] ซึ่งล้วนเป็นฐานความรู้สู่การดำเนินการขั้นตอนต่อไป หากแต่ถ้าเน้นการเรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีมากเกินไป ก็จะทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์ภาคปฏิบัติเช่นกัน ดังนั้นการนำกระบวนการของห้องเรียนกลับด้าน ให้เรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีด้วยตนเองจากการรับชมคลิปวิดีโอ แล้วเสริมประสบการณ์ภาคปฏิบัติในชั้นเรียนโดยนำความรู้ที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ ก็จะเป็นกระบวน การที่คู่ขนาน ประหยัดเวลาและได้รับประสบการณ์อย่างเต็มที่และครบถ้วน

2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอน

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักศึกษาได้มีประสบการณ์เกี่ยวกับการสอนโครงงานระดับประถมศึกษา ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ผ่านการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในกระบวนการที่สามารถนำมาใช้ในการดำเนินโครงงานระดับประถมศึกษาได้เช่นกัน

กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนในครั้งนี้ ใช้หลักการออกแบบของการวิจัยการออกแบบ 5 ขั้นตอน (Wang & Hannafin, 2005; Easterday, Lewis, & Gerber, 2014; 2018; สุวิมล ว่องวาณิช, 2563) [6, 8-10] เป็นฐานในการออกแบบกิจกรรม โดยมีรายละเอียดการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize) เป็นการศึกษาและเก็บข้อมูลประสบการณ์ของครูในการพัฒนาสื่อการสอนในโรงเรียนและประสบการณ์ของนักเรียนในการใช้สื่อการสอนจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยการสัมภาษณ์ เพื่อนำผลอารมณ์ความรู้สึก ความคิดเห็น พฤติกรรม และการปฏิบัติของครูและนักเรียนที่ผ่านมาถอดปัญหาและความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอน ในที่นี้ได้แบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็นจำนวน 5 กลุ่มเท่ากัน เก็บข้อมูลประสบการณ์ของครูและนักเรียนในโรงเรียนที่มีสภาพบริบทแตกต่างกัน ประกอบด้วย โรงเรียนในเมือง โรงเรียนในชนบท และโรงเรียนถิ่นทุรกันดาร เพื่อได้ข้อมูลอย่างครอบคลุม

มากที่สุด แล้วนำมาแลกเปลี่ยนและนำถอดประเด็นร่วมกันในชั้นเรียน



รูปที่ 1 สัมภาษณ์ครูเพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์ผู้ใช้

ขั้นที่ 2 การกำหนดปัญหา (Define Problem) หลังจากได้ข้อมูลปัญหาและความต้องการจำเป็นของครูและนักเรียน นักศึกษาต้องนำมาจัดลำดับความสำคัญและความเป็นไปได้ในการแก้ไข โดยยึดหลักการวิเคราะห์จำแนกปัญหาด้วยตาราง 4 ช่อง คือ ความต้องการ (Wants) ความจำเป็น (Needs) ความมีประโยชน์ (Usefulness) และความใช้งานง่าย (Usability) ซึ่งจะช่วยทำให้เห็นภาพอย่างง่ายขึ้นว่าปัญหาที่ควรแก้ไขต้องเริ่มจากจุดใดบ้าง (ลูว์ริก, ลิงก์, และไลเฟอร์, 2563)[11]



รูปที่ 2 ตัวอย่างการวิเคราะห์เพื่อกำหนดปัญหาโดยใช้ตารางสี่ช่อง

ขั้นที่ 3 การสร้างความคิด (Ideate) ต้องอาศัยความร่วมมือในการออกแบบจากการระดมความคิดอย่างร่วมมือรวมพลัง (Collaboration) จากความเชี่ยวชาญของทีมพัฒนาที่มีความหลากหลาย โดยใช้วิธีการคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) และการคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) (กัลยา ตันติยาสวัสดิกุล, 2565) [3] กล่าวคือ คิดออกแบบนวัตกรรมสื่อการสอนให้สอดคล้องกับประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยการนำเสนอวิธีการที่เป็นไปได้อย่างหลากหลายและมีความใหม่ แล้วจึงจัดระเบียบความคิดให้ประกอบเข้าด้วยกันโดยพิจารณาถึงความสอดคล้องและความแตกต่าง ซึ่งวิธีการที่น่าสนใจคือ การใช้กระดาษโพสต์อิทโน้ตเขียนไอเดียของตนเอง แล้วนำเสนอร่วมกันอภิปรายและสรุปแนวทาง จากนั้นจึงร่างแนวคิดลงในกระดาษเพื่อสร้างแนวคิดให้เป็นรูปธรรม



รูปที่ 3 การระดมความคิดด้วยการร่วมมือรวมพลัง

ขั้นที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการแปลงความคิดจากแบบร่างเป็นรูปธรรม โดยสร้างเป็นต้นแบบที่จับต้องได้ นักศึกษาจะสร้างตัวอย่างนวัตกรรมสื่อการสอนในลักษณะกระดาษ เพื่อทีมพัฒนาจะได้เห็นลักษณะ ความเป็นไปได้ ความสอดคล้องกับจุดประสงค์ และค้นพบปัญหาได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยลดการสิ้นเปลืองงบประมาณในการซื้อวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้าง ในกรณีที่ยังไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์และจำเป็นต้องปรับปรุง ซึ่งนวัตกรรมสื่อการสอนจำเป็นต้องใช้วัสดุที่มีความคงทนแข็งแรงและมีราคาสูง เพื่อสามารถใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและยาวนาน แต่หากทดลองใช้แล้วเกิดปัญหาก็นำมาซึ่งการสิ้นเปลืองมากเช่นกัน



รูปที่ 4 ต้นแบบกระดาษนวัตกรรมสื่อการสอน



รูปที่ 5 นำเสนอต้นแบบแก่สมาชิกในชั้นเรียน

และ**ขั้นตอนที่ 5** การทดสอบ (Test) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอน ซึ่งเป็นการนำผลงานไปทดลองใช้กับครูและนักเรียนในสภาพบริบทจริงในโรงเรียน และเก็บข้อมูลประสบการณ์การใช้งานด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้ใช้ในระหว่างการจัดกิจกรรม และการสัมภาษณ์ความคิดเห็นและความรู้สึกทั้งครูและนักเรียนหลังการทำกิจกรรม เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงและทำซ้ำ ซึ่งเป้าหมายประสบการณ์ผู้ใช้ที่นักศึกษาในกระบวนวิชาร่วมกันกำหนดในครั้งนี้ คือ ความมีประโยชน์ (Usefulness) คือการที่นักเรียนได้องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดจากสื่อการสอนอย่างครบถ้วน และความใช้งานง่าย (Usability) คือ ครูและนักเรียนสามารถใช้งานสื่อการสอนได้อย่างสะดวก และปลอดภัยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังนั้นการสิ้นสุดของการตัดสินใจทำซ้ำของทีมพัฒนาในครั้งนี้คือความสอดคล้องกับ 2 ประเด็นดังกล่าวอย่างมากที่สุด แต่ทั้งนี้ เนื่องจากข้อจำกัดในการทดลองใช้ในด้านของระยะเวลาในการพัฒนาเพียง 1 ภาคเรียน (ประมาณ 3 เดือน) และโรงเรียนที่ทดลองใช้มีระยะการเดินทางไกล (เพราะต้องการทดลองโรงเรียนในพื้นที่ทุรกันดาร) ที่ไม่สามารถเดินทางได้อย่างสะดวกมากนัก จึงทำให้กระบวนการทำซ้ำในครั้งนี้ จึงอยู่ในรูปแบบของการสะท้อนผลและสรุปเป็นแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป



รูปที่ 6 ทดลองใช้กับผู้ใช้และสภาพบริบทจริง
เพื่อเก็บข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้ที่มีต่อนวัตกรรม

3. กระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอน

การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) ในครั้งนี้ ผู้สอนนำมาใช้กับเนื้อหาที่เป็นภาคทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานการจัดทำโครงงานระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย

- ความสำคัญของการจัดทำโครงงาน
- แนวคิดประสบการณ์นิยม
- ประเภทโครงงาน
- การประเมินตามสภาพจริง
- การคิดเชิงออกแบบ
- ประสบการณ์ผู้ใช้

ซึ่งทั้งหมดถือว่าครอบคลุมกับการเสริมสร้างประสบการณ์ด้านความรู้ของผู้เรียน เพื่อใช้ในการทำกิจกรรมภาคปฏิบัติ โดยสามารถรับชมคลิปวิดีโอได้ในช่องทางต่อไปนี้

รูปที่ 7 คิวอาร์โค้ดช่องทางการรับชมคลิปวิดีโอ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม คือ ผู้สอนจะอัปโหลดคลิปวิดีโอในเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) จากนั้นจะนำลิงก์ (Link) และคำชี้แจงแจ้งให้ผู้เรียนได้รับทราบและเข้ามาเรียนรู้ด้วยตนเองในเว็บไซต์ Course Portal Management ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ก่อนทำ

กิจกรรมในชั้นเรียนประมาณ 3 – 4 วัน โดยหลังจากที่ผู้เรียนรับชมจะต้องทำการสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับในช่องทางการแสดงความคิดเห็น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวัดประเมินผลด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นการพัฒนานักศึกษาให้มีประสบการณ์ในการสอบแบบโครงงานระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงด้วยการจัดทำโครงงานนวัตกรรมสื่อการสอน ประเมินผลตามสภาพจริงด้วยแฟ้มสะสมผลงาน โดยเรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีด้วยตนเองจากกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน สามารถรายงานผลการพัฒนานักศึกษาได้ดังนี้

4.1 นวัตกรรมสื่อการสอนของนักศึกษาครู

นวัตกรรมสื่อการสอนของนักศึกษาครู จากการพัฒนาด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ซึ่งเน้นการพัฒนาให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่ออย่างมากที่สุด และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม ปรากฏผลงานนวัตกรรมทั้งสิ้น 5 ผลงาน ตามปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ ประกอบด้วย

ผลงานที่ 1 โดมิโนสร้างเรื่อง

สื่อการสอนเกี่ยวกับการสร้างแผนภาพโครงเรื่อง วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยให้นักเรียนฝึกสร้างโครงเรื่องจากการต่อโดมิโน ที่ประกอบด้วยหน้าตัวละคร สถานที่ เหตุการณ์ต่าง ๆ แล้วเชื่อมต่อเป็นเรื่องราวที่มีข้อคิดและคติสอนใจ



รูปที่ 8 ตัวอย่างนวัตกรรมสื่อการสอน“โดมิโนสร้างเรื่อง"

ผลงานที่ 2 เศษส่วนผจญภัย

สื่อการสอนเกี่ยวกับการบวกลบเศษส่วน วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แนวคิดมาจากเกมบันไดงู ให้ผู้เรียนสุ่มค่าเดินจากการโยนลูกเต๋าและแก้ปัญหาการบวกลบเศษส่วนตามโจทย์ที่กำหนดในแต่ละช่องที่ประจำอยู่ เป็นสื่อที่จำเป็นต้องใช้ผู้เล่นหลายกลุ่มเพื่อความสนุก ท้าทาย มีการแลกเปลี่ยนสัมพันธภาพในการเรียนรู้



รูปที่ 9 การทดลองใช้นวัตกรรมสื่อการสอน “เศษส่วนผจญภัย”

ผลงานที่ 3 ฉันเป็นแสงสว่างของเธอ

สื่อการสอนเกี่ยวกับการเกิดสุริยุปราคาและจันทรุปราคา วิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถม ศึกษาปีที่ 6 เป็นแบบจำลองการเกิดปรากฏการณ์ตามธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งของดวงอาทิตย์ โลก และดวงจันทร์ ได้เรียนรู้รูปร่างของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ เมื่อมีลักษณะและตำแหน่งการโคจรที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนเห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น



รูปที่ 10 ตัวอย่างนวัตกรรมสื่อการสอน “ฉันเป็นแสงสว่างของเธอ”

ผลงานที่ 4 คำถามที่ต้องการคำตอบ

สื่อการสอนเกี่ยวกับ WH Question ประโยคคำถามภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยให้จับคู่การ์ดคำถามและคำตอบให้สัมพันธ์กัน ฝึกการสังเกต WH ที่ใช้ในคำถามและลักษณะคำตอบที่สามารถเป็นไปได้ เป็นการทบทวนคำศัพท์และสร้างความมั่นใจของผู้เรียนในการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารยิ่งขึ้น



รูปที่ 11 ตัวอย่างนวัตกรรมสื่อการสอน “คำถามที่ต้องการคำตอบ”

และ**ผลงานที่ 5 อยู่ไหนให้รอด**

สื่อการสอนเกี่ยวกับการตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นฐานของประชากร วิชาสังคมศึกษาฯ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจด้วยตนเองในการย้ายและตั้งถิ่นฐานผ่านการพิจารณาสถานการณ์ ปัญหา และสภาพแวดล้อมที่กำหนด เพื่อให้เข้าใจเหตุและผลของการโยกย้ายและการตั้งถิ่นฐานของคนในสังคมในสภาพบริบทและความจำเป็นที่แตกต่างเพื่อการมีชีวิตรอด



รูปที่ 12 ตัวอย่างนวัตกรรมสื่อการสอน “อยู่ไหนให้รอด”

4.2 การประเมินผลตามสภาพจริงด้วยแฟ้มสะสมผลงาน

การประเมินผลตามสภาพจริงในครั้งนี้เป็นการประเมินทักษะการคิดที่ซับซ้อนในการทำงาน ความสามารถในการแก้ปัญหา และการแสดงออกที่เกิดจากการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอน ซึ่งถือเป็นการประเมินประสบการณ์ของนักศึกษาทั้ง 3 ด้านคือ ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ สะท้อนผ่านการทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เปิดโอกาสได้ถ่ายทอดอย่างอิสระ โดยเกณฑ์ในการประเมินการจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน ค่าน้ำหนักแต่ละรายการประเมิน และผลการประเมินปรากฏตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เกณฑ์และผลการประเมินผลตามสภาพจริงด้วยแฟ้มสะสมผลงาน

ที่	รายการประเมิน	น้ำหนัก	ค่าเฉลี่ย
	โครงงานระดับชั้นประถมศึกษา		
1	สะท้อนความรู้ที่ได้รับจากการรับชมคลิปวิดีโอ	5	4.32
2	สะท้อนการนำความรู้จากคลิปวิดีโอมาปรับใช้ในการจัดทำโครงงาน	5	3.96
3	สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมการรับชมคลิปวิดีโอจากผู้สอนก่อนเข้าชั้นเรียนการคิดเชิงออกแบบ	5	3.56
4	สรุปหลักการสำคัญของกระบวนการแต่ละขั้นตอนพอสังเขป	10	8.55
5	สะท้อนพฤติกรรมและการปฏิบัติในแต่ละกระบวนการอย่างละเอียด	20	18.64
6	สะท้อนทัศนคติและเจตคติในเชิงบวกต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการจัดทำโครงงานนวัตกรรมสื่อการสอน	5	5

ที่	รายการประเมิน	น้ำหนัก	ค่าเฉลี่ย
7	สะท้อนประสบการณ์ในการจัดทำนวัตกรรมสื่อการสอนอย่างละเอียด	5	4.87
8	สะท้อนความรู้สึกที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนในเชิงบวก	5	5
	รวม	60	53.90

จากตารางสามารถอธิบายได้ว่า นักศึกษามีทัศนคติ เจตคติ และความรู้สึกที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการจัดทำโครงงานและการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนในเชิงบวกระดับมากหากเปรียบเทียบในค่าส่วนต่างกับน้ำหนักที่กำหนด ในขณะที่อารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมการรับชมคลิปวิดีโอจากผู้สอนก่อนเข้าชั้นเรียนอยู่ในระดับน้อยที่สุดจากการประเมิน ทั้งนี้ สอดคล้องกับข้อมูลที่สะท้อนในแฟ้มสะสมผลงาน โดยนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อการรับชมคลิปวิดีโอก่อนเข้าชั้นเรียนเป็นการเพิ่มภาระและสร้างความเหนื่อยล้าในการเรียน หากคลิปวิดีโอที่มีความยาวมากเกินไป จะไม่สามารถสรุปองค์ความรู้ได้อย่างครบถ้วน อีกทั้งยังทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ และมีข้อเสนอแนะแก่ผู้สอนเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้โดยลดปริมาณและความยาวของคลิปวิดีโอ รวมถึงควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้วางแผนการรับชมคลิปวิดีโอทั้งหมดด้วยตนเอง ไม่จำเป็นต้องรับชมก่อนการทำกิจกรรมเรื่องนั้น ๆ สามารถรับชมตัวอย่างแฟ้มสะสมผลงานของนักศึกษาได้ดังนี้

รูปที่ 13 คิวอาร์โค้ดช่องทางการรับชมแฟ้มสะสมผลงาน

4.3 การเรียนรู้ด้วยตนเองจากกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom)

การประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองจากกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) ในครั้งนี้ กำหนดน้ำหนักในร้อยละ 40 ของผลการประเมินทั้งหมด มีการกำหนดรายการประเมินและปรากฏผลการประเมินดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 เกณฑ์และผลการประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการรับชมคลิปวิดีโอ

ที่	รายการประเมิน	น้ำหนัก	ค่าเฉลี่ย
	การมีส่วนร่วม		
1	การตอบคำถามในชั้นเรียน	10	7.64
2	การสรุปความรู้ที่ได้รับในช่องแสดงความคิดเห็นใต้คลิปวิดีโอ	20	15.29
	การสะท้อนองค์ความรู้		
3	การนำความรู้ในคลิปวิดีโอมาปรับใช้ในการทำโครงงาน	10	8.76
	รวม	**40**	**31.69**

จากตารางสามารถอธิบายได้ว่า ผลต่างระหว่างน้ำหนักกับค่าเฉลี่ยของการสรุปความรู้ใต้คลิปฯ มากที่สุด รองลงมาคือการตอบคำถามและการนำความรู้มาใช้ตามลำดับ ทั้งนี้ผู้ประเมินสังเกตได้ว่า ความยาวของคลิปวิดีโอมีผลต่อความครอบคลุมของความรู้ที่ได้สรุป กล่าวคือ หากคลิปวิดีโอที่มีความยาวมาก ผู้เรียนจะสรุปความรู้ไม่ค่อยครบถ้วน ขาดหายไปบางประเด็นสำคัญ และไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นของตนเองเพิ่มเติม ต่างจากคลิปวิดีโอที่มีความยาวน้อย ผู้เรียนจะมีการสอดแทรกความคิดเห็นของตนเองใน

ประเด็นที่เรียนรู้ และสรุปความรู้ส่วนสำคัญที่ได้รับอย่างครบถ้วนมากกว่า

4.4 ประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมในกระบวนวิชาครั้งนี้ ผู้สอนได้ประสบการณ์ เรียนรู้ และเกิดข้อค้นพบ ทั้งการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน การจัดทำโครงงานระดับประถมศึกษา และการพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สามารถสรุปได้ดังนี้

• สื่อการสอนในปัจจุบัน ผู้ใช้ คือ ครู และนักเรียน ไม่ใช่ครูเพียงผู้เดียว เพราะในปัจจุบันเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้

• ทีมพัฒนามักจะลืมหรือไม่เห็นความสำคัญของข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 1 และ 2 ของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มาใช้ประกอบการออกแบบในขั้นที่ 3 เพราะยังติดกรอบกับการออกแบบที่ยึดตนเองหรือผู้ออกแบบเป็นศูนย์กลางมากกว่าผู้ใช้ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องเน้นย้ำและออกแบบการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของปัญหาและความต้องการจำเป็นของผู้ใช้ รวมถึงเกิดแรงจูงใจที่ต้องการพัฒนานวัตกรรมให้ตอบสนองต่อประสบการณ์ผู้ใช้อย่างมากที่สุด

• แม้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ จะยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง แต่มนุษย์คนนั้น "ควรมีความรู้หรือความเชี่ยวชาญด้านนั้นด้วย" กล่าวคือ หากนักศึกษาในชั้นเรียนมีความสามารถหรือความถนัดที่ไม่หลากหลายเพียงพอ ต้องออกแบบกิจกรรมให้ใช้ผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ ในสังคมเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย

• การทำโครงงานระดับประถมศึกษาที่ยึดผู้ใช้เป็นหลักในการออกแบบ เป็นกระบวนการที่น่าสนใจและทำให้นักเรียนเข้าถึงปัญหาได้อย่างแท้จริง แต่กระนั้นครูจะต้องออกแบบวางแผนกระบวนการอย่างรอบคอบ คำนึงถึงระยะเวลาและความเป็นไปได้ในการเก็บข้อมูล และเสริมสร้างให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการจัดทำโครงงานเพื่อสร้างประโยชน์แก่สังคม

• การเรียนรู้ด้วยตนเองจากการรับชมคลิปวิดีโอก่อนเข้าชั้นเรียน เป็นการช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้ภาคทฤษฎีได้จริง แต่กระนั้นก็ยังเป็นการเรียนรู้ที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นจะต้องออกแบบการนำเสนอเนื้อหาในคลิปวิดีโอให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดหรือได้เคลื่อนไหวร่างกายผ่านการลงมือทำเล็กน้อย ดำเนินเนื้อหาให้มีการติดตามเนื้อหาในทุกช่วงของการนำเสนอ

5. กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้จะสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ไม่ได้ หากไม่ได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาในกระบวนวิชาทุกคน ขอขอบคุณที่ร่วมกันพัฒนานวัตกรรมสื่อการสอนเพื่อเป็นต้นแบบแก่ครูในโรงเรียน

ขอบพระคุณโรงเรียนศรีเนห์รู ผู้อำนวยการที่ให้ความอนุเคราะห์ คณะครูและนักเรียนทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อการสอนในครั้งนี้ ให้ข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้ซึ่งถือเป็นข้อมูลที่สำคัญอย่างมาก ทำให้การดำเนินตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) มีความครบถ้วนสมบูรณ์



รูปที่ 13 เครือข่ายความร่วมมือสนับสนุนการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อการสอนในครั้งนี้

6. เอกสารอ้างอิง

[1] Kerlinger, N.F. Foundations of Behavioral Research. 3 rd ed. New York : Holt Rinehard & Winston,Inc.,1986.

[2] Best John W. and Khan, Jame V. Research in Education. 8 th.ed. Boston : Allyn & Bacon,1998.

[3] กัลยา ตันติยาสวัสดิกุล. (2565). กระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ = Designthinking process for creative problem solving. กรุงเทพฯ: บริษัท คอร์ คอร์เปอเรชั่น จำกัด

[4] ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2561). Design thinking: learning by doing. กรุงเทพฯ: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).

[5] สตีฟ ครุก. (2558). Rocket Surgery แค่ทดสอบ ก็ตอบโจทย์ [Rocket Surgery Made Easy] (ชาลี พงษ์สง่างาน และวิชญา ปิยะศิริศิลป์, แปล). สำนักพิมพ์แมกซินคิวบ์พับลิชชิ่ง.

[6] สุวิมล ว่องวาณิช. (2563). การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[7] Fabri, M. (2015). Thinking with a New Purpose: Lessons Learned from Teaching Design Thinking Skills to Creative Technology Students. in A. Marcus (Ed.): DUXU 2015, Part I, LNCS 9186, pp. 32–43, 2015. DOI: 10.1007/978-3-319-20886-2_4

[8] Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. Educational technology research and development, 53(4), 5-23.

[9] Easterday, M. W., Lewis, D. R., & Gerber, E. M. (2014). Design-based research process: Problems, phases, and applications. Boulder, CO: International Society of the Learning Sciences. Retrieved September 25, 2021 from https://repository.isls.org/handle/1/1130

[10] Easterday, M. W., Lewis, D. R., & Gerber, E. M. (2018). The logic of design research. Learning: Research and Practice, 4(2), 131-160.

[11] ไมเคิล ลูว์ริก, แพทริก ลิงก์, และลาร์รี ไลเฟอร์. (2563). คู่มือการคิดเชิงออกแบบ = The design thinking playbook: mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems (วิญญู กิ่งหิรัญวัฒนา, แปล). กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

กระบวนวิชา 029766 : การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ในระดับบัณฑิตศึกษา

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 3 คน
ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☑ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจ สามารถอธิบาย และวิเคราะห์ความสำคัญของวัฒนธรรมล้านนา พหุวัฒนธรรม ทักษะชีวิต และสามารถนำแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการรักษาและพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน โดยผู้สอนนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในลักษณะของการเรียนรู้แบบ active learning ทั้งการสนับสนุนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ หรือ adult learning ในการเรียนการสอน คือการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง (self-directed Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนในกระบวนวิชานี้จึงเป็นการสนับสนุนและเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในองค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนผ่านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่างเนื้อหาตามวัตถุประสงค์กับการจัดการเรียนแบบ asynchronous learning ที่ผู้สอนจัดทำบทเรียนส่วนการบรรยายในรูปแบบคลิปวิดีโอไว้ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าและเข้าถึงข้อมูลความรู้ด้วยตนเองในช่วงเวลาที่สะดวกบนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่จัดเตรียมไว้รองรับคือ Microsoft Teams นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนยังใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) ที่ผู้เรียนเรียนรู้บทเรียนจากคลิปวิดีโอการสอน และคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้านก่อนแล้วจึงทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน สำหรับการวัดประเมินผลนั้นทำการวัดผลประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง (authentic assessment) จากผลงานและนวัตกรรมที่ผู้เรียนนำเสนอว่ามีความสอดคล้องกับผลลัพธ์และเป้าหมายของกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: asynchronous learning, วัฒนธรรมล้านนา, adult learning, self-directed Learning

1. บทนำ

กระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน เป็นกระบวนวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาของหลักสูตรล้านนาศึกษา ศูนย์บูรณาการมนุษยาภิวัตน์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วัตถุประสงค์ของหลักสูตรเป็นไปเพื่อสนับสนุนนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ด้านการส่งเสริมและสืบสานวัฒนธรรมล้านนา รวมถึงเพื่อส่งเสริมนโยบายล้านนาสร้างสรรค์ที่หลักสูตรมีความพร้อมในการสนับสนุนองค์ความรู้ด้านล้านนาศึกษาเพื่อการต่อยอด ขยายผล และสร้างการรับรู้ในวงกว้าง ซึ่งส่งผลให้เกิดการสร้างคุณค่าอย่างยั่งยืนบนฐานของอัตลักษณ์ล้านนา และกระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน เป็นวิชาที่ออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับนโยบายด้านล้านนาศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยเฉพาะการเรียนรู้ถึงความสำคัญของวัฒนธรรมล้านนา และความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ของสังคมร่วมสมัยที่ส่งผลกระทบต่อบริบทเชิงพื้นที่ โดยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาที่มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจ สามารถอธิบาย และวิเคราะห์ความสำคัญของวัฒนธรรมล้านนา พหุวัฒนธรรม ทักษะชีวิต และสามารถนำแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการรักษาและพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน

นอกจากนี้ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ความสำคัญแก่การพัฒนานักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมเพื่อตอบรับกับสถานการณ์โลกในศตวรรษที่ 21 ทั้งกระบวนการคิด การสร้างองค์ความรู้ และทักษะด้านต่าง ๆ โดยตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืนจึงนำแนวคิดการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มีลักษณะสำคัญคือ 1) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายที่ลดลง 2) วิธีการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และ 3) การใช้ ICT ในการเรียนการสอน มาเป็นกรอบคิดในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านเนื้อหาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตลอดทั้งภาคการศึกษา

การนำกรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 มาประยุกต์ใช้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติของกระบวนวิชา 029766 เพราะเป็นวิชาที่จัดสอนในระดับบัณฑิตศึกษา การที่ผู้สอนลดบทบาทของการเป็นผู้บรรยายความรู้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสืบสอบความรู้ด้วยตนเอง และการเรียนแบบมีส่วนร่วม รวมถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดทั้งการคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ทั้งด้วยตนเองและร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน จึงเป็นการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี

2. แนวคิดและทฤษฎี

การจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา กระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืนนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในลักษณะของการเรียนรู้แบบ active learning ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดและลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง [1] หรือการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ข้อสมมติฐานคือ การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และแต่ละคนมีแนวทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน [2] โดยผู้เรียนจะปรับตนเองบทบาทจากผู้รับความรู้หรือ receiver ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้หรือ co-creator [3] การเรียนรู้แบบ active learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์

จากกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบกับการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ทั้งในด้านการสร้างความรู้และการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ (adult learning) หรือที่นักการศึกษาเรียกว่า andragogy วางอยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่ว่าผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ได้ในรูปแบบที่ต่างจากเด็ก [4] ดังนั้นทฤษฎีทางการศึกษานี้จึงเป็นการการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้ใหญ่ หรือเป็นรูปแบบและลักษณะวิธีการสอนผู้ใหญ่ [5] โดยในทางปฏิบัติแล้วการสอนในความหมายนี้ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ในการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน กล่าวคือ ผู้สอนจะปฏิบัติต่อผู้เรียนในฐานะเป็นผู้ใหญ่ (adult) และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในกระบวนการคิดและการแสดงออกที่ผู้สอนจะไม่ใช้วิธีสอนโดยตรงแต่จะสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่นี้ผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่สามารถชี้นำตนเองได้จากการดึงประสบการณ์ชีวิตมาช่วยในการเรียนรู้ได้ทันทีและมีความยืดหยุ่นจากการที่ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่พร้อมที่จะเรียนรู้ตามการเปลี่ยนแปลงของบทบาทใหม่ทางสังคม หรือบทบาทของชีวิต รวมถึงผู้เรียนวัยผู้ใหญ่เน้นปัญหาเป็นศูนย์กลางและต้องการเรียนรู้สิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิต [6]

แนวคิดการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง (self-directed Learning) เป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่มักจะใช้ควบคู่กับการเรียนแบบผู้ใหญ่เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สำคัญของผู้ใหญ่ โดยการเรียนรู้ลักษณะนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มหรือความต้องการของผู้เรียนเอง โดยผู้เรียนจะกำหนดเป้าหมายในการเรียนและรับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งแต่การวางแผน กำหนดเนื้อหา การเลือกแหล่งเรียนรู้ การดำเนินกิจกรรมการเรียน ตลอดจนการประเมินการเรียนรู้ โดยจะเป็นความพึงพอใจและแรงจูงใจของผู้เรียนแต่ละคน โดยผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนและร่วมวางแผนการเรียนรู้กับผู้เรียนด้วย ประกอบกับการใช้เทคโนโลยีที่ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าและเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ทุกเวลาและทุกที่ อย่างไรก็ตาม เรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองจะสัมฤทธิ์ผลได้ต้องอาศัยหลากหลายปัจจัย เช่น การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ รวมถึงการใช้ความรู้เดิมของผู้เรียนมาใช้ในการทบทวนหรือต่อยอด และการสร้างสัญญาการเรียน (learning contract) ที่ตกลงเป้าหมายการเรียนร่วมกันระหว่างนักเรียนกับครูผู้สอนที่ชัดเจน [7]

3. กระบวนการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 029766

3.1 วิธีการจัดการเรียนการสอน

การเรียนการสอนในกระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืนนั้นผู้สอนนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในลักษณะของการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม หรือ active learning ที่มีแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้การสืบสอบหาความรู้ (inquiry) ด้วยตนเองและสามารถแบ่งปันความรู้ (share) แบบการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเรียนรู้จะมีลักษณะชุมชนแห่งการสืบสอบ (community of inquiry) ร่วมกับการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนและการแบ่งปันความคิดซึ่งเป็นวิธีการอภิปรายร่วมกันของผู้เรียนทั้งการสะท้อนคิดและการสนทนาในชั้นเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเพื่อพัฒนาทักษะสังคมและทักษะชีวิต และการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์และชีวิตจริง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการการใช้ความคิดเชิงเหตุผลซึ่งเป็นการสอนที่เน้นเรื่องการคิดเป็นสำคัญ โดยจะส่งเสริมให้ผู้เรียนปรับปรุงการคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ในการเรียนการสอนยังส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ (adult learning หรือ andragogy) และส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง (self-

directed Learning) กล่าวคือการมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และความรับผิดชอบในการเรียนรู้ซึ่งเป็นพื้นฐานของการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ และลักษณะของผู้เรียนที่มีการชี้นำตนเองในการเรียนรู้ซึ่งจะสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนโดยการชี้นำจากผู้อื่น ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่นี้ ผู้สอนจะลดบทบาทการสอนแบบบรรยายหรือการแสดงความคิดเพียงฝ่ายเดียวลง และแสดงบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนหรือเป็นผู้ร่วมกิจกรรม (member) กับผู้เรียน คือกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ด้วยการเรียนรู้กระบวนการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ รวมถึงทักษะ พฤติกรรม และทัศนคติผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ผู้เรียนจะสามารถชี้นำตนเองไปสู่การเรียนรู้ที่ต้องการได้โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยสนับสนุนและช่วยเหลือเท่านั้น

โดยบทบาทการสนับสนุนและช่วยเหลือของผู้สอนภายใต้แนวคิดการเรียนรู้แบบ active learning และ adult learning นี้ผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แบบชี้นำตนเอง (self-directed learning) ผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบการบูรณาการเนื้อหาการบรรยายเข้ากับเทคโนโลยีการสอนและกิจกรรม asynchronous learning ด้วยการจัดเตรียมคลิปวิดีโอเนื้อหาการสอนไว้ล่วงหน้าทั้งส่วนของการแนะนำเนื้อหาและการตั้งประเด็นเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสืบสอบหาความรู้ด้วยตนเองซึ่งจะเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ นอกจากนี้จะใช้เครื่องมือการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น กระดานสนทนา หรือระบบคลาวด์อื่น ๆ จากนั้นจึงนำการเรียนรู้นั้นมาแบ่งปัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสะท้อนคิดแบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้ห้องเรียนมีปฏิสัมพันธ์และเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้แบบสืบสอบที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตามแนวทางของลักษณะของการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21

3.2 กิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 029766 ถูกออกแบบขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ และการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ รวมถึงนำแนวคิดและทฤษฎีมาเป็นกรอบคิดในการออกแบบกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กล่าวคือ

1. กิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบ (community of inquiry) และการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (think-pair-share) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดเชิงเหตุผลเพื่อสามารถอธิบายทั้งเนื้อหา และกระบวนทัศน์ต่อการสืบสานคุณค่าของวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการคิด (think) ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนทั้งชั้นเรียนคิดโดยการตั้งคำถามผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) อาทิ การตั้งประเด็นสั้น ๆ โจทย์คำถาม คลิปวิดีโอ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมล้านนาและประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้สอนจะให้ผู้เรียนคิดคำตอบของตนเอง

ขั้นตอนการจับคู่ (pair) จากการที่ผู้เรียนมีเพียง 3 คน ผู้สอนจึงปรับให้ผู้เรียนทั้งหมดร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยกัน ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย 1) การสร้างคำถาม (questioning) โดยให้ผู้เรียนร่วมกันตั้งคำถามต่อตัวกระตุ้นที่ได้รับ คำถามที่ได้ เช่น สังคมก้มหน้าส่งผลต่อการสืบสานวัฒนธรรมล้านนา วิถีชีวิตของคนล้านนาสัมพันธ์กับการสร้างเทคโนโลยีล้านนาสมัยเก่าและสมัยใหม่หรือไม่ 2) การสร้างบทสนทนา (dialogue) ให้ผู้เรียนนำคำถามที่ได้มาสร้างบทสนทนาเพื่อแสดงความคิดเห็นผ่านความคิดและประสบกาณณ์ของแต่ละคน ผู้สอนจะเป็นผู้สังเกตการณ์ และมีส่วนร่วมด้วยวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ระดมสมอง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

ขั้นตอนการแบ่งปัน (share) ผู้เรียนสรุปผล และอภิปรายผลการค้นหาคำตอบจากคำถามในขั้นตอนที่ผ่านมาและนำมาแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน และให้ผู้เรียนนำเสนอว่าสามารถนำข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะในประเด็นที่เกี่ยวข้องไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้อย่างไร

ขั้นตอนการสะท้อนคิด (reflection) ผู้เรียนแต่ละคนเขียนสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรมชุมชนสืบสอบ โดยมีกรอบการเขียนทั้งการอภิปรายและการวิเคราะห์พร้อมยกตัวอย่าง

2. กิจกรรมการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (analyze case studies) เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมล้านนาและการพัฒนาที่ยั่งยืนจากผลงานวิจัยหรือสิ่งพิมพ์ทางวิชาการ และพัฒนาความคิดใหม่ โดยมีการบูรณาการได้ กิจกรรมนี้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมตามทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ (adult learning) คือ ผู้สอนจะปฏิบัติต่อผู้เรียนในฐานะเป็นผู้ใหญ่ (adult) และกระตุ้นให้ผู้เรียนจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง และดึงประสบการณ์ชีวิตมาช่วยในการเรียนรู้ ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมเศรษฐกิจ รวมถึงเน้นการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง กิจกรรมถูกออกแบบโดยใช้เบื้องหลังของผู้เรียนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาโทที่มีประสบการณ์การทำงานแล้ว และเป็นประเด็นที่ผู้เรียนสนใจและสามารถนำไปใช้สนับสนุนการนำเสนอโครงร่างวิทยานิพนธ์ได้ กิจกรรมประกอบด้วย

การอ่านและวิเคราะห์บทความ กิจกรรมนี้ผู้สอนจะเลือกสรรบทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมล้านนา เช่น ประเด็นการเปลี่ยนแปลงผลกระทบ การสืบสานวัฒนธรรม เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาแก่ผู้เรียน เช่น “ไว้อาลัยคำเมือง: การตายช้า ๆ ของภาษา” และ “เส้นทางการสืบสานภูมิปัญญาอาหารล้านนาสู่ความยั่งยืน” และให้ผู้เรียนอ่านกรณีศึกษาเหล่านี้ จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่มแล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนในวันที่กำหนด

การบรรยายทางวิชาการ ในหัวข้อ “การต่อยอดความรู้ด้านล้านนาศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน” เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อประเด็นการพัฒนาวัฒนธรรมให้ยั่งยืน ผู้สอนได้เชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านล้านนาศึกษาจำนวนสองท่านมาบรรยายและยกตัวอย่างการวิจัยเพื่อเป็นกรณีศึกษาแก่ผู้เรียน หัวข้อบรรยาย คือ “ตามรอยครูบาศรีวิชัย: นวัตกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองลำปาง” และ “การสืบสานคุณค่าผ้าทอล้านนาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศดิจิทัล” เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมล้านนาและเพื่อเรียนรู้การจัดการด้านการสืบสานและการต่อยอดศิลปวัฒนธรรมล้านนาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในบริบทสังคมสมัยใหม่ ทั้งการสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรมจากการต่อยอดด้านการท่องเที่ยว และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสืบสานคุณค่าของงานหัตถกรรมล้านนา จากนั้นให้ผู้เรียนเขียนวิเคราะห์และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้จากวิทยากร และนำเสนอความคิดใหม่ของตนเองเกี่ยวกับการต่อยอดศิลปวัฒนธรรมล้านนากับความยั่งยืน

3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบ asynchronous learning หรือรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้สอน และผู้เรียนไม่จำเป็นต้องพบกันตามเวลาในตารางที่กำหนดไว้ วิธีการที่ใช้คือ ผู้สอนทำบทเรียนไว้ให้โดยผู้เรียนสามารถเข้าเรียนหรือศึกษาด้วยตัวเอง โดยผู้สอนได้สร้างสื่อการสอนในรูปแบบของคลิปวิดีโอ และให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาในช่วงเวลาที่สะดวก กิจกรรมนี้วางอยู่บนฐานของการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง (self-directed Learning) เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ โดยให้กำหนดเป้าหมายในการเรียน และรับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งแต่การเลือกเวลาและสถานที่ในการเรียนรู้ รวมถึงประเมินการเรียนรู้จากการสะท้อนคิดด้วยตนเอง ประกอบกับผู้สอนได้ใช้การจัดการเรียน

การสอนตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) ที่ผู้เรียนเรียนรู้บทเรียนจากคลิปวิดีโอที่ผู้สอนผลิตขึ้น จากนั้นกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้านก่อนแล้วจึงทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้แบบasynchronous learning ด้วยกิจกรรมนี้ประกอบด้วย

กิจกรรมที่ 1 มีการแทรกกิจกรรมหรือคำถามระหว่างบทเรียน เช่น ในการสอนหนึ่งคาบจะแบ่งเนื้อหาออกเป็นคลิปสั้น ๆ ประมาณคลิปละ 10 นาที เมื่อจบคลิปแล้ว ผู้สอนจะตั้งคำถามแทรกเพื่อให้ผู้เรียนสืบสอบความรู้และเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เมื่อเสร็จสิ้นแล้วจากนั้นจะเปิดคลิปถัดไปแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามแบบปลายเปิด และสะท้อนคิดร่วมกัน

กิจกรรมที่ 2 เป็นการผลิตสื่อการสอนออนไลน์ในรูปแบบวิดีโอคลิปที่บันทึกไว้บนระบบ LMS ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คือ Microsoft Teams จากนั้นผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้เนื้อหาที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นจำนวน 4 คลิป คือ 1) พหุลักษณะล้านนา 2) ทักษะชีวิต 3) ความหมายและแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน และ 4) การสืบสานคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมล้านนาอย่างยั่งยืน โดยเนื้อหาในคลิปวิดีโอจะประกอบด้วยรายละเอียดของหัวข้อการเรียน คำถามประจำคลิป และการสะท้อนคิด จากนั้นให้ผู้เรียนนำไปศึกษาในช่วงเวลาที่สะดวก และนำการเรียนรู้นั้นมาแบ่งปัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสะท้อนคิดทั้งแบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและเขียนเป็นคอมเมนท์ในหน้าของคลิปวิดีโอ

3.3 การใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน

รูปแบบการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืนใช้รูปแบบออนไลน์ตลอดภาคการศึกษา โดยแนวทางการสอนออนไลน์จะใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือ ผู้สอนสร้างห้องเรียนออนไลน์ของกระบวนวิชา 029766 ด้วยโปรแกรม Zoom Meeting ควบคู่กับโปรแกรม Microsoft Teams เพื่อใช้สนับสนุนการเรียนการสอน ผู้สอนปรับการบรรยายเนื้อหาบางส่วนเป็นคลิปวิดีโอและนำไปไว้บนเครือข่าย LMS พร้อมทั้งกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน รวมถึงใช้แอปพลิเคชันทางการศึกษาอื่น ๆ เป็นสื่อในการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนมีรายละเอียดดังนี้

1. Zoom Meeting เป็นพื้นที่กลางของการสร้างชุมชนแห่งการสืบสอบและชุมชนนักคิด และสร้างบทสนทนาแบบการถกเถียงเรียนรู้ผ่านการ breakout room ของโปรแกรม Zoom เพื่อให้ผู้เรียนอภิปรายแสดงความคิดเห็นในเนื้อหาวิชาที่เรียน

2. Microsoft Teams – ผู้สอนใช้โปรแกรมนี้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและเพื่อจัดระบบการทำงานในชั้นเรียน ทั้งใช้เพื่อการแจ้งข่าวสาร มอบหมายงาน ส่งงาน หรือแชร์เอกสารประกอบการสอนต่าง ๆ รวมถึงใช้เป็นแพลตฟอร์มในการนำเข้าคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

3. Youtube ใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา โดยจะนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น ใช้เป็นตัวกระตุ้นคิด (stimulus) ในกิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบเพื่อกระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ของผู้เรียน

4. Mentimeter – เป็นเครื่องมือส่งเสริมให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านการเล่นเกมตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

5. Canva ใช้สนับสนุนการนำเสนอข้อมูลและการบรรยายในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงมโนทัศน์ของเนื้อหาที่เรียน และส่งเสริมให้นักศึกษาใช้โปรแกรมนี้ในการนำเสนองานเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

6. สื่อเทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น คลิปวิดีโอที่ผลิตขึ้นเพื่อการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

4. การอภิปรายผล

4.1 การเรียนรู้และผลงานที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนในกระบวนวิชา 029766 มีองค์ประกอบและสัดส่วนการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อสร้างทักษะการคิด การวิเคราะห์ การวิพากษ์ และสะท้อนความคิดในชั้นเรียน เช่น กิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบและกิจกรรมเรียนรู้แลกเปลี่ยน ร้อยละ 40 การเรียนรู้ผ่านการบรรยายเชิงอภิปราย ร้อยละ 30 การเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอที่กำหนด ร้อยละ 20 และ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ร้อยละ 10 โดยมีผลงานที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน คือ 1) ได้รายงานการวิเคราะห์และการสะท้อนคิดจากการร่วมกิจกรรมการบรรยายทางวิชาการ จำนวน 3 ชิ้นงาน 2) ได้รายงานการสะท้อนคิดคลิปวิดีโอและกิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบ จำนวน 6 ชิ้นงาน 3) ได้ผลงานจากการศึกษาและวิเคราะห์หัวข้อที่ได้รับมอบหมายเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมล้านนาในบริบทสังคมร่วมสมัย จำนวน 1 ชิ้นงาน 4) ได้โครงงานหัวข้อการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมล้านนากับการพัฒนาอย่างยั่งยืน จำนวน 1 ชิ้นงาน และ 5) ได้สื่อการสอนออนไลน์ในรูปแบบคลิปวิดีโอ จำนวน 4 คลิป

4.2 การประเมินผลการเรียนรู้

การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของกระบวนวิชา 029766 ประกอบด้วย 1) การประเมินความรู้ทางวิชาการจากการสอบปลายภาค 2) การประเมินการทำงานจากเวลาเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3) การประเมินผล active learning คือ การร่วมกิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบความรู้และกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบบการแลกเปลี่ยนความคิด โดยผู้สอนจะประเมินผลจากการให้นักศึกษานำเสนอข้อสะท้อนคิดและองค์ความรู้ที่ได้จากกิจกรรมในลักษณะของการเขียนและการอภิปราย และ 4) การประเมินผล asynchronous learning คือ การประเมินผลจากการมอบหมายงานและโครงงาน ผู้สอนประเมินผลตามสภาพจริง (authentic assessment) จากผลงานและนวัตกรรมที่ผู้เรียนนำเสนอว่ามีความสอดคล้องกับผลลัพธ์และเป้าหมายของกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ คือ ผู้เรียนเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ความสำคัญของวัฒนธรรมล้านนาเพื่อความยั่งยืนได้โดยประเมินจากการสอบและงานที่มอบหมายในชั้นเรียน และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้จริงกับอาชีพและหน้าที่การงานของผู้เรียน เช่น นำทรัพยากรทางวัฒนธรรมล้านนาด้านภาษาและตัวอักษรไปออกแบบเป็นลวดลายบนกระเป๋าผ้าเพื่อใช้แทนถุงพลาสติกเพื่อลดโลกร้อน นอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้แบบ asynchronous learning ช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามความท้าทายของการเรียนผ่านระบบออนไลน์ที่สร้างข้อจำกัดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เพราะการเรียนรู้ในรูปแบบนี้สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ผ่านคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้น ซึ่งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนคือสามารถใช้ความคิดเชิงเหตุผล (reasoning) ผ่านการสร้างบทสนทนา (dialogue) ในชั้นเรียนในแต่ละประเด็นที่นำมาวิเคราะห์ร่วมกัน เช่น ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของลักษณะพหุวัฒนธรรมล้านนาได้ว่าเป็นผลจากประวัติศาสตร์ล้านนาในช่วงเก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง และสามารถเขียนสะท้อนคิดจากงานที่ได้รับมอบหมายโดยสามารถวิเคราะห์ผลกระทบของโลกศตวรรษที่ 21 และความหลากหลายทางชาติพันธุ์ของล้านนาได้

4.3 การจัดทำวิดีโอสื่อการเรียนรู้

สำหรับการเรียนรู้รูปแบบ asynchronous learning ผู้สอนได้ผลิตสื่อวิดีโอด้วยตนเองจากการนำ

เนื้อหาส่วนการบรรยายไปสร้างเป็นคลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

วิธีการผลิตสื่อวิดีโอ – ผู้สอนได้จัดทำสื่อการสอนในรูปแบบ PowerPoint ที่มีเนื้อหาสำคัญตามกรอบเนื้อหาวิชารายสัปดาห์ (learning content) โดยออกแบบให้มีความสวยงามในลักษณะภาพเล่าเรื่องเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ จากนั้นผู้สอนได้ใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ OBS ในคลิปที่ 1 แต่พบว่ามีปัญหาเกี่ยวกับพื้นหลังจึงได้เปลี่ยนไปใช้โปรแกรม Zoom record แทนเพราะมีปัญหาแสงของฉากหลังน้อยกว่า และสามารถทำได้ง่ายและสะดวก โดยผู้สอนได้ใช้ห้อง CMU EZStudio ของคณะมนุษยศาสตร์ในการผลิตคลิปเพราะมีอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพและมีเจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำในการผลิต

การเผยแพรสื่อวิดีโอการสอน – เมื่อผลิตสื่อวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนนำคลิปไปอัปโหลดในแพลตฟอร์มของ LMS ที่ใช้ร่วมกับนักศึกษาคือ Microsoft Teams โดยกำหนดให้ผู้เรียนเข้าไปเรียนรู้เนื้อหาจากคลิปวิดีโอที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยผู้สอนจะอัปโหลดวิดีโอคลิปล่วงหน้าการเรียนรู้อย่างน้อยหนึ่งสัปดาห์เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาในการเข้าชมได้ตามสะดวกของแต่ละคน และเมื่อเรียนรู้แล้วจะให้ผู้เรียนเขียนความคิดเห็นเพื่อสะท้อนคิดในช่อง comment ของคลิปวิดีโอเพื่อทำการประเมินความเข้าใจของผู้เรียนในเนื้อหานั้น ๆ จากนั้นในชั้นเรียนผู้สอนจะใช้กิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบร่วมกับการตั้งคำถามในแต่ละประเด็นของเนื้อหาที่ผู้เรียนเรียนรู้ไปแล้วในคลิปวิดีโอเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันสะท้อนคิดเพื่อสร้างความเข้าใจและเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ผลลัพธ์ที่ได้จากการผลิตสื่อ – ผู้สอนพบว่า การผลิตสื่อวิดีโอการสอนสามารถทำได้ด้วยตนเอง และสามารถใช้บริการจากหน่วยงาน CMU EZStudio ที่มีความพร้อมทั้งอุปกรณ์และเจ้าหน้าที่ประจำ ทำให้ขั้นตอนการผลิตทำได้ง่ายและสะดวก นอกจากนี้ ข้อสังเกตประการหนึ่งคือ การเตรียมการสอนที่ผู้สอนควรตระเตรียมเนื้อหา (content learning) ให้เรียบร้อยและน่าสนใจด้วย นอกจากนี้การใช้สื่อวิดีโอการสอนเพื่อการเรียนรู้ยังสามารถดึงจุดเด่นของการใช้สภาพแวดล้อมออนไลน์ (online environment) ออกมาได้มากขึ้น ทำให้การเรียนมีความยืดหยุ่นทั้งด้านเวลาและสถานที่ทั้งผู้สอนและผู้เรียน และยังมีข้อดีในการบริหารระบบการสอน ลดความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาทางเทคนิค เช่น ปัญหาจากสัญญาณอินเทอร์เน็ต เพราะกระบวนวิชานี้ใช้รูปแบบการสอนแบบออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองผ่านสื่อวิดีโอเช่นนี้ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีวินัยในตนเองค่อนข้างมากเพราะเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และผู้สอนกับผู้เรียนไม่สามารถสื่อสารกันได้โดยตรงและทันที ดังนั้นผู้สอนจึงปรับวิธีการเรียนการสอนด้วยการส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนในรูปแบบนี้ด้วยการสร้างสัญญาการเรียน (learning contract) ขึ้นโดยกำหนดให้ผู้เรียนสะท้อนคิดเนื้อหาของคลิปวิดีโอทันทีเมื่อดูจบ และกำหนดเวลาให้ผู้เรียนส่งงานเป็นระยะ ๆ รวมถึงการนำความรู้ที่ได้จากคลิปวิดีโอไปใช้ร่วมกับกิจกรรมอื่น ๆ ในชั้นเรียนด้วย ซึ่งพบว่ากระบวนการจัดการดังกล่าวส่งผลลัพธ์ต่อผู้เรียนที่นอกจากจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองในเวลาที่สะดวกแล้ว ยังสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์ของตนเองและนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นได้

สื่อวิดีโอที่ผู้สอนผลิตขึ้นเองมีจำนวน 4 คลิป ประกอบด้วย

คลิปที่ 1 พหุลักษณะล้านนา มีเนื้อหาเกี่ยวกับพหุลักษณะ คุณค่า และความสำคัญของพหุวัฒนธรรมเพื่อนำไปใช้ร่วมกับการเรียนรู้เกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมล้านนาในชั้นเรียน ทั้งนี้คลิปวิดีโอนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับประเด็นความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยในคลิปได้มีการตั้งคำถามให้ผู้เรียนได้สืบสอบหาคำตอบด้วยตนเองก่อนแล้วจึงนำคำตอบที่ได้ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนผ่านกิจกรรม

ชุมชนแห่งการสืบสอบ จากการเรียนรู้จากคลิปวิดีโอ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิดพหุวัฒนธรรมและสังคมล้านนาว่ามีลักษณะเป็นแบบ adopted multicultural หรือ “สังคมที่ผู้คนยอมรับ (adopt) วัฒนธรรมอื่นในขณะที่พวกเขาอาจรักษาลักษณะหรือประเพณีของมรดกทางวัฒนธรรมของตน ในที่สุดประเพณีทางวัฒนธรรม เช่น ภาษา อาหาร ฯลฯ ก็จะได้รับการดัดแปลง (adapted) ให้เข้ากัน” สามารถเข้าถึงลิงก์คลิปสื่อการสอนที่ https://cmu.to/pelpG

รูปที่ 1 QR code สื่อการสอนพหุลักษณะล้านนา

คลิปที่ 2 ทักษะชีวิต มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญของทักษะชีวิต เพื่อนำไปใช้เรียนรู้และเชื่อมโยงกับลักษณะทักษะชีวิตในสังคมล้านนา รวมถึงมีเนื้อหาที่ผู้เรียนซึ่งเป็นผู้ใหญ่วัยทำงานสามารถนำแนวทางการฝึกทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ โดยนักศึกษาได้สะท้อนคิดว่าทักษะชีวิตมีความสำคัญในสังคมปัจจุบัน แต่ละคนมีไม่เท่ากัน และจำเป็นต้องมีการฝึกฝนเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างปกติสุข และจากการนำไปสร้างการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนด้วยกิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบ ผู้เรียนได้ตั้งคำถามที่น่าสนใจว่า ชีวิตสำคัญอย่างไร และคำตอบที่ผู้เรียนร่วมกันสร้างบทสนทนาคือ ชีวิตสำคัญจากการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม ชีวิตสำคัญจากการดูแลชีวิต และชีวิตสำคัญด้วยการมีทักษะชีวิตที่ดี สามารถเข้าถึงลิงก์คลิปสื่อการสอนที่ https://cmu.to/fQFEM

รูปที่ 2 QR code สื่อการสอนทักษะชีวิต

คลิปที่ 3 การพัฒนาที่ยั่งยืน มีเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายของแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เพื่อนำไปใช้เรียนรู้เพื่อการจัดการพัฒนาสังคมล้านนาให้ยั่งยืน จากการได้รับชมคลิปวิดีโอผู้เรียนได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืนว่ามีความสำคัญเพราะเป็นแนวทางต่อการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม การเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติ โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นใกล้ตัวในปัจจุบันคือ ปัญหาฝุ่นควันในภาคเหนือมที่ต้องเร่งแก้ไข ผู้เรียนได้สะท้อนคิดว่าจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมขนสืบสอบว่าผู้ที่ก่อปัญหาและต้องแก้ไขปัญหาคือมนุษย์ที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับพื้นที่ล้านนาโดยยกตัวอย่างการพัฒนาที่ยั่งยืน คือ เป้าหมายที่ 6 เพื่อแก้ไขปัญหาการใช้น้ำในพื้นที่อำเภอสันป่าตองซึ่งเป็นที่อยู่ของผู้เรียน เป้าหมายที่ 7 การใช้พลังงานทดแทนและพลังงานสะอาดในการผลิตซึ่งผู้เรียนได้ยกตัวอย่างประสบการณ์การทำงานในพื้นที่จังหวัดน่านและเป้าหมายที่ 4 ที่ควรส่งเสริมการศึกษาที่มีคุณภาพแก่นักเรียนทุกคน (เข้าถึงลิงก์คลิปสื่อการสอนที่ https://cmu.to/6QMwn

รูปที่ 3 QR code สื่อการสอนการพัฒนาที่ยั่งยืน

คลิปที่ 4 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านให้ยั่งยืน มีเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายและคุณค่าของวัฒนธรรมล้านนา ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของล้านนา และการพัฒนาทรัพยากรล้านนาให้ยั่งยืน หลังจากการเรียนรู้สื่อวิดีโอนี้แล้วผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของทรัพยากรทางวัฒนธรรมของล้านนา และตระหนักรู้ถึงความสำคัญ

ของการพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืนโดยเฉพาะในบริบทของสังคมโลกสมัยใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมล้านนา ผลผลิตและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้จากคลิปวิดีโอนี้ คือผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้เนื้อหาจากคลิปวิดีโอนี้และจัดทำรายงานหัวข้อ การพัฒนาทรัพยากรล้านนาให้ยั่งยืน โดยเลือกทรัพยากรทางวัฒนธรรมล้านนา 1 หัวข้อแล้วนำไปบูรณาการกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 1 เป้าหมาย และนำเสนอตัวอย่างการพัฒนาทรัพยากรล้านนาให้ยั่งยืน 1 ตัวอย่าง พบว่าผู้เรียนได้นำ 1) พิธีกรรมของล้านนาคือ พิธีสืบชาตาแม่น้ำมาบูรณาการกับเป้าหมายที่ 6 เพื่อการจัดการน้ำให้ยั่งยืน 2) วัฒนธรรมด้านภาษาและวรรณกรรมของล้านนาบูรณาการกับเป้าหมายที่ 12 เพื่อสร้างการตระหนักรู้ความสำคัญของภาษาล้านนาและสามารถต่อยอดสร้างรูปแบบการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม เช่น เสื้อและกระเป๋าที่มีตัวหนังสือล้านนาสร้างรายได้แก่ชุมชน 3) สิ่งแวดล้อมล้านนาบูรณาการกับเป้าหมายที่ 8 ที่นำความงามของสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมล้านนาต่อยอดสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวและงานหัตถกรรม สามารถเข้าถึงลิงก์คลิปสื่อการสอนที่ https://cmu.to/bunsj

รูปที่ 4 QR code สื่อการสอนการพัฒนาวัฒนธรรมล้านให้ยั่งยืน

5. สรุป

กระบวนวิชา 029766 การพัฒนาวัฒนธรรมล้านนาให้ยั่งยืน เป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาของศูนย์บูรณาการมนุษยาภิวัตน์ คณะมนุษยศาสตร์ที่ใช้รูปแบบการเรียนแบบออนไลน์ตลอดภาคการศึกษา การจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนแบบ active learning ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วยการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้สองรูปแบบ คือ synchronous learning และ asynchronous learning กล่าวคือ

การเรียนรู้แบบ synchronous learning มีลักษณะคือ ผู้สอนและผู้เรียนใช้เวลาการเรียนรู้บทเรียนและมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนร่วมกันในวันและเวลาที่กำหนดผ่านโปรแกรม Zoom Meeting ซึ่งในแต่ละคาบเรียนจะมีการบรรยายและอภิปรายความรู้ การถามตอบ และทำกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน เช่น กิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบ (community of inquiry) และการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (think-pair-share) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น รวมถึงมีการเครื่องมือออนไลน์อื่น ๆ เช่น Mentimeter, Canva, Youtube และ Microsoft Teams ส่วนการเรียนรู้ในรูปแบบ asynchronous learning ที่ผู้สอนได้จัดทำสื่อวิดีโอการสอนเพื่อนำเสนอบทเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนได้ด้วยตนเองและช่วงเวลาที่สะดวก โดยผู้สอนได้นำสื่อวิดีโอการสอนบันทึกไว้บนระบบ LMS ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่กำหนดร่วมกันคือ Microsoft Teams ซึ่งทำให้ผู้เรียนซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาโทสามารถเรียนรู้แบบชี้นำด้วยตนเอง (self-directed learning) ผ่านการเรียนรู้เนื้อหาและการสืบค้นคำตอบจากคำถามที่ปรากฏในแต่ละคลิปวิดีโอเพื่อนำมาสะท้อนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

โดยแนวทางการจัดการเรียนการสอนต่อไปในกระบวนวิชานี้คือ การจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบผสมผสานที่นำการเรียนรู้แบบออนไลน์และการเรียนในห้องเรียนเข้าด้วยกัน (blended learning) ในลักษณะการเรียนแบบออนไลน์ร่วมกับมีการนัดผู้เรียนมาเข้าห้องเรียนเพื่อฝึกกระบวนการทำงานร่วมกัน (collaborative learning) และเพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียน

ด้วยกัน (interaction) ให้มากขึ้น นอกจากนี้ประสบการณ์ในการผลิตสื่อวิดีโอการสอนที่ได้จากโครงการฯ นี้ยังช่วยให้ผู้สอนมีทักษะด้านเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นเพื่อนำไปขยายผลการเรียนรู้แบบใหม่นี้ในกระบวนวิชาอื่นต่อไปด้วย

อย่างไรก็ตาม พบว่าในการจัดการเรียนการสอนมีปัญหาและอุปสรรคบางประการเช่นกัน คือจากรูปแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่าน Zoom meeting ทำให้บางครั้งประสบปัญหาทางเทคนิคจากระบบสัญญานอินเตอร์เน็ตของทั้งผู้สอนและผู้เรียน รวมไปถึงความท้าทายคือจำนวนของนักศึกษา 3 คนซึ่งน้อยกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้คือ 6 คน ทำให้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกิจกรรมชุมชนสืบสอบทางปรัชญามีประเด็นการสนทนาไม่หลากหลาย แต่อย่างไรก็ตามกลับพบว่านักศึกษาสามารถใช้เวลาในการสนทนาและแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจจากการอภิปรายประเด็นร่วมกันได้มากขึ้น นอกจากนี้การจัดทำคลิปวิดีโอการสอน ที่ได้ระบุในการสมัครว่า "มีการผลิตสื่อวิดีโอด้วยตนเอง" จากการเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้คลิปแรกใช้เวลาในการผลิตค่อนข้างนานเพราะต้องแก้ไข ต่อมาได้รับคำแนะนำและความช่วยเหลือในการผลิตจากเจ้าหน้าที่ของห้อง CMU EZstudio ทำให้การผลิตคลิปถัดมาใช้เวลาน้อยลงและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ทุนสนับสนุนจากการเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2/2565

TPYE B

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report, Washington DC: School of Education and Human Development, available online: https://www.semanticscholar.org/

[2] Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc., available online: https://onlinelibrary.wiley.com/

[3] 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/

[4] ศิรภัสสรศ์ วงศ์ทองดี. (2556). การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[5] Knowles, M. S., Holton, E.F. and Swanson, R.A. (2005). The Adult Learner. Sixth edition. London: Elsevier, available online: http://intrpr.info/

[6] Groleau, D.G. (2005). Andragogy in Action: Integrating Adult Learning Theory and Methods into Training Design and Delivery. ASTD HR Whitepapers, available online: http://www.umsl.edu/

[7] Centre for Teaching Excellence, University of Waterloo. (n.d.). Self-Directed Learning: A Four-Step Process, available online: https://uwaterloo.ca/.../self-directed-learning-four-step...

100231 : การประกันคุณภาพการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับสำหรับนักศึกษาครู

มนต์นภัส มโนการณ์[1] และ สุบัน พรเวียง[2]
[1,2] ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail: monnapat.m@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 120 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

ภายหลังวิกฤตการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับมีการปรับเปลี่ยนร่วมกับการใช้เทคโนโลยีให้เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ผ่านวิธีการหรือเครื่องมือต่าง ๆ ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า เข้าถึงข้อมูลความรู้ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ในห้องเรียนกลับทางและพัฒนาเป็น Asynchronous Learning ได้ทุกที่และทุกเวลาตามความต้องการของผู้เรียน รวมถึงการปรับเปลี่ยนให้เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้สอนปรับบทบาทเป็นผู้ชี้แนะและผู้อำนวยความสะดวก มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ออกแบบการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จริงที่เหมาะสมกับเนื้อหา เป็นการเตรียมความพร้อมในการพัฒนานักศึกษาครูให้เป็นผู้ที่ชุดความคิดเติบโต พัฒนาทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติการสะท้อนคิด และการให้ป้อนกลับ นำไปสู่การเรียนการสอนบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ สร้างและพัฒนาชุดความคิดเติบโตส่งผ่านถึงนักเรียนในอนาคต ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับสำหรับนักศึกษาครู ในกระบวนวิชา 100231 การประกันคุณภาพการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ พบว่า นักศึกษามากกว่าร้อยละ 80 สามารถสะท้อนคิดการเรียนรู้ของตนเอง (Self-Reflection) และสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) เพื่อการพัฒนาอันเป็นพื้นฐานในการพัฒนาชุดความคิดเติบโตและการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้สอนได้พัฒนาตนเองในการผลิตสื่อการสอนจากห้องเรียนกลับทางในรูปแบบของ Asynchronous Learning ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ ที่นำไปปรับประยุกต์ ขยายผลและเผยแพร่ได้

คำสำคัญ: การประกันคุณภาพการศึกษา, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การสะท้อนคิด, การให้ข้อมูลป้อนกลับ

1. บทนำ

ภายหลังวิกฤตการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับมีการปรับเปลี่ยนร่วมกับการใช้เทคโนโลยี จากรูปแบบที่ผู้สอนและผู้เรียนพบกันตามตารางเวลาที่กำหนดไว้ (Synchronous Learning) ปรับเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มี

ข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านวิธีการหรือเครื่องมือต่างๆ ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า เข้าถึงข้อมูลความรู้ ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมเป็นห้องเรียนกลับทาง (Flipped-classroom) พัฒนาเป็น Asynchronous Learning ได้ทุกที่และทุกเวลา ตามความต้องการของผู้เรียน (Anywhere Anytime) กระบวนวิชา 100231 การประกันคุณภาพการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ เป็นกระบวนวิชาบังคับของนักศึกษาครูชั้นปีที่ 2 ได้จัดการเรียนการสอนมาอย่างต่อเนื่อง มีการบูรณาการเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมของเนื้อหา มีสาระสำคัญที่นักศึกษาจำเป็นเรียนรู้จำนวนมาก เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของการสอบเพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพครู รวมถึงการสอบ แข่งขันเพื่อบรรจุเข้ารับราชการครู และจำเป็นสำหรับการประกอบวิชาชีพครู องค์ประกอบของการเรียนการสอน ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและการประเมินผล ทั้งนี้กระบวนการในการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายวิธี ที่จะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ [1] การพิจารณาองค์ประกอบและออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้อง เหมาะสมกับลักษณะวิชาและบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ทั้งแบบในชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนในปีการศึกษาที่ผ่านมา แม้ว่าจะพยายามจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แต่ในการเรียนการสอนออนไลน์ก็ยังพบข้อจำกัดโดยเฉพาะอย่างยิ่งปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน (ปิดกล้อง ปิดไมค์)ทั้งนี้การทำกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิด และการให้ข้อมูลย้อนกลับ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักศึกษาครูที่ต้องเรียนรู้ทั้งเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนการสอน เพื่อเตรียมความพร้อมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และบทบาทของครูที่เปลี่ยนไป นักศึกษาครูจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีชุดความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) นั่นคือ การเป็นบุคคลที่มีความเชื่อว่าความสามารถหรือสติปัญญาของบุคคลสามารถพัฒนาได้ ผ่านการฝึกฝนและพยายามด้วยความมุ่งมั่น มองปัญหาและอุปสรรคเป็นความท้าทาย ปรับตัวและเรียนรู้เรื่องใหม่ได้ตลอดเวลา ไม่ย่อท้อต่อปัญหา เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ปรับตัวได้ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง และสร้างและพัฒนาชุดความคิดเติบโตส่งผ่านถึงนักเรียนในอนาคต สอดคล้องกับกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2562) [2] สรุปว่า ชุดความคิดแบบเติบโตเป็นคุณสมบัติของเด็กในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าเผชิญปัญหา ไม่กลัวความผิดพลาด มีความพยายาม สามารถหาวิธีการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง รับผิดชอบต่อสังคม และ เป็นนวัตกรผู้สร้างนวัตกรรมสังคม จากรายงานของ OECD (2021) [3] ผลจากการประเมิน PISA 2018 พบว่า นักเรียนที่มีชุดความคิดแบบเติบโต จะมีแรงจูงใจในการทำงาน เห็นคุณค่าของการศึกษา รับรู้ความสามารถของตนเอง ตั้งเป้าหมายที่สูงในการเรียนรู้ และคาดหวังต่อการจบการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย จากการสรุปความสัมพันธ์ของการมีกรอบความคิดแบบเติบโตกับคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนไทยมีกรอบความคิดแบบเติบโตเพียงร้อยละ 43 โดยค่าเฉลี่ยของนักเรียนประเทศสมาชิก OECD มีชุดความคิดแบบเติบโตประมาณร้อยละ 63 ส่วนนักเรียนจากประเทศฟินแลนด์และเอสโตเนียมีชุดความคิดแบบเติบโตสูงถึงร้อยละ 67 และ ร้อยละ 77 ตามลำดับ ในภูมิภาคเอเชียพบว่า นักเรียนจากสิงคโปร์และจีนไทเป มีชุดความคิดแบบเติบโต ถึงร้อยละ 60 ซึ่งใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยของนักเรียนประเทศสมาชิก OECD ทั้งนี้ได้เสนอแนะแนวทางในการสร้างชุดความคิดแบบเติบโตให้กับนักเรียนด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยเสริมสร้าง

ชุดความคิดแบบเติบโต โดยควรเริ่มต้นจากการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับชุดความคิดแบบเติบโต รวมถึงการปลูกฝังความเชื่อที่ว่า “ความสามารถหรือสติปัญญาเป็นสิ่งที่พัฒนาได้ตลอดเวลา” ให้กับผู้ปกครอง ครูและผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้การเห็นคุณค่าของความพยายาม และการจัดสภาพแวดล้อมทั้งในและนอกโรงเรียน ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของนักเรียน “ความเชื่อและพฤติกรรมครู” ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อชุดความคิดเติบโตของนักเรียน ครูจึงควรแสดงความชื่นชมต่อนักเรียนอย่างเหมาะสมด้วยการให้คุณค่ากับกระบวนการและความพยายามในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้น “การสะท้อนคิด (Reflection) และ“การให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)” จึงมีความสำคัญและจำเป็นที่นักศึกษาครูจะต้องได้รับการพัฒนาจากเนื้อหาที่จำเป็นต้องเรียนรู้จำนวนมาก ดังนั้นการจัดเตรียมเนื้อหาในรูปแบบของ Asynchronous Learning ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ล่วงหน้า นับเป็นความท้าทายใหม่ของผู้สอนที่จำเป็นพัฒนาการผลิตสื่อออนไลน์ที่เพิ่มเติมจากเอกสารประกอบการสอนหรือแหล่งค้นคว้าอื่นในห้องเรียนกลับทาง ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับเนื้อหา น่าสนใจกระชับ และตรงประเด็น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่วนในชั้นเรียนเน้นการจัดการรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการอภิปรายการสรุปองค์ความรู้ การสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับ การเชื่อมโยงองค์ความรู้กับการประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพครู ดังนั้นจึงได้ดำเนินโครงการ “การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับสำหรับนักศึกษาครู” (Integrated Active Learning to Developing Reflection and Feedback for Pre-Service Teachers) เป็นโครงการ Type B : Asynchronous Learning + Active Learning เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการพัฒนานักศึกษาครูให้เป็นผู้ที่ชุดความคิดเติบโต พัฒนาทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติการสะท้อนคิดและการให้ป้อนกลับ นำไปสู่การเรียนการสอนบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่านักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และประสบความสำเร็จได้

2. แนวคิดสำคัญที่ประยุกต์ใช้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับสำหรับนักศึกษาครู จากรายงานของ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [4] บทบาทของครูที่สามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีชุดความคิดแบบเติบโตใน 5 ด้าน ได้แก่ การสอนที่ปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียน การที่ครูกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการอ่าน การให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนของครู การที่ครูสะท้อนความเห็นให้แก่นักเรียน และการสอนที่เน้นครูเป็นผู้นำการสอน การสะท้อนคิดสำหรับนักศึกษาครูเป็นหนึ่งในวิธีการส่งเสริมให้เกิดชุดความคิดแบบเติบโต ทั้งนี้ ศิริกัญญา แก่นทอง (2564) [5] ได้นำเสนอไว้ว่า การสะท้อนคิดเป็นกระบวนการคิดวิเคราะห์การคิดใคร่ครวญและเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือมุมมองใหม่ที่แตกต่างและมีความหมายจนเกิดองค์ความรู้ใหม่และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนในสถานการณ์จริงของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ [6] ได้นำเสนอแนวทางในการการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการเรียนรู้และพัฒนา (Constructive Feedback) การให้คุณค่ากับความพยายาม คือลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งของคนที่มีชุดความคิดเติบโต แต่ทั้งนี้การจะประสบความสำเร็จหรือไปถึงเป้าหมายได้ ความพยายามดังกล่าวต้องเป็นความพยายามในวิธีการที่ถูกต้องจึงต้องอาศัยข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากครูและพ่อแม่เพื่อเป็นเข็มทิศที่ช่วยให้เดินไปได้อย่างถูกทาง ลักษณะของการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ได้แก่ 1) มุ่งพัฒนา ไม่มุ่งตัดสิน 2) มีเป้าหมายที่ชัดเจน 3) ให้ข้อมูลย้อนกลับที่พฤติกรรม

(Behavior) กระบวนการ (Process) อย่างเฉพาะเจาะจง ไม่ใช่ที่คุณลักษณะ (Character) และ 4) ให้คำแนะนำในการปรับปรุงและพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมโดยมีความสมดุลระหว่างการส่งเสริมสิ่งที่ทำได้ดีกับสิ่งที่ควรปรับปรุง

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนรู้แนวใหม่

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 100231 การประกันคุณภาพการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ

ในปีการศึกษาที่ผ่านมา แม้ว่าจะพยายามจัดการเรียนรู้เชิงรุกและมีการใช้ระบบเทคโนโลยีมาช่วยในการเรียนการสอนแบบ Online แต่เนื่องจากมีเนื้อหาเป็นจำนวนมากและส่วนใหญ่เป็นบทบาทหน้าที่ของผู้บริหารสถานศึกษาและครูในการดำเนินการตามระบบประกันคุณภาพการศึกษาในสถานศึกษา นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ซึ่งผ่านชีวิตในการเป็นนักเรียนมาเพียง 1-2 ปี จึงค่อนข้างยากต่อการทำความเข้าใจ ผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหา Upload ไว้ใน Microsoft Teams โดยใช้ E-mail cmu.ac.th ให้นักศึกษาได้สรุปองค์ความรู้มาก่อนล่วงหน้า ในชั้นเรียนผ่านโปรแกรม ZOOM จึงเป็นการนำเสนอการสรุปองค์ความรู้และการบรรยายเพิ่มเติมจากผู้สอน แต่จากการประเมินการรับรู้และความเข้าใจของนักศึกษาแตกต่างกัน ตามความใส่ใจในการศึกษาและสรุปองค์ความรู้ล่วงหน้าก่อนการบรรยาย การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ผู้สอนได้มีการจัดเตรียมเนื้อหาในรูปแบบของ Asynchronous Learning โดยสรุปเนื้อหาในรูปแบบสื่อออนไลน์ ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ล่วงหน้า เลือกเรียนในเวลาที่สะดวก สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง สะท้อนคิด

องค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้เดิมและการประยุกต์ใช้ในอนาคต ส่วนการจัดการรู้เชิงรุก (Active Learning) ในชั้นเรียน ได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1) Pre-Class มุ่งเน้นการแสดงปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน โดยผู้เรียนต้องเป็น Active Learner มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) และการสะท้อนคิดด้วยตนเอง (Self-Reflection) ส่วนผู้สอนต้องสร้างจูงใจเพื่อการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและการจัดเตรียมกิจกรรมในห้องเรียน

2) During Class แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ (2) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (3) การเรียนรู้ผ่านกลุ่ม และ (4) การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนเป็น Coach, Facilitate, Reflect, Feedback รวมถึงมีการเชิญวิทยากรที่มีความรู้และประสบการณ์มาร่วมสร้างแรงบันดาลใจในการเตรียมความพร้อมเข้าสู่วิชาชีพครู

3) Post-Class เน้นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ทั้งนี้ผู้สอนประเมินโดยเน้นกระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนา

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ ผู้สอนได้ใช้ Digital Tool ที่เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรวมถึง Free Application ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนร่วมด้วย Digital Tool ที่เลือกใช้ ได้แก่

1) การผลิตสื่อการสอน Online โดยโปรแกรม Canva , OBS , iMovie’s

2) Microsoft Teams (ในกรณีห้องเรียนปกติและห้องเรียน Online)

2.1) สร้างห้องเรียนด้วย Microsoft Office 365 โดยให้นักศึกษาใช้ E-Mail ของมหาวิทยาลัย

2.2) มอบสื่อและเอกสารประกอบการสอนใน Class Materials และแชร์ผ่าน OneDrive

2.3) มอบหมายงาน ส่งงาน นัดหมายกิจกรรม กำหนดปฏิทิน ระหว่างนักศึกษาและผู้สอน

2.4) Chat Box สำหรับคำถามและการสะท้อนคิดของนักศึกษา

3) ZOOM Application ด้วยลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัย (ในกรณีที่จำเป็นต้องมีการจัดสอนแบบ Online)

4) ในการทดสอบแบบปรนัยมีการใช้โปรแกรม Socrative.com ร่วมด้วย

สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่มีทั้งสื่อที่เผยแพร่ในเว็บไซต์และสื่อที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันผลิตขึ้น ทั้งนี้แนวทางในการจัดทำ Asynchronous Learning แบ่งการดำเนินการเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1) การจัดเตรียมเนื้อหา ผู้สอนวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ คัดเลือกเนื้อหาจากไฟล์ที่มีอยู่และสร้างใหม่ สร้าง Story Telling และออกแบบสไลด์นำเสนอผ่าน Canva และ Microsoft PowerPoints ภายใต้เวลาและเนื้อหาที่กำหนด

2) การผลิตวิดีโอสื่อการเรียนรู้ ในการผลิตวิดีโอมีทั้งที่ผลิตด้วยตนเอง รวมถึงเป็นผู้อำนวยการผลิตให้กับนักศึกษา วางแผนการทำงานร่วมกัน ลงมือปฏิบัติ ในการทำถ่ายทำและตัดต่อ โดยใช้หลากหลายโปรแกรมตามเนื้อหา มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ สถานที่นัดหมายในการถ่ายทำ ตัดต่อ ตรวจสอบ ปรับแก้ไขและประเมินคุณภาพของวิดีโอ

3) การนำเสนอและเผยแพร่วิดีโอ เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้

3.3 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้

กระบวนการมีส่วนร่วมของนักศึกษา ในการเรียนรู้ (Active Learning) แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อออนไลน์รวมถึงหนังสืออ่านประกอบ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ จากนั้นสรุปองค์ความรู้ตามรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม

2) ในชั้นเรียน นักศึกษาเลือกนำเสนอสรุปองค์ความรู้ในแต่ละประเด็นที่ผู้สอนมอบหมาย โดยนำเสนอให้ครอบคลุม กระชับ ตรงประเด็น ทั้งบุคลิกภาพภาษาพูดและภาษากาย จากนั้นสะท้อนคิดตนเอง (Self-Reflection) ในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงาน การออกแบบกระบวนการทำงาน รวมถึงมีการประเมินตนเองและหากย้อนเวลากลับไปได้ จะเลือกทำอย่างไรกับงานนี้ อันจะนำไปสู่การวางแผนในการทำงานครั้งต่อไป

3) เพื่อนร่วมชั้นเรียน ร่วมประเมินและให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนา โดยการเลือกชื่นชมในกระบวนการออกแบบผลงาน การนำเสนอ และให้ข้อเสนอเพื่อการพัฒนางานในครั้งต่อไป

4) ผู้สอนให้ข้อมูลป้อนกลับ ทั้งผู้นำเสนอและผู้ให้ข้อมูลป้อนกลับ ทั้งนี้เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

ผู้สอนได้ตระหนักและเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงได้ให้นักศึกษาได้ลงทะเบียนเป็น Lifelong Learner ของวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยได้มอบหมายให้เรียนรู้หลักสูตร Learning How to Learn และเลือกเรียนรู้หลักสูตรเพื่อพัฒนา Skill 4 Life พร้อมทั้งสะท้อนคิด ในประเด็น “ชง เชื่อม ใช้”

“ชง” เป็นการสรุปองค์ความรู้ใหม่จากการเรียนรู้ในหลักสูตรนี้

“เชื่อม” เป็นการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่

“ใช้” เป็นการนำเสนอแนวทางในการปรับประยุกต์ใช้กับชีวิตรวมถึงการวางแผนปรับใช้ในอนาคต

กระบวนการที่ดำเนินการจะช่วยให้นักศึกษาได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลสำคัญและสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3.5 จุดเด่นของการจัดการเรียนรู้

การที่นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเองและสรุปองค์ความรู้มาก่อน จึงทำให้มีความเข้าใจในเนื้อหา

มีประเด็นคำถาม ประเด็นอภิปราย ผู้สอนพยายามนำอภิปรายด้วยประเด็น “ชง (เปิดประเด็น) เชื่อม (เชื่อมโยงความรู้เดิมกับสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน) และใช้ (แนวทางในการประยุกต์ใช้)” มีการยกตัวอย่างสถานการณ์จริงประกอบ พร้อมทั้งเชื่อมโยงองค์ความรู้กับการไปประยุกต์ใช้และวางแผนในการประกอบวิชาชีพครู

4. ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้

4.1 วิธีการปะเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับสำหรับนักศึกษาครู เน้นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เน้นกระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ด้วยการสะท้อนคิดและประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนา โดยแบ่งสัดส่วนของการให้คะแนนเป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักศึกษาและกิจกรรม Active Learning ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่เป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนและนักศึกษา

สัดส่วนคะแนนระหว่างภาคต่อปลายภาคเป็น 70 : 30 โดยคะแนนระหว่างภาค ร้อยละ 70 เป็นคะแนนส่วนของ Integrated Active Learning และ Asynchronous Learning ทั้งหมด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนของ Active Learning และ Asynchronous Learning

กิจกรรมการเรียนรู้	คะแนน
1. การเข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน	10
2. การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน Asynchronous Learning	30
3. การนำเสนองานรายบุคคลและการเรียนรู้ผ่านกลุ่ม	15
4. การสรุปองค์ความรู้ สะท้อนคิดและการให้ข้อมูลป้อนกลับ	15
รวม	70

4.2 ผลการประเมินของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้

รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษา ประจำภาคการศึกษา 1/2565 ในกระบวนวิชา 100231 การประกันคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศจากระบบ CMU-MIS ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอน ดังตารางที่ 2 และผลการประเมินกระบวนวิชา ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 2 ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
1. อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.86
2. สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.81
3. จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน	4.77
4. สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย	4.70
5. มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.59
6. มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา อย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.74

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
7. เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถาม ของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.82
8. แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ	4.78
รวม	4.76

ข้อคิดเห็นอื่นๆ

1) ชอบวิธีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้

2) อธิบายเนื้อหาอย่างชัดเจน มีการยกตัวอย่างและแบ่งปันประสบการณ์ เรียนสนุก

3) อาจารย์เอาใจใส่นักศึกษา คอยหาแต่สิ่งที่มีประโยชน์มาให้นักศึกษา มีการเสนอแนะสิ่งดีๆ เพื่อการพัฒนาตนเองให้นักศึกษาและปลูกฝังความเป็นครูในทุกคาบ

4) สอนให้แสดงความคิดเห็นเพื่อนำไปใช้ในอนาคตได้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินกระบวนวิชา 100231

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
1. การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ	4.83
2. เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน (course outline) ของกระบวนวิชา	4.79
3. การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้	4.83
4. การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์	4.71
5. วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา	4.73
6. ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา	4.58
7. สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.70
รวม	4.74

ข้อคิดเห็นอื่นๆ

1) เนื้อหาและวิธีการสอนอธิบายเหมาะสม เร้าความสนใจ สอดแทรกสิ่งที่ต้องพบเจอในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนวิชานี้

2) สอนทั้งความรู้และประสบการณ์ เทคนิควิธีการต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้ Reflection ซึ่งดีมาก ๆ

3) เนื้อหาของกระบวนวิชาสามารถนำไปใช้ได้จริง มีการสอนเพิ่มเติมนอกเหนือจากเนื้อหาคือการให้ Feedback ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ได้เรียนรู้การเป็นผู้พูดที่ดีและบุคลิกภาพในการนำเสนองาน โดยรวมแล้วดีมาก

4) มีการจัดการเรียนการสอนที่ดีมาก เนื้อหาในการสอนชัดเจนมาก อาจารย์ใจดีและใส่ใจนักศึกษา มีการเชิญวิทยากรมาสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นครูให้นักศึกษา เน้นการฝึก Reflection ซึ่งทำให้นักศึกษา

ได้ฝึกความเป็นครูเป็นอย่างมาก

5) เนื้อหานำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

4.3 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ

นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ได้รับการพัฒนาให้บรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ Learning Outcome (LO) ของกระบวนวิชา

นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การสรุปองค์ความรู้ การนำเสนอผลงานการสะท้อนคิดองค์ความรู้เดิมที่เชื่อมโยงกับองค์ความรู้เดิมและการประยุกต์ใช้ในอนาคต รวมถึงการให้ข้อมูลป้อนกลับ ซึ่งเป็นการฝึกการประเมินเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ การเชื่อมโยงเนื้อหาที่เรียนรู้กับการนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพ เป็นการเตรียมความพร้อมและวางแผนเข้าสู่วิชาชีพครูในอนาคตต่อไป

4.4 ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการร่วมกับห้องเรียนกลับทางที่พัฒนาเป็นสื่อการสอนแบบออนไลน์ เป็นความท้าทายและความพยายามที่ผู้สอนต้องพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ได้เรียนรู้ การจัดทำสื่อการสอนร่วมกับนักศึกษา มีการปรับแก้ไขเป็นระยะๆ สะท้อนถึงความพยายามในการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต แม้ว่าการผลิตสื่อบางรายการจะยังไม่ประสบความสำเร็จ ก็จะพยายามปรับปรุง อย่างต่อเนื่องต่อไป ในการเข้าร่วมโครงการได้มีโอกาสพัฒนาด้านการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์จาก ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่สามารถนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่นได้

5. บทสรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

การผลิตสื่อออนไลน์ในรูปแบบของ Asynchronous Learning ร่วมกับ Integrated Active Learning ให้ผู้สอนต้องปรับความคิดของตนเองที่ต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการออกแบบ Asynchronous Learning ทำให้ผู้สอนจำเป็นวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ การออกแบบและการเรียนรู้ร่วมกับนักศึกษาในการผลิตสื่อได้มุมมองและวิธีคิดของคนรุ่นใหม่ ที่เข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายและสะดวก สะท้อนถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ต้องปรับเปลี่ยนให้ตอบสนองกับความต้องการของผู้เรียน

5.2 แนวทางขยายผล

สื่อการสอนออนไลน์ที่ผลิตขึ้นในภาคเรียนนี้ รวมถึงการผลิตสื่อเพิ่มเติม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ได้อย่างต่อเนื่อง สามารถนำไปขยายผลในกระบวนวิชาอื่น รวมถึงการบริการวิชาการให้กับผู้บริหารสถานศึกษาและครู เนื่องจากเนื้อหาในการประกันคุณภาพการศึกษาเป็นกระบวนการที่สถานศึกษาจะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องในทุกปี

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

การผลิตสื่อออนไลน์ ต้องมีการวางแผนการทำงานที่เป็นระบบ ใช้เวลาและเครื่องมือ อุปกรณ์ประกอบจำนวนมาก ต้องมีรายละเอียดในการปรับแก้ไข ทั้งส่วนของเนื้อหา ภาพและเสียง รวมถึงทักษะในการตัดต่อ ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องต่อไป

6. การอภิปราย Type B

6.1 รายการของสื่อที่ผลิตขึ้น

สื่อที่ผลิตขึ้นในกระบวนวิชา 100231 ประกอบด้วย 5 เรื่อง ดังนี้

1) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกันคุณภาพการศึกษา

2) แนวทางการพัฒนาระบบการประกันคุณภาพการศึกษา

3) การจัดทำมาตรฐานการศึกษา

4) ความสัมพันธ์ระกว่างการประกันคุณภาพภายในกับการประเมินคุณภาพภายนอก

5) การประเมินคุณภาพภายนอก

สื่อที่ผลิตขึ้นได้เก็บไว้ใน One Drive ของ CMU ตาม QR-code ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 คลิปวิดีโอ 100231

6.2 ประสบการณ์ที่ได้รับ

สื่อที่ผลิตขึ้นมีการเผยแพร่เฉพาะผู้ที่ได้รับ Links หรือมี QR-Code ซึ่งได้แชร์ผ่าน Microsoft Teams นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนจะได้รับและศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน และจะมีการผลิตสื่อเพิ่มเติม รวมถึงปรับแก้ไขในบางรายการให้เหมาะสม

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2565 ของศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ขอขอบคุณนักศึกษาครูที่ได้เข้ามาเรียนรู้และร่วมกันผลิตสื่อการสอนแบบออนไลน์ ร่วมกันสะท้อนคิดและให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ และขอขอบคุณวิทยากรที่ได้มาสร้างแรงบันดาลใจและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการเตรียมเข้าสู่วิชาชีพครู

8. เอกสารอ้างอิง

[1] วิทยา วาโย, อภิรดี เจริญนุกูล, ฉัตรสุดา กานกายันต์ และจรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาด ของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 14(34), พฤษภาคม – สิงหาคม 2563, หน้า 285-298.

[2] กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2562), สมัชชา การพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ประจำปี 2562 “นวัตกรรมทางความคิดกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน”, (ระบบออนไลน์), แหล่งที่มา: https://www.dcy.go.th

[3] OECD. (2021). Can a growth mindset help disadvantaged students close the gap, PISA in Focus, OECD Library, Paris, available online: https://www.oecd-ilibrary.org/education/can-a-growth-mindset-help-disadvantaged-students-close-the-gap_20922f0d-en

[4] ศูนย์ดำเนินการ PISA แห่งชาติ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2565). การมีกรอบความคิดแบบเติบโตของนักเรียนไทย ผลจากการประเมิน PISA 2018, กรุงเทพฯ : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

[5] ศิริกัญญา แก่นทอง. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการสะท้อนคิดของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ในรายวิชาสันติศึกษาสำหรับครู. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 8(2), กรกฎาคม – ธันวาคม 2564, หน้า 180-197.

[6] มูลนิธิยุวสถิรคุณ. (2559). การพัฒนากรอบความคิด Growth Mindset. กรุงเทพฯ : มูลนิธิยุวสถิรคุณ.

851108 : เสียง ภาพถ่าย และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้น การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกเพื่อสนับสนุนการสอนภาคปฏิบัติ

รัฐพล พรหมมาศ[1] มณีกาญจน์ ไชยนนท์[2] และ กรวุฒิ อาศนะ[3]

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

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☑ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 301 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

TPYE B

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 851108 เสียง ภาพถ่าย และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้น เป็นกระบวนวิชาพื้นฐานสำหรับผู้เรียนชั้นปีที่ 1 เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อภาพถ่าย เสียง และวีดิทัศน์ โดยเมื่อผ่านการเรียนในกระบวนวิชานี้แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการและขั้นตอนการทำงานของอุปกรณ์เสียง ถ่ายภาพ และวีดิทัศน์ พร้อมทั้งสามารถปฏิบัติการผลิตสื่อในรูปแบบสื่อดิจิทัลเบื้องต้นได้ อย่างสร้างสรรค์ หลังจากได้จัดการเรียนการสอนมาในช่วงปี 2561 -2564 พบว่าการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชานี้ ต้องมีการพัฒนาปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมซึ่งแยกให้ผู้เรียนเรียนโดยใช้การบรรยายในชั้นเรียน และทำการฝึกปฏิบัติในภายหลัง ไม่สามารถสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนในการนำความรู้และทักษะปฏิบัติที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการออกแบบสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การบริหารจัดการฝึกปฏิบัติการผู้เรียนจำนวน 300 คน สามารถกระทำได้อย่างมีข้อจำกัด ผู้สอนได้แสวงหาวิธีการปรับแก้ไขให้การเรียนการสอนมีประโยชน์กับผู้เรียนสูงสุด ทั้งในมิติของการใช้งานอุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อ การผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ การสื่อสารความหมายผ่านผลงานที่ถูกต้อง และผลงานมีความสร้างสรรค์สามารถตอบโจทย์ยุคหลอมรวมสื่อได้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก ในส่วนของการใช้งานอุปกรณ์ จะใช้วิธีการผลิตสื่อเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน และเมื่อเข้าสู่การเรียนในชั้นเรียนจะต้องเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการสื่อสารผ่านสื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์โจทย์ ก่อนทำการสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากนั้นเมื่อถึงช่วงซึ่งจะต้องมีการสร้างสรรค์ผลงานจะเป็นการมอบหมายให้ผู้เรียนทำการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการวัดและประเมินผลการศึกษา สิ่งเหล่านี้ถือเป็นโจทย์ที่ท้าทายเป็นอย่างมาก สำหรับการจัดการเรียนการสอนวิชาฝึกทักษะปฏิบัติให้มีความเหมาะสม

คำสำคัญ: การสอนเชิงรุก, ทักษะปฏิบัติ, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1. บทนำ

การจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนของไทยนั้นมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ มุ่งหมายในการพัฒนาพฤติกรรมทางการศึกษา 3 ด้าน คือ 1) พฤติกรรมด้านพุทธพิสัย (Cognitive domain) 2) พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective domain) และ 3) พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor domain) หรือทักษะในการใช้ร่างกายเพื่อปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีกระบวนการและขั้นตอนเฉพาะ แตกต่างจากการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ อย่างชัดเจน [1] ซึ่งคณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในฐานะสถาบันการศึกษาชั้นนำด้านการสื่อสารนั้นได้มีการจัดรูปแบบการเรียนการสอนกระบวนวิชาในคณะเพื่อให้ผู้เรียนได้เน้นพัฒนาทักษะปฏิบัติควบคู่ไปกับทักษะด้านความรู้ โดยได้บรรจุกระบวนวิชา 851108 เสียง ภาพถ่าย และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้น ขึ้นมาเป็นวิชาพื้นฐานให้กับผู้เรียน โดยผู้เรียนทุกคนจะเรียนวิชานี้นับตั้งแต่เข้ามาศึกษาในภาคการศึกษาที่ 1 โดยในการออกแบบกระบวนวิชาและเริ่มสอนกระบวนวิชานี้ในปี 2561 นั้นได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้เพื่อเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติการใช้อุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อภาพถ่าย เสียง และวีดิทัศน์ ซึ่งมีอาจารย์ผู้สอนแยกทำการสอนในแต่ละประเภทของสื่อ โดยเมื่อผ่านการเรียนในกระบวนวิชานี้แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการและขั้นตอนการทำงานของอุปกรณ์เสียง ถ่ายภาพ และวีดิทัศน์ พร้อมทั้งสามารถปฏิบัติการผลิตสื่อในรูปแบบสื่อดิจิทัลเบื้องต้นได้ อย่างสร้างสรรค์ ในระยะแรกนั้น ผลการตอบรับกระบวนวิชาจากผู้เรียนอยู่ในเกณฑ์ดี แต่เมื่อมีการจัดการศึกษามาอย่างต่อเนื่อง ผลการประเมินกระบวนวิชามีค่าลดลงอย่างมีนัยยะที่น่าสนใจ รวมถึงการจัดการเรียนการสอนในช่วงปี 2563 -2564 ซึ่งเป็นการจัดการภายใต้สถานการณ์การระบาดของไวรัสโควิด 19 ได้ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาฝึกทักษะปฏิบัติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งในด้านการมอบหมายผลงานให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ ก็จะต้องออกแบบรูปแบบการสั่งงาน ตามอุปกรณ์ที่ผู้เรียนมีติดตัวทุกคนนั่นคือโทรศัพท์มือถือแบบอัจฉริยะ (Smartphone) นอกจากนั้นการวัดและประเมินผลงานผู้เรียนก็ทำได้อย่างจำกัด ถึงแม้จะมีการใช้ระบบจัดการการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต หรือ LMS และการจัดทำสื่อเสริมให้กับผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น ก็ยังไม่เพียงพอสอดคล้องกับเสียงสะท้อนประเด็นปัญหาจากผู้เรียน (Pain Point) ที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งเมื่อจะต้องเรียนในกระบวนวิชาการผลิตสื่อขั้นสูง ก็จะเกิดปัญหาในการใช้งานอุปกรณ์ระดับมืออาชีพ รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานบูรณาการเพื่อการเล่าข้ามสื่อ (Transmedia) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักผลิตสื่อในยุคปัจจุบัน [2] สำหรับผลจากการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนย้อนหลัง 3 ปี พบว่าส่วนของหลักการและขั้นตอนการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆ ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนได้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบบรรยายกับการฝึกปฏิบัติ แต่สำหรับส่วนของปฏิบัติการผลิตสื่อ จะมีผู้เรียนจำนวนน้อยที่สามารถปฏิบัติการผลิตสื่อตามงานที่มอบหมายได้อย่างสมบูรณ์ นั่นคือผลงานที่สร้างสรรค์สามารถสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ได้กำหนดไว้ รวมถึงมีผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถนำความรู้ที่ได้นี่ไปพัฒนาต่อสำหรับการเรียนในกระบวนวิชาด้านการผลิตสื่อขั้นสูงต่อไปได้

ด้วยเหตุผลดังได้กล่าวมาข้างต้นผู้สอนได้ทำการประชุมหารือและตัดสินใจทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน รวมถึงรูปแบบการสั่งงานใหม่ให้สอดคล้องกับผู้เรียน และสอดคล้องกับภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเนื้อหาที่สอนจะต้องเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ส่วนรายละเอียดของรายวิชา (มคอ 3) โดยการออกแบบการเรียนการสอนกระบวนวิชาใหม่นี้ นอกเหนือจากที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน มีทักษะในการใช้งานอุปกรณ์เพื่อการผลิตสื่อ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานการผลิตสื่อ

ระดับเบื้องต้นได้แล้วนั้น ผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมเรียนรู้สำหรับการผลิตสื่อขั้นสูงต่อไป

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

ผู้สอนใช้ได้เล็งเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สามารถนำมาปรับใช้กับการพัฒนาการเรียนการสอนวิชานี้ได้โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนผู้เรียนเป็น Active Learner ใช้รูปแบบการผสมผสานแนวคิด Creative Thinking และ Critical Thinking ควบคู่กัน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้จากภายในตนเอง ทำการลดการเรียนในส่วนของการบรรยายลง เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการฝึกทักษะ การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง [3] นอกจากนั้นได้มีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพภายใต้ข้อจำกัดเหล่านี้ โดยจะต้องสามารถตอบสนองการเรียนภาคทฤษฎี และการฝึกทักษะปฏิบัติได้ สิ่งนี้เป็นโจทย์คำถามสำคัญสำหรับผู้สอน เนื่องจากหัวใจสำคัญของกระบวนวิชานี้คือ การฝึกฝนทักษะด้านการปฏิบัติผนวกกับความรู้/ความเข้าใจด้านศิลปะที่ได้มาจากการเรียน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Training) ซึ่งเป็นการจัดการอบรมโดยผสมผสานรูปแบบการสอน/การใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายเข้าด้วยกัน [4] การเรียนแบบลงมือทำนั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง [5]

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

การสร้างแนวทางพัฒนารูปแบบในการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 851108 ให้สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นั้น สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 ปรับรูปแบบการสอนใหม่ โดยเนื้อหาบรรยายภาคทฤษฎีจะทำการบรรจุไว้ใน MS Teamss ล่วงหน้า เนื่องจากเป็นระบบจัดการการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Learning Management System - LMS) ที่ทางมหาวิทยาลัยได้กำหนดไว้ให้ผู้สอนใช้งานเพื่อความเป็นมาตราฐานเดียวกัน รวมถึงผู้เรียนทุกคนที่เรียนจะได้รับสิทธิ์ในการได้รับบัญชีใช้งานโปรแกรมนี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำการศึกษาก่อนเข้าสู่การเรียน เนื้อหาที่ปรับยังคงยึดตาม มคอ. 3 พร้อมกับจัดทำเนื้อหาใหม่ให้มีความทันสมัย สำหรับเนื้อหาในเชิงเทคนิคการผลิตสื่อ รวมถึงการใช้อุปกรณ์จะทำการเพิ่ม/ปรับปรุงใหม่ จากเดิมที่เน้นการใช้อุปกรณ์พื้นฐานเป็นหลัก มาเพิ่มเติมการใช้งานอุปกรณ์แบบมืออาชีพ เช่น การสอนการใช้งานห้องบันทึกเสียง การใช้งานอุปกรณ์เพื่อการบันทึกเสียง การใช้งานสตูดิโอบันทึกภาพวีดิทัศน์ การจัดแสงประดิษฐ์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนเริ่มต้นเข้าใจพื้นฐานด้านการผลิตสื่อจากอุปกรณ์พื้นฐานให้สามารถผลิตสื่อได้ และเมื่อเข้าใจพื้นฐานการผลิตสื่อแล้ว การใช้งานเครื่องมือในระดับมืออาชีพจะลดเวลาในการเรียนรู้การใช้งานลงไป พร้อมทั้งสามารถผลิตสื่อได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

3.2 เมื่อเข้าสู่การเรียนในชั้นเรียน ผู้สอนจะใช้วิธีการให้ผู้เรียนทำการประเมินตนเองถึงพื้นฐานความรู้ที่ตนเองมีในการผลิตสื่อทั้ง 3 ประเภท การนำเสนอผลงานของตนเอง (อาจอยู่ในรูปแบบของบัญชีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ หรือตัวอย่างผลงาน) การแสดงความคาดหวังที่จะได้รับจากกระบวนวิชานี้ ความพร้อมด้านอุปกรณ์ในการใช้งานผลิตสื่อที่ตนเองมี รวมถึงความคาดหวังที่จะได้จากการเรียนในกระบวนวิชานี้ ซึ่งทั้งหมดนี้ใช้การบันทึกข้อมูลลงใน MS Teamss ผู้ช่วยสอนทำหน้าที่รวบรวม และทำการสรุปประมวลผลออกมาเพื่อใช้ในการวางแผนสำหรับการจัดการเรียนการสอน ให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนในภาคการศึกษานั้น ๆ มากที่สุด

3.3 การสอนเมื่อเริ่มเข้าสู่เนื้อหา ผู้สอนจะทำการสรุปเนื้อหาที่ได้ให้ผู้เรียนไว้ก่อน ผ่านการให้

ผู้เรียนรับชมผลงาน หรือการสาธิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจว่าอุปกรณ์นั้น เป็นเพียงเครื่องมือในการผลิตสื่อ แต่การผลิตสื่อให้สามารถสื่อสารได้ และมีความสร้างสรรค์นั้นมาจากตัวผู้เรียนเอง

3.4 ผู้สอนจะทำคลิปสอนการใช้งานอุปกรณ์เหล่านี้ให้ผู้เรียนสามารถนำไปฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยคลิปซึ่งผลิตออกมาจะมีทั้งการสอนใช้อุปกรณ์ผลิตสื่อ การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และคลิปสรุปเนื้อหา ความรู้

3.5 สื่อ, เนื้อหา, การมอบหมายงานต่างๆ จะทำผ่าน MS Teamss รวมถึงช่องทางการติดต่อสื่อสารกับผู้สอน

3.6 เมื่อถึงชั่วโมงปฏิบัติ ผู้สอนจะให้ผู้เรียนได้ลงมือผลิตสื่อจริงเพื่อเป็นการตรวจเช็คความเข้าใจจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีข้อเสนอแนะ หรือมีข้อสังเกตอะไร ผู้สอนจะแนะนำให้ผู้เรียนได้ทราบในชั้นเรียน รวมถึงการทำสรุปลงให้ใน MS Teams กระบวนการนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ [6]

3.7 ผู้เรียนสามารถขอความคิดเห็นหรือซักถามผู้สอนนอกชั้นเรียนได้ผ่าน MS Teams

3.8 เนื้อหาเพิ่มเติม แหล่งการเรียนรู้ ผู้สอนจะทำการนำเข้าในระบบ (Upload) และส่งลิงค์ (link) สำหรับการเข้าถึงเพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตัวผู้เรียนเองนอกเวลา ประกอบไปด้วย

3.8.1 วีดิทัศน์สอนการใช้งานอุปกรณ์การผลิตสื่อตั้งแต่ระดับพื้นฐาน และสื่อสอนการใช้งานอุปกรณ์สำหรับวงการผลิตสื่อระดับมืออาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติใช้อุปกรณ์ได้อย่างครบถ้วน

3.8.2 วีดิทัศน์สาธิตการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการผลิตสื่อทั้งในรูปแบบสำหรับการผลิตสื่อบนมือถือ และคอมพิวเตอร์

3.8.3 วีดิทัศน์สรุปเนื้อหาการเรียนการสอนภาคทฤษฎี, การวิเคราะห์ผลงาน

3.8.4 การมอบหมายงาน รวมถึงการส่งผลงานผ่านระบบ MS Teams

3.8.5 การเพิ่มเติมแหล่งการเรียนรู้ต่างๆลงใน MS Teams

3.8.6 การติดต่อสื่อสารโดยตรงกับผู้สอนนอกเวลาเรียนผ่าน MS Teams

3.9 ในการฝึกทักษะการใช้งานอุปกรณ์ผลิตสื่อมืออาชีพ ผู้สอนจะใช้วิธีการให้ผู้เรียนทำการจัดกลุ่มย่อยเพื่อเข้าฝึกปฏิบัติจริง เข้าใจถึงการทำงาน และได้ทดลองใช้เครื่องมือจริง

3.10 ผู้สอนทำการมอบหมายให้ผู้เรียนรับชมผลงานสื่อประเภทต่างๆ ที่ตนเองสนใจ และให้ทำการวิเคราะห์ถึงแนวคิด และกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ๆ เพื่อให้สามารถนำมาพัฒนาตนเองได้ต่อไป

กระบวนการเหล่านี้ เป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความตระหนักและเริ่มที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีการค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ และเข้ามาพูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้สอน ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่เป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน ผู้สอนจะทำหน้าที่พี่เลี้ยงในการให้ข้อแนะนำ ชี้แนะ ทั้งในด้านการใช้งานอุปกรณ์ เครื่องมือ และการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาได้ตามที่ผู้เรียนต้องการ



รูปที่ 1 ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ภายหลังจากการรับชมสื่อการสอนที่ได้มอบหมายให้รับชม

4. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

4.1 การมอบหมายผลงาน ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคในการสร้างผลงานได้อย่าง

ค่อนข้างอิสระ ผู้สอนจะกำหนดเงื่อนไขเฉพาะไว้เพียงบางส่วนเช่น การห้ามใช้วิธีการลัดขั้นตอนในการผลิตผลงาน ซึ่งผู้สอนจะเน้นย้ำเรื่องสร้างผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ และผลงานสื่อนั้นจะต้องสามารถสื่อสารได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ซึ่งได้ตั้งไว้

4.2 เกณฑ์การให้คะแนน ผู้สอนจะทำการกำหนดเกณฑ์รูบิค (Rubic) ให้อย่างชัดเจน รวมถึงเกณฑ์การให้คะแนนผลงาน โดยมีการแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนตั้งแต่ช่วงเปิดภาคการศึกษา การระบุไว้ในเอกสารแผนการสอน และการย้ำเตือนผู้เรียนส่งทำการส่งผลงานทุกครั้ง ประกอบไปด้วย

4.2.1 ความถูกต้อง, ครบถ้วน, ทำตามโจทย์

4.2.2 การตรงต่อเวลา

4.2.3 ความสามัคคีในกลุ่ม (กรณีงานกลุ่ม / ผลการประเมินการทำงานในกลุ่ม)

4.2.4 เทคนิคการนำเสนอ

4.2.5 ความคิดสร้างสรรค์

4.2.6 การสื่อความหมาย

4.2.7 ภาพรวมของงาน

4.3 การตรวจผลงาน ผู้สอนจะทำการอธิบายถึงภาพรวมของงานที่ส่ง แจ้งข้อผิดพลาด ข้อสังเกตต่าง ๆ รวมถึงการแจ้งคะแนนเก็บให้กับผู้เรียนทราบเพื่อจะได้ทำการพัฒนาตนเองในการทำงานชิ้นต่อไป

4.4 การสอนในรูปแบบเดิมจะแยกการผลิตสื่อออกเป็นผลงานตามสื่อแต่ละประเภท แต่ในการปรับรูปแบบการสอนใหม่นี้จะใช้วิธีการให้ผู้เรียนบูรณาการสร้างผลงานในรูปแบบบูรณาการระหว่าง สื่อเสียงกับสื่อวีดิทัศน์ เพิ่มขึ้นอีก 1 ผลงาน โดยกำหนดให้อยู่ในรูปแบบการทำงานแบบงานกลุ่ม ซึ่งผู้สอนทำการจัดกลุ่มให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะด้านการทำงานกลุ่ม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่นักการสื่อสารมวลชนต้องเรียนรู้ สำหรับการทำงานในตลาดแรงงาน

4.5 ในด้านของสัดส่วนการให้คะแนนจะคงไว้ตามเกณฑ์เดิมของกระบวนวิชานั่นคือคะแนนเก็บจากผลงานสร้างสรรค์ 50 คะแนน และการประเมินผลงานในรูปแบบของโครงการสุดท้าย (Final Project) อีก 10 คะแนน โดยทำการวัดและประเมินผลเพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน โดยผลงาน (Output) ที่ได้จากผู้เรียน จะประกอบด้วย

4.5.1 ผลงานภาพถ่ายจำนวน 3 ผลงาน รวม 20 คะแนน

4.5.2 ผลงานสร้างสรรค์สื่อเสียง 1 ผลงาน 10 คะแนน

4.5.3 ผลงานสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ 1 ผลงาน 10 คะแนน

4.5.5 ผลงานบูรณาการ สื่อเสียงกับสื่อวีดิทัศน์ 1 ผลงาน 10 คะแนน ซึ่งเป็นงานกลุ่มโดยมีการกำหนดการประเมินผลให้ให้กับผู้เรียน เพื่อทำการวัดผลในด้านการผลิตสื่อแบบบูรณาการภาพเคลื่อนไหวและเสียงเข้าด้วยกัน โดยให้สมาชิกในกลุ่มทำการแบ่งภาระหน้าที่การทำงานตามรูปแบบของการบริหารจัดการกองถ่าย และมีกระบวนการประเมินการทำงานของคณะทำงานในกลุ่ม

4.6 ในแต่ละผลงานผู้เรียนจะต้องมีการเขียนส่วนของการอธิบายถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคในการสร้างสรรค์ ตัวบท เนื้อหา และส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

4.7 คะแนน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเข้าชั้นเรียนจะอยู่ที่ 10 คะแนน และการสอบปลายภาคเพื่อวัดด้านความรู้ความเข้าใจจะอยู่ที่ 30 คะแนน กระจายออกตามช่องทางสื่อละ 10 คะแนน

4.8 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนผลงานสร้างสรรค์พบว่าในส่วนของการทำผลงานเดี่ยว ผู้เรียนจะทำคะแนนผลงานเหล่านี้ได้ค่อนข้างดีกว่าในภาคการศึกษาที่ผ่านมา โดยค่าเฉลี่ยของผลงานสร้างสรรค์โดยรวมนั้น จะอยู่ที่ประมาณ 70% จากเดิมที่อยู่ประมาณ 65% แต่ในการทำงานแบบกลุ่ม จะได้คะแนนค่อนข้างต่ำกว่าที่ได้คาดการณ์ไว้เบื้องต้นนั่นคือจะได้คะแนนอยู่ที่ประมาณ 65%

5. สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากการปรับรูปแบบการเรียนการสอนกระบวนวิชาเสียง ภาพถ่าย และวีดิทัศน์ดิจิทัลเบื้องต้นนั้น ถือเป็นพัฒนาการจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยยึดตามหลักการ ครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้ แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ผสมผสานแนวคิด Creative Thinking และ Critical Thinking ควบคู่กัน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้จากภายในตนเอง โดยผู้สอนจะใช้วิธีให้ผู้เรียนทำการศึกษาจากสื่อการเรียนการสอน ที่หลากหลาย นั่นคือ เอกสารคำสอน ซึ่งอยู่ในรูปแบบ E-Document , ไฟล์ภาพประกอบ/คลิปวีดิทัศน์ ทำการเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์สำหรับให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเมื่อถึงชั่วโมงเรียน ผู้สอนจะมอบหมายโจทย์/กรณีศึกษาให้ผู้เรียนทำการฝึกปฏิบัติ โดยมีเป้าหมายก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานทางความคิดและจิตสำนึกเกี่ยวกับตนเองส่งผลสู่การประพฤติ หลังจากได้มอบหมายงานแล้ว ผู้สอนจะทำการตรวจงานผู้เรียนในเบื้องต้น และให้คำแนะนำถึงการผลิตสื่อที่ถูกต้องเหมาะสม และให้ผู้เรียนทำการผลิตผลงานอีกครั้งเพื่อส่งผลงานให้ผู้สอนตรวจ ซึ่งมีทั้งในรูปแบบของการบ้าน และการเก็บคะแนน ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งในการตรวจงานแต่ละครั้ง ผู้สอนจะมีการพิมพ์ให้ข้อเสนอแนะในแต่ละผลงานกับผู้เรียนที่ส่งผลงาน วิธีการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์/เรียนรู้ด้วยตนเองและนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดการพัฒนาตนเองได้ทั้งทางความคิด เจตคติและการปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ บุปผชาติ ทัฬหิกรณ์ [7] โดยในยุคก่อนหน้านี้ ระบบทั้งหมดจะต้องทำการสร้างขึ้นมาเป็นระบบการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ จากผลงานวิจัยของ ณัฐปคัลภ์ กิตติสุนทรพิศาล [8] พบว่าการจัดทำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในระบบเว็บไซต์นั้นมีค่าใช้จ่ายที่สูง ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญช่วยในการพัฒนาระบบ แต่ปัจจุบันผู้สอนสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาประกอบสร้างเป็นระบบการเรียนรู้ออนไลน์ที่ง่าย และมีความเหมาะสมกับผู้เรียน เนื่องจากการเรียนรู้ของผู้เรียนสมัยใหม่มีความแตกต่าง ดังนั้นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ จะต้องมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียน [9] ซึ่งผลจากการสนทนากลุ่มย่อยนั้น ผู้เรียนทุกคนมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกคน เป็นช่องทางในการสื่อสารหลัก และผู้เรียนมีความรู้สึกในเชิงบวก ที่ผู้สอนจะนำสื่อสังคมออนไลน์มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องศึกษาเพิ่มหรือทำความคุ้นเคยใหม่กับระบบเหล่านี้

รูปแบบการสอน ถูกปรับเปลี่ยนเน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ (Opportunities for Manipulation) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมและกลวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Choices for Children) [10] ตามแนวคิด การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว รวมถึงสามารถให้คำแนะนำกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้

สำหรับการแก้ไขปัญหาในด้านคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นั้นผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นกว่าภาคการศึกษาที่ผ่านมาสำหรับผลงานเดี่ยว ส่วนหนึ่งเป็นผลจากการกลับเข้าสู่รูปแบบการเรียนในชั้นเรียน ผู้เรียนมีโอกาสได้สอบถามผู้สอนรวมถึงลองฝึกปฏิบัติจริง ในช่วงการเรียนแบบฝึกปฏิบัติ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนในด้านสื่อสารมวลชน / นิเทศศาสตร์ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ธีร์ คันโททอง และคณะ [11] ซึ่งได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าสถาบันการศึกษาต้องเน้นผลิตบัณฑิตที่มีทั้งความรู้ทางด้านทฤษฎีและมีทักษะการเป็นนักปฏิบัติ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ส่วนกรณีที่ผลงานกลุ่มผู้เรียนได้คะแนนน้อยกว่าที่คาดการณ์ไว้ เกิดการที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการจัดการ

เรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ มิได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนคนอื่นๆ อันเป็นผลจากการแพร่ระบบของไวรัสโควิด 19 ช่วงปี 2563 – 2565 ดังนั้น ผู้สอนก็จะต้องมีการปรับรูปแบบการสอนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงการสร้างกระบวนการในการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสร้างพื้นฐานการทำงานร่วมกัน (Teamwork) ให้กับผู้เรียน ได้เข้าใจว่า ถึงแม้เทคโนโลยีจะมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว แต่การทำงานการทำงานร่วมกันยังเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากสำหรับอุตสาหกรรมการสร้างสรรค์ผลงานสื่อประเภทต่าง ๆ เนื่องจากภูมิทัศน์สื่อซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมากส่งผลให้การเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ และเรื่องคุณธรรมจริยธรรมวิชาชีพ ไม่ควรจะถูกแยกเป็นกระบวนวิชา แต่ต้องทำการแทรกอยู่ในทุกกระบวนวิชาของผู้เรียนด้านสื่อสารมวลชน/นิเทศศาสตร์ เนื่องจากเป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญมากที่สุด เมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว ผู้เรียนจะต้องพัฒนาตนเองต่อเพื่อให้ก้าวทันกับสภาพของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลง

แนวทางในการขยายผลเนื่องจากโครงการนี้เป็นการศึกษาเบื้องต้น ซึ่งอาจจะมิได้มีการประเมินครบทุกมิติ แต่ผลจากการศึกษานี้ถือเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาและวางแผนการสอน รวมถึงการปรับปรุงกระบวนวิชานี้ ทั้งในส่วนของเนื้อหา และรูปแบบการฝึกทักษะปฏิบัติ เพื่อรองรับการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรใหม่ปีการศึกษา 2566 นี้

สำหรับปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญสำหรับผู้สอนคือ ผู้เรียนที่เรียนในกระบวนวิชานี้ เป็นผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษามาจากระบบการเรียนออนไลน์ ถือเป็นการเรียนในรูปแบบชั้นเรียนปรกติเป็นครั้งแรกในช่วงเวลา 2 ปีที่ผ่านมา ส่งผลให้ผู้เรียนมีปัญหาด้านการปรับตัวในการเรียน รวมถึงจะมีผู้เรียนซึ่งมีการสอบถามผู้เรียนรุ่นพี่ว่า ทำไมรุ่นของพวกตนถึงมีการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ผู้สอนต้องทำการชี้แจงให้ผู้เรียนทราบเป็นระยะ และคอยให้คำแนะนำอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งถือเป็นการปรับตัวเองทั้งผู้เรียนและผู้สอน แต่ก็จะมีข้อดีคือ ทำให้ผู้เรียนมีความสนิทสนมและมีความกล้าที่จะสอบถามผู้สอนได้มากขึ้น

6. การอภิปรายผลตามประเภททุน

คลิปสื่อที่ผลิตขึ้นในโครงการนั้น จะใช้วิธีการแชร์ลงในกลุ่ม MS Teams, youtube และ MS Stream ตัวอย่างเช่น https://web.microsoftstream.com/user/e3099a14-d417-4897-8dea-ed0d4574bcfc

ผู้สอนจะ มอบหมายให้ผู้เรียนทำการศึกษาผ่านคลิป และมีการออกข้อสอบเกี่ยวกับทักษะปฏิบัติในคลิป เพื่อประเมินว่าผู้เรียนมีการเข้ารับชมผลงานหรือไม่ ซึ่งผลตอบรับจากผู้เรียนที่ได้รับชมคลิปคือ สามารถทำการฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อได้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ รวมถึงสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา

7. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาครั้งนี้ สำเร็จเสร็จสิ้นได้อย่างสมบูรณ์แบบโดยผู้สอนสามารถนำผลที่ได้ไปเป็นข้อมูลสำคัญในการปรับปรุงกระบวนวิชาเพื่อให้มีความเหมาะสมทันสมัยต่อผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งผู้สอนต้องขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) ที่ได้ให้การสนับสนุนด้านงบประมาณในการดำเนินการวิจัย ขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ที่ได้จัดทำระบบพี่เลี้ยงคอยช่วยเหลือและสนับสนุนให้คำปรึกษากับผู้สอน ขอบคุณคณะการสื่อสารมวลชนที่ได้อนุญาตให้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิจัยในชั้นเรียน และที่สำคัญที่สุดต้องขอขอบคุณอาจารย์ผู้ร่วมสอน ผู้ช่วยสอนรวมถึงผู้เรียนผู้ให้ข้อมูล กลุ่มตัวอย่างและทีมงานสนับสนุนทุกท่าน หากไม่มีท่านทั้งหลายช่วยเหลืองานก็ไม่อาจจะสำเร็จเสร็จสิ้นลงได้

8. เอกสารอ้างอิง

[1] วริศนันท์ เดชปานประสงค์ และคณะ (2565). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติของผู้เรียน, วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 (ก.ค. – ธ.ค. 2565), หน้า 428 – 440

[2] ธาม เชื้อสถาปนศิริ (2558). การเล่าเรื่องข้ามสื่อ, วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ นิด้า, ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 (ม.ค. - มิ.ย. 2558), หน้า 59 - 87

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

[4] สุวุฒิ ตุ้มทอง และปณิตา วรรณพิรุณ . 2555. การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เทคนิคการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะตามมาตรฐานทักษะวิชาชีพระดับสากล. วิทยบริการ.

[5] รุจจนนท์ ทูลพันธ์ (2559). การใช้เทคนิคมัลติมีเดียเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน. การค้นคว้าแบบอิสระ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[6] ภัทราดา เอี่ยมบุญญฤทธิ์. (2563). การสอนอ่านเชิงวิเคราะห์ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กไทยยุค Gen Z. ชลบุรี. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 31 ฉบับที่ 3

[7] บุปผชาติ ทัฬหิกรณ์. (2551). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.

[8] ณัฐปคัลภ์ กิตติสุนทรพิศาล. (2552). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การวิจัยทางการสื่อสาร. นครปฐม: สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.

[9] บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ.

[10] วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและอธิปจิตตฤกษ์ . (2554). ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ Open Worlds.

[11] ธีร์ คันโททอง และคณะ. (2566). การประเมินหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง) พ.ศ. 2561 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ตามแนวคิดซิปป์ โมเดล. วารสารมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล (มนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์) ปีที่ 1 ฉบับที่ 1

127330 : จิตวิทยาการเมือง
การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางด้วย CANVAS สำหรับวิชาจิตวิทยาการเมือง

ราม โชติคุต
สำนักวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนน ห้วยแก้ว ตำบล อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail ram.joti@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 54 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

TPYE B

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 127330 จิตวิทยาการเมือง (Political Psychology) ในภาคการศึกษาที่ 2/2565 ได้รับปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนและการสอบ จากก่อนหน้านี้ที่มีลักษณะเป็นการบรรยายในชั้นเรียนและการวัดผลด้วยการสอบข้อเขียนแบบอัตนัยทั้งการสอบกลางภาคและปลายภาคการศึกษา ไปเป็นรูปแบบห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom ด้วยการโยกย้ายการบรรยายในเชิงแนวคิดทฤษฎีหรือกรณีศึกษาไปเป็นการบรรยายผ่านคลิปวิดีโอและ Podcast เผยแพร่แก่ผู้เรียนบนระบบ MANGO Canvas ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับการทำกิจกรรมในชั้นเรียนแบบ Active Learning ซึ่งให้ความสำคัญกับการอภิปรายในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การเมืองการปกครองทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ โดยใช้แนวคิดทางจิตวิทยามาใช้เป็นฐานสำคัญของการวิเคราะห์ ในขณะที่การประเมินผลการเรียนรู้ก็ยังได้รับการปรับเปลี่ยนจากการสอบข้อเขียนไปเป็นการทดสอบเก็บคะแนนและการมอบหมายงานในรูปแบบ Oral Presentation ผ่านระบบออนไลน์ของ MANGO Canvas ในการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางของกระบวนวิชา 127330 ภาคการศึกษาที่ 2/2565 นั้น ผู้สอนได้มีการจัดทำสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบวิดีโอนำเสนอขนาดความยาวไม่มากแบ่งตามหัวข้อการเรียนรู้ในตำราเรียนอิเล็กทรอนิกส์ “จิตวิทยาการเมือง – Political Psychology” ส่วนการบรรยายที่มีความยาวเกินกว่า 30 นาทีนั้น จะเป็นรูปแบบ Podcast ซึ่งผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดลงไปฟังบนอุปกรณ์ smart device ของตนเองได้โดยสะดวก

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับทาง จิตวิทยาการเมือง MANGO CANVAS LMS

1. บทนำ

กระบวนวิชา 127330 จิตวิทยาการเมือง(Political Psychology) เป็นวิชาเลือกในหลักสูตรรัฐศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาการเมืองการปกครองคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ที่มีรูปแบบการบรรยายแนวคิดและทฤษฎีเป็นสำคัญโดยมุ่ง

ให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดทางจิตวิทยาเพื่อศึกษาพฤติกรรมทางการเมืองในรูปแบบต่างๆแก่นักศึกษาชั้นปีที่ 2 และ 3 สาขาวิชาการเมืองการปกครองและการระหว่างประเทศหรือนักศึกษาต่างคณะที่สนใจ และมีการประเมินผลการเรียนด้วยการสอบกลางภาคและปลายภาคในรูปแบบอัตนัยเป็นหลัก โดยวัตถุประสงค์สำคัญของกระบวนวิชานี้คือการมุ่งให้นักศึกษาสามารถประยุกต์แนวคิดทางจิตวิทยาเพื่ออธิบายพฤติกรรมทางการเมือง วัฒนธรรมทางการเมืองและการมีส่วนร่วมทางการเมืองของบุคคลในระบบการเมืองแบบเสรีประชาธิปไตย แบบอำนาจนิยมหรือแบบเผด็จการเบ็ดเสร็จ

ในการรับทุนโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ของศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) ในภาคการศึกษาที่2/2565 นั้น ผู้เขียนมีความประสงค์ที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนและการสอบของกระบวนวิชา 127330 จิตวิทยาการเมือง จากการบรรยายในชั้นเรียน 100% ไปเป็นรูปแบบห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom ด้วยการโยกย้ายการบรรยายในเชิงแนวคิดทฤษฎีหรือกรณีศึกษาไปเป็นการบรรยายผ่านคลิปวิดีโอและ Podcast ในอัตราส่วน 50% ขณะที่อีก 50% จะเป็นการทำกิจกรรมในชั้นเรียนแบบ Active Learning ในส่วนของการวัดผลการเรียนจะถูกปรับเปลี่ยนจากเดิมเป็นการสอบข้อเขียน 70% การมอบหมายงาน 20% และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอีก 10% ไปเป็นการเก็บคะแนนจากกิจกรรมในชั้นเรียนในรูปแบบ Active Learning และการทดสอบเก็บคะแนนในชั้นเรียนในอัตราส่วน 75% การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10% และการวัดผลด้วยการมอบหมายงาน Assignments ซึ่งนักศึกษาจะต้องนำเสนอในรูปแบบสื่อดิจิทัลอีก 15%

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

อาจกล่าวได้ว่าห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom มีความหมายไม่ต่างไปจากการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งก็มีหลากหลายวิธีการในการบูรณาการการเรียนรู้เชิงรุกเข้ากับหลักสูตรการเรียนรู้ โดยห้องเรียนกลับทางก็เป็นหนึ่งในวิธีการที่ว่านี้ ห้องเรียนกลับทางมีการจัดการตามแนวคิดที่ว่า การบรรยายหรือการสอนโดยตรงไม่ใช่การใช้เวลาเรียนรู้ที่ดีที่สุด แต่กลับกลายเป็นว่า การให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลก่อนเข้าชั้นเรียนและการทำให้เวลาเรียนในห้องเรียนกลายเป็นการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์นั้น กลับจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า

แม้ว่าห้องเรียนกลับทางจะเป็นแนวทางปฏิบัติในบางสาขาวิชามานานแล้ว แต่อาจประเมินได้ว่าแนวคิดนี้เริ่มมีการนำมาใช้อย่างแพร่หลายเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ที่ทำให้การเข้าถึงและการสร้างสื่อการศึกษามีความสะดวกสบายและประหยัดค่าใช้จ่ายมากขึ้นกว่าเดิม การใช้แนวทางนี้เพื่อจัดการเรียนการสอน อาจถือได้ว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างผู้เรียนที่ฟังการบรรยายเป็นรายบุคคลตามวันเวลาที่สะดวกผ่านสื่อสมัยใหม่ กับการฟังบรรยายร่วมกันในชั้นเรียนที่มีการกำหนดวันเวลาตามนัดหมาย

ผลประโยชน์ที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางที่สำคัญประกอบไปด้วย

- มีความยืดหยุ่นสูง
- ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตามความสะดวก
- ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง
- ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากกว่าเนื้อหาในชั้นเรียน
- มีโอกาสมากขึ้นสำหรับการเรียนรู้ระดับสูง
- ไม่เสียเวลาถ่ายโอนข้อมูลไปยังนักเรียนเมื่อมีข้อมูลนั้นอยู่ในหนังสือหรือระบบออนไลน์
- ผู้สอนและผู้ช่วยสอนทำงานอย่างใกล้ชิดกับผู้เรียนมากขึ้นทำความรู้จักกับผู้เรียนได้ดีขึ้นและให้ความช่วยเหลือได้มากยิ่งขึ้น
- เพิ่มความร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง

ผู้สอนจำนวนมากเชื่อว่าการสร้างหรือหาแหล่งข้อมูลให้ผู้เรียนใช้งานนอกชั้นเรียนเป็นส่วนที่ยากที่สุดในการบริหารจัดการห้องเรียนกลับทางอย่างไรก็ตาม ประโยชน์ส่วนใหญ่ของห้องเรียนกลับทางกลับขึ้นอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นในห้องเรียนมากกว่าการบรรยายซึ่งทำให้มีความจำเป็นต้องวางแผนก่อนว่าผู้สอนจะใช้เวลาในการสอนในชั้นเรียนอย่างไรก่อนที่จะเริ่มมองหาแหล่งข้อมูลให้ผู้เรียนใช้นอกเวลาเรียน โมเดลห้องเรียนแบบกลับทางยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับการมอบหมายชิ้นงานจำนวนมากของผู้เรียนนอกชั้นเรียน ซึ่งหากไม่มีการจัดการที่เหมาะสมก็อาจส่งผลให้ผู้เรียนไม่พอใจต่อการมอบหมายงานเหล่านี้ หากผู้เรียนมีความรู้สึกว่างานมอบหมายเหล่านี้ไม่ได้ก่อให้เกิดการเรียนรู้แต่ประการใด

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิช

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

กระบวนวิชา 127330 จิตวิทยาการเมืองในรูปแบบห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom มีองค์ประกอบที่สำคัญคือการใช้ระบบการจัดการเรียนการสอน (Learning Management System: LMS) เป็นแพลตฟอร์มหลักสำหรับการเรียนการสอนทั้งในชั้นเรียนนอกชั้นเรียนและการประเมินผลการเรียนรู้ โดยในภาคการศึกษาที่ 2/2565 นั้น ผู้เขียนเลือกที่จะใช้ Canvas LMS เพียงแพลตฟอร์มเดียว เพื่อลดปัญหาความสับสนของผู้เรียนในการใช้งาน LMS ที่เคยเป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญในช่วงการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์หรือแบบผสมผสานในช่วงการแพร่ระบาดของ COVID-19 อีกทั้งเพื่อลดความยุ่งยากซับซ้อนของผู้สอน ในการจัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยการรวมศูนย์ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับกระบวนวิชาไว้บน Canvas LMS เพียงแห่งเดียว

Canvas LMS โดยบริษัท Instructure นั้นเป็นผลิตภัณฑ์ LMS หลักที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่สนับสนุนให้อาจารย์ใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาภายใต้ชื่อ MANGO Canvas https://mango.cmu.ac.th/ หลังจากที่มีการทดสอบระบบใช้งานในบางกระบวนวิชาในปีการศึกษา 2564 และเปิดให้มีการใช้งานโดยทั่วไปตั้งแต่ปีการศึกษา 2565 เป็นต้นมา

ตามนิยามของบริษัท Instructure ระบุว่า Canvas LMS “เป็นซอฟต์แวร์บนเว็บที่เปิดกว้างและเชื่อถือได้ ซึ่งช่วยให้สถาบันต่าง ๆ สามารถจัดการการเรียนรู้ดิจิทัล นักการศึกษาสามารถสร้างและนำเสนอสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ และประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถมีส่วนร่วมในหลักสูตรและรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน”

Canvas จึงเป็นระบบการจัดการการเรียนรู้บนเว็บหรือ LMS ที่สถาบันการศึกษา นักการศึกษาและผู้เรียนใช้เพื่อเข้าถึงและจัดการสื่อการเรียนรู้หลักสูตรออนไลน์และสื่อสารเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน Canvas ประกอบด้วยเครื่องมือสร้าง และจัดการหลักสูตรที่ปรับแต่งได้หลากหลาย การวิเคราะห์หรือแสดงสถิติหลักสูตรรวมถึงพฤติกรรมของผู้ใช้ และยังมีเครื่องมือสื่อสารภายในระหว่างผู้สอนและผู้เรียนนอกจากนี้แม้ว่า Canvas จะเป็นซอฟต์แวร์แบบ web-based เป็นหลักแต่ผู้ใช้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนหรือแม้แต่ผู้ปกครอง ก็ล้วนสามารถเข้าถึง Canvas บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเองได้จากแอป Canvas Teacher, Canvas Student และ Canvas Parent ทั้งในระบบ iOS และ Android

Canvas มีเครื่องมือสร้างและจัดการหลักสูตร built-in ที่หลากหลายซึ่งสามารถปรับแต่งเพื่อสร้างประสบการณ์การสอน และการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนใครและเข้าถึงได้ นักออกแบบการสอนและผู้สอนอาจสร้างและแบ่งปันเนื้อหาหลักสูตรโดยใช้การมอบหมายงาน การอภิปราย โมดูลการเรียนรู้แบบทดสอบและหน้าเว็บเพจ คณะผู้จัดทำและผู้สอนเอง ก็ยังสามารถส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันได้โดยใช้ระบบการทำงานร่วมกัน การประชุมและกลุ่มสนทนา ผู้เรียน

สามารถเข้าถึงพื้นที่เหล่านี้ใน Canvas เพื่อค้นหาสื่อการเรียนรู้และโต้ตอบกับผู้เรียนในหลักสูตรรายอื่นๆ ได้อีกด้วย

Canvas ยังช่วยให้ผู้สอนสามารถเพิ่มผลการเรียนรู้ลงใน Rubric เพื่อวัดและติดตามการพัฒนาทักษะของผู้เรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ผู้สร้างหลักสูตรยังสามารถใช้เครื่องมือนำเข้าหลักสูตรเพื่ออัปโหลดแพ็คเกจหลักสูตร LMS ที่มีอยู่ก่อนและ/หรือการจัดระเบียบสื่อการเรียนการสอนที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้สอนสามารถให้ข้อเสนอแนะที่ครอบคลุมแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับการส่งงานมอบหมายและแบบทดสอบโดยใช้ SpeedGrader และจัดการการรายงานเกรดใน Canvas Gradebook ผู้ออกแบบระบบและผู้สอนยังสามารถอำนวยความสะดวกในการโต้ตอบหลักสูตรแบบเรียลไทม์โดยใช้การแชท และสื่อสารข่าวหลักสูตรและการอัปเดตกับผู้เรียนโดยใช้ประกาศ ตลอดจนการลงกำหนดการต่างๆในปฏิทินผู้สอนและผู้ดูแลระบบสามารถรับข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสำเร็จของผู้เรียนและตัดสินใจสอนอย่างมีข้อมูลโดยใช้ข้อมูลที่ให้ไว้ใน Canvas Analytics ผู้ดูแลระบบยังสามารถเข้าถึงข้อมูล SQL เกี่ยวกับผู้ใช้ Canvas และรายละเอียดการใช้งานจาก Canvas Data Services Canvas ยังมีการเปิดให้บริการ Canvas App Center ซึ่งผู้ดูแลระบบนักออกแบบและผู้สอนสามารถเปิดใช้งานแอปภายนอก (เครื่องมือ LTI) และบริการที่หลากหลายรวมถึงการผสานรวมโซเชียลมีเดีย และแหล่งข้อมูลการเรียนรู้และการสอนดิจิทัลอื่น ๆ อีกมากมาย

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

3.2.1 การปรับปรุงหนังสือตำราจิตวิทยาการเมือง- Political Psychology จากเดิมเป็นเอกสารประกอบคำสอนที่เป็นรูปเล่มและผู้เรียนสามารถยืมได้จากหอสมุดกลางหรือถ่ายสำเนาเอกสารให้กลายเป็นหนังสือตำราดิจิทัลในรูปแบบ e-Pub และ PDF ซึ่งผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดจาก Canvas และอ่านได้โดยสะดวกจากอุปกรณ์ smart device ของตนเอง

3.2.2 การจัดการการเรียนรู้ด้วย Module ในระบบ Canvas ประกอบด้วย 5 บทเรียนตามเค้าโครงกระบวนวิชาและมคอ.3 คือ บทที่ 1 แนวคิดทางจิตวิทยากับวิชาจิตวิทยาการเมือง บทที่ 2 องค์ประกอบทางจิตวิทยาบุคลิกภาพลักษณะนิสัยและรูปแบบทางการเมือง บทที่ 3 การวิเคราะห์พฤติกรรมทางการเมืองด้วยแนวคิดทางจิตวิทยา บทที่ 4 การวิเคราะห์วัฒนธรรมทางการเมืองด้วยแนวคิดทางจิตวิทยา และบทที่ 5 การวิเคราะห์การมีส่วนร่วมทางการเมืองด้วยแนวคิดทางจิตวิทยา โดยในแต่ละบทเรียนจะมีหัวข้อย่อยประกอบด้วยเนื้อหาจากตำราแยกตามบท Slide Handout ประกอบการฟังบรรยาย วิดีโอนำเสนอและ Podcast การบรรยายตามเนื้อหาบทเรียนรวมถึงจุดเชื่อมโยงไปยังสื่อภายนอกประกอบบทเรียน เช่น วิดีโอนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับจิตวิทยาเบื้องต้น ผลิตโดยภาควิชาจิตวิทยาคณะมนุษย์ศาสตร์ มช. และจุดเชื่อมโยงไปยังหนังสือ หรือเอกสารอ่านประกอบบทเรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากบริการสืบค้นของห้องสมุดกลาง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

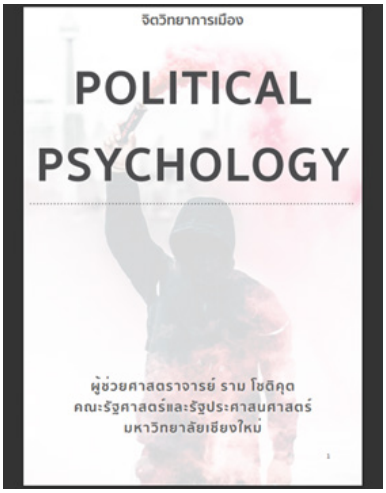


Figure 1 หนังสือตำรา จิตวิทยาการเมือง Political Psychology ในรูปแบบหนังสืออิเลคทรอนิกส์ E-Pub, PDF

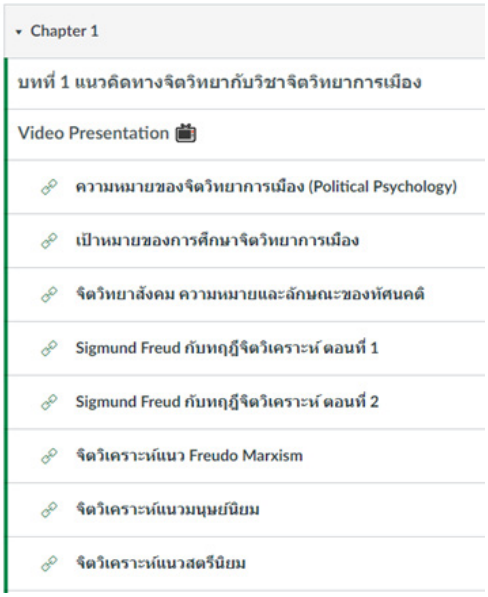


Figure 2 การถ่ายทอดเนื้อหาด้วย Module บนระบบ Mango Canvas

3.2.3 การจัดทำสื่อดิจิทัลสำหรับห้องเรียนกลับทาง ประกอบด้วย สื่อนำเสนอในรูปแบบดิจิทัลสองรูปแบบคือวิดีโอสำหรับการบรรยายประกอบสไลด์ที่มีความยาวไม่มากนัก โดยมีการเผยแพร่เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงได้โดยสะดวกบน Microsoft Stream Channel : 127330 Flipped Classroom https://cmu.to/T3S0m และ Podcast เผยแพร่ผ่าน Podcast Channel : The Flipped Classroom บนแพลตฟอร์ม Apple Podcast https://cmu.to/8Asuo และ Spotify https://cmu.to/Jm1U9 สำหรับเนื้อหาที่เป็นการบรรยายที่มีความยาวค่อนข้างมาก ทั้งนี้ข้อดีของการจัดทำการบรรยายในรูปแบบ Podcast คือ การที่ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดไฟล์เสียงไปรับฟังแบบไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้จากอุปกรณ์ smart device ของตนเอง

4. กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้(Active Learning)

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Classroom ในอัตราส่วนร้อยละ 50 ของชั่วโมงการเรียนรู้โดยในภาคการศึกษาที่ 2/2565 ที่ผ่านมานับเป็นครั้งแรกของการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 127330 ที่กำหนดให้มีการเข้าชั้นเรียนในรูปแบบ onsite เพียงสัปดาห์ละ 1 ครั้งครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที อีกทั้งยังกำหนดให้การเข้าชั้นเรียนดังกล่าวมีลักษณะของการทำกิจกรรมอภิปรายเนื้อหาบทเรียนหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนเป็นสำคัญ

ในส่วนของกระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) นั้น ผู้เขียนมีความเชื่อมั่นเป็นอย่างยิ่งว่า สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบอิเลคทรอนิกส์ ซึ่งผู้สอนนำไปเผยแพร่ผ่านทางสื่อสาธารณะนั้น จะเป็นส่วนที่นักศึกษาสามารถกลับมาสืบค้นเนื้อหา หรือนำไปใช้ประกอบการจัดทำรายงาน ใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการเรียนการสอนของกระบวนวิชาอื่นๆในภาคการศึกษาถัดไป หรือแม้แต่เมื่อนักศึกษาเรียนจบแล้ว ก็จะยังคงสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนเหล่านี้ได้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการทำงานในอนาคต หรือการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

5. ผลที่ได้รับ

5.1 การประเมินผลแบบผสมผสานสามรูปแบบ

5.1.1 การทดสอบเก็บคะแนนท้ายบทในระบบออนไลน์ด้วย Mango Canvas คิดเป็นอัตราส่วน 75% โดยเป็นรูปแบบการสอบแบบผสมผสาน กล่าวคือ ตัวข้อสอบเป็นแบบปรนัยออนไลน์ในระบบ Canvas โดยผู้เรียนจะต้องเข้าทำการสอบตามวันเวลาที่กำหนด และจะต้องนั่งทำข้อสอบบนอุปกรณ์ smart device ของตนเองภายใน ห้องเรียน อีกทั้งยังมีการจำกัดเวลาในการทำข้อสอบโดยเฉลี่ยข้อละไม่เกิน 2 นาที อย่างไรก็ตาม ในการทดสอบเก็บคะแนนทุกครั้ง ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลที่ตนเองได้เตรียมมาได้โดยสะดวก ผู้เขียนพบว่า การทำข้อสอบปรนัยแบบสืบค้นได้นั้น มีความท้าทายต่อผู้เรียนค่อนข้างมาก เนื่องจากผู้เรียนจะต้องเตรียมความพร้อมของเนื้อหาสำหรับการสืบค้นระหว่างการสอบมาเป็นอย่างดีเนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลา ซึ่งผลคะแนนสอบแต่ละครั้ง ก็ได้

สะท้อนให้เห็นถึงความเอาใจใส่ การเตรียมความพร้อม และปฏิภาณไหวพริบในระหว่างการทำข้อสอบของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

5.1.2 การนำเสนองานในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นคิดเป็นอัตราส่วน 15 % เป็นลักษณะของการมอบหมายงาน (Assignment) ปลายภาคการศึกษา ผ่านระบบ Canvas ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนนำเสนอปากเปล่า (Oral Presentation) ด้วยคลิปวิดีโอความยาวไม่ต่ำกว่า 7 นาที โดยมีข้อกำหนดให้ผู้เรียนต้องใช้เครื่องมือการบันทึกสื่อ (Media Tool) ของระบบ Canvas ในการจัดทำสื่อนำเสนอดังกล่าว สำหรับหัวข้อของการนำเสนอนั้น เป็นการขอให้ผู้เรียน นำเสนอมุมมองของคนรุ่นใหม่ต่อสภาพการณ์ทางการเมืองของประเทศไทยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2565 – 2566) โดยใช้กรอบแนวคิดทางจิตวิทยา เป็นเกณฑ์สำคัญในการนำเสนอ ผู้เขียนพบว่า ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนนี้ มีความสามารถในการเชื่อมโยงแนวคิดจากบทเรียนทั้งที่เป็นรูปแบบสื่ออิเลคทรอนิกส์ และการอภิปรายในชั้นเรียนมานำเสนอผ่านมุมมองและประสบการณ์ของตนเองในฐานะคนรุ่นใหม่ (เกิดหลังปี ค.ศ. 2000) ได้เป็นอย่างดี

5.1.3 การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน 10% ซึ่งพิจารณาจากทั้งการเข้าร่วมชั้นเรียนตามนัดหมายและการทำกิจกรรมในระบบ Canvas ซึ่งสามารถตรวจสอบได้จากข้อมูลเชิงสถิติของระบบ

6. ปัญหาและอุปสรรค

6.1 ตามที่ได้ระบุไว้ก่อนหน้านี้ว่า ในการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับทางของกระบวนวิชานี้นั้น ผู้เขียนได้พยายามรวมศูนย์ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนไว้บนระบบ Mango Canvas เพียงแพลตฟอร์มเดียวเพื่อลดความสับสนของผู้เรียนนั้น ในการปฏิบัติจริง ปรากฏว่า นักศึกษายังคงพยายามติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนผ่านช่องทางอื่น ๆ เช่น Microsoft Teams หรือ Line อีกทั้งนักศึกษาบางส่วนได้ขอให้มีการเผยแพร่สื่อการเรียนการสอนบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้เขียนไม่ได้ใช้งาน เป็นต้น

6.2 ระบบการจัดทำข้อสอบของ Mango Canvas ยังไม่หลากหลายหรือมีความสามารถเท่ากับระบบสอบออนไลน์ CMU EXAM เช่น การ Shuffle ข้อสอบหรือการจัดทำธนาคารข้อสอบ (Question Bank) เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในภาคการศึกษาถัด ๆ ไป จึงทำให้ผู้เขียนไม่สามารถจัดการทดสอบประเมินผลในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตามที่วางแผนไว้ในเบื้องต้น

7. การอภิปรายผลตามประเภททุน

7.1 รายการคลิปสื่อที่ผลิตขึ้นในโครงการ

7.1.1 ความหมายของจิตวิทยาการเมือง (Political Psychology) https://web.microsoftstream.com/video/f7d233cf-1094-4581-ab4d-0549822575c0

7.1.2 เป้าหมายของการศึกษาจิตวิทยาการเมือง https://web.microsoftstream.com/video/4d525ad4-c8b3-4530-80c5-032488e8e339

7.1.3 จิตวิทยาสังคม ความหมายและลักษณะของทัศนคติ https://web.microsoftstream.com/video/0a2142fb-2f3a-48e0-a59d-132863e138ff

7.1.4 Sigmund Freud กับทฤฎีจิตวิเคราะห์ ตอนที่ 1 https://web.microsoftstream.com/video/27638a8d-f44b-4084-aae4-c844502eec55

7.1.5 Sigmund Freud กับทฤฎีจิตวิเคราะห์ ตอนที่ 2 https://web.microsoftstream.com/video/866797d1-5f56-4a4b-854e-e47d0d8b74c0

7.1.6 จิตวิเคราะห์แนว Freudo Marxism https://web.microsoftstream.com/video/c2c5d569-56a2-4f6f-b71e-87d3d052f869

7.1.7 จิตวิเคราะห์แนวมนุษย์นิยม https://web.microsoftstream.com/video/2091024c-c6db-4fba-b9b7-ee35138268a5

7.1.8 จิตวิเคราะห์แนวสตรีนิยม https://web.microsoftstream.com/video/83b4ac83-075e-4619-a4bb-c799f36be5a2

7.1.9 ความหมายของบุคลิกภาพ (Personality) https://web.microsoftstream.com/video/7d126c01-c8a5-4368-8fbf-e344ada0b3f2

7.1.10 ทฤษฎีบุคลิกภาพตามแนวคิดจิตวิเคราะห์ ตอนที่ 1 https://web.microsoftstream.com/video/2c44ae35-ae49-44f6-bd0b-bf3262d127d4

7.1.11 ทฤษฎีบุคลิกภาพตามแนวคิดจิตวิเคราะห์ ตอนที่ 2 https://web.microsoftstream.com/video/e84f51a4-9813-4940-8475-191fb5aba498

7.1.12 บุคลิกภาพ 3 รูปแบบตามแนวทางพฤติกรรมนิยม โดย ดร. ณรงค์ สินสวัสดิ์ https://web.microsoftstream.com/video/8e999466-303e-4de7-a666-14d7f8e1dff6

7.1.13 ลักษณะของบุคคลในระบอบประชาธิปไตย โดย William F. Stone https://web.microsoftstream.com/video/a58a2463-6a41-4aa3-94f7-9ac5a0f374ad

7.1.14 การวิเคราะห์พวกอนาธิปไตยและกลุ่มขวาจัดในสหรัฐอเมริกาโดยนักจิตวิทยาการเมือง https://web.microsoftstream.com/video/86be9ebe-bc89-4e47-83e1-a01a3ddd8709

7.2 ประสบการณ์ที่ได้รับ

การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับทางหรือ Flipped Classroom สำหรับกระบวนวิชาจิตวิทยาการเมืองในภาคการศึกษาที่ 2/2565 ที่ผ่านมานั้น ผู้เขียนมีความเชื่อว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ดำเนินไปอย่างราบรื่น ทั้งในส่วนของการแบ่งปันความรู้ของผู้สอนผ่านระบบ Mango Canvas การประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานโดยใช้เครื่องมือของระบบ Mango Canvas และความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่าน Application Canvas Student หรือเว็บไซต์ http://mango.cmu.ac.th อีกทั้งการกำหนดให้การเรียนการสอนมีลักษณะของการแบ่งแยกออกเป็นสองส่วนเท่าๆกันคือ ออนไลน์และออนไซต์ ก็ดูจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านทางคลิปการบรรยาย หรือการเข้าชั้นเรียน Active Classroom สัปดาห์ละ 1 ครั้งๆละ 1 ชั่วโมง 30 นาที ก็ดูจะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและความเหนื่อยล้าของนักศึกษาจากการเรียนหนังสือ

ตามความคิดเห็นของผู้เขียนเองมีความเชื่อมั่นว่าระบบการจัดการเรียนรู้ Mango Canvas ซึ่งมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้เลือกที่จะใช้เป็น LMS หลักของมหาวิทยาลัย จะช่วยให้ผู้สอนสามารถดำเนินการสอนแบบห้องเรียนกลับทางได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุก ๆ กระบวนวิชา

8. กิตติกรรมประกาศ

... ขอแสดงความเสียใจอย่างสุดซึ้ง ต่อการจากไปอย่างไม่มีวันกลับของนักศึกษาท่านหนึ่งในชั้นเรียน 127330 ภาคการศึกษาที่ 2/2565 นักศึกษาเป็นผู้เรียนที่ใฝ่รู้ เป็นนักอ่าน ช่างซักถามและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างแข็งขัน เราจะเป็นศิษย์และอาจารย์กันตลอดไป ...

9. เอกสารอ้างอิง

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2566) MANGO CANVAS [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.info.tlic.cmu.ac.th/mango-canvas

The Derek Bok Center for Teaching and Learning Havard University (2023) FLIPPED CLASSROOMS available online https://bokcenter.harvard.edu/flipped-classrooms

Instructure (2023) What is Canvas? available online https://community.canvaslms.com/t5/Canvas-Basics-Guide/What-is-Canvas/ta-p/45

Instructure (2023) Teaching and learning. To the power of Canvas LMS. available online https://www.instructure.com/en-au/product/canvas/higher-education/lms

064204 : จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครู ห้องเรียนจริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน

วชิรศรณ์ แสงสุวรรณ[1]
[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
washirasorn.sae@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 23 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

TPYE B

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบ Type B: Active Learning + Flipped Classroom สำหรับนักศึกษาในกระบวนวิชา 064204 จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครู เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2565 ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้จากเดิมที่เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ซึ่งเป็นลักษณะของการเรียนรู้แบบ Blended Learning เพื่อให้มีความร่วมสมัย เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาในยุคดิจิทัล และเพื่อช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ผ่าน ๆ มาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผ่านการใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาต่าง ๆ รวมถึงการสร้างคลิปวิดีโอประกอบ ได้แก่ คลิป Nobel Prize Teacher Summit 2022 และ หลักการจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์ โดยผลจากการดำเนินโครงการ โดยภาพรวมพบว่า การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยวัดและประเมินผลจากผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา รวมถึงการสะท้อนคิดจากนักศึกษา และจากการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาในกระบวนวิชานี้ พบว่าได้คะแนนเฉลี่ย 4.85 คิดเป็นร้อยละ 96.94 แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ในระดับดี ซึ่งจากการสะท้อนคิดของนักศึกษา พบว่าอาจจะต้องทบทวนกระบวนวิชาในส่วนของการเพิ่มเวลาในการเรียน รวมถึงการจัดตารางเรียนของกระบวนวิชานี้ด้วย เพื่อพัฒนาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในภาคเรียนต่อ ๆ ไป

คำสำคัญ: จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, Active Learning, Flipped Classroom

1. บทนำ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นสถาบันชั้นนำในการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้จัดการศึกษาเพื่อความยั่งยืน โดยหนึ่งในสมรรถนะที่สำคัญของคณะคือ การสร้างความเชี่ยวชาญด้านศาสตร์การสอนสมัยใหม่ เพื่อเพื่อสร้างบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีจรรยาบรรณวิชาชีพครู มีความรู้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้

ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความสามารถ ในการสื่อสาร มีสุขภาพดี เป็นความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถเป็นผู้นำในการจัดการศึกษาเพื่อตอบความต้องการของสังคม และเพื่อรองรับการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนได้ [1] และเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ ในเป้าหมายที่ 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ (Quality Education) [2]

จากการที่ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดโครงการเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่ออกแบบกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนาอาจารย์เพื่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ โดยมุ่งเน้นในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 4 คุณลักษณะหลักของการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 คือ 1. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายที่ลดลง 2. วิธีการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 3. การใช้ ICT ในการเรียนการสอน และ 4. การวัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง เพื่อพัฒนานักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมต่อโลกของการทำงาน เพื่อตอบรับกับสิ่งที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21 ทั้งแนวคิด ความรู้และทักษะในด้านต่างๆ [3] ข้าพเจ้าในฐานะผู้สอนกระบวนวิชา 064204 จริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับครู ซึ่งในภาคเรียนนี้ มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียน จำนวน 2 Section ทั้งหมด 23 คน ซึ่งจากประสบการณ์การสอนในวิชานี้ที่ผ่านมา พบว่าเวลาในการจัดการเรียนรู้มีค่อนข้างจำกัด คือ เวลา 08.00 - 09.00 น. ทำให้การเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการพูดคุย นำเสนอ อภิปรายเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน ไม่สามารถทำได้เต็มที่ โดยที่ผ่านมาผู้สอนพยายามใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning มาโดยตลอด และพยายามพัฒนาให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

ดังนั้นในภาคเรียนที่เพิ่งผ่านมานี้ ผู้สอนคิดว่าหากนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom มาใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยน่าจะทำให้นักศึกษามีเวลาในการอภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียนได้มากขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องของประเด็นและกรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มอบหมายให้นักศึกษาได้ไปศึกษามาก่อนล่วงหน้า อันจะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นกับนักศึกษาด้วยเช่นกัน

2. หลักการ/ทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 Active Learning

Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก เป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นหรือเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ซึ่งมีหลายระดับที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วย Bonwell & Eison (1991) ระบุว่า ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุกก็ต่อเมื่อพวกเขากำลังทำอะไรบางอย่างที่นอกเหนือจากการฟังแบบเชิงรับ [4] โดยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและนำมาใช้ในครั้งนี้คือทฤษฎี Constructivism ที่เน้นว่าการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการสร้างความรู้ของผู้เรียนเอง นักศึกษาสร้างความเข้าใจใหม่ ๆ โดยการเชื่อมโยงความรู้เก่ากับประสบการณ์ใหม่ รวมถึงการเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งนักศึกษาเรียนรู้ไม่เพียงแค่จากความรู้ของตนเอง แต่ยังเรียนรู้จากประสบการณ์และมีการแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นด้วย ส่วนผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนและให้การช่วยเหลือในกระบวนการสร้างความรู้ของนักศึกษา

2.2 Flipped Classroom

Flipped Classroom หรือ ห้องเรียนกลับทาง เป็นกลวิธีการสอนและเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบหนึ่งที่มีเป้าหมายในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนทำการอ่านหนังสือหรืองานที่ได้รับมอบหมายมาก่อนจากบ้านหรือก่อนที่จะเข้าห้องเรียน และมาลงมือปฏิบัติหรือเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแก้โจทย์ปัญหาหรืองานในรูปแบบอื่น ๆ ในห้องเรียน [5]

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชาประกอบด้วย การเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย การรับรู้ในสิ่งที่ได้เรียนรู้ การตอบสนอง การใช้แรงจูงใจ การประเมินผลการเรียนรู้ และการให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งเกิดจากการผสมผสานแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagné) บรูเนอร์ (Bruner) คลอสไมเออร์และกู๊ดวิน (Klausmier and Goodwin) และครอนบาค (Cronbach) [6]

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้มีวิธีการและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในส่วนของ Active Learning และ Flipped Classroom ผ่านการนำเสนอผลงานแบบกลุ่มจากการศึกษาหนังสือ On Being a Scientist: A Guide to Responsible Conduct in Research: Third Edition (2009) โดยการศึกษาและต่อยอดจากผลงานของนักศึกษารุ่นก่อนหน้า การนำเสนอผลงานกลุ่มจากการศึกษาประเด็นและกรณีศึกษาที่กำหนดให้ ซึ่งประกอบด้วย 1) ประเด็นจริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศึกษา โดยทำการศึกษาเรื่อง 1.1) The Age of AI 1.2) Facebook Horizon & Metaverse 1.3) กรณีศึกษา Hwang Woo-Suk และ 1.4) กรณีศึกษา ดร.อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา 2) ประเด็นด้านการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศ ซึ่งประกอบด้วย 2.1) Al Gore and Climate Change และ2.2) Bill Gates and Climate Disaster และ 3) ประเด็นด้านจริยธรรมทางสิ่งแวดล้อม ซึ่งประกอบด้วย 3.1) Boyan Slat & Ocean Cleanup และ 3.2) อเล็กซ์ เรนเดลล์: Let Nature Be Our Classroom & Creative Citizen รวมถึงการนำเสนอแนวทางการจัดทำโครงการเชิงสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากงานที่กล่าวมาข้างต้น คือ การศึกษาประเด็นและกรณีศึกษาที่กำหนดให้ เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาหรือแก้ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากทั้ง 8 ประเด็นหลักข้างต้น และเพื่อให้นักศึกษาได้แนวทางในการนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนต่อไปในอนาคตได้ นอกจากนี้ยังมีการฝึกเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบหน้าเดียว (One-page Lesson Plan) ที่เน้นการบูรณาการจริยธรรมด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าไปในบทเรียนวิทยาศาสตร์ ที่สำคัญคือผู้สอนได้แบ่งปัน เรื่องราวและประสบการณ์จากการเข้าร่วมงาน Nobel Prize Teacher Summit 2022 ณ ประเทศสวีเดน ระหว่างวันที่ 28 พ.ย. - 1 ต.ค. 2565 ภายใต้หัวข้องาน One Earth: Teachers for Change (ดังรูปที่ 1-3) รวมถึงได้กระตุ้นให้นักศึกษาเรียนรู้ข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตัวเองจากทั้งทางเว็บไซต์ Nobel Prize และ Youtube ของงานนี้ รวมถึงจากคลิปที่ผู้สอนได้สร้างขึ้นมาเพื่อเล่าเรื่องราวและแบ่งปันความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมงานในครั้งนี้ เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นว่า นักศึกษาเองก็จะต้องเป็นผู้พัฒนาตัวเองในการศึกษาหาองค์ความรู้ใหม่ๆอยู่ตลอดเวลา ซึ่งก็หมายถึงการเป็น Life-long Learner นั่นเอง และที่สำคัญไปกว่านั้น คือ เพื่อให้นักศึกษาได้ตระหนักถึงบทบาทของการเป็นครูผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน รวมถึงการเป็นครูที่ยิ่งใหญ่ ซึ่งหมายถึงครูผู้สร้างแรงบันดาลใจ และอาจจะหมายถึงเป็นครูคนหนึ่งที่กำลังจะสร้างผู้ได้รับรางวัลโนเบลคนใหม่ ๆ ขึ้นมา ดังข้อความในงานที่กล่าวว่า Without great teachers, there would be no new Nobel Prizes โดยในงานครั้งนี้ก็มีผู้ที่ได้รับรางวัลโนเบลมาร่วมพูดคุยและแบ่งปันเรื่องราว ประสบการณ์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เข้าร่วมงานด้วย 2 คน คือ Kailash Satyarthi, Nobel Peace Prize 2014 และ Didier Queloz, Nobel Prize in Physics 2019



รูปที่ 1 ผู้สอนถ่ายรูปร่วมกับ Kailash Satyarthi ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพ ปี 2014



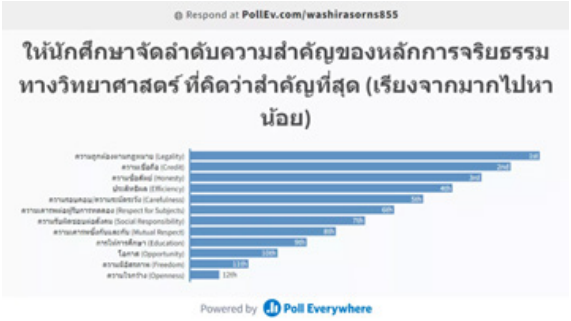
รูปที่ 2 ผู้สอนถ่ายรูปร่วมกับ Didier Queloz ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาฟิสิกส์ ปี 2019



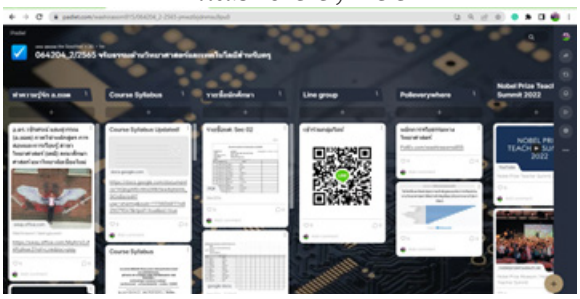
รูปที่ 3 ผู้สอนในงาน Nobel Prize Teacher Summit 2022 ณ Nobel Prize Museum ประเทศสวีเดน

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

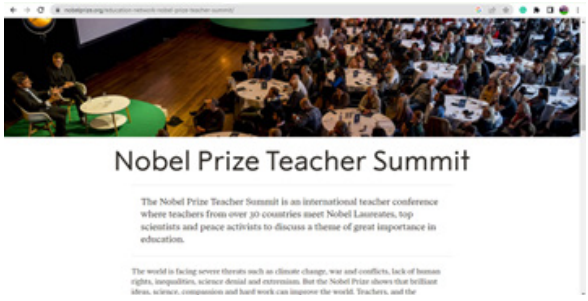
สำหรับการจัดการเรียนรู้ มีการใช้สื่อและนวัตกรรมเข้าช่วยเหลือให้เกิดการเรียนรู้แบบใหม่กับนักศึกษา เช่น การใช้แอปพลิเคชันและโปรแกรมต่าง ๆ เช่น Padlet, Canva, Google Form, Google Docs, Line, Polleverywhere, Youtube รวมถึงเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น Sciencedaily, Nobelprize, UNESCO, NASA เป็นต้น มาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความหลากหลายและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยผู้สอนได้จัดทำสื่อคลิปวิดีโอหลัก ๆ 2 คลิป คือ 1) คลิป Nobel Prize Teacher Summit 2022 และ 2) คลิป หลักการจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้ Canva ในการผลิตคลิปดังกล่าว ดังปรากฏในรูปที่ 4 และมี QR code ให้สามารถเข้าไปรับชมได้



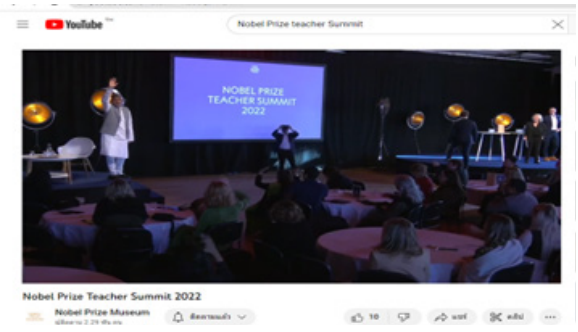
การใช้สื่อ Polleverywhere



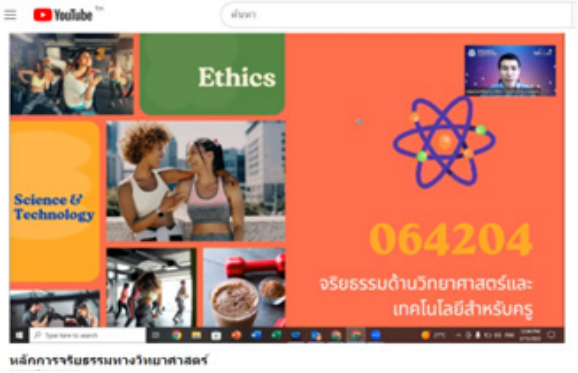
Padlet ของกระบวนวิชา 064204



เว็บไซต์งาน Nobel Prize Teacher Summit

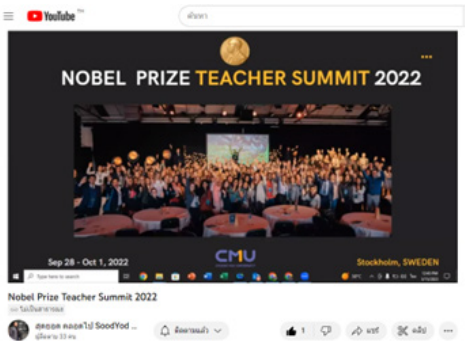


Youtube งาน Nobel Prize Teacher Summit 2022



SCAN ME

QR คลิปหลักการจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์ ใน Youtube



SCAN ME

QR คลิป Nobel Prize Teacher Summit 2022
รูปที่ 4 ตัวอย่างสื่อและนวัตกรรมต่างๆที่ใช้ในกระบวนวิชานี้

3.3 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ เริ่มต้นจากการให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้อย่างชัดเจนผ่านการปฐมนิเทศในคาบแรกเพื่อเน้นย้ำถึงการรับรู้ในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ ซึ่งเมื่อนักศึกษาเกิดการรับรู้ เข้าใจและเห็นความสำคัญของสิ่งที่กำลังเรียนรู้แล้ว ก็จะนำมาซึ่งการตอบสนอง อันจะนำไปสู่การลงมือทำ (Learning by Doing) ไม่ว่าจะเป็นทำงานกลุ่มที่ได้รับประเด็นปัญหาหรือกรณีศึกษาที่แตกต่างกันออกไป หรือโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนได้ช่วยกันระดมความคิดและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพื่อนำเสนอผลการเรียนรู้และแนวคิดใหม่ ๆ เชิงสร้างสรรค์ของโครงการให้กับเพื่อนๆและอาจารย์ผู้สอนในชั้นเรียนได้อภิปรายและเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งหากพิจารณาจากพีระมิดแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning) [7] ก็จะพบว่าลักษณะของการทำกิจกรรมเหล่านี้ก็จะอยู่ในส่วนของ Active Learning นั่นเอง

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Flipped Classroom ที่ช่วยสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษาในกระบวนวิชานี้ เริ่มตั้งแต่การเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย จากนั้นก็เรียนรู้ไปตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดขึ้น โดยมีผู้สอนค่อยช่วยเหลือและสนับสนุน รวมถึงการให้กำลังใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาด้วย จนถึงขั้นตอนของการประเมินผลการเรียนรู้ที่เป็นการประเมินตามสภาพจริงที่เน้นพัฒนาการและสมรรถนะของนักศึกษาในการนำไปปรับใช้กับนักเรียนในห้องเรียนเป็นหลัก โดยผู้สอนจะให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) กับนักศึกษา จากกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชาทั้งหมดที่กล่าวมา ผู้สอนเชื่อเป็นอย่างยิ่งจะเป็นกระบวนการหลักในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) อย่างแท้จริง โดยอาจจะต้องเน้นย้ำและทำความเข้าใจเพิ่มเติมในเรื่องของ Learn, Unlearn และ Relearn [8] ในช่วงแรกของการตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วย

4. ผลที่ได้รับ

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา จะเน้นการประเมินตามสภาพจริง โดยประเมินจากเกณฑ์การให้คะแนนของกระบวนวิชาตามที่แจ้งใน Course syllabus นอกจากนี้ก็ยังได้ทำการสังเกตความสามารถและความร่วมมือกันของนักศึกษาในการทำกิจกรรมกลุ่มผ่านการนำเสนองานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งมีการอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิดและให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งกันและกันระหว่างอาจารย์

และนักศึกษาทั้งในห้องเรียนและการสะท้อนคิดใน Padlet รวมถึงการประเมินตัวเองใน Google Form ด้วย

4.2 ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผล

ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนการนำเสนองานต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย การส่งชิ้นงาน การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการบูรณาการจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชั้นเรียน รวมถึงข้อสอบปลายภาค

4.3 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการนี้ ครอบคลุมทั้งด้าน 1) คุณธรรม จริยธรรม 2) ความรู้ 3) ทักษะทางปัญญา 4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 6) ทักษะการจัดการเรียนรู้ ตามที่ระบุไว้ใน มคอ.3 และจากการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาในกระบวนวิชานี้ ดังรูปที่ 5 พบว่า ได้คะแนนเฉลี่ย 4.85 คิดเป็นร้อยละ 96.94 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ในระดับดี



รูปที่ 5 รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษา กระบวนวิชา 064204 ประจำภาคการศึกษา 2/2565

โดยนักศึกษาได้ให้ข้อคิดเห็นในระบบ CMU MIS ของมหาวิทยาลัย 2 ความคิดเห็น คือ 1. ชอบทัศนคติของอาจารย์มาก ๆ ค่ะ การแสดงออกหรือว่าการกระทำของอาจารย์มันทำให้เราเชื่อในสิ่งที่อาจารย์กำลังสอนอยู่ อาจารย์เป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้หนูสนใจอยากลองทำอะไรที่ไม่เคยคิดจะทำมาก่อนในวงการการศึกษาเลยค่ะ ขอบคุณมาก ๆ ค่า และ 2. สอนสนุกมาก ๆ เลยค่ะ แต่อยากให้เป็นคาบเรียนบ่ายค่ะเพราะมันเช้าเกินไปแล้วก็ชนกับตัววิทย์ค่ะ นอกจากนี้นักศึกษายังได้ให้ข้อเสนอแนะและการสะท้อนคิดใน Padlet ของกระบวนวิชาด้วย ดังรูปที่ 6 ซึ่งมีดังนี้

“เป็นวิชาที่น่าสนใจมากเลยค่ะ ทำให้ได้ตระหนักถึงปัญหาบางอย่างมากขึ้น เช่น เกี่ยวกับ climate disaster ที่ก่อนจะเรียนวิชานี้ก็รู้ว่ามันมีผลกระทบกับเรา แต่พอมาเรียนรู้จริงมันน่ากลัวและส่งผลกระทบกับเราอย่างมาก อย่างที่เราคาดไม่ถึงด้วย ซ้ำ ทำให้ตระหนักเกี่ยวกับเรื่องนี้มากขึ้น และยังได้เรียนรู้จริยธรรมทางวิทยาศาสตร์ที่บางเรื่องก็ไม่ได้นึกถึงหรือหลงลืมไปค่ะ”

“ชอบวิชานี้ที่ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน ทำให้ได้เห็นถึงมุมมองอื่น ๆ ที่เราอาจคิดไม่ถึง นอกจากจะเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แล้ว ยังสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาคิดต่อยอดได้อีกแล้ว อาจารย์ก็ใจดีหัวข้องานที่ได้รับมอบหมายก็ทำให้เราได้วิเคราะห์ตามไปด้วย ถ้าเกิดว่าวิชานี้มีเวลาที่เพิ่มมากขึ้น น่าจะเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลในเชิงลึกกว่านี้ค่ะ”

“เป็นวิชาที่ดีมากค่ะ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แล้วก็ได้มีการเรียนรู้ในแต่ละประเด็นแต่ละหัวข้อที่ อ.ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ อีกทั้งยังเป็นการฝึกภาษาอังกฤษจากบทความด้วยค่ะ ทำให้ได้พัฒนาทักษะทางภาษาด้วยการอ่านบทความ แล้วก็งานที่ได้รับมอบหมาย หรือจำนวนงานมีความยืดหยุ่น เหมาะสมไม่มากไม่น้อยเกินไป เรียนไม่เครียดด้วยค่ะ อาจารย์ก็เป็นกันเองสนุกสนาน”

“เป็นวิชาที่ดีวิชานึงค่ะ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับจริยธรรมที่ควรมีในวิทยาศาสตร์ ประกอบกับได้เห็นสื่อที่แปลกใหม่และหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อที่มาจาก

การไปสัมผัสประสบการณ์โดยตรงของอาจารย์ค่ะ ในส่วนงานที่สั่งมีความเหมาะสมค่ะ ไม่เยอะเกินไป อยากให้มีเซคเรียนในช่วงบ่าย

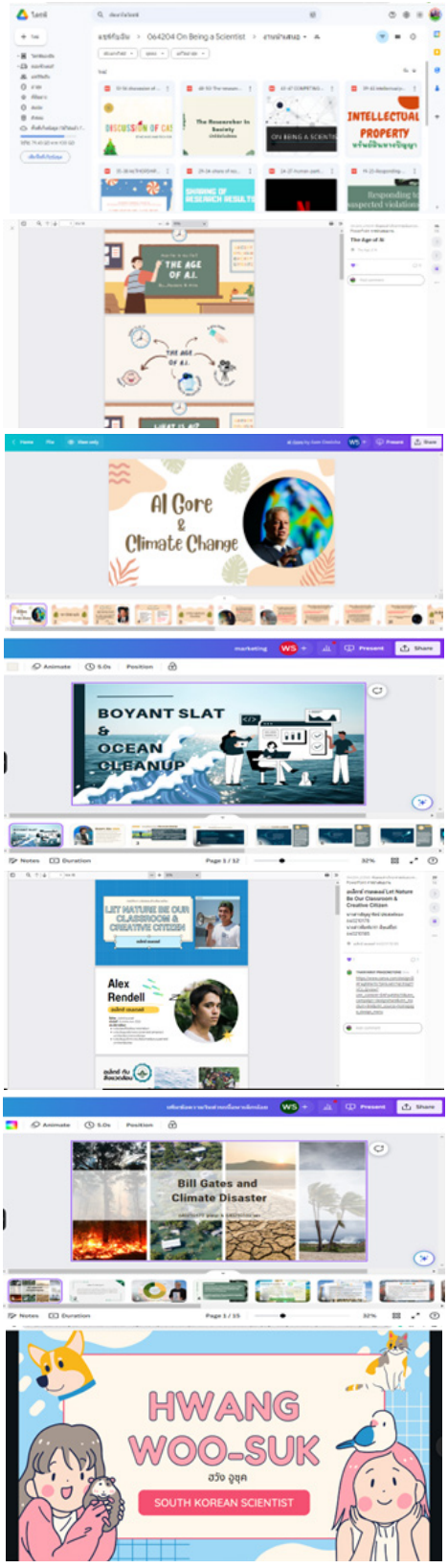


รูปที่ 6 ข้อเสนอแนะและการสะท้อนคิดของนักศึกษาใน Padlet

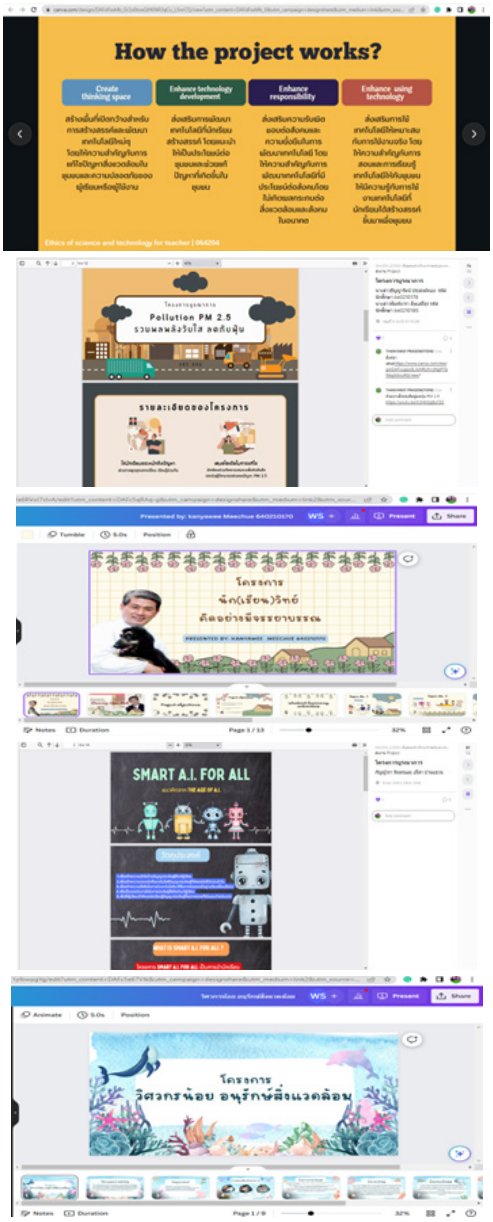
หรือช่วงสาย ๆ กว่านี้นิดหน่อยค่ะ ข้อเสนอแนะ/สิ่งที่อยากให้เพิ่ม : ถ้าเป็นไปได้อยากให้ปรับช่วงเวลา อาจจะเริ่มเรียนตอน 9 โมง หรือเป็นช่วงบ่ายก็ได้ แล้วก็อยากให้มีคาบสัก 2 ชั่วโมง จะได้มีเวลาในการเรียน นำเสนอประเด็น และมีการหยิบแต่ละประเด็นมาโต้เถียงหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันค่ะ”

“เป็นวิชาที่ดีมาก ๆ ค่ะ ชอบเนื้อหาที่อาจารย์นำมาสอนในเรื่องต่าง ๆ ทั้งจริยธรรมวิทยาศาสตร์ในด้านการทดลอง การให้ข้อมูล การอ้างอิงหลักฐานและอื่น ๆ เป็นวิชาที่ควรมีต่อไปค่ะ เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญต่อรายวิชาวิทยาศาสตร์ที่คุณครูสามารถแทรกเข้าไปในบทเรียนได้ทั้งเลคเชอร์และตอนคาบทดลองค่ะ สิ่งที่อยากเพิ่มเติม อยากให้มีเวลาเรียนเป็น 1 ชั่วโมงครึ่ง แล้วก็อยากให้มีหลายตัวเลือกในช่วงเวลาเรียนค่ะ เพราะว่ามันไปชนกับตัวทางคณะวิทย์ค่ะ เพื่อน ๆ คนอื่นจึงไม่สามารถลงได้ค่ะ (เคมี) ถ้าเป็นไปได้อยากให้มีการแลกเปลี่ยนกันในห้องเรียนด้วยค่ะในประเด็นต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานของการเรียน เพราะมีแค่ครูวิทย์ที่ได้เรียนค่ะ”

“การสะท้อนคิด: การได้เรียนรู้และเห็นความสำคัญของการนำประเด็นด้านจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าไปปรับประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนสู่ห้องเรียนสิ่งแวดล้อมศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป ข้อเสนอแนะ: ถ้าคาบนี้ได้เวลาเพิ่มมากขึ้นจาก 1 ชั่วโมงจะทำให้ได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและประเด็นอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น”



รูปที่ 7 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาในห้องเรียนตามหัวข้อ/ประเด็นที่ได้รับ



รูปที่ 8 ตัวอย่างผลงานโครงการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม

4.4 ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ที่เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์หลักคือผู้สอนได้ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และได้แนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบนี้สำหรับกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

5. สรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนที่ได้รับในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ คือ การได้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom รวมถึงการพบความท้าทายต่าง ๆ ที่ผู้สอนจะต้องพยายามปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสถานการณ์ ซึ่งนับเป็นโอกาสที่ดีในการเรียนรู้และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แตกต่างและมีคุณภาพมากขึ้นจากภาคเรียนที่ผ่าน ๆ มา รวมถึงได้นำประสบการณ์ตรงใหม่ๆมาแบ่งปันกับนักศึกษา ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสนใจและมีความตั้งใจในการเรียนและการร่วมทำกิจกรรมเป็นอย่างดีมาก ดังตัวอย่างผลงานในรูปที่ 7-8 แต่อาจจะยังมีนักศึกษาบางส่วนที่ยังจัดการตัวเองในเรื่องของเวลาได้ไม่ดีนัก ซึ่งโดยภาพรวมแล้วก็ถือว่าเป็นที่พอใจมากสำหรับผู้สอน

5.2 แนวทางในการขยายผล

สำหรับแนวทางในการขยายผลของโครงการนี้ในเบื้องต้นก็เป็นการเขียนเล่าเรื่องราวแบ่งปันผ่านบทความฉบับนี้ให้กับคณาจารย์และผู้ที่สนใจได้ร่วมศึกษา นอกจากนี้ หากมีโอกาสก็จะทำการขยายผลไปยังคณาจารย์ในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และสาขาวิชาอื่น ๆ ในคณะศึกษาศาสตร์ต่อไป ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น การทวนสอบของคณะศึกษาศาสตร์ การประชุมในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ เป็นต้น รวมถึงการขยายผลไปยังคุณครูในโรงเรียนต่าง ๆ ผ่านการให้บริการวิชาการ เช่น การเป็นวิทยากรอบรมครู เป็นต้น ในส่วนของนักศึกษา อาจจะขยายผลโดยการกระตุ้นให้นักศึกษานำไปปรับใช้ในการฝึกปฏิบัติงานวิชาชีพครูในโรงเรียน ในกระบวนวิชา 100391 และ 100491 เพื่อพัฒนานักเรียนต่อไป

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอนนั้นพบว่าปัญหาหลักคือ ข้อจำกัดเรื่องของภาระงานและเวลา ทำให้ยังไม่สามารถสร้างคลิปให้ได้มากกว่าที่ควรจะเป็น รวมถึงเวลาในการเรียนที่ค่อนข้างเช้า ทำให้นักศึกษาส่วนหนึ่งมาสาย ทำให้การเริ่มบทเรียนอาจจะล่าช้า และต้องเลิกเรียนก่อนเวลาเล็กน้อย เพื่อให้นักศึกษามีเวลาใน

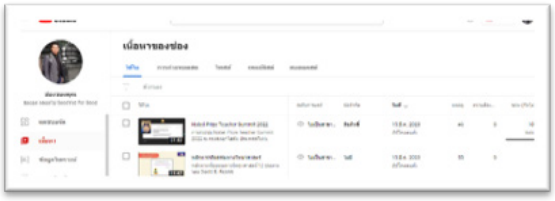
การเตรียมตัวไปเรียนวิชาต่อไป ทำให้ยังไม่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งในส่วนของนักศึกษา ก็มีความคิดเห็นในทิศทางเดียวกัน ดังที่มีนักศึกษาได้ให้ข้อแสนอแนะและการสะท้อนคิดเอาไว้ว่า อยากให้เริ่มเรียนช้ากว่านี้ หรือเรียนในช่วงบ่าย หรืออยากให้เพิ่มเวลาในการเรียนให้มากขึ้น แต่ด้วยข้อจำกัดของตารางเรียน ทำให้อาจจะยังไม่สามารถจัดการเรื่องเวลาคาบเรียนที่อาจจะเช้าเกินไป หรือการเพิ่มเวลาของกระบวนวิชานี้ให้มากขึ้นได้ในตอนนี้ คงจะต้องพิจารณาความเป็นไปได้ในการปรับปรุงหลักสูตรถัดไป

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำหรับการสนับสนุนทุนในการดำเนินโครงการครั้งนี้ และขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่สำหรับการเอื้อเฟื้อสถานที่ในการดำเนินโครงการจนแล้วเสร็จลุล่วงด้วยดี รวมถึงการสนับสนุนงบประมาณบางส่วนในการพัฒนาตนเองเพื่อไปเข้าร่วมงาน Nobel Prize Teacher Summit 2022 ณ ประเทศสวีเดน และขอขอบคุณนักศึกษาทุกคนในกระบวนวิชานี้

7. การอภิปรายผลตามประเภททุน

ทุนนี้เป็นทุนประเภท Type B ซึ่งมีการผลิตสื่อคลิปวิดีโอดังที่กล่าวไปข้างต้น โดยการใช้โปรแกรม Canva ในการผลิตสื่อและอัปโหลดไปไว้ในช่อง YouTube ของผู้สอนโดยมีการใช้สื่อประกอบกับข้อสอบปลายภาคเพื่อให้นักศึกษาได้ตั้งใจศึกษาอย่างจริงจัง จากสถิติการรับชมของนักศึกษาทั้ง 23 คน พบว่า มีการรับชมคลิปดังกล่าวทั้งสอง คือ คลิป Nobel Prize Teacher Summit 2022 จำนวน 46 ครั้ง และคลิป หลักการจริยธรรมทางวิทยาศาสตร์ จำนวน 55 ครั้ง ดังแสดงในรูปที่ 9



รูปที่ 9 Youtube Channel ของผู้สอน

ซึ่งนักศึกษานำความรู้ที่ได้จากในคลิปมาใช้ประกอบการทำข้อสอบปลายภาค นอกเหนือจากที่ได้เรียนรู้ในห้องเรียนไปแล้ว จากวิธีการดังกล่าว ผู้สอนพบว่าเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้นักศึกษาให้ความสำคัญกับคลิปมากขึ้นกว่าการมอบหมายให้ศึกษามาล่วงหน้าในห้องเรียนปกติ

8. เอกสารอ้างอิง

[1] เกี่ยวกับคณะ, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.edu.cmu.ac.th/page/mission-objectivity-resolution-philosophy-vision

[2] เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://thailand.un.org/th/sdgs/4

[3] CMU 21st Century Learning, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.info.tlic.cmu.ac.th/cmu21st

[4] Bonwell, C.; Eison, J. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom AEHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: Jossey-Bass. ISBN 978-1-878380-08-1, available online at https://archive.org/details/activelearningcr0000bonw

[5] Europass Teacher Academy, Flipped classroom (2020), available online at https://www.teacheracademy.eu/course/flipped-classroom/

[6] กระบวนการเรียนรู้, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2553/2349/12/242748_ch2.pdf

[7] พีระมิดแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning), [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://touchpoint.in.th/cone-of-learning/

[8] Learning, Unlearning, and Relearning: Lessons from One School's Approach to Creating and Sustaining Learning Communities, available online at https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ810659.pdf

026101 : ภาษาเกาหลี 1
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ควบคู่กับการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning)

ศยามล ศรสุวรรณศรี
สาขาวิชาภาษาเกาหลี ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: sayamon.sorn@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 98 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ควบคู่กับการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning) ในกระบวนวิชาภาษาเกาหลี 1 (026101) เป็นการจัดการเรียนการสอนจากเดิมที่เคยใช้รูปแบบการบรรยายในชั้นเรียนเป็นส่วนใหญ่ ปรับเปลี่ยนเป็นการผลิตสื่อการสอนให้อยู่ในรูปแบบคลิปวิดีโอ และอัปโหลดลง Microsoft Stream ซึ่งนักศึกษาสามารถเรียนรู้ล่วงหน้าหรือทบทวนย้อนหลังด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ จากนั้นอาจารย์ผู้สอนได้จัดกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อฝึกฝนทักษะการฟังพูดอ่านเขียนภาษาเกาหลี และประเมินผลการเรียนรู้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ เช่น ให้ทำแบบทดสอบผ่าน Online form เล่นเกมตอบคำถาม จับคู่สนทนาในหัวข้อต่าง ๆ นำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็นภาษาเกาหลี แสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเรียนรู้ผ่านกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้มีการใช้ระบบ LMS (Learning Management System) ได้แก่ Mango Canvas มาช่วยในการจัดการคอร์ส ซึ่งเป็นระบบที่ช่วยให้นักศึกษามองเห็นขั้นตอนในการเรียน และเห็นเนื้อหากระบวนวิชาในภาพรวมได้อย่างชัดเจน การใช้ช่องทางนี้จะทำให้นักศึกษาสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองในการเรียนกระบวนวิชานี้ได้ตลอดภาคการศึกษา และผู้สอนยังใช้ MS Teamss เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับนักศึกษา และใช้เป็นพื้นที่ให้นักศึกษาส่งงานที่ได้รับมอบหมายและอาจารย์ผู้สอนสามารถส่งฟีดแบ็คกลับคืนแก่นักศึกษาได้ทุกเวลา กลุ่มตัวอย่างในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกควบคู่กับการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส คือนักศึกษาทุกชั้นปีจากทุกคณะในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชา 026101 เป็นวิชาเลือกหรือวิชาโท ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวนนักศึกษารวมทั้งสิ้น 82 คน แบ่งออกเป็น 3 ตอน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) สื่อการเรียนการสอนแบบ Active Learning 2) สื่อการเรียนการสอนแบบ Asynchronous Learning 3) ระบบ Learning Management System และ 4) ผลการประเมินกระบวนวิชาของนักศึกษา ซึ่งพบว่าอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: Active Learning, Asynchronous Learning, Learning Management System, ภาษาเกาหลี

1. บทนำ

ในช่วงที่สถานการณ์โควิดเริ่มคลี่คลาย อาจารย์และนักศึกษาได้ผ่านการเรียนรู้ ปรับตัว และมีทักษะด้านการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนกันมากขึ้น และได้เป็นที่ประจักษ์แล้วว่าเทคโนโลยีเหล่านั้นมีข้อดีในการอำนวยความสะดวกทั้งแก่ผู้เรียนและผู้สอน ดังนั้น แม้จะมีการคลายมาตรการป้องกันโควิด อาจารย์และนักศึกษาสามารถกลับมาเจอกันในห้องเรียนได้ตามปกติ แต่เทคโนโลยีที่เคยใช้เป็นหลักในการเรียนการสอนในยุคโควิด ก็ยังมีข้อดีที่สามารถนำมาปรับใช้ในยุคหลังโควิดได้เช่นกัน

ผู้เขียนได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ควบคู่กับการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning) มาใช้ในกระบวนวิชาภาษาเกาหลี 1 (026101) เนื่องจากสังเกตเห็นว่าพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างชัดเจน เช่น มักใช้แท็บเล็ตในการจดงานทำงานที่ได้รับมอบหมาย เก็บเอกสารประกอบการเรียน ตำราเรียน หรือใบงานในรูปแบบดิจิทัล เป็นต้น ดังนั้น การทำสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อตอบสนองนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ต้องการลดเวลาเรียนภาคทฤษฎีลง แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาหลักที่ผู้เรียนควรรู้ตามมาตรฐานหลักสูตร จึงสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม หรือจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนกระตือรือร้นอยากเรียนรู้อยู่เสมอ

2.2 การเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning)

นอกจากการเรียนรู้เชิงรุกแล้ว ในโลกปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนรู้มากขึ้น เทคโนโลยีต่าง ๆ ก็ถูกนำมาใช้ในวงการศึกษามากขึ้น จึงเกิดเป็นการเรียนรู้แบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning)

โดยทั่วไปแล้ว คำว่า อะซิงโครนัส (Asynchronous) หมายความว่า ณ ต่างเวลากัน ดังนั้น Asynchronous Learning จึงหมายถึง การเรียนการสอนที่ผู้สอนนำเสนอบทเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้ามาเรียนคนละเวลากันได้ เช่น การบรรจุเอกสารหรือคลิปวิดีโอที่อัปโหลดไว้บนระบบออนไลน์ หรือระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) เพื่อให้ผู้เรียนเข้ามาศึกษาในช่วงเวลาที่สะดวก ข้อดีของ Asynchronous Learning คือ ผู้เรียนสามารถเรียนจากที่ไหน หรือเวลาใดก็ได้

2.3 ระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS)

LMS เป็นคำที่ย่อมาจาก Learning Management System หรือภาษาไทยเรียกว่าระบบการจัดการเรียนรู้ เป็นระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย มีเครื่องมือและส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับผู้สอน ผู้เรียนและผู้ดูแลระบบ ได้แก่ ระบบการจัดการรายวิชา ระบบการจัดการสร้างเนื้อหา ระบบบริหารจัดการผู้เรียน ระบบส่วนการจัดการข้อมูลบทเรียน และระบบเครื่องมือช่วยในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หรือผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน เช่น ช่องทางแชท อีเมล เว็บบอร์ด เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การเก็บบันทึกข้อมูล กิจกรรมการเรียนของผู้เรียนไว้บนระบบเพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์ ติดตามและ

ประเมินผลการเรียนการสอนในรายวิชานั้นอย่างมีประสิทธิภาพ ระบบ LMS ที่อาจารย์ผู้สอนหลายคนใช้เป็นประจำ ได้แก่ KC-Moodle, Canvas เป็นต้น

CMU Canvas ภายใต้ชื่อ MANGO Canvas ที่ผู้เขียนได้เลือกใช้ในการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ผ่านมา มีข้อดีหลายประการ ได้แก่

1. เป็น LMS ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่สนับสนุนให้อาจารย์ทุกคนใช้เป็นเครื่องมือในการส่งมอบการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา

2. เป็นระบบที่หน้าตาทันสมัยใช้งานง่าย ทั้งสำหรับอาจารย์และนักศึกษา

3. เป็น Cloud Service ที่เสถียร รองรับผู้ใช้งานพร้อมกันได้จำนวนมาก มี uptime 99.9%

4. มีระบบประเมินที่หลากหลาย เช่น Attendance (Roll Call), Assignments และ Quizzes เป็นต้น

5. มีส่วนวิเคราะห์ข้อมูลในหลายส่วนที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการสอน เช่น เมนู Analytics, Rubrics, Outcomes, Grades และ Speed Grader เป็นต้น

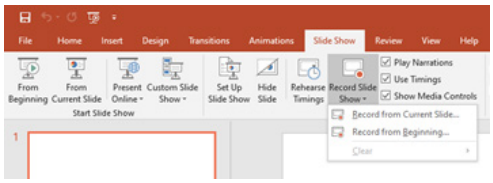
3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

3.1 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน

กระบวนวิชานี้นำเทคโนโลยี ICT และ Digital Tools ที่หลากหลายมาใช้ในกิจกรรมการเรียน ดังต่อไปนี้

1. Microsoft Stream – อาจารย์ผู้สอนสร้างสื่อการสอนในรูปแบบคลิปวิดีโอและอัปโหลดขึ้น MS Stream ภายในคลิปประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เป็นข้อความ ภาพประกอบ แอนนิเมชั่น ไฟล์เสียงบทสนทนา คลิปวิดีจากแหล่งอื่นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา สถานการณ์จำลอง ฯลฯ นักศึกษาสามารถดูคลิปวิดีโอสื่อการสอนนี้เพื่อเรียนล่วงหน้า หรือทบทวนเนื้อหาในภายหลังได้ ทุกที่ทุกเวลาที่สะดวก

สำหรับวิธีการทำวิดีโอ ผู้เขียนได้นำสไลด์ที่เตรียมไว้สำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียนอยู่แล้วมาบันทึกเสียงผู้สอนลงไปโดยเลือกคำสั่ง Slide Show ในโปรแกรม PowerPoint จากนั้นจึง export เป็นไฟล์วิดีโอ แล้วอัปโหลดขึ้น Microsoft Stream โดยตั้งค่าให้บุคคลในองค์กรเท่านั้นสามารถเข้าถึงคลิปวิดีโอนี้ได้



รูปที่ 1 คำสั่ง Slide Show ในโปรแกรม PowerPoint

ในบทความนี้ ผู้เขียนขอนำเสนอภาพบางส่วนจากคลิปวิดีโอ เพื่อแสดงตัวอย่างเนื้อหาการเรียนการสอน ดังนี้



รูปที่ 2 คลิปวิดีโอในรูปแบบแอนิเมชันนำเสนอการใช้ประโยคพื้นฐานในชีวิตประจำวัน https://cmu.to/Oq0oO



รูปที่ 3 คลิปวิดีโอบรรยายการใช้ไวยากรณ์ในบทที่ 1 https://cmu.to/edfW3



รูปที่ 4 คลิปวิดีโอนำเสนอคำศัพท์ในบทที่ 4 https://cmu.to/bGchu

2. Smart Classroom - อาจารย์ผู้สอนดำเนินการสอนด้วยห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) ซึ่งรองรับการสอนโดยใช้มัลติมีเดียที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น การใช้กระดาน smartboard ในกิจกรรมเกมตอบคำถาม จับคู่คำศัพท์ เติมคำลงในช่องว่าง ฯลฯ การเปิดไฟล์ภาพ เสียง วิดีโอ ประกอบการบรรยาย เป็นต้น ซึ่งการสอนด้วยสื่อต่าง ๆ ที่หลากหลายนี้จะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาได้ตลอดคาบเรียน

3. Microsoft Teams - อาจารย์ผู้สอนใช้ MS Teamss ซึ่งถือเป็น first contact point กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชานี้ เพื่อประกาศข้อความเกี่ยวกับการเรียนการสอน จากนั้นจึงให้นักศึกษาเข้าไปติดตามเนื้อหากระบวนวิชาผ่าน Mango Canvas อย่างไรก็ตาม อาจารย์ผู้สอนยังคงใช้ MS Teamss เป็นพื้นที่หลักในการรับ-ส่งงานอยู่เช่นเดิม เพราะสะดวกและรวดเร็วในการส่งฟีดแบ็คกลับคืนแก่นักศึกษา นอกจากนี้ ยังใช้เป็นช่องทางติดต่อสื่อสารกับนักศึกษาซึ่งสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก และนักศึกษาจะมีความสบายใจในการติดต่อสื่อสารกับอาจารย์แบบไม่เผชิญหน้า

4. Mango Canvas – เป็นระบบ LMS (Learning Management System) ที่ช่วยให้นักศึกษามองเห็นขั้นตอนในการเรียน และเห็นเนื้อหากระบวนวิชานี้ในภาพรวมได้อย่างชัดเจน การใช้ช่องทางนี้จะทำให้นักศึกษาสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองในการเรียนกระบวนวิชานี้ได้ตลอดภาคการศึกษา

3.2 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

1. กิจกรรมจับคู่สนทนา – หลังจากอธิบายเนื้อหาไวยากรณ์ คำศัพท์ และนำเสนอบทสนทนาตัวอย่างแล้ว ผู้สอนได้ให้นักศึกษาจับคู่เพื่อฝึกสนทนาโดยให้ใช้ไวยากรณ์เดิมจากบทสนทนาตัวอย่าง แต่เปลี่ยนคำศัพท์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่สมมติขึ้นใหม่ ตัวอย่างเช่น การสั่งอาหารเป็นภาษาเกาหลี นักศึกษาต้องใช้ไวยากรณ์ในการสั่งอาหาร แต่เปลี่ยนชื่อเมนูใหม่ตามที่ตนต้องการได้ กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักศึกษาจำโครงสร้างไวยากรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในสถานการณ์จำเพาะ และยังสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับคำศัพท์ใหม่ ๆ ในสถานการณ์ที่แตกต่างออกไปได้

การให้จับคู่สนทนากับเพื่อน แทนการที่ผู้สอนจะเรียกถาม-ตอบทีละคน พบว่าสามารถช่วยให้นักศึกษาลดความประหม่าลงเมื่อต้องพูดภาษาต่างประเทศที่ไม่คุ้นเคยได้ และนักศึกษายังสามารถช่วยกันตรวจสอบการพูดของอีกฝ่าย โดยไม่รู้สึกกดดันหรือรู้สึกว่ากำลังโดนจับผิด เมื่อเปรียบเทียบกับการฝึกพูดกับอาจารย์ผู้สอนโดนตรง

2. เกมตอบคำถามออนไลน์ - เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนให้นักศึกษาฟังคำศัพท์ และเลือกคำตอบที่เป็นคำแปลของคำศัพท์นั้น โดยให้เข้าไปตอบในแบบฟอร์มออนไลน์ที่ผู้สอนเตรียมไว้ก่อนเริ่มคาบเรียน และแสดง QR Code ในชั้นเรียนให้นักศึกษาสแกนเพื่อเข้าไปทำแบบทดสอบ กิจกรรมนี้ให้ผลลัพธ์เหมือนกับการทดสอบย่อย แต่แทนที่จะทำลงในกระดาษ นักศึกษาจะรู้สึกกระตือรือร้นมากกว่าการทดสอบรูปแบบเดิม ๆ

3. เขียนบรรยายในหัวข้อที่กำหนด – เป็นกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ลองใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาเกาหลีในรูปแบบการเขียน โดยผู้สอนได้ให้หัวข้อที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น แนะนำตนเอง บอกเล่ากิจวัตรประจำวัน บรรยายถึงสิ่งของหรือบุคคลที่ชื่นชอบ เป็นต้น

กิจกรรมนี้ทำให้นักศึกษานำโครงสร้างประโยคที่ได้เรียนในชั้นเรียน มาประยุกต์ใช้บอกเล่าเรื่องราวของตนเอง และยังสามารถแต่งเสริมเพิ่มเติมตามจินตนาการของตนเองได้ ตัวอย่างเช่น หัวข้อที่ให้เขียนบันทึกประจำวัน นักศึกษาหลายคนมักตกแต่งบันทึกของตนเองด้วยรูปภาพสัตว์เลี้ยง สถานที่ และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เป็นการเสริมสร้างทักษะการนำเสนอให้น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ นักศึกษาบางคนยังแต่งเรื่องราวสมมติว่าได้ทำกิจกรรมในหนึ่งวันกับ

ดารานักร้องที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งผู้สอนไม่ได้จำกัดว่าจะต้องเขียนตามความเป็นจริงเท่านั้น แต่เน้นไปที่ทักษะการเล่าเรื่องราวที่ตนเองต้องการจะสื่อสารโดยใช้ภาษาเกาหลี ดังนั้น กิจกรรมนี้จึงช่วยให้นักศึกษาใช้จินตนาการได้เต็มที่ ผสมผสานกับทักษะภาษาต่างประเทศ ซึ่งผู้เขียนมองว่าผลงานที่นักศึกษาสร้างสรรค์นั้นดูไม่แห้งแล้ง และได้เห็นความใส่ใจในการเขียนของนักศึกษามากขึ้น

4. นำเสนอข้อมูลหน้าชั้นเรียน – ผู้สอนได้มอบหมายให้นักศึกษาแนะนำตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกทักษะการพูด และการนำเสนอ ซึ่งผู้สอนไม่ได้จำกัดรูปแบบการนำเสนอ นักศึกษาจึงเลือกวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันไป เช่น ฉายสไลด์ โชว์รูปภาพ หรือนำสิ่งของมาประกอบการนำเสนอ เป็นต้น



รูปที่ 5 การนำเสนอหน้าชั้นเรียน

5. จับกลุ่มแสดงบทบาทสมมุติ (Roll play) - เป็นกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการสื่อสารทุกทักษะ ทั้งฟังพูดอ่านเขียน และการนำเสนอ โดยผู้สอนให้นักศึกษาจับกลุ่ม กลุ่มละ 4 – 5 คน ช่วยกันแต่งประโยคบทสนทนาในสถานการณ์ใดก็ได้ในชีวิตประจำวัน เช่น แนะนำเพื่อนใหม่ สั่งอาหาร ไปตลาดช้อปปิ้ง เป็นต้น จากนั้นให้แสดงบทบาทสมมติ โดยถ่ายคลิปวิดีโอความยาวประมาณ 5 นาที และให้นำเสนอคลิปวิดีโอในชั้นเรียน



รูปที่ 6 การแสดงบทบาทสมมติ

6. ประเมินผลงานของเพื่อนร่วมชั้น - สืบเนื่องจากกิจกรรมแสดงบทบาทสมมุติ และให้นักศึกษานำเสนอในรูปแบบคลิปวิดีโอนั้น ผู้สอนยังได้ให้นักศึกษาทุกคนได้ลองประเมินผลงานของเพื่อนกลุ่มอื่นในชั้นเรียน โดยแบ่งเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 2 ส่วน คือ การใช้ภาษา และการนำเสนอ จากนั้นจึงรวมคะแนนของทุกกลุ่ม กลุ่มไหนได้คะแนนมากที่สุด จะได้รับของรางวัลที่ผู้สอนเตรียมมาให้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มที่ไม่ได้รางวัลก็จะยังได้รับของที่ระลึกเล็กน้อย เพื่อเป็นกำลังใจในความพยายามสร้างสรรค์ผลงานเช่นกัน

4. ผลการดำเนินโครงการ

ผู้เขียนได้ประเมินผลการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษาโดยแบ่งคะแนนที่จะใช้ในการประเมินผลลำดับขั้น (เกรด) ดังนี้

ตารางที่ 1 สัดส่วนการประเมินผลลำดับขั้น

กิจกรรม	คะแนน
1.Attendance	5
2.Dictation (7 times)	7
3.Homework (8 times)	8
4.Listening activity (5 times)	5
5.Writing activity (5 times)	5
6.Quiz (2 times)	20
7.Presentation	10
8.Interview	10
9.Role play	10
10.Final examination	20
รวม	**100**

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ในส่วน Active Learning และ Asynchronous Learning

ผู้สอนได้ประเมินผลการเข้าร่วมโครงการของ

นักศึกษาจากกิจกรรมการทำแบบทดสอบทักษะการฟังผ่าน Online form (5%) การเขียนความเรียงขนาดสั้นในหัวข้อที่กำหนด (5%) การสัมภาษณ์เป็นภาษาเกาหลีแบบตัวต่อตัว (10%) การนำเสนอหน้าชั้นเรียนเป็นภาษาเกาหลีในหัวข้อที่กำหนด (10%) และการแสดงบทบาทสมมติ (10%) คิดเป็น 40% ของคะแนนทั้งหมด

4.2 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมในโครงการ จากการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ควบคู่กับ Asynchronous Learning พบว่านักศึกษาเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น สามารถนำเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี และจากการประเมินผลเป็นลำดับขั้น (เกรด) ก็ไม่มีใครได้ลำดับขั้น F ซึ่งถือเป็นสัญญาณที่ดีในการเรียนภาษาเกาหลีในระดับพื้นฐาน แสดงให้เห็นศักยภาพของนักศึกษาในการเรียนต่อกระบวนวิชาที่สูงขึ้นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาจากผลการประเมินกระบวนวิชาของนักศึกษา พบว่ามีคะแนนอยู่ในระดับดีมาก จึงอาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ควบคู่กับการเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสุขกับการเรียนไปพร้อมกัน

ตารางที่ 2 ผลการประเมินกระบวนวิชาของนักศึกษา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	Lec Sec	Lab Sec	น.ศ. ทั้งหมด	ประเมินแล้ว	คะแนนประเมินผลดิบ (จาก 100%)	คะแนนประเมินผลดิบ (จาก 5.00)	ผลสรุป
026101	KOREAN 1	001	000	25	13	97.8	4.89	ต้องการ
026101	KOREAN 1	002	000	27	14	95.31	4.77	ต้องการ
026101	KOREAN 1	003	000	30	20	96.29	4.81	ต้องการ

5. สรุปและอภิปรายผล

โครงการที่ผู้เขียนได้จัดทำเป็นโครงการประเภท Type B โดยมีแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ควบคู่กับ Asynchronous Learning แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ก่อนเข้าเรียนในชั้นเรียน – นักศึกษาได้เรียนรู้คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาเกาหลีจากคลิปวิดีโอที่อาจารย์ผู้สอนอัปโหลดลง Microsoft Stream

2. ระหว่างเรียนในชั้นเรียน - นักศึกษาจะได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไป เช่น การจับคู่สนทนาด้วยคำศัพท์และไวยากรณ์ของบทเรียนนั้น ๆ การทำแบบทดสอบทักษะการฟังผ่าน Online form การเขียนความเรียงขนาดสั้นในหัวข้อที่กำหนด การพูดภาษาเกาหลีในหัวข้อที่กำหนด และการจัดทำคลิปวิดีโอแสดงบทบาทสมมติและนำเสนอในชั้นเรียน

3. การประเมินผล - อาจารย์ผู้สอนประเมินผลจากกิจกรรมการทำแบบทดสอบทักษะการฟังผ่าน Online form การเขียนความเรียงขนาดสั้นในหัวข้อที่กำหนด การสัมภาษณ์เป็นภาษาเกาหลีแบบตัวต่อตัว การพูดภาษาเกาหลีในหัวข้อที่กำหนด และการแสดงบทบาทสมมติ

แนวคิดในการประเมินผลจากกิจกรรมดังกล่าว

เกิดจากความต้องการประเมินทักษะภาษาเกาหลีให้ครบทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ฟัง พูด อ่าน เขียน และยังสามารถประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยี การทำงานเป็นทีมของนักศึกษาได้อีกด้วย สอดคล้องกับ Learning Outcome (LO) ที่ตั้งเป้าหมายไว้

นอกจากนี้ การให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้น และใส่ใจทำผลงานให้ออกมาดีที่สุดเท่าที่จะสามารถทำได้ และยังมีทักษะการประเมินรูปแบบการใช้ภาษาที่ดีขึ้นได้

ผู้เขียนได้มีการผลิตสื่อเป็นคลิปวิดีโอรวมทั้งสิ้น 21 คลิป ความยาวต่อคลิปเฉลี่ยประมาณ 25-30 นาที โดยสามารถเข้าถึงลิงก์ของแต่ละคลิปได้จากไฟล์ https://cmu.to/SBd7C





รูปที่ 7 คลังคลิปวิดีโอกระบวนวิชา 026101

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ที่ให้ทุนสนับสนุนการพัฒนาการเรียนการสอนในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ตลอดจนการฝึกอบรมและจัดทีมให้คำปรึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ตลอดระยะเวลาโครงการ

7. เอกสารอ้างอิง

[1] V-cube (Thailand) (2566). LMS คืออะไร ?, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.v-cube.co.th/lms/

[2] ครูบ้านนอกดอทคอม (2552). อนาคตของระบบการศึกษาทางอิเล็กทรอนิกส์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.kroobannok.com/24822

[3] ชุณหพงศ์ ไทยอุปถัมภ์ ตีพิมพ์ในนิตยสาร DVM ปีที่ 3 ฉบับที่ 12 JANUARY-FEBRUARY 2002 หน้า 26-28

[4] หน่วยศึกษานิเทศก์ (2562), แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้, กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

[5] ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (2565). MANGO Canvas คืออะไร?, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://docs.tlic.cmu.ac.th/cmucanvas-manual/

063732 : การประเมินและการปรับปรุงหลักสูตรและการสอน นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก S–O–D–O เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในยุคดิจิทัล

ศักดา สวาทะนันทน์[1]
[1]ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
sakda.swa@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 16 คน
ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☑ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

วิชาการประเมินและการปรับปรุงหลักสูตรและการสอน สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ผู้สอนได้บูรณาการวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้านและองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของ Fink มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก S–O–D–O เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในยุคดิจิทัล โดยนวัตกรรมนี้ประกอบด้วยกระบวนการ 3 ขั้นตอน 4 องค์ประกอบ คือ 1.ขั้นการเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre – Class) มีจุดเน้นที่องค์ประกอบด้านสุนทรียสนทนากับตนเอง (Dialogue with Self) 2.ขั้นการเรียนรู้ในชั้นเรียน (In – Class) มีจุดเน้น 2 องค์ประกอบ คือ สุนทรียสนทนากับผู้อื่น (Dialogue with Other) ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ (Experience of Doing) และ 3.ขั้นการเรียนรู้หลังเข้าชั้นเรียน (After – Class) มีจุดเน้นที่องค์ประกอบการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้น (Experience of Observing) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนพบว่า นักศึกษามีผลการเรียนรู้ในระดับดีมากและดีเด่นในทุกรายการและทุกหน่วยการเรียน และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชาอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, ห้องเรียนกลับด้าน, การบูรณาการใช้เทคโนโลยี

1. บทนำ

สภาพเศรษฐกิจและสังคมของยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกับสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในช่วงที่ผ่านมามีส่วนสำคัญในการผลักดันให้เกิดอาชีพใหม่และเปลี่ยนแปลงตลาดแรงงาน จากผลการสำรวจผู้เรียนกลุ่ม Gen Y และ Gen Z ด้านความต้องการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนกลุ่มนี้มีความต้องการทักษะการทำงานและทักษะชีวิตเพิ่มขึ้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้รูปแบบเดิมไม่สนองตามความต้องการดังกล่าวได้ [1] ประกอบกับผลสำรวจแนวโน้มการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนยุคใหม่ พบว่า การเรียนรู้ควร

มีลักษณะที่รวดเร็ว (Just in time learning) เพิ่มทักษะใหม่สำหรับงานหรืออาชีพในอนาคต (purpose driven) และพัฒนาบุคคลให้มีทักษะและความสามารถรอบด้าน (T – Shape development) โดยมีการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานหลากหลายวิธี (blended learning) และบูรณาการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย [2] ซึ่งจากปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ลักษณะเดิมในลักษณะการเรียนรู้เชิงรับ (Passive learning) ไม่ตอบสนองกับความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน ซึ่งจากการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางที่นักวิชาการเห็นว่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและสามารถส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น [3,4]

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก คือ กระบวนการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยผู้เรียนจะได้ร่วมคิดวิเคราะห์ อภิปราย ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ผ่านการ เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนและผู้สอน [5,6] อย่างไรก็ตาม นอกจากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ความท้าทายสำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษา คือ การบูรณาการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนที่มีความหลากหลายและมุ่งเน้นความรู้เชิงลึกทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ ดังนั้นจึงเป็นโจทย์สำคัญสำหรับผู้สอนในสาขาวิชาหลักสูตรและการสอนที่ต้องพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการจัดการศึกษาตามหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ในฐานะผู้สอนกระบวนวิชาการประเมินและการปรับปรุงหลักสูตรและการสอนซึ่งเป็นวิชาบังคับในสาขา จึงมีความสนใจในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงตลอดจนเป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับกระบวนวิชาอื่น

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนี้ ได้นำหลักการและทฤษฎีสำคัญมาใช้ในการพัฒนา คือ 1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก 2) การบูรณาการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน และ 3) การประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีสาระสำคัญดังนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติสามารถสร้างองค์ความรู้ผ่านการคิดขั้นสูง (Higher – Order Thinking) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน โดยผู้สอนจะทำหน้าที่อำนวยความสะดวก (Facilitator) และออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีความหมาย (Meaningful Learning) สามารถนำไปพัฒนาปรับปรุงต่อยอดให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง โดยรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ได้แก่ การเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเป็นฐาน ใช้ปัญหาเป็นฐาน ใช้โครงงานเป็นฐาน และ ใช้งานวิจัยเป็นฐาน

2.2 การบูรณาการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน

การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการจัดการเรียนรู้มีหลายลักษณะแต่แนวทางหนึ่งที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีการที่เหมาะสมคือ วิธีการห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ซึ่งวิธีดังกล่าวอยู่บนพื้นฐานความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ(Coaching) สร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้และตรวจสอบผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรมผ่านแพลตฟอร์มการเรียนดิจิทัล ซึ่งแนวทางในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวนั้น Lo and Hwang [7] ได้เสนอว่าควรมีกิจกรรม 3 ส่วน คือ 1) กิจกรรมก่อนชั้นเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการทำงาน

เช่น ศึกษาวีดิทัศน์ ทำแบบฝึกหัดทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ 2) กิจกรรมในชั้นเรียน เป็นการทบทวนการเรียนรู้ก่อนชั้นเรียนด้วยคำถามหรือการสนทนาร่วมกัน โดยผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ผ่านกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกลุ่มย่อย 3) กิจกรรมหลังชั้นเรียนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาและสะท้อนผลการเรียนรู้หรือบันทึกการเรียนรู้

2.3 การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินเป็นศาสตร์หนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ที่ไม่อาจแยกกันได้โดยเด็ดขาด ด้วยเหตุดังกล่าวการประเมินจึงมีบทบาทสำคัญทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการจัดการเรียนรู้ แนวคิดการประเมินที่ได้รับการกล่าวถึงในปัจจุบันสามารถแบ่งเป็น 3 แนวคิด คือ 1) การประเมินการเรียนรู้ (Assessment of Learning: AoL) หรือการประเมินเพื่อสรุปรวม(Summative Assessment) ซึ่งให้ความสำคัญต่อการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้ สำหรับตัดสินคุณค่าการบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียน 2) การประเมินผลเพื่อเรียนรู้ (Assessment for Learning: AfL) เป็นการประเมินเพื่อมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขณะที่การเรียนรู้กำลังดำเนินอยู่ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด โดยการรวบรวมหลักฐานตามสภาพจริงของผู้เรียนเพื่อวินิจฉัยปัญหาการเรียนรู้ และให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีคุณภาพแก่ผู้เรียนเพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนและเปลี่ยนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และ 3) การประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as Learning: AaL) ซึ่งเป็นสับเซตของการประเมินเพื่อเรียนรู้ เป็นการขยายบทบาทการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ (formative assessment) ด้วยการรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผู้เรียนขณะเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ของตน สามารถวางแผนการเรียนรู้ กำกับ วินิจฉัย ประเมินและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง [8,9]

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

3.1 วิธีการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการวิธีการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่มีกระบวนการ 3 ขั้นตอน ตามแนวทางของ Lo and Hwang คือ 1.ขั้นการเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre – Class) 2.ขั้นการเรียนรู้ในชั้นเรียน (In – Class) และ 3.ขั้นการเรียนรู้หลังเข้าชั้นเรียน (After – Class) กับรูปแบบการสอนที่มีลักษณะสอดคล้องกับองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของ Fink [10] ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบด้านสุนทรียสนทนา (Dialogue) 2 ส่วน คือ สุนทรียสนทนากับตนเอง (Dialogue with Self) และสุนทรียสนทนากับผู้อื่น (Dialogue with Other) และองค์ประกอบด้านประสบการณ์ที่ผู้เรียนควรได้รับ (Experience) 2 ส่วน คือ ประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ (Experience of Doing) และประสบการณ์ที่ได้จากการสังเกต (Experience of Observing) ดังนั้นนวัตกรรมนี้จึงประกอบด้วยขั้นตอน 3 ขั้นและ 4 องค์ประกอบ และเพื่อให้ง่ายต่อการสื่อสาร ผู้สอนจึงเรียกนวัตกรรมนี้ว่า S–O–D–O ซึ่งได้มาจากตัวอักษรนำแต่ละองค์ประกอบโดยสาระสำคัญของการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรมนี้ สามารถสรุปได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre – Class) ขั้นตอนนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อวีดิทัศน์ หนังสือ บทความวิชาการ เอกสารประกอบการเรียนที่ผู้สอนได้รวบรวมไว้ในระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (LMS) ของกระบวนวิชาที่จัดทำขึ้นผ่านชุดเครื่องมือ Google Classroom รหัสชั้นเรียน qiu4q37 (สามารถเข้าถึงได้โดยสแกน QR Code ในรูปที่ 1) ควบคู่กับการให้นักศึกษาตอบคำถาม แบบฝึกหัดหรือทำกิจกรรมรายบุคคลและสะท้อนผลการศึกษาในลักษณะของสุนทรียสนทนากับตนเอง (Dialogue with Self) เพื่อให้นักศึกษาได้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ศึกษาจากสื่อ

การเรียนรู้และกิจกรรมที่ผู้สอนได้มอบหมายก่อนการทำกิจกรรมในชั้นเรียนทุกหน่วยการเรียน



รูปที่ 1 ระบบบริหารจัดการเรียนการสอน(LMS) กระบวนวิชา 063732

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน (In – Class) นักศึกษาจะได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่มุ่งหวังให้นักศึกษาได้นำสิ่งที่ตนเองสะท้อนผ่านสุนทรียสนทนากับตนเอง (Dialogue with Self) ในขั้นตอนที่ 1 มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนกลุ่มย่อยในลักษณะของสุนทรียสนทนากับผู้อื่น (Dialogue with Other) ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเน้นการลงมือปฏิบัติ (Experience of Doing) ตามที่ผู้สอนได้กำหนดไว้แต่ละหน่วยการเรียน ดังตารางที่ 1

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้หลังชั้นเรียน (After – Class) ขั้นตอนนี้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้สรุปองค์ความรู้ สาระสำคัญ ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้และสะท้อนผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งได้จากการสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้น (Experience of Observing) ทั้งจากการทำกิจกรรมรายบุคคล ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานร่วมกับเพื่อน และการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนผ่านการประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการต่าง ๆ

จากการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอนและ 4 องค์ประกอบข้างต้น สามารถสรุปเป็นรูปแบบของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก S–O–D–O ได้ดังรูปที่ 2

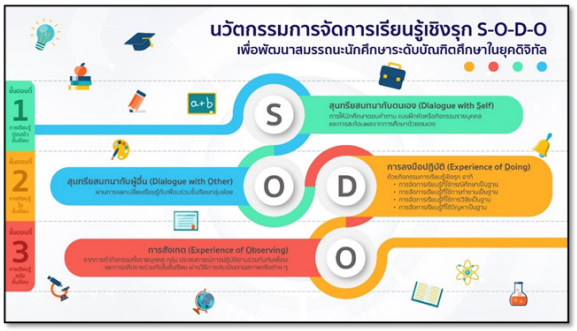
3.2 สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนได้จัดทำระบบบริหารจัดการชั้นเรียน (LMS) เพื่อใช้รวบรวมสื่อต่าง ๆ ทั้งในส่วนของเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียน สื่อและแหล่งเรียนรู้ งานและกิจกรรมที่มอบหมาย การประเมินผล และช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับนักศึกษา โดยมีรายละเอียดของสื่อในตารางที่ 2

ตารางที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ กระบวนการที่นักศึกษามีส่วนร่วมและสร้างทักษะการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษา

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ลักษณะการจัดการเรียนรู้ งาน-กิจกรรมที่มอบหมาย
การวิเคราะห์ข้อมูลทางหลักสูตรและการประเมินหลักสูตรก่อนนำไปใช้	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน ลักษณะงาน : งานกลุ่มย่อย** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้ :** ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ที่เป็นประเด็นปัญหาให้นักศึกษานำหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ศึกษาเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและการอภิปรายร่วมกันในกลุ่มย่อยมาวิเคราะห์และหาคำตอบร่วมกัน โดยผู้สอนมอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษาดำเนินการ ดังนี้ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตรสถานศึกษาจากรายการหลักสูตรสถานที่กำหนดให้ และ 2) นำเทคนิคการประเมินปุยแซงค์มาประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย
รูปแบบการประเมินหลักสูตรที่สำคัญ	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การทำงานเป็นฐาน ลักษณะงาน : งานกลุ่มย่อย** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้ :** ผู้สอนกำหนดหัวข้อรายการรูปแบบการประเมินหลักสูตรให้นักศึกษากลุ่มละ 1 รูปแบบ ให้แต่ละกลุ่มดำเนินการดังนี้ 1) ศึกษาสารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ และสรุปสาระสำคัญพร้อมนำเสนอตัวอย่างโครงการประเมินหรืองานวิจัยที่ได้นำรูปแบบการประเมินดังกล่าวไปใช้ 2) จัดทำสื่อเพื่อนำเสนอผลการศึกษาหน้าชั้นเรียน
การวางแผนและการจัดทำโครงการประเมินหลักสูตร	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน ลักษณะงาน : งานกลุ่มย่อย** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้ :** ผู้สอนกำหนดสถานการณ์ปัญหา โดยให้นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่เป็นคณะทำงานโครงการประเมินหลักสูตรห้องเรียนวิทยาศาสตร์ ของกระทรวงฯ โดยภาระงานที่ต้องดำเนินการ คือ 1) จัดทำข้อเสนอโครงการฯ 2) ส่งโครงร่างโครงการประเมินให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน พิจารณาผ่านระบบที่ผู้สอนกำหนด 3) ปรับปรุงแก้ไขโครงการให้มีความสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และ 4) นำเสนอโครงการประเมินฉบับสมบูรณ์หน้าชั้นเรียน

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ลักษณะการจัดการเรียนรู้ งาน-กิจกรรมที่มอบหมาย
ตัวอย่างการประเมินหลักสูตรในหลากหลายบริบท	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน ลักษณะงาน : งานกลุ่มย่อย** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้** : ผู้สอนกำหนดตัวอย่างงานวิจัยการประเมินหลักสูตรในบริบทต่าง ๆ ให้นักศึกษาดำเนินการ 1) ศึกษาวิเคราะห์รายบุคคลและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อยเพื่อตอบคำถามที่กำหนด 2) จัดทำสื่อสรุปสาระสำคัญจากการศึกษาและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
กระบวนการปรับปรุงหลักสูตร	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน ลักษณะงาน : งานกลุ่มย่อย** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้** : ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มดำเนินการดังนี้ 1) คัดเลือกผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้บริหารหลักสูตรที่มีประสบการณ์ปรับปรุงเปลี่ยนหลักสูตรของสถานศึกษา 2) สัมภาษณ์และบันทึกการสัมภาษณ์ 3) สรุปสาระสำคัญจากการสัมภาษณ์และถอดบทเรียนความสำเร็จหรือประเด็นการเรียนรู้ที่สำคัญ 4) จัดทำสื่อสรุปผลการศึกษาและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
การประเมินเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และการสอนของครู	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การวิจัยเป็นฐาน ลักษณะงาน : งานรายบุคคล** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้** : ผู้สอนมอบหมายเอกสารเรื่อง 50 เทคนิคการประเมินผลในชั้นเรียนของ Thomas A. Angelo, K. Patricia Cross ให้ศึกษาและมอบหมายกิจกรรมให้นักศึกษาปฏิบัติเป็นรายบุคคล ดังนี้ 1) เลือกเทคนิคการประเมินที่ตนสนใจจำนวน 1 วิธี 2) ศึกษาเอกสารและสรุปสาระสำคัญและจัดทำสื่อวีดีทัศน์เพื่อนำเสนอวิธีการประเมิน 3) อัพโหลดไฟล์ในข้อ 2 ในระบบ LMS 4) ให้ศึกษาสื่อวีดีทัศน์การประเมินจากผลงานของเพื่อน จำนวน 3 รายการและแบบประเมินผลงานดังกล่าวผ่านระบบ LMS โดยผู้สอนจะกำหนดให้ 2 รายการและเลือกตามความสนใจ 1 รายการ
ภาวะผู้นำในการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงหลักสูตรและการสอน	**รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้ที่ใช้การทำงานเป็นฐาน** **ลักษณะงาน : งานกลุ่มของนักศึกษาทุกคนในกระบวนวิชา** **ลักษณะการจัดการเรียนรู้** : ผู้สอนมอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษาร่วมกันจัดกิจกรรมสัมมนาวิชาการออนไลน์ (Webinar) ภายใต้หัวข้อ ภาวะผู้นำในการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงหลักสูตรและการสอน



รูปที่ 2 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก S–O–D–O

ตารางที่ 2 สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ประเภทของสื่อ	จำนวน
วีดีทัศน์นำเสนอเนื้อหาสาระที่จะทำโดยผู้สอน	7 รายการ
เอกสารประกอบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่จัดทำโดยผู้สอน	9 รายการ
เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (งานวิจัย หนังสือ หลักสูตรสถานศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้ และโครงร่างโครงการประเมินหลักสูตร)	
○ งานวิจัย	5 รายการ
○ หนังสือ	1 รายการ
○ หลักสูตรสถานศึกษา	4 รายการ
○ แผนการจัดการเรียนรู้	8 รายการ
○ โครงร่างโครงการประเมินหลักสูตร	1 รายการ
แบบทดสอบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Test)	1 รายการ
แบบฟอร์มอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic form)	
○ แบบสะท้อนการเรียนรู้รายบุคคล	10 รายการ
○ แบบประเมินผลงานของเพื่อน	1 รายการ
○ แบบประเมินคุณภาพโครงการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ	1 รายการ
○ แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชา	1 รายการ

3.3 กระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอนสามารถสนับสนุนการมีส่วนร่วมของนักศึกษาผ่านการแสดงออกจากการเรียนรู้ในลักษณะดังนี้ [11]

1) การจัดการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักศึกษา ซึ่งได้จากกิจกรรมรายบุคคลในขั้นตอนที่ 1 องค์ประกอบ S และกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักศึกษาปฏิบัติงานร่วมกันตามขั้นตอนที่ 2 ในองค์ประกอบ O และ D อาทิ การศึกษาตัวอย่างงานวิจัยประเมินหลักสูตรในบริบทต่าง ๆ การวิเคราะห์องค์ประกอบหลักสูตรและการสัมภาษณ์ผู้บริหารหลักสูตร

2) การจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริงที่ท้าทาย ซึ่งได้จากขั้นตอนที่ 2 ขององค์ประกอบ D ผ่านการจัดการเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ทั้งการทำงานเป็นฐาน ผ่านกิจกรรมศึกษารูปแบบการประเมินหลักสูตรและการจัดสัมมนาวิชาการออนไลน์ (Webinar) การใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านการจัดทำโครงการประเมินหลักสูตรห้องเรียนวิทยาศาสตร์ (ดูผลงานโดยสแกน QR Code ในรูปที่ 3) และการใช้การวิจัยเป็นฐาน จากการศึกษาและจัดทำวีดิทัศน์เทคนิคการประเมินผลในชั้นเรียน (ดูผลงานโดยสแกน QR code ในรูปที่ 4)

3) การส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาและผู้สอนกับนักศึกษา จากขั้นตอนที่ 2 ขององค์ประกอบ O และ D ผ่านกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มย่อย การปฏิบัติงานกลุ่ม การนำเสนอผลงานและการอภิปรายในชั้นเรียน

4) การใช้เครื่องมือในการสื่อสารหลายทางทั้งการพูด เขียนและใช้เทคโนโลยี จากขั้นตอนที่ 3 องค์ประกอบ O ผ่านการสะท้อนความคิด การอภิปรายสิ่งที่เรียนรู้ การประเมินตนเองและเพื่อน ทั้งจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนปกติ ออนไลน์และการประเมินผ่านเครื่องมือทางเทคโนโลยี



รูปที่ 3 กิจกรรมนำเสนอโครงการประเมินหลักสูตร



รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงานนักศึกษากิจกรรมเทคนิคการประเมินผลในชั้นเรียน

3.4 กระบวนการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้นักศึกษา

จากการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สำคัญ 3 ด้าน [12] คือ

1) ทักษะการคิด (Thinking skills) จากทักษะย่อยการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และคิดเชิงวิพากษ์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอนและทุกองค์ประกอบของนวัตกรรม

2) ทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) จากทักษะย่อยการรู้สารสนเทศ การนำตนเอง การทำงานเป็นทีมและทักษะการวิจัย ผ่านกระบวนการเรียนรู้ขั้นตอนที่ 1 องค์ประกอบ S จากแบบฝึกหัด การสะท้อนผลการเรียนรู้และกิจกรรมรายบุคคล และขั้นตอนที่ 2 ขององค์ประกอบ O และ D ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติงานตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียน

3) ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT skills) นักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือเทคโนโลยีในการเรียนรู้จากการใช้งานระบบบริหารจัดการชั้นเรียน (LMS) จากเครื่องมือการสื่อสารทางไกลด้วย แอปพลิเคชัน Zoom และจากการบูรณาการใช้เทคโนโลยีของกิจกรรมการเรียนหน่วยการเรียนต่าง ๆ อาทิ การสืบค้นสารสนเทศเพื่อการศึกษารูปแบบการประเมินที่สำคัญ การผลิตสื่อนำเสนอผลงานงานทั้งรายบุคคลและกลุ่ม การทำคลิปวีดิทัศน์เทคนิคการประเมินในชั้นเรียนและการใช้งานแอปพลิเคชัน StreamYard ในการจัดกิจกรรมสัมมนาวิชาการออนไลน์ (Webinar) (ดูผลงานโดยสแกน QR Code ในรูปที่ 5)



รูปที่ 5 กิจกรรมสัมมนาวิชาการออนไลน์

4. ผลที่ได้รับจากการนำนวัตกรรมไปใช้

4.1 แนวทางการวัดและประเมินผล

เพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชาได้กำหนดแนวทางการวัดและประเมินผลโดยมุ่งเน้นและให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (AfL) และการประเมินขณะเรียนรู้ (AaL) มากกว่าการประเมินผลการเรียนรู้ (AoL) เพื่อตัดสินระดับความสามารถของนักศึกษาในรูปแบบของการให้ระดับผลการเรียนแต่เพียงอย่างเดียว โดยมีรายละเอียดการประเมินดังนี้

1) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (AfL) โดยการรวบรวมหลักฐานและข้อมูลตามสภาพจริงของการเรียนรู้ในด้านการเรียนเพื่อรู้ (learning to know) การเรียนเพื่อปฏิบัติได้ (learning to do) การเรียนเพื่ออยู่ร่วมกัน (learning to live) และการเรียนเพื่อชีวิต (learning to be) ผ่านการประเมินชิ้นงานหรือภาระงานที่ผู้สอนมอบหมาย การตั้งคำถามที่กระตุ้นให้นักศึกษาคิดขั้นสูงและการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ทั้งจากผู้สอน ผู้ทรงคุณวุฒิและวิทยากรในกิจกรรมการเรียนหน่วยต่าง ๆ

2) การประเมินขณะเรียนรู้ (AaL) เพื่อช่วยให้นักศึกษาพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องด้วยการประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเองอย่างสม่ำเสมอผ่านการทำแบบสะท้อนผลการเรียนรู้รายบุคคลแต่ละหน่วยการเรียนและการประเมินเพื่อน

3) การประเมินผลการเรียนรู้ (AoL) เป็นการประเมินสรุปเมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านการทดสอบปลายภาคเรียนด้วยแบบทดสอบอิเล็กทรอนิกส์

จะเห็นได้ว่าการประเมินผลกระบวนวิชานี้ได้ให้ความสำคัญกับการประเมินทั้งก่อน ระหว่างและหลังการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมการประเมินทั้ง 3 ลักษณะโดยมีรายการสำหรับประเมินการเรียนรู้ในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 รายการประเมินการเรียนรู้นักศึกษา

รายการประเมิน	คะแนน (%)
1.ชิ้นงานและงานที่มอบหมายแต่ละหน่วยการเรียน (AfL)	25
2.โครงการประเมินหลักสูตรห้องเรียนวิทยาศาสตร์ (AfL)	15
3.รายงานผลการจัดกิจกรรมสัมมนาวิชาการออนไลน์ (Webinar) (AfL)	20
4.การสะท้อนผลการเรียนรู้รายบุคคล (AaL)	10
5.การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน	
อาทิ การอภิปราย ตอบคำถาม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (AaL)	10
6.การทดสอบปลายภาคเรียน (AoL)	20
รวม	**100**

4.2 ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

จากรายการประเมินการเรียนรู้ทั้ง 6 รายการดังแสดงในตารางที่ 3 ผู้สอนได้สอดแทรกวิธีการประเมินสมรรถนะการเรียนรู้เพื่อให้ครอบคลุม 5 รายการสำคัญสำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาไว้

ทุกหน่วยการเรียน โดยมีผลการประเมินและระดับการประเมินเฉลี่ยของแต่ละรายการในตารางที่ 4 ซึ่งจากข้อมูล พบว่า นักศึกษามีผลการเรียนอยู่ในระดับดีมากและดีเด่นทุกหน่วยการเรียนซึ่งสะท้อนภาพความสำเร็จในด้านสมรรถนะผู้เรียนอันเป็นผลมาจากการนำนวัตกรรมไปใช้ได้เป็นอย่างดี

4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

การประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาสามารถสะท้อนได้จากข้อมูล 2 ส่วน คือ

1) ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS ซึ่งจากข้อมูลมีนักศึกษาเข้าประเมินคิดเป็นร้อยละ 75 โดยพบว่ามีผลการประเมินการสอนทั้งวิชาได้คะแนนเฉลี่ย 4.94 คิดเป็นร้อยละ 98.81 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก

2) ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ จากแบบประเมินที่ผู้สอนทำขึ้น ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้สำหรับการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในอนาคตนั้น ผลการประเมินพบว่า นักศึกษาพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ ดังรายละเอียดในตารางที่ 5

ตารางที่ 4 การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

รายการ		ผลการวิเคราะห์	หน่วยการเรียนรู้ที่						
			1	2	3	4	5	6	7
1	มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา	μ	4.36	4.38	4.67	4.36	4.45	4.80	4.70
		σ	0.50	0.49	0.47	0.61	0.50	0.40	0.50
		ระดับ	ดีมาก	ดีมาก	ดีเด่น	ดีมาก	ดีมาก	ดีเด่น	ดีเด่น
2	สามารถสืบค้นรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหา เพื่อใช้แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	μ	4.50	4.62	4.67	4.64	4.73	4.60	4.80
		σ	0.65	0.49	0.47	0.61	0.45	0.49	0.40
		ระดับ	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น
3	ความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและวิชาชีพอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	μ	4.79	4.77	4.83	4.71	4.82	4.80	5.00
		σ	0.43	0.42	0.37	0.45	0.39	0.54	0.00
		ระดับ	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น
4	มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นต่อการทำงานที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศฯ	μ	4.79	4.77	4.67	4.57	4.82	4.67	4.90
		σ	0.43	0.42	0.47	0.62	0.39	0.60	0.30
		ระดับ	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น
5	สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้สื่อนำเสนอได้อย่างเหมาะสม	μ	4.64	4.54	4.58	4.57	4.82	4.87	4.80
		σ	0.50	0.50	0.64	0.49	0.39	0.34	0.40
		ระดับ	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น	ดีเด่น

4.4 ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้สอน

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ส่งผลให้ผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทใหม่จากผู้ให้ความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก(Facilitator) เป็นผู้แนะแนวทาง (Coach) และเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ (Co-learner) ผ่านประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่นักศึกษา ตลอดจนมีโอกาสได้เติมเต็มองค์ความรู้ศาสตร์การสอนแนวใหม่ พัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้สอนในศตวรรษที่ 21 องค์ประกอบ 3C + 3E คือ C1: Constructionist เข้าใจและยืนยันความเชื่อว่านักศึกษาสามารถสร้างองค์ความรู้ได้โดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่กับการลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก C2: Collaboration การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างนักศึกษาและผู้สอนกับนักศึกษา C3: Computer (ICT) integration มีทักษะการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการเรียนรู้

E1: Experience มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ E2 : Expended มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนสู่ผู้เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและ E3 : Evaluation มีความสามารถในการเป็นนักประเมินที่ดีและสามารถใช้เทคนิควิธีการและเทคโนโลยีเพื่อการประเมินผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนวิชา

ข้อ	รายการ	μ	σ	ความหมาย
1	กระบวนวิชามีการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม	4.80	0.4	มากที่สุด
2	**กระบวนวิชามีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับลักษณะวิชาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสม**	**4.87**	**0.34**	**มากที่สุด**
3	กระบวนวิชามีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่กำหนด	4.60	0.61	มากที่สุด
4	กระบวนวิชามีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้และทักษะในการนำไปปฏิบัติจริงที่เหมาะสม	4.80	0.54	มากที่สุด
5	**กระบวนวิชามีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาการคิด ได้อภิปรายและแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสม**	**4.93**	**0.25**	**มากที่สุด**
6	กระบวนวิชามีกิจกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นที่น่าสนใจและกระตุ้นให้นักศึกษาอยากเรียนรู้	4.67	0.47	มากที่สุด
7	กระบวนวิชามีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักศึกษามีการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาที่เหมาะสม	4.80	0.40	มากที่สุด
8	**กระบวนวิชามีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถสร้างความรู้และความเข้าใจได้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสม**	**4.87**	**0.34**	**มากที่สุด**
9	**กระบวนวิชามีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม**	**5.00**	**0.00**	**มากที่สุด**
10	บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชาช่วยให้นักศึกษากระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	4.60	0.49	มากที่สุด
11	แพลตฟอร์มเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่นักศึกษาได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.40	มากที่สุด
12	**วิทยากรและผู้ทรงคุณวุฒิที่มาร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้อย่างเหมาะสม**	**5.00**	**0.00**	**มากที่สุด**
13	วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่กระบวนวิชานำมาใช้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.40	มากที่สุด
14	**วิธีการวัดและประเมินผลที่กระบวนวิชานำมาใช้ช่วยส่งเสริมการให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม**	**4.93**	**0.25**	**มากที่สุด**
15	ผลสำเร็จของการจัดการศึกษา**โดยภาพรวม** นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด	4.80	0.40	มากที่สุด

5. บทสรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ในการจัดการศึกษากระบวนวิชา 063732 ครั้งนี้ ผู้สอนได้บทเรียนที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาใน 3 ประเด็น คือ

1. องค์ประกอบสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกประกอบด้วย 1) การสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ โดยการนำเข้าสู่บทเรียนกระตุ้นให้นักศึกษาอยากเรียนรู้ สนใจในสถานการณ์ปัญหา ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้และกระตุ้นให้ใช้ความรู้จากประสบการณ์เดิม 2) การลงมือสร้างความเข้าใจและวางแผนในการเรียนรู้โดยการแบ่งนักศึกษาเป็นกลุ่มย่อย กระตุ้นให้นักศึกษาใช้ทักษะการคิด การแก้ปัญหา การลงมือปฏิบัติและสำรวจตรวจสอบอย่างเป็นระบบจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ 3) การลงข้อสรุปผลของการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ ผ่านกิจกรรมที่ใช้การสื่อสารร่วมกันและนำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย 4) การขยายความรู้สู่ผลงานหรือชิ้นงาน โดยให้นักศึกษาได้มีโอกาสนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์กับศาสตร์อื่น ๆ ทั้งลักษณะของผลงานรายบุคคลและรายกลุ่ม และ 5) การประเมินผลการเรียน

รู้โดยให้ความสำคัญกับการประเมินเพื่อการเรียนรู้โดยร่วมกันระหว่างนักศึกษาและผู้สอนตลอดกระบวนการ

2. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีหลากหลายวิธี แต่ไม่มีวิธีการที่ดีที่สุด ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมกับบริบททั้งในส่วนของนักศึกษาหรือผู้เรียน เนื้อหาสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้หรือวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจองค์ความรู้และสาระสำคัญของกระบวนวิชาและเกิดแรงบันดาลใจในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อต่อยอดหรือขยายฐานความรู้ให้กว้างขึ้น

3. การบูรณาการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ประสบความสำเร็จควรคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระ(Content) 2) ความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนการสอน วิธีการเรียนรู้ และการประเมินผล (Pedagogical) และ3)ความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยี (Technological) โดยการบูรณาการใช้เทคโนโลยีในเรื่องหนึ่งให้ประสบความสำเร็จผู้สอนจำเป็นต้องพิจารณาความสอดคล้องกันของทั้ง 3 องค์ประกอบว่าสาระความรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้และคุณลักษณะของเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกันหรือไม่เพื่อประสิทธิภาพการเรียนรู้

5.2 แนวทางในการขยายผล

ผู้สอนได้กำหนดแผนงานเพื่อเผยแพร่นวัตกรรมและแนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยการนำเสนอนวัตกรรมผ่านการประชุมสาขาวิชาหรือเวทีวิชาการต่าง ๆ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนแนวคิดและเชิญชวนให้คณาจารย์ทั้งในและนอกสาขาวิชาได้นำนวัตกรรมนี้ไปประยุกต์หรือปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนวิชาอื่น ๆ โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษา

6. กิตติกรรมประกาศ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก S–O–D–O เพื่อพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในยุคดิจิทัลนี้ ได้รับทุนสนับสนุนการดำเนินงานจาก ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนขอขอบคุณหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนมา ณ โอกาสนี้ และพร้อมกันนี้ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิและวิทยากรทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ผู้สอนในการสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และท้ายที่สุดขอขอบใจนักศึกษาที่ลงทะเบียนกระบวนวิชา 063732 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่ให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ด้วยดีตลอดภาคเรียน

7. เอกสารอ้างอิง

[1] สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ร่วมกับสถาบันการเรียนรู้ มจธ. (2560,26 กันยายน). เทรนด์การเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล. https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/899/Digilearn_infographic

[2] ทีมงานเทคซอส. (2563). 4 เทรนด์การเรียนรู้บนโลกยุคใหม่ เดินหน้าอย่างไรให้คว้าโอกาสได้ก่อนใคร. https://techsauce.co/news/4-learning-trends-in-new-era

[3] ภริมา วินิธาสถิตกุล และ ชนินันท์ แย้มขวัญยืน. (2565). การเรียนรู้เชิงรุก: แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, 6(3), 921–933.

[4] วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 9(1), 135-145.

[5] Meyers, C.J.T.B. (1993). Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom. Jossey-Bass.

[6] Silberman, M. L. (1996). Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject. Allyn and Bacon.

[7] Lo, C K & Hwang, G. J. (2018). How to advance our understanding of flipped learning: Directions and a descriptive framework for future research. Knowledge Management & E-Learning,10(4), 441-454. http://dx.doi.org/10.34105/j.kmel.2018.10.027

[8] สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). การประเมินเพื่อเรียนรู้ : การตั้งคำถามและการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.

[9] สรัญญา จันทร์ชูสกุล. (2561). แนวคิด หลักการ และยุทธวิธีการประเมินผลเพื่อการเรียนรู้. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 24(1), 14-28.

[10] Fink, L. D. (2010). Active Learning. University Oklahoma Instructional Development Program,University of Oklahoma. https://commons.trincoll.edu/ctl/files/2013/08/Week-3-Active-Learning.pdf

[11] ยุรนันท์ ตามกาล, สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, และ เกียรติวรรณ อมาตยกุล.(2561). การพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามหลักวิถีชีวิตสีเขียวเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของครอบครัว. Journal of HR intelligence, 13(1), 20-45.

[12] ศักดิ์สิทธิ์ ฤทธิลัน, ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, และ ศิริชัย กาญจนวาสี. (2554). การพัฒนาแบบวัดคุณลักษณะผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารวิธีวิทยาการวิจัย, 24(3), 370-392.

062210 : พัฒนาและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริงเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

ศิริพร วงค์ตาคำ[1]
[1]ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail wongtakom.s@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 25 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 062210 พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี (Digital tools) ที่เหมาะกับเนื้อหาแต่ละเนื้อหา เพื่อให้นักศึกษาเกิดทักษะและเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการศึกษาด้วยตนเอง อีกทั้งการเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ในภาคการศึกษาที่ 2/65 นี้ยังสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) กิจกรรมหลักของกระบวนวิชานี้จัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับจิตวิทยาการศึกษาและความเป็นครูปฐมวัย ธรรมชาติและลักษณะของเด็กปฐมวัย แนวคิด ทฤษฎี และจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย หลักการสอนและวิธีการสอน ปัจจัยในการส่งเสริมการเรียนของเด็กปฐมวัย การวิจัยเชิงจิตวิทยาเพื่อการศึกษา และนำข้อความรู้ที่ได้มาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้เรียนศึกษาผ่านสื่อการสอนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน ต่อยอดความคิดนำไปสู่การผลิตสื่อตามประเด็นที่ตนเอง/กลุ่มสนใจ และจัดทำสื่อ เช่น Clip ต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาปฐมวัย นักศึกษาลงทะเบียนจำนวน 25 คน

ผลการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning กับ Flipped-Classroom ในภาคการศึกษาที่ 2 ปี 2565 นี้ พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียน นักศึกษาสามารถนำความรู้จากที่ได้เรียนรู้ออกแบบและจัดทำสื่อการให้ความรู้ที่เกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยและเผยแพร่ให้กับผู้ปกครอง ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย

คำสำคัญ: พัฒนาการ, การเรียนรู้, เด็กปฐมวัย

1. บทนำ

การพัฒนาเด็กปฐมวัยมีความสำคัญและเป็นหน้าที่ของผู้ที่มีความเกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยเฉพาะผู้ปกครองและครูในการร่วมกันส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กให้พร้อมต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะ

ศึกษาศาสตร์ จึงต้องเตรียมความพร้อมให้แก่นักศึกษาครูปฐมวัย เพื่อให้พร้อมต่อการก้าวสู่การเป็นครูปฐมวัยที่เข้าใจพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในอนาคต อีกทั้งมีความสามารถในการออกแบบและส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพราะเด็กปฐมวัยผู้ถือเป็นอนาคตพลเมืองที่สำคัญของประเทศต่อไป

เพื่อให้นักศึกษาครูปฐมวัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดทั้งภาคการศึกษาที่ 2/65 ของกระบวนวิชานี้ จึงมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบ Active learning โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT Digital tools ที่เหมาะสมในการเติมเติมการเรียนรู้ นักศึกษามีช่วงเวลาในการเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อปรึกษาหารือและระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ การทำงานเป็นทีม (Teamwork) การประชุม การวางแผนงาน การออกแบบชิ้นงาน และการค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการศึกษาคลิปวิดีโอสื่อสารสอน online ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้และจากการค้นหา และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนล่วงหน้า และนำมาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียนผ่านช่องทาง online/onsite และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐานด้านทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ฝึกทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งนับเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่ ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา 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

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องในกระบวนวิชาที่นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประกอบด้วย 1) จิตวิทยาการศึกษาและความเป็นครูปฐมวัย 2) ธรรมชาติและลักษณะของเด็กปฐมวัย 3) แนวคิด ทฤษฎี และจิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย 4) การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย 5) หลักการสอนและวิธีการสอน 6) ปัจจัยในการส่งเสริมการเรียนของเด็กปฐมวัย และ 7) การวิจัยเชิงจิตวิทยาเพื่อการศึกษา

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

กระบวนวิชานี้ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น ซึ่งในรายวิชานี้ผู้เรียนจะต้อง เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในรายวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1) การใช้ Microsoft Teams สำหรับ ใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเมื่อพบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ การมอบหมายงาน และส่งงานและการศึกษาเอกสารประกอบการสอน

2) การใช้ Canvas สำหรับใช้ในการออกแบบการนำเสนองาน และการแบ่งปันรูปภาพ คลิปวิดีโอต่าง ๆ

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

4) โปรแกรม Zoom สำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสารกันหากเกิดกรณีที่ไม่สามารถเข้ามาพบหรือเรียนได้ตามตาราง และใช้ในการประชุม นัดหมายกิจกรรมต่าง ๆ

5) การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, Youtube, kahoot, Plicker, Prezi, Mentimiter, Padlet เป็นต้น สำหรับใช้ในการศึกษาวีดิทัศน์ต่าง 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 15 นาที ในแต่ละเนื้อหา ให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิป ซึ่งคลิปวิดีโอนี้จะลงไว้ใน YouTube, Microsoft team, Padlet และให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากออนไลน์อื่น ๆ

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย สนทนา และกิจกรรม Active Learning โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน (การนำเสนอสิ่งที่ได้ศึกษาค้นคว้า, การนำเสนอสื่อในรูปแบบต่าง ๆ) และร่วมกับสื่อ online

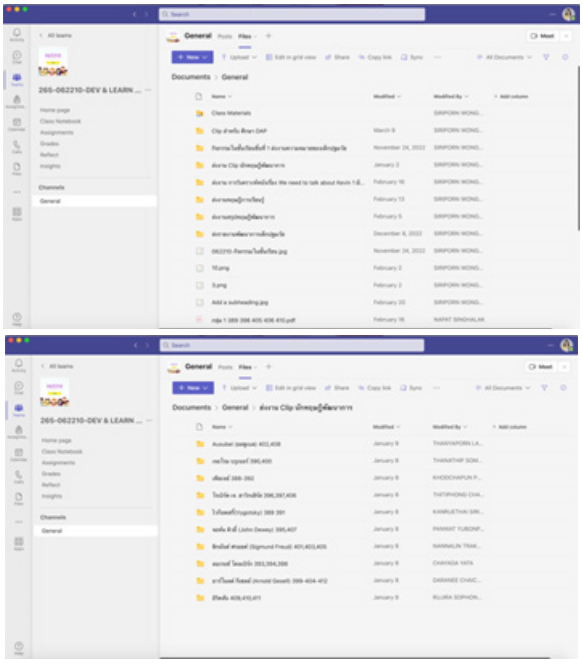
ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชา กับแบบใหม่ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning และ Flipped-Classroom

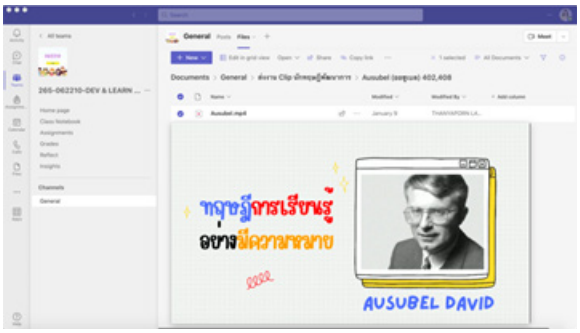
ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
การเตรียมการสอน	ผู้สอนเป็นผู้วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด	ผู้สอนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ และวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา	เน้นการบรรยายประกอบสื่อ power point	เน้นให้นักศึกษาเป็น Active learner และจัดการเรียนการสอนแบบFlipped-Classroom ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (facilitator)
การประเมินผลการเรียนรู้	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Summative Assessment	

ขั้นตอน	แบบเดิม	แบบใหม่
	เน้นการวัดและประเมินผลแบบ Formative Assessment มากกว่า Summative Assessment	

4. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เกิดขึ้น

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

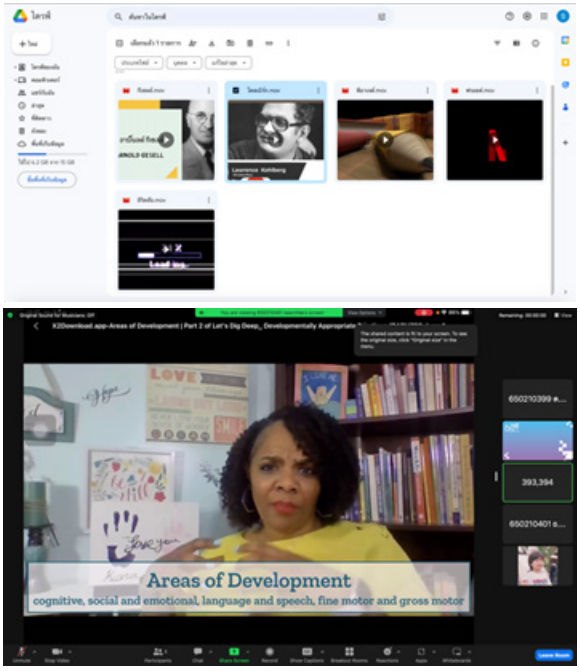




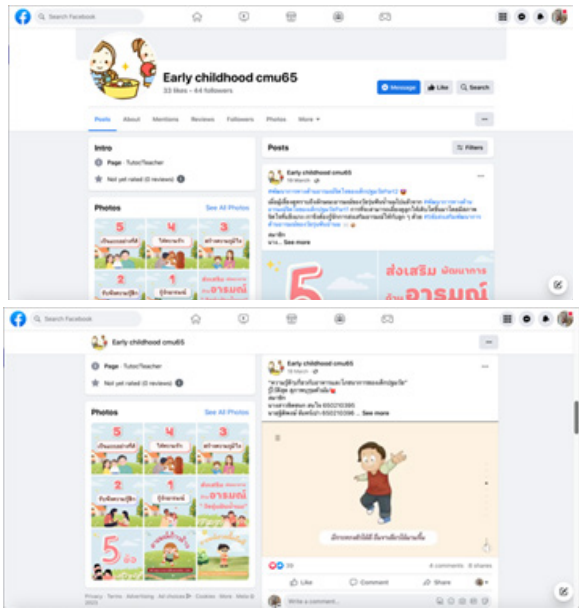
รูปที่ 1-3 การนำเสนองานและการส่งงานเพื่อแบ่งปันให้เพื่อนในชั้นเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน

4.2 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิดLearning Outcome 2 ผู้เรียนเรียนรู้ทฤษฎีการเรียนรู้และหลักการสอนในระดับปฐมวัยผ่าน Clip VDO เพื่อวางแผน ออกแบบ และผลิตสื่อการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก

ผู้สอนผลิตคลิปการสอนทั้งหมดจำนวน 10 คลิป โดยส่งเป็น link Google Drive และเป็นไฟล์ clip ให้ผู้เรียนเนื่องจากไฟล์ค่อนข้างใหญ่ จึงได้ทำการตกลงกับนักศึกษา และนักศึกษายินยอมผู้สอนจึงไม่ได้สร้างช่องทางการนำเสนอคลิป



รูปที่ 4-5 Clip VDO การสอน



รูปที่ 6-7 การผลิตสื่อให้ความรู้พร้อมเผยแพร่แก่ผู้ปกครอง ครู และเด็กปฐมวัย

4.3 กิจกรรม Active Learning ที่ทำให้เกิด Learning Outcome 3 ผู้เรียนศึกษางานวิจัยที่สนใจเพื่อนำมาเขียนเป็นบทความ “ความเป็นครูปฐมวัยในศตวรรษที่ 21”



รูปที่ 8 ตัวอย่างการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวกับจิตวิทยาความเป็นครู/จิตวิทยาพัฒนาการ/จิตวิทยาการสอน



รูปที่ 9 เล่มรวมบทความของนักศึกษา

5. สรุปบทเรียนที่ได้รับ

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

ส่วนในด้านของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และสามารถดำเนินการเรียนรู้ของตนเองและร่วมกับเพื่อนได้ ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้วิธีการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ คุณลักษณะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนในรูปแบบ Active Learning แล้วผู้เรียนเกิดคุณลักษณะเชิงบวก ดังนี้

1) ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมาย

2) ผู้เรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3) ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุและผลอย่างชัดเจน ถามคำถาม และตอบคำถามระหว่างการเรียนรู้มากขึ้น

4) ผู้เรียนมีกระบวนการในการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ การลำดับขั้นตอนในการทำอย่างเป็นระบบระเบียบ

5) ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีคุณค่า





รูปที่ 10-11 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] ทิศนา แขมมณี. (2021). ศาสตร์การสอน. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุคศย์. (2006). ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[3] สุรางค์ โค้วตระกูล. (2559). จิตวิทยาการศึกษา. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[4] Neuman, S. B., Copple, C., & Bredekamp, S. (2000). Learning to read and write: Developmentally appropriate practices for young children. National Association for the Education of Young Children.

063730 : การบริหารหลักสูตร สร้างครูนักนวัตกรด้านบริหารหลักสูตรด้วยวิทยาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

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

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 16 คน
ระดับ ☐ ปริญญาตรี ☑ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 063730 การบริหารหลักสูตร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีการปรับโฉมกระบวนการเรียนการสอนใหม่ โดยใช้วิทยาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย ประกอบด้วย การใช้ห้องเรียนกลับด้าน การเรียนรู้โดยใช้การทำงานเป็นฐาน กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การอภิปรายสะท้อนคิดเชิงวิเคราะห์ และการสร้างสีสันในชั้นเรียนด้วย Digital Application เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ทักษะการคิดเชิงระบบ 2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ 3) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ และ 4) ความรับผิดชอบ โดยจุดเด่นอยู่ที่คลิปวิดีโอที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นด้วยตนเองเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ก่อนมาเข้าชั้นเรียน หนังสือการบริหารหลักสูตรสถานศึกษาที่เขียนโดยผู้สอน และบทความวิชาการที่ผู้สอนได้ตีพิมพ์ลงในวารสารทางวิชาการนำมาประกอบในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา นอกจากนั้นอาจารย์ผู้สอนยังใช้การประเมินตามสภาพจริงที่เน้นการปฏิบัติเพื่อสะท้อนผลสู่การพัฒนานักศึกษาให้เกิดประสิทธิผล ผลลัพธ์ที่เกิดกับนักศึกษาพบว่า นักศึกษามีผลการเรียนรู้ทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุดและมีพัฒนาการสูงขึ้น รวมทั้งมีความพึงพอใจต่อผู้สอน กระบวนวิชา และภาพรวมในการจัดการเรียนรู้นี้อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนั้นกระบวนวิชานี้ยังส่งผลให้นักศึกษามีความพร้อมเป็นนักนวัตกรด้านบริหารหลักสูตรได้อย่างสมภาคภูมิ

คำสำคัญ: การบริหารหลักสูตร, ครูนักนวัตกร, หลักสูตร

1. บทนำ

ท่ามกลางกระแสการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-based education) ที่ครอบคลุมเกือบทุกระดับการศึกษาตั้งแต่การศึกษาปฐมวัย การศึกษาขั้นพื้นฐาน อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา ผลักดันให้สถานศึกษาต่าง ๆ ดำเนินการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรที่มุ่งตอบโจทย์การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะตามที่มุ่งหวัง [1] โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ภาครัฐให้ความสำคัญมากเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นการจัดการศึกษาที่

ครอบคลุมการให้บริการและพัฒนาเยาวชนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นเวลา 12 ปี จึงมีการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนต่าง ๆ ภายใต้สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ทั้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา (School curriculum) ของตนขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนและพัฒนาสมรรถนะของนักเรียนในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการสร้างหลักสูตรสถานศึกษา การนำหลักสูตรไปใช้ การประเมินผลการใช้หลักสูตร รวมถึงการปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษา [2] ย่อมเป็นบทบาทหน้าที่ของคณะทำงานด้านวิชาการของโรงเรียน [3] โดยเฉพาะครูผู้สอนที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรงในการจัดทำและใช้หลักสูตรสถานศึกษาของตนเอง อีกทั้งกระบวนการในการผลักดันงานหลักสูตรของสถานศึกษาให้เกิดสัมฤทธิ์ผล ย่อมต้องอาศัยการส่งเสริมทางด้านวิชาการให้กับบุคลากร การสนับสนุนการใช้หลักสูตรอย่างครบวงจร ตลอดจนการนิเทศ ติดตามและทำวิจัยเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างเป็นรูปธรรม [4] ซึ่งกระบวนการทั้งหมดเหล่านี้รวมเรียกว่าเป็น “การบริหารหลักสูตร (Curriculum administration)” ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินงานด้านการบริหารหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล ครูผู้สอนในฐานะผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง ย่อมต้องได้รับการพัฒนาขีดความสามารถ (Capability) ให้สามารถบริหารหลักสูตรได้

กระบวนวิชา 063730 การบริหารหลักสูตร ในหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานักศึกษาในฐานะครูผู้สอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีความสามารถในการบริหารหลักสูตรสถานศึกษาเป็นไปตามกรอบการทำงานข้างต้น รวมทั้งมุ่งยกระดับศักยภาพในการทำงานโดยเน้นการใช้นวัตกรรมมาขับเคลื่อนองค์กร (Innovation-driven) ของตนเองได้อย่างมีชั้นเชิง โดยกระบวนวิชานี้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการในการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ ที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning provision) เพื่อเพิ่มบทบาทให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ เชื่อมโยงการเรียนในกระบวนวิชากับสภาพการทำงานจริงในโรงเรียน (School tasks) เสริมมุมมองการเป็นนวัตกร (Innovator) ทางการศึกษารุ่นใหม่ และมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาสร้างและนำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างเหมาะสมและรอบด้าน ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Course Learning outcomes: CLOs) ที่กำหนดไว้ดังนี้

CLO1 วิพากษ์แนวทางการพัฒนาเครือข่ายแหล่งเรียนรู้และความร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตรและการสอน

CLO2 วิเคราะห์ภาวะผู้นำในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติทางหลักสูตรและการสอนในสถานศึกษา

CLO3 นำเสนอแนวทางการนิเทศ ติดตามและประเมินหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน

CLO4 นำเสนอนวัตกรรมการบริหารหลักสูตรในเชิงระบบ ผ่านการสร้างวัฒนธรรมคุณภาพในสถานศึกษา

2. มองย้อนทบทวนปัญหาเพื่อพัฒนาการสอน

กระบวนวิชา 063730 ในปีการศึกษา 2564 ที่ผ่านมา จะเน้นการบรรยายจากผู้สอนเป็นหลัก เนื่องจากในอดีตผู้สอนมองว่า กระบวนวิชานี้มีเนื้อหาสาระที่ค่อนข้างยากและต้องอาศัยศาสตร์ ศิลป์ และองค์ความรู้จากสาขาวิชาการบริหารการศึกษามาบูรณาการกับศาสตร์ทางหลักสูตรและการสอน มีการประเมินการเรียนรู้ในระหว่างเรียนและการทดสอบปลาย ดังนั้นในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ ผู้สอนจะปรับการนำเสนอเนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบคลิปวิดีโอ แล้วจัดสรรออกเป็นตอน ๆ ให้กระชับและเรียน

รู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา โดยพยายามผสมผสานแนวคิดการเรียนรู้แบบกระชับ (Micro Learning) มาจัดทำคลิปวิดีโอ ผ่านการใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น โดยรวบรวมไว้ LMS คือ Google Classroom และใช้การออกแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในชั้นเรียนให้สนุกและมีความหมาย (Meaningful) มากขึ้น ได้เรียนรู้จากสถาณการณ์และตัวแบบจริง (Real Model) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-Based Learning) จากทีมศึกษานิเทศก์ของเขตพื้นที่การศึกษาซึ่งมีเครือข่ายการทำงานร่วมกับอาจารย์ผู้สอน นอกจากนั้นยังส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการคิดเชิงระบบและทักษะการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมการบริหารหลักสูตร ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ซึ่งเหมาะสมกับบริบทการศึกษาในระดับปริญญาโท มีเป็นผู้ใหญ่และมีการผสมผสานแนวคิดการสอนผู้ใหญ่ (Adult Learning) หรือ Andragogy ที่ผู้เรียนมีประสบการณ์เป็นต้นทุนในการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังมีการเชิญผู้เชี่ยวชาญภายนอก (Expert) มาร่วมวิพากษ์นวัตกรรมการบริหารหลักสูตรของนักศึกษาเพื่อสร้างสีสันและเติมเต็มมุมมองความรู้ใหม่ ๆ ให้กับนักศึกษาองค์รวมได้อย่างครบถ้วนและครอบคลุมได้มากขึ้น

3. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

ผู้สอนได้ออกแบบหลักการของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ (Learning Participation) ให้มากที่สุด ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน (Collaboration) มีการผสมผสานแพลตฟอร์มนวัตกรรมเทคโนโยลีดิจิทัล (Digital Technology Platform) สมัยใหม่มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นบทบาทของผู้เรียนในการเรียนรู้ (Students' Role) และส่งเสริมคุณลักษณะ(Character Enhancement) รวมทั้งเสริมสร้างการเรียนรู้สู่การเป็นนักนวัตกรทางการศึกษา (Educational Innovator) เพื่อให้เกิดทักษะการคิดเชิงระบบ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานร่วมกัน และความรับผิดชอบ ตลอดจนมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำเอาองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทการทำงานของตนเองได้ (บริบทวิชาชีพครู) ประกอบด้วยกิจกรรม Active Learning ได้แก่

1) กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่มีการใช้ Google Classroom เป็น LMS ในการติดต่อสื่อสารและรวบรวมคลิปวิดีโอที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเองและคลิปวิดีโอที่น่าสนใจจาก Online Social Media ต่าง ๆ รวมทั้งเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องในแต่ละหัวข้อให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง (Self-Learning) ก่อนมาเข้าชั้นเรียน โดยในชั้นเรียนจะเน้นการอภิปรายและวิพากษ์งานในชั้นเรียนที่เป็นผลจากการศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน

2) การเรียนรู้โดยใช้การทำงานเป็นฐาน (Work-Based Learning) ให้นักศึกษาได้ลงไปเรียนรู้กับทีมศึกษานิเทศก์ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ตนปฏิบัติงานอยู่ แล้วนำมาถอดบทเรียน (Lesson Learned) สู่การทำงานของตนเองในปัจจุบันและอนาคต

3) กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process: DTP) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาทำงานอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนจนนำมาสู่การสร้างนวัตกรรมการบริหารหลักสูตรตามบริบทของโรงเรียนของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) การอภิปรายสะท้อนคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Reflective Discussion) เป็นการฝึกทักษะในการพูดให้เหตุผล ผ่านการสะท้อนคิดเชื่อมโยงประเด็นที่ได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบร่วมกันในชั้นเรียน เพื่อสกัดและสรุปสาระสำคัญที่ได้เรียนรู้ในแต่ละครั้ง แต่สรุปเป็นภาพใหญ่ร่วมกัน

5) การสร้างสีสันในชั้นเรียนด้วย Digital

Application เป็นการสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นการนำความรู้ออกมาใช้ และแลกเปลี่ยนร่วมกันในชั้นเรียนอย่างสนุกสนานผ่านแอปพลิเคชัน padlet, mentimeter, kahoot สามารถสรุปได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 063730

4. หลากหลายลวดลายคลิปสู่การทำ Flipped Classroom

ผู้สอนได้ออกแบบ Flipped Classroom ในกระบวนวิชา จำนวน 8 ครั้ง โดยมีการกำหนดแหล่งเข้าถึงเนื้อหาดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แหล่งเข้าถึงเนื้อหาใน Flipped Classroom

แหล่งเข้าถึงเนื้อหา	จำนวน
• วิดีโอบันทึกการสอน Online ของอาจารย์ผู้สอน ลง YouTube 1) EP.1 แนวคิดการบริหารหลักสูตรยุคใหม่ 2) EP.2 การพัฒนาเครือข่าย แหล่งเรียนรู้ และความร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตรและการสอน 3) EP.3 การบริหารจัดการกิจกรรมพัฒนานักเรียน 4) EP.4 การสร้างวัฒนธรรมคุณภาพในสถานศึกษา 5) EP.5 บทบาทผู้สอนในการมีส่วนร่วมบริหารหลักสูตรและพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน	5 คลิป
• วิดีโอสาธารณะจาก YouTube 1) What if all schools implemented leadership curriculum? | Dillon Archer | TEDxYouth@GrandBahama https://www.youtube.com/watch?v=axR5F7ku0Zg 2) นวัตกรรมวิจัยทางด้านหลักสูตรและการสอน https://www.youtube.com/watch?v=3SQJcKBqII	2 คลิป
• บทความวิชาการของอาจารย์ผู้สอน 1) การออกแบบหลักสูตรวิชาชีพครูตามแนวคิดการศึกษาที่เน้นผลลัพธ์ https://so01.tci-thaijo.org/index.php/FEU/article/view/260626/171463	1 บทความ
• หนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์จากภายนอก 1) การบริหารหลักสูตรสถานศึกษา ที่เขียนโดยผู้สอน 2) กรอบสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน CBE Thailand (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา: สวก.)	2 เรื่อง

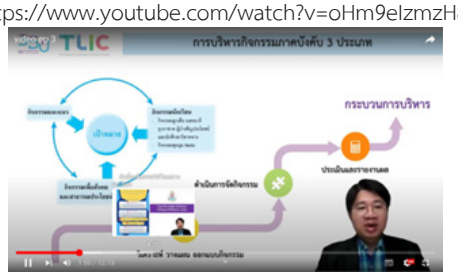
โดยผู้สอนได้ดำเนินการจัดทำคลิปวิดีโอเพื่อให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเองและเชื่อมโยงสู่การเรียนแบบ Flipped Classroom ดังภาพที่ 2



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



https://www.youtube.com/watch?v=oHm9elzmzH8



https://www.youtube.com/watch?v=7KUxFQT6B38



https://www.youtube.com/watch?v=y3Gku_yPZOM



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

ภาพที่ 2 วิดีโอสื่อการสอน Online ของอาจารย์ผู้สอนนำลง YouTube และ URL

5. ปรับการประเมินการเรียนรู้มุ่งสู่สภาพจริง

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

1) สอดคล้องกับสภาพการปฏิบัติงาน/ทำงานจริง (Relevant with real job/working) มุ่งเน้นการให้ทำและประเมินจากภาระงานหรือชิ้นงาน (Task) ที่สอดคล้องบริบทวิชาชีพครู เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) สามารถนำเอาปัญหาหรือประสบการณ์จากที่โรงเรียนมาใช้สร้างสรรค์ผลงานได้ และนำผลงานนั้นไปประยุกต์ได้จริงในโรงเรียน ช่วยสร้างคุณค่า (Value) ให้กับผลงานนั้น

2) เน้นประเมินจากการลงมือทำด้วยจิตจดจ่อ (Hands-On & Mind-On) มุ่งเน้นการให้นักศึกษาได้คิดเชิงระบบ สร้างสรรค์ผลงาน/ชิ้นงานที่ต้องคิด ทำ แก้ไข ปรับปรุง พัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจรคุณภาพ PDCA เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพ เกิดทักษะและกระบวนการเรียนรู้ที่ฝังลึก (In-Dept) มากกว่าการมุ่งเน้นสอบข้อเขียนปลายภาคเพียงอย่างเดียว

3) ให้ผลสะท้อนย้อนกลับเพื่อการพัฒนา (Feedback for Developing) ผู้สอนมุ่งเน้นการให้ข้อเสนอแนะจากการลงมือปฏิบัติทำชิ้นงานทั้งในออนไลน์และในห้องเรียนจริง เพื่อช่วยพัฒนาให้นักศึกษาทำและสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีคุณภาพมากขึ้น อาทิ ให้ Feedback ในการปรับแก้การเขียนบทความวิชาการ การให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและเสริมต่อในการพัฒนานวัตกรรมการบริหารหลักสูตรในองค์ประกอบต่าง ๆ การสะท้อนการเขียน Cornell Note เป็นต้น

4) ประเมินเพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Responsibility in Self-Learning) มุ่งเน้นการให้นักศึกษาได้ใช้เวลากับการเข้าไปศึกษาด้วยตนเองก่อนมาเรียนใน LMS ที่ผู้สอนได้ออกแบบและพัฒนาไว้ โดยมีหลักฐานบันทึกการเข้าไปศึกษาใน LMS และให้คะแนนความรับผิดชอบ 10% เพื่อกระตุ้นและเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) ซึ่งเหมาะสำหรับการเรียนแบบ Asynchronous Learning

โดยกำหนดสัดส่วนการประเมินดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปรายการประเมินการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนน (%)
1. ชิ้นงานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน อาทิ แบบบันทึก Cornell Note, Concept Map	40
2. ผลงานการนำเสนอหลักสูตรการ Reskill, Upskill & New skill	10
3. คลิปวิดีโอเพื่อการนำเสนอการสัมภาษณ์การทำงานของศึกษานิเทศก์	10
4. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและรับผิดชอบติดตามงานใน LMS	10
5. โครงงานนวัตกรรมการบริหารหลักสูตรสถานศึกษา	30
รวม	**100%**

โดยมีตัวอย่างผลงานของนักศึกษาที่สะท้อนทักษะที่สำคัญตาม CLO ดังภาพที่ 3









ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา

6. ผลการพัฒนานักศึกษาในกระบวนวิชา

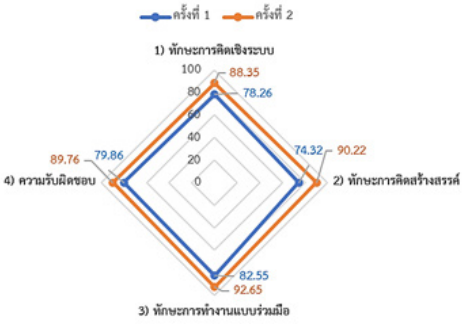
จากรายการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาข้างต้น ผู้สอนได้สอดแทรกเกณฑ์ในการประเมินการเรียนรู้นักศึกษา 4 ด้าน เข้าไปในแต่ละรายการตามความเหมาะสม ได้แก่

1) ทักษะการคิดเชิงระบบ
2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์
3) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ
4) ความรับผิดชอบ

โดยมีการประเมินรวบยอด 2 ครั้ง คือ ในสัปดาห์ที่ 8 และสัปดาห์ที่ 15 ซึ่งเห็นถึงพัฒนาการของนักศึกษาทั้ง 4 ด้าน แสดงดังตารางที่ 3 และภาพที่ 4

ตารางที่ 3 ผลการประเมินการเรียนรู้ 4 ด้าน

สมรรถนะ	ระดับร้อยละผลการประเมิน	
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2
1) ทักษะการคิดเชิงระบบ	78.26	88.35
2) ทักษะการคิดสร้างสรรค์	74.32	90.22
3) ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ	82.55	92.65
4) ความรับผิดชอบ	79.86	89.76



ภาพที่ 4 แผนภาพใยแมงมุมแสดงพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาทั้ง 4 ด้าน

7. ผลการประเมินกระบวนวิชาโดยนักศึกษา

ผู้สอนแบ่งผลการประเมิน 2 ส่วน

1) ผลการประเมินการสอนของอาจารย์ จากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.98 คิดเป็นร้อยละ 99.69 อยู่ในระดับดี ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ผลการประเมินการสอนของอาจารย์จากระบบ CMU MIS

2) ผลการประเมินกระบวนวิชาจากระบบ CMU MIS มีค่าเฉลี่ย 4.96 คิดเป็นร้อยละ 99.29 อยู่ในระดับดี ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ผลการประเมินกระบวนวิชา 063730 จากระบบ CMU MIS

3) ผลการประเมินความพึงพอใจผ่าน Google Form ที่จัดทำโดยผู้สอนเอง พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอนในกระบวนวิชา

ความพึงพอใจ	ระดับ		แปลผล
	μ	σ	
1. ชื่อวิชามีความน่าสนใจ เหมาะสม และเป็นสากล	4.80	0.27	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายกระบวนวิชาชัดเจนและท้าทาย	4.75	0.22	มากที่สุด
3. เนื้อหาสาระมีประโยชน์และนำไปใช้ได้จริง	4.92	0.20	มากที่สุด
4. ประเด็นการเรียนรู้หลากหลายและล้ำสมัย	4.89	0.35	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจและแปลกใหม่	4.80	0.31	มากที่สุด
6. สื่อและแพลตฟอร์มเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	4.66	0.44	มากที่สุด
7. การประเมินเน้นสภาพจริงและกระตุ้นความรับผิดชอบ	4.84	0.36	มากที่สุด
8. ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เพียงพอและเหมาะสม	4.46	0.52	มาก
9. อาจารย์ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญและลีลาการสอนน่าประทับใจ	4.92	0.18	มากที่สุด
10. วิทยากรที่มาร่วมสอนมีประสบการณ์และช่วยเติมเต็มการเรียนรู้	4.68	0.32	มากที่สุด
รวม	**4.77**	**0.29**	**มากที่สุด**

8. ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้สอน

การใช้วิทยาการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ทำให้ผู้สอนเกิดการเปลี่ยนพฤติกรรมการสอนและพัฒนา

ตนเอง (Self-Development) ในมิติที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ขยายพรมแดนด้านศาสตร์หลักสูตรใหม่ ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะการเชื่อมโยงไปบูรณาการกับศาสตร์ทางการบริหารการศึกษา การบริหารคุณภาพในมิติวิศวกรรมศาสตร์ และเกณฑ์ EdPEx

2) ปรับวิธีคิดในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนานักศึกษา โดยเน้นบริบทของนักศึกษาเป็นหลัก (Students' Context) ในการออกแบบกิจกรรมและภารงานที่สำคัญ เพื่อสร้างคุณค่าในการเรียนรู้ให้มากที่สุด

3) มององค์รวม (Holistic View) ในการดำเนินงานด้านหลักสูตรมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกระบวนการส่งเสริม สนับสนุน และการนิเทศ ติดตามหลักสูตรเพื่อช่วยให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในสายงานด้านนี้เชิงระบบมากขึ้น

4) เสริมจุดแข็งของการเรียนการสอนโดยใช้เครือข่ายทางวิชาการของผู้สอน โดยการเชิญวิทยากรภายนอกมาร่วมวิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะในการยกระดับคุณภาพโครงงานนวัตกรรมของนักศึกษาให้สมบูรณ์และรอบด้านมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 7 การเชิญวิทยากรภายนอกมาร่วมวิพากษ์ผลงานของนักศึกษา

9. กิตติกรรมประกาศ

การสร้างครูนักนวัตกรด้านบริหารหลักสูตรด้วยวิทยาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 063730 การบริหารหลักสูตร ครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนขอขอบคุณโอกาสอันดีเยี่ยมเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ตลอดจนขอขอบคุณสาขาวิชาหลักสูตรและสอน และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้สนับสนุนกิจกรรมทางวิชาการด้วยดีเสมอมา รวมทั้งนักศึกษาปริญญาโท CI 28 สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ชั้นปีที่ 1 ทุกคน และขอบพระคุณวิทยากรและผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้เกียรติมาร่วมจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนนี้

10. เอกสารอ้างอิง

[1] Ornstein, A. C., and Hunkins, F. P. (2018). Curriculum Foundations, Principles and Issues (7th ed.). New Jersey: Englewood Cliffs.

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

[3] Graham, L., Berman, J., and Bellert, A. (2015). Sustainable Learning: Inclusive Practices for 21st Century Classroom. Port Melbourne: Cambridge University Press.

[4] สมเกียรติ อินทสิงห์. (2563). การบริหารหลักสูตรสถานศึกษา. เชียงใหม่: หน่วยพิมพ์เอกสารคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

052447: วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการงานอาชีพระดับประถมศึกษา การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

สมบัติ ท้ายเรือคำ
ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail sombat.ta@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 72 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการงานอาชีพ ระดับประถมศึกษาด้วยวิธีการห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิชาเอกประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 72 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Flipped classroom 2) คลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาเรียนในรายวิชา 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบอัตนัย 3 ข้อ 4) แบบประเมินการออกแบบจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และแบบประเมินการปฏิบัติการสอน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติพื้นฐาน คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหาประกอบการบรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีคะแนนสอบปลายภาคโดยเฉลี่ยมากกว่า 80% ของคะแนนเต็ม 2) นักศึกษาสามารถวิพากษ์วิจารณ์ผลงานวิจัยโดยสามารถระบุข้อดี ข้อจำกัด และสามารถให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ได้ 3) นักศึกษาสามารถออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ถูกต้องและครอบคลุมองค์ประกอบของการจัดทำแผนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในการออกแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก (51-60) 4) ผลการปฏิบัติการสอนอยู่ในระดับดีมากโดยได้คะแนนเฉลี่ย 4.76 (s.d. = 0.93)

คำสำคัญ: Active Learning, Flipped Classroom, ศตวรรษที่ 21.

1. บทนำ

การงานอาชีพเป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อ การดำรงชีวิตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิตและการอาชีพมาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีความคิดในการแก้ปัญหา

หรือสนองความต้องการอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ แต่การจัดกระบวนการเรียนรู้การงานอาชีพในปัจจุบันยังไม่ประสบความสำเร็จ ตัวชี้วัดที่สำคัญคือผลงานด้านการงานอาชีพของนักเรียนทั้งที่เป็นกระบวนการคิดหรือวิธีคิดและความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นผลผลิตหรือชิ้นงานมีน้อยมาก บ่งบอกถึงความอ่อนด้อยในการจัดการเรียนรู้ของครูที่จัดการเรียนการสอนไม่ได้มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Active Learning)

สังคมปัจจุบันไม่ได้ต้องการเพียงคนเก่งหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หากแต่ต้องการผู้ที่มีทักษะหลากหลายด้านประกอบกัน ได้แก่ การมีความรู้รอบในศาสตร์พื้นฐานและมีความรู้เกี่ยวกับโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม มีทักษะชีวิตและอาชีพ เข้าใจความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคม และสามารถอยู่ร่วมกันบนความต่างนี้ได้โดยมีมุมมองเชิงบวกมีทักษะในการเรียนรู้และสามารถสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนางานของตนเองได้ เป็นการรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตัวเองพัฒนางาน ให้มีประสิทธิภาพ ที่สำคัญมากที่สุดคือ การมีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม[1] ภายใต้การขับเคลื่อนแนวคิดดังกล่าว หน่วยงาน องค์กรรวมทั้งบุคลากรด้านการศึกษา โดยเฉพาะครูย่อมถูกคาดหวังให้เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเป็นหัวขบวนในการสร้างความเปลี่ยนแปลงอันยิ่งใหญ่นี้ ครูในศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนทั้งบทบาทและวิธีการสอน ครูต้องสอนให้น้อยลงและสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้มากขึ้น โดยไม่เน้นการสอนสาระวิชาแต่เน้นสร้างแรงบันดาลใจและอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ [2-3] ซึ่งในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่โลกต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้นครูจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นการเรียนรู้แนวใหม่ (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการบ้าน (Assignment) ที่ได้รับผ่านการเรียนด้วยตนเองจากสื่อนอกชั้นเรียนให้นักเรียนไปเรียนสาระความรู้ที่บ้านผ่านสื่อและเทคโนโลยีที่ครูได้เตรียม แล้วนักเรียนทำกิจกรรมเพื่อฝึกใช้ความรู้นั้นเกิดกระบวนการ “เรียนรู้โดยลงมือทำ” (Learning by Doing) ที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้ลึกและรู้จริง [4] เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา ความรับผิดชอบในการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิธีวิทยาการสอนการงานอาชีพของนักศึกษาสาขาวิชาประถมศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2. จุดประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการงานอาชีพ ระดับประถมศึกษาด้วยวิธีการห้องเรียนกลับด้าน

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 ได้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Flipped classroom เพื่อให้ครู และนักศึกษาได้ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

3.2 ได้คลิปวิดีโอที่ผู้วิจัยผลิตขึ้น เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน และนักศึกษาได้ใช้ในการทบทวนความรู้และเป็นแนวทางในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.3 ได้แบบประเมินการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และแบบประเมินการปฏิบัติการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อนักศึกษาและครูใช้ในการประเมินตนเองและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4. ระเบียบวิธีวิจัย

4.1 กลุ่มเป้าหมาย คือนักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิชา

เอกประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 72 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากนักศึกษากลุ่มนี้ต้องลงทะเบียนเรียนเป็นวิชาเอกบังคับ ในภาคเรียนที่ 1/2565

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Flipped classroom

2) คลิปวิดีโอเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาเรียนในรายวิชาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการงานอาชีพระดับประถมศึกษา เป็นแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 3 ข้อ สอบปลายภาคเรียน

4) แบบประเมินการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน คะแนนเต็ม 60 คะแนน

5) แบบประเมินการปฏิบัติการสอนตามแผนที่ได้ออกแบบ เป็นแบบอัตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 16 รายการ

โดยเครื่องมือวิจัย ทั้ง 5 รายการได้ผ่านการหาความตรง (Validity) จากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน

4.3 การดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่หลากหลาย โดยเริ่มจาก

1) การบรรยาย ผู้วิจัยเริ่มจากหลักสูตรและเอกสารหลักสูตรรายวิชาการงานอาชีพในระดับประถมศึกษา ปรัชญาการจัดการศึกษา จิตวิทยาการศึกษา

2) การให้นักศึกษาเรียนรู้จากคลิปวิดีโอที่ผู้วิจัยผลิตขึ้น และบางส่วนมาจาก YouTube เกี่ยวกับวิธีประเมินผลการจัดการเรียนรู้ในวิชาการงานอาชีพ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

3) ให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้างานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้การงานอาชีพระดับประถมศึกษา

4) การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยนักศึกษาออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกสาระย่อย และแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ผู้สอนและครูโรงเรียนบ้านห้วยส้ม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

5) ปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านการแก้ไขแล้ว โดยนักศึกษาได้ปฏิบัติการสอนในสถานการณ์จริงกับนักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยส้ม อำเภอสันป่าตอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่เขต 2

6) สะท้อนผลการปฏิบัติการสอนโดยให้นักศึกษาสะท้อนผลการสอนของตนเอง เพื่อนนักศึกษา ครูประจำชั้นของนักเรียน และอาจารย์ประจำวิชา สะท้อนในประเด็นข้อดี ข้อจำกัด และการปรับปรุงแก้ไข รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

4.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1) สอบปลายภาคเพื่อวัดความรู้ในเนื้อหาสาระตามโครงสร้างของรายวิชา

2) ตรวจการวิพากษ์วิจารณ์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการงานอาชีพ

3) ประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หลังจากที่นักศึกษาส่งงานใน MS Teamss

4) ประเมินการปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการประเมินแบบ peer evaluation โดยมีผู้ประเมิน 3 ฝ่าย คือ 1) เพื่อนนักศึกษา จำนวน 4 คน 2) อาจารย์ผู้สอนและ 3) ครูในโรงเรียนบ้านห้วยส้ม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 2 คน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติพื้นฐาน คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาประกอบการบรรยาย

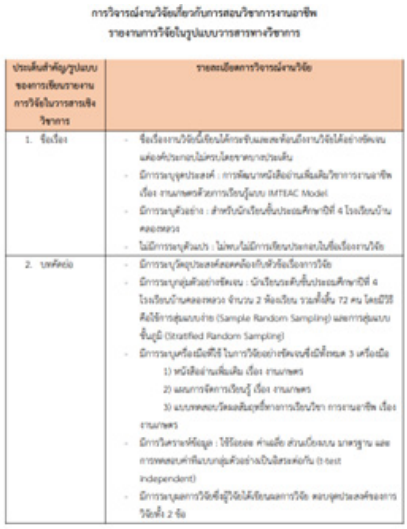
5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านงานที่ได้รับมอบหมาย (Assignment) คือ การ

วิพากษ์วิจารณ์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนกลุ่มสาระการงานอาชีพ การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการปฏิบัติการจัดการเรียนการสอน พบว่า

1) นักศึกษามีคะแนนสอบปลายภาคโดยเฉลี่ยมากกว่า 80% ของคะแนนเต็ม

2) นักศึกษาสามารถวิพากษ์วิจารณ์ผลงานวิจัยโดยสามารถระบุข้อดี ข้อจำกัด และสามารถให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ได้



3) นักศึกษาสามารถออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ถูกต้องและครอบคลุมองค์ประกอบของการจัดทำแผนการสอน และนักศึกษาทุกคนใช้แนวคิดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในการออกแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก (คะแนนอยู่ในช่วง 51-60)

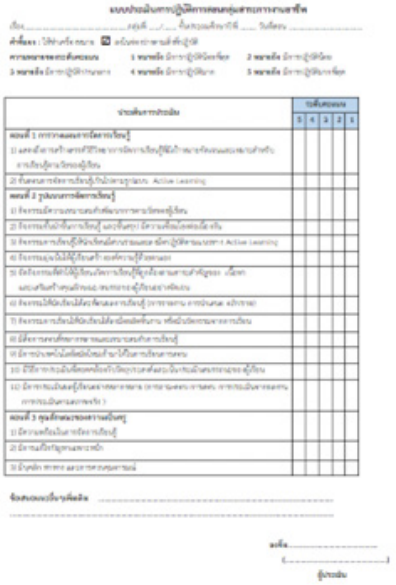




4) ผลการปฏิบัติการสอน นักศึกษาสามารถวางแผนการจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning และมีลักษณะความเป็นครู อยู่ในระดับดีมากโดยได้คะแนนเฉลี่ย 4.76 (sd = 0.93)







นอกจากนี้ นักศึกษาทุกคนสะท้อนตนเองเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดActive

Learning ด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องการควบคุมตนเอง ความรับผิดชอบในการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหาหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) พบว่า การควบคุมตนเองให้อ่านหนังสือและการทำงาน นักศึกษาสามารถควบคุมตนเองให้ทบทวนบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีการแก้ไขและปรับปรุงงานของตนตามที่อาจารย์ได้นำเสนอ เชื่อมั่นในตนเองและรู้จักความสามารถของตนเอง มีการวางแผนการทำงานเพื่อให้งานที่ออกมามีคุณภาพ เข้มงวดกับตัวเองมากขึ้นในการทำงานให้เสร็จตามเวลา เข้าใจการทำงานเป็นกลุ่มมากขึ้น รู้จักค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียนมากขึ้น ได้ฝึกวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งอื่น ๆ ได้ด้วยตนเอง รู้จักการแบ่งหน้าที่ในการทำงานภายในกลุ่ม ให้ร่วมมือกันแก้ปัญหาภายในกลุ่ม สามารถแก้ปัญหาที่ตนเองเผชิญได้เป็นอย่างดีและมีความสุข รู้จักยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มเพิ่มมากขึ้น สามารถจัดการปัญหาได้ดีโดยมีขั้นตอนที่แน่นอน

ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน (ผู้วิจัย) ทำให้ได้เรียนรู้เทคนิควิธีการเรียนรู้ใหม่จากนักศึกษา รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่ปรับเปลี่ยนค่อนข้างเร็ว ซึ่งผลจากการเรียนรู้ ทำให้ผู้วิจัยจัดทำคลิปวิดีโอเพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ประกอบการเรียน จำนวน 3 คลิป คือ 1) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายคาบระดับประถมศึกษา



2) การวัดและการประเมิน กลุ่มสาระการงานอาชีพ ระดับประถมศึกษา



3) การเขียนเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอัตนัย

6. การอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาสามารถปฏิบัติงานได้ตามที่กำหนดทั้งการวิพากษ์งานวิจัย การออกแบบการจัดการเรียนการสอนและการปฏิบัติการสอน สามารถควบคุมตนเองให้มีความรับผิดชอบในการเรียน ความสามารถในการแก้ปัญหา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพิ่มสูงขึ้นทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ตามแนว Active Learning และ Flipped classroom เป็นแนวทางที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติจริงด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แก้ปัญหาที่เผชิญด้วยตนเองโดยมีผู้สอนเป็นโค้ช [5] รวมถึงการทำงานกลุ่มจึงทำให้นักศึกษาสามารถดำเนินการเรียนรู้ วางแผนการปฏิบัติการได้ตรงตามเวลา สามารถเรียนรู้ และควบคุมซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัย ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning + Flipped classroom ทำให้ผลการเรียนของนักศึกษาดีขึ้น นักศึกษาส่งงานตรงเวลา [6] และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ทำให้นักศึกษาบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาอยู่ในระดับมาก [7]

7. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยพบว่า นักศึกษาได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเรียน ทำให้มีความรับผิดชอบ และสามารถปฏิบัติงานได้จริง ดังนั้น หน่วยงานจัดการศึกษาควรได้มีนโยบายให้อาจารย์ผู้สอนปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning และปรับแนวการประเมินผลผู้เรียนจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบเป็นการประเมินตามสภาพจริง Authentic Assessment จะทำให้การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้ตรงกับสิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้และปฏิบัติ เพื่อจะได้นำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้อำนวยการและครูโรงเรียนบ้านห้วยส้ม ที่อำนวยความสะดวกด้านสถานที่ สื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ และให้ความร่วมมือเป็นผู้ประเมินนักศึกษา โดยเฉพาะการอนุเคราะห์อาหารกลางวันให้กับนักศึกษาทุกคนในวันที่ลงปฏิบัติการสอน และขอขอบใจนักเรียนชั้นป. 4 ถึงป. 6 โรงเรียนบ้านห้วยส้ม อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการปฏิบัติการเรียนการสอน

ขอขอบคุณผู้บริหารศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (TLIC) ที่สนับสนุนทุนในการศึกษาวิจัย

9. เอกสารอ้างอิง

[1] ฐานิตา ลิ่มวงศ์ และ ยุพาภรณ์ แสงฤทธิ์ (2562). “ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่21” (21stCentury Skills) Flipped Classroom: new learning for21stCentury Skills, วารสาร Mahidol R2R e-Journal ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม–ธันวาคม, 1-9.

[2] Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom reach every student in every classevery day. Washington, DC: ASCD, International Society for Technology in Education.

[3] สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์. (2560). การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม Flipped Classroom in 21st Century Learning for Development of Learning and Innovation Skills, วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2560), 28(1), 100-108.

[4] Levine, L. E., & Munsch, J. (2017). Child Development An Active Learning Approach. New York: Sage Publications, Inc.

[5] Levine, L. E., & Munsch, J. (2017). Child Development An Active Learning Approach. New York: Sage Publications, Inc.

[6] รัฐพล พรหมมาศ. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom กรยวนวิชา 851305 ศิลปะเพื่อการสื่อสาร, รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2564 ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. หน้า 246-255.

[7] ประไพลิน จันทน์หอม (2564). การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) แบบออนไลน์ในรายวิชาทฤษฎีศิลปะในการศึกษาขั้นพื้นฐาน, รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2564 ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. หน้า 131 - 140.

การจัดการเรียนรู้ Active Learning ผสมผสานกับการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom สำหรับกระบวนวิชาการถ่ายรูปเพื่อการศึกษา

สุนันชัย ออนตะไคร้[1]
[1]ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: sunanchai.o@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนรู้ Active Learning ผสมผสานกับการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ในรายวิชาถ่ายรูปเพื่อการศึกษา 059419 วิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) ตามหลักการของ Active Learning ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แนวคิด หลักทฤษฎี การถ่ายภาพเบื้องต้น จากสื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอน คลิปวิดีโอที่ผู้สอนได้จัดทำไว้เป็นหน่วยการเรียน แนวทางการสร้างสื่อ เทคนิคการถ่ายภาพเพื่อผลิตสื่อการเรียนการสอน และการออกไปถ่ายภาพในชุมชนเชิงสร้างสรรค์ โดยบูรณาการอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ศิลปหัตถกรรมร่มบ่อสร้าง ตลอดจนการประเมินผลงาน โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้คำแนะนำการใช้กล้องถ่ายภาพ และการบรรยาย พร้อมกับลงมือปฏิบัติจากวิทยากรภายนอก ผลการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้น ในการเรียนดีขึ้น มีทักษะการถ่ายภาพมากขึ้น มีความสนุกสนานกับการลงมือปฏิบัติการถ่ายภาพทั้งในและนอกสถานที่ สามารถออกแบบประยุกต์ถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด ออกมาเป็นผลงานภาพถ่ายได้

คำสำคัญ: Active Learning, Flipped Classroom, การถ่ายรูปเพื่อการศึกษา

TPYE B

1. บทนำ

วิชาการถ่ายรูปเพื่อการศึกษาเป็นวิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่มีความสนใจในด้านการถ่ายภาพเบื้องต้น โดยวิชานี้จะมีเนื้อหาทั้งภาคทฤษฎีและภาคการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับ ประวัติความเป็นมาของกล้อง ประเภทของกล้องถ่ายภาพ เลนส์ และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ส่วนประกอบของกล้อง หลักการถ่ายภาพเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพ เทคนิคการถ่ายภาพบุคคล สัตว์ พืช ภาพวิวทิวทัศน์ สถาปัตยกรรมและภาพกลางคืน รวมไปถึงการถ่ายภาพในสตูดิโอ การถ่ายภาพเพื่อนำไปใช้ในการผลิตสื่อ ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ในภาคทฤษฎีเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพ เพื่อให้เกิดทักษะในการถ่ายภาพที่ดี ได้ภาพออกมาสวยงาม สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ในการเรียนยุคใหม่ จำเป็นที่จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะในการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มากกว่าแบบเดิม ที่คอยรับเนื้อหาจากผู้สอนเท่านั้น ผู้สอนเองก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเต็มที่ เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ความรู้จากนอกห้องเรียน

และความรู้เพิ่มเติมจากวิทยากรพิเศษที่ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ยกตัวอย่าง เช่น เทคนิคการถ่ายภาพปลาสวยงาม การถ่ายภาพสินค้าออนไลน์ พร้อมกับได้มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากวิทยากรโดยตรงด้านการถ่ายภาพ เพื่อที่จะได้นำความรู้ความเข้าใจด้านการถ่ายภาพมาประยุกต์ใช้กับการถ่ายภาพถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด คุณค่าและความสำคัญของผลงานผ่านภาพถ่ายได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยมีอาจารย์ผู้สอน เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ แทนการเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ในแบบเดิม



รูปที่ 1 ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพ

รูปแบบการเรียนการสอนวิชาการถ่ายรูปเพื่อการศึกษาในบทความนี้ เน้นเป็นการเรียนการสอนภาคการปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ โดยได้มีการบูรณาการระหว่างแนวคิด อุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นกล้อง DSLR กล้องมือถือ เทคนิคการถ่ายภาพ ที่ผู้เรียนได้รับจากในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และองค์ความรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่มาบรรยาย พร้อมทั้งให้ลงมือปฏิบัติ รวมถึงมีส่วนร่วมในการให้คำแนะนำการเตรียมข้อมูล การเก็บภาพ การประเมินโครงการการสร้างสรรค์ภาพถ่ายอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ศิลปหัตถกรรมร่มบ่อสร้าง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่

2. หลักการและทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

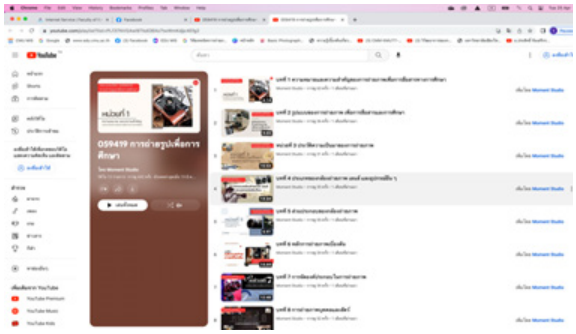
Flipped Classroom เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีเป้าหมายให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยได้ให้ศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่ได้รับมอบหมายก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญ (วิจารณ์ พานิช, 2556) ได้แก่ 1) การอธิบายให้ผู้เรียนได้ทราบถึงวิธีการเรียนแบบใหม่และต้องศึกษาเนื้อหามาก่อนคาบเรียน 2) มีการใช้สื่อต่างๆ ในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียน 3) ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิดที่ได้ และตั้งคำถามที่น่าสนใจ 4) ผู้สอนรวบรวมคำถามที่ผู้เรียนตั้งและร่วมกันตอบคำถามในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน 5) ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยผู้สอนคอยดูแล ให้คำปรึกษาและเชื่อมโยงความรู้ 6) มีการประเมินการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นวิธีการเรียนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างกระตือรือร้น โดยให้ผู้เรียนได้มีการค้นคว้า เรียนรู้เนื้อหาด้วยตัวเองจากสื่อการสอน วิดีโอประกอบการเรียนการสอนมาล่วงหน้า

การจัดการเรียนการสอนวิชาถ่ายรูปเพื่อการศึกษาในภาคเรียนนี้ เน้นที่ภาคปฏิบัติเป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของเนื้อหาผู้สอนได้สรุปย่อยเนื้อหา แนวคิด การใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพ เทคนิคการถ่ายภาพ เป็นคลิปวิดีโอสั้น ๆ จำนวน 12 หน่วย ซึ่งนักศึกษาสามารถศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง และนำความรู้ที่ได้ออกไปฝึกปฏิบัติถ่ายภาพตามหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดได้ อีกทั้งนักศึกษายังได้รับความรู้เสริมเพิ่มเติมจากวิทยากรพิเศษ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการถ่ายภาพด้านต่างๆ เช่น การถ่ายภาพปลาสวยงาม การถ่ายภาพสินค้าออนไลน์ เทคนิคต่าง ๆ สำหรับการถ่ายภาพระดับมืออาชีพ และวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้าน Active Learning ที่มาให้ความรู้ ประสบการณ์การเรียนรู้ ให้คำแนะนำการจัดทำโครงการถ่ายภาพในชุมชน การตรวจสอบผลงาน การประเมินผลงาน และได้มอบหมายให้นักศึกษาทำโครงการถ่ายภาพ พร้อมกับลงพื้นที่จริงที่ชุมชนร่มบ่อสร้าง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่ และมีการประเมินผลงานโครงการสร้างสรรค์ภาพในท้ายภาคเรียนอีกด้วย

3. กระบวนการเรียนรู้ในรายวิชาการถ่ายรูปเพื่อการศึกษา

ผู้สอนได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน และจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้เพื่อที่จะให้นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหามาล่วงหน้า ผ่านช่องทาง MS Teamss , Facebook Group, Web board Padlet และใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหา ส่งผลงาน กระดานสนทนา ซักถาม และผู้สอนได้สรุปเนื้อหากระบวนวิชาถ่ายรูปเพื่อการศึกษา เป็นคลิปวิดีโอจำนวน 12 หน่วยการเรียน



รูปที่ 2 ตัวอย่างคลิปวิดีโอ จำนวน 12 หน่วยการเรียน

3.1 กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากข้อเสนอโครงการบ้างเล็กน้อย เนื่องจากมีการเพิ่มเติมเนื้อหาจากวิทยากรพิเศษ แต่ยังคงโครงการถ่ายภาพไว้เหมือนเดิม การเรียนการสอนในภาคการศึกษานี้ ใช้เวลาจำนวน 16 สัปดาห์ มีการเรียนการสอนภาคบรรยายโดยผู้สอน เน้นหนักกับการออกไปปฏิบัติการถ่ายภาพนอกสถานที่ เช่นการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ (อ่างแก้ว มช.) การถ่ายภาพมหกรรมดอกไม้ (อุทยานราชพฤกษ์ อบจ.เชียงใหม่) การถ่ายภาพแสงไฟตอนกลางคืน (บนสะพานตลาดวโรรส) การถ่ายภาพสตรีท(ถนนคนเดินและวัดศรีสุพรรณ) การถ่ายภาพบุคคลกลางแจ้ง การถ่ายภาพน้ำตก (น้ำตกมณฑาธาร) เป็นต้น



รูปที่ 3 ตัวอย่างผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา ภาพทิวทัศน์ ภาพแสงไฟตอนกลางคืน

แต่ละหัวข้อจะต้องลงมือปฏิบัติถ่ายภาพ จากนั้นก็นำภาพผลงานของนักศึกษามานำเสนอในห้องเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน ๆ ซึ่งจะได้นำข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากเพื่อน ๆ อาจารย์ นำปรับปรุงการถ่ายภาพในหัวข้อที่กำหนดให้ครั้งต่อไป



รูปที่ 4 ตัวอย่างผลงานภาพถ่ายของนักศึกษา ภาพสถาปัตยกรรมวัดอุโมงค์ และภาพน้ำตกมณฑาธาร



รูปที่ 5 ตัวอย่างภาพถ่ายบุคคลกลางแจ้ง บริเวณน้ำตกมณฑาธาร

ตารางที่ 1 สัดส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนดำเนินการ

กิจกรรม	ระยะเวลา (สัปดาห์)
ภาคบรรยายโดยอาจารย์ประจำวิชา	3 (18.7%)
ดูคลิปวิดีโอ บรรยายโดยอาจารย์ประจำวิชา	3 (18.7%)
ค้นคว้าและปฏิบัติการถ่ายภาพตามโครงการ	3 (18.7%)
ภาคบรรยายโดยวิทยากรพิเศษ	3 (18.7%)
ค้นคว้าและปฏิบัติการโครงการสุดท้ายของภาคเรียน	2 (12.5%)
นำเสนอผลงาน ประเมินผลงาน	2 (12.5%)
รวม	**16 (100%)**

เนื่องจากภาคเรียนนี้มีวิทยากรพิเศษมีจำนวนหลายท่าน ที่ได้เชิญมาให้ความรู้กับนักศึกษาในช่วงระยะเวลาของการเรียนการสอน มีทั้งภาคบรรยายและภาคปฏิบัติแต่โดยรวมแล้ว ไม่เกิน 30% แต่สิ่งหนึ่งที่นักศึกษาได้รับคือความรู้ใหม่ ๆ เนื้อหาที่ทันสมัยในยุคปัจจุบัน เช่น การถ่ายภาพปลาสวยงาม การถ่ายภาพสินค้าออนไลน์ให้ออกมามีความน่าสนใจ ดึงดูดลูกค้า ซึ่งนักศึกษาก็ได้มีการนำสินค้าที่ตนเองสนใจมาร่วมในกระบวนการการเรียนรู้นี้ และวิทยากรก็ได้แนะนำการถ่ายภาพ การจัดแสงไฟ การจัดองค์ประกอบภาพให้มีความเด่น ซึ่งนักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดใช้ได้จริงในปัจจุบันและในอนาคตได้ หลังจากการบรรยาย และภาคปฏิบัติจากวิทยากรพิเศษแล้ว นักศึกษาจะต้องนำผลงานของตนเองมานำเสนอ และมีการประเมินในห้องเรียนร่วมด้วย



รูปที่ 6 ตัวอย่าง การถ่ายภาพสินค้าออนไลน์

ส่วนเนื้อหาที่ได้ทำการสอนในภาคเรียนนี้แบ่งเนื้อหาออกได้ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เนื้อหาหน่วยการสอนที่ได้ทำการสอน

เนื้อหา	หมายเหตุ
1. ความหมายและความสำคัญของการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสารทางการศึกษา	อาจารย์ประจำวิชา
2. รูปแบบของการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสารและการศึกษา	อาจารย์ประจำวิชา
3. ประวัติความเป็นมาของการถ่ายภาพ	อาจารย์ประจำวิชา
4. ประเภทของกล้องถ่ายภาพ เลนส์ และอุปกรณ์อื่นๆ	อาจารย์ประจำวิชา
5. ส่วนประกอบของกล้องถ่ายภาพ	อาจารย์ประจำวิชา
6. หลักการถ่ายภาพเบื้องต้น	อาจารย์ประจำวิชา
7. การจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพ	อาจารย์ประจำวิชา
8. การถ่ายภาพบุคคลและสัตว์	อาจารย์ประจำวิชา
9. การถ่ายภาพพืช ดอกไม้ แมลง และภาพทิวทัศน์	อาจารย์ประจำวิชา
10. เทคนิคการถ่ายภาพเพื่อสื่ออารมณ์และความรู้สึก	อาจารย์ประจำวิชา

11. การถ่ายภาพในสตูดิโอและไฟล์ภาพกล้องดิจิทัล	อาจารย์ประจำวิชา
12. การล้างฟิล์มและอัดขยายภาพขาวดำ	อาจารย์ประจำวิชา

ตารางที่ 3 เนื้อหาที่ได้บรรยายโดยวิทยากรพิเศษ

เนื้อหา	หมายเหตุ
1. การถ่ายภาพปลาสวยงาม	วิทยากรพิเศษ
2. การถ่ายภาพสินค้าออนไลน์เพื่อให้ดึงดูดความสนใจของลูกค้า	วิทยากรพิเศษ
3. การถ่ายทำ Vlog ให้น่าสนใจด้วยเทคนิคการใช้มุมกล้อง ระยะของภาพ	วิทยากรพิเศษ
4. เทคนิคการถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อภาพระดับมืออาชีพ	วิทยากรพิเศษ
5. การเตรียมตัวสำหรับการออกพื้นที่ สำรวจ เก็บข้อมูลในชุมชน	วิทยากรพิเศษ
6. ภูมิปัญญา ปราชญ์ชุมชนร่มบ่อสร้าง	วิทยากรพิเศษ
7. ศึกษาดูงานการสาธิตการล้างฟิล์ม	วิทยากรพิเศษ



รูปที่ 7 ภาพวิทยากรพิเศษที่มาให้ความรู้กับนักศึกษาในแต่ละหัวข้อบรรยาย ปฏิบัติ

3.2 กระบวนการเรียนการสอน

กระบวนการเรียนการสอนได้พยายามให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 1) รูปแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติตามเนื้อหาที่ผู้สอนบรรยาย ให้คำแนะนำ ปรึกษา รวมถึงจากวิทยากรพิเศษที่มีประสบการณ์ด้านถ่ายภาพเฉพาะทาง เพื่อส่งเสริมความรู้ทางด้านถ่ายภาพ รวมถึงเพิ่มทักษะที่นอกเหนือจากในห้องเรียน มีการทำงานกลุ่มร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ ตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชานี้ 2) รูปแบบการประเมินผลงาน เป็นการนำเสนอ อภิปราย ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อที่จะได้มุมมองความรู้ใหม่ ๆ จากการวิพากษ์ผลงานแนวเชิงสร้างสรรค์

3.3 สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

วิชาการถ่ายรูปเพื่อการศึกษา ในภาคการศึกษานี้ รูปแบบการเรียนการสอนเป็นระบบห้องเรียนปกติ (Onsite) แต่ก็มีการใช้แฟลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน การส่งผลงาน การตรวจประเมินผลงาน โดยใช้ MS Teams ในการส่งผลงานแต่ละครั้ง แต่ก็ได้มีการชี้แจงแนวทางการปฏิบัติในการส่งงานในแต่ละหัวข้อ ข้อมูลที่สำหรับให้ความรู้เพิ่มเติม นอกจากนี้ยังได้ใช้ Facebook group และ Messenger ในการติดต่อนัดหมายต่าง ๆ อีกด้วย

4. ผลงานที่ได้รับจากการเรียนการสอน ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ ผลลัพธ์ที่ผู้สอนได้รับ มีดังนี้

4.1 วิธีการการประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งเป็นดังนี้

1) การเข้าชั้นเรียน การนำเสนอผลงาน คุณภาพผลงานภาพถ่าย (ตามหัวข้อบรรยาย) 50%

2) การมีส่วนร่วมกิจกรรมกลุ่ม ผลงานภาพถ่ายหลังการประเมินการสนทนาอภิปรายกลุ่ม 20%

3) สอบกลางภาค 15%

4) โครงการ ภาพถ่ายท้ายภาคเรียน 15%

ทั้งนี้จะประเมินผลงานจากการมีส่วนร่วมการนำเสนอ แนวคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ

4.2 ผลลัพธ์ที่ผู้เรียนได้รับ แบ่งออกตามทักษะผู้เรียนดังนี้

4.2.1 ทักษะการสร้างสรรค์ภาพถ่าย ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้ที่จากการฟังการบรรยาย แนวคิด เทคนิคการถ่ายภาพ นำไปใช้ในการถ่ายภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.2 ทักษะ การอธิบาย คุณค่า การนำเสนอผลงานผ่านภาพถ่าย โครงการภาพถ่ายท้ายภาคเรียน ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหาของชุมชน ร่มบ่อสร้าง มุมมอง ปัญหา อุปสรรค แล้วนำเสนอผลงานในชั้นเรียน ออกเป็นคลิปวิดีโอ ภาพนิ่ง ซึ่งได้ผลงานที่สวยงาม อธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ได้ชัดเจน ทั้งคุณค่าทางด้านศิลปะ ก่อให้เกิดผู้เรียนมีความกระตือรือร้นตั้งใจสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่

4.2.3 ทักษะการสื่อสารภายในกลุ่มกับชุมชน การวางแผนการทำงานร่วมกัน

4.2.4 ทักษะการคิด ปฏิบัติงานเชิงสร้างสรรค์ การที่ผู้เรียนได้รับความรู้ ประสบการณ์โดยตรงจากวิทยากรพิเศษ ทำให้เกิดทักษะความรู้ ความเข้าใจ ก่อให้เกิดความมั่นใจ ในการออกไปปฏิบัติการถ่ายภาพและสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ผลลัพธ์ต่อผู้สอน ทำให้มีโอกาสได้รับความรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ จากวิทยากรพิเศษ ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางการพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนต่อไป ได้เป็นอย่างดี

4.4 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียน

ตัวอย่างผลงานของผู้เรียน แบ่งออกตามหัวข้อบรรยาย พร้อมทั้งออกไปฝึกปฏิบัติการถ่ายภาพทั้งนอกและในสถานที่ และผลงานที่เด่นชัดจากโครงการถ่ายภาพชุมชนบ่อสร้าง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่ ท้ายภาคเรียน มีตัวอย่างภาพและผลงานดังนี้



รูปที่ 8 ภาพการลงพื้นที่ชุมชน และผลงานของนักศึกษา

รวมถึงการมอบหมายให้นักศึกษาทำ Take home แทนการสอบปลายภาค โดยให้เลือกเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่เป็นคลิปวิดีโอ 3 หน่วย จากทั้งหมด 12 หน่วย พร้อมทั้งให้ สรุปเนื้อหาบทเรียนที่ผู้เรียนสนใจ ทำออกมาในรูปแบบอินโฟกราฟิก พร้อมทั้งให้เหตุผล ว่าทำไมถึงสนใจในหน่วยนี้ รวมไปถึงการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นการประเมินเนื้อหา และความพึงพอใจที่มีต่อหน่วยการเรียนรู้



รูปที่ 9 ตัวอย่างบทสรุปที่ได้จากเลือกเนื้อหาจากหน่วยการเรียน คลิปวิดีโอ

5. สรุปผลงานที่ได้จากการดำเนินงาน

บทเรียนที่ได้รับ ปัญหาและอุปสรรค ข้อเสนอแนะ มีรายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะกระบวนการคิด การทำงานร่วม

กันเป็นทีม การยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การฝึกปฏิบัติทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานเพื่อให้ผลงานที่ออกมามีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ในโอกาสต่อไปได้

2. การผลิตสื่อคลิปวิดีโอ เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่สำคัญมากในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ออฟไลน์ เพราะจะช่วยปรับเปลี่ยนการเข้าถึงข้อมูลการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็วมากที่สุด ซึ่งเหมาะกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ลิงก์วิดีโอหน่วยการเรียนการสอน 12 หน่วย ของผู้สอนได้จัดทำในภาคเรียนนี้
https://www.youtube.com/playlist?list=PLf37NVGAwl9TkdOBXs7twWmKdjjc4Efg2

ลิงก์วิดีโอผลงานนักศึกษาได้จัดทำเป็นคลิปวิดีโอ ร่มบ่อสร้าง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่
https://www.youtube.com/watch?v=2l09G4cnDYM
https://www.youtube.com/watch?v=jOnPTy2yOZ0

3. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและห้องเรียนกลับด้าน ทำให้กิจกรรมมีความน่าสนใจ เรียนรู้ง่าย เหมาะกับการเรียนในยุคนี้ เพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองค่อนข้างไว ส่งผลให้การจัดกิจกรรมนั้นต้องเอื้อให้กับผู้เรียน และยังสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดต่างๆ ร่วมกัน เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย

4. การวัดและการประเมินผล ควรจะมีความหลากหลาย เน้นการมีส่วนร่วมและมีการประเมินผลงานระหว่างเรียนร่วมกัน และตามสภาพจริง มากกว่าการประเมินผลจากการทำแบบทดสอบเพียงอย่างเดียวซึ่งอาจจะทำให้การวัดประเมินไม่ครอบคลุมทั้งรายวิชาได้ จึงมีการประเมินชิ้นงานและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ทำให้นักศึกษาลดความวิตกกังวลได้มาก ถือเป็นการประเมินที่ค่อนข้างครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา

6. แนวทางในการขยายผล

1. ผู้สอนได้จัดทำคลิปวิดีโอเรียนรู้ 12 หน่วยการเรียนรู้ หลังจากการเก็บข้อมูลและการสะท้อนความคิดเห็น ผลการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านคลิปการสอน เพราะตรงกับเนื้อหาวิชาที่เรียน สามารถศึกษาได้ล่วงหน้าก่อนเข้าเรียน และทบทวนเนื้อหาหลังเรียนได้ เนื้อหามีความครอบคลุม รูปภาพ สื่อต่าง ๆ มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

2. การบูรณาการรายวิชาถ่ายรูปเพื่อการศึกษากับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อจะได้เก็บภาพ ผลงานต่าง ๆ ทั้งภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว กับรายวิชาที่มีการฝึกปฏิบัติผ่านสถานการณ์จริง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับมุมมอง เรียนรู้แนวคิดต่าง ๆ ด้วยตนเอง ถือว่าเป็นการเรียนรู้เชิงรุกอย่างแท้จริง อีกทั้งยังช่วยฝึกสมรรถนะต่างๆ ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

7. ปัญหาและอุปสรรค

1. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกทั้งรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์ นักศึกษาบางคนอาจจะยังไม่สามารถปรับตัวได้ ซึ่งทำให้มีผลต่อการจัดกิจกรรมได้ ควรจะมีการอธิบายให้นักศึกษาเข้าใจก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

2. ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ที่ยังคงไม่ได้เป็นปกติ 100% การลงพื้นที่ชุมชนอาจจะมีการติดขัดบ้าง ในการพูดคุย สื่อสาร ซักถามต่าง ๆ แต่ทั้งนี้ ผลลัพธ์ที่ได้ก็เป็นไปตามที่กำหนดไว้ตามเป้าหมาย

8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนบทความ ขอขอบคุณโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2565 (Type B) ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้การสนับสนุนทุนในการจัดการเรียนการ

สอนในภาคเรียนนี้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนได้เรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ต้องขอขอบคุณวิทยากรพิเศษประกอบด้วย คุณรัฐศาสตร์ เขตคำขวา คุณศุภกร พรหมชัยสูรย์ คุณธันวารักษ์ สุวคนธ์ คุณฐนกฤต ทิพย์เวียง ผศ.ดร.สุนีย์ เงินยวง คุณสมศักดิ์ บุญตันจีน ที่ได้อนุเคราะห์ให้เกียรติมาเป็นวิทยากรให้ความรู้กับนักศึกษาวิชาถ่ายรูปเพื่อการศึกษา ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 นี้ และขอบคุณนักศึกษาทุกคนที่ลงทะเบียนเรียนวิชาถ่ายรูปเพื่อการศึกษา ภาคเรียนนี้ ที่ให้ความร่วมมือในการเรียนครั้งนี้เป็นอย่างดี

9. เอกสารอ้างอิง

[1] ณัฐกร สงคราม (2557). การถ่ายภาพ : เทคนิคและการนำไปใช้เพื่อการสื่อสาร, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] ตระกูลวัฒนา ณ เชียงใหม่ (2556). จับจังหวะถ่ายภาพให้มี feeling, กรุงเทพฯ: เดอะ ซีนนิธ อินเตอร์บุ๊ก.

[3] ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2545). Design e-Learning : หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน, เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[4] ธนพล ก่อฐานะ (2562). การปรับกระบวนการคิดในยุคดิจิตอล, นนทบุรี: บริษัท ลีโอซ่า จำกัด.

[5] วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง, กรุงเทพฯ, เอสอาร์พริ้นติ้งแมสโปรดักส์.

[6] วีรนิจ ทรรทรานนท์, สารัมภ์ บุญมี (2548). กล้องดิจิตอลเทคนิค, กรุงเทพฯ, บริษัท เอ็มไอเอส ซอฟท์เทค จำกัด.

[7] สมาน เฉตระการ (2543). การถ่ายภาพเบื้องต้น, กรุงเทพฯ: เทคนิค พริ้นติ้ง.

[8] Philip Andrews (2010). The new Digital Photography manual edition, ISBN: 9781847324788, Dubai.

025370 : วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดทำสื่อประกอบการสอน

สุภาวดี เพชรเกตุ[1]
[1]ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ภาควิชา, คณะ, มหาวิทยาลัย)
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail : supawadeepk@hotmail.com

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 28 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีผู้เรียนเป็นนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 3 จากหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียนภาษาที่สอง อีกทั้งการผลิตสื่อการสอนด้านวรรณกรรม ผลปรากฏว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้การเรียนการสอนในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ดำเนินการไปได้ราบรื่น ผู้เรียนเข้าใจความหมายและประเภทของวรรณกรรมไทย และมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ผู้เรียนฝึกอ่านทำความเข้าใจวรรณกรรมไทย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน อีกทั้งได้พัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นผ่านการบรรยาย การทำกิจกรรม และสื่อการสอน

คำสำคัญ: วรรณกรรม, ชาวต่างชาติ, สื่อการสอน

1. บทนำ

การจัดการเรียนด้านภาษาไทยสามารถจำแนกกลุ่มวิชาได้เป็น 3 กลุ่ม กล่าวคือ กลุ่มแรกเป็นวิชาด้านทักษะ ทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน กลุ่มถัดมา คือ วิชาด้านภาษาศาสตร์ อาทิการศึกษาเรื่องเสียง คำ ความหมาย ประโยค โครงสร้างไวยากรณ์ และการเปลี่ยนแปลงของภาษา กลุ่มสุดท้าย คือ วิชาด้านวรรณกรรม

ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้จัดการเรียนการสอนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยรับนักศึกษาชาวต่างชาติทุกชาติทั่วโลก หลักสูตรฯ ได้กำหนดให้นักศึกษาทุกคนเรียนวิชาวรรณกรรมไทย โดยมีวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติเป็นวิชาบังคับของหลักสูตร

การอ่าน หมายถึง การที่ผู้อ่านรับรู้สารซึ่งเป็นความรู้ ความคิด ความรู้สึก และความคิดเห็นที่ผู้เขียน

ถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร[1] การอ่านวรรณกรรมเป็นการอ่านขั้นสูง กล่าวคือนอกจากผู้อ่านจะอ่านสารที่เขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรให้เข้าใจแล้ว ผู้อ่านยังต้องอ่านเพื่อตีความความหมายระหว่างคำ ระหว่างบรรทัดของวรรณกรรมด้วย ดังนั้นหลักสูตรฯ จึงกำหนดให้นักศึกษาได้เรียนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติในระดับชั้นปีที่ 3 เนื่องจากนักศึกษาจะต้องผ่านวิชาการอ่านขั้นสูงและสามารถเข้าใจภาษาไทยได้ในระดับดี

การจัดการเรียนการสอนวรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติในภาคเรียนที่ผ่านมา คือ ภาคเรียนที่ 1 ในปีการศึกษา 2564 มาใช้วิธีการสอบแบบบรรยาย 100 % ในรูปแบบเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online) เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ในปีที่ผ่านมา ผู้สอนไม่แน่ใจว่านักศึกษาเข้าใจเนื้อหาของวรรณกรรมเรื่องต่าง ๆ จริงหรือไม่ เพราะนักศึกษาไม่ค่อยโต้ตอบกับผู้สอนมากนัก อีกทั้งผู้สอนก็ไม่เห็นสีหน้า แววตาของนักศึกษา

เหตุผลอีกประการหนึ่ง คือ ผู้สอนได้มีโอกาสสอนวิชาวรรณกรรมไทยและวรรณกรรมล้านนาในระดับบัณฑิตศึกษา โดยมีผู้เรียนเป็นชาวต่างชาติ จากการเรียนการสอนในระดับบัณฑิตศึกษาผู้สอนพบว่านักศึกษาชาวต่างชาติที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทยจากต่างประเทศมีความรู้ด้านวรรณกรรมไทยน้อยมาก

ผู้สอนจึงต้องการพัฒนานักศึกษาในหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ของภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้มีความรู้ด้านวรรณกรรมไทยมากขึ้นเพื่อส่งเสริมโอกาสในการศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษาและการทำงานในอนาคต ดังนั้นผู้สอนจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนวิชาวรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติเป็นแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Actie Learning) เพื่อให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และผลิตสื่อการสอนเพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมไทยด้วยตนเอง

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนเชิงรุกรวม ทั้งนำเสนอผลที่ได้รับและปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนซึ่งจะเป็นประโยชน์และใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

2. แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การเรียนการสอนวิชาวรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนเชิงรุกและคำนึงถึงผู้เรียนชาวต่างชาติมาเป็นแนวทางการสอน

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้ทดลองลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและได้ใช้กระบวนการคิดในการสร้างความรู้จากการปฏิบัติ[2] กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้เรียนด้วยกันเอง ลดการบรรยายความรู้ เพิ่มกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวคิดกว้าง ๆ มีวิธีการสอนหลากหลาย ดังนั้นผู้สอนต้องพิจารณาสถานการณ์ บริบททางสังคม ตลอดจนปัจจัยต่าง ๆ แล้วนำมาปรับใช้ตามความเหมาะสม

นอกจากแนวคิดเรื่องการจัดการเรียนเชิงรุกแล้ว ผู้สอนยังคำนึงถึงผู้เรียนซึ่งเป็นชาวต่างชาติด้วย สมพงศ์ วิทยาศักดิ์พันธุ์ [3] กล่าวว่าหลักการพื้นฐานที่จะสอนชาวต่างให้ประสบความสำเร็จนั้น ผู้สอนต้องรู้จักผู้เรียน รู้จำนวนผู้เรียน รู้ระยะเวลาในการเรียนและจัดหลักสูตรให้เหมาะสมกับเวลา มีสื่อการสอน มีเทคนิคและกิจกรรมในการสอน และมีการวัดผลประเมินผลที่อาจจะไม่ใช่การสอบหรือการเขียน

รายงาน และควรมุ่งสอนเพื่อประสิทธิผลทางภาษามากกว่าสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน อีกทั้งควรสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของมนุษย์

แนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นช่วยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดึงดูดใจผู้เรียนมากกว่าการสอนบรรยาย และควรคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งแนวคิดนี้มีประโยชน์และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ

3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

การจัดการเรียนการสอนกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ในภาคเรียนที่ผ่าน (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564) มาจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online) 100% ผู้สอนพบปัญหาและข้อบกพร่องสำคัญ 3 ประการ ประการแรก คือ การตรวจสอบความเข้าใจเนื้อหาของผู้เรียน ผู้สอนไม่แน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาถูกต้องหรือไม่ เพราะผู้เรียนไม่ค่อยโต้ตอบกับผู้สอนมากนัก ประการถัดมา คือ เนื้อหาในการเรียนยังไม่ครอบคลุมประเด็นสำคัญของวรรณกรรมไทย และประการสุดท้าย คือ ตัวบทวรรณกรรมและเอกสารประกอบการสอนยังไม่ครบถ้วนสมบูรณ์

ผู้สอนตระหนักถึงปัญหาและข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น ผู้สอนจึงมีความคิดว่าควรปรับรูปแบบการเรียนการสอน แต่ยังคงเนื้อหาของกระบวนวิชาไว้อย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 กระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติจึงได้ปรับจัดการเรียนการเรียนรู้เชิงรุก มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ด้านเนื้อหา

กระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ เป็นวิชาที่ให้นักศึกษาได้เรียนเรื่องความหมาย การแบ่งประเภท และองค์ประกอบของวรรณกรรม ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับศาสตร์อื่น ๆ

มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ 1) อธิบายความหมายและแบ่งประเภทวรรณกรรม 2) อธิบายองค์ประกอบของวรรณกรรม และ 3) อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับศาสตร์อื่น ๆ

จากคำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชาข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิชานี้มีคำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์กระบวนวิชาที่สั้นและง่าย คำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์กระบวนวิชาที่สั้นและง่ายมีทั้งข้อดีและข้อเสีย กล่าวคือข้อดี คือ ผู้สอนสามารถขยายความเนื้อหาได้ตามความเหมาะสมและความถนัด ส่วนข้อเสียคือผู้สอนต้องขยายความเนื้อหาและจัดสรรตัวบทวรรณกรรมเองทั้งหมดซึ่งต้องใช้เวลาในการเตรียมตัวนาน

ปัญหาดังกล่าวผู้สอนได้ปรับวิธีการสอนโดยแจกเอกสารประกอบการสอนแก่นักศึกษา เอกสารประกอบการสอนดังกล่าวเป็นเอกสารในส่วนความหมาย การแบ่งประเภท และองค์ประกอบของวรรณกรรม ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับศาสตร์อื่น ๆ ซึ่งเป็นส่วนแนวคิดที่รองศาสตราจารย์หทัยวรรณ ไชยะกุลได้เขียนไว้ และผู้สอนได้รวบรวมตัวบทวรรณกรรม และตัวอย่างวรรณกรรมแต่ละประเภทให้ผู้เรียน

3.2 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน

กระบวนวิชา 025370 มีผู้เรียนเป็นชาวต่างชาติในภาคการศึกษานี้นักศึกษาชาวต่างชาติประสบปัญหาการเดินทางเข้าประเทศไทย เนื่องจากการตรวจลงตรา (visa) ของประเทศต้นทางอนุมัติล่าช้าและบัตรโดยสารเครื่องบินมีราคาแพงมากกว่าปกติอันเป็นผลมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 และปัญหาความขัดแย้งระหว่างสหรัฐอเมริกากับสาธารณรัฐประชาชนจีนกรณีไต้หวันทำให้นักศึกษาบางคนไม่สามารถเดินทางมาเข้าห้องเรียนได้

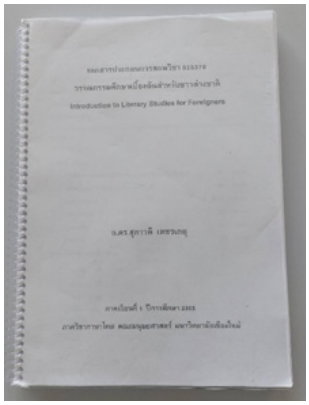
ดังนั้นในช่วงต้นของการเปิดภาคการศึกษาจน

กระทั่งสอบกลางภาค ผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบผสมผสาน (hybrid) คือ เข้าห้องเรียนสอนนักศึกษาที่เดินทางมาถึงเมืองไทยแล้วและบันทึกเสียงขณะสอนส่งให้นักศึกษาที่อยู่ต่างประเทศผ่านโปรแกรม Microsoft Teams พร้อมทั้งอัปโหลดเอกสารทั้งหมดลงในโปรแกรม Microsoft Teams ด้วย

หลังจากสอบกลางภาคแล้วนักศึกษาสามารถเดินทางเข้าประเทศไทยได้จึงสามารถจัดการเรียนการสอนแบบแบบเผชิญหน้า (face-to-face) ได้จนกระทั่งปิดภาคเรียน

3.2.1 สื่อประกอบการเรียนการสอน

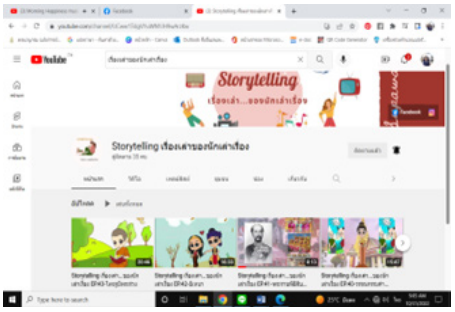
สื่อประกอบการเรียนการสอนของกระบวนวิชานี้ ส่วนแรกเป็นเอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนคัดเลือกจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ รวมทั้งตัวบทวรรณกรรมที่ผู้สอนคัดมาให้ผู้เรียนได้อ่าน



รูปที่ 1 เอกสารประกอบการสอนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ

ผู้สอนยังคงแจกเอกสารแบบรูปเล่ม (hard copy) ให้แก่นักศึกษา เนื่องจากธรรมชาติของนักศึกษาต่างชาติที่เรียนในหลักสูตรฯ มักจะจดบันทึกตามที่ผู้สอนบรรยายลงในเอกสารและไม่ค่อยมีนักศึกษาใช้เครื่องมืออื่น เช่น แท็บเล็ต สำหรับนักศึกษาที่ยังอยู่ต่างประเทศจะได้รับเป็นไฟล์และจะมารับฉบับรูปเล่มหลังจากเดินทางถึงเมืองไทยแล้ว

ส่วนถัดมาผู้สอนได้ใช้ช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่องเป็นช่องทางในการสอนเนื้อหาวรรณกรรมไทยคัดสรร โดยผู้สอนได้บรรยายข้อมูลวรรณกรรมเรื่องต่าง ๆ และให้นักศึกษาไปศึกษาด้วยตนเอง ข้อมูลในช่องยูทูปจะสอดคล้องกับหัวข้อการแบ่งประเภทวรรณกรรม และความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับศาสตร์อื่น ๆ



รูปที่ 2 ช่อง Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง

ส่วนสุดท้าย คือ google drive ผู้สอนจะเขียนใบงานพร้อมทั้งรายละเอียดต่าง ๆ ใส่ไว้ใน google drive และจะส่งลิงก์ไปให้นักศึกษาในช่องทาง wechat นักศึกษาสามารถเข้าไปดูข้อมูลใบงานและรายละเอียดงาน ตัวอย่างงาน ได้ตลอดเวลา

3.2.2 กิจกรรมการเรียนการสอน

กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ สามารถแบ่งได้เป็น 6 ช่วง ดังนี้

1) การบรรยายของผู้สอน

2) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากตัวบทวรรณกรรม

3) กิจกรรมกลุ่ม

4) กิจกรรมชมละครเวที

5) การร้องเพลงประกอบวรรณกรรม

6) การฟังคลิปบรรยาย

1) การบรรยายของผู้สอน

การเรียนการสอนด้วยวิธีการบรรยายจัดขึ้นในช่วงเริ่มต้นของการเปิดภาคการศึกษา ผู้เรียนยังไม่ทราบความหมายของวรรณกรรมและลักษณะของวรรณกรรมไทย ผู้สอนได้บรรยายความหมายของวรรณกรรมไทย ลักษณะของวรรณกรรมไทยที่มีทั้ง

ร้อยแก้วและร้อยกรอง รวมทั้งองค์ประกอบของวรรณกรรมเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจลักษณะสำคัญของวรรณกรรมไทย นอกจากนี้นักศึกษายังสามารถกลับไปทบทวนได้จากเอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนมอบให้

2) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากตัวบทวรรณกรรม

หลังจากผู้สอนบรรยายในส่วนทฤษฎีแล้วได้มอบหมายให้นักศึกษาอ่านตัวบทวรรณกรรมร้อยแก้ว 3 เรื่อง คือ เรื่องสั้นเรื่องปีใหม่และเรื่องขอแรงหน่อยเถอะ และนวนิยายเรื่องข้างหลังภาพ และวรรณกรรมร้อยกรอง 4 เรื่อง คือ เด็กน้อยในเมืองใหญ่ ดอกไม้บาน เพลงรางวัลแด่คนช่างฝัน เพลงทะเลสีดำ

ในส่วนเรื่องสั้น เมื่อนักศึกษาอ่านจบแต่ละเรื่องผู้สอนจะให้นักศึกษาช่วยกันสรุปเรื่องด้วยการช่วยกันเล่าเรื่องสั้นเรื่องนั้น เพื่อเป็นการทบทวนและตรวจสอบความเข้าใจของนักศึกษา

ในส่วนนวนิยาย ผู้สอนให้นักศึกษาอ่านเรื่องย่อของนวนิยายและให้นักศึกษาชมภาพยนตร์เรื่องข้างหลังภาพ ฉบับที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2544 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเรื่องราวตั้งแต่ต้นจบจน ในขณะเดียวกันเป็นการฝึกให้นักศึกษาได้ฟังภาษาไทยมากขึ้นอีกด้วย ผลจากการให้นักศึกษาชมภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่านักศึกษาเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนั้นได้

หลังจากให้นักศึกษาชมภาพยนตร์แล้วผู้สอนได้บรรยายเนื้อหาบางส่วนที่ไม่ปรากฏหรือปรากฏไม่ชัดเจนในภาพยนตร์ เช่น ช่วงเวลาเหตุการณ์ทางการเมืองและสังคมที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตและความคิดของตัวละคร ลำดับต่อไปผู้สอนให้นักศึกษาอ่านนวนิยายข้างหลังภาพ 1 ตอน เพื่อให้ลักษณะภาษาในนวนิยาย

หลังจากอ่านเรื่องสั้นและนวนิยายแต่ละเรื่องแล้วผู้สอนจะอธิบายคำศัพท์และเปิดโอกาสให้นักศึกษาถามคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ นอกจากนี้แล้วผู้สอนได้อธิบายสภาพสังคมในวรรณกรรมเรื่องนั้นเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเรื่องราวมากขึ้น

ประการสำคัญในกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากตัวบทวรรณกรรม คือ เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สอบถามอาจารย์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละคร สาเหตุของเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยคำถามง่าย ๆ เช่น จากมุมมองของนักศึกษาตัวละครตัวนี้มีนิสัยอย่างไร พฤติกรรมใดจึงทำให้นักศึกษาคิดเช่นนั้น ถ้านักศึกษาเป็นตัวละครนี้นักศึกษาจะทำอย่างไร ถ้าเกิดเหตุการณ์แบบวรรณกรรมนักศึกษาจะทำอย่างไร ฯลฯ

ในส่วนกวีนิพนธ์ เมื่อนักศึกษาอ่านบทร้อยกรองจบแต่ละเรื่องแล้วผู้สอนจะให้นักศึกษาช่วยกันอธิบายคำศัพท์และตีความความหมายของบทร้อยกรองนั้น ในกรณีบทเพลงจะให้นักศึกษาร่วมร้องเพลงนั้นด้วย ส่วนสำคัญของการเรียนบทร้อยกรอง นอกจากการพยายามทำความเข้าใจความหมายของบทร้อยกรองแล้ว นักศึกษาต้องรู้จักคำสัมผัสคล้องจองซึ่งเป็นลักษณะเด่นของวรรณกรรมร้อยกรองของไทย

3) กิจกรรมกลุ่ม

นักศึกษามีประสบการณ์การอ่านวรรณกรรมจากกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากตัวบทวรรณกรรมแล้ว ผู้สอนจึงได้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน ตามความสมัครใจเพื่อช่วยกันอ่านเรื่องสั้นกลุ่มละ 1 เรื่อง และกวีนิพนธ์กลุ่มละ 1 เรื่อง แล้วนำเสนอเรื่องสั้นและกวีนิพนธ์นั้นหน้าชั้นเรียน

นักศึกษาแต่ละกลุ่มมีเวลาประมาณ 15 นาทีในการนำเสนอเรื่องสั้น โดยนักศึกษาต้องเล่าเรื่องย่อ อธิบายว่ามีตัวละครใดบ้าง และใครคือตัวละครอีก อีกทั้งวรรณกรรมเรื่องนั้นแสดงให้เห็นสภาพสังคมอย่างไร ในส่วนกวีนิพนธ์นักศึกษาจะมีเวลา 15 นาทีในการเล่าเรื่องย่อ อธิบายแนวคิดสำคัญ และวรรณกรรมเรื่องนั้นแสดงให้เห็นสภาพสังคมอย่างไร

หลังจากนักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอแล้วผู้สอนจะถามคำถามเพื่อเน้นย้ำเนื้อหาสำคัญของเรื่องแก่กลุ่มผู้นำเสนอและผู้ร่วมฟังการนำเสนอ

ผลจากการทำกิจกรรมกลุ่มพบว่า นักศึกษา

สามารถอ่านเรื่องสั้นได้เข้าใจ จับประเด็นสำคัญได้ แสดงความคิดเห็นได้ และตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดของเรื่องได้ ในส่วนกวีนิพนธ์นักศึกษาเก็บรายละเอียดของเรื่องได้ แสดงความคิดเห็นได้ แต่บางกลุ่มยังไม่สามารถวิเคราะห์แนวคิดสำคัญของเรื่องได้ ดังนั้นเมื่อนักศึกษานำเสนอแล้ว ผู้สอนได้อธิบายแนวคิดสำคัญของเรื่องใหม่

4) กิจกรรมชมละครเวที

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ผู้สอนได้สอนกระบวนวิชา 014381 วรรณกรรมท้องถิ่น มีผู้เรียนเป็นนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ และนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาแสดงละครจากตัวบทวรรณกรรมท้องถิ่น โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มและให้แสดงละครกลุ่มละ 1 เรื่อง ผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาจากกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติเข้าชมละครดังกล่าวด้วย เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาไทย การจับประเด็นและเก็บรายละเอียดจากการชมละคร จากนั้นให้นักศึกษาเขียนเล่าเรื่องย่อละครเวทีที่ตนเองชอบ 1 เรื่อง เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการเขียนภาษาไทย



รูปที่ 3 รับชมการแสดงละครเวที

5) ร้องเพลงประกอบวรรณกรรม

ในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้น ผู้สอนต้องการให้นักศึกษารู้จักวรรณกรรมไทยแต่ละประเภท และรู้จักวรรณกรรมไทยแต่ละเรื่องมากขึ้น แต่ต้องการให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานจึงจัดกิจกรรมร้องเพลงประกอบวรรณกรรม กล่าวคือนักศึกษาจะต้องร้องเพลงซึ่งเป็นเพลงประกอบละครหรือประกอบภาพยนตร์ที่มีที่มาจากนวนิยายไทย โดยนักศึกษาจะต้องเล่าเรื่องย่อของวรรณกรรมเรื่องนั้น อธิบายความหมายของบทเพลงให้ได้ และร้องเพลงให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนและคณะกรรมการฟัง



รูปที่ 4 ละครเวทีวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น

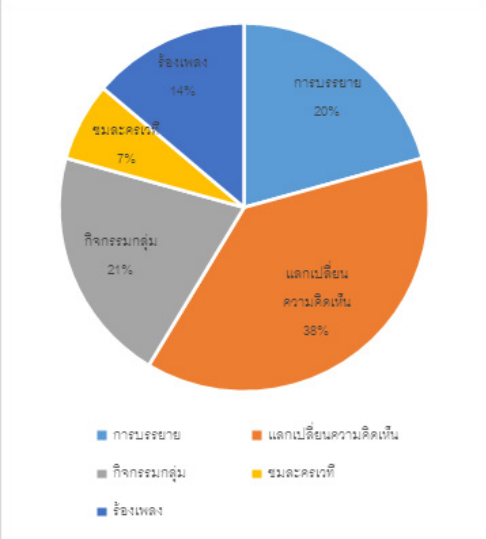
ในวันจัดกิจกรรมร้องเพลง ผู้สอนได้เชิญอาจารย์จากภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ที่มีการสอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติร่วมฟังการขับร้องเพลงของนักศึกษาและให้คำแนะนำเรื่องการออกเสียงภาษาไทยด้วย





รูปที่ 5 - 6 การร้องเพลงประกอบวรรณกรรม

กิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติทั้ง 5 ช่วงสามารถคิดเป็นสัดส่วนร้อยละได้ ดังนี้



รูปที่ 7 แผนภูมิแสดงสัดส่วนของการจัดการเรียนการสอน

6) การฟังคลิปบรรยาย

ผู้สอนได้ใช้ช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่องเป็นช่องทางในการสอนเนื้อหาวรรณกรรมไทยคัดสรร โดยผู้สอนได้บรรยายข้อมูลวรรณกรรมเรื่องต่าง ๆ และให้นักศึกษาไปศึกษาด้วยตนเองนอกเวลาเรียน มีคลิปทั้งหมด 5 คลิป ประกอบด้วยวรรณกรรมนิราศ วรรณกรรมคำสอน พระราชพิธีสิบสองเดือน อิเหนา และไตรภูมิพระร่วง ความยาวคลิปละ 15-20 นาที

4. ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ

ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีดังนี้

4.1 การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้กระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 แบ่งคะแนนออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

1) กิจกรรมกลุ่ม 20% นักศึกษานำเสนอเรื่องสั้นและกวีนิพนธ์ หัวข้อละ 10% โดยนักศึกษาสามารถตอบคำถามตามใบงานที่นักศึกษากำหนดให้ได้

2) กิจกรรมชมละครเวที 10% นักศึกษาเข้าร่วมการแสดงละครเวทีของนักศึกษาไทยและสามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่ได้รับชมให้อาจารย์เข้าใจได้

3) การร้องเพลงประกอบวรรณกรรม 15% นักศึกษาสามารถเล่าเรื่องราวของวรรณกรรมและอธิบายความหมายของบทเพลงที่ตนเองร้องได้ อีกทั้งสามารถร้องเพลงได้ถูกต้อง

4) การฟังคลิปบรรยาย 10% นักศึกษาศึกษาวรรณกรรมจากคลิปช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่องได้เข้าใจ พร้อมทั้งสามารถตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องที่ตนเองศึกษาได้ถูกต้อง คะแนนในส่วนนี้เป็นคะแนนที่ใช้แทนการเข้าห้องเรียน เนื่องจากปัญหาการเดินทางเข้าประเทศไทยของนักศึกษาต่างชาติ

5) การทดสอบเก็บคะแนน 25% จากกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากตัวบทวรรณกรรมเมื่ออ่านและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นวรรณกรรมแต่ละเรื่องแล้วจะมีการทดสอบเก็บคะแนน 4 ครั้ง ครั้งที่ 1-3 เก็บคะแนนครั้งละ 5% เป็นการทบทวนเรื่องที่นักศึกษาได้อ่านและผู้สอนช่วยอธิบายเพิ่มเติม ในครั้งที่ 4 เก็บคะแนน 10% เป็นการทดสอบเก็บคะแนนจากการอ่านเรื่องสั้นที่ผู้สอนไม่ได้บรรยาย โดยผู้สอนจะให้นักศึกษาอ่านเรื่องสั้นมาล่วงหน้าเป็นเวลา 2 สัปดาห์ และสามารถนำตัวบทเรื่องสั้นเข้าห้องสอบได้

6) การสอบปลายภาค 20% เนื้อหาการสอบปลายภาคเป็นเนื้อหาในส่วนความหมายและประเภทของวรรณกรรมที่ผู้สอนบรรยายในช่วงต้นภาคการศึกษา

4.2 ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ผู้เรียน

เข้าใจวรรณกรรมและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากผู้สอนให้เอกสารแก่นักศึกษาไปอ่านล่วงหน้า และเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ แตกต่างจากการเรียนในรูปแบบเดิมที่เน้นให้ผู้สอนบรรยายเป็นหลัก

4.3 ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ผู้สอน

การเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรณที่ 21 ประจำปี 2565 เป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนวิชาวรรณกรรมศึกษาเบื้องต้นสำหรับชาวต่างชาติจากแบบเดิมที่สอนแบบบรรยายเน้นการเรียนการสอนตามที่ผู้สอนเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทำให้การเรียนการสอนในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น ผู้สอนได้พัฒนาตนเองได้กลับไปทบทวนความรู้เพื่อจัดทำเป็นสื่อออนไลน์ให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายมากขึ้น

การปรับปรุงสัดส่วนการประเมินผลการเรียนรู้และรูปแบบการประเมินผลเป็นให้ผู้เรียนโดยการแบ่งการทดสอบย่อย ๆ มากขึ้นเพื่อไม่ให้ผู้เรียนสับสนเนื้อหาของวรรณกรรม และทำให้ผู้สอนทราบปัญหาและความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาของผู้เรียนได้ดีมากขึ้น

5. สรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนวิชา 025370 วรรณกรรมศึกษาเบื้อต้นสำหรับชาวต่างชาติในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียวมาเป็นการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนมากขึ้น โดยประยุกต์ในแนวคิดการจัดการเรียนเชิงรุกและคำนึงถึงธรรมชาติการเรียนรู้ภาษาที่สองของชาวต่างชาติ ผลปรากฏว่าการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้รูปแบบผสมผสานในช่วงต้นภาคเรียน และการเรียนแบบเผชิญหน้าสามารถดำเนินการไปได้ราบรื่น ผู้เรียนได้อ่านวรรณกรรมไทยได้เข้าใจ ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมไทยได้และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล อีกทั้งได้พัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

นอกจากนี้นักศึกษายังสามารถศึกษาข้อมูลวรรณกรรมไทยผ่านสื่อที่ผู้สอนผลิตขึ้นในช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง EP.39 ถึง EP.43 อีกทั้งสามารถตั้งคำถามและตอบคำถามจากสื่อการสอนได้อย่างถูกต้อง แม้จะต้องดูซ้ำมากกว่า 1 รอบก็ตาม ดังปรากฏจำนวนครั้งในการรับชมตั้งแต่ 47-87 ครั้ง (จากจำนวนผู้เรียน 28 คน) อย่างไรก็ตามผู้สอนยังหวังว่าการปรับรูปแบบการสอนจะมีส่วนช่วยให้นักศึกษาสนใจอ่านวรรณกรรมไทยมากขึ้นและไม่คิดว่าวรรณกรรมไทยเป็นเรื่องเข้าใจยาก

6. เอกสารอ้างอิง

[1] มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2548). อ่านเป็น : เรียนก่อน – สอนเก่ง. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค พับลิเคชั่น 48.

[2] Bonwell, C.C. & Eison,J.A. (1991). Active Learning : Creative Excitement in the classroom. Washington, D.C.: School of Education and Human Development, The George Washington University.

[3] สมพงศ์ วิทยศักดิ์พันธุ์. (2548). การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. วรรณวิทัศน์, 5, 215–261. https://doi.org/10.14456/vannavidas.2005.10

ช่องยูทูป (youtube) Storytelling เรื่องเล่าของนักเล่าเรื่อง
https://www.youtube.com/channel/UCww1TslgVYuWNYJH9wArzKw

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการณ์ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา

หริพล ธรรมนารักษ์[1], อำนาจ เลิศปัญญาธิกุล[1], และมานูนณย์ สุตีคา[1]
[1]ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาวะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
293 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Email Address: haripon.t@cmu.ac.th*, amnaj.l@cmu.ac.th. , manoon@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การสอนอุตสาหกรรมศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้เนื้อหาด้านสาระการเรียนรู้การงานพื้นฐานอาชีพ เทคโนโลยี และอุตสาหกรรมศึกษาให้แก่ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับอาชีวศึกษาเน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากการสืบค้น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเองและออกแบบบทเรียนให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงด้านอุตสาหกรรมยุคใหม่ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตจริง ร่วมกับวิธีสอนเทคนิคศึกษา (MIAP) ให้ผู้เรียนได้นำความรู้มาลงมือปฏิบัติจริงโดยการบูรณาการเนื้อหาผนวกศาสตร์วิธีสอนและเทคโนโลยีตามกรอบแนวคิด TPACK ในการสอนวิชาชีพ ผู้สอนได้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบบูรณาการ TPACK การสอนเทคนิคศึกษา (MIAP) และประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 สาขาอุตสาหกรรมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินสะท้อนคิด แบบทดสอบ แบบสอบถามความคิดเห็น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 6 ขั้นตอนคือ 1) การเตรียมความพร้อมผู้เรียนเป็นการทำความเข้าใจ (empathy) ผู้เรียนในการเรียนรู้เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ (define) 3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากการระดมความคิดใหม่ ๆ (Ideate) 4) รวบรวม สังเคราะห์และจัดทำข้อมูลด้วยตนเองในการพัฒนาหลักสูตรรายวิชา (prototype) 5) การทดลองการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน (test) และ 6) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Implement) พบว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ความคิดเห็นของนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK อยู่ในระดับเหมาะสมมาก ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ การฝึกวิเคราะห์และสร้างหลักสูตร ช่วยสร้างความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างเป็นรูปธรรม จนสามารถพัฒนาหลักสูตรรายวิชาและแผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์ที่บูรณาการกรอบการจัดการเรียนรู้ TPACK ผนวกวิธีสอนเทคนิคศึกษาที่เหมาะสมกับระดับการศึกษาและมีคุณภาพในระดับดี

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, การสอนเทคนิคศึกษา (MIAP), การบูรณาการ TPACK, นักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา

1. บทนำ

การสอนอุตสาหกรรมศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับอาชีวศึกษาของครูอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ต้องพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถในการบูรณาการการใช้เทคโนโลยีเข้าไปในเนื้อหาการเรียนรู้ เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากการฝึกรวบรวม สืบค้น วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเองและสามารถออกแบบบทเรียนให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงด้านอุตสาหกรรมยุคใหม่ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตจริง การพัฒนาให้นักศึกษามีความเข้าใจในหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ที่ซับซ้อนและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี โดยสามารถเชื่อมโยงสู่ การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละระดับการศึกษาได้อย่างสอดคล้องกับงานและอาชีพหรืออุตสาหกรรมยุคใหม่ โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ตามแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติได้จริง ผู้เรียนได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้ได้รับความรู้แบบเดิมจากการฟังบรรยายไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของตนเอง ให้มีความรู้ความสามารถในการบูรณาการใช้เทคโนโลยีเข้าไปในเนื้อหาการจัดการเรียนการสอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ (Principles and Development of Modern Industrial Education Curriculum) เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากการศึกษาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ จากการสืบค้นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเองจากพื้นฐานทางด้านเศษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีด้านอุตสาหกรรมยุคใหม่ การพัฒนาความรู้ทักษะอาชีพในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสารสนเทศอย่างรวดเร็วที่มีผลต่อรูปแบบการสอนและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงการวิเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน การวิเคราะห์ลักษณะงานหรืออาชีพยุคใหม่ให้สอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี การวิเคราะห์ประเด็นของการถ่ายทอดความรู้ในเนื้อหาผนวกกับวิธีสอนเทคนิคศึกษา (MIAP) [1] และเทคโนโลยีของผู้สอนในการออกแบบบทเรียน การฝึกสร้างหลักสูตรรายวิชาอุตสาหกรรมศึกษาตามกรอบแนวคิด TPACK [2] ที่เน้นการนำความรู้ด้านเทคโนโลยีและความสามารถในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับความรู้ด้านเนื้อหาวิชาเฉพาะในการปฏิบัติงานของครูทั้งด้านเทคโนโลยี ศาสตร์การสอนและแนวคิดการพัฒนาหลักสูตร ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาสื่ออุปกรณ์และเครื่องมือฝึกปฏิบัติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้นำความรู้หลักการและการพัฒนาหลักสูตรมีความสามารถถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับระดับการศึกษาและทักษะอาชีพในสภาพจริงซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวจะช่วยสร้างความเข้าใจเนื้อหาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีทักษะการปฏิบัติ สามารถบูรณาการความรู้และเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมสู่การจัดทำแผนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพในระดับดีเยี่ยม

2. กรอบแนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อกิจกรรมการเรียนรู้ การปฏิบัติงานประจำ พฤติกรรมของมนุษย์ อุปสงค์อุปทานของผลิตภัณฑ์จากอุตสาหกรรมยุคใหม่ ได้มาซึ่งความรู้จากการเป็นตัวแทนการเผยแพร่ การใช้ประโยชน์ การ บูรณาการข้ามศาสตร์ในสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์ [3] โดยการจัด

กิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ตามแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ได้รับความรู้แบบเดิมจากการฟังบรรยายไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ของตนโดยการปฏิบัติจริงผ่านการคิดขั้นสูง มีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้เรียนตามกรอบแนวคิด TPACK ซึ่งเสนอโดย Punya Mishra และ Matthew J. Koehler ที่กล่าวถึงความรู้ของครูผู้สอนในการบูรณาการเทคโนโลยีไปสู่การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่ครูรับผิดชอบ [4] และสอดคล้องกับบริบทและเป้าหมายของหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งยึดกรอบแนวคิด TPACK ในการพัฒนาหลักสูตร ความรู้ในเนื้อหาหลักสูตรผนวกกับวิธีการสอนและเทคโนโลยีของ 3 องค์ประกอบเป็นสำคัญ คือ สาระของเนื้อหาวิชา ศาสตร์การสอนหรือวิธีสอนและเทคโนโลยี โดยเน้นเนื้อหาวิชาที่มีความสำคัญเฉพาะหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษาตามรูปแบบที่ 1 [2] คือ การพัฒนาด้านเนื้อหาสู่เทคโนโลยีหรือวิธีการสอน (PCK สู่ TPACK) โดยแนวทางนี้ตามกรอบแนวคิด TPACK จะเป็นการนำเทคโนโลยีและวิธีการสอนมาเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้านเนื้อหาและผู้เรียนสามารถถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติได้ [2] การจัดทำแผนการเรียนรู้และใช้ได้ตามสภาพจริงโดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ 5 ขั้นตอน [5] คือ 1) การกระตุ้นประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการเร้าความสนใจสร้างบรรยากาศร่วมกันจากความรู้ความเข้าใจเดิมและนำเสนอแนวคิดใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว 2) ตระหนักรู้ ระลึกความรู้ หลักการประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง มาสรุปความรู้ความเข้าใจทั้งด้านเนื้อหาและวิธีการปฏิบัติเดิม 3) เพิ่มพูนทักษะ เป็นการสำรวจความรู้ ศึกษาสืบค้นเพิ่มเติมความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและนำเสนอสาธิต อภิปรายร่วมกัน 4) ปรับทักษะ ปรับความรู้ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนให้เหมาะสมด้วยตนเอง เน้นย้ำความชำนาญและทักษะการปฏิบัติใหม่ ๆ 5) ปรับเปลี่ยนเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและวิธีสอนความรู้เนื้อหาและทักษะในบริบทใหม่ จัดลำดับใหม่ ทำใหม่หรือสร้างสรรค์ในบริบทใหม่ ๆ ด้วยการบูรณาการความรู้ด้านเนื้อหากับเทคโนโลยีหรือวิธีการสอนที่เกิดแนวคิดการถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติไปยังผู้เรียนในสถานการณ์ใหม่จากปรากฏการณ์รอบตัวร่วมกับบริบทของวิชาหรือศาสตร์นั้น ๆ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายรายวิชาและผู้เรียนสามารถจัดทำแผนการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการณ์ TPACK ที่นำไปใช้ในบริบทการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิมและยังเป็นการศึกษาอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติและแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่แตกต่างได้ด้วยตนเอง

2.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้เชิงรุก หรือ “Active learning” เป็นแนวคิดทางด้านการศึกษาศาสตร์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนในทุกระดับ เนื่องจากการเรียนรู้เชิงรุกเป็นสิ่งที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง โดยผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมกันในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมและลงมือทำด้วยตนเอง ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างเรียนเกิดความเข้าใจความหมายของเนื้อหาสาระและให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาของรายวิชาโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์ เกิดการสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นการเรียนรู้เชิงลึกที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน [6] เหมาะสมกับผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลประกอบด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มใน

ชั้นเรียนเพื่อเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมหรือการสะท้อนคิดจากการปฏิบัติงาน เช่น จากการสังเกตปัญหาการจัดการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมศึกษาให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ตรงของตนเองแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในการจัดการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมศึกษาในแต่ละระดับการศึกษาตามกลุ่มสาระวิชา โดยในรายวิชาได้มีการออกแบบกิจกรรมให้มีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่ผ่านมาของผู้เรียน ซึ่งเดิมการเรียนรู้เน้นการให้ข้อมูลผ่านการบรรยายและเรียนรู้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรตามเอกสารและเฉพาะเจาะจงเพียงในระดับการศึกษาเดียว ความเชื่อมโยงที่ชัดเจนกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคมและการรับรู้การเปลี่ยนแปลงโลกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และส่งเสริมการศึกษาตามความต้องการของผู้เรียน นอกจากนี้การเรียนรู้เชิงรุกยังแตกต่างจากการเรียนรู้แบบกลุ่มและจะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องมีวิธีการวัดและประเมินความรับผิดชอบของแต่ละคนด้วย [7] การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถจัดกิจกรรมได้ในหลากหลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้ด้วยโครงงาน การเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐานกรณีศึกษา การอภิปรายกลุ่มย่อย การนำเสนอปากเปล่า การสะท้อนคิดจากการไตร่ตรองและการบันทึกช่วยจำ ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกในศตวรรษที่ 21 จะมีการผสมผสานสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนของผู้เรียนโดยผู้สอนอาจคำนึงถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามระดับความเป็นนามธรรมของประสบการณ์หรือที่เรียกกันว่า “กรวยประสบการณ์ของเอ็ดการ์ เดล ซึ่งแนวคิดดังกล่าวอธิบายว่าประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แตกต่างจากประสบการณ์ที่เป็นนามธรรม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากขึ้น มีความอดทนในการเรียน ฝึกคิดและแก้ปัญหาและที่สำคัญคือช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต [6]

2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK

แนวทางในการจัดการเรียนการสอนและสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้เรียนตามกรอบแนวคิด TPACK ซึ่ง Punya Mishra และ Matthew J. Koehler ได้กล่าวถึงความรู้ของครูผู้สอนในการสอนบูรณาการณ์เทคโนโลยีไปสู่การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่ครูรับผิดชอบ [2] และสอดคล้องกับบริบทและเป้าหมายของหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 โดยมีกรอบแนวคิดความรู้ในเนื้อหาผนวกกับวิธีการสอนเทคนิคศึกษาและเทคโนโลยีของ 3 องค์ประกอบสำคัญ คือ สาระของเนื้อหาวิชา ศาสตร์การสอนหรือวิธีสอนและเทคโนโลยี การบูรณาการณ์ของ 3 องค์ประกอบหลักที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งการสอนของครูไม่ได้ขึ้นอยู่เฉพาะเนื้อหาความรู้เท่านั้นแต่ยังเกี่ยวข้องกับความรู้ด้านศาสตร์การสอนด้วย การนำแนวคิด TPACK ไปผสมผสานกับเนื้อหาและวิธีสอนอย่างไรจึงสามารถจัดการเรียนการสอนเชิงรุกได้รวมถึงการใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสำคัญของความรู้และวิธีการสอนสามารถถ่ายโยงการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบได้ดังนี้ [2], [8]

1) ความรู้ด้านเนื้อหา (CK-Content Knowledge) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจด้านเนื้อหาผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องทันสมัย ความรู้ความเข้าใจธรรมชาติของความรู้นั้นและการสืบเสาะเพื่อให้ได้มาด้วยความรู้นั้น ๆ

2) ความรู้ด้านศาสตร์การสอน (PK-Pedagogical Knowledge) หมายถึง ความเข้าใจทางด้านหลักการ การจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายตั้งแต่แนวคิดเทคนิคกลวิธีการสอน การสนับสนุนการเรียนรู้ การเข้าใจหลักสูตร หลักการจัดการเรียนการสอน การออกแบบการสอน การจัดสภาพแวดล้อม การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

3) ความรู้ด้านเทคโนโลยี (TK- Technology Knowledge) หมายถึง (1) ความรู้ ทักษะ และความ

สามารถในการใช้เทคโนโลยีทั้ง hardware และ software เทคโนโลยีทางการศึกษาต่าง ๆ อย่างหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบและวิธีการ (2) ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะการใช้ การจัดการ และการบริหารเทคโนโลยี (3) ความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สามารถบูรณาการณ์การเรียนการสอนได้

กรอบแนวคิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบได้แก่ [2], [9]

1) ความรู้ด้านศาสตร์การสอนผนวกกับเทคโนโลยี (TPK- Technological Pedagogical Knowledge) หมายถึง ความสามารถและความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น วิธีการสร้างการเรียนการสอนแบบออนไลน์ การสร้างห้องเรียนบนคลาวด์

2) ความรู้ด้านเนื้อหาผนวกกับเทคโนโลยี (TCK-Technological Content Knowledge) หมายถึง ความสามารถและความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเนื้อหา การแสวงหาความรู้ การนำความรู้ที่มีอยู่บนคลาวด์มาใช้ให้เกิดประโยชน์

3) ความรู้ด้านศาสตร์การสอนผนวกกับเนื้อหา (PCK-Pedagogical Content knowledge) หมายถึง ความรู้ความสามารถในด้านการนำเอาวิธีการกระบวนการ มาจัดการเนื้อหาเพื่อการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของผู้เรียน

4) ความรู้ด้านศาสตร์การสอนผนวกกับเนื้อหาและเทคโนโลยี (TPACK-Technological Pedagogical Content Knowledge) หมายถึง ความรู้ความสามารถในการบูรณาการณ์การใช้เทคโนโลยีทางด้านต่าง ๆ เพื่อการจัดการเรียนการสอน การใช้เนื้อหาในโลกดิจิทัลเพื่อประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ลดระยะเวลาการเรียนรู้ เรียนได้มากขึ้น มีต้นทุนต่ำ ซึ่งการพัฒนานักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาจะเริ่มจาก PCK สู่ TPACK คือ การเริ่มจากการพัฒนาการสอนเทคนิคศึกษาผนวกกับเนื้อหาไปสู่การนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้

2.3 การออกแบบวิธีสอนเทคนิคศึกษา (MIAP) การจัดการศึกษาของอุตสาหกรรมศึกษามุ่งเน้นการเรียนการสอนในรูปแบบการฝึกทักษะเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกและลงมือปฏิบัติโดยจะมีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงการนำทฤษฎีมาใช้ก่อนจะลงมือปฏิบัติจริง ในบางครั้งอาจใช้เครื่องมือที่เป็นอันตรายต่อตัวผู้เรียนเอง ผู้สอนจึงมีการดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิดเพื่อลดปัญหาและอุบัติเหตุต่าง ๆ กระบวนการสอนของ MIAP model ทุกขั้นตอนมุ่งเน้นฝึกทักษะผู้เรียนเป็นสำคัญและครอบคลุมไปถึงการวัดผลในหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ ตั้งแต่ขั้นสนใจปัญหา (Motivation) ขั้นให้เนื้อหา (Information) ขั้นพยายาม (Application) และขั้นสำเร็จผล (Progress) [1], [10] การสอนแบบ MIAP มี 4 องค์ประกอบดังนี้ [1]

1. Motivation ขั้นสนใจปัญหาเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากที่จะรู้โดยผู้สอนอาจจะใช้เป็นวีดิทัศน์ รูปภาพ หรือคำถาม เพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียนก็ได้

2. Information ขั้นการให้เนื้อหา ผู้เรียนได้รับรู้เนื้อหาบทเรียนโดยที่ทุกครั้งที่มีการเรียนการสอนในวิชานั้น ผู้สอนจะต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าในวันนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนอะไรบ้าง เพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้เตรียมความรู้เพื่อที่จะได้นำมาใช้ในวิชานั้น ในขั้นนี้ผู้สอนจะต้องให้เนื้อหาสาระ รายละเอียดและความรู้โดยอาจจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ให้เรียนรู้ผ่านสื่อและหรือแหล่งข้อมูลอื่นก็ได้

3. Application ขั้นพยายามเป็นขั้นที่ใช้ในการตรวจสอบผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยอาจจะให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ การให้อธิบายหรือการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนตอบ เพื่อเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้น

4. Progress ขั้นสำเร็จผลเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นพยายาม เพราะสามารถนำผลที่ผู้เรียนทำ

แบบฝึกหัด แบบฝึกปฏิบัติ มาทำการตรวจสอบว่าผ่านตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้หรือไม่ หากเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนตั้งไว้ ผู้สอนจะต้องให้ข้อมูลย้อนกลับไป แต่ถ้าหากไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ผู้สอนก็จะทราบทันทีว่าผู้เรียนที่ไม่ผ่านตามวัตถุประสงค์นั้น ๆ ขาดความรู้ในเรื่องใด ผู้สอนก็จะสามารถทำการแก้ไขและสรุปทำความเข้าใจให้แก่ผู้เรียนอีกครั้ง

การจัดการเรียนรู้ในอุตสาหกรรมศึกษาจะมุ่งเน้นการเรียนรู้การงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตและการฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการวางแผนการแก้ไขปัญหาและการดำเนินงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและปลอดภัย แต่เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ การติดต่อสื่อสาร ส่งผลให้ทุกคนมีพื้นที่ส่วนตัวเป็นของตนเองทำให้บางครั้งจะพบผู้เรียนที่ไม่สนใจเรียน ชอบใช้สื่อสังคมออนไลน์ระหว่างเรียน ผลที่ตามมา คือ ผู้เรียนเรียนไม่รู้เรื่อง ตามเพื่อนไม่ทัน ผลการเรียนลดลงตามลำดับ และเนื่องจากธรรมชาติของผู้เรียนที่เลือกเรียนสายอาชีพนั้นค่อนข้างมีความคิดเป็นของตัวเองสูง ฉะนั้นผู้สอนจะต้องดึงความสนใจให้ผู้เรียนกลับมาอยู่กับบทเรียน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการณ์กรอบแนวคิด TPACK และการสอนเทคนิคศึกษาแบบ MIAP จึงเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในสาขาอุตสาหกรรมศึกษา

3. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ครั้งนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงจากการเรียนรู้จากการบรรยายแบบเดิม ๆ เน้นการให้ข้อมูลความรู้ในห้องเรียนของผู้สอนแล้วมอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าและนำเสนอหัวข้อตามที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งเป็นการบรรยายหน้าชั้นเรียน ขาดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของนักศึกษาทั้ง ๆ ที่นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการสังเกตการสอนหรือมีประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนมาแล้ว ไปเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกตามสภาพจริงของนักศึกษาตามรายวิชาที่ออกฝึกประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมศึกษาในสถานศึกษา การสอนที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคลทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและเป็นผู้ตระหนักรู้ในการสร้างความหมายให้กับตนเอง การสะท้อนคิดทบทวนจากประสบการณ์เดิมแลกเปลี่ยนกับเพื่อน และจากการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ทามกลางการเปลี่ยนแปลงของสารสนเทศ นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วหรือกิจกรรมการเรียนรู้ระยะยาวที่มีความซับซ้อนขึ้น เช่น การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning) การแสดงบทบาทสมมุติ (Role-play) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case study) การระดมสมอง (Brainstorming) และการอภิปราย(Discussion) โดยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในครั้งนี้ได้นำแนวคิดการสอนเทคนิคศึกษา ตามขั้นตอน MIAP มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ โดยเนื้อหาการศึกษาความรู้พื้นฐานหลักการพื้นฐานด้านเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยีที่มีผลต่อการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษา ยุคใหม่ เน้นกิจกรรมการระดมความคิด การอภิปรายแลกเปลี่ยนและนำเสนอแนวคิดการแก้ปัญหาด้วยการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning) การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case study)

การวิเคราะห์ปรัชญา หลักการ จุดมุ่งหมาย รายละเอียด และเนื้อหารายวิชาตามหลักสูตร ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง จากการสะท้อนคิดทบทวนจากประสบการณ์เดิมแลกเปลี่ยนกับเพื่อน และจากการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหา ด้วยการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning) การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case study) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การสืบค้นในเวฟเพจ และในส่วนของเนื้อหาโครงสร้างของหลักสูตร รูปแบบและกระบวนการในการพัฒนาหลักสูตร วิเคราะห์ปรัชญา หลักการ จุดมุ่งหมาย รายละเอียดและเนื้อหาวิชาหลักสูตรรายวิชา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางอุตสาหกรรมศึกษาเพื่อบูรณาการณ์องค์ความรู้ต่าง ๆ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา เน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และกิจกรรมส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติด้วยการระดมความคิดร่วมกัน เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้จากสถานการณ์เดิมไปในบริบทใหม่ ๆ ด้วยการแสดงบทบาทสมมุติ (Role-play) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้งานเป็นฐาน (Project-based Learning) การบูรณาการณ์เทคโนโลยีและวิธีการสอนดังกล่าวตรงกับสภาพความต้องการของผู้เรียนทั้งการเรียนรู้จากเอกสารสื่อการสอนรายวิชาที่เตรียมไว้ การใช้ข้อมูลกราฟิกที่มีการสรุปเนื้อหาเป็นสื่อการเรียนรู้ รวมถึงสไลด์ วิดีโอผ่านช่องทางการสื่อสารดิจิทัล เช่น Face Book, Line, Microsoft team, Zoom และบูรณาการเครื่องมือดิจิทัล (Digital Tools) อื่น ๆ ทั้งที่เป็นกิจกรรมออนไลน์ (Online Application) และเทคนิคการเรียนการสอนที่หลากหลายที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา ในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ผู้สอนได้ดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการณ์ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาที่พัฒนาขึ้นดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK วิธีสอนอุตสาหกรรมศึกษา

2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในครั้งนี้ได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) การบูรณาการ TPACK วิธีสอนเทคนิคศึกษาตามขั้นตอน MIAP มาเป็นกรอบแนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่

3. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา และให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก จำนวน 3 ท่านประเมินความเหมาะสม

4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาตามแผนการจัดการเรียนรู้

5. ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา

6. เก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผล

7. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ นักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาอุตสาหกรรมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2565 ที่ลงทะเบียนรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ในภาคเรียนที่ 2/2565 กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการลือกแบบเจาะจง จำนวน 19 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาจำนวน

15 สัปดาห์ ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการสอนอุตสาหกรรมศึกษา การวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 3 ท่าน พบว่า โดยภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51

2. แบบประเมินสะท้อนคิดการทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK ในกิจกรรมการเรียนรู้ 6 กิจกรรมได้แก่ 1) การวิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตร 2) รูปแบบและกระบวนการพัฒนาหลักสูตร 3) การแบ่งหน่วยเรียน หัวข้อเนื้อหา 4) การพัฒนาหลักสูตรบูรณาการ TPACK 5) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบ MIAP 6) การทดลองสาธิตการสอน โดยมีการประเมินตามหัวข้อการปฏิบัติงาน แบบประเมินผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

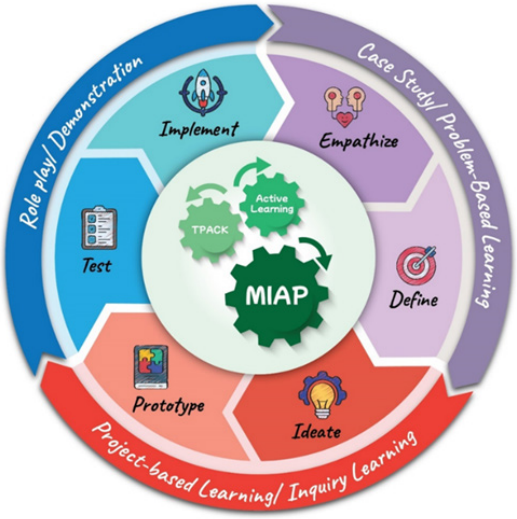
3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาเป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 8 ข้อซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

การวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหาจากการตอบแบบสอบถามปลายเปิดของระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษา

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการณ์ TPACK

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาครั้งนี้ ได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ผนวกวิธีสอนเทคนิคศึกษาตามขั้นตอน MIAP มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ โดยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและเป็นผู้ตระหนักรู้ในการสร้างความหมายให้กับตนเอง การสะท้อนคิดทบทวนจากประสบการณ์เดิมแลกเปลี่ยนกับเพื่อน และจากการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้านอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ที่มีการเปลี่ยนแปลงของสารสนเทศนวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว กิจกรรมการเรียนรู้ระยะยาวที่มีความซับซ้อนขึ้นให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง การสรุปสะท้อนคิดทบทวนจากประสบการณ์เดิมแลกเปลี่ยนกับเพื่อน การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาด้วยการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning) การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Case study) ในส่วนของเนื้อหาโครงสร้างของหลักสูตร รูปแบบและกระบวนการในการพัฒนาหลักสูตร การวิเคราะห์ปรัชญา หลักการ จุดมุ่งหมาย รายละเอียดและเนื้อหาวิชาหลักสูตรรายวิชา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางอุตสาหกรรมศึกษาเพื่อบูรณาการองค์ความรู้ต่าง ๆ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา เน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มากกว่าร้อยละ 50 และกิจกรรมส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้สู่การปฏิบัติด้วยการระดมความคิดร่วมกัน เกิดการถ่ายโยงการเรียนรู้จากสถานการณ์เดิมไปในบริบทใหม่ ๆ ด้วยการแสดงบทบาทสมมุติ (Role-play) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้งานเป็นฐาน (Project-based Learning) การบูรณาการเทคโนโลยีและวิธีการสอนดังกล่าวตรงกับสภาพความต้องการของผู้เรียนทั้งการเรียนรู้จากเอกสาร สื่อการสอนรายวิชาที่เตรียมไว้ การใช้ข้อมูลกราฟิกที่มีการสรุปเนื้อหาเป็นสื่อการเรียนรู้ รวมถึงสไลด์ วิดีโอผ่านช่องทางการสื่อสารดิจิทัล เช่น Face

Book Line Microsoft team Zoom และการบูรณาการเครื่องมือดิจิทัล (Digital Tools) อื่น ๆ ทั้งที่เป็นกิจกรรมออนไลน์ (Online Application) และเทคนิคการเรียนการสอนที่หลากหลายที่เหมาะสมกับผู้เรียน ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา

จากรูปที่ 1 ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ดังนี้

1) การเตรียมความพร้อมผู้เรียน เป็นการทำความเข้าใจ (empathy) ผู้เรียนในการเรียนรู้เนื้อหาวิชา โดยให้ผู้เรียนศึกษาความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตร หลักการ ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตรต่าง ๆ จากการสืบค้นด้วยตนเองจากประสบการณ์ฝึกสอนและการสังเกตการสอนอุตสาหกรรมศึกษาในโรงเรียนกรณีศึกษา โดยมอบหมายให้เป็นกรณีศึกษา (Case Study) ในหลักสูตรรายวิชาที่ฝึกสอน ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละคน

2) กำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ (define) จากการสังเกตการสอนหรือปัญหาการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนหรือบริบทของโรงเรียนและนำปัญหาดังกล่าวมาอภิปรายแลกเปลี่ยน ระดมความคิดและนำเสนอแนวคิดการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอน ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) ในการจัดการเรียนรู้และสรุปประเด็นการเรียนรู้พร้อมทั้งสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาตนเองต่อไป ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 กิจกรรมกำหนดปัญหาและระดมความคิดใหม่ ๆ ในชั้นเรียน

3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากการระดมความคิดใหม่ ๆ (Ideate) อย่างไม่มีขีดจำกัดเชื่อมโยงความรู้ด้านเนื้อหาวิชาชีพกับประสบการณ์จริงในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการด้านเนื้อหาผนวกวิธีสอนเทคนิคศึกษา (MIAP) และเทคโนโลยีการสอนด้านอุตสาหกรรมศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรรายวิชาที่ตนเองสนใจ เป็นการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (project-based learning) ในขั้นนี้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาผนวกกับวิธีการสอนเทคนิคศึกษา เพื่อจัดทำแผนการสอนร่วมกันในกลุ่มสาระเดียวกันระดับการศึกษาเดียวกัน

4) รวบรวม สังเคราะห์และจัดทำข้อมูลด้วยตนเองในการพัฒนาหลักสูตรรายวิชา (prototype) ผู้เรียนนำประสบการณ์การเรียนรู้ข้างต้นมาพัฒนาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบจำลองหรือการสร้างต้นแบบการสอน โดยออกแบบหลักสูตรรายวิชาแผนการจัดการเรียนรู้ของตนเองด้านอุตสาหกรรมศึกษาตามกรอบการจัดการเรียนรู้ TPACK และวิธีการสอน MIAP ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 กิจกรรมออกแบบและพัฒนาหลักสูตรรายวิชา

5) การทดลองการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน (test) เป็นการแสดงบทบาทสมมติ (role play) การทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์ที่ได้ออกแบบไว้และฝึกทักษะการสอนแบบ MIAPเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจหลักการ ทฤษฎี การพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมยุคใหม่ จากการนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนาแผนการสอนรายวิชาด้านอุตสาหกรรมศึกษา การงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี โดยการนำแผนการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์ที่ได้ออกแบบไว้มาทดลองจัดการเรียนรู้ผ่านการสาธิตการสอน

6)การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Implement) จากเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอนที่แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้เรียน นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้ยังได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ผ่าน Microsoft team ซึ่งผู้เรียนสามารถย้อนดูการบันทึกกิจกรรมที่ยังไม่เข้าใจ หรือดูการจัดกิจกรรมการทดลองสอนของตนเองได้ ดังรูปที่ 4





รูปที่ 4 การสาธิตการสอนในชั้นเรียนและออนไลน์

4. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ ที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษาที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนจำนวน 19 คนและเข้าร่วมกิจกรรมตลอดภาคเรียนทุกคนมีผลการประเมินการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์รายวิชาดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงสัดส่วนผลการประเมินและค่าคะแนนเฉลี่ยจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK

การประเมิน	สัดส่วน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
ระหว่างเรียน	80	63.02
1. การศึกษาตัวตนเองและทำแบบฝึกหัด	10	8.84
2. การมอบหมายงาน/กิจกรรมระหว่างเรียน	30	23.50
2.1 การระดมความคิดและการสรุปจากการสอน	(10)	(8.50)
2.2 การสะท้อนคิดจากกิจกรรมการเรียนรู้	(10)	(8.00)
2.3 การนำเสนอ	(10)	(7.00)

3. การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาและการทดลองสอน 3.1 การบูรณาการ TPACK 3.2 การจัดทำแผนการเรียน MIAP 3.3 การทดลองสอน	30 (10) (10) (10)	22.00 (7.00) (8.00) (7.00)
4. การเข้าชั้นเรียนและร่วมกิจกรรม	10	8.68
5. การทดสอบ	20	16.30
รวม	**100**	**79.32**

จากตารางที่ 1 สัดส่วนของคะแนนในรายวิชาเป็นไปตามเกณฑ์ของโครงการที่ให้มีคะแนนการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนทั้งหมด พบว่านักศึกษาได้คะแนนเฉลี่ยระว่างเรียนร้อยละ 63.02 และได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 19 คน มีรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตร

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็น	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความคิดเห็น
กิจกรรมในรายวิชาเป็นประโยชน์และเกี่ยวข้องกับงานของนักศึกษา	3.72	0.75	มาก
การเรียนรู้จากการจัดการเรียนการสอนออนไลน์และสื่อดิจิทัล	3.44	0.51	ปานกลาง
การเรียนรู้จากการศึกษาด้วยตนเองและประสบการณ์การฝึกสอน	3.72	0.67	มาก
ภาพรวมกิจกรรม	3.94	0.42	มาก
ความพึงพอใจที่มีต่อผู้สอน	3.61	0.70	มาก
รวม	**3.79**	**0.65**	**มาก**

จากตารางที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ภาพรวมกิจกรรมที่มีการให้ค่าระดับคะแนน 5 ระดับ (1 น้อยที่สุด/ 5 มากที่สุด) นักศึกษาเห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นมีประโยชน์เกี่ยวข้องกับงานตนเอง การเรียนรู้จากการเรียนออนไลน์และสื่อดิจิทัล การศึกษาด้วยตนเองและได้ฝึกประสบการณ์สอนตามที่ได้ออกแบบแผนการสอนและมีความพึงพอใจต่อผู้สอนอยู่ในระดับมากสำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นการเรียนรู้เนื้อหาบูรณาการณ์วิธีสอนแบบ MIAPเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาหลักสูตรรายวิชาได้ตามถนัดและความสนใจ จากการสำรวจ พบว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นทำให้เกิดการเรียนรู้ตามหัวข้อบทเรียนและเป็นข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไปดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	หัวข้อบทเรียน	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็น	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความคิดเห็น
1. การศึกษาด้วยตนเองจากกาลสังเกตประสบการณ์สอนในสถานศึกษา/กรณีศึกษา	โครงสร้างของหลักสูตร รูปแบบและกระบวนการในการพัฒนาหลักสูตรต่าง ๆ	4.11	0.76	มาก
2. การศึกษาออนไลน์ ผ่าน MS-Tame /สื่อดิจิทัล	หลักการพื้นฐานทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีอุตสาหกรรมยุคใหม่ที่มีผลต่อการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษา	3.39	0.61	ปานกลาง
3. การระดมความคิด สรุป และสะท้อนคิดจากกิจกรรมกลุ่ม	การวิเคราะห์ปรัชญา หลักการ จุดมุ่งหมาย รายละเอียดเนื้อหาวิชาหลักสูตรและปัญหาการจัดการเรียนรู้	4.06	0.73	มาก
4. การอภิปรายเปรียบเทียบหลักสูตรแต่ละระดับ	โครงสร้างของหลักสูตร รูปแบบและกระบวนการในการพัฒนาหลักสูตร	3.78	0.81	มาก
5. การพัฒนาหลักสูตรบูรณาการ TPACK	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางอุตสาหกรรมศึกษา (MIAP) โดยใช้กรอบแนวคิด TPACK เพื่อบูรณาการองค์ความรู้	3.67	0.77	มาก
6. เทคนิคการจัดทำแผนการเรียนรู้เชิงรุกแบบ MIAP	การทำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบบ MIAP/การวิเคราะห์งาน	4.06	0.42	มาก
7. โครงงานการพัฒนาหลักสูตรรายวิชา	การทำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK	3.56	0.51	มาก
8. การทดลองสอนจากการออกแบบรายวิชาของตนเอง	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางอุตสาหกรรมศึกษา	3.72	0.57	มาก
รวม		3.79	0.65	มาก

จากตารางที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ TPACK สำหรับนักศึกษาครูอุตสาหกรรมศึกษา นักศึกษามีความคิดเห็นว่า การ

ศึกษาด้วยตนเองจากการสังเกตประสบการณ์สอนในสถานศึกษาและกรณีศึกษา การระดมความคิด สรุปและสะท้อนคิดจากกิจกรรมกลุ่มและเทคนิคการจัดทำแผนการเรียนรู้เชิงรุกแบบ MIAP เช่น การวิเคราะห์งาน เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด นอกจากนี้นักศึกษายังให้ข้อมูลว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาที่ยากเป็นรูปธรรมมากขึ้น ได้ลงมือปฏิบัติจริงจากกรณีศึกษาและโครงงานการพัฒนาหลักสูตรรายวิชาตามความสนใจ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในการฝึกสอนในปีถัดไปและนักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการทำกิจกรรมในห้องเรียนเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายกว่าการเรียนออนไลน์ในช่วงแรกของการเปิดภาคการศึกษาที่นักศึกษาต้องออกฝึกสอนและสังเกตการสอนในสถานศึกษาและบางคนสะท้อนว่ามีปัญหาในการส่งงานผ่าน Microsoft Teams

5. อภิปรายผล ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

จากผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาหลักการและการพัฒนาหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษายุคใหม่ นักศึกษาส่วนใหญ่ได้รับการประเมินและมีค่าคะแนนเฉลี่ยจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกระหว่างเรียนร้อยละ 63.02 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยการบูรณาการเนื้อหาผนวกวิธีสอนแบบ MIAP และใช้เทคโนโลยีช่วยจัดการเรียนการสอนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับปรียา สมพืช [11] ที่กล่าวว่าการเรียนรู้เชิงรุกมีบทบาทช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น และบทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ลงมือกระทำเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหาและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนได้สังเคราะห์รูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและผู้เรียนนักศึกษาครุอุตสาหกรรมศึกษา ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ใช้กรณีศึกษาและปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา หลักการในช่วงแรกของการเรียนและวิเคราะห์ปัญหาเพื่อสร้างไอเดียใหม่ ๆ สร้างหลักสูตรรายวิชาที่สนใจจากรูปแบบการสืบค้นและจัดทำโครงงานเป็นฐาน (โครงการสอนรายวิชา) สำหรับการทดลองสอนและปรับปรุงโครงงาน แผนการสอนแบบ MIAP โดยการสาธิตการสอนในชั้นเรียนและมีเพื่อนร่วมชั้นเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นผู้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Mckinney (2008) [12], วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู (2562) [13] ที่ได้สรุปรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning ที่หลากหลายตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเนื้อหา เวลาและจำนวนของผู้เรียน โดยเฉพาะการศึกษาด้วยตนเองจากการสังเกตประสบการณ์สอนในสถานศึกษาและกรณีศึกษา การระดมความคิด สรุปและการสะท้อนคิดปัญหาเพื่อนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากกิจกรรมกลุ่มทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด สอดคล้องกับปรียา สมพืช [11] ที่จัดการเรียนการสอนโดยเสนอกรณีศึกษาให้ผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ สังเคราะห์ ค้นคว้าหาข้อมูลจากสถานการณ์ที่ได้รับ เป็นรูปแบบการสอนที่ต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน [13] เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเปิดมุมมองที่กว้างขึ้นตลอดจนหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนมี ความคิดที่ละเอียดรอบคอบรู้จักวางแผนการปฏิบัติงาน

การทดลองสอนจากการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เทคนิคศึกษาแบบ MIAP นักศึกษาเห็นว่าทำให้เข้าใจเนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและวิธีการสอนแบบ MIAP ได้ดีมากเพราะเป็น

กิจกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงบทบาทสมมติ (Role playing) เป็นผู้สอนในสถานการณ์ใกล้เคียงกับความจริง ผู้สอน พบว่าขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน (Motivation) และการนำเสนอเนื้อหา (Information) นักศึกษายังปฏิบัติได้ไม่ดีและไม่สอดคล้องกับแผนการสอนที่วางแผนไว้ เนื่องจากผู้เรียนยังขาดประสบการณ์และการฝึกทักษะการโน้มน้าว การจูงใจผู้เรียนและการวิเคราะห์งานย่อยหรือรายละเอียดขั้นตอนในการถ่ายทอดเนื้อหา สอดคล้องกับ ประไพลิน จันทน์หอม, (2563)[14], สมเกียรติ อินทสิงห์, (2563) [15] การทดลองสอนจากการออกแบบหลักสูตรรายวิชาทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มาก ผู้เรียนได้แสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์ใกล้เคียงความจริงที่สามารถให้ภาพและทำให้เกิดความรู้สึกถึงความซับซ้อนในการทำงานในฐานะครูที่ต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. การสะท้อนคิดปัญหา

การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนและกิจกรรมออนไลน์ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสะท้อนคิดผลการจัดการเรียนรู้ (After Action Review, AAR) เพื่อร่วมกันทบทวนฝึกกระบวนการคิดไตร่ตรองการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มและกรณีศึกษาจากประสบการณ์ตรงเน้นความแตกต่างระว่างบุคคลที่ใช้การบูรณาการ Digital Technology เข้าไปด้วยนั้นส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายของกระบวนวิชาและหลักสูตรอุตสาหกรรมศึกษา ซึ่งแนวทางการขยายผล Active Learning เป็นสิ่งจำเป็นมากในการปรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ใหม่ จึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้บูรณาการณ์ข้ามรายวิชาหรือศาสตร์ด้านเนื้อหาอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิต สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้กิจกรรม Active Learning ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนรู้สึกว่ามีภาระงานเพิ่มมากขึ้น ทำให้กิจกรรมบางอย่างไม่เป็นตามแผนที่วางไว้ เช่น รายการของคลิปสื่อที่ผลิตขึ้นในโครงการ ช่องทางการส่งงานออนไลน์ผ่านทาง Microsoft Teams/ Line Application ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้แต่เกิดการเรียนรู้น้อยและสะท้อนประสบการณ์เฉพาะบางคนเท่านั้น บทเรียนที่ได้รับจากการผลิตสื่อดิจิทัลต้องมีการออกแบบสื่อที่สั้นเข้าใจง่ายและตามยุคสมัยของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้สอนต้องมีการปรับทัศนะคติและพฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงแรก ๆ และก็มีการยอมรับและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการจัดกิจกรรมไปใช้

1. กิจกรรมแบบ Active Learning อาจทำให้ผู้เรียนและผู้สอนรู้สึกว่ามีภาระงานเพิ่มมากขึ้นทำให้กิจกรรมบางอย่างอาจไม่เป็นตามแผนที่วางไว้ ดังนั้นจึงควรวางแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกันโดยเชื่อมโยงเนื้อหา วิธีสอนและเทคโนโลยีที่เหมาะกับผู้เรียนและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

2. การเลือกใช้ Digital Technology เป็นเครื่องมือช่วยจัดการเรียนรู้ควรพิจารณาความพร้อม ความเหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

1. มีการจัดการเรียนรู้บูรณาการข้ามรายวิชาหรือศาสตร์ด้านเนื้อหาอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตจริง

2. การใช้สื่อดิจิทัลส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกควรเลือกใช้หรือผลิตด้วยการออกแบบสื่อที่เข้าใจง่าย สั้น ๆ และตามยุคสมัยของผู้เรียน

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ทุนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ active learning ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์และโค้ชทุกท่านที่ให้คำแนะนำการดำเนินกิจกรรม และขอบคุณนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนที่ให้ความร่วมมือ

8. เอกสารอ้างอิง

[1] สุราษฎร์ พรมจันทร์ (2553). ยุทธวิธีการเรียนการสอนวิชาเทคนิค, ปรับปรุงครั้งที่ 3. ภาควิชาครุศาสตร์เครื่องกล คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

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

[3] V. Vodovozov, Z. Raud, and E. Petlenkov, (2021). Challenges of active learning in a view of integrated engineering education, Educ Sci (Basel), vol. 11(2), Feb 2021, pp. 1–14. doi: 10.3390/educsci11020043.

[4] P. Lehiste, (2015). THE IMPACT OF A PROFESSIONAL DEVELOPMENT PROGRAM ON IN-SERVICE TEACHERS' TPACK: A STUDY FROM ESTONIA, THE 21 st CENTURY, vol. 66, 2015.

[5] หริพล ธรรมนารักษ, กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์, และกานดา พูนลาภทวี, (2559). Development of Instructional Model to Enhance the Transfer of Learning into Actions for Technical Education Students, วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 7(1), มกราคม- 2559, pp. 173–181.

[6] ภริมา วินิธาสถิตย์กุลและชนินันท์ แย้มขวัญยืน, "การเรียนรู้เชิงรุก แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21," วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, vol. 6, no. 3, pp. 921–933, Sep. 2565.

[7] D. Mcmurray, "MEXT's New Course of Study Guidelines to Rely on Active Learning," The Language Teacher James Eison. The Language Teacher, vol. 3, no. 235, 2018.

[8] K. D. Barišić, B. Divjak, and V. Kirinić, "Education systems as contextual factors in the technological pedagogical content knowledge framework," Journal of Information and Organizational Sciences, vol. 43, no. 2, pp. 163–183, Dec. 2019, doi: 10.31341/jios.43.2.3.

[9] Z. Arifin, M. Nurtanto, W. Warju, R. Rabiman, and N. Kholifah, "The tawock conceptual model at content knowledge for professional teaching in vocational education," International Journal of Evaluation and Research in Education, vol. 9, no. 3, pp. 697–703, 2020, doi: 10.11591/ijere.v9i3.20561.

[10] ขจรพงษ์ พู่ภมรไกรภพ, "MIAP Instruction for Learning Management," วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร, vol. 2, no. 2, pp. 14–21, Jul. 2562.

[11] ปรียา สมพืช, "การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา," วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, vol. 11, no. 2, pp. 260–270, Jul. 2559.

[12] S. E. McKinney, M. Haberman, D. Stafford-Johnson, and J. Robinson, "Developing teachers for high-poverty schools: The role of the internship experience," Urban Educ (Beverly Hills Calif), vol. 43, no. 1, 2008, doi: 10.1177/0042085907305200.

[13] วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู, "การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ," วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), vol. 9, no. 1, pp. 134–145, Jan. 2562.

[14] ประไพลิน จันทน์หอม, “การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียน,” ผลการจัดการเรียนรู้ 21st Century Learning ประจำ ปีการศึกษา 2563, Chiang Mai University, Thailand, pp. 75–83, 2563.

[15] สมเกียรติ อินทสิงห์. เอกสารคำสอนกระบวนวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2553.

062346 : สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Flipped-Classroom

อาทิตยา อินยง
ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา 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 25 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้สรุปผลการจัดการเรียนการสอน 062346 สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งมุ่งเน้นโดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้น Active Learning และการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ของนักศึกษาที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง และสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาสามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ลักษณะและปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขศึกษาและพลศึกษา หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย อธิบายสภาพปัญหาและความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย ออกแบบและบูรณาการบริการและกิจกรรม รวมทั้ง การจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้เรียนศึกษาผ่านสื่อการสอนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน (Flipped classroom) ต่อยอดความคิดนำไปสู่การศึกษาประเด็นที่สนใจ และจัดทำคลิปเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อไป

คำสำคัญ: ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, การศึกษาปฐมวัย, Active learning, Flipped classroom

1. บทนำ

กระบวนวิชา 062346 สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นวิชาที่เปิดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2/2565 นี้ โดยลักษณะของกระบวนวิชาเป็นวิชาเน้นภาคทฤษฎี ซึ่งโดยปกติการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาที่มีลักษณะเช่นนี้ รูปแบบการเรียนการสอนที่นำมาใช้จะเป็นลักษณะที่ผู้เรียนศึกษาทฤษฎี แนวคิดต่าง ๆ โดยการบรรยายในชั้นเรียนจากผู้สอน ผู้เรียนค้นคว้าศึกษาประเด็น นำเสนอ และอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ผู้สอนมีความประสงค์ที่จะเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนจากรูปแบบเดิม ไปเป็นแบบใหม่ที่เน้น Active Learning และ Flipped classroom ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่และเกิดการพัฒนา

TPYE B

ตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Lerner

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำภาคเรียนที่ 2/2565 จึงเป็นเสมือนแรงกระตุ้นให้ผู้สอนสร้างความท้าทายในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนนี้ โดยการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การใช้กระดานสนทนาในโปรแกรม Microsoft Teams เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน การสร้างสื่อแบบออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษารายละเอียดของเนื้อหานอกชั้นเรียน แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน (Flipped classroom) ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง คือ การให้ผู้เรียนจัดทำชิ้นงานที่สะท้อนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ การพัฒนา soft skill ผ่านการทำงานเป็นกลุ่ม และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ได้แก่ กิจกรรมสำรวจสภาพปัญหา และความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย เก็บข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร คนในชุมชน ครู ผู้ปกครอง และเด็ก ถึงปัญหาและความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล นำเสนอแนวทางส่งเสริมส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาโดยอ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เชื่อถือได้ จากนั้นออกแบบกิจกรรมส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยที่สอดคล้องกับปัญหาและความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย การศึกษาค้นคว้าจัดทำสื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย กระบวนการเรียนรู้เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เป็นครูมืออาชีพ สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาเด็กปฐมวัย และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของบุคคลในศตวรรษที่ 21

2. แนวคิดในการจัดการเรียนการสอน

กระบวนวิชา 062346 สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ในภาคเรียนที่ 2/2565 นี้ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดทั้งภาคการศึกษา จะมุ่งเน้นให้นักศึกษาเรียนได้รู้โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้า ใช้ ICT ในการเติมเต็มการเรียนรู้ แล้วเข้ากลุ่มการเรียน (Group Learning) เพื่อระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ เช่น Project-based Learning, Inquiry-Based Learning เป็นต้น ให้ได้มีโอกาสค้นหา/ศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเองล่วงหน้าแล้วร่วมกลุ่มทำงาน (Teamwork) กำหนดจุดมุ่งหมาย ฝึกการวางแผน ออกแบบการทำงาน และดำเนินงานด้วยตนเอง มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียน และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐาน ทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่และเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Lerner จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้สอนมีแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับ ดังนี้

1) “สนุก” การเรียนรู้ที่สนุกสนานนั้นส่งผลดี

สำหรับผู้เรียน เนื้อหาบทเรียนเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แต่แฝงไปด้วยความหมายของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องนำบทเรียนไปใช้ในชีวิตจริงได้ มีกระบวนการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนได้เห็นมุมมองใหม่ ๆ

2) “สุขใจ” สร้างบรรยากาศการเรียนออนไลน์ที่เป็นกันเอง ไม่เคร่งเครียด กดดัน รับฟังผู้เรียน มีช่องทางให้ผู้เรียนได้ปรึกษา สอบถามข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก ควบคู่ไปกับการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียน ใส่ใจ เข้าใจและเห็นผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่มีตัวตน

3) “ได้ความรู้” แนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นั้นมุ่งสนับสนุนและเชื่อมโยงการเรียนรู้ การตั้งคำถาม ผู้สอนตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นแรงบันดาลใจและความกระหายใคร่รู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และให้ความสำคัญกับการสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่เอื้อให้แก่ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดในการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิด ความรู้สึกร่วมกัน



3. กระบวนการเรียนรู้ใหม่

ผู้สอนได้ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นวิธีการสอนควบคู่กับ Flipped-Classroom การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจ รวมไปถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เป็นผู้สนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ลดการบรรยาย ปรับการวางแผน ออกแบบการสอน จัดเตรียมสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรการเรียนรู้ บูรณาการเนื้อหาสาระที่จำเป็นและกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้สื่อการสอนแนวใหม่ (New Media) และบูรณาการ IT โดยเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในลักษณะเติมเต็มจากห้องเรียนออนไลน์และ MS Teams กลุ่มของกระบวนวิชาในลักษณะการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียนมากขึ้น ใช้ ICT เป็นช่องทางเพิ่มเติมในการติดต่อสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันนอกห้องเรียน ทั้งนี้ เน้นการวัดและประเมินผล แบบ Formative Assessment

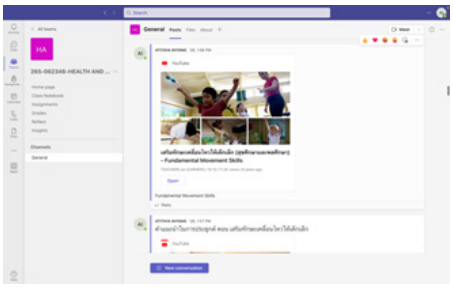
4. การจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ผ่านมามีรายละเอียดดังนี้

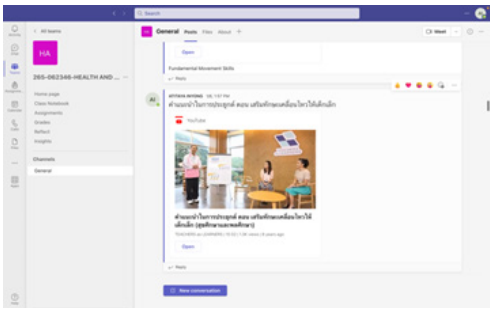
4.1 ช่องทางการติดต่อสื่อสารและแหล่งเนื้อหาบรรยายหลัก

ผู้สอนเลือกใช้การสร้างกลุ่มห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams เป็นฐานช่องทางหลักในการสื่อสารและชี้แจงรายละเอียดต่างๆแก่นักศึกษา (ภาพที่ 1) รวมไปถึงเป็นช่องทางในการส่งลิงก์ (link) สำหรับวีดิทัศน์บรรยายออนไลน์ (ภาพที่ 2) และแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้และศึกษาก่อนเข้าห้องเรียน

กรณีที่นักศึกษามีข้อสงสัยส่วนใด ทั้งในส่วนประเด็นรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนหรือเนื้อหาการบรรยาย สามารถพิมพ์คำถามไว้หรือสามารถสอบถามในช่องทางสนทนาส่วนตัวกับอาจารย์ผู้สอนได้โดยตรง



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2

ภาพที่ 1-2 แสดง Microsoft Teams ที่ใช้เป็นช่องทางหลักในการสื่อสาร แหล่งวีดิทัศน์เนื้อหาบรรยายหลักผ่าน Microsoft Stream

4.2 กิจกรรมในห้องเรียน

4.2.1 รูปแบบกิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในห้องเรียนมีความหลากหลาย หลังจากที่นักศึกษาได้ศึกษาเนื้อหาบางส่วนก่อนเข้าชั้นเรียน ในห้องเรียนจะมีการยกตัวอย่างสถานการณ์ ประเด็นชวนคิด หรือกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มเพื่อให้นักศึกษาได้เป็นผู้ค้นพบข้อสรุปและเป็นเจ้าของในองค์ความรู้ร่วมกัน (ภาพที่ 3ก-ค)



ภาพที่ 3(ก)



ภาพที่ 3(ข)



ภาพที่ 3(ค)

4.2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติในสภาพจริง การที่นักศึกษาได้สำรวจสภาพ ปัญหาและความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย เก็บข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหาร คนในชุมชน ครู ผู้ปกครองและเด็ก ถึงปัญหาและความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล นำเสนอแนวทางส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษา โดยอ้างอิงหลักการและทฤษฎีที่เชื่อถือได้ จากนั้น ออกแบบกิจกรรมส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยที่สอดคล้องกับปัญหาและความต้องการด้านการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาในบริบทการศึกษาปฐมวัย การศึกษาค้นคว้า จัดทำสื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนสู่พื้นที่การทำงานจริงในอนาคต





ตัวอย่างโครงการ เพลิน : เรียนรู้โควิด-19

4.2.3 ฝึกค้นคว้าข้อมูล โดยผู้สอนมอบหมายหัวข้อที่น่าสนใจ ให้นักศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและนำ

เสนอในรูปแบบวีดิทัศน์เพื่ออัปโหลดออนไลน์ (ภาพที่ 3) โดยเพื่อน ๆสามารถดูและนำมาแลกเปลี่ยน แสดงความเห็นประเด็นต่างๆในชั้นเรียน

5. ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ Project based learning นั้นได้ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกการวางแผน ออกแบบการทำงาน และดำเนินงานด้วยตนเองและกลุ่ม มีวิธีการเสาะแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง มีการปรับตัวและมีทักษะการเข้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เรียนรู้กระบวนการทำงานที่ต้องติดต่อสื่อสารและประสานงานกับโรงเรียน คุณครู รวมทั้ง เด็ก ๆ ในการเข้าทำกิจกรรมในโรงเรียน นอกจากนี้ นักศึกษายังมีการนำเสนองานในรูปแบบที่หลากหลายและสร้างสรรค์มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการจัดทำผลงานการนำเสนองานได้รับประสบการณ์การเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือ การแก้ปัญหาการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ตามคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

6. ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ในฐานะผู้สอนได้เรียนรู้ พัฒนาตนเองในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ซึ่งแตกต่างไปจากการเรียนการสอนแบบเดิม ดังนี้

1) การสอนโดยใช้ Flipped-Classroom ได้รวบรวมและพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ในรูปแบบวิดีโอและอื่น ๆ ซึ่งสามารถใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้

2) การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3) กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับกระบวนวิชานี้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้

4) ผลงานของนักศึกษาจากการทำโครงงาน ผลงานสื่อนำเสนอของนักศึกษา ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่เพื่อให้ความรู้แก่นักศึกษารุ่นต่อไปได้

7. สรุปผลการประเมินจากผู้เรียน

การประเมินผลการเรียนการสอน ได้ใช้การประเมินผ่านระบบ CMU MIS โดยมีนักศึกษาเข้าประเมินอาจารย์ และประเมินกระบวนวิชา ดังตาราง **ตารางที่ 1** ผลการประเมินผู้สอนผ่านระบบ CMU MIS โดยมีผู้ประเมินจำนวน12 คน จาก 24 คน ได้คะแนนเฉลี่ย 4.66 คิดเป็นร้อยละ 93.13

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
1	อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.83
2	สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.67
3	จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน	4.50
4	สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย	4.67
5	มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.58
6	มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.67

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
7	เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.67
8	แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ	4.67

ตารางที่ 2 ผลการประเมินกระบวนวิชาผ่านระบบ CMU MIS โดยมีผู้ประเมินจำนวน 14 คน จาก 24 คน ได้คะแนนเฉลี่ย 4.69 คิดเป็นร้อยละ 93.88

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
1	การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ	4.79
2	เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน	4.71
3	การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้	4.71
4	การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์	4.64
5	วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา	4.71
6	ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา	4.64
7	สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.64

8. อภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบห้องเรียน Flipped-Classroom และ Active learning นั้นพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ได้ผลลัพธ์ต่างไปจากการบรรยายปกติ และเพิ่มประสิทธิภาพของผลการเรียนรู้แก่นักศึกษา โดยนักศึกษามีบทบาทในการเรียนรู้ และเป็นเจ้าของกิจกรรมการเรียนรู้ ในบางครั้งก็เป็นผู้นำกิจกรรมการเรียนรู้เช่นกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้ดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดตั้งแต่เริ่มจนสิ้นสุดคาบเรียน โดยนักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ประกอบกับในส่วนของการศึกษาสื่อวีดิทัศน์ต่าง ๆ นักศึกษาสามารถดูซ้ำในส่วนที่ไม่เข้าใจได้ไม่จำกัด สำหรับการเรียนรู้ในห้องเรียนถูกเปลี่ยนเป็นสถานที่แลกเปลี่ยนเพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ตามสถานการณ์หรือบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไปเป็นบรรยากาศของการร่วมเรียนรู้ แลกเปลี่ยนและอภิปรายประเด็นขององค์ความรู้เพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน การจัดการสอนรูปแบบนี้ผู้สอนจำเป็นต้องเพิ่มบทบาทเป็นผู้อำนวยความ

สะดวกและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในชั้นเรียนมีความหลากหลาย เพื่อไม่ให้น่าเบื่อและสร้างบรรยากาศที่สนุก น่าเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ เช่น วีดิทัศน์ที่น่าสนใจ กิจกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วม กระตุ้นการคิดแก้ปัญหา เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ช่วยทำให้นักศึกษามีความสนใจและสนุกไปกับการเรียน อย่างไรก็ตามจากการดำเนินงานมาตลอดปีนั้นยังคงพบปัญหาและอุปสรรคบางประการ ทางผู้สอนยังต้องพัฒนาเพื่อปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

โดยสรุป การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning การจัดการเรียนการสอนทำให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนที่ยิ่งสร้างผู้สอนให้มีศักยภาพในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น พัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่คิดเป็น ทำงานเป็น และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

9. กิตติกรรมประกาศ

ในฐานะผู้สอนกระบวนวิชา 062346 สุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ขอกล่าวขอบคุณนักศึกษาผู้ร่วมเรียนรู้ที่ขยัน มีความรับผิดชอบ และตื่นตัวในเรียนรู้วิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่ง จนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ท้ายสุดนี้ ขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ ให้ความอนุเคราะห์รายวิชานี้ให้เกิดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่

152422 : การจัดการทรัพยากรและการพัฒนาห้องเรียนกลับด้านและโครงการจัดการขยะในชุมชน

อารตี อยุทธคร[1]
[1]ภาควิชาสังคมศาสตร์กับการพัฒนา, คณะสังคมศาสตร์ศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: arratee.a@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 17 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้แบบ Asynchronous ซึ่งนักศึกษาสามารถศึกษาด้วยตนเองนอกชั้นเรียนจากวีดิทัศน์ เอกสาร และสื่อออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ โดยมีระบบการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) สนับสนุน ผู้สอนได้จัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) ร่วมกับการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ (project-based learning) นักศึกษาสนใจทำโครงการการจัดการขยะในชุมชน และสวนผักอินทรีย์ ผลลัพธ์การเรียนรู้พบว่า นักศึกษาได้รับความรู้ใหม่ทั้งในด้านทฤษฎีและการปฏิบัติ สามารถอธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นักศึกษายังได้เรียนรู้ถึงการทำงานกับชุมชนและหน่วยงานของรัฐ รวมทั้งเห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีม การฝึกทักษะการเป็นผู้นำ และการติดต่อสื่อสาร ส่วนผู้สอนได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Asynchronous การออกแบบและการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: Asynchronous Learning, ห้องเรียนกลับด้าน, การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ

1. บทนำ

การเรียนการสอนปัจจุบัน ไม่ได้มีเพียงแค่การเรียนในห้องเท่านั้น สถาบันการศึกษาต่างใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพื่อให้มีการสอนออนไลน์ และมีการใช้ Learning Management System เพื่อสนับสนุนการสอนนอกชั้นเรียน การสอนแบบออนไลน์กลายเป็นระบบการเรียนการสอนหลักในช่วงโรคระบาดโควิด 19 ผู้สอนและผู้เรียนได้ปรับตัวในการสื่อสารแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom, Microsoft Teams, Google classroom ในขณะเดียวกันระบบสนับสนุนการสอน ได้แก่ KC Moodle, Microsoft Teams และ Mango Canvas มีความสำคัญมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในคาบเรียน ไม่ว่าจะเป็นการสอนแบบออนไลน์หรือออนไซด์ (on-site) นั้นไม่เพียงพอสำหรับการถ่ายทอดความรู้ การจัดการการเรียนรู้แบบใหม่เน้นการเรียนรู้แบบ

Asynchronous ซึ่งนักศึกษาสามารถศึกษาด้วยตนเองนอกชั้นเรียนจากวีดิทัศน์ เอกสาร และสื่อออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมให้ [1] งานวิจัยของ Coppola และคณะ [2] ระบุว่าการเรียนรู้แบบ Asynchronous ซึ่งเป็นรูปแบบของสอนออนไลน์ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้สอน 3 ด้าน ได้แก่ 1) การสร้างความรู้ความเข้าใจ (cognitive role) กระบวนการเรียนรู้ การหาข้อมูล และการครุ่นคิดทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ 2) อารมณ์ความรู้สึก (affective role) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนทำให้เกิดการใช้เครื่องมือใหม่ในการแสดงออกถึงอารมณ์ ทั้งนี้เพื่อสร้างแรงจูงใจ 3) การจัดการ (managerial role) เรื่องชั้นเรียน รายละเอียดของกระบวนวิชา และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งต้องใส่ใจทั้งในรายละเอียดและโครงสร้าง รวมทั้งการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาเพิ่มขึ้น

ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องเข้าใจถึงการเรียนรู้แบบ Asynchronous เพื่อสามารถจัดเตรียมสื่อการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ผ่าน Learning Management System ให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเองทั้งก่อนและหลังชั้นเรียน การเข้าร่วมโครงการของศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ช่วยให้ผู้สอนได้มีโอกาสเรียนรู้และพัฒนาเรื่องการจัดการ การออกแบบ และการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ

2. หลักการและทฤษฎีของโครงการ

วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนในกระบวนวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนานั้น ผลลัพธ์การเรียนรู้ (learning outcome) ข้อแรกคือ นักศึกษาสามารถอธิบายทฤษฎี แนวคิดและวิพากษ์ข้อถกเถียงเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากร ผู้สอนใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (flipped classroom) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนเคยได้รับจากการบรรยายในห้องเรียน นำไปไว้นอกห้องเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต วีดิทัศน์ หรือระบบออนไลน์อื่น ๆ เพื่อให้นักศึกษาอ่านบทความ ดูวีดิทัศน์ก่อนเข้าห้องเรียน โดยมีการต้องจดบันทึกและตั้งคำถามมาจากบ้าน แล้วจึงมาทำกิจกรรมการเรียนแบบ Active ในห้องเรียน [3] การเรียนทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนแบบ Asynchronous Learning โดยใช้ KC-Moodle, Microsoft Teams และการสื่อสารออนไลน์ ช่วยให้นักศึกษาสามารถอธิบายทฤษฎี และแนวคิดหลักของวิชานี้

นอกจากนี้ ผู้สอนใช้เวลาในห้องเรียนในการแนะนำ ตอบข้อซักถาม ผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การนำเสนอผลงาน การถกเถียง และฝึกใช้ทฤษฎีในการวิเคราะห์ ห้องเรียนเป็นพื้นที่ของการฝึกแก้ไขปัญหา การเรียนแนวคิดขั้นสูง และการเรียนรู้ร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนทำให้ผู้สอนมีโอกาสตรวจสอบว่า นักศึกษาเข้าใจแนวคิดถูกต้องหรือไม่ [4]

ห้องเรียนกลับด้านทำให้นักศึกษาที่ขาดเรียนสามารถศึกษาจากวีดิทัศน์ซึ่งเป็นการบรรยายของอาจารย์ในภายหลัง ส่วนนักศึกษาที่มาเรียนยังมีโอกาสได้ดูวีดิทัศน์เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียน งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่า การใช้วีดิทัศน์เป็นเครื่องมือในการสอนส่งผลกระทบเชิงบวกต่อทัศนคติ พฤติกรรมและประสิทธิภาพของนักศึกษา และยังเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน [3, 4, 5]

การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านสามารถออกแบบให้เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning) การเรียนรู้แบบสหกิจ (cooperative learning) หรือการเรียนรู้บนฐานของการแก้ปัญหา (problem-based learning) โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา [5]

สำหรับผลลัพธ์การเรียนรู้ข้อที่สองของวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนาคือ นักศึกษาสามารถอธิบายแนวคิดและปฏิบัติการที่เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรของชุมชน ผู้สอนออกแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ

(project-based learning) เนื่องจากกิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะในการนำแนวคิดและทฤษฎีไปใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในชุมชน

การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายผ่านความร่วมมือ และเป็นการฝึกการแก้ไขปัญหาเพื่อให้โครงการบรรลุผล การกำหนดผลลัพธ์ของโครงการจึงมีความสำคัญ เป็นการแสดงถึงความเข้าใจ ความรู้และทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อประเด็นที่ศึกษา ผลลัพธ์การเรียนรู้ได้แก่ วีดิทัศน์ รูปภาพ รายงาน โมเดล หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการตั้งวัตถุประสงค์ การวางแผน การดำเนินการ และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันผ่านการเรียนรู้ทางสังคม

ส่วนผู้สอนนอกจากเป็นผู้ให้คำปรึกษาแล้ว ต้องจัดการเรื่องเวลาโดยมีกำหนดการที่ชัดเจน ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการทำกิจกรรม ติดต่อประสานงานกับองค์กรภายนอก จัดหาทรัพยากรสำหรับการดำเนินโครงการ และการประเมินผลโครงการรวมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย [6]

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

กระบวนการเรียนรู้ในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อวิดีโอ การเรียนรู้ในห้องเรียน และการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการร่วมกับชุมชน ได้แก่ โครงการจัดการขยะ และสวนผักอินทรีย์

3.1 ห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อวิดีโอ

ผู้สอนได้จัดเตรียมวิดีโอ บทความ และสื่อการสอนต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้เรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านระบบ Mango Canvas และ Teams ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นักศึกษาต้องอ่านเอกสาร และศึกษาเนื้อหาวิชาจากวีดิทัศน์ก่อนเข้าห้องเรียน เพื่อเตรียมการนำเสนอสรุปประเด็นในชั้นเรียน หลังจากนักศึกษาได้ทำกิจกรรมในห้องเรียน ยังมีการวัดผลผ่านการทดสอบ (quiz) และการส่งบทสรุปเนื้อหา (summary) ซึ่งนักศึกษามีโอกาสได้กลับไปทบทวนเนื้อหาวิชาอีกครั้งโดยการดูวิดีโอ และอ่านบทสรุปใน PowerPoint ที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ให้ใน Mango Canvas ก่อนทำแบบทดสอบ

ผู้สอนได้เชิญวิทยากรที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อที่เกี่ยวข้องในวิชามาบรรยายโดยบันทึกเป็นวิดีโอไว้ ส่วนผู้สอนได้บันทึกการสอนเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้เนื้อหาและมีโอกาสทบทวนภายหลังนอกชั้นเรียน

นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้บันทึกวีดิทัศน์โดยใช้กรณีศึกษาจากชุมชนหลายแห่ง เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยงของเนื้อหาวิชากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เช่น ประเด็นการแย่งยึดที่ดินสีเขียวที่เกิดจากนโยบายของรัฐ ความมั่นคงทางอาหารจากไร่หมุนเวียน การจัดการทรัพยากรป่าไม้โดยชุมชน และการปรับตัวของชุมชนในช่วงโรคระบาดโควิด

3.2 การเรียนรู้ในห้องเรียน

นักศึกษาได้ฝึกทักษะการนำเสนอผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งผู้สอนได้ช่วยส่งเสริมให้เกิดการถกเถียงและการวิพากษ์วิจารณ์ รวมทั้งตั้งคำถามให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ โดยใช้ทฤษฎีและแนวคิดที่นักศึกษาได้เรียนรู้ทั้งจากในและนอกชั้นเรียน ทั้งนี้ ผู้สอนยังแบ่งเวลาส่วนหนึ่งของชั้นเรียนให้กับการติดตามโครงการที่นักศึกษาทำร่วมกับชุมชนในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อม

3.3 การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการร่วมกับชุมชน

ในช่วงแรกของการเรียนการสอน ผู้สอนได้ทำข้อตกลงกับนักศึกษาก่อน ถึงความต้องการทำโครงการกับชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งนักศึกษาเห็นด้วยและได้ร่วมกันคิดสร้างสรรค์โครงการมานำเสนอ นักศึกษาสนใจเรื่องการจัดการขยะในชุมชน และการทำสวนผักอินทรีย์ โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1) โครงการศึกษาการจัดการขยะในชุมชน โดยเน้นเรื่องนโยบาย

2) โครงการจัดการขยะในวัดศรีโสดา

3) โครงการรีไซเคิลขยะพลาสติกในวัดศรีโสดา

4) โครงการปลูกผักอินทรีย์

ในช่วงเตรียมเขียนโครงการ ผู้สอนได้นำนักศึกษาไปศึกษาดูงานที่สถาบันวิจัยและพัฒนาพลังงานนครพิงค์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (Energy Research and Development Institution) เพื่อศึกษาเรื่องการบริหารจัดการขยะมูลฝอย การแปรรูปขยะให้มีมูลค่าเชิงเศรษฐกิจ และเรียนรู้กระบวนการผลิตก๊าซชีวภาพ (biogas) จากขยะและเศษอาหารจากครัวเรือนเพื่อผลิตเป็นพลังงานทดแทน

ผู้สอนยังนำนักศึกษาไปศึกษาดูงานที่กาดตองตึง เพื่อเรียนรู้เรื่องการแยกขยะในตลาดที่มีหลากหลายประเภท รวมทั้งการทำปุ๋ยหมักจากเศษอาหาร นักศึกษาได้ฝึกแยกขยะ ทดลองทำปุ๋ยหมัก การรีไซเคิลขวดพลาสติกเพื่อนำมาทดแทนอิฐบล็อค กิจกรรมเหล่านี้ เป็นการสร้างประสบการณ์เพื่อให้นักศึกษาสามารถจัดการขยะในครัวเรือนได้

หลังจากนักศึกษาได้เขียนข้อเสนอโครงการแล้ว ผู้สอนได้นำนักศึกษาไปประชุมร่วมกับเทศบาลตำบลสุเทพ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และหาแนวทางทำงานร่วมกับชุมชนในการจัดการขยะ และการปลูกผักอินทรีย์ นักศึกษาได้รับข้อมูลว่าชุมชนได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการจัดการขยะมาก่อน แต่ขาดความต่อเนื่อง เพราะสิ้นสุดโครงการไปแล้ว ขณะนี้เทศบาลเตรียมให้การสนับสนุนเรื่องการจัดการขยะในชุมชน แต่ต้องรองบประมาณที่จะเริ่มใช้ได้ในเดือนตุลาคม 2565 ซึ่งนักศึกษาไม่สามารถร่วมทำกิจกรรมกับชุมชนได้ เพราะโครงการของนักศึกษาต้องสิ้นสุดภายในเดือนตุลาคม อย่างไรก็ตาม นักศึกษาได้รู้จักแกนนำในชุมชนที่ยังทำกิจกรรมเกษตรอินทรีย์อย่างต่อเนื่อง จึงได้ทำกิจกรรมร่วมกันในเวลาต่อมา

1) โครงการศึกษาการจัดการขยะในชุมชนโดยเน้นเรื่องนโยบาย

นักศึกษากลุ่มนี้ สนใจประเด็นนโยบายของหน่วยงานรัฐ ได้แก่ เทศบาลที่เกี่ยวกับการจัดการขยะ พบว่า เทศบาลดำเนินโครงการโดยใช้งบประมาณในการขับเคลื่อนแต่ไม่ได้ส่งเสริมเรื่องการจัดการหรือแยกประเภทขยะภายในครัวเรือน เทศบาลทำการเก็บขยะจากครัวเรือนและนำไปฝังกลบที่อำเภอฮอด โดยไม่ได้คัดแยกประเภทขยะ เช่น ถุงพลาสติก ขวดแก้ว กล่องนม หรือวัสดุบางอย่างที่สามารถนำไปรีไซเคิลได้ ส่วนขยะประเภทเศษอาหาร เทศบาลได้ทำความตกลงกับสถาบันวิจัยและพัฒนาพลังงานนครพิงค์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อส่งเศษอาหารจากชุมชนไปผลิตก๊าซชีวภาพ

นักศึกษากลุ่มนี้ยังได้ไปทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนกาดตองตึง เพื่อเรียนรู้และรับทราบถึงปัญหาของการแยกขยะ เจ้าของตลาดเป็นผู้คัดแยกขยะออกเป็นประเภทต่างๆ เช่น พลาสติก กล่องนมและน้ำผลไม้ นำมาทำความสะอาดและส่งขยะแต่ละประเภทไปยังหน่วยงานหรือร้านค้าที่รับไปรีไซเคิลเป็นส่วนประกอบของอิฐบล็อค กระดาษ แผ่นหลังคา เป็นต้น ส่วนเศษอาหารนำมาทำปุ๋ยหมัก

ทั้งนี้นักศึกษาได้เรียนรู้ว่าการจัดการขยะมีความซับซ้อน ขึ้นกับผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ทั้งปัจเจกบุคคล ครัวเรือน ชุมชน หน่วยงานรัฐ และภาคเอกชน ที่ต้องร่วมมือกันในการสร้างกระบวนการจัดการขยะที่เป็นระบบและมีความต่อเนื่อง ในอดีตที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน การจัดการขยะไม่ได้มีการบูรณาการกันระหว่างหน่วยงาน เป็นการทำงานแบบต่างคนต่างทำ อีกทั้งยังไม่มีระบบการจัดการที่ต่อเนื่อง กิจกรรมการจัดการขยะจะยุติเมื่อหมดงบประมาณสนับสนุน ดังเช่น เทศบาลสุเทพซึ่งเคยมีโครงการรีไซเคิลขยะโดยการนำกล่องนม เศษพลาสติกมาทำเป็นกระเป๋า เทศบาลยังเคยสนับสนุนการทำปุ๋ยอินทรีย์จากเศษอาหาร ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพราะงบประมาณหมด

ในกรณีที่ครัวเรือนต้องการแยกประเภทขยะ ต้องหาวิธีนำส่งขยะเหล่านั้นไปตามหน่วยงานต่าง ๆ เอง ในที่สุดครัวเรือนขาดแรงจูงใจในการแยกขยะ เพราะมีภาระเรื่องค่าใช้จ่าย หากหน่วยงานรัฐสามารถสนับสนุนในการส่งต่อขยะเหล่านี้ให้หน่วยงานที่ต้องการนำขยะไปรีไซเคิล จะเป็นการกระตุ้นให้ครัวเรือนแยกประเภทขยะมากขึ้น แม้ว่ากิจกรรมนี้ไม่ก่อให้เกิดรายได้ก็ตาม เพราะบุคคลส่วนใหญ่มีจิตสำนึกของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ในขณะเดียวกันหากหน่วยงานรัฐสามารถสร้างระบบที่ทำให้เกิด Bio-Circular-Green Economy จะเป็นการสร้างรายได้ให้แก่บุคคล ชุมชนและหน่วยงานรัฐและเอกชน และนำไปสู่การจัดการขยะที่ยั่งยืนต่อไป

2) โครงการจัดการขยะในวัดศรีโสดา

ผู้สอนได้ข้อมูลว่าวัดศรีโสดามีปัญหาเรื่องการจัดการขยะ โดยเฉพาะขยะจากเศษอาหารเหลือทิ้ง โดยวัดได้รับอาหารจากการบิณฑบาต และอาหารที่ทางวัดจัดเตรียมเอง เนื่องจากวัดเป็นโรงเรียนระดับมัธยมซึ่งมีเณรมาเรียนและอาศัยอยู่ประมาณ 300 รูป จึงมีเศษอาหารเหลือต่อวันเป็นจำนวนมาก ซึ่งทางวัดใช้วิธีฝังกลบแต่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ที่ผ่านมาเกิดปัญหากับชุมชนข้างเคียงเรื่องขยะส่งกลิ่นรบกวน

ผู้สอนได้ติดต่อไปที่ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดศรีโสดา เพื่อขอทำโครงการจัดการขยะร่วมกับวัด ซึ่งทางวัดให้ความร่วมมืออย่างดี โดยส่งเณรมาร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่มนักศึกษา เริ่มตั้งแต่การประชุมหาแนวทางร่วมกันในการจัดการขยะในวัด ทั้งนี้ เณรได้สะท้อนปัญหาของการจัดการขยะของวัดว่า ไม่มีการแยกประเภทขยะโดยเฉพาะเศษอาหาร ถังขยะมีจำนวนไม่พอ อีกทั้งเณรไม่มีความรู้เรื่องการจัดการขยะ ที่ประชุมได้เสนอทางออกในการแก้ปัญหา ได้แก่ การเพิ่มปริมาณถังขยะและติดต่อให้เทศบาลมารับขยะบ่อยขึ้น การให้ความรู้เรื่องการรีไซเคิลขยะ การสร้างมูลค่าเพิ่มให้ขยะ รวมทั้งสนับสนุนให้มีการตั้งคณะกรรมการของแต่ละคณะในวัด เพื่อให้การจัดการขยะมีประสิทธิภาพ

นักศึกษาได้เชิญวิทยากรผู้มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดการขยะมาให้ความรู้กับพระเณรที่วัดจัดกิจกรรมทำความสะอาดบริเวณที่ทิ้งขยะ การทำปุ๋ยจากเศษอาหาร รวมทั้งนำถังขยะจำนวนหนึ่ง และอุปกรณ์การทำปุ๋ยหมักมาให้วัด

กิจกรรมที่นักศึกษาร่วมทำกับพระเณรทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเข้าใจสาเหตุหลักของปัญหาการจัดการขยะของวัดที่ไม่สามารถทำได้อย่างต่อเนื่อง เพราะเณรมีการเปลี่ยนรุ่นตลอดเวลา เมื่อเณรเรียนจบออกไป จะมีเณรรุ่นใหม่เข้ามา โดยทางวัดไม่มีระบบการจัดการขยะ รวมทั้งไม่มีการอบรมเรื่องการจัดการขยะอย่างต่อเนื่อง

3) โครงการรีไซเคิลขยะพลาสติกในวัดศรีโสดา

นักศึกษากลุ่มนี้สนใจเรื่องการรีไซเคิลขวดน้ำพลาสติกให้เป็นสวนผักแนวตั้ง จึงได้จัดกิจกรรมร่วมกับเณรเพื่อปลูกผักในขวดพลาสติก ซึ่งเป็นทั้งการรีไซเคิลขยะ และเป็นการสร้างอาหารให้ชุมชนด้วย

อย่างไรก็ตาม โครงการนี้ขาดการมีส่วนร่วมจากชุมชน จึงไม่มีการดูแลรักษาต้นกล้าเท่าที่ควร ต่อมานักศึกษาได้นำต้นกล้าเหล่านี้ ไปปลูกในแปลงผัก ซึ่งเณรจำนวนหนึ่งมาร่วมกิจกรรม จะเห็นได้ว่ากิจกรรมเหล่านี้มีเณรมาร่วมกิจกรรมน้อยมากเทียบกับจำนวนเณรทั้งหมด อีกทั้งวัดไม่ได้มีกฎระเบียบเพื่อควบคุมการทิ้งขยะ และการจัดการขยะที่เป็นระบบ ทำให้การจัดการขยะของวัดไม่ประสบความสำเร็จ

ก่อนสิ้นสุดโครงการ นักศึกษาได้จัดประชุมที่วัดศรีโสดาโดยเชิญรองนายกเทศมนตรีตำบลสุเทพ และเจ้าหน้าที่ด้านสาธารณสุขมาร่วมประชุมพร้อมกับท่านพระครูและเณร การประชุมครั้งนี้ นักศึกษาได้เรียนรู้ว่าเทศบาลตำบลสุเทพได้มาช่วยวัดเรื่องการจัดการขยะ และอบรมเรื่องการทำปุ๋ยหมักมาก่อน แต่ทางวัดไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง สำหรับการประชุมครั้งนี้ ทางวัดขอให้เทศบาลจัดรถมารับขยะเศษอาหารเพื่อส่งไปทำก๊าซชีวภาพ ซึ่งทางเทศบาลรับปากว่าจะให้

ความช่วยเหลือโดยเข้ามาเก็บขยะเป็นประจำ และให้คำแนะนำว่าทางวัดต้องจัดการแยกขยะภายในวัดก่อนนำไปทิ้งในถังขยะรวม

4) โครงการปลูกผักอินทรีย์

นักศึกษากลุ่มนี้สนใจโครงการปลูกผักอินทรีย์ ผู้สอนจึงนำนักศึกษาไปดูพื้นที่ในสวนผักคนเมือง ติดกับสุสานช้างคลาน สวนผักแห่งนี้เกิดขึ้นเมื่อปี 2563 โดยกลุ่มสถาปนิกใจบ้านเป็นแกนหลักในการผลักดันให้เกิดการปรับเปลี่ยนพื้นที่กองขยะให้เป็นสวนผัก เพื่อให้คนในเมืองซึ่งไม่มีที่ดิน ได้มีโอกาสปลูกผักอินทรีย์ เป็นการสร้างอาหารปลอดภัยเพื่อเลี้ยงดูครอบครัวได้ ในช่วงปีแรกของการก่อตั้ง สวนผักได้พยายามสร้างเครือข่ายและทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง จึงมีสมาชิกและผู้สนใจเรื่องการปลูกผักอินทรีย์เข้ามาเยี่ยมชมและร่วมปลูกผักที่สวนผักคนเมืองตลอดมา ในปลายปี พ.ศ. 2565 เมื่อผู้สอนนำนักศึกษาไปที่สวนผักคนเมือง พบแต่คนทำสวนที่กลุ่มใจบ้านจ้างดูแลสวนและเลี้ยงไก่ ไม่มีคนเข้ามาทำกิจกรรม นอกจากนักศึกษาที่ไปขอร่วมปลูกผักเท่านั้น นักศึกษาได้ทดลองปลูกผักอินทรีย์แต่มีปัญหาเชิงเทคนิคและไม่มีองค์ความรู้เรื่องเกษตรอินทรีย์ ผู้สอนได้นำนักศึกษาไปเรียนรู้กับชุมชนสุเทพและชุมชนในเครือข่ายที่จัดอบรมเรื่องการปลูกพืชอินทรีย์ นักศึกษาจึงกลับมาทดลองเพาะเมล็ดใหม่ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้จัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ โดยชักชวนเพื่อนนักศึกษาให้เข้ามาเรียนรู้เรื่องการปลูกผักอินทรีย์ร่วมกัน

นักศึกษาได้เรียนรู้ว่าการปลูกผักอินทรีย์นั้นต้องอาศัยความรู้ภูมิปัญญา รวมทั้งเมล็ดพันธุ์ที่มีคุณภาพ การปลูกผักอินทรีย์โดยไม่มีผู้รู้ให้คำแนะนำจึงไม่ประสบความสำเร็จ การสร้างเครือข่ายของเกษตรกรจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการแลกเปลี่ยนเมล็ดพันธุ์และองค์ความรู้ การที่สวนผักคนเมืองไม่มีผู้จัดการมาดูแลเรื่องการจัดกิจกรรม จึงไม่เกิดปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างชุมชนและเครือข่ายขึ้น อีกทั้งคนภายนอกไม่กล้าเข้ามาใช้พื้นที่ เพราะมีความคลุมเครือเรื่องกรรมสิทธิ์ที่ดินว่าเป็นที่ดินส่วนรวม หรือที่ดินส่วนบุคคล ทำให้การใช้ที่ดินไม่มีประสิทธิภาพ

4. การประเมินผล และผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินผลในกระบวนวิชานี้ แบ่งเป็นการทดสอบ (quiz) 10% การสอบปลายภาค 30% และสัดส่วนของ Active learning คิดเป็น 60% ซึ่งแบ่งเป็นการนำเสนอ และการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน 20% โครงการร่วมกับชุมชน 30% และการผลิตวีดิทัศน์ 10%

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของกระบวนวิชานี้ จากผลการประเมินของนักศึกษาสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาได้รับความรู้ใหม่ทั้งในด้านทฤษฎีและการปฏิบัติ นักศึกษาได้ฝึกการนำแนวคิดและทฤษฎีไปใช้ในการอธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เรียนรู้ถึงการทำงานกับชุมชนและหน่วยงานของรัฐ และมีความเห็นว่าหากไม่ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานของรัฐและชุมชนจะส่งผลให้การดำเนินโครงการล่าช้า และไม่ประสบความสำเร็จ นักศึกษาเห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีม การฝึกทักษะการเป็นผู้นำ การติดต่อสื่อสาร การสร้างความร่วมมือ และทักษะการผลิตสื่อวีดิทัศน์

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของนักศึกษาถึงผลลัพธ์การเรียนรู้จากกระบวนวิชา

No	ความคิดเห็นของนักศึกษา
1	The environmental policy and gender perspective on resource management was interesting.
2	Thailand still hasn't really address on the waste issue to reduce waste even though they have policies and roadmap plan to reduce waste by 2030.

No	ความคิดเห็นของนักศึกษา
3	Making organic fertilizer, the systematically sowing seeds, plantation methods depend, and gardening.
4	Indigenous resistance on resource management and ownership/ Women's ownership and access to land
5	we are able to employ the concept, critical thinking, and ideas we learnt from the class to the practices, making fertilizers, how to grow organic vegetable.
6	Green revolution
7	Waste issues is really challenges to fix in term of local and global level
8	Key concepts of resource management
9	Good waste management
10	Knowledge from different perspectives about resources management e.g Local/indigenous knowledge, and wider discourses.
11	The contribution of climate change by international and local actor and the concept of green grabbing and REDD+.
12	I learnt many things about waste management such as turning waste to value things.
13	So many things such as circular economy, modern land grabbing, indigenous way of forest protection and waste management and much more

การจัดการเรียนการสอนบนฐานการทำโครงการยังทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้กระบวนการจัดการขยะของชุมชนและเทศบาล การประสานงานกับองค์กรของรัฐและเอกชน ผู้สอนพบว่าการจัดการขยะนั้น แม้ว่าปัจเจกบุคคลได้พยายามทำด้วยตนเอง แต่ยากที่จะประสบความสำเร็จได้ หากปราศจากการสนับสนุนของหน่วยงานรัฐ ทั้งนี้รัฐต้องมีนโยบายในการกำหนดกฎเกณฑ์เรื่องการแยกขยะอย่างชัดเจน รัฐควรใช้กลไกภาษีและเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์เพื่อกระตุ้นให้บุคคลหรือชุมชนแยกประเภทขยะ ซึ่งส่งผลให้เกิดกระบวนการรีไซเคิล และนำขยะไปสร้างพลังงานชีวมวล นอกจากนี้ การประสานงานระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ยังมีความสำคัญในการแก้ไขปัญหาเรื่องขยะ เพื่อให้เกิดการทำงานแบบบูรณาการและยั่งยืน

5. สื่อวีดิทัศน์ที่ผลิต

ผู้สอนได้ผลิตวีดิทัศน์ทั้งหมด 8 ชิ้น ประกอบด้วยการบรรยายโดยวิทยากรรับเชิญ 1 ชิ้น การบรรยายโดยอาจารย์ผู้สอน 3 ชิ้น และกรณีศึกษา 4 ชิ้น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การบรรยายโดยวิทยากรรับเชิญเรื่อง The scramble for the Waste Lands in Burma/ Myanmar [7] โดยรองศาสตราจารย์ ดร. Jane M. Ferguson ผู้เชี่ยวชาญด้านเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษาจาก Australian National University (https://www.youtube.com/watch?v=pviThR6C7gI)

ผู้สอนได้บรรยายในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักที่สำคัญในกระบวนวิชา ได้แก่ มโนทัศน์การดำรงชีพ (https://youtu.be/y-u1FREN6A0)

นโยบายและเครื่องมือในการจัดการทรัพยากร (https://youtu.be/DSpz3K4aw14)

และข้อถกเถียงเรื่องทรัพย์สินส่วนรวม (https://youtu.be/Ttk-E3yn05M)

นอกจากนี้ ผู้สอนได้ผลิตสื่อวีดิทัศน์ที่เป็นกรณีศึกษา ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดและเนื้อหาที่สำคัญในกระบวนวิชา ได้แก่ ประเด็นเรื่องความมั่นคงทางอาหารของชุมชนปะกาเกอะญอที่บ้านแม่ส้าน และบ้านกลาง จังหวัดลำปาง วีดิทัศน์แสดงถึงความสำคัญของไร่หมุนเวียนที่มีต่อชุมชนในช่วงโรคระบาดโควิด และยังแสดงถึงการจัดการทรัพยากรของชุมชนโดยใช้หลักผู้ใช้ทรัพยากรเป็นผู้จ่ายค่าบริการนิเวศ (Payment for Environmental Service) (https://youtu.be/9vOoqzggvqg)

สื่อวีดิทัศน์อีก 2 ชิ้น เป็นกรณีศึกษาของชุมชนปะกาเกอะญอที่บ้านห้วยอีค่าง อ.แม่วาง จ. เชียงใหม่ วีดิทัศน์นำเสนอประเด็นการจัดการที่ดินทำกินโดยรัฐ และประเด็นการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้นักศึกษาเข้าใจถึงผลกระทบของนโยบายรัฐต่อวิถีชีวิตและที่ดินทำกินของชาวบ้าน การเรียกร้องสิทธิ์ของชุมชน (https://youtu.be/XFgPcuZaH5s) และความพยายามในการอนุรักษ์ทรัพยากร เมล็ดพันธุ์ และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น (https://youtu.be/9c-39BjYIsw)

วีดิทัศน์สุดท้ายเป็นกรณีศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของชาวปะกาเกอะญอ จากการทำไร่หมุนเวียนมาเป็นเกษตรอินทรีย์ ของชุมชนบ้านเมืองอาง อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่ นักศึกษาได้ความรู้เรื่องการปรับตัวของวิถีชีวิตชุมชนมาปลูกผักอินทรีย์เป็นอาชีพหลัก และทำไร่หมุนเวียนน้อยลง ส่งผลให้เพิ่มพื้นที่ป่าและลดการเผา ทำให้ชุมชนเป็นพื้นที่นำร่องของโครงการเรดด์พลัส (https://youtu.be/Jn7MKB9rZX8)

ผู้สอนเผยแพร่วีดิทัศน์ผ่าน YouTube, Mango Canvas และ Teams วีดิทัศน์ที่เป็นกรณีศึกษาไม่เพียงเป็นแค่สื่อการสอนเท่านั้น ชุมชนยังนำไปใช้เผยแพร่ต่อ เพื่อประชาสัมพันธ์เรื่องราวของชุมชนให้สังคมได้เข้าใจถึงวิถีชีวิตชนเผ่าพื้นเมืองมากขึ้น ทั้งนี้ การผลิตสื่อโดยเฉพาะกรณีศึกษามีความล่าช้า เพราะต้องเดินทางไปถ่ายทำและมีการแปล subtitle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรนานาชาติ อย่างไรก็ตามผู้สอนจะนำสื่อเหล่านี้ไปใช้ในภาคการศึกษาต่อไป รวมทั้งผลิตวีดิทัศน์เพิ่มเติม เพื่อปรับกระบวนวิชานี้ให้เป็นหลักสูตรการศึกษาตลอดชีวิต

ส่วนนักศึกษาได้ผลิตสื่อวีดิทัศน์ 4 ชิ้น เกี่ยวกับโครงการที่ได้ทำร่วมกับชุมชน สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ในประเด็นที่นักศึกษาสนใจ

1) โครงการศึกษาการจัดการขยะในชุมชน โดยเน้นเรื่องนโยบาย

https://www.youtube.com/watch?v=F7ZVjbXqUV0

2) โครงการจัดการขยะในวัดศรีโสดา

https://www.youtube.com/watch?v=ag_so-3nqUw

3) โครงการรีไซเคิลขยะพลาสติกในวัดศรีโสดา

https://www.youtube.com/watch?v=gedS-pWVjxo

4) โครงการปลูกผักอินทรีย์

https://www.youtube.com/watch?v=UcK-G0L3Lw

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบพระคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ทุนสนับสนุนการดำเนินโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการผลิตสื่อวีดิทัศน์ ของกระบวนวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา ขอขอบคุณชุมชนชาวปะกาเกอะญอที่ได้แบ่งปันเรื่องราว วิถีชีวิตและภูมิปัญญาในการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Rovai, Alfred P. (2000). "Building and sustaining community in asynchronous learning networks." The Internet and higher education 3, no. 4, pp 285-297.

[2] Coppola, Nancy Walters, Starr Roxanne Hiltz, and Naomi G. Rotter. (2002). "Becoming a virtual professor: Pedagogical roles and asynchronous learning networks." Journal of management information systems 18, no. 4, pp 169-189.

[3] Herreid, Clyde Freeman, and Nancy A. Schiller. (2013). "Case studies and the flipped classroom." Journal of college science teaching 42, no. 5, pp 62-66.

[4] Tucker, Bill. (2012). "The flipped classroom." Education next 12, no. 1, pp 82-83.

[5] Bishop, Jacob, and Matthew A. Verleger. (2013). "The flipped classroom: A survey of the research." In 2013 ASEE Annual Conference & Exposition, pp. 23-1200.

[6] Kokotsaki, Dimitra, Victoria Menzies, and Andy Wiggins. (2016). "Project-based learning: A review of the literature." Improving schools 19, no. 3, pp 267-277.

[7] Ferguson, Jane M. (2014). "The scramble for the Waste Lands: Tracking colonial legacies, counterinsurgency and international investment through the lens of land laws in Burma/ Myanmar." Singapore Journal of Tropical Geography 35, no. 3, pp 295-311.

071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา : 888106 การสื่อสารและการสร้างเครือข่ายในสังคมออนไลน์การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการผ่านนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์

ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ[1] พิระพงศ์ วงศ์แสนสี[2] Ahmad Dawod[3] และ Michael Harris[4]

[1] สาขาวิชาสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
[2 3 4] วิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนนิมมานเหมินท์ ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail Chainarong.j@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 60 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการผ่านนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์โดยใช้การเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะผ่านการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาของทั้งสองคณะ ได้แก่ 071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ และ 888106 การสื่อสารและการสร้างเครือข่ายในสังคมออนไลน์ วิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล ซึ่งใช้กระบวนการเรียนรู้ที่นักศึกษาใช้ศักยภาพของตนบนการเรียนรู้เชิงบริการที่ใช้ความรู้เชิงวิชาการ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการสร้างประโยชน์แก่ภาคประชาสังคม โดยการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล เป็นกระบวนการหลักในการทำงานเชิงพื้นที่กับทั้ง 10 โรงเรียนและ10 ชุมชน โดยได้รับความร่วมมือจากศูนย์วิชาการสังคมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ ผลการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ผ่านนักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์และนักศึกษานานาชาติ วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัล ที่ร่วมทำงานกับครู (In-service) และนักเรียนแกนนำในพื้นที่ รวมทั้งผู้มีส่วนได้เสียในชุมชน (Stakeholder) ประกอบด้วย รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการข้ามคณะและแบบจำลองนวัตกรรมเพื่อสังคมจำนวน 10 นวัตกรรมใน 10 โรงเรียนและ10 พื้นที่ปฏิบัติการภาคประชาสังคม

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐาน 1, สหวิทยาการ 2, สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล 3

1. บทนำ

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการเป็นกระบวนการสำคัญที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากปรากฏการณ์ผ่านความรู้เชิงบริบท ซึ่งเชื่อมโยงความรู้ทางวิชาการสู่การประยุกต์ใช้เพื่อปฏิบัติการในการสร้างความเปลี่ยนแปลงแก่

ภาคประชาสังคม ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวเกิดจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ และใช้ศักยภาพอันหลากหลายของผู้เรียนเพื่อสร้างความคงทนของการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้วิชาชีพในบริบทจริง

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 Technology Pedagogical and Content Knowledge: TPACK Model)

ความรู้เชิงบริบทเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวิธีวิทยาการสอนตามแนวคิดของ TPACK ประกอบด้วยเนื้อหา (Content Knowledge) ซึ่งแสดงอัตลักษณ์หรือธรรมชาติวิชาของศาสตร์นั้น ซึ่งสัมพันธ์กับวิธีสอน (Pedagogical Knowledge) และเทคโนโลยี (Technological Knowledge) ความรู้เชิงบริบทมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม (Mass Experience) ของผู้เรียนที่สามารถนำมาปรับใช้และต่อยอดความรู้ ทักษะ ทัศนคติต่อประสบการณ์นั้น ๆ ดังนั้นผู้เรียนที่เรียนรู้ท่ามกลางอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ที่แตกต่างกันสามารถไปสู่มโนทัศน์หลักขององค์ความรู้นั้นจากการสร้างองค์ความรู้จากกระบวนการและบริบทเชิงพื้นที่ที่แตกต่างกัน ทำให้เชื่อมโยงประเด็นการศึกษาที่ออกแบบมาตรฐานและตัวชี้วัดจากส่วนกลางเข้าสู่ผู้เรียนผ่านความรู้เชิงบริบทที่เป็นจุดแข็งบนศักยภาพของผู้เรียน

2.2 การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Kolb's Learning Styles and Experiential Learning Cycle) Abdullah Konak, Tricia K. Clark, Mahdi Nasereddin (2013) ประกอบด้วย(Concrete Experience) ประสบการณ์จริงผ่านประสบการณ์ (Reflective Observation) ภาพสะท้อนจากกระบวนการ (Abstract Conceptualization) การสกัดมโนทัศน์จากกระบวนการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้และข้อแตกต่างจากประสบการณ์เดิม (Active Experimentation)

2.3 การเรียนรู้เชิงบริการและการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การเรียนรู้เชิงบริการ (Service Learning & Leadership : UNIVERSITY OF NEVADA) ประกอบด้วย ความรู้เชิงวิชาการ(Academic Study) ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นเนื้อหา การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Practical Experience) ในการเริ่มต้นการขยับจากห้องเรียน ผู้สอนสามารถพาผู้เรียนเชื่อมโยงองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์จริงจากกรณีศึกษา สถานการณ์ ปรากฏการณ์ที่เกิดจากบริบทเชิงพื้นที่ผ่านภาคสนามหรือการปฏิบัติการ ซึ่งจะกระตุ้นระดับการคิดของผู้เรียนที่ดึงเนื้อหาเชิงวิชาการสู่การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประยุกต์ใช้ รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติจะสร้างความคงทนของการเรียนรู้(Retention)ให้กับผู้เรียนได้ดี และการสร้างกระบวนการภาคประชาสังคม (Civic Engagement) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ที่ได้ สู่การตัดสินใจในการประเมินค่าและสร้างสรรค์ทางเลือกใหม่ ๆ ซึ่งเป็นเพดานสำคัญของการคิดขั้นสูง (Higher Oder Thinking Skill : HOS) ภาคประชาสังคมจึงเป็นพื้นที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนผ่านผลงานสร้างสรรค์และทำให้ผู้เรียนค้นพบ ซึ่งความสัมพันธ์ของความรู้เชิงวิชาการผ่านการปฏิบัติจากประสบการณ์และใช้พื้นที่นั้นในการเปลี่ยนแปลงหรือขับเคลื่อนสังคม เป็นคุณค่าของศาสตร์วิชาและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงต่อไป

2.4 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล

(Renee Hobbs ,2020) ประกอบด้วย การเข้าถึง : Access การตั้งรับบนฐานของการรู้เท่าทันต่อชุดข้อมูลที่เข้ามาปะทะท่ามกลางความหลากหลายและบริบทของนิเวศสื่อที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การวิเคราะห์ : Analysis การใช้วิจารณญาณพิจารณา ตั้งคำถามเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง การสร้างสรรค์: Create เปลี่ยนบทบาทของผู้รับสารเป็นผู้ผลิตและออกแบบสื่อเพื่อเปลี่ยนทัศนคติของผู้คนภาพสะท้อน:

Reflection มองภาพสะท้อนและผลการเปลี่ยนแปลงจากกระบวนการเรียนรู้ ให้ข้อเสนอแนะร่วมเพื่อพัฒนาวิธีคิดร่วมกัน สร้างการเปลี่ยนแปลง : Action ใช้ความรู้เชิงวิชาการและการออกแบบจากมวลประสบการณ์เพื่อสร้างหรือผลิตสื่อสำหรับการเปลี่ยนแปลงสังคม

2.5 การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ

เราจึงเห็นความซับซ้อนและเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ของศาสตร์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในสังคมศึกษาอย่างเป็นพลวัตร ซึ่งสัมพันธ์กับการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ Lori Peek,Seth Guikema (2021) ที่นำเสนอระดับของการบูรณาการความรู้ ได้แก่ วิทยาการ (Unidisciplinary) พหุวิทยาการ (Multidisciplinary) สหวิทยาการ (Interdisciplinary) และวิทยาการข้ามศาสตร์ (Transdisciplinary) ซึ่งผู้เขียนมองว่าสังคมศึกษาเป็นศาสตร์เชิงสหวิทยาการที่เกิดจากองค์ประกอบของศาสตร์ต่าง ๆ และการตั้งอยู่ของศาสตร์สังคมศึกษาไม่ได้ตั้งอยู่เป็นไซโลที่ลำเลียงศาสตร์แยกออกจากกัน แต่มีความเกี่ยวเนื่องของศาสตร์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนจะหยิบยกความสัมพันธ์ดังกล่าวมาอภิปรายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การใช้ความรู้เชิงบริบทเข้าไปเป็นกรณีศึกษาจะทำให้ผู้เรียนดึงความรู้ที่ถูกแยกออกเป็นสาระ ได้แก่ สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำรงชีวิตในสังคม สาระเศรษฐศาสตร์ สาระประวัติศาสตร์และสาระภูมิศาสตร์ บูรณาการปัจจัยที่ส่งผลต่อปรากฏการร์นั้น ๆ จัดวางลำดับอย่างเป็นเหตุผล เช่น นักเรียนอภิปรายภูมิลำเนาของตนจากสภาพภูมิศาสตร์กายภาพและภูมิศาสตร์วัฒนธรรมที่สะท้อนภาพของวิถีชีวิต ระบบการผลิตทางเศรษฐศาสตร์ที่สอดคล้องกับความเป็นไปของเมืองในปัจจุบัน ภูมิประวัติศาสตร์และกระบวนการทางประวัติศาสตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวของเมือง ภาพโครงสร้างทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ผ่านพลเมืองศึกษา ความเชื่อ ศาสนาและระบบคิดของผู้คนที่สร้างธรรมเนียม แบบแผนประเพณีและความเป็นพลวัตรของวัฒนธรรม ซึ่งการยึดเกาะกันอย่างสัมพันธ์เป็นการสร้างสมดุลขององค์ความรู้ที่ผู้เรียนมองแบบองค์รวม (Holistic) และสร้างทางเลือกในการไปสู่คำตอบที่หลากหลาย

2.6 การคิดเชิงออกแบบ

Center for Innovation in Teaching & Learning University of Illinois Urbana Champaign 2015 ประกอบด้วย การทำความเข้าใจต่อผู้มีส่วนได้เสีย (Empathize) คือความเข้าใจเชิงลึกและข้อท้าทายของการประดิษฐ์นวัตกรรมความต้องการของผู้บริโภค การนิยาม (Define) การระบุนิยาม ความหมายของรายละเอียดเพื่อนำไปสู่ทางออกที่แท้จริงของปัญหา การออกแบบสร้างสรรค์ (Ideate) คือการระดมความคิดและศักยภาพในการเลือกประเด็นและแนวคิดสำหรับการแก้ปัญหานั้น ๆ การสร้างแบบจำลอง (Prototype) คือการออกแบบแบบจำลองหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของแบบจำลองที่ใช้ในการแก้ปัญหา การทดสอบ (Test) การทดสอบเครื่องมือผ่านวงจรหรือกระบวนการระยะสั้นเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องมือนั้น ๆ ในการแก้ปัญหา

3. อธิบายกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนวิชา

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

3.1.1 การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการข้ามคณะ (Inter-disciplinary team teaching)

การดึงศักยภาพความแตกต่างของธรรมชาติการเรียนรู้ทั้ง 2 คณะผ่านการออกแบบการเรียนรู้แบบทีมสอน ซึ่งกำหนดคำสำคัญที่นำไปสู่มโนทัศน์จากคำอธิบายรายวิชาและออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลเพื่อนำไปสู่สมรรถนะสำคัญของนักศึกษา ดังนี้

คณะศึกษาศาสตร์ : 071420 การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา“การวางแผนใช้สื่อร่วมสมัยในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา การสร้างและพัฒนาเพื่อประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา”

วิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล :88106 การสื่อสารและการสร้างเครือข่ายในสังคมออนไลน์ "บทนำสู่เครือข่ายทางสังคม ทฤษฎีกราฟ และชุดข้อมูลเครือข่ายทางสังคม ทฤษฎีเกมและเครือข่ายทางสังคม พฤติกรรมของเครือข่ายทางสังคม การแพร่กระจายในเครือข่าย ความเป็นส่วนตัว การเปิดเผยข้อมูล การรับรองความถูกต้องบนเครือข่ายทางสังคม แอปพลิเคชันเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เบื้องต้น เครือข่ายทางสังคมส่งผลต่อการใช้ชีวิตของเราอย่างไร ความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายทางสังคมและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ" ซึ่งบทบาทที่สำคัญของของการสอนแบบทีม (Team Teaching) ใช้กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลการเข้าถึง : Access การวิเคราะห์ Analysis การสร้างสรรค์ : Create ภาพสะท้อน : Reflection สร้างการเปลี่ยนแปลง : Action ผ่านการวางแผนใช้สื่อร่วมสมัยเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดกับพื้นที่และบริบทจริงที่ผู้เรียนเลือก



รูปที่ 1 การเรียนรู้ร่วมกันเชิงสหวิทยาการของนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล

3.1.2 การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงบริการ Community Service Learning การเชื่อมโยงความรู้เชิงวิชาการของทั้งสองคณะที่ปรากฏในคำอธิบายรายวิชา ผ่านการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์โดยการปฏิบัติการเชิงพื้นที่และสร้างความร่วมมือกับภาคประชาสังคมประกอบด้วย 10 พื้นที่ 10 โรงเรียน

1. สถาปัตยกรรมชุมชนวัดเกตุผ่านวรรณกรรมแผนที่ชุมชนโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย

2. ความรอบรู้ทางสุขภาพผ่านประเพณีแห่ไม้ค้ำโรงเรียนนวมินทราชูทิศพายัพ

3. ถั่วเน่าเมอะ : ภูมิวัฒนธรรมและนิเวศชุมชนโรงเรียนพร้าววิทยาคม

4. เดอปอทู : กัลยาแดนป่าสนโรงเรียนมัธยมกัลยาณิวัฒนาเฉลิมพระเกียรติ

5. การเดินทางของน้ำปู่โรงเรียนแม่แจ่ม

6. ห้าประตูสี่แจ่ง : การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ

7. ถั่วเน่า : การคิดเชิงออกแบบผ่านอัตลักษณ์ชุมชนโรงเรียนเวียงแหงวิทยาคม

8. ต้องลาย : ภูมิปัญญาพุทธศิลป์ล้านนาโรงเรียนสองแควิทยาคม

9. สล่าโรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม

10. ตะแหลวโรงเรียนวชิรวิทย์ เชียงใหม่

การใช้ความรู้เชิงบริบทในการปักประเด็น จากนั้นเชื่อมโยงปัญหาที่ต้องการแก้ไขหรือศักยภาพของชุมชนที่ต้องการพัฒนาต่อและองค์ความรู้เชิงวิชาการของนักศึกษาทั้งสองคณะในการร่วมกันออกแบบบนความเชี่ยวชาญเชิงวิชาชีพของตนเอง



รูปที่ 2 การลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้เชิงพื้นที่กับชาวบ้าน

3.1.3 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ผ่านการปฏิบัติ

การร่วมของครูประจำการ (In service) นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (Pre service)

การปรับกระบวนการเรียนรู้จากครูประจำการเป็นพี่เลี้ยงให้แก่นักศึกษาปฏิบัติการวิชาชีพครูในการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมซึ่งมีโจทย์สำคัญคือบริบทเชิงพื้นที่และมวลประสบการณ์เดิมของผู้เรียน การลดบทบาทและลำดับศักดิ์ผ่านการเติมเต็มองค์ความรู้อย่างเท่าเทียม การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่ออกแบบบทบาทของผู้คนและใช้ศักยภาพของนักศึกษาครู ครูประจำการ นักเรียนและผู้คนในชุมชน เป็นพื้นที่แห่งโอกาสในการที่นำพาผู้คนเข้ามาสู่นิเวศการเรียนรู้ร่วมกันและหาทางออกจากความรู้เชิงทฤษฎีที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงที่เกิดขึ้นในพื้นที่



รูปที่ 3 การปฏิบัติการร่วมของครูประจำการ (In service) และนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (Pre service)



รูปที่ 4 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาทั้งสองคณะกับนักเรียนโรงเรียนในพื้นที่

3.1.3 ความรู้เชิงนิเวศประเพณีและธรรมเนียมดั้งเดิม (Traditional ecological knowledge)

สร้างบทบาทของผู้เรียนในการสร้างนิเวศการเรียนรู้ผ่านความหลากหลายของภูมิปัญญาชนที่ปรากฏในพื้นที่ ใช้เครื่องมือศึกษาชุมชนบนความหลากหลายได้อย่างเหมาะเพื่อนำไปสู่ความรู้ ทักษะ ทัศนคติและคุณค่าที่เกิดจากมวลประสบการณพื้นฐานของตน การเชื่อมโยงและตั้งรับกับหลักสูตรส่วนกลาง วิเคราะห์มโนทัศน์หลักจากทฤษฎีที่เป็นสากลและประยุกต์ใช้ได้สอดรับกับบริบทเชิงพื้นที่ ซึ่งผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริง



รูปที่ 5 การลงพื้นที่ภาคสนามร่วมกันของนักเรียนและนักศึกษาผ่านกรณีศึกษาเชิงพื้นที่และภูมิวัฒนธรรม

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

Technological Knowledge ประกอบด้วยเชิงเทคนิค (Technique) นักศึกษาสร้างสื่อและนวัตกรรมจากการออกแบบกระบวนการเรียนร่วมกับผู้สอน และสามารถพัฒนาสื่อและนวัตกรรมเพื่อออกแบบและสื่อสารให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในภาคประชาสังคม เช่น วรรณกรรมแผนที่ชุมชน (Engeki Quest) แผนที่ดิจิทัล (Digital Walking Map) การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเชิงรู้เท่าทัน (Literacy) ซึ่งเป็นประเด็นที่สำคัญเพราะการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่เพียงพัฒนาในเชิงเทคนิค แต่การรู้เท่าทันเทคโนโลยีที่นำมาใช้ทำให้

เกิดการตั้งรับต่อวิธีคิดที่ถูกส่งผ่านมาพร้อมกับวิทยาการนั้น การรู้เท่าทันเพื่อวิเคราะห์สื่อและสามารถพลิกตนเองกลายเป็นผู้ผลิตเพื่อเปลี่ยนแปลงบางความคิดในสังคม ไม่ให้เกิดซ้ำและใช้ศักยภาพของผู้เรียนในการสร้างการเปลี่ยนแปลงด้วยความคิดอ่านของพวกเขาต่อไป



รูปที่ 6 การนำเสนอการออกแบบแผนที่เดินดินทางดิจิทัลและการร่วมกันปรับเครื่องมือผ่านการวิพากษ์งานจากอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น

3.3 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามาส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนการออกแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือผ่านสหวิทยาการที่นักศึกษาใช้ศักยภาพและธรรมชาติวิชาของทั้งสองคณะในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน

การลงพื้นที่ภาคสนามร่วมกันของนักเรียนและนักศึกษาผ่านกรณีศึกษาเชิงพื้นที่และภูมิวัฒนธรรมเพื่อสร้างนิเวศการเรียนรู้ผ่านความหลากหลายของภูมิปัญญาชนที่ปรากฏในพื้นที่

นักศึกษาสามารถออกแบบการเรียนรู้ผ่านโครงการบอกรักษ์ชุมชน : แลกเปลี่ยนเรียนรู้หมายเลข 1 นวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสาน (HCBL : Hybrid Community-based Learning) เพื่อสร้างการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทั้ง 10 โรงเรียนผ่านการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) และร่วมกันเป็นพี่เลี้ยงให้กับนักเรียนในการขับเคลื่อนโครงการทั้ง 10 พื้นที่บนฐานการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล



รูปที่ 7 โครงการบอกรักษ์ชุมชน : แลกเปลี่ยนเรียนรู้หมายเลข 1นวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator) ของนักเรียนทั้ง 10 โรงเรียน

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)



รูปที่ 8 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครูประจำการ (In service) นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู (Pre service) นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา

3.5 ประเด็นอื่น ๆ ที่คิดว่าเกี่ยวข้องและสำคัญในการแสดงให้เห็นถึงจุดเด่นของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3.5.1 การสร้างพื้นที่การเรียนรู้กับหน่วยงานและสถาบันระดับชาติและนานาชาติ ระดับนานาชาติ

นักศึกษาเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ 6 Days Online Global Leadership Program : Project based Learning แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนระดับอุดมศึกษาจากญี่ปุ่นและอินเดีย ซึ่งเป็นประโยชน์กับนักศึกษาในการนำเสนอกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่ตนปฏิบัติและเชื่อมประเด็นอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ไปสู่การคิดเชิงมิติโลกร่วมกับเพื่อน ๆ จากหลากหลายประเทศบนฐานของการยอมรับทางพหุวัฒนธรรม



รูปที่ 9 อบรมเชิงปฏิบัติการ 6 Days Online Global Leadership Program : Project based Learning

ระดับชาติและระดับภูมิภาค

นักศึกษานำเสนองาน Interdisciplinary Community Based Learning & Civic Education : Media Information and Digital Literacy แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามสถาบัน : ถอดบทเรียน : สหวิทยาการ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

นักศึกษานำเสนองาน “ฐานสมรรถนะพลเมืองและกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาผ่านอัตลักษณ์เชิงพื้นที่” กับสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

นักศึกษานำเสนองานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตรี โท เอก “การศึกษาในสังคมพหุวัฒนธรรม (ล้านนา-ปาตานี)” สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

นักศึกษานำเสนองานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประเด็นทางสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

นักศึกษานำเสนองานในการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (ภาคเหนือตอนบน) ณ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่



รูปที่ 10 – 11 นักศึกษานำเสนองานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประเด็นทางสังคมศึกษา กับคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

3.5.2 การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมระดับ Pre-service

การอบรมเชิงปฏิบัติการ “พลเมืองผลิตภาพ (Productive Citizen) ผ่านการพัฒนาอย่างยั่งยืน” แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดาราวิทยาลัย จำนวน 400 คน และการออกแบบฐานกิจกรรมแก่ผู้เรียนจำนวน 10 ฐาน 10 ห้องเรียน ซึ่งนักศึกษาเชื่อมกระบวนการที่ได้เรียนรู้จากกระบวนวิชามาออกแบบวัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ หลักฐานผลงานเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมของผู้เรียน เป็นประสบการณ์สำคัญในการเตรียมความพร้อมสำหรับการปฏิบัติการในสถานศึกษาในอนาคต



รูปที่ 12 การอบรมเชิงปฏิบัติการ “พลเมืองผลิตภาพ(Productive Citizen) ผ่านการพัฒนาอย่างยั่งยืน” ณ โรงเรียนดาราวิทยาลัย

3.5.3 การอบรมเชิงปฏิบัติการและถอดบทเรียนโครงการบอกรักษ์ชุมชน : แลกเปลี่ยนเรียนรู้หมายเลข 1 นวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสาน(HCBL : Hybrid Community-based Learning) โดยได้รับความร่วมมือจากศูนย์วิชาการสังคมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่และสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล



รูปที่ 12-13-14 โครงการบอกรักษ์ชุมชน : แลกเปลี่ยนเรียนรู้หมายเลข 1นวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator) ของนักเรียนทั้ง 10 โรงเรียน ณ คณะศึกษาศาสตร์และวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล

4. ผลที่ได้รับโดยครอบคลุมหัวข้อต่อไปนี้

4.1 วิธีการการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1.จากการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการซึ่งประกอบด้วย กระบวนการกลุ่ม (Group Project) การสนทนากลุ่ม (Discussion Group) การนำเสนอและอภิปรายในชั้นเรียน (Presentation) การสะท้อนคิด (Reflection) ผลงานเชิงสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้ผ่านการรู้เท่าสื่อสารสนเทศและดิจิทัล 30% (ซึ่งสัดส่วนนี้ใช้การประเมินจากกระบวนการและผลงานที่นักศึกษาทำงานร่วมกันทั้ง 2 คณะ)

2.การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการผ่านนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์อภิปรายในระบบออนไลน์และพื้นที่ภาคสนาม 30%

3. การเข้าร่วมกิจกรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน 10 %

4. การประเมินผลจากการสอบปลายภาคเรียนเพื่อตรวจสอบมโนทัศน์และการประยุกต์ใช้ 30%

4.2 ข้อมูลเชิงปริมาณหรือข้อมูลเชิงคุณภาพที่สะท้อนจากนักศึกษา

4.2.1 การประเมินการจัดกระบวนการเรียนรู้ของผู้สอน ได้ค่าเฉลี่ย 4.63 คิดเป็นร้อยละ 92.5 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน 4.6

สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม 4.6

จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน 4.4

สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย 4.8

มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน 4.8

มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน 4.6

เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน 4.6

แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ 4.6

4.2.2 การประเมินการจัดกระบวนการเรียนรู้ของรายวิชา ได้คะแนนเฉลี่ย 4.61 คิดเป็นร้อยละ 92.14 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ 4.5

เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอนของกระบวนวิชา 4.75

การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้ 5

การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเองและกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ 5

วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา 4.5

ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา 3.75

สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน 4.75

ซึ่งเกณฑ์การประเมินที่ได้รับระดับดีมาก คือ การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้ และการส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการออกแบบการเรียนที่เชิงสหวิทยาการที่สร้างพื้นที่การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้หลากหลาย แต่เกณฑ์การประเมินที่ได้ระดับน้อยคือ ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา เนื่องจากรายละเอียดของโครงงานมีกระบวนการในการเรียนรู้และมีกิจกรรมย่อยที่นักศึกษาต้องทำงานส่งมาก ซึ่งก็เป็นข้อเสนอสำคัญที่จะปรับและเชื่อมโยงภาระงานให้สอดคล้องกันมากยิ่งขึ้น เพื่อปริมาณงานจะได้ลดลง

4.2.3 ความคิดเห็นของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนรู้

“เมื่อเยาวชนที่ต่างที่ต่างถิ่นมาอยู่ร่วมกันทำให้เกิดความเข้าใจกันและกันผ่านมุมมองความคิด และเป็นการสร้างให้ผู้เรียนหรือเด็ก ๆ เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมต่อสังคม พัฒนาชุมชนมองเห็นปัญหาของชุมชนและฝึกการรับฟังจากผู้อื่นมากยิ่งขึ้น ยังฝึกทักษะการใช้สื่อสารสนเทศให้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเอง และพัฒนาสื่อสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชน”นักศึกษาคนที่ 1

“ในการเรียนในรายวิชานี้ทำให้ผมได้รับทักษะมากมายหลายอย่าง ทั้งการทำงานร่วมกับคณะอื่นและที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันและสามารถทำงานร่วมกันได้ และสิ่งหนึ่งที่ประทับใจเกี่ยวกับรายวิชานี้คือ การลงพื้นที่ โดยจะเป็นการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และโครงการนวัตกรรุ่นเยาว์ เป็นการทำโครงการร่วมกับนักเรียนมัธยมเพื่อพัฒนาชุมชนผ่านการทำโครงการและทำให้ผู้คนในชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ การเรียนรู้ในรายวิชานี้ทำให้เกิดการพัฒนาตนเอง และยังสามารถพัฒนาชุมชนไปจนถึงระดับประเทศ” นักศึกษาคนที่ 2

“จากที่ได้ทำโครงงานและมีการศึกษาลงพื้นที่จริง ทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับบริบทและผลิตภัณฑ์ของแต่ละชุมชน ซึ่งทำให้ได้แนวคิดในกาที่จะปรับปรุงให้ผลิตภัณฑ์ของชุมชนมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น ได้ศึกษาถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชนและได้ฝึกลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้ได้รับทักษะการคิด การวิเคราะห์ ถึงปัญหาของแต่ละชุมชนและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

และการทำโครงการได้ทำร่วมกับนักศึกษาวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิตัลและนักเรียนชั้นมัธยม ซึ่งทำให้เห็นถึงแนวคิดของนักศึกษาและนักเรียนแต่ละคนที่ร่วมกันทำโครงงานนี้ ทำให้ได้รู้จักนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาสร้างสรรค์หรือนำมาประยุกต์ใช้ในโครงงานได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้อย่างล้นหลาม" นักศึกษาคนที่ 3

"เป็นวิชาที่มีรูปแบบการเรียนการสอนที่ค่อนข้างแตกต่างจากชั้นเรียนมัธยม คือมีการเรียนรู้แบบ Active Learning นักศึกษาที่เพิ่งเคยเรียนในรูปแบบนี้ช่วงแรกยังปรับตัวได้ไม่มากนัก จะรู้สึกประหม่า ตื่นเต้น กับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ดูคลิป แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ภาพ ออกแบบกิจกรรม ช่วงต่อมาจะเริ่มเห่อ คือนักศึกษาจะตอบไปเรื่อย และจะพัฒนาไปสู่การคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพในช่วงต่อมา มีการลงพื้นและกิจกรรมนอกห้องเรียนบ้าง แม้จะต้องใช้พลังงานพอสมควร แต่กิจกรรมรูปแบบนี้ช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ และได้ค้นพบองค์ความรู้จริงจากต้นทาง เช่น ในพื้นที่ชุมชน ทำให้นักศึกษาลึกซึ้งกับองค์ความรู้ที่ได้รับ" นักศึกษาคนที่ 4

"เป็นการศึกษาในรูปแบบที่ไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน มีการจัดศึกษานอกห้องเรียนเป็นส่วนใหญ่ มีการใช้ความคิดวิเคราะห์ แล้วนำมาวิพากษ์กันในชั้นเรียน ก่อให้เกิดการรับฟังและรับข้อมูลใหม่ ๆ จนตกตะกอนกลายเป็นผู้นำในการริเริ่มสร้างนวัตกรรม การลงพื้นที่ในวิชานี้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์มากที่สุด และเก็บประสบการณ์นั้นมาใช้ต่อยอดในระดับต่อไป ทว่า การลงพื้นที่จำเป็นต้องใช้เวลามาก เพราะฉะนั้นแล้วนักศึกษาควรมีการแบ่งเวลาที่เหมาะสมด้วยวิชานี้มีการบูรณาการร่วมกับนักศึกษานานาชาติ ส่งผลให้นักศึกษาต้องใช้ทักษะการสื่อสารที่หลากหลาย เช่น ภาษาอังกฤษ และความสามารถในการสื่อสารให้ทุกฝ่ายเข้าใจกันได้ ถึงแม้จะมีส่วนที่ไม่เข้าใจกันบ้าง แต่ก็สามารถจบงานได้อย่างไม่มีปัญหา" นักศึกษาคนที่ 5

"กระบวนวิชา 071420 เป็นกระบวนวิชาที่ได้ศึกษานอกห้องเรียนค่อนข้างมาก เช่น การลงพื้นที่เพื่อทำโครงงานนวัตกรรมเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ ที่ต้องอาศัยทักษะหลายๆอย่างในการทำโครงงาน เช่น การศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่งอ้างอิง ทักษะการสอบถาม เป็นต้น และได้ร่วมงานกับวิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลที่ค่อนข้างมีแนวคิดที่แตกต่างจากเรา ทำให้ได้เห็นมุมมองการทำงานที่ต่างคณะ ต่างสาขา ซึ่งในการทำโครงงานนี้ ทำให้ได้ทักษะเพิ่มมากขึ้น เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ทักษะการวางแผนกับผู้ร่วมทำงาน และทักษะการเข้าถึงชุมชน" นักศึกษาคนที่ 6

"เป็นการเรียนที่แตกต่างจากวิชาอื่นๆมาก การเรียนในชั้นเรียนจะเป็นการนำหัวข้อหรือเหตุการณ์ในปัจจุบันที่เกี่ยวกับเนื้อหาวิชานั้นมาพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดกันในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเปิดความคิดและมุมมองให้กว้างขึ้น ในส่วนของการลงพื้นที่นอกสถานที่นั้นทำให้ผู้เรียนได้นำข้อมูลและประสบการณ์ในชั้นเรียนไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่างๆ อีกทั้งยังทำให้เพื่อนๆในสาขาวิชามีสัมพันธไมตรีที่กระชับขึ้น มีความสนิทสนมกันมากขึ้น นอกเหลือจากนี้ยังมีการทำ Project ร่วมกับเพื่อนคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ การเรียนแลกเปลี่ยนความรู้และวัฒนธรรมกับนักศึกษาจากประเทศญี่ปุ่น และการนำเสนอ Project ต่างๆกับมหาวิทยาลัยอื่นอีกด้วย" นักศึกษาคนที่ 7

"จากการได้ร่วมสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านบริบทชุมชนในโครงการนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์รับฟังข้อมูลต่าง ๆ จากอาจารย์ และได้ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียนที่ได้ร่วมถกกันในเรื่องของการสร้างพลเมือง การศึกษาพลเมืองศึกษาโดยใช้ชุมชนท้องถิ่นเป็นฐานนั้นก็ได้เข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยการที่จะสร้างพลเมืองของที่ใดที่หนึ่งขึ้นมานั้นต้องอาศัยหลายกระบวนการต่าง ๆ การมีส่วนร่วม มีความเกี่ยวข้องและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่อยู่ในชุมชน ซึ่งจะนำไปสู่

กระบวนการคิดและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ที่จะสามารถบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของชุมชนเรา และรวมไปถึงการพัฒนาให้ไปสู่ในระดับที่ใหญ่ขึ้น"นักศึกษาคนที่ 8

"การให้นักเรียนผู้ทำโครงการนั้น ได้เชื่อมโยงประเพณีเข้ากับประวัติศาสตร์ของชุมชน วิถีชีวิตของคนในชุมชนนั้น เชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลเข้ากับกระบวนการสร้างพลเมือง และใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่มีนั้นทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อที่เข้าใจภูมิหลังของคนในชุมชน และประเพณีนั้น จัดทำเป็นหนังสือประวัติชุมชน และเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ การสร้างนวัตกรรมนี้ส่งเสริมการสร้างพลเมืองโดยการให้ผู้เรียน เห็นปัญหาของชุมชนต่าง ๆ และแก้ไขปัญหาเหล่านั้นอีกทั้งยังเป็นการยกระดับของชุมชนฝึกให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และในอนาคตผมคาดว่าผมมีแนวโน้มที่จะพัฒนาโครงการร่วมกับน้อง ๆ โดยการให้คำแนะนำ ในด้านต่าง ๆ แก่น้องๆให้นวัตกรรมสำเร็จลุล่วงต่อไป"นักศึกษาคนที่ 9

3.6 ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

การออกแบบการเรียนรู้ผ่าน Team Teaching และการออกแบบการเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ การศึกษาเป็นวัฒนธรรมที่สร้างรูปแบบของวิธีคิด โอกาสของอาจารย์ต่างคณะมาทำงานร่วมกันจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการตั้งรับและเปิดมุมมองของวัฒนธรรมการศึกษาและธรรมชาติวิชาที่ต่างกัน รายละเอียดของการทำงานร่วมกันระหว่างสองคณะเป็นประสบการณ์อันดีที่ได้เรียนรู้และออกแบบการแก้ปัญหาคู่ขนานไปในการสร้างพื้นที่การเรียนรู้กับผู้เรียน การออกจากพื้นที่ปลอดภัยของนักศึกษาทั้งสองคณะทำให้คณาจารย์เห็นศักยภาพที่หลากหลายของผู้เรียนและการประยุกต์ใช้ ทำให้อาจารย์ได้กลับมาทบทวนและพัฒนาการเรียนรู้เชิงบริบทที่หลากหลายอย่างเต็มกำลังและได้รับโจทย์ใหม่ ๆ ที่ท้าทายเชิงวิชาการร่วมกัน



รูปที่ 12 ความร่วมมือของคณาจารย์ทั้งสองคณะในการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันและพัฒนาโครงงานของนักศึกษาสำหรับการประยุกต์ใช้ต่อไป

สรุป

3.7 บทเรียนที่ได้รับ

ข้อพิจารณาและข้อค้นพบจากการปฏิบัติการเชิงพื้นที่วัฒนธรรมแห่งความเป็นเจ้าของ (Sense of belonging) การที่ผู้เรียนพาตนเองเข้าไปในพื้นที่ ผู้เรียนใช้ผัสสะต่อการรับรู้และสร้างนิเวศการเรียนรู้เมื่อการรับรู้เกิดและผู้เรียนมองว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของภาคประชาสังคม ผู้เรียนก็จะไม่เพิกเฉยต่อปัญหาที่เกิดขึ้นกับพื้นที่ที่ตนมีปฏิสัมพันธ์ เราสังเกตเห็นได้จากความหวงแหนและการตระหนักถึงคุณค่าทรัพยากรที่ปรากฏในชุมชน เกิดจากกิจกรรมที่ผู้คนได้เข้าไปมีส่วนร่วมอย่างสัมพันธ์กับกิจวัตรประจำวัน ผู้เขียนจึงมองว่าปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนกับพื้นที่ อย่างน้อยก็สร้างความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ของผู้คนและพื้นที่นำไปสู่การรู้สึกเป็นเจ้าของและร่วมที่จะแก้ปัญหาเพื่อหาทางออกร่วมกัน

การพิจารณาจากฉากทัศน์ที่หลากหลาย

ในมุมมองที่แตกต่างทางสังคมศึกษา ดังนั้นในเหตุการณ์หรือประเด็นใดๆที่หยิบยกมาเรียนรู้ ย่อมมีภาพฉายจากมวลประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ผ่านประวัติศาสตร์ พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ความเชื่อ ศาสนา เริ่มต้นจากการพิจารณาระบบความเชื่อหรือจารีตประเพณีที่เกิดขึ้นในพื้นที่ นอกจากนี้ยังมีมุมมองด้านสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่เชื่อมโยงชุมชนกับนวัตกรรมการเรียนรู้

ความเป็นพลวัตรของความรู้เชิงบริบท ความรู้

เชิงวิชาการที่ว่าด้วยเรื่องภูมิศาสตร์ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมทางเศรษฐกิจมีชุดคำตอบที่เป็นมโนทัศน์หลักของภูมิศาสตร์กายภาพและภูมิศาสตร์วัฒนธรรมอยู่แต่ระบบการผลิตที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทเชิงพื้นที่มีปัจจัยที่สำคัญที่ผู้เรียนสามารถค้นพบจากความรู้เชิงบริบท (Contextual Knowledge) อยู่การที่ผู้เรียนสามารถจำแนกเชิงพื้นที่ได้ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงปรากฏการณ์จากการปฏิบัติและลงภาคสนาม แล้วดึงชุดคำตอบเชิงประสบการณ์และมโนทัศน์หลักในการอธิบายปัจจัยที่ทำให้เกิดภาพฉายนั้นๆจากภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ความเชื่อค่านิยม ระบบคิด ประวัติศาสตร์พื้นถิ่น เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์และการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมในกระแสที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งเกิดจากการตีความคุณค่าและความหมายในบริบทจริง การอนุรักษ์วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่รูปแบบการอนุรักษ์สำเร็จรูปจากส่วนกลางแต่มีปรากฏการณ์และปัจจัยที่ทำให้ชาวบ้านสร้างทางเลือกในการอนุรักษ์ในให้กับตน และเข้าใจความหมายของการอนุรักษ์นั้นผ่านระเบียบ แบบแผน วิธีปฏิบัติที่เหมาะกับชุมชนของตน

การเห็นคุณค่าในศักยภาพของตน

นักศึกษาเรียนรู้ศักยภาพของตนผ่านพหุปัญญา Multiple Intelligences ซึ่งมากกว่าการประเมินผ่านความรู้ และทำให้ค้นพบศักยภาพของนักศึกษาที่แท้จริง ประกอบด้วย ปัญญาทางด้านมุมมองและมิติสัมพันธ์ Visual-spatialปัญญาทางด้านภาษา Linguistic-verbal ปัญญาทางด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ Logical-mathematicalปัญญาทางด้านการเคลื่อนไหว Body-kinesthetic ปัญญาทางด้านดนตรี Musical ปัญญาด้านการเข้าใจผู้อื่นและมนุษยสัมพันธ์ Interpersonal ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง Intrapersonal ปัญญาทางด้านธรรมชาติวิทยา Naturalistic

การทำงานเชิงสหวิทยาการ

การศึกษาคำอธิบายรายวิชาของวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล และคณะศึกษาศาสตร์สร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงวิชาการประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษาและวิชาการสื่อสารและการสร้างเครือข่ายในสังคมออนไลน์ ให้นักศึกษาทั้งสองคณะเรียนร่วมกันโดยออกแบบงานตามศักยภาพและธรรมชาติวิชาของศึกษาศาสตร์และวิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัล ซึ่งนักศึกษาครูใช้มุมมองจากการเข้าถึงข้อมูลและใช้สหวิทยาการทางสังคมศึกษาวิเคราะห์สื่อเพื่อรู้เท่าทันเทคโนโลยี สารสนเทศและดิจิทัลที่ปรากฏในสังคม และร่วมกันสร้างกระบวนการเปลี่ยนจากการที่เป็นผู้รับสารสู่การเป็นผู้ผลิตสื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมผ่านการทำงานกับครูและนักเรียนในพื้นที่ต่าง ๆ ของนักศึกษาวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล หรือการสร้างแบบจำลองการเรียนรู้ในวิชาแกนที่นักศึกษาสาขาวิชาต่างๆมาเรียนร่วมกัน ดังนั้นการปรับใช้มาตรฐานและตัวชี้วัดที่สัมพันธ์กันของแต่ละสาระมาบูรณาการเป็นจุดสำคัญเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันข้ามสาระและสร้างทางออกเชิงสหวิทยาการร่วมกัน

การขยับประเด็นจากเชิงปัจเจกสู่เชิงโครงสร้าง

ภาพฉายของการเรียนรู้ในพื้นที่ที่ขยับกระบวนการเชิงปัจเจกสู่การตั้งคำถามเชิงโครงสร้างตามบทบาทของพลเมืองที่สัมพันธ์กับแบบของพลเมือง (Kind of citizen) ของ Joel Westheimer ได้แก่ พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) พลเมืองที่มีส่วนร่วม (Participatory Citizen) พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมต่อสังคม (Justice-Oriented Citizen) ที่มองประเด็นของระดับพลเมืองที่หลากหลาย การทำงานชุมชนจึงเริ่มขยับมุมมองของการมองภาพในระดับย่อยที่เป็นเรื่องการรับผิดชอบและการปฏิบัติของผู้คนในพื้นที่ รวมถึงการสร้างพลังการมีส่วนร่วมของผู้คน

การเชื่อมโยงมุมมองที่เป็นอัตลักษณ์พื้นถิ่นกับการคิดเชิงมิติโลก

การเชื่อมโยงความเป็นพื้นถิ่นสู่การคิดเชิงมิติโลกผ่านสารสนเทศและดิจิทัล นักศึกษาสามารถวิเคราะห์มโนทัศน์ร่วมจากการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และประยุกต์ใช้มโนทัศน์ที่ปรากฏในพื้นที่อธิบายปรากฏการณ์ที่เดินขึ้นจากระดับท้องถิ่น ภูมิภาค ประเทศและนานาชาติผ่านความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรมและการคิดเชิงมิติโลก

3.8 แนวทางในการขยายผล

การออกแบบการขยายผลระดับที่ 1 โครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ระดับปฏิบัติการ (Level I) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างโรงเรียนต้นแบบทั้ง 10 โรงเรียนและนำรูปแบบการเรียนรู้นวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการใช้กับโรงเรียนเครือข่าย 10 โรงเรียน

การพัฒนากรอบวิจัยเชิงสหวิทยาการร่วมกันระหว่างคณะศึกษาศาสตร์และวิทยาลัยนวัตกรรมนานาชาติดิจิทัล ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีในในการสร้างกระบวนการ R to R (Routine to Research) การพัฒนางานประจำสู่งานวิจัย โดยเชื่อมกระบวนวิชากับงานวิจัยและนำนักศึกษาปฏิบัติการเชิงพื้นที่ ผ่านโครงการนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อสังคม (Young Social Innovator) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานแบบผสาน (HCBL : Hybrid Community-based Learning)

3.9 ปัญหาและอุปสรรค

ธรรมชาติวิชาของทั้งสองคณะและลีลาการเรียนรู้มีธรรมชาติวิชาที่แตกต่างกันต้องอาศัยการปรับตัวและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ความสามารถทางด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษที่นักศึกษาต้องเรียนรู้มากขึ้นเพื่อสร้างความเข้าใจผ่านการสื่อความและดำเนินโครงการร่วมกัน

นักศึกษาเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์โควิดมา 2 ปี การปรับตัวและการสร้างปฏิสัมพันธ์กับภาคส่วนต่าง ๆ จึงต้องปูพื้นฐานการทำงานภาคสนามเพื่อให้นักศึกษานำไปปรับใช้ได้ เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์กับชุมชน (Inter personal Intelligence) การออกแบบคำถามระดับพื้นฐานและระดับสูงที่ใช้กับชุมชน เป็นต้น

กระบวนการเรียนรู้มีระยะเวลาจำกัดคือ 1 ภาคการศึกษา ทำให้โครงงานขอแต่ละกลุ่ม ดำเนินการถึงเป้าหมายที่แตกต่างกัน เช่น ขั้นออกแบบจำลอง ขั้นการทดลองใช้และเปลี่ยนแปลงสังคมในเชิงพื้นที่ดังนั้นการออกแบบการวัดและประเมินผลจึงต้องประเมินพัฒนาการของกระบวนการมากกว่าการประเมินความสำเร็จของชิ้นงาน

5. การอภิปรายผลตามประเภททุน

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการผ่านนวัตกรเพื่อสังคมรุ่นเยาว์โดยใช้การเรียนรู้ Type C Plus บูรณาการข้ามกระบวนวิชาระหว่างคณะผ่านการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาของทั้งสองคณะได้แก่ 071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ และ 888106 การสื่อสารและการสร้างเครือข่ายในสังคมออนไลน์ วิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่พิจารณาองค์ประกอบดังต่อไปนี้

เป้าหมาย - คำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนที่ที่วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อดึงคำสำคัญหรือมโนทัศน์หลักของกระบวนวิชาเพื่อออกแบบการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนสามารถสัมฤทธิ์ผลการเรียนรู้ตาม มคอ.3 ที่กระบวนวิชาระบุไว้

ลีลาการเรียนรู้และธรรมชาติพฤติกรรมของผู้เรียน - การออกแบบการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับธรรมชาติและพฤติกรรมของผู้เรียนเนื่องจากนักศึกษาทั้งสองคณะ คือ นักศึกษาครู คณะศึกษาศาสตร์ และนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรนานาชาติ ที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชาของวิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล มีลีลาการเรียนรู้และวัฒนธรรมองค์กรแตกต่างกัน การวิเคราะห์ผู้เรียนราย

บุคคลและการสร้างกิจกรรมเพื่อละลายพฤติกรรม รวมทั้งการสร้างพื้นที่การเรียนรู้โดยใช้ศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง ดังนั้น โครงงานทั้ง 10 โครงงาน นอกจากจะแสดงอัตลักษณ์ของพื้นที่และนักเรียนในโรงเรียนแล้วนั้น โครงงานยังสัมพันธ์กับความสามารถของนักศึกษาและนักศึกษาใช้ความเชี่ยวชาญนั้นในการให้ข้อแนะนำกับนักเรียนได้

วิธีวิทยาการสอน – การออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคณาจารย์ทั้งสองคณะซึ่งมีธรรมชาติการออกแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน แต่การที่ได้สังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและการวิเคราะห์เนื้อหาวิชา ทำให้เปิดพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนการคิดและการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการทำงานระดับคณะ ข้ามคณะและภาคประชาสังคม บนพื้นฐานของศาสตร์วิชาชีพ

การวัดและการประเมินผล – เกิดโอกาสในการปรับรูปแบบการวัดและประเมินผลในแบบเดิม สู่การออกแบบเครื่องมือวัดในทิศทางที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นประโยชน์ทางตรงในการวัดศักยภาพที่แท้จริงและต่อยอดความรู้ความสามารถของนักศึกษา ในเกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อการเรียนการสอนและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สนับสนุนทุนสำหรับกระบวนการเรียนรู้ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ขอขอบคุณอาจารย์ ดร. Ahmad Dawod และอาจารย์ ดร. Michael Harris วิทยาลัยนานาชาตินวัตกรรมดิจิทัล ที่วิพากษ์งานของนักศึกษาและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในกระบวนการดำเนินการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันของทั้งสองคณะ

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์และวิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลที่เปิดโอกาสและสร้างพื้นที่การเรียนรู้กับนักศึกษา รวมทั้งขอบคุณนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์และนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่สร้างการเรียนรู้ร่วมกันและส่งผ่านองค์ความรู้นั้นแก่นักเรียนและชุมชนใน 10 พื้นที่ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการใช้วิชาความรู้แก่ภาคประชาสังคมอันยิ่งใหญ่

ขอบคุณคุณครูและนักเรียน ชาวบ้านภาคีเครือข่ายทั้ง 10 โรงเรียนและ 10 ชุมชนที่มอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สำคัญให้แก่นักศึกษาและคณาจารย์ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันและเปลี่ยนมุมมองทางการศึกษาที่มีค่ายิ่งจากบริบทจริง

7. บรรณานุกรม

Abdullah Konak*, Tricia K. Clark, Mahdi Nasereddin (2013) Using Kolb's Experiential Learning Cycle to improve student learning in virtual computer laboratories Penn State Berks, Information Sciences and Technology, Tulpehocken Road, PO Box 7009, Reading, PA 19610, United States

Anne-Lise Halvorsen, Nell K. Duke, Stephanie L. Strachan, and Cathy M. Johnso,2018. Engaging the Community with a Project-Based Approach .Social Education 82(1), pp. 24–29 National Council for the Social Studies. United State of America

Eric L. Ball and Alice Lai,2006.Pedagogy:Critical Approaches to Teaching Literature Language Composition and Culture . United State of America : Duke University Press

Jack Zevin (2015).Social Studies for the Twenty-First Century : Methods and Materials for Teaching in Middle and Secondary Schools . Routledge .United State of America

Lori Peek,Seth Guikema (2021). Unidisciplinarity to transdisciplinarity—A representation of increasing depth, breadth, and integration of knowledge

Mishra ,2019.Considering Contextual Knowledge: The TPACK Diagram Gets an Upgrade, Journal of Digital Learning in Teacher Education, 35:2, 76-78, DOI:10.1080/21532974.2019.1588611.Retrieved on 22 October 2020

MIDL Seminar Documents : Power in the Hands of Citizens change maker(Conference on Media, Information and Digital Literacy (MIDL) for Social Justice:Empowering Citizens to Create Change on 20-21 July 2017 at The Man Hotel Darin, Samyan, Bangkok

Mangkhang, C.,& Kaewpanya, N. ,2021. The Digital Etiquette Enhancing to Global Citizenship of Social Studies Teachers in a New Normal Society. Higher Education Studies, 11(3), 89-94. doi:10.5539/hes.v11n3p89. Retrieved on 28 October 2021

UNESCO 2014 .Global Citizenship Education : Preparing learners for the challenges of the twenty-first century . United Nations Education,Scientific and Cultural Organization France https://citl.illinois.edu/paradigms/design-thinking Center for Innovation in Teaching & Learning UNIVERSITY OF ILLINOIS URBANA-CHAMPAIGN

057137 : กีฬาเพื่อสุขภาพ
057420 : การจัดการแข่งขันกีฬา
"กีฬาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ด้านสุขภาพ การจัดการและการทำงานร่วมกัน"

สราวุฒิ พงษ์พิพัฒน์[1] และ กฤษณะ บุญประสิทธิ์[2]

[1]สาขาวิชาพลศึกษา (ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาวะ, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

[2]สาขาวิชาพลศึกษา (ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาวะ, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

E-mail : sarawut.p@cmu.ac.th, kritsana.b@cmu.ac.th

ข้อมูลกระบวนวิชา
☑ บรรยาย ☐ ปฏิบัติ ☐ อื่น ๆ

จำนวนนักศึกษา 86 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการรายงานผลการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่าง 2 รายวิชา ปีการศึกษา 2565 ได้แก่ รายวิชา 057137 กีฬาเพื่อสุขภาพ ผู้เรียนเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 51 คน มีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อส่งเสริมสุขภาพกาย จิตใจ และสังคม สามารถสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย และเลือกเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับเพศ วัย และสภาพร่างกายของตนเอง รายวิชา 057420 การจัดการแข่งขันกีฬา ผู้เรียนเป็นนักศึกษาในหลักสูตรสาขาวิชาพลศึกษา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 35 คน มีเนื้อหาเรียนรู้เกี่ยวกับปรัชญาและอุดมการณ์ของการแข่งขันกีฬา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดการแข่งขันกีฬา หลักการจัดดำเนินการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ข้อบังคับและระเบียบการแข่งขัน วิธีการจัดการแข่งขัน พิธีเปิดและพิธีปิด

ผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษาทั้งสองรายวิชามีการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยมีบทบาทหลักในการเรียนรู้และหนุนเสริมระหว่างรายวิชาในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Constructivist) ด้วยตนเอง ได้แก่ การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม สามารถจัดกิจกรรมและทำงานร่วมกัน โดยการประยุกต์ใช้ความรู้นำไปสู่การปฏิบัติจนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผลจากการสะท้อนคิดจากนักศึกษา พบว่า กิจกรรมในรายวิชามีจำนวนชิ้นงานมาก ทำให้มีเวลาในการวางแผนการดำเนินกิจกรรมน้อยเกินไป และผลการเมินอาจารย์ผู้สอนและกระบวนวิชาอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 1, กีฬาเพื่อสุขภาพ 2, การจัดการกีฬา 3

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญสูงมาก เนื่องจากวงการการศึกษากำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและซับซ้อน ตั้งแต่ทฤษฎีการเรียนรู้ไปจนถึงวิธีการสอนและเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น เราจำเป็นต้องปรับปรุงวิธีการเรียนรู้และการสอนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบูรณาการรายวิชาที่มีความเชื่อมโยง สอดคล้องและเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา จากเดิมการเรียนการสอนส่วนใหญ่เป็นแบบการสอนที่ผู้สอนกำหนดในประมวลรายวิชานั้น ๆ เป็นหลัก ยังขาดการประยุกต์เชื่อมโยงความรู้ และขาดการจัดการและความร่วมมือในการเรียนรู้ระหว่างแหล่งเรียนรู้ หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่เป็นทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาใกล้เคียงและสอดคล้องกัน ประกอบกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ในรูปแบบโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนผู้สอนให้เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา ทีมผู้สอนจึงได้เสนอโครงการฯ บูรณาการการจัดการเรียนรู้ข้ามกระบวนวิชา ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 รายวิชา

เป้าหมายเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนยุคใหม่ หากให้เกิดประสิทธิผลจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการพิจารณากันในหลายประเด็น ที่สำคัญคือการพิจารณาว่านักศึกษาจะเรียนรู้ได้อย่างไร มีกลไกและเงื่อนไขที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างไร อันเป็นเป้าหมายในกระบวนการพัฒนา แต่ต้องคำนึงถึงตัวนักศึกษาเป็นสำคัญ ตามคำกล่าวของ เฮอร์เบิร์ต เอ. ไซมอน (Herbert A. Simon) 1996 ที่ว่า การเรียนรู้เป็นผลมาจากสิ่งที่นักศึกษาทำและคิดเท่านั้น ผู้สอนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาให้ก้าวหน้าไปได้โดยการมีอิทธิพลต่อสิ่งที่นักศึกษาทำเพื่อการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ชี้นำทิศทาง และหนุนเสริมให้เกิดคุณภาพของพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา ให้เกิดการเชื่อมโยงและบูรณาการความรู้ในแต่ละเรื่องเข้าด้วยกันทำให้เกิดโครงสร้างความรู้ที่จัดระเบียบอย่างถูกต้องตามขั้นตอน สามารถประยุกต์และดึงความรู้มาใช้งานได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิผลและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเองได้ รู้จักประเมินความต้องการ ประเมินความรู้และทักษะของตนเอง วางแผนแนวทาง ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงกระบวนการของตนได้อย่างเหมาะสม จึงต้องอาศัยกระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือประเมินร่วมกับผู้อื่น

2. หลักการและวิธีการจัดการเรียนรู้

การบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

- การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่ม

- การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

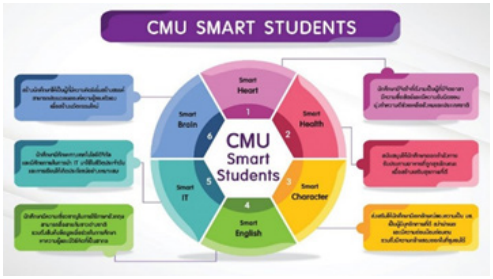
การบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

- การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning)

- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

- การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสองวิชา จะเป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงเนื้อหา และสามารถทำงานร่วมกันให้สอดคล้องกับการเป็น CMU Smart Student



รูปที่ 1 CMU Smart Student
แหล่งที่มา: https://sdd.oop.cmu.ac.th/sddnew/th/cmu-smart-students/

3. กระบวนการเรียนรู้และการประเมินผล

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ระหว่าง 2 รายวิชา ได้แก่ รายวิชา 057137 กีฬาเพื่อสุขภาพ ผู้เรียนเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 51 คน มีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อส่งเสริมสุขภาพกาย จิตใจ และสังคม สามารถสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย และเลือกเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับเพศ วัย และสภาพร่างกายของตนเอง รายวิชา 057420 การจัดการแข่งขัน ผู้เรียนเป็นนักศึกษาหลักสูตรสาขาวิชาพลศึกษา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 35 คน มีเนื้อหาเรียนรู้เกี่ยวกับปรัชญาและอุดมการณ์ของการแข่งขันกีฬา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดการแข่งขันกีฬา หลักการจัดดำเนินการแข่งขัน คณะกรรมการจัดการแข่งขัน ข้อบังคับและระเบียบการแข่งขัน วิธีการจัดการแข่งขัน พิธีเปิดและพิธีปิด

ผู้สอนทั้งสองวิชาจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Constructivist) ด้วยตนเอง ได้แก่ การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) และหนุนเสริมวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นนวัตกรรมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้

ผู้สอนสร้างโจทย์ให้กับผู้เรียนเพื่อการจัดทำชุดความรู้เรื่องความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของทั้งสองรายวิชา จัดโครงการ/ กิจกรรมให้เชื่อมโยงสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผลการดำเนินการสามารถประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อแสดงถึงความครอบคลุม ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทั้งสองรายวิชา มีการประเมินผู้เรียนแบบ Authentic Assessment จากชิ้นงานของนักศึกษา เช่น รายงานผลการดำเนินกิจกรรม/โครงงาน มีการประเมินผู้เรียนจากกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียน เช่น การนำเสนอ เสวนา เกม มีการประเมินผู้เรียนจากผู้ร่วมเรียน เช่น การแสดงความเห็นจากเพื่อนในชั้นเรียน การใช้ Peer review ที่สะท้อนให้เห็นถึงผลการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้แก่ Reflection, AAR, Groups Assessment ได้แก่

- จัดชุดความรู้ ให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและสามารถบูรณาการความรู้จากวิชากีฬาเพื่อสุขภาพ นำไปสู่เนื้อหารายวิชาการจัดการแข่งขัน และประยุกต์ใช้ความรู้ร่วมกัน

- จัดทำชุดความรู้เรื่องความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของหลักการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ และการเล่นกีฬาเพื่อการแข่งขัน

- จัดทำสื่อการเรียนรู้เรื่องปัจจัยและกระบวนการจัดการแข่งขันกีฬา

- จัดทำเครื่องมือและสารสนเทศ/ การสร้างสื่อวิดีโอเพื่อเสริมการเรียนแบบ Flipped Classroom

และการใช้ MS Teams ในการสื่อสารในรายวิชา

- จัดทำสารสนเทศเพื่อเป็นแนวทางการจัดการความรู้ด้านการกีฬาเพื่อสุขภาพและการจัดการแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ

- จัดทำชุดความรู้ต่าง ๆ นำไปเผยแพร่ แบ่งปันในระบบการจัดการความรู้ที่ผู้สอนกำหนด

- จัดทำรูปแบบการประเมินสุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และประเมินผลการแข่งขันกีฬา ในรูปแบบ electronic assessment

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมบูรณาการข้ามกระบวนวิชา ดังนี้

- กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 การประยุกต์ใช้ความรู้สู่การนำไปปฏิบัติ (20%) เป็นการนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรม รายวิชากีฬาเพื่อสุขภาพบูรณาการร่วมกับรายวิชาการจัดการแข่งขัน ได้แก่ การสัมมนาโดยเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ การประชุมวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายเพื่อเลือกกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมกับเพศ วัย สภาพร่างกาย ปัจจัยเอื้อต่อการจัดการแข่งขันและการวางแผนในการจัดการแข่งขันกีฬา

- กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 การเลือกกิจกรรมกีฬาและจัดการแข่งขันกีฬาให้เหมาะสมกับการสร้างเสริมสุขภาพของตนได้ (30%) เป็นการนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรม รายวิชากีฬาเพื่อสุขภาพบูรณาการร่วมกับรายวิชาการจัดการแข่งขัน ได้แก่ ผลจากการประเมินสุขภาพจากการเล่นกีฬา ผลการเล่นกีฬาตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล (Target Heart rate) และผลจากการประเมินการจัดการแข่งขันกีฬา

รวมคะแนนส่วน Active Learning ในแต่ละวิชาคิดเป็นอย่างน้อย 50% ของคะแนนทั้งหมด โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ร่วมกันแบบบูรณาการทั้งสองรายวิชา ดังนี้

- การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) (10%) ผู้เรียนมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้ทดลองปฏิบัติ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

- การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) (10%) ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้แสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู โดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

- การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) (20%) ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยจัดเป็นกลุ่มตามความชอบ/ ความถนัด ในประเภทกีฬาที่เลือก

- การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) (10%) ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

- ตัวอย่างการที่นักศึกษาร่วมจัดมหกรรมการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมทางกาย ครั้งที่ 3 (3rd PESA GAMEs 2023) ระหว่างวันที่ 11-19 มีนาคม 2566 มี 6 ชนิดกิจกรรม/กีฬา ช่องทางกิจกรรมและรายละเอียดกิจกรรม

1) PE CMU Tournament FIFA Online https://www.facebook.com/profile.php?id=100090640268858

2) ROV PE Tournament 2023 https://www.facebook.com/profile.php?id=100090273713249

3) PE Football Championship 2023 https://www.facebook.com/profile.php?id=100090647527974

4) PE Warminton 2023 https://www.facebook.com/profile.php?id=100090536383347

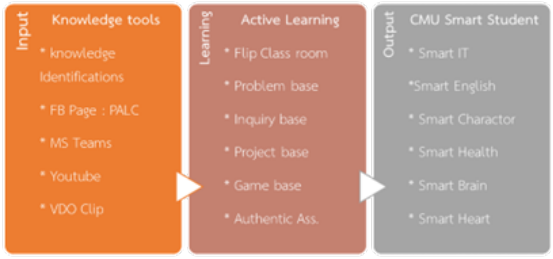
5) PE Jumping ROPE 2023 https://www.facebook.com/profile.php?id=100076571469698

6) PEESA 2 Point Basketball Challenge https://www.facebook.com/profile.php?id=100090705935016

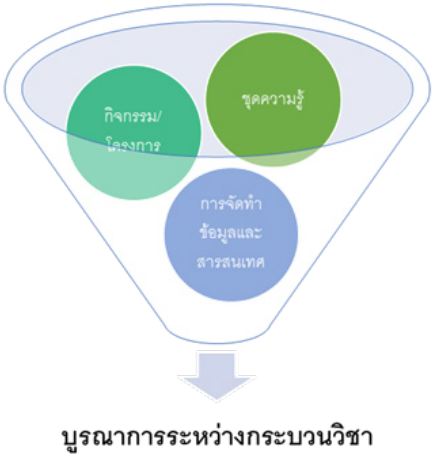
5. รูปภาพ



รูปที่ 2 สื่อและเครื่องมือการจัดการเรียนการสอน



รูปที่ 3 รูปแบบกระบวนการเรียนรู้



รูปที่ 4 รูปแบบการบูรณาการระหว่างกระบวนวิชา



รูปที่ 5 Facebook page: PALC สำหรับเผยแพร่ แบ่งปันความรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



รูปที่ 6 การจัดทำการแบบประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์







รูปที่ 7 การจัดสัมมนาให้ความรู้โดยวิทยากรภายนอก









รูปที่ 8 มหกรรมการจัดการแข่งขันกีฬาเพื่อสุขภาพ

6. สรุป

ผลการเรียนรู้จากการบูรณาการสองรายวิชาช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์: การบูรณาการสองรายวิชาช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลและความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องที่ศึกษา นักศึกษาจะได้เรียนรู้การใช้กรอบความคิดและขั้นตอนวิธีในการแก้ไขปัญหา และนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

2. ทักษะการสื่อสาร: การบูรณาการสองรายวิชาช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการสื่อสารที่สำคัญ นักศึกษาจะได้เรียนรู้การจัดทำสารสนเทศรายงานผลการเรียนรู้ที่เป็นระเบียบและชัดเจน การนำเสนอผลงาน และการใช้ภาษาที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพในการอธิบายและสื่อสารความรู้ที่ได้รับ

3. การแก้ไขปัญหา: การบูรณาการสองรายวิชาช่วยเพิ่มความสามารถในการแก้ไขปัญหา นักศึกษาจะได้รับการฝึกฝนในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เรียนรู้ทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนในกระบวนการแก้ไขปัญหา

4. ทักษะทางเทคนิค: การบูรณาการสองรายวิชาสามารถพัฒนาทักษะทางเทคนิคเชิงลึกในแต่ละวิชา นักศึกษาอาจได้เรียนรู้การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการวิเคราะห์ข้อมูล

5. ทักษะการทำงานเป็นทีม: การบูรณาการสองรายวิชาสอนส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม เนื่องจากนักศึกษาอาจได้รับโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความเชี่ยวชาญในวิชาที่แตกต่างกัน การทำงานเป็นทีมจะส่งผลให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะในการสื่อสาร การเรียนรู้จากผู้อื่น และการแก้ไขปัญหาร่วมกัน

การบูรณาการสองรายวิชาจึงมีความสำคัญในการเสริมสร้างทักษะที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ นักศึกษาจะได้รับประโยชน์ไม่เพียงแค่ในการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานวิชาชีพในอนาคตได้อีกด้วย

7. ปัญหาและอุปสรรคและแนวทางการแก้ปัญหา

ในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการนั้น มีข้อควรระวังและวิธีการจัดการที่สำคัญเพื่อให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

1. การวางแผนอย่างถูกต้อง: การบูรณาการสองรายวิชาควรมีการวางแผนที่เหมาะสมและชัดเจน เพื่อให้นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการเรียนรู้ในแต่ละวิชา และการ บูรณาการรวมกัน

2. การสื่อสารที่ชัดเจน: เป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้สอนควรสื่อสารอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการบูรณาการและแนวทางการเรียนรู้ในแต่ละวิชา นอกจากนี้นักศึกษาควรสื่อสารกันเองในกลุ่มเพื่อแบ่งปันความเข้าใจและประสบการณ์ที่ได้รับ

3. การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม: สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้แบบบูรณาการ การจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ อุปกรณ์ เครื่องมือ เทคโนโลยี และสถานที่เรียนรู้ที่เหมาะสมจะช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การแบ่งหมวดหมู่งาน: ในกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ การแบ่งหมวดหมู่งานเพื่อกระจายหรือกระจายความรับผิดชอบในกลุ่ม สามารถช่วยลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

5. การติดตามและประเมินผล: การติดตามและประเมินผลเป็นขั้นตอนสำคัญในการบูรณาการสองรายวิชา ผู้สอนควรติดตามความคืบหน้าของนักศึกษาและให้คำแนะนำในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้การประเมินผลเป็นวิธีในการวัดความสำเร็จและประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ

6. การระบุและแก้ไขปัญหา: การบูรณาการสองรายวิชาอาจเกิดปัญหาที่ต้องแก้ไขร่วมกันระหว่างนักศึกษา ในกรณีที่เกิดปัญหาควรสร้างพื้นที่ให้นักศึกษาและผู้สอนสามารถพูดคุยและแก้ไขปัญหาได้อย่างเปิดเผยและสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องการการวางแผนและการทำงานร่วมกันจะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้มอบทุนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ขอขอบคุณวิทยากรพิเศษ ในการบรรยายให้ความรู้กับนักศึกษา และขอขอบคุณนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งสองรายวิชามา ณ ที่นี้

9. เอกสารอ้างอิง

[1] SIMON, Herbert A. (1996) Models of My Life, Cambridge, MA: The MIT Press, 1996, originally published: New York: Basic Books, 1991.

[2] กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2564). CMU Smart Student, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: https://sdd.oop.cmu.ac.th/sddnew/th/cmu-smart-students/

114103 : ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพประวัติศาสตร์การถ่ายภาพชั้นเรียนที่ ยืดหยุ่น สนุกสนานและเป็นมิตรกับผู้เรียน

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 34 คน
ระดับ ☑ ปริญญาตรี ☐ บัณฑิตศึกษา

บทคัดย่อ

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนแบบ Objective Base Learning มุ่งสร้างชั้นเรียนที่ ยืดหยุ่น สนุกสนานและเป็นมิตรกับผู้เรียน กระบวนวิชานี้ปรับเปลี่ยนรูปแบบจากการบรรยายไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคลังสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ควบคู่ไปกับกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อพิชิตโจทย์ที่ส่งเสริมความคิดและทักษะ โดยประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้ศึกษามาผลิตสร้างผลงานรายวิชา “ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ” 114103

ผลลัพธ์ที่ได้จากการปรับเปลี่ยนชั้นเรียนในเชิงคุณภาพสามารถสะท้อนผ่านผลงานในรายวิชา ที่แสดงให้เห็นองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับอันเป็นความรู้ที่ถูกต่อยอดและนำไปประยุกต์ใช้ โดยส่งมอบผ่านผลผลิตในกิจกรรมและโครงงานที่กำหนดไว้ได้ตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้ความคิดเห็นจากผู้เรียนส่วนหนึ่งที่มีต่อกระบวนวิชาสะท้อนถึงการเรียนการสอนในลักษณะชั้นเรียนกิจกรรมช่วยลดความน่าเบื่อ ทว่าในภาพรวมหากมีวิชาที่มีลักษณะ Active Learning มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อพลังในการเรียนรู้ของผู้เรียนเช่นกัน

คำสำคัญ: การถ่ายภาพ, ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ, ทักษะการเรียนรู้, Objective Learning Education

1. บทนำ

วิชาประวัติศาสตร์การถ่ายภาพเป็นรากฐานความเข้าใจของนักศึกษาสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ที่จะรับทราบถึงร่องรอยการพัฒนากรอบความคิดด้านการถ่ายภาพ เทคนิคและกระบวนการ รวมถึงทฤษฎีแนวคิดทัศนศิลป์ด้านการถ่ายภาพ เนื้อหาวิชามุ่งนำเสนอที่มาที่ไปรวมถึงบทบาทและหน้าที่ของภาพถ่ายในแต่ละยุคสมัย กรอบการศึกษาจึงมุ่งเน้นสำรวจและสืบค้นกระแสพัฒนาการและหน้าที่ของภาพถ่ายที่ถูกใช้งานทั้งในฐานะสื่อบันทึกและภาพในบริบททางศิลปะ ความต้องการสื่อบันทึกและนำเสนอภาพแทนของสรรพสิ่งจากการบุกเบิกของเหล่านักวิทยาศาสตร์และศิลปินเพื่อสร้างเครื่องมือที่จะเก็บบันทึกและถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้เห็นเรื่องราวหรือเหตุการ พลังของภาพถ่ายที่เป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมโลก จากจุดเริ่มต้นที่เหล่านักบุกเบิกแสวงหากระบวนการทางเคมี นำไปสู่การวาดภาพด้วยแสง จนเกิดพัฒนาการด้านเทคโนโลยีการถ่ายภาพ

การพัฒนาเชิงสุนทรียศาสตร์ กระแสความนิยมในแต่ยุคสมัย หน้าที่และการใช้งาน รวมถึงความหมายและแรงจูงใจในการถ่ายภาพรูปแบบต่าง ๆ อาทิการถ่ายภาพในฐานะสื่อบันทึกเชิงกลไกและการถ่ายภาพในฐานะงานศิลปะเป็นต้น การถ่ายทอดหรือส่งมอบความรู้ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความใส่ใจและสนใจเพื่อที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาประวัติศาสตร์เชิงลึกได้จึงเป็นเป้าหมายสำคัญ

เพื่อสร้างวิชาประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ กระบวนวิชานี้ได้ถูกปรับเปลี่ยนแนวทางการสอนจากการบรรยาย 100 % สู่การเรียนรู้ด้วยตนเองควบคู่กับการทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งตอบโจทย์การทดลอง การวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความรู้ รวมถึงการเสวนากลุ่ม ฝึกฝนการนำเสนอข้อค้นพบ ภายใต้การศึกษาแบบมุ่งเป้า (OBE) โดยมีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนให้น้ำหนักคะแนนจากกิจกรรมไม่น้อยกว่า 50%

2. จัดการเรียนภาคบรรยายเพื่อสรุปเนื้อหาสำคัญเท่าที่จำเป็น (ไม่เกิน 30% / 4 สัปดาห์)

3. สร้างความสนใจเพื่อชักจูงเข้าสู่บทเรียน ด้วยโจทย์การเรียนรู้

4. มอบหมายคลังความรู้ให้ศึกษาล่วงหน้าจัดลำดับเนื้อหาและชิ้นงานเพื่อสะท้อน ADP ตามกรอบ PLO และ COL

7. จัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 7 ครั้ง โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ประกอบด้วย

- กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต จำนวน 4 ครั้ง
- กิจกรรมเสวนากลุ่มในโจทย์หรือหัวข้อที่กำหนดให้ จำนวน 2 ครั้ง
- กิจกรรมการนำเสนอรายงานจากการศึกษาค้นคว้าในหัวข้อที่สนใจ จำนวน 1 ครั้ง
- กิจกรรมประกวดโครงงาน จำนวน 1 ครั้ง

2. ข้อตกลงร่วมกันของชั้นเรียน

เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบมุ่งเป้าและสอดคล้องกับการเรียนแบบลดการบรรยาย การวัดผลของกระบวนวิชาเป็นการสะท้อนองค์ความรู้ที่ได้รับผ่านโจทย์และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและขับเคลื่อนชั้นเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ผู้เรียนตกลงกำหนดค่านำหนักของชิ้นงานและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์คิดเป็นค่านำหนักคะแนนเก็บไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- มีการสอบเก็บคะแนน (Quiz) เพื่อทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียนได้โดยกำหนดค่านำหนักคะแนนสอบทั้งหมดไว้ไม่เกินร้อยละ 10
- คะแนนการมีส่วนร่วมไว้ที่ร้อยละ 10 รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน

เงื่อนไขและเกณฑ์ในการประเมิน (Criterial) ในรายวิชาเป็นการตกลงร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอนตามกรอบวัตถุประสงค์ของวิชาเพื่อสะท้อนองค์ความรู้ผ่านการแสดงความคิดเห็น สื่อสารหรือให้ข้อมูลพร้อมยกตัวอย่างประกอบในรายงานหรือการสนทนากลุ่มได้อย่างเหมาะสม ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ สามารถสืบค้นและนำเสนอโครงงานการค้นคว้าอิสระโดยระบุข้อมูลและนำเสนอที่มาที่ไปได้อย่างถูกต้องเที่ยงตรง การวัดผลของกระบวนวิชาจึงไม่ใช่แค่การทำแบบทดสอบ แต่เป็นการมอบโจทย์ให้ผู้เรียนรวมกันมีส่วนร่วมขับเคลื่อนชั้นเรียน สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สนับสนุนแหล่งข้อมูลและทรัพยากรพื้นฐานที่เหมาะสมกับหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจให้สามารถผลิตและนำเสนอในรูปแบบคลิปวิดีโอเชิงวิชาการให้มีคุณภาพสามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ต่อไป

3. กรอบแนวคิดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดหลัก (Core Idea) ของกระบวนวิชา คือการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ “ผู้เรียนไม่ใช่ผู้รับข้อมูลแต่เพียงฝ่ายเดียว” แตกต่างจากการสอน

แบบบรรยายรูปแบบเดิมที่ผู้เรียนจะรับข้อมูลผ่านการบอกเล่าในชั้นเรียน ซึ่งขอบเขตเนื้อหาของวิชาที่มีปริมาณมาก ศักยภาพในการทำความเข้าใจประเด็นสำคัญผ่านการฟังบรรยายมีประสิทธิภาพต่ำ เนื่องด้วยผู้เรียนอาจขาดความสนใจ ในทางตรงข้ามหากเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจบรรยากาศของชั้นเรียนจะการมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ เกิดการแสดงความคิดเห็นของตนเองในบริบทแวดล้อมอื่น ๆ ผู้สอนจึงพยายามกำหนดหมุดหมายสำคัญของประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจรวมถึงตั้งโจทย์ปลายเปิดเพื่อชักจูงผู้เรียนไปสู่การศึกษาในขอบเขตและพื้นที่ ๆ ตนเองสนใจก่อนนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชิ้นงานหรือรายงาน

กรอบการเรียนรู้ในลักษณะการจัดเนื้อหาตามกรอบความสนใจ ช่วยสร้างให้เกิดความเข้าใจเชิงประเด็นได้มากกว่า การให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสิ่งที่ที่จำเป็น / ไม่สนใจ / พยายามท่องจำเนื้อหาแต่เพียงอย่างเดียว อีกทั้งความเข้าใจ (ที่เกิดจากความสนใจ) ยังสามารถขยายขอบเขตเกินเนื้อหาของกระบวนวิชาไปสู่รายละเอียดที่ลึกขึ้น เมื่อผู้เรียนสืบค้นเพิ่มเติมในหัวข้อหรือประเด็นเฉพาะนั้น ๆ



ภาพที่ 1 รูปแบบการประเมินผลเรียนแบบมุ่งเป้า

เป้าหมายในการปรับรูปแบบการเรียนการสอนโดยมุ่งสร้างจุดประสงค์การเรียนเรียนใหม่ดังนี้

• ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนให้สนุกภาย มีบรรยากาศของการแข่งขันและประยุกต์ใช้องค์ความรู้สู่ผลงานสร้างสรรค์

• สร้างทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกันและสร้างแรงบันดาลใจผ่านกิจกรรมเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

• ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ผ่านการระดมความคิด (สนทนากลุ่ม) มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

• สร้างโอกาสในการตั้งคำถามและหาคำตอบแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างผู้เรียน

เมื่อกำหนดกรอบแนวคิดการเรียนรู้ Learning Object ขั้นตอนแรกในการสร้างกรอบการเรียนรู้คือการกำหนดเนื้อหาและขอบเขต เพื่อนำมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเรียงลำดับจากเนื้อหาที่เป็นพื้นฐานซึ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ จากนั้นต่อยอดไปสู่ประเด็นเชิงประวัติศาสตร์อื่น ๆ ในวิชาเมื่อสามารถกำหนดขอบเขตเนื้อหาจึงเริ่มออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องและมุ่งสะท้อนการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ และแสดงถึงการสร้างทักษะที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักและย่อยของรายวิชา กรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้นอกเหนือจากการศึกษาผ่านคลังความรู้ที่มอบหมายผู้เรียนจำเป็นเป็นต้องขยายไปสู่การศึกษาค้นคว้าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์เพิ่มเติมด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ที่เชื่อถือได้ ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

4. การใช้งานสื่อและเทคโนโลยี ICT

เพื่อสิ่งเสริมแนวทางการเรียนการสอนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมผู้สอนจากกิจกรรมการเรียนรู้รวมถึงโครงงานการค้นคว้าด้วยตนเอง (Final Project) การสนับสนุนองค์ความรู้และทรัพยากรพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแข่งขันและส่งเสริมการเรียนการสอนให้มีสีสัน ไม่เพียงแต่ผู้เรียนได้สนุกไปกับการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนองค์ความรู้เชิงประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ การจัดให้มีเงินรางวัลแก่ผู้เรียนที่สามารถสร้างสรรค์ผลงาน และ โครงงานฯ ยอดเยี่ยม สามารถสร้างแรงจูงใจได้มากขึ้น รวมถึงการสร้างต้นทุนให้ผู้เรียนทุกคนด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐานที่เรียบง่ายลดความเหลื่อมล้ำด้านต้นทุน ผู้สอนกำหนดให้ใช้งานแอปพลิเคชันสำเร็จรูป แคนวา (Canva) ในการผลิตสื่อนำเสนอและวิดีโอ เข้าใช้งาน

แบบการศึกษา (Education Uses) ได้เต็มรูปแบบโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยกำหนดให้ผลงานทั้งหมดต้องถูกนำเสนอสู่สาธารณะในช่องทาง Social Media โดยติด hashtag #fotoHISTORY2022 โดยการสร้างบัญชีผู้ใช้ด้วยอีเมลมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (@cmu.ac.th) ซึ่งสามารถเข้าใช้งานแบบการศึกษา (EDU) ได้เต็มระบบและไม่มีค่าใช้จ่าย

5. ชั้นเรียนและการสั่งงาน

การประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ ออกแบบให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งสร้างบรรยากาศการสนทนา เพื่อสร้างผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพึงประสงค์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย

- มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนสามารถคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ในประเด็นที่เป็นสาระสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ฯ
- ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้เพื่อผลิตและส่งมอบชิ้นงานสู่สาธารณะ

โดยมุ่งสร้างศักยภาพของผู้เรียนด้วยทักษะพึงประสงค์ 3 ประการประกอบด้วย

- ทักษะการเรียนรู้
- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

เพื่อให้สอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนแนวทางการสอนโดยลดการบรรยายไปสู่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตามกรอบกรอบแนวคิดการเรียนรู้ Learning Object ผู้สอนกำหนดเนื้อหาและรายละเอียดรายสัปดาห์ให้สอดคล้องกับ Learning Outcome โดยมีรายละเอียดดังนี้

LO : 1 ทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์

รูปแบบการประเมิน : การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) ประเมินจากการฝึกทดลองสร้างผลงานภาพเชิงสร้างสรรค์และกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย

เครื่องมือที่ใช้ : Rubric Scale / Peer Review

LO : 2 การมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบ

รูปแบบการประเมิน : การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เพื่อสะท้อนศักยภาพของผู้เรียนและการประเมินโดยการการสนทนา (Communication) เพื่อสะท้อนการทำงานร่วมกันในกิจกรรมกลุ่ม การสนทนาในชั้นเรียน รวมถึงการวิพากษ์ผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นบนฐานความรู้ความเข้าใจเชิงประวัติศาสตร์ได้

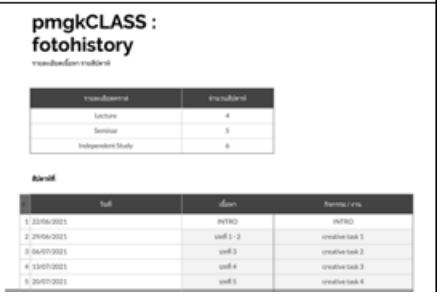
เครื่องมือที่ใช้ : Rubric Scale / Q&A

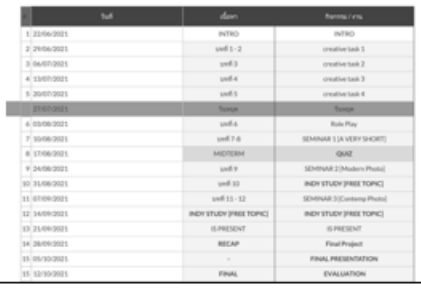
LO : 3 คุณลักษณะพึงประสงค์

รูปแบบการประเมิน : การประเมินแบบการสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) เพื่อสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการสืบค้นเชิงประวัติศาสตร์ การประยุกต์ใช้องค์ความรู้และนำเสนอเป็นวิดีโอคลิปได้อย่างถูกต้องและมีคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ : Rubric Scale / Peer Review

สัปดาห์ที่ 1 ชี้แจงรูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning และกำหนดข้อตกลงร่วมกัน

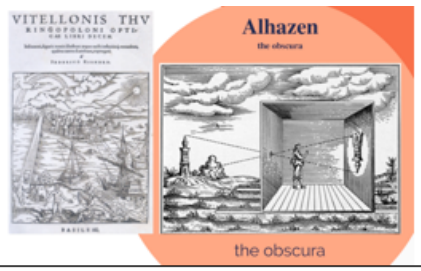
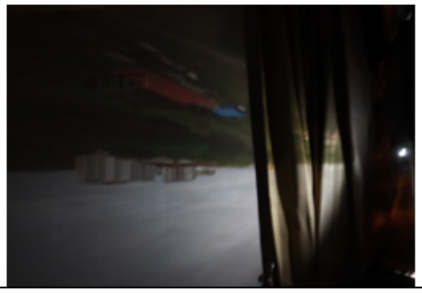
เนื้อหา	กำหนดข้อตกลงในรายวิชา ชี้แจงขอบเขตการเรียนภาคบรรยายและส่งมอบคลังสื่อการเรียนรู้ (หนังสือ เอกสาร และวีดีโอคลิป) สำหรับกิจกรรมในชั้นเรียน เกริ่นนำชั้นเรียนด้วยโจทย์และประเด็นเชิงวิพากษ์ “หากโลกนี้ไม่มีภาพถ่าย” เพื่อสร้างบทสนทนา และมอบหมายเป็นหัวข้อค้นคว้าให้ศึกษาล่วงหน้าด้วยตนเอง
Works	รายงานเชิงวิพากษ์ “หากโลกนี้ไม่มีภาพถ่าย”
Media	

Media	
Learning Outcome	LO1 / LO2
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

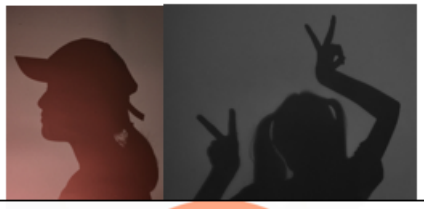
สัปดาห์ที่ 2 จำลองสถานการณ์สวมบทบาทสมมุติ

เนื้อหา	กำเนิดภาพถ่าย บทบาทหน้าที่พลังของภาพถ่ายและการดำรงอยู่ของภาพถ่ายในสังคมปัจจุบัน
Works	-
Media	
Activity	
Learning Outcome	LO1 / LO2
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

เนื้อหา	การพัฒนาสื่อไวแสงและกระบวนการถ่ายภาพยุคบุกเบิก สาธิต The Obscular เปลี่ยนห้องให้เป็นกล้องถ่ายภาพ
Works	creative task 1 เปลี่ยนห้องพักของตนเองเป็นกล่องมืด เลือกตำแหน่งของ Pin Hole ที่ต้องการแล้วบันทึกภาพทิวทัศน์ที่ปรากฏขึ้น
Media	
Activity	สาธิตปรากฏการ Pinhole Penomenal 
Learning Outcome	LO1 / LO2
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

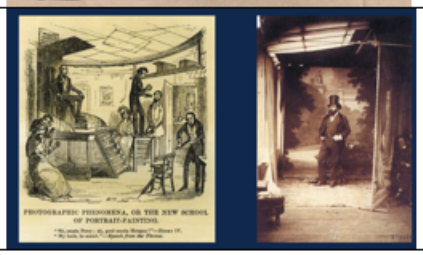
สัปดาห์ที่ 4 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

เนื้อหา	ความแตกต่างระหว่างภาพวาดและภาพถ่าย ซึ่งใช้ต้นทุนเวลาและกระบวนการสร้างภาพวาดบุคคล
Works	creative task 2 สร้างภาพเงาร่าง Physionotrace 
Media	

Activity	สาธิตหลักการ Shihouette
Learning Outcome	LO1 / LO2
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 5 กำเนิดของสตูดิโอถ่ายภาพและการใช้งานภาพถ่ายเชิงพาณิชย์ยุคแรก เพื่อเรียนรู้และค้นคว้ากำเนิดของสตูดิโอถ่ายภาพ

หมายเหตุ โจทย์นี้ผู้เรียนสามารถนำเสนอความร่วมสมัย และนำเสนอเอกลักษณ์บุคคลได้ตามที่ต้องการโดยไม่จำกัดเทคนิค

เนื้อหา	สตูดิโอเชิงพาณิชในยุคแรก กระแสความนิยมที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของสังคมที่มีต่อต่อการถ่ายภาพบุคคล
Works	creative task 3 Carte-de-visite[2] 
Media	
Activity	สาธิตหลักการภาพสตูดิโอพาณิชยุคบุกเบิก
Learning Outcome	LO1 / LO2
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 6 กิจกรรมเสวนากลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นที่สนใจ

เนื้อหา	กระแสการขับเคลื่อนและวิธีการยกระดับคุณค่าของภาพถ่ายในบริบทของผลงานศิลปะ
Works	เลือกหัวข้อจากการเสวนาที่สนใจมาศึกษาต่อยอดแล้วสร้างเป็นรายงานพร้อมแผนภาพสรุปเนื้อหา
Media	
Activity	เสวนากลุ่มในโจทย์หรือหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ 
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 7 นำเสนอผลงานการค้นคว้า (ต่อเนื่องจากหัวข้อที่สรุป) โจทย์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน

เนื้อหา	กระแสการถ่ายภาพในประเทศไทย (ภาพถ่ายพิศเจริญ)
Works	นำเสนอรายงานพร้อมแผนภาพสรุปเนื้อหา
Media	
Activity	นำเสนอรายงานการค้นคว้าในโจทย์ที่ผู้เรียนสนใจ 
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 8 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทดลองกระบวนการสร้างภาพในอดีต

เนื้อหา	เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงสภาวะการณ์ที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนแนวคิดและกระแสศิลปะเชิงแนวคิดที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพถ่ายที่ถูกใช้งานเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนสังคม

Works	creative task 4 Dadaism[3] 
Media	
Activity	บรรยายประวัติศาสตร์แนวคิดเพื่อถ่ายทอดประเด็นและปัจจัยที่ขับเคลื่อนการถ่ายภาพสู่การเป็นเครื่องมือทางสังคม
Learning Outcome	LO1 / LO2
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 9 กิจกรรมกิจกรรมเสวนากลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอประเด็นที่สนใจ

เนื้อหา	จัดเวทีเสวนากลุ่มในโจทย์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน (Modern Photography) เพื่อสะท้อนธรรมชาติของภาพถ่าย ซึ่งเกิดขึ้นจากหลักการทางวิทยาศาสตร์

Works	แยกกลุ่มเพื่อระดมความคิดเห็นในประเด็นธรรมชาติของภาพถ่ายในบริบทของการเป็นเครื่องมือบันทึกที่เที่ยงตรง (อัตวิสัยและภาวะวิสัยของภาพ)
Media	
Activity	ตัวแทนกลุ่มนำเสนอหัวข้อ
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 10 นำเสนอผลงานการค้นคว้า จากหัวข้อที่สรุปร่วมกันในเวทีเสวนา

เนื้อหา	ความจริงในภาพถ่าย
Works	นำเสนอรายงานพร้อมแผนภาพสรุปเนื้อหา
Media	
Activity	นำเสนอรายงานการค้นคว้าในหัวข้อที่สรุปร่วมกันภายในกลุ่ม 
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 11 บรรยายสรุปเนื้อหาครึ่งหลัง ชี้แจงหัวข้อ : “Pre-Final I Photography Visionaries” บรรยายสรุปเนื้อหาพร้อมให้แหล่งข้อมูลสำหรับใช้เป็นทรัพยากรในการเริ่มต้นศึกษาค้นคว้า

เนื้อหา	กรอบการสืบค้นข้อมูล
Works	สร้าง Outline ห้องข้อการค้นคว้า
Media	แผนภาพสรุปเนื้อหา 
Activity	ชั้นเรียนร่วมกันกำหนดรูปแบบและเกณฑ์การคัดเลือกผลงาน
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 12-13 Open Class หัวข้อ : เปิดให้คำปรึกษาการจัดทำโครงงาน (Final Project)

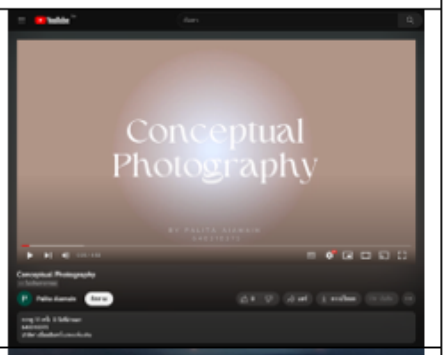
เนื้อหา	กรอบการสืบค้นข้อมูล แจ้งเงื่อนไขการแจกรางวัลและแนวทางการตัดสินผลงาน เพื่อนำเสนอหัวข้อโครงงานฯ ในรูปแบบ Slide Presentation
Works	ร่างโครงงานการค้นคว้าอิสระ
Media	แผนภาพสรุปเนื้อหา
Activity	

Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A

สัปดาห์ที่ 14 “Final Project Presentation” นำเสนอหัวข้อโครงงานในรูปแบบ Slide Presentation กำหนดให้ผู้เรียนสามารถเขียนโครงร่างฯ และจัดการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

เนื้อหา	ผู้เรียนสามารถเขียนโครงร่างฯ และจัดการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม โดยมุ่งแสดงถึงทักษะการสื่อสาร
Works	ผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวนำเสนอผลงานโครงงานการค้นคว้าอิสระ Video Clip ความยาว 5 นาที
Media	ผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวนำเสนอผลงานโครงงานการค้นคว้าอิสระ Video Clip ความยาว 5 นาที 
Activity	
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A / Peer Review

สัปดาห์ที่ 15 ตรวจผลผลิตของโครงงาน
หัวข้อ : “Final Project Video Presentation”

เนื้อหา	คัดเลือกผลงานวีดีโอจำนวน 10 โครงงานฯ ที่มีคุณภาพและเนื้อหาโดดเด่น จากนั้นนำไปโหวตหาผลงานที่ดีที่สุด 5 ชิ้น
Works	เผยแพร่ผลงาน การค้นคว้าอิสระ Video Clip บนสื่อ Social Media
Media	
Activity	
Learning Outcome	LO1 / LO2 / LO 3
Evaluation	Rubric Scale / Q&A / Peer Review

6. บทสรุป

การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ช่วยปรับเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ผนวกกับการเรียนรู้ในรูปแบบมุ่งเป้า (OBE) ช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองความสนใจเฉพาะของบุคคลได้มากขึ้น ชั้นเรียนและกรอบเนื้อหาที่ถูกออกแบบมาให้ยืดหยุ่น โดยเน้นการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในกระบวนวิชาและนำไปสู่การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม แต่ในภาพรวมอาจไม่สามารถสะท้อนได้ว่าการปรับรูปแบบการเรียนสู่การเรียนรู้แบบมุ่งเป้าผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์สร้างให้เกิดความสนใจจากผู้เรียนทั้งหมด กระบวนวิชาในภาคการศึกษาที่ 1/2565 นี้ปรากฏผู้เรียนที่ขาดความสนใจ

ในกระบวนวิชา (มีส่วนร่วมน้อย / ถอนกระบวนวิชา / ขาดเรียน) ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 8.5 จากยอดผู้เรียนทั้งหมดที่ลงทะเบียน 41 คน โดยคงเหลือผู้เรียนทั้งสิ้น 34 คนเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา ทั้งนี้เมื่อเทียบกับการสอนในภาคบรรยายปกติที่ไม่เคยปรากฏผู้เรียนถอนกระบวนวิชา จากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้เรียนพบว่า มีหลายวิชาที่มุ่งปรับการเรียนการสอนไปสู่การเรียนแบบ Active Learning ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องใช้พลังงานและเวลาในการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนค่อนข้างมาก ทำให้รู้สึกเหนื่อยล้า และอยากให้ปรับเนื้อหาบางส่วนสู่การบรรยายเพิ่มขึ้น การจัดสมดุลของกระบวนวิชาภายในหลักสูตรที่หนัก (ใช้พลังงาน) มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อชั้นเรียนในภาพรวม และส่งกระทบโดยตรงต่อผู้เรียน

ทั้งนี้ในการประเมินรายวิชาและประเมินผู้สอนโดยได้คะแนนกระบวนวิชาเฉลี่ยที่ร้อยละ 92.5 (4.63 / 5.0) และร้อยละ 91.11 (4.56 / 5.0) ตามลำดับ รายวิชานี้สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมายภายใต้ความพึงพอใจจากผู้เรียนและผู้สอน โดยตอบสนองเป้าหมายหลักคือสามารถลดความน่าเบื่อและเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนประวัติศาสตร์แบบท่องจำไปสู่การประยุกต์ใช้องค์ความรู้และแนวทางการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองได้อีกครั้งหนึ่ง

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Infographic Video Presentation, Canva. (2021) www.canva.com/create/infographics

[2-5] อัษฎา โปราณานนท์, ประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ : เรื่องราวของการถ่ายภาพ ตั้งแต่ยุคก่อนการถ่ายภาพถึงการถ่ายภาพร่วมสมัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2562

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2565

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

