



กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN ในห้องเรียนออนไลน์ วิชาการงานอาชีพ 1 (งานบ้าน) เรื่องการจัดตกแต่งและการดูแลห้องต่าง ๆ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ทิพภาภรณ์ ทนงค์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม) โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ด้วยสถานการณ์ปัจจุบันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบปกติได้ ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นวิธีการที่มีความเหมาะสมเป็นอย่างมากกับสถานการณ์ดังกล่าว ดังนั้น ครูผู้สอนในฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่เด็กเรียนต่างก็มีการปรับตัว และเตรียมทักษะเพื่อรับมือกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่อย่างทันที่ (กนกวรรณ สุภารายู, 2563) โดยการปรับตัวและพัฒนา กิจกรรมการสอน ประยุกต์ใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อให้มีความยืดหยุ่น ต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ในหมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 “ให้มีการพัฒนาบุคลากรทางด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้ง การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพ” ทั้งนี้ เพื่อให้การจัดการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมการสอน โดยส่งเสริมทักษะต่าง ๆ ในหลาย ๆ ด้าน โดยยึดตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สอดคล้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียน มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนั้นผู้สอนตระหนักถึงการถ่ายทอดความรู้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ เข้าใจในเนื้อหา และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต โดยการส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการงานอาชีพ 1 ง21101 (งานบ้าน) เป็นวิชาที่ให้นักศึกษาเนื้อหา ทฤษฎีและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการและวิธีการใช้อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการทำความสะดวกสบาย การจัดตกแต่งบ้านและบริเวณบ้าน ความรู้เรื่องผ้า การเลือกซื้อเสื้อผ้า การดูแลรักษาเสื้อผ้า ผู้สอนจึงเน้นกระบวนการทำงานที่จำเป็นเกี่ยวกับความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน การช่วยเหลือตนเอง ครอบครัวและสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจพอเพียง เน้นการปฏิบัติจริงก่อเกิดความเชื่อมั่นและความภาคภูมิใจในผลงานสำเร็จของตนเอง

กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN

จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งเอกสารงานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN ซึ่งคำนี้เป็นศัพท์บัญญัติที่ศาสตราจารย์ ดร.ชัยอนันต์ สมุทวาณิช บัญญัติขึ้นหมายถึง การเล่น เรียนทำให้ผู้เรียนเพลิน เพราะหากเรียน (Learn) อย่างเดียวก็เกิดความเบื่อ เล่น (play) อย่างเดียวก็จะเป็นการขาดเนื้อหาสาระจนเกินไป จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเล่นกับเรียน Play + Learn = PLEARN หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนโดยยึดหลักจิตวิทยาและธรรมชาติของผู้เรียนที่มักชอบความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน กับการใช้เทคนิควิธีการบูรณาการสาระความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งการเรียนกับการเล่นไปพร้อมกันทำให้



ผู้เรียนสนุกสนานอยากเรียนรู้มากขึ้น กิจกรรมนี้ยังมีความสอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ของ Von Glasersfeld, E. (1987) ได้กล่าวถึง คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ (theory of knowledge) โดยมีมุมมองว่าเกี่ยวข้องกับหลักการ 2 ประการ ได้แก่

1. ความรู้ (knowledge) เป็นการกระทำอย่างกระตือรือร้นโดยผู้เรียนไม่ใช่การที่ผู้เรียนจะต้องมาเป็นผู้รับ อย่างเดียวจากสิ่งแวดล้อม (Environment)

2. การรู้จัก (know) เป็นกระบวนการปรับตัว (adaptation) ที่ต้องมีการปรับแก้ (modify) อยู่ตลอดเวลาโดยประสบการณ์ของผู้เรียนเองจากโลก (world) ความเป็นจริง

จากข้อมูลทีกล่าวมาสรุปได้ว่า การสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียน ให้เข้าใจในเนื้อหา และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด ผู้สอนต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ (Creativity) ให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาผู้ให้เรียนรู้จักการเชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ ดังนั้น การส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาต่อยอดทักษะความสามารถด้วยตนเองได้ และผู้สอนเป็นผู้สร้างสถานการณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ห้องเรียนออนไลน์ มีความสนุก และมีสาระความรู้ในบทเรียนนั้น ๆ

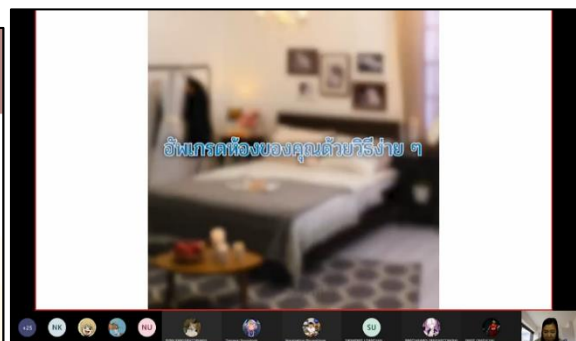
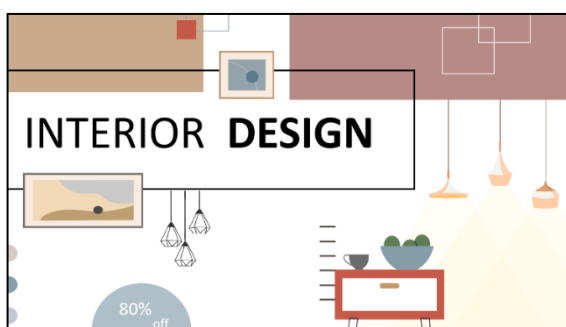
การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในวิชาการงานอาชีพ 1 (งานบ้าน) เรื่องการจัดตกแต่งและการดูแลห้องต่าง ๆ โดยส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN

การออกแบบกิจกรรมการสอน หรือชั้นการสอนในรายวิชาการงานอาชีพ 1 (งานบ้าน) ในรูปแบบออนไลน์ ผู้สอนคำนึงถึงภาระงานที่เพิ่มมากขึ้นของผู้เรียนในแต่ละวิชา เดิมมีการออกแบบรูปแบบของแบบฝึกที่เน้นการเขียนน้อย เพิ่มลักษณะการเรียงลำดับ การจับคู่ และเชื่อมโยงข้อมูล เพื่อลดการเขียนและเพื่อให้งานเสร็จในคาบเรียน สภาพปัญหาที่พบจากการตรวจแบบฝึกหัด พบว่า ลักษณะแบบฝึกเรียงลำดับไม่ค่อยถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ 40 แบบฝึกที่มีการเติมคำและการจับคู่ในคราวเดียวกันเป็นเหตุให้ผู้เรียนเกิดความสับสนได้ และผู้เรียนทำงานไม่ค่อยทัน แม้ทำในคาบเรียน คิดเป็นร้อยละ 50 จากสภาพที่พบ ผู้สอนจึงปรับปรุงรูปแบบของแบบฝึกหัดในชั้นเรียนให้สอดคล้องกับการเรียนออนไลน์มากขึ้น เพื่อลดปัญหาดังกล่าว เป็นการส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN โดยกระบวนการสอนได้นำขั้นตอนการจัดการเรียนของ Smith & Ragan, 1999 มาประยุกต์ใช้สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ขั้นนำ (introduction)

การกระตุ้นให้ผู้เรียนเตรียมความที่จะเรียนรู้ ทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้ ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

- การเปิด VDO เกี่ยวกับการจัดตกแต่งห้องต่างๆ ครูใช้คำถาม กระตุ้นซักถาม สอดแทรกกิจกรรมเชิงการเล่นเก๋ๆ (ส่วนนี้ใช้เพื่อพัฒนาการของผู้เรียน)





ภาพที่ 1 สื่อการสอน ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Play + Learn = PLEARN

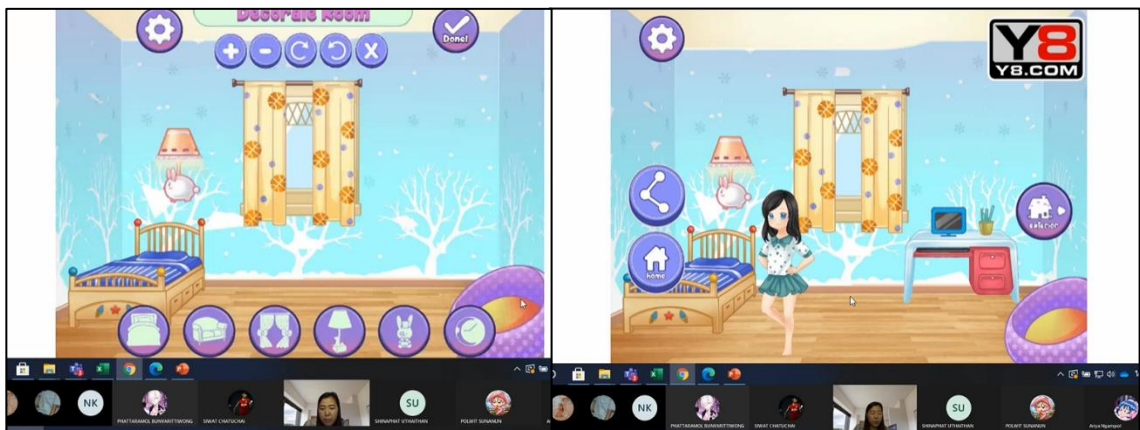
2. ชั้นสอน (body)

การนำเสนอความรู้โดยใช้ภาพประกอบการสอนเป็นหลัก การบอกเล่าถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องในบทเรียนเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบ

- ผู้สอนใช้ไฟล์นำเสนองานที่ผู้สอนสร้างขึ้น และในระหว่างที่สอนจะใช้คำถามให้ผู้เรียนตอบ โดยในการตอบคำถามจะมีโบนัสให้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

- ผู้สอนปรับลักษณะของแบบฝึกหัดเป็นการเล่นเกมออนไลน์ โดยเลือกเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และตัวชี้วัด

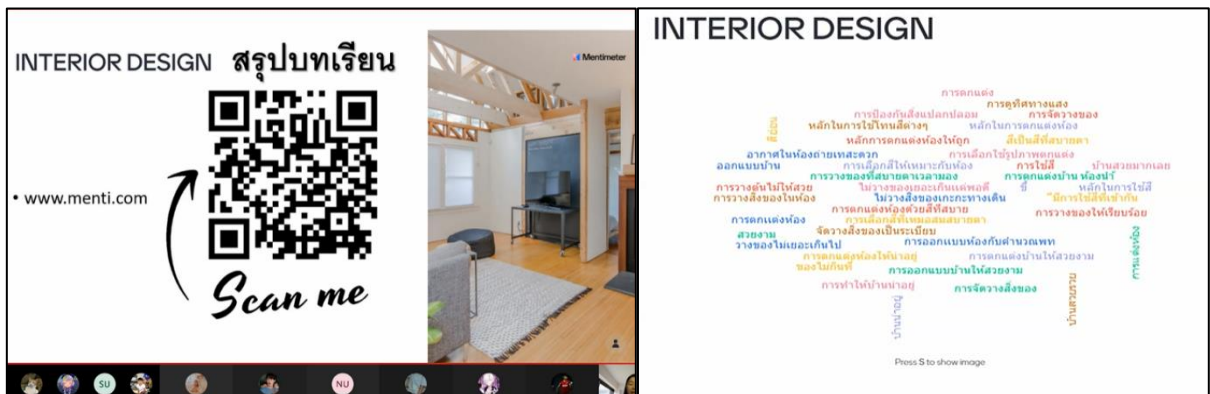
- ผู้สอนจะให้ผู้เรียนเข้าไปในเว็บเกมออนไลน์ที่กำหนด เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและฝึกฝนเกี่ยวกับการจัดวางและการออกแบบตกแต่งห้องนอน เมื่อเสร็จสิ้นให้ผู้เรียนบันทึกภาพและส่งงาน



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบตกแต่งห้อง โดยการเล่นเกมออนไลน์

3. ชั้นสรุป (conclusion)

- การสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยสรุปบทเรียนร่วมกัน ภาพรวมของเรื่องที่เรียน นำความรู้ที่ได้มาทั้งหมด นำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และสรุปข้อค้นพบ สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 3 การสรุปบทเรียนร่วมกัน



4. ชั้นประเมินผล (assessment)

- ผู้สอนใช้วิธีการที่หลากหลายในประเมินสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งได้จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน การร่วมกันสรุปบทเรียน การตรวจผลงาน และการสอบถามความคิดเห็นจากผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมกิจกรรม Play + Learn = PLEARN

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมกิจกรรม Play + Learn = PLEARN ผู้สอนได้ปรับตัวทั้งวิธีการสอน และปรับเปลี่ยนลักษณะของแบบฝึกหัด โดยใช้วิธีการที่มอบหมายงาน ให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติ และฝึกฝนผ่านการเล่นเกมนอนไลน์ตามที่ผู้สอนกำหนด จากผลงานเป็นที่น่าพอใจเป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถออกแบบห้องของตนเองในลักษณะรูปแบบที่ตนเองชอบ ทำให้เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น และผลงานของผู้เรียนส่วนใหญ่ส่งงานในเวลาเรียน ทั้งนี้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมกิจกรรม Play + Learn = PLEARN พบว่าผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความเพลินเพลินในการเรียนเพราะได้ทำในสิ่งที่ชอบ อีกทั้งผู้เรียนชอบการทำงานที่ไม่ต้องเขียนในแบบฝึกหัด จะเห็นได้ว่าการมอบหมายงานที่มีความสอดคล้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน ช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้แก่ผู้เรียน โดยการเลือกชิ้นงานหรือปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานของผู้เรียน สามารถพัฒนาผู้เรียนไปตามเป้าหมายที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ได้ ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ผู้เรียนมีความตื่นตัว และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. 2551. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพฯ

กนกวรรณ สุภาราญ. (2563) **ทักษะครูกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ยุคใหม่**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<https://www.educathai.com/knowledge/articles/372> 19 กรกฎาคม 2564

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2546. **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช**

2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่2) พุทธศักราช 2545. สำนักงานคณะกรรมการ

การศึกษาแห่งชาติ, กรุงเทพฯ

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2558) **Plearn (play + learn) คือ เพลิน**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<http://legacy.orst.go.th/?knowledges> 19 กรกฎาคม 2564

Smith, P. L. & Ragan, T. J. (1999). **Instructional design (2nd ed.)**. New Jersey: Prentice Hall

Von Glasersfeld, E. (1987). **Learning as a constructive activity. Problems of representation in the teaching and learning of mathematics**, 3(17),

83-90.

Mentimeter. **สรุปบทเรียน**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <https://www.mentimeter.com/>

9 มิถุนายน 2564

Y8.in.th. **เกมออกแบบบ้านในฝัน**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <https://th.y8.com/>

9 มิถุนายน 2564