



## การใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการใช้ทฤษฎีหมวกหกใบ ในกิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผล วิชานวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก IMT

อาจารย์ศุภลียา วิเลปะนะ  
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
วิชาเอกนวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดียมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ และทักษะในการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการดำเนินชีวิต นอกจากความรู้และทักษะข้างต้นแล้ว นักเรียนจะต้องมีความสามารถในการนำเสนอ เสนอแนะและประเมินผลงานนวัตกรรมของตนเองและผู้อื่นได้ ทำให้ในการจัดการเรียนรู้ต้องมีกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญมากขึ้น แต่ในการพัฒนาทักษะการเสนอแนะและประเมินผลของนักเรียนที่ผ่านมา นักเรียนไม่สามารถเสนอแนะและประเมินผลอย่างสมเหตุสมผล และส่วนใหญ่ไม่กล้าที่จะเสนอแนะหรือประเมินงานของเพื่อนอย่างตรงไปตรงมา ไม่กล้าบอกจุดบกพร่องหรือข้อควรระวัง จึงทำให้ผลของข้อเสนอแนะและประเมินผลเป็นเชิงคุณภาพที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อเจ้าของผลงาน และในการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนพูดเสนอแนะและประเมินผลในห้องเรียนเช่นนี้ ต้องใช้ระยะเวลาอย่างมาก ประกอบกับเจ้าของผลงานไม่สามารถเก็บข้อมูลจากการพูดเสนอแนะของเพื่อนๆ ได้ครบถ้วน ดังนั้นผู้สอนจึงพัฒนาการใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการใช้ทฤษฎีหมวกหกใบในกิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนสามารถเสนอแนะและประเมินผลงานนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การพัฒนาการใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการประยุกต์ใช้ทฤษฎีหมวกหกใบในกิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผล เป็นการประยุกต์ทฤษฎีหมวกหกใบ ที่แบ่งประเด็นการพูดให้กับนักเรียนผ่านสีของหมวก 6 สี คือ (1) หมวกสีขาวให้พูดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง (2) หมวกสีเหลืองให้พูดเกี่ยวกับประโยชน์และคุณค่าของสิ่งนั้นๆ (3) หมวกสีดำให้พูดสิ่งที่เป็นข้อบกพร่องและเรื่องที่ควรแก้ไข (4) หมวกสีแดงให้พูดตามอารมณ์ความรู้สึก (5) หมวกสีเขียวให้พูดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เพิ่มเติมแบบนอกกรอบ และ (6) หมวกสีฟ้ามีหน้าที่คอยสังเกตการณ์การพูดของหมวกแต่ละสี (De Bono, 2017) โดยการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเลือกใช้สีหมวก 4 สี ได้แก่ สีเหลือง สีดำ สีแดง และสีเขียว เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการเสนอแนะและประเมินผลงานนวัตกรรม โดยใช้ร่วมกับกระดานออนไลน์ในเว็บไซต์ Padlet ซึ่งเป็นกระดานออนไลน์ที่นักเรียนสามารถเข้าระบบผ่านลิงค์หรือ QR Code แล้วพิมพ์ข้อความลงบนกระดานพร้อมๆ กันได้ในเวลาเดียวกัน สื่อนี้ถือเป็นเครื่องมือออนไลน์ที่สนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) (Hart, 2020)



รูปที่ 1 QR Code สำหรับเข้าถึงกระดานออนไลน์เว็บไซต์ Padlet



การใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการประยุกต์ใช้ทฤษฎีหมวดหกไปนำมาใช้ในวิชานวัตกรรมเทคโนโลยี มีลต์มีเดีย คาบการนำเสนอนวัตกรรมเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย กิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผลการนำเสนอของเพื่อนรายกลุ่ม ขั้นตอนการใช้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ (1) กำหนดบทบาทในการเสนอแนะให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ดังนั้นนักเรียนทุกคนในกลุ่มจะเสนอแนะและประเมินผลไปในทิศทางเดียวกัน และจะได้ข้อเสนอแนะและการประเมินที่หลากหลายตามบทบาทที่ต่างกันของแต่ละกลุ่ม (2) ให้นักเรียนพิมพ์ข้อเสนอแนะและประเมินผลตามคอลัมน์ที่กำหนด ซึ่งด้านบนแต่ละคอลัมน์จะมีชื่อผลงานนวัตกรรมกำกับไว้ และ (3) นักเรียนเจ้าของผลงานนวัตกรรมเก็บรวบรวมข้อเสนอแนะและการประเมินผลแล้วสรุป เพื่อนำไปปรับปรุงนวัตกรรมต่อไป



รูปที่ 2 กระดานออนไลน์เว็บไซต์ Padlet กิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผลการนำเสนอ

ผลจากการนำกระดานออนไลน์ร่วมกับการประยุกต์ใช้ทฤษฎีหมวดหกไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลักคือ (1) ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน พบว่า นักเรียนสามารถเสนอแนะและประเมินผลการนำเสนอนวัตกรรมได้ตรงตามบทบาทที่ผู้สอนกำหนดให้ และสามารถเสนอแนะได้อย่างตรงไปตรงมาทำให้เจ้าของผลงานสามารถเก็บข้อมูลการเสนอแนะได้อย่างครบถ้วนและนำข้อเสนอแนะและการประเมินไปปรับปรุงนวัตกรรมได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งนักเรียนที่มีพฤติกรรมที่ไม่กล้าเสนอแนะเปลี่ยนมาเสนอแนะในกระดานออนไลน์มากขึ้น (2) ผลที่เกิดขึ้นกับผู้สอน พบว่า ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้อันสั้นลง ทำให้ผู้สอนมีเวลาสรุปประเด็นต่าง ๆ ให้แต่ละกลุ่มอีกครั้งได้ นอกจากนี้กระดานออนไลน์ที่เลือกใช้ในกิจกรรมยังสามารถเก็บร่องรอยการเรียนรู้จากนักเรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์และประเมินผลต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

De Bono, E. (2017). *Six thinking hats*. Penguin uk.  
Heart, J. (2020). Padlet. Retrieve from <https://www.toptools4learning.com/padlet/>