



แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

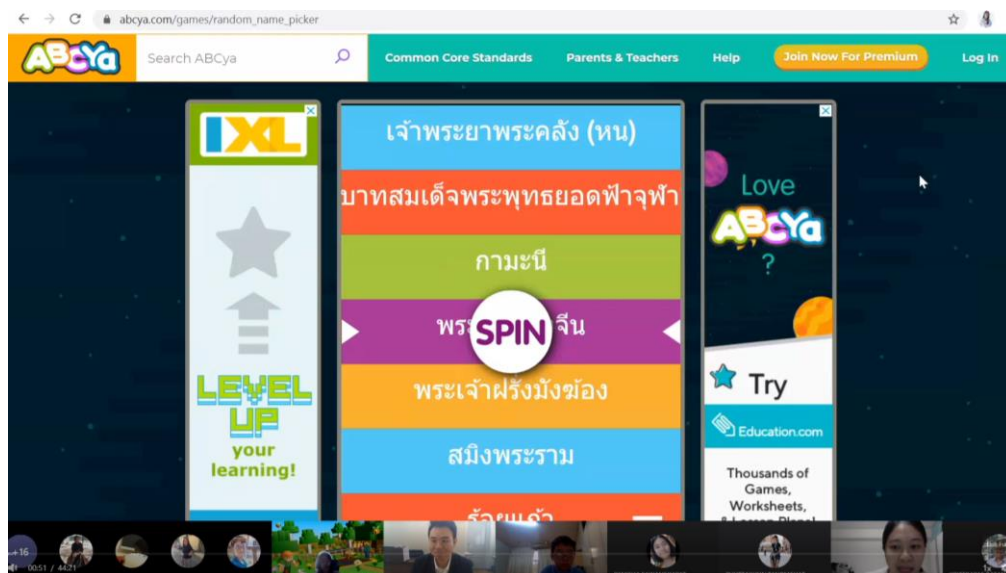
อาจารย์ ดร.ปราโมทย์ สกุลรักความสุข
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การเรียนการสอนเนื้อหาวรรณคดีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นั้น ผู้สอนต้องเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจ เพื่อนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีให้เข้าใจง่าย ตลอดจนเสริมสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อผู้สอนจะสามารถวัดและประเมินผลผู้เรียนในขณะที่เรียนได้ โดยเฉพาะเมื่อผู้สอนจัดการเรียนรู้วรรณคดีในรูปแบบการเรียนออนไลน์ การสร้างการมีส่วนร่วมจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการประเมินผลทางด้านพัฒนาการทางความรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย 2 (ท21102) วรรณคดีวิจิตร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเรียนวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา นั้น ผู้สอนจึงได้สร้างสรรค์สื่อการสอนเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการสอนออนไลน์ตามแนวคิดข้างต้น ด้วยการใช้สื่อ 3 ประเภท ดังนี้

1. สื่อนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม

ด้วยการใช้เว็บไซต์ https://www.abcya.com/games/random_name_picker สำหรับการสุ่มหัวข้อต่าง ๆ ของเนื้อหาที่เรียนไปเมื่อคราวที่แล้ว และให้นักเรียนอธิบายรายละเอียดของหัวข้อที่สุ่มได้ เป็นการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนและเป็นการทบทวนความรู้ ก่อนการเริ่มเรียนหัวข้อถัดไปในคาบเรียนนี้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมก่อนการเริ่มเรียนเนื้อหาใหม่ที่มีความต่อเนื่องกับคาบที่แล้ว และช่วยให้นักเรียนได้ตอบคำถามอย่างทั่วถึง



ภาพ 1 การใช้สื่อนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมขณะสอนในรูปแบบออนไลน์

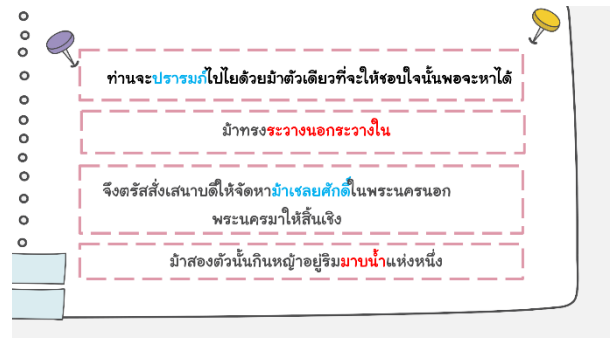
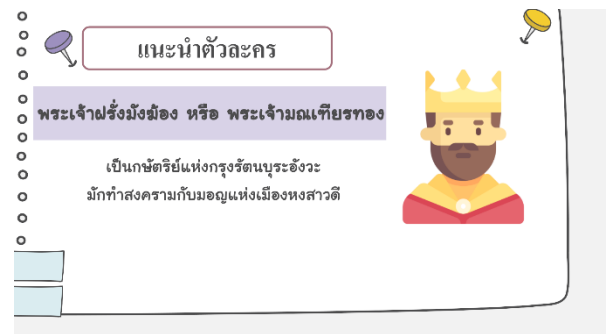


2. สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ

เนื่องจากเนื้อหาวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา เป็นวรรณคดีร้อยแก้วขนาดยาว และมีการใช้โบราณคดีศัพท์ หรือคำศัพท์โบราณ ที่อาจมีผลต่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้สอนจึงสร้างสรรค์สื่อนำเสนอเนื้อหาด้วยโปรแกรม PowerPoint ประกอบการบรรยายของผู้สอน โดยภาพการนำเสนอเนื้อหาจะเป็นการสร้างภาพตัวละคร และเหตุการณ์ในวรรณคดี พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อความและคำศัพท์ยากให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และบันทึกความรู้

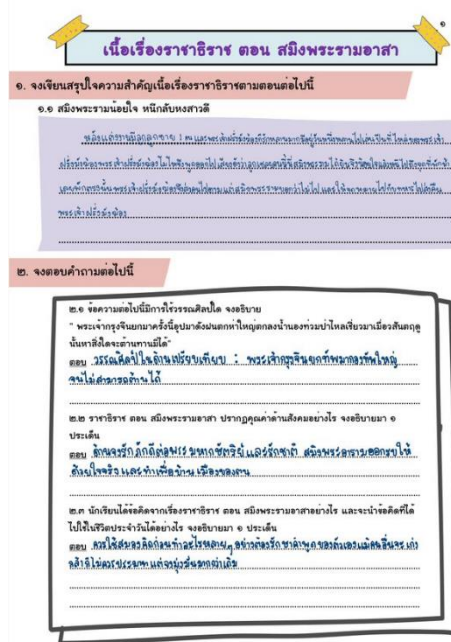
การสร้างภาพตัวละครหรือภาพการ์ตูนในสื่อนำเสนอเนื้อหา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับคำอธิบายของ ชญาตี เจารังษี (2560, 5) ที่ว่า “การ์ตูนเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจ จึงพบว่าการนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการนำเสนอเนื้อหาและบทเรียนให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น”



ภาพ 2 สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ
ด้วยการใช้ภาพการ์ตูนและการยกข้อความและศัพท์ยากประกอบการบรรยาย

3. สื่อทบทวนความรู้ เพื่อวัดและประเมินผล

ผู้สอนสร้างสรรค์สื่อใบงานเนื้อเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา เพื่อให้ผู้เรียนสรุปความรู้และตอบคำถาม เพื่อเป็นการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนตั้งไว้ โดยผู้เรียนทำใบงานและส่งใบงานผ่านระบบออนไลน์



ภาพ 4 สื่อทบทวนความรู้ เพื่อวัดและประเมินผล (ใบงานสรุปใจความสำคัญและตอบคำถามจากเนื้อหาวรรณคดีที่เรียน)

บทสรุป

การเรียนวรรณคดีในรูปแบบออนไลน์ ผู้สอนส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาซึ่งเป็นร้อยแก้วขนาดยาวได้เป็นอย่างดี การใช้สื่อสำเร็จรูปในลักษณะของเกมและการสร้างสรรค์สื่อ PowerPoint เพื่อนำเสนอเนื้อหา คำศัพท์ และสร้างภาพประกอบเนื้อหาที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนออนไลน์ได้ ส่วนการสร้างสื่อใบงานประกอบ จะช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ว่ามีความเข้าใจจากการเรียนด้วยสื่อ PowerPoint และการบรรยายของผู้สอนหรือไม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ ได้แก่ **ด้านความรู้ (K)** นักเรียนบอกเรื่องย่อของเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสาได้ **ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)** นักเรียนเขียนสรุปเรื่องย่อของเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสาได้ และเขียนตอบคำถามจากเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสาได้ **ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)** นักเรียนปฏิบัติตามกฎของห้องเรียน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนมีความรับผิดชอบใบงานที่ได้รับมอบหมาย

เอกสารอ้างอิง

ชญาตี เจริญชี. (2560, พฤษภาคม – สิงหาคม). การ์ตูนนิทานเวตาลในฐานะสื่อการสอนคุณธรรมจริยธรรม. วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 7(2). หน้า 1-18.