

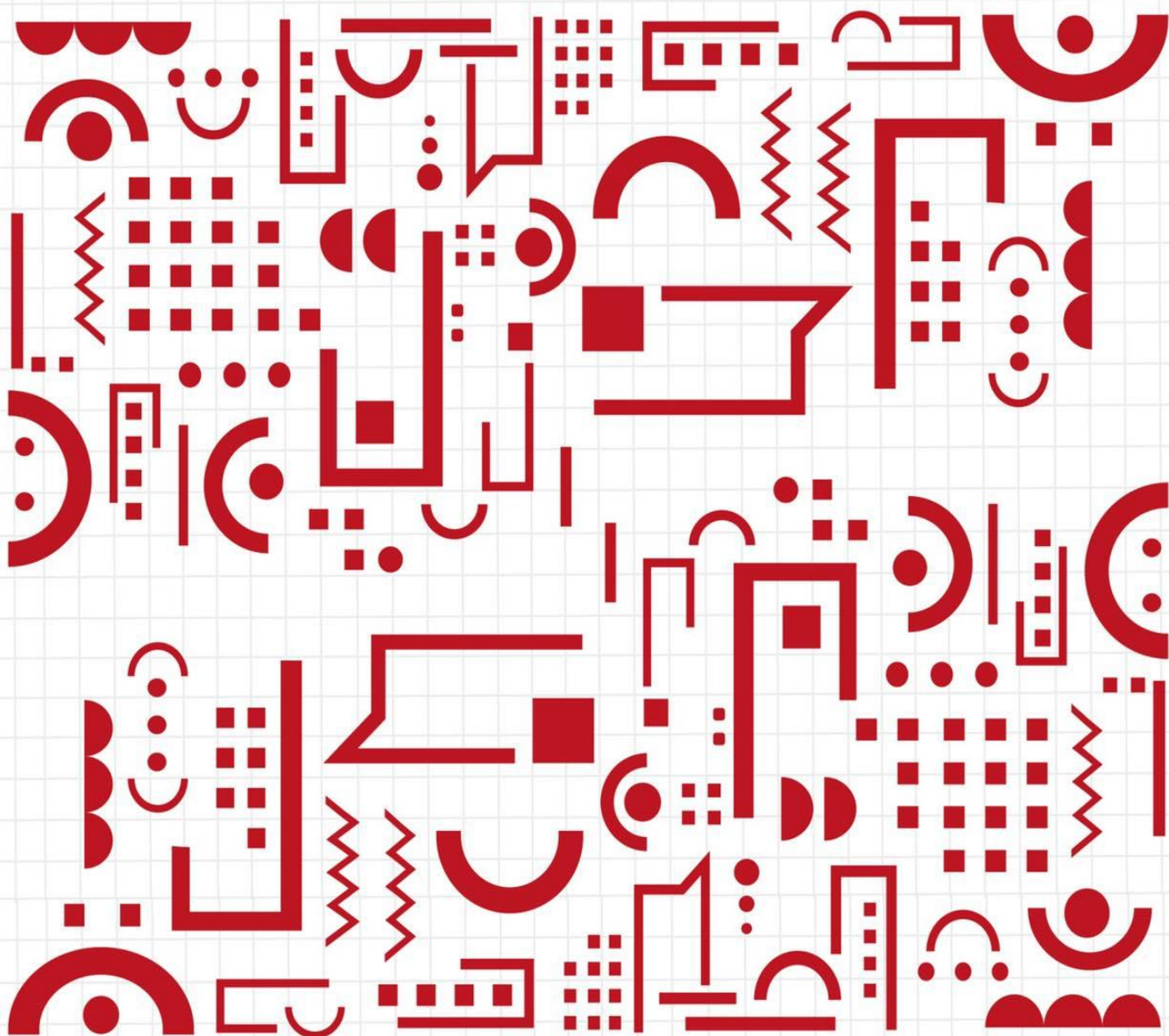


โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

| รวมบทความ |

การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19

โรงเรียนสาริตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



| โดย งานยุทธศาสตร์การวิจัย |



บทบรรณาธิการ

วารสารรวมบทความการสร้างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เกิดขึ้นพร้อมกับการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในปี 2563-2564 ที่ทำให้บุคลากรทางการศึกษาหันมาใช้เทคโนโลยีเพื่อจัดการเรียนรู้อย่างก้าวกระโดด เพื่อลดการรวมตัวกันของผู้เรียนที่โรงเรียนอันจะนำมาซึ่งการติดต่อของโรคดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนด้วยระบบเทคโนโลยีในลักษณะออนไลน์โดยผู้เรียนอยู่ที่บ้านของตน จึงตอบโจทย์การเรียนรู้ได้ดีที่สุด

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ได้จัดให้มีการเรียนออนไลน์แบบเต็มระบบอย่างทั่วถึงที่ กล่าวคือ เมื่อมีการแพร่ระบาดในประเทศไทยช่วงเดือนมีนาคม 2563 โรงเรียนได้จัดการเรียนออนไลน์สำหรับนักเรียนที่เรียนภาคฤดูร้อนในเดือนเมษายน 2563 ในทันที จนเมื่อการระบาดอยู่ในสถานการณ์ที่ควบคุมได้ โรงเรียนจึงมีการเรียนสลับกันระหว่างการเรียนที่โรงเรียน หรือ Onsite และการเรียนที่บ้านแบบ Online ผ่านแพลตฟอร์ม Microsoft Teams

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของโรงเรียนก่อให้เกิดองค์ความรู้ในมิติของผู้สอนอย่างหลากหลาย เพื่อแก้ปัญหารูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งงานยุทธศาสตร์การวิจัยของโรงเรียนได้รวบรวมองค์ความรู้เหล่านั้นจากบทความเชิงวิชาการขนาดสั้น เพื่อให้บุคลากรทางการศึกษาหรือผู้สนใจได้นำไปเป็นข้อมูลเพื่อพัฒนา ศึกษา หรือนำไปประยุกต์เพื่อปฏิบัติต่อไป บทความที่เผยแพร่ในวารสารฉบับนี้ได้แบ่งตามกลุ่มสาระการเรียนรู้และหน่วยงานทางการศึกษาของโรงเรียน ซึ่งมีประเด็นนำเสนอความรู้ที่หลากหลายเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย นำเสนอวิธีการจัดการเรียนเนื้อหาภาษาไทยโดยใช้ระบบออนไลน์และโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเพื่อดึงดูดความสนใจ การมีส่วนร่วมและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยในรูปแบบออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ของ อาจารย์ ดร.ปราโมทย์ สกุศลรักความสุข, บทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้วรรณคดีวิจักขณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 ผ่านโปรแกรม Nearpod ของ อาจารย์ ดร.สุวิมล คำนวน อาจารย์อาธิป เมืองนาม และเกตุกวิน ศิริทัศน์ธนา, บทความเรื่อง การใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพิตโสฬสไตรยางค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของอาจารย์สร้อยสุภา ปัญญาสุทธิ อาจารย์เอกพงษ์ ใจสมหวัง อาจารย์บุญณชัย จันปุ่ม และอาจารย์ณัฐพล เขียวเสน และบทความเรื่อง แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ วิชาภาษาไทย (หลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร) เรื่องการเขียนเชิงกิจจรรยา ของอาจารย์กิตติยา แซ่เตีย

ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย นำเสนอวิธีการสอนและการสร้างสื่อการเรียนทักษะภาษาไทยที่เน้นการปฏิบัติเชิงภาษาผ่านการเรียนแบบออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง การสอนแบบ Scaffolding เพื่อสอนออนไลน์ ในกิจกรรม “ขออนุญาตฝากบ้าน” วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ของอาจารย์สุกัญญา บุญทวี, บทความเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อและจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ ในห้องเรียนออนไลน์ (Online Learning) วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของอาจารย์กนิษฐา อาจหินกอง, บทความเรื่อง สื่อวีดิทัศน์การสอนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ในรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based Learning) เรื่องการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของอาจารย์ธัญญา นวนกระโทก, บทความเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเรียงเรียงถ้อยคำจากบทสนทนา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผ่านระบบ Microsoft Teams วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ท21208 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ของอาจารย์พิมลกร ทวยหาญ และบทความเรื่อง เนื้อดีทำนองเดิม: สื่อการสอนทักษะภาษาออนไลน์โดยรูปแบบ Project Based Learning ของอาจารย์พิชญาวุฒิ กุมภีโร

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ นำเสนอการสร้างสื่อออนไลน์เพื่อทบทวนหรือเรียนเสริมด้วยตนเองของนักเรียนและผู้สอนใช้สอนในห้องเรียนออนไลน์ได้ และบทความที่นำเสนอขั้นตอนการนำเสนองานและการสื่อสารด้วยภาษาต่างประเทศของนักเรียนในห้องเรียนออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง บทเรียนเสริมออนไลน์ในรายวิชา ๐32204 เสริมทักษะภาษาอังกฤษ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของอาจารย์กนกพร วงศ์ไพรินทร์ อาจารย์ศุภร์ มนต์เลี้ยง อาจารย์ปริเปรมดี ดิยะรัตน์ากรกุล และอาจารย์สันติภาพ อุปรา, บทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ แบบออนไลน์ผ่านการผสมผสานโปรแกรม Microsoft Teams และ YouTube ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ของอาจารย์ธาวิน จตุรภัทร อาจารย์รินทิพย์ จงสมบุญ, บทความเรื่อง เกมทบทวนวิชาภาษาอังกฤษ 8 (๐31102) ในชั้นเรียนออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 : Who wants to be a billionaire? ของอาจารย์ ดร.รสนา มรรษทวี, บทความเรื่อง การนำเสนองานกับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาเสริมทักษะภาษาจีน 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาจีน ของอาจารย์ ดร.นำโชค บุตรเพ็ชร, บทความเรื่อง การใช้แบบฝึกแปลการอ่านและการแปลข่าวเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การจับใจความและการแปลในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นสร้างสรรค์ชั้นกลาง 2 ญ 33210 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของอาจารย์วิษณุวิสิฐ รักษาพัชรวงศ์, บทความเรื่อง การใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในรายวิชา ญ33206 เสริมทักษะภาษาญี่ปุ่น 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของอาจารย์ศิโรรัตน์ เอมประณีตร, บทความเรื่อง การนำเสนองานกับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาภาษาจีนและวัฒนธรรม 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เอกภาษาจีน ของอาจารย์ปัญจรส เหลืองธนกุล, บทความเรื่อง Padlet สื่อประกอบการสอนเขียนภาษาเวียดนาม เรื่องครอบครัวในห้องเรียนออนไลน์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของอาจารย์ธาริณี ทองศรี, บทความเรื่อง การนำเสนอผ่านโซเชียลมีเดียกับสื่อการสอนออนไลน์ วิชา ภาษาพม่าขั้นต้น 2 ก 30203 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาอังกฤษ-อาเซียน ของอาจารย์อรรณฎิกา สอนพิมพ์ และบทความเรื่อง การฝึกสนทนากับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาสนทนาภาษาเกาหลี 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของอาจารย์ภูมิพิมพ์กานต์ อุดมพงษ์สุข

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ นำเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra ดังนี้ บทความเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra ร่วมกับโปรแกรม Microsoft Teams รายวิชาคณิตศาสตร์ 4 (ค22102) เรื่องความคล้าย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 และบทความเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra ร่วมกับโปรแกรม Microsoft Teams รายวิชาคณิตศาสตร์ 8 (ค31102) เรื่องกราฟของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก IEM ของอาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ไพรัช เจริญตรีเพชร

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ นำเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนออนไลน์โดยใช้โปรแกรมการทดลองเสมือนจริง ดังนี้ บทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak กรณีศึกษารายวิชาฟิสิกส์ ว31202 เรื่อง กฎการอนุรักษ์พลังงาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกริก ศักดิ์สุภาพ, บทความเรื่อง ผลการใช้โปรแกรมการทดลองเสมือนจริง Yenka Science (Chemistry) ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกคอมพิวเตอร์ IT ของอาจารย์จตุพร บุญชัยยุทธศักดิ์ และบทความเรื่อง



ความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ ของอาจารย์ชยวิภู ศิริพันธ์ศักดิ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม นำเสนอการใช้โมเดลการสอนมาจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง PACA Model กับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์สากล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของอาจารย์ณพรพร อาทิตวรากุล และบทความเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการโดยใช้กิจกรรมออนไลน์ในเว็บไซด์ jamboard และ quizizz ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของอาจารย์นันทรี พรหมมี

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ นำเสนอการพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์รูปแบบวีดิทัศน์ การจัดสัมมนาและการนำเสนอโครงการผ่านระบบออนไลน์ของนักเรียน การใช้โมเดลการสอนมาจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง รายวิชาของชำร่วยและของที่ระลึก (เพิ่มเติมเลือก) รหัสวิชา ง22202 การประดิษฐ์ดอกกุหลาบผ้า (DIY : How to make fabric roses) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของอาจารย์ณัฐนิชา สุโพธิ์, บทความเรื่อง การจัดสัมมนาโดยนักเรียน (A Student-Organized Seminar) รูปแบบออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกอาหารการโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร ในรายวิชาสัมมนาในธุรกิจบริการ รหัสวิชา ง30242 ของอาจารย์ ดร.ยาดรา จำปาเฟื่อง และอาจารย์ทิพาภรณ์ ทนงค์, บทความเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่องการขจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า โดยใช้แบบฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning) วิชาการงานอาชีพ 2 ง21102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของอาจารย์ทิพาภรณ์ ทนงค์, บทความเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การตกแต่งจานอาหารด้วยแผ่นแป้งรูปปะการัง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการงานอาชีพ (RETOP MODEL) ในห้องเรียนออนไลน์ วิชาออกแบบตกแต่งอาหาร (Coral Tuile) รหัสวิชา ง30231 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหาร การโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร ของอาจารย์ยอดขวัญ ชาญไช, บทความเรื่อง โครงการงานอาชีพผ่าน Social Media วิชาการงานอาชีพ 5 รหัสวิชา ง31102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของอาจารย์พรนิตา น้าทิพย์ และอาจารย์เมธพร วงศ์พร้อมรัตน์, บทความเรื่อง การนำเสนอผ่านห้องเรียนออนไลน์ วิชาทักษะการจัดการข้อมูล (2) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกคอมพิวเตอร์ ของอาจารย์กัลญญา สูงใหญ่, บทความเรื่อง การใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการใช้ทฤษฎีหมวกหกใบในกิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผลวิชานวัตกรรมเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก IMT ของอาจารย์ศุภลียา วิเลปะนะ, บทความเรื่อง การสอน Coding ด้วยสื่อ Kid-bright บนเว็บออนไลน์และกิจกรรมออนไลน์ด้วย wordwall ในวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของอาจารย์ณัฐฐาทิพ จันทร์ผล, บทความเรื่อง การสอนเขียนโปรแกรมและประยุกต์การใช้งาน OpenCV เรื่อง การจำลองระบบควบคุมรถให้อยู่ในเส้น วิชา การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก E-AI ของอาจารย์ประพัฒน์ ศิลปกิจจานนท์, บทความเรื่อง การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โมเดลซิปปา (CIPPA) กับสื่อการสอนออนไลน์วิชาการงานธุรกิจ ของอาจารย์รอนานี หิมมิหะ, บทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Microsoft Teams รายวิชาการจัดการเรียนรู้การงานอาชีพ 7 รหัสวิชา ง23102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของอาจารย์พลอยไพลิน พรวรเมธี และบทความเรื่อง แนวทางการสอนวิชา ง23102 และ ง32102 การงานอาชีพ ช่างไม้ ผ่านสื่อออนไลน์ ของอาจารย์ณัฐพล จันทโกโต



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ นำเสนอการพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์รูปแบบวีดิทัศน์ และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ปฏิบัติผ่านห้องเรียนออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง การสอนวิชาปฏิบัติผ่านระบบออนไลน์ กระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาเซรามิกสร้างสรรค์ (ศ30213) เรื่อง การขึ้นรูปภาตผลไม้เทคนิคปั้นแบบขด ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของอาจารย์ศิริลักษณ์ เดชหาญ, บทความเรื่อง ชุดสื่อการสอนออนไลน์เรื่อง ตึกน่าวาด รายวิชา ศ30203 จิตรกรรมสีน้ำ1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกออกแบบ ของอาจารย์กฤษพล วัฒนพาน, บทความเรื่อง สร้างโอกาสจากวิกฤติ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ ศ32254 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เอกแอนิเมชัน ของอาจารย์ธนนท์ อินทิตานนท์, บทความเรื่อง สื่อการสอนออนไลน์วิชา ศิลปะไทยสร้างสรรค์: การวาดหน้าตัวพระ ตัวนาง ในงานศิลปะไทย ของอาจารย์กิตติศักดิ์ คนแรงดี, บทความเรื่อง สื่อการสอนออนไลน์วิชา การออกแบบเบื้องต้น : การออกแบบสัญลักษณ์ LOGO DESIGN ของอาจารย์ กฤตยภรณ์ ศิรินพวงศ์, บทความเรื่อง วิดีทัศน์สาธิตกระบวนการทำเพลง “เมขลา-รามสูร” เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในรูปแบบออนไลน์รายวิชา นาฏศิลป์ไทยเพื่อสานอาชีพ ศ33230 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร ของอาจารย์ผู้สัววัฒน์ ทองสร้อย, บทความเรื่อง มิติใหม่กับการเรียนไวโอลิน รายวิชาเพิ่มเติมเลือกดนตรี ศ21202 ของอาจารย์ยงยุทธ เอี่ยมสะอาด และบทความเรื่อง การสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนออนไลน์วิชาสุนทรียศาสตร์ดนตรี เรื่องดนตรีสมัยคลาสสิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของอาจารย์ธีรพงศ์ บำเพ็ญทาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในยุค New Normal ดังนี้ บทความเรื่อง New Normal New PE พ30256 ฟุตซอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกพลศึกษา ของอาจารย์พลเอก สุภาสงวน, บทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : 4 ขั้นตอนการเรียนการสอนรายวิชาสุขศึกษาโดยผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์ ของอาจารย์ ดร.จตุพร บรรจงเสนาะ อาจารย์กิริยา กุศลสง อาจารย์มนตร์รัตน์ สุจิรกุลไกร อาจารย์สุรวงศ์ ฉอ สันเทียะ และบทความเรื่อง การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : กระบวนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา 5 ชั้นโดยผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์ ของอาจารย์ ดร.จตุพร บรรจงเสนาะ อาจารย์อรชума เชื้อช่าง อาจารย์วิสิษฐ์ ศรีพิมพ์ อาจารย์ปิยะพงษ์ หวานดี

วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนออนไลน์ ดังนี้ บทความเรื่อง การใช้สื่อการสอนออนไลน์ รายวิชาโปรแกรมการท่องเที่ยว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของอาจารย์ภณ มะโน, บทความเรื่อง การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 วิชา พื้นฐานการท่องเที่ยวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของอาจารย์อัยลดา หอมไม่หาย และบทความเรื่อง การเรียนการสอนเรื่อง รูปแบบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบนห้องเรียนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของอาจารย์ชญาณี ขวัญชูช

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนลูกเสือ-เนตรนารี นำเสนอเทคนิคการจัดการเรียนการสอนและสื่อการสอนออนไลน์ผ่านบทความเรื่อง การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ในรายวิชาลูกเสือ-เนตรนารี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของอาจารย์ภณ มะโน อาจารย์อัยลดา หอมไม่หาย และอาจารย์ชญาณี ขวัญชูช



งานยุทธศาสตร์การวิจัย จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารฉบับนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างเวทีทางวิชาการ ที่จะกระตุ้นความคิดและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “ด้านการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์” ของอาจารย์ และผู้อ่านทุกท่าน ทั้งนี้ เพื่อการมีส่วนร่วมในการจุดประกายความคิดหรือต่อยอดความคิด อันจะก่อให้เกิดกระบวนการที่ค้นทางความคิดที่จะส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ การผลิตนวัตกรรมและการพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นผู้ที่สามารถก้าวทันโลกและทันเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล จึงขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาวารสารฉบับนี้ และยินดีรับข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงวารสารให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นต่อไป

อาจารย์ ดร.ปราโมทย์ สกุรักษ์ความสุข
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและพัฒนาองค์กร
ดร.ทิวากรช์ อาทิตวรากุล
หัวหน้าศูนย์วิจัยและประกันคุณภาพ

สารบัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	1
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams รายวิชาคณิตศาสตร์ 4 (ค22102) เรื่อง ความคล้าย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 อาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ไพรัช เจริญตรีเพชร นายโยธิน หมายมั่นนิสิตปฏิบัติการสอน และฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู ชั้นปีที่ 5	1
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams รายวิชาคณิตศาสตร์ 8 (ค31102) เรื่อง กราฟของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก IEM อาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ไพรัช เจริญตรีเพชร นายพิริยพงศ์ หรั่งรอด นิสิตปฏิบัติการสอน และฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู ชั้นปีที่ 5	6
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	9
การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak กรณีศึกษา รายวิชาฟิสิกส์ ว31202 เรื่อง กฎการอนุรักษ์พลังงาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกริก ศักดิ์สุภาพ	10
ความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ อาจารย์ชยวิภู ศิริพันธ์ศักดิ์	12
ผลการใช้โปรแกรมการทดลองเสมือนจริง Yenka Science (Chemistry) ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก คอมพิวเตอร์ IT อาจารย์จตุพร บุญชัยยุทธศักดิ์	16
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ตะวันตก)	18
บทเรียนเสริมออนไลน์ ใน รายวิชา อ 32204 เสริมทักษะภาษาอังกฤษ2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อาจารย์กนกพร วงศ์ไพรินทร์, อาจารย์ศุภกร มนต์เลี้ยง, อาจารย์ปริเปรมดี ดิยะรัตน์กรกุล, อาจารย์สันติภาพ อุปรา	19
การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ แบบออนไลน์ ผ่านการผสมผสานโปรแกรม Microsoft Team และ YouTube ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom อาจารย์ธาวิน จตุรภัทร, อาจารย์รินทิพย์ จงสมบูรณ์	21
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	23
การจัดการเรียนรู้วรรณคดีวิจักษ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 ผ่านโปรแกรม Nearpod อาจารย์ดร.สุวิมล คำนวน, อาจารย์อาธิป เมืองนาม, นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู เกตุกวิน ศิริทัศน์ธนา	24



แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

อาจารย์ดร.ปราโมทย์ สุกุลรัศมีสุข

30

การใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพิตโศภสไตรยางค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์สรัญญา ปัญญาสุทธิ, อาจารย์เอกพงษ์ ใจสมหวัง, อาจารย์ปทุมชัย จันทน์ป้อม, อาจารย์ณัฐกุลพล เขียวเสนา

33

แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ วิชาภาษาไทย (หลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร)

เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์กิตติยา แซ่เต๋ย

39

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

41

การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ โยนิโสมนสิการ โดยใช้กิจกรรมออนไลน์

ในเว็บไซต์ jamboard padlet และ quizizz ผ่านโปรแกรมMicrosoft teams เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์นนทรี พรหมมี

42

PACA Model กับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์สากล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

อาจารย์ณพรช อาทิตวรากุล และ นางสาวสิริณัฐ เวชกามา นิสิตปฏิบัติการสอนและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

45

กลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ (E-AI)

47

การนำเสนอผ่านห้องเรียนออนไลน์ วิชาทักษะการจัดการข้อมูล(2) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกคอมพิวเตอร์

อาจารย์กัลญญา สูงใหญ่

48

การใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการใช้ทฤษฎีหมวกหกใบในกิจกรรม การเสนอแนะและประเมินผล

วิชานวัตกรรมเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก IMT

อาจารย์ศุทธิยา วิเลปะนะ

50

การสอน Coding ด้วยสื่อ Kid-bright บนเว็บออนไลน์และกิจกรรมออนไลน์ด้วย wordwall

ในวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้น ม.2

อาจารย์ณัฐวาทิพ จันทร์ผล

52

การสอนเขียนโปรแกรมและประยุกต์การใช้งาน OpenCV เรื่อง การจำลองระบบควบคุมรถให้อยู่ในเส้น

วิชา การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ระดับชั้น ม.5 วิชาเอก E-AI

อาจารย์ประพัฒน์ ศิลปกิจจานนท์

54



กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)	56
รายวิชา ของชำร่วยและของที่ระลึก (เพิ่มเติมเลือก) รหัสวิชา ง22202 การประดิษฐ์ดอกกุหลาบผ้า (DIY : How to make fabric roses) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อาจารย์ณัฐนิชา สุโพธิ์	57
การจัดสัมมนาโดยนักเรียน (A Student-Organized Seminar) รูปแบบออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกอาหารการโรงแรม และภาษาเพื่อการสื่อสาร ในรายวิชาสัมมนาในธุรกิจบริการ รหัสวิชา ง30242 อาจารย์ดร.ยาดรา จำปาเพื่อง, อาจารย์ทิพภาภรณ์ ทนงค์	65
การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การตกแต่งจานอาหารด้วยแผ่นแป้งรูปปะการัง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการงานอาชีพ (RETOP MODEL) ในห้องเรียนออนไลน์ วิชาออกแบบตกแต่งอาหาร (Coral Tuile) รหัสวิชา ง30231 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหาร การโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร อาจารย์ยอดขวัญ ชวไช	68
การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่องการขจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning) วิชาการงานอาชีพ2 ง21102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อาจารย์ทิพภาภรณ์ ทนงค์	70
โครงการงานอาชีพผ่าน Social Media วิชาการงานอาชีพ 5 รหัสวิชา ง 31102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อาจารย์ พรนิดา น้ำทิพย์, อาจารย์ เมธาพร วงศ์พร้อมรัตน์	73
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (พื้นฐานวิศวกรรมและเกษตรกรรม)	75
แนวทางการสอนวิชา ง.23102 และ ง.32102 การงานอาชีพ ช่างไม้ ผ่านสื่อออนไลน์ อาจารย์ณัฐพล จันทโกโต	76
การจัดการเรียนรู้การงานอาชีพ 7 รหัสวิชา ง23102 แบบออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Microsoft Team ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์พลอยไพลิน พรวรเมธี	79
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (ธุรกิจศึกษา)	83
การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โมเดลซิปปา (CIPPA) กับสื่อการสอนออนไลน์วิชางานธุรกิจ อาจารย์รชานี ทิมมีหน๊ะ	84
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา	87
New Normal New PE พ30256 ฟุตซอล มัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกพลศึกษา อาจารย์พลเอก สุภาสวงวน	88



การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : 4 ขั้นตอนการเรียนการสอนรายวิชาสุขศึกษาโดยผ่านทางแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์

อาจารย์ดร.จตุพร บรรจงเสนาะ, อาจารย์กิริยา กุศลสง, อาจารย์มนตรีตัน สุจิรกุลไกร, อาจารย์สุรวงศ์ ฉอสน์เทียะ 90

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19

: กระบวนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา 5 ชั้นโดยผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ทีมส์

อาจารย์ดร.จตุพร บรรจงเสนาะ, อาจารย์อรชума เชื้อช่าง, อาจารย์วิไลษฐ์ ศรีพิมพ์, อาจารย์ปิยะพงษ์ หวานดี 97

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 108

การสอนวิชาปฏิบัติผ่านระบบออนไลน์ กระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาเซรามิกสร้างสรรค์ผ่านระบบออนไลน์ วิชาเซรามิกสร้างสรรค์ รหัสวิชา ศ.30213 เรื่อง “การขึ้นรูปภาคผลไม้เทคนิคปั้นแบบขด” ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ ศิริลักษณ์ เดชหาญ 109

ชุดสื่อการสอนออนไลน์เรื่อง ตีกันวาท รายวิชา ศ30203 จิตรกรรมสีน้ำ1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกออกแบบ

อาจารย์กฤษพล วัฒนพาน 111

สร้างโอกาส จาก วิกฤติ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ ศ32254 ชั้น ม.5 เอกแอนิเมชัน

อาจารย์ธนนันท์ อินทิตานนท์ 114

สื่อการสอนออนไลน์วิชาศิลปะไทยสร้างสรรค์ : การวาดหน้าตัวพระ ตัวนาง ในงานศิลปะไทย

อาจารย์กิตติศักดิ์ คนแรงดี 120

สื่อการสอนออนไลน์วิชา การออกแบบเบื้องต้น : การออกแบบสัญลักษณ์ LOGO DESIGN

อาจารย์กฤตยภรณ์ ศิริบุษย์ 123

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรีสากล) 125

มิติใหม่กับการเรียนไวโอลิน รายวิชาเพิ่มเติมเลือกดนตรี ศ.21202

อาจารย์ยุฑุทธ เอี่ยมสะอาด 126

การสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนออนไลน์วิชาสุนทรียศาสตร์ดนตรี เรื่อง ดนตรีสมัยคลาสสิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ธีรพงศ์ บำเพ็ญทาน 132



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษา เพื่อการสื่อสาร) 135

วิดิทัศน์สาธิตกระบวนการทำรำเพลง “เมขลา-รามสูร” เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในรูปแบบออนไลน์ รายวิชา นาฏศิลป์ไทยเพื่อสายอาชีพ ศ 33230 ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ผู้สวดมนต์ ทองสร้อย 136

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ตะวันออก) 138

เกมทบทวนวิชาภาษาอังกฤษ 8 (อ31102) ในชั้นเรียนออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
: Who wants to be a billionaire?

อาจารย์ดร. รสนา มรรษทวิ และ นางสาวจินดา สุทธิหลวง นิสิตปฏิบัติการสอนและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 139

การนำเสนองานกับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาเสริมทักษะภาษาจีน3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาจีน
อาจารย์ดร.นำโชค บุตรน้ำเพชร 141

การใช้แบบฝึกการอ่านและการแปลข่าวเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การจับใจความ และการแปลในรายวิชาภาษาญี่ปุ่น
สร้างสรรค์ชั้นกลาง 2 ญ33210 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6
อาจารย์วิชญ์วิสิฐ รักษาพัชรวงค์ 143

การใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชา ญ33206 เสริมทักษะ
ภาษาญี่ปุ่น 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
อาจารย์ศิริโรจน์ เอมประณีตร 146

การนำเสนองานกับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาภาษาจีนและวัฒนธรรม 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เอกภาษาจีน
อาจารย์ ปัญจรส เหลืองธนกุล 148

Padlet สื่อประกอบการสอนเขียนภาษาเวียดนาม เรื่องครอบครัว ในห้องเรียนออนไลน์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
อาจารย์ธาริณี ทองศรี 150

การนำเสนอผ่านโซเชียลมีเดียกับสื่อการสอนออนไลน์ วิชา ภาษาพม่าขั้นต้น 2_ภ30203 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
เอกภาษาอังกฤษ - อาเซียน
อาจารย์อรุณฤฎิภา สอนพิมพ์ 152

การฝึกสนทนากับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาสนทนาภาษาเกาหลี 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
อาจารย์ภูมิพิมพ์กานต์ อุดมพงษ์สุข 154

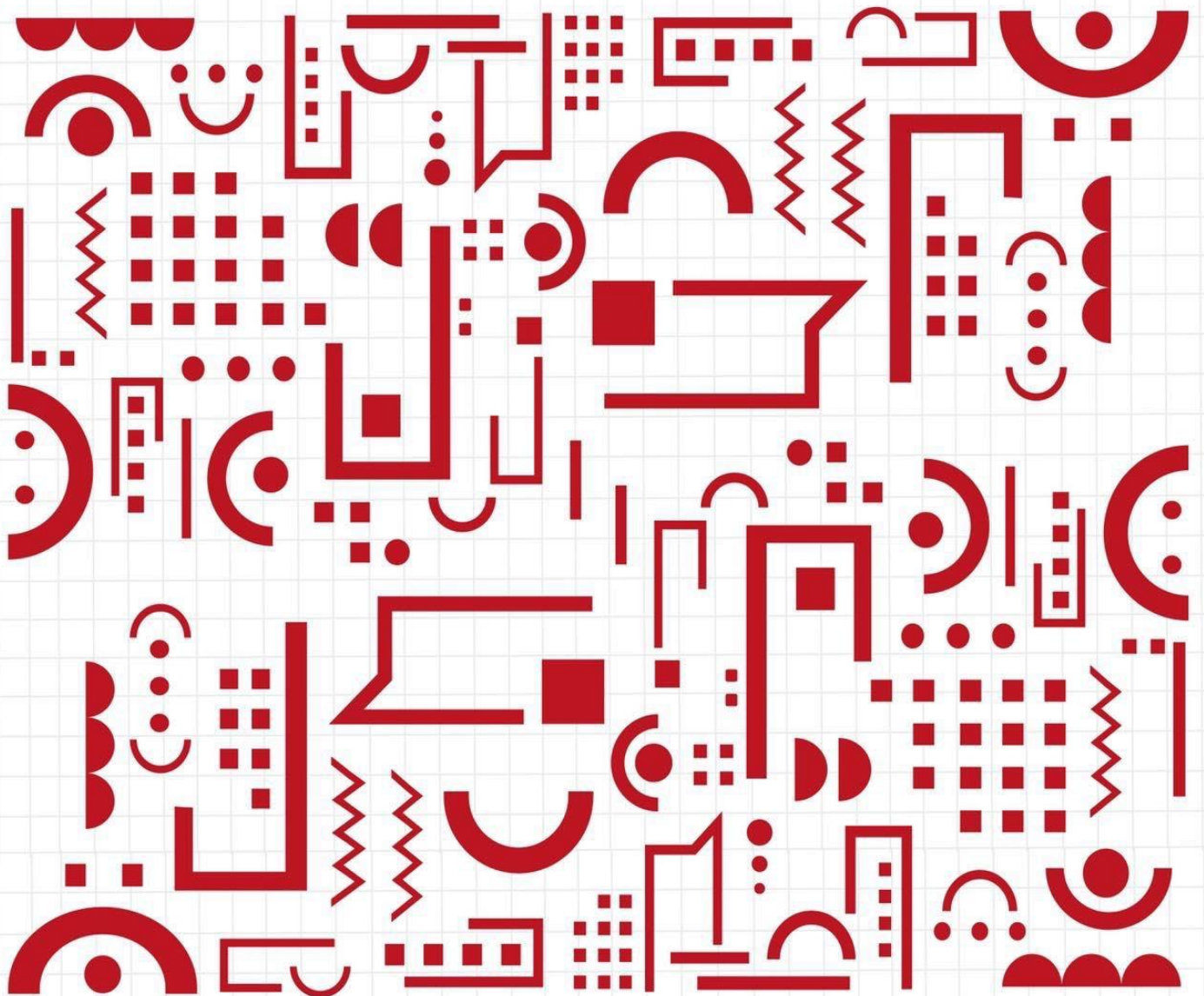


ศูนย์พัฒนาทักษะทางภาษาไทย	156
การสอนแบบ Scaffolding ในห้องสอนออนไลน์ กิจกรรม “ขออนุญาตฝากบ้าน”วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 อาจารย์สุกัญญา บุญทวี	157
การสร้างสรรคสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเรียงเรียงถ้อยคำจากบทสนทนา โดยเทคนิคการสอนแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผ่านระบบ Microsoft teams วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ท21208 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อาจารย์พิมพ์มลกร ทวยหาญ	160
การสร้างสรรคสื่อและจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) เรื่อง การเขียนการ์ตูนวอยพรีใหม่ ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning) วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อาจารย์กนิษฐา อาจหินกอง	163
สื่อวีดิทัศน์การสอนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ในรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based learning) เรื่อง การเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์ธัญญา นวนกระโทก	167
เนื้อดีทำนองเดิม : สื่อการสอนทักษะภาษาออนไลน์โดยรูปแบบ Project Based Learning อาจารย์พิชญาวุฒิ กุมภีโร	170
วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว	172
การใช้สื่อการสอนออนไลน์ รายวิชาโปรแกรมการท่องเที่ยว นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 อาจารย์ปภณ มะโน	173
การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 วิชาพื้นฐานการท่องเที่ยว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อาจารย์อัยลดา หอมไม่หาย	176
การเรียนการสอนเรื่องรูปแบบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม บนห้องเรียนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อาจารย์ชญาณี ขวัญชูช	178
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนลูกเสือ-เนตรนารี	181
การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ในรายวิชาลูกเสือ-เนตรนารี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อาจารย์ปภณ มะโน, อาจารย์อัยลดา หอมไม่หาย, อาจารย์ชญาณี ขวัญชูช	182



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์





การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra
ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams รายวิชาคณิตศาสตร์ 4 (ค22102)
เรื่อง ความคล้าย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1

อาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ไพรัช เจริญตรีเพชร
อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
นายโยธิน หมายมั่น

นิสิตปฏิบัติการสอน และฝึกประสบการณ์วิชาชีพอครู ชั้นปีที่ 5

จากสถานการณ์ในปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาทุกระดับทั่วโลก ทำให้สถานศึกษาเกือบทุกแห่งทั่วโลกต้องปิดการเรียนการสอน ได้รับผลกระทบจากการปิดสถานศึกษา จึงมีการปรับการเรียนสอนในหลายรูปแบบ เกิดนวัตกรรมทางความคิด มีรูปแบบใหม่ทางการเรียนการสอน มีการวิเคราะห์ผลกระทบของ COVID-19 ต่อระบบการศึกษา โดยเฉพาะการเรียนการสอน การเข้าสู่ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) และการออกแบบการศึกษาในชีวิตวิถีใหม่ ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 1 นั้น อาจารย์พี่เลี้ยงและอาจารย์นิสิตได้มีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยนำสื่อการสอนออนไลน์มาใช้ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีมีโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ที่ถูกต้องและมีความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความคล้าย และบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานผู้เรียนได้มีส่วนร่วมตลอดกิจกรรมการเรียนรู้ ถึงแม้ว่าจะอยู่คนละที่กับผู้สอน ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ได้ทำร่วมกับการทำวิจัยในชั้นเรียนของอาจารย์นิสิต เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความคล้าย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งนักเรียนจะได้ใช้สื่อเทคโนโลยีควบคู่ไปกับการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถมองความสัมพันธ์ของรูปสามเหลี่ยมสองรูปที่คล้ายกันได้ง่ายขึ้น พร้อมทั้งได้เรียนรู้กระบวนการในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และได้ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้สิ้นสุดลงมีการทดสอบด้วยแบบทดสอบออนไลน์วัดความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความคล้าย แบบเลือกตอบจำนวน 20 ข้อ (20 คะแนน) แบ่งออกเป็น 4 ครั้ง ครั้งละ 5 ข้อ

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams เรื่อง ความคล้าย จัดกิจกรรมทั้งหมด 8 คาบ คาบละ 45 นาที ผู้สอนได้ใช้สื่อการสอนออนไลน์ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้



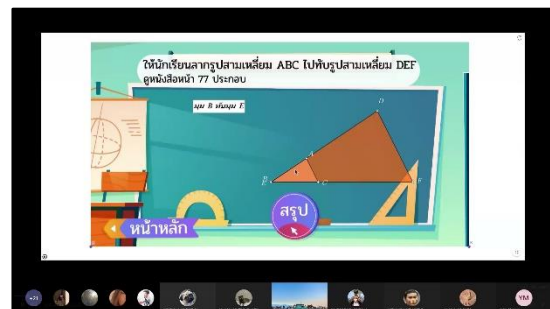
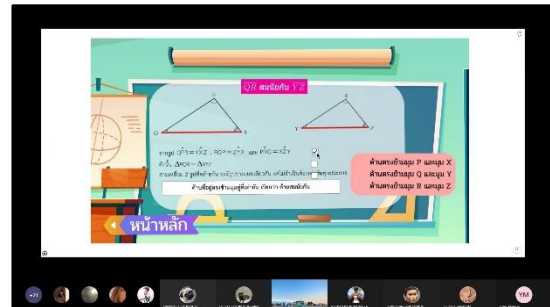
1. **ขั้นนำ** ผู้สอนทดสอบความรู้เดิมของนักเรียนที่ได้เรียนในครั้งก่อนด้วยเกมออนไลน์ผ่าน **สื่อ Sortify : Similar Figures** สามารถเข้าถึงได้จากเว็บไซต์

<https://www.brainpop.com/games/sortifysimilarfigures/>

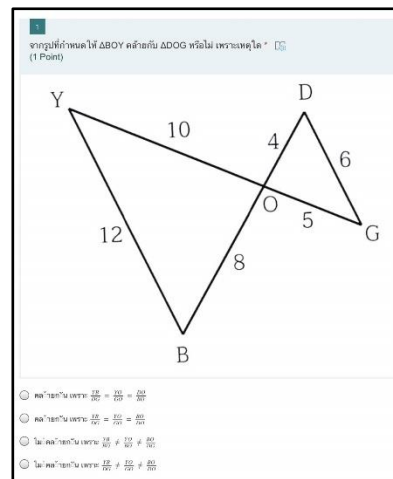
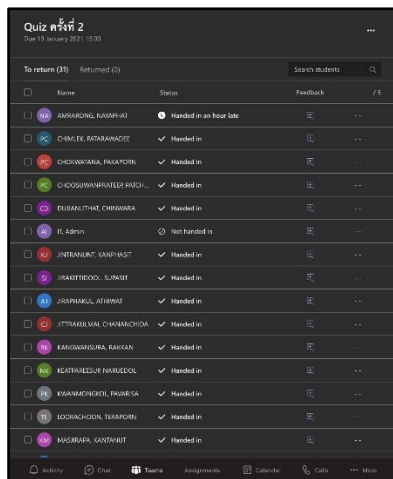
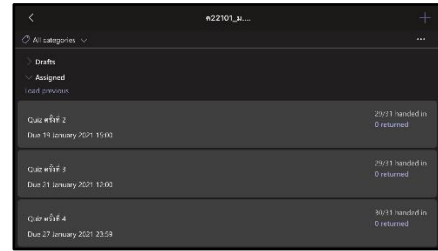
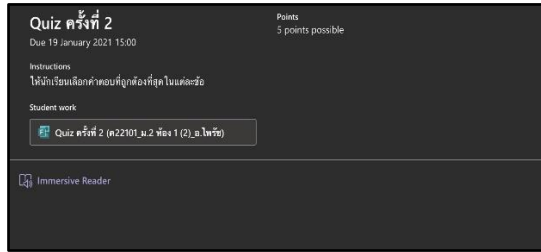
และเรียกสุ่มชื่อนักเรียนตอบด้วยการสุ่มเลขที่จากโปรแกรมสุ่ม **wheelofnames.com** สามารถเข้าถึงได้จากเว็บไซต์ <https://wheelofnames.com/> ทำให้นักเรียนเพลิดเพลินและมีความตื่นตัวตลอดเวลาทำกิจกรรม



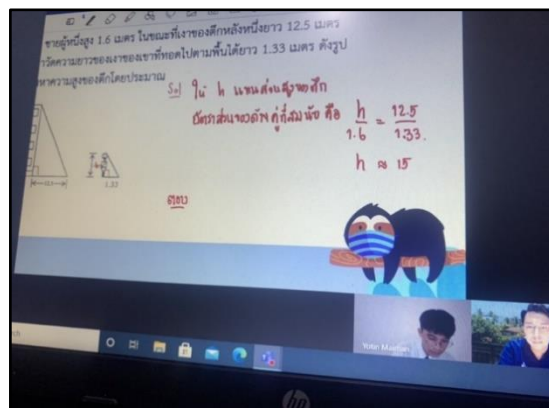
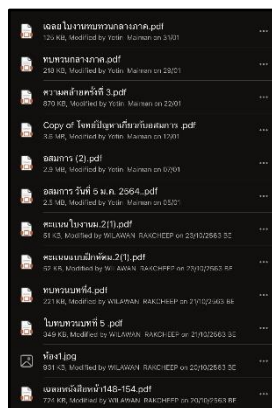
2. **ขั้นสอน** ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ความคล้าย ผ่านโปรแกรม **GeoGebra Online** สามารถเข้าถึงได้จากเว็บไซต์ <https://www.geogebra.org/> โดยผู้สอนจะไปออกแบบกิจกรรมในโปรแกรมนี้ไว้ก่อนคาบเรียน เมื่อถึงคาบเรียนจะเปิดโปรแกรมพร้อมส่งลิงค์ให้นักเรียน นักเรียนจะได้ลองทดสอบรูปสามเหลี่ยมที่คล้ายกันด้วย สามารถเคลื่อนย้ายรูปสามเหลี่ยมต่าง ๆ ผ่านมือถือได้ ทำให้นักเรียนเกิดโมโนทัศน์ เรื่อง รูปสามเหลี่ยมที่คล้ายกัน



3. **ขั้นสรุป** ผู้สอนสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม **GeoGebra Online** และให้นักเรียนทำแบบทดสอบ ซึ่งผู้สอนจะออกแบบแบบทดสอบออนไลน์วัดความสามารถในการให้เหตุผล ทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความคล้าย ไว้ในโปรแกรม **Microsoft form** ไว้ล่วงหน้า เมื่อใกล้หมดคาบเรียนจะแชร์ลิงค์ผ่านในกลุ่มที่เรียน ให้นักเรียนทำแบบทดสอบภายในเวลาที่ครูตั้งค่าไว้ หากนักเรียนส่งคำตอบล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดระบบจะรายงานผลทันที และเมื่อส่งคำตอบระบบจะรายงานผลการสอบ ทั้งเฉลยข้อที่ถูกต้อง ทำให้นักเรียนทราบในสิ่งที่ตนเองคิดไม่ถูกต้อง



แบบฝึกหัดที่ผู้สอนได้ให้นักเรียนทำในชั้นเรียน เมื่อนักเรียนจดไม่ทันในคาบเรียน สามารถไปศึกษาต่อเพิ่มเติมในกล่องเอกสารที่ผู้สอนตั้งขึ้น ทุกกระบวนการที่จัดการเรียนรู้โดยสื่อการสอนออนไลน์ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams อาจารย์ที่เลี้ยงและนิสิตจะประชุมผ่านโปรแกรม Microsoft teams สาธิตการสอนก่อนอย่างน้อยหนึ่งวัน โดยมีพี่เลี้ยงให้คำแนะนำตลอดการสาธิตการสอน เมื่อดังคาบสอนทำให้นิสิตสอนด้วยความมั่นใจและสอนตรงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่เลี้ยง





บทสรุป

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยสื่อการสอนออนไลน์ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams เรื่อง ความคล้าย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) นั้น มีส่วนช่วยให้กิจกรรมในการเรียนการสอนเกิดความหลากหลาย แปลกใหม่ไปจากชั้นเรียนปกติ การใช้เกมในการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดความสนใจต่อการเรียน มีส่วนร่วมในชั้นเรียน

สื่อออนไลน์ GeoGebra ทำให้นักเรียนเกิดมโนทัศน์ เรื่อง ความคล้ายของรูปสามเหลี่ยม ได้ถูกต้อง ตรวจสอบได้จากการสุ่มถามตอบ นักเรียนมีวินัยในการส่งงานตรงตามเวลาเพราะระบบจะรายงานผลการส่งทันที การทดสอบด้วยรูปแบบของ Microsoft form ทำให้ทราบผลการสอบทันทีเมื่อทำข้อสอบเสร็จสิ้น จากการทำแบบทดสอบจำนวน 4 ครั้ง รวม 20 ข้อ 20 คะแนน พบว่า นักเรียนห้องนี้ 29 คน ได้คะแนนเฉลี่ย 12.72 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.56 คิดเป็นร้อยละ 63.6 ซึ่งคะแนนเป็นที่น่าพอใจ



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้สื่อการสอนออนไลน์โปรแกรม GeoGebra ร่วมกับโปรแกรม Microsoft teams รายวิชาคณิตศาสตร์ 8 (ค31102)

เรื่อง กราฟของฟังก์ชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอก IEM

อาจารย์ ว่าที่ ร.ต.ไพรัช เจริญตรีเพชร
อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
นายพิริยพงศ์ หริ่งรอด

นิสิตปฏิบัติการสอน และฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ชั้นปีที่ 5

แนวคิดในการใช้เทคโนโลยีในการสอน

เทคโนโลยีสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้คณิตศาสตร์ของผู้เรียนในเนื้อหาต่าง ๆ เช่น เรขาคณิต สถิติ พีชคณิต การวัดและจำนวน ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ หรือการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ต่าง ๆ เช่น การเลือกใช้โปรแกรมเรขาคณิตแบบพลวัต การใช้เครื่องคำนวณเชิงกราฟ และการใช้เครื่องคิดเลข ตลอดจนสื่อการเรียนรู้แบบปฏิบัติการต่าง ๆ การใช้เทคโนโลยีจะช่วยให้เกิดความสะดวกในการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ เช่น การเขียนกราฟ การวาดรูป แล้วยังช่วยเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน (National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). 2000: 24-25)

เทคโนโลยีที่ใช้

1. Microsoft team

ประโยชน์: เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้
ผลที่คาดหวัง: นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างทั่วถึง ทั้งยังมีการโต้ตอบกันระหว่างครูกับนักเรียน

2. GoodNotes

ประโยชน์: เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับจดบันทึกต่าง ๆ ซึ่งผู้สอนสามารถใช้ในการเขียนเพื่ออธิบายเนื้อหาให้กับนักเรียน โดยในแอปพลิเคชันนี้ยังมีฟังก์ชันสำหรับการเน้นข้อความเพื่อให้นักเรียนเห็นในสิ่งที่ผู้สอนกำลังอธิบายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น หรือฟังก์ชันสำหรับการสร้างรูปต่าง ๆ เพื่อให้รูปที่ได้มีความถูกต้องอีกด้วย

ผลที่คาดหวัง: นักเรียนสามารถเห็นการอธิบายของผู้สอนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จากการที่ผู้สอนใช้ฟังก์ชันต่าง ๆ ในแอปพลิเคชัน

3. สื่อเครื่องมือการสร้างกราฟของฟังก์ชัน จากโปรแกรม GeoGebra

ประโยชน์: เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนขั้นตอนต่าง ๆ ในการเขียนกราฟของฟังก์ชันและตรวจสอบการคำนวณหรือการลงจุดบนพิกัดฉากได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถตรวจสอบการหาจุดยอดของกราฟของฟังก์ชันที่ต้องการได้ พร้อมทั้งมีการอธิบายรูปแบบของการหาจุดยอดของกราฟของฟังก์ชันในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย



ผลที่คาดหวัง: นักเรียนสามารถใช้สื่อในการตรวจสอบการเขียนกราฟของฟังก์ชันของนักเรียนได้

4. Google form

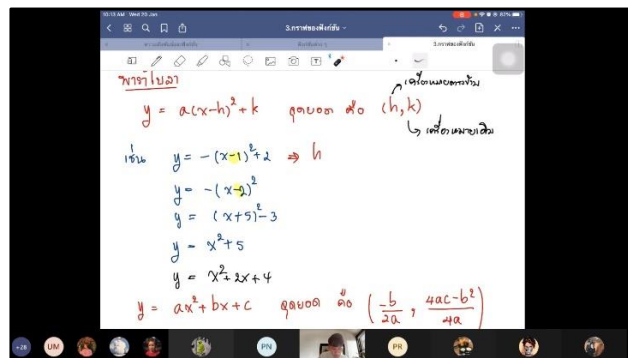
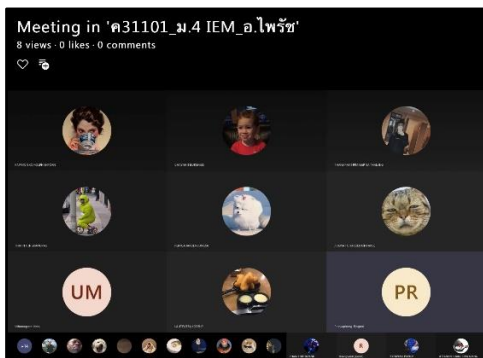
ประโยชน์: เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างแบบสอบถามหรือแบบทดสอบในรูปแบบออนไลน์ได้ โดยผู้ใช้สามารถตอบแบบสอบถามหรือแบบทดสอบได้จากอุปกรณ์หลากหลายชนิด ทั้งนี้เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 จึงทำให้การใช้แอปพลิเคชันนี้มีความเหมาะสมกับรูปแบบของการประเมินผลในครั้งนี้

ผลที่คาดหวัง: นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้จากอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนมี และสามารถทำได้ทันตามเวลาที่กำหนด

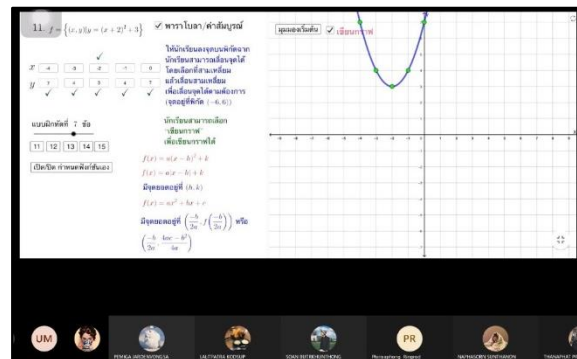
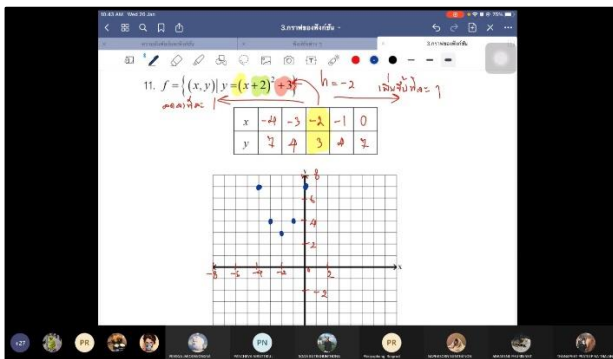
รูปแบบการสอนออนไลน์

ผู้สอนใช้การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft team ดังนี้

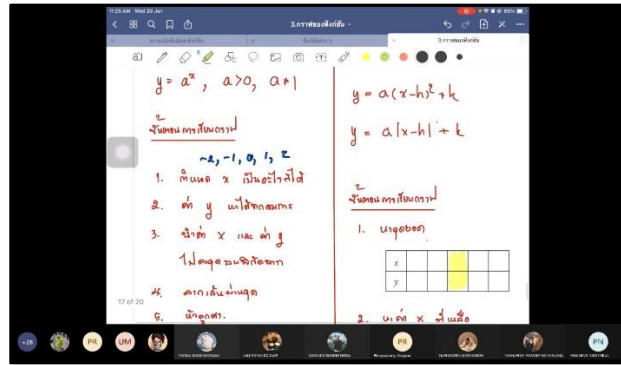
ขั้นนำ เชื่อมชื่อนักเรียน โดยการเชื่อมชื่อนักเรียนนั้นทั้งผู้สอนและนักเรียนสามารถโต้ตอบกันได้ทันที และใช้การบรรยายผ่าน GoodNotes พร้อมทั้งใช้การถามตอบเพื่อทบทวนความรู้เดิมซึ่งต้องนำมาใช้ในคาบเรียนนี้



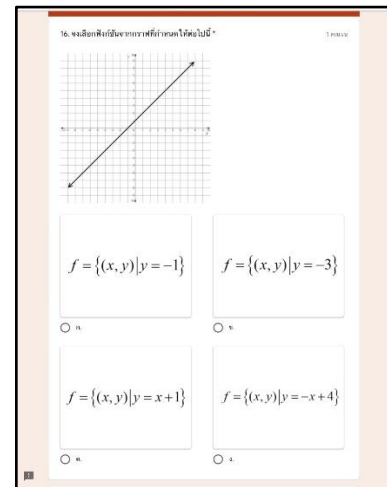
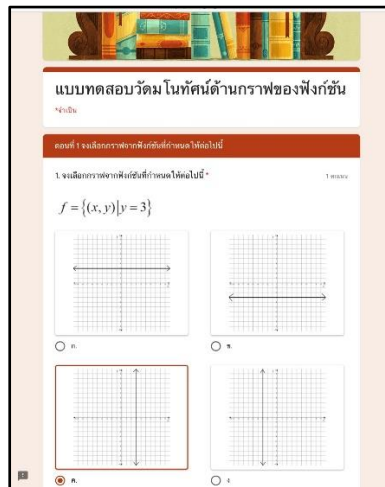
ขั้นสอน ใช้การบรรยายและการยกตัวอย่างประกอบผ่าน GoodNotes พร้อมทั้งใช้การถามตอบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน และมีใช้สื่อ “เครื่องมือการสร้างกราฟของฟังก์ชัน” จากโปรแกรม GeoGebra (<https://www.geogebra.org/m/vf3gczzw>) โดยนักเรียนสามารถใช้สื่อไปพร้อมกับผู้สอน เพื่อตรวจสอบการเขียนกราฟของฟังก์ชัน



ขั้นสรุป ใช้การบรรยายและการถามตอบสรุปหลักการเขียนกราฟของฟังก์ชันรูปแบบต่าง ๆ ผ่าน GoodNotes



การประเมินผล ใช้การทดสอบหลังเรียนผ่าน Google form (shorturl.at/kovAP) ซึ่งเป็นข้อสอบปรนัยจำนวน 20 ข้อ



ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ มีการโต้ตอบกับครูผู้สอนอยู่เสมอ และนักเรียนได้ใช้สื่อในการตรวจสอบการเขียนกราฟของฟังก์ชันของตนเอง ทราบได้จากนักเรียนมีการสอบถามเกี่ยวกับวิธีการใช้สื่อ

ข้อเสนอแนะสำหรับการใช้สื่อเครื่องมือการสร้างกราฟของฟังก์ชัน จากโปรแกรม GeoGebra คือ ผู้สอนควรให้นักเรียนเป็นผู้จัดการใช้สื่อ เนื่องจากนักเรียนจะได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ด้วย

ผลจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การเขียนกราฟของฟังก์ชัน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ผ่านการใช้ Google form พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 15.84 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.12 โดยจากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 32 คน มี 25 คนที่มีคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 60 ขึ้นไปซึ่งคิดเป็น ร้อยละ 78.13 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

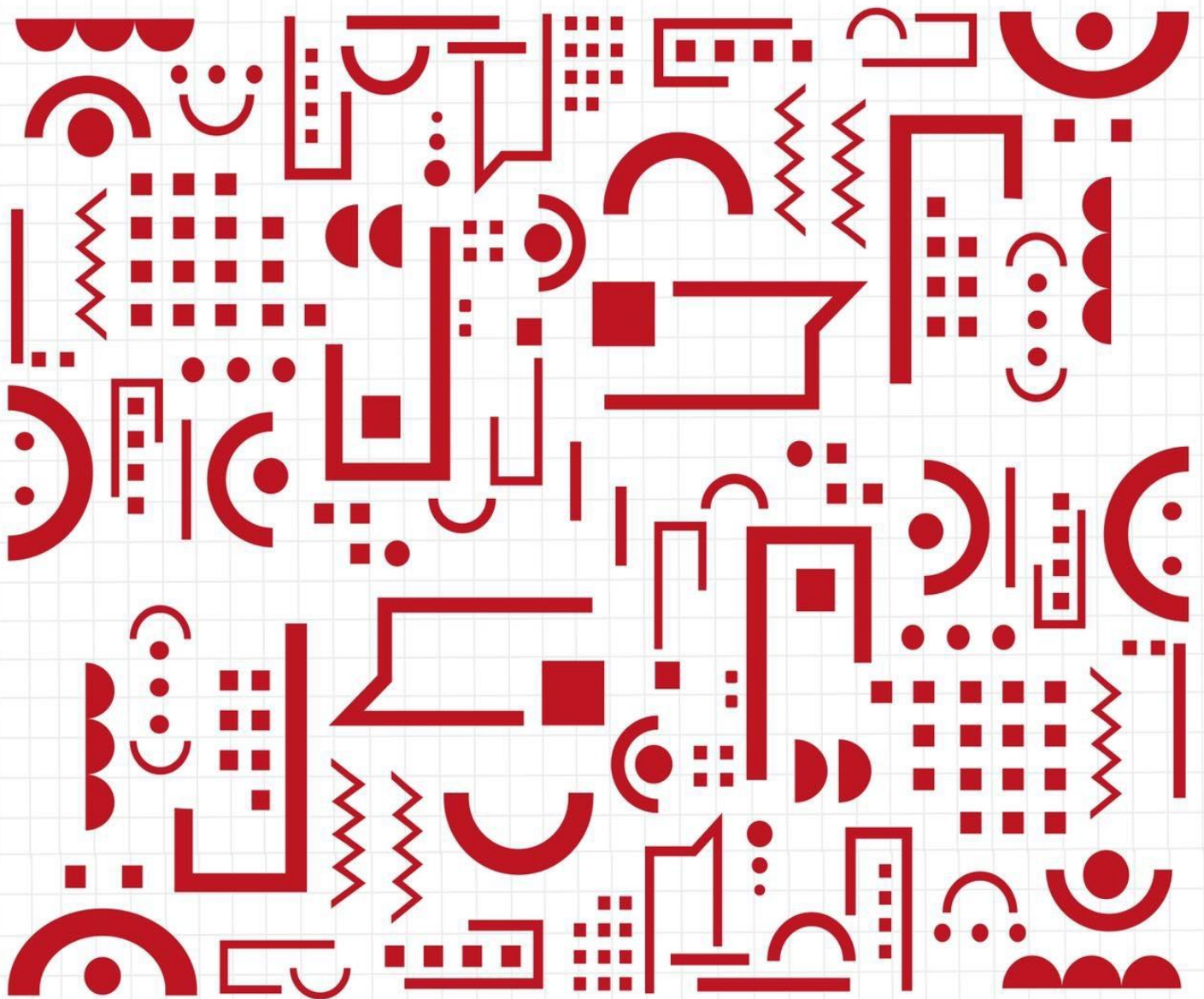
บรรณานุกรม

National Council of Teacher of Mathematics. (2000). **Principles and standards for school mathematics.** Reston: VA Author.



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์

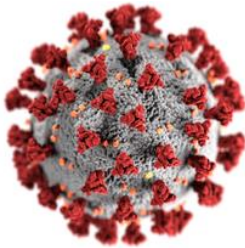




การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak กรณีศึกษา รายวิชาฟิสิกส์ ว31202 เรื่อง กฎการอนุรักษ์พลังงาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

Online Learning Management using Vascak Interactive Simulations Case Study: Physics on Conservation of Energy for Tenth Grade Students

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกริก ศักดิ์สุภาพ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์



รูปที่ 1 ภาพจำลอง Covid-19
ที่มา : shorturl.at/exEJO

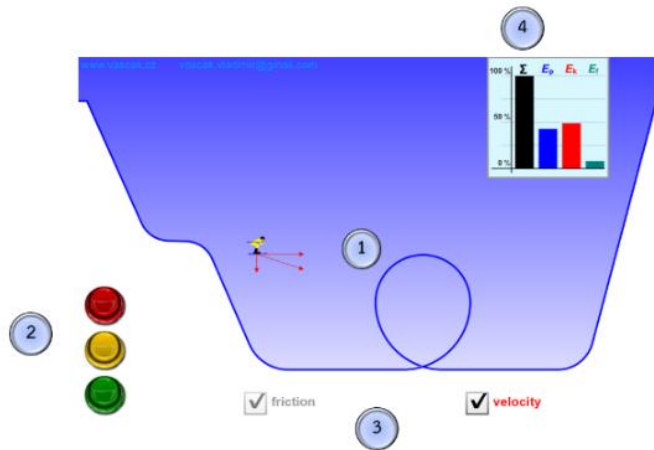
นับตั้งแต่ปลายปี 2020 เป็นต้นมาเกิดการระบาดของเชื้อไวรัสสายพันธุ์ใหม่ ที่เริ่มต้นจากเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ในชื่อของเชื้อไวรัสโคโรนา - 19 หรือ “Coronavirus” (ไวรัสโคโรนา) ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนส่วนใหญ่ใช้ชั้นเรียนในการปฏิบัติการเป็นอย่างมาก ส่งผลให้สถาบันทางการศึกษาจากทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นยุโรป อเมริกา และรวมถึงประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างประเทศไทย ได้ปิดการเรียนการสอนแบบในชั้นเรียนมาเป็นแบบออนไลน์เกือบทั้งหมด ซึ่งการศึกษาแบบออนไลน์นั้นเป็นการเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยในปัจจุบันมีแพลตฟอร์มมากมายให้ผู้สอนใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนไม่ว่าจะเป็น Line, Facebook Live, Zoom, Google Classroom และ Microsoft Teams เป็นต้น

ฟิสิกส์ ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งเป็นวิชาที่ต้องใช้องค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์ เป็นฐานการคิดซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยในส่วนของเนื้อหาฟิสิกส์ส่วนใหญ่เป็นนามธรรมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจทางฟิสิกส์คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง อาจเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนไม่สามารถจินตนาการ นึกคิดตามระบบแบบแผนทางฟิสิกส์ได้ ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีช่วยสอนเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ดังนั้น การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ เห็นลักษณะปรากฏการณ์ทางฟิสิกส์ด้วยตนเอง จะส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่ถูกต้องและสามารถประยุกต์เชื่อมโยงในชีวิตประจำวันได้

เทคโนโลยีการใช้สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak (Vladimir Vascak Physics at school) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ผู้สอนหรือผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้แบบไม่มีค่าใช้จ่ายหรือจะซื้อมาใช้งานได้เต็มระบบก็ได้ Vascak เป็นระบบที่ออกแบบมาให้มีสีสันสดใส ใช้งานง่าย ในแต่ละสถานการณ์จำลองสามารถนำไปใช้บูรณาการร่วมกับการสอนในชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์ได้ง่ายและสะดวก อีกทั้งเป็นสื่อที่ดึงดูด ได้รับความสนใจผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak นั้นเป็นเนื้อหาทางฟิสิกส์โดยเฉพาะ อาทิเช่น กลศาสตร์คลาสสิก สนามไฟฟ้า สนามแม่เหล็ก เทอร์โมไดนามิกส์ แสงเชิงกายภาพ ฟิสิกส์นิวเคลียร์ เป็นต้น ซึ่งสถานการณ์จำลองที่ถูกสร้างขึ้นนี้ มีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ เนื่องจาก เป็นผลงานที่ได้จากการลงมือสร้างผ่านขั้นตอนกระบวนการวิจัยอย่างมีระบบ และสามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในธรรมชาติที่เกิดขึ้นได้อย่างดี



รูปที่ 2 สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ vascak
ที่มา : <https://shorturl.asia/6Alvf>



รูปที่ 3 สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak เรื่อง กฎอนุรักษ์พลังงาน (ดัดแปลงจาก <https://shorturl.asia/2814d>)

หนึ่งในตัวอย่างสถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak ที่ใช้ในชั้นเรียน คือเรื่อง กฎการอนุรักษ์พลังงาน ซึ่งประกอบด้วย 4 ส่วน ดังรูปที่ 3 ได้แก่ ส่วนที่ 1 การทดลองเสมือนจริง เรื่อง กฎการอนุรักษ์พลังงาน ส่วนที่ 2 ปุ่มหยุดการเล่น(สีแดง) ปุ่มหยุดชั่วขณะ(สีส้ม) และปุ่มเล่น(สีเขียว) ส่วนที่ 3 การใส่/ไม่ใส่ทิศทางของแรงเสียดทาน และ/หรือความเร็วของวัตถุ และส่วนที่ 4 กราฟแสดงผลของค่าพลังงานรวม $\sum E$ พลังงานศักย์โน้มถ่วง E_p พลังงานจลน์ E_k เป็นต้น

จากการศึกษาใช้สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak ในชั้นเรียนวิชาฟิสิกส์ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายมัธยม) เรื่อง กฎการอนุรักษ์พลังงาน ผู้สอนสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยประกอบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ร่วมกับเทคนิคที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบเสาะหาความรู้ ด้วยเทคนิค POE ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ การทำนาย (Predict) เป็นขั้นที่ให้นักเรียนทำนายเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้น อาทิเช่น ผู้สอนทำการตั้งคำถามกับผู้เรียนว่า หากปล่อยนักสกีลงจากที่สูงจากพื้นที่ระยะ h ตำแหน่งใดในเส้นทางดังกล่าว มีความเร็วมากที่สุด (ดังรูปที่ 3) โดยในขั้นตอนนี้ผู้เรียนสามารถพิมพ์ข้อความหรือเปิดไมโครโฟนเพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน ซึ่งผลการทำนายอาจจะถูกหรือผิดก็ได้ เพราะเป็นขั้นที่คาดเดา หรือคาดคะเนว่าผลที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นเช่นไร ขั้นต่อมา การสังเกต (Observing) ผู้เรียนควรแสดงความคิดเห็นเชิงฟิสิกส์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ทำนายไว้โดยการคำนวณ การพิสูจน์หรือวางแนวทางการพิสูจน์ตามความต้องการของผู้เรียนเอง และขั้นสุดท้าย การอธิบาย (Explain) โดยจากขั้นการทำนายและการสังเกตที่ผ่านมา ขั้นนี้ผู้เรียนจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ จนสามารถอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้จนมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด และทำการสรุปความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

จากการใช้สถานการณ์จำลองแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ Vascak พบว่าเป็นเครื่องมือที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สามารถทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องทางฟิสิกส์ได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนลดลงเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องตระหนักถึงการเตรียมความพร้อมทางด้านการใช้เทคโนโลยีผนวกกับเนื้อหา รวมทั้งผู้สอนควรมีเทคนิคในการจัดการชั้นเรียนแบบออนไลน์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เป็นสิ่งสำคัญเหนือกว่าเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ นั่นคือการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนให้ได้มากกว่าหรือเท่ากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติในชั้นเรียน



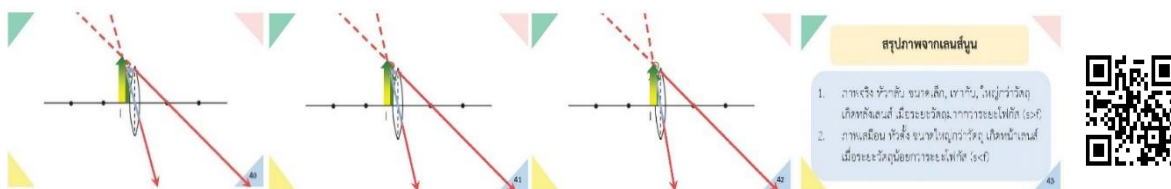
ความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์

อาจารย์ชัชวัญ ศิริพันธ์ศักดิ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

มโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ทางเดินแสง จัดเป็นมโนทัศน์หนึ่งที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ซึ่งปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) จึงกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนควรมุ่งเน้นเสริมสร้างมโนทัศน์ดังกล่าว ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ได้จัดการเรียนรู้หัวข้อนี้ในรายวิชา ว 23102 วิทยาศาสตร์ 6 สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2

อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่าโดยทั่วไปการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อนี้มักจะทำให้ นักเรียนเขียนแผนภาพทางเดินแสงผ่านเลนส์ตามผู้สอน แล้วจึงบรรยายเกี่ยวกับลักษณะภาพที่ได้ ซึ่งนักเรียนอาจไม่ได้พิจารณาถึงความต่อเนื่องของภาพที่เกิดขึ้นเมื่อเลื่อนวัตถุเข้าใกล้เลนส์มากขึ้น และไม่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสืบสอบทางวิทยาศาสตร์เท่าที่ควร

จากประเด็นข้างต้น ผู้เขียนจึงจัดทำสื่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ โดยใช้โปรแกรม MS PowerPoint ซึ่งมีลักษณะสำคัญคือ การแสดงทางเดินแสงตามลูกศรในลักษณะเดียวกับการเขียนบนกระดานซึ่งใช้ร่วมกับการใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนสรุปความรู้เกี่ยวกับลักษณะภาพที่ได้ในกรณีต่าง ๆ รวมถึงการมี Animation ภาพเคลื่อนไหวที่แสดงตำแหน่งของภาพเมื่อเลื่อนวัตถุเข้าใกล้เลนส์มากขึ้นซึ่งใช้ร่วมกับการใช้คำถามเพื่อสร้างข้อสรุปเกี่ยวกับภาพที่ได้จากเลนส์ โดยมีตัวอย่างดังรูปที่ 1 ทั้งนี้ สื่อการเรียนรู้มีตัวอักษร ภาพประกอบ และตารางบางส่วนที่คัดลอกจากเอกสารประกอบการเรียนที่จัดทำโดยกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (2562) เพื่อให้ง่ายต่อการจดบันทึก สื่อการเรียนรู้ข้างต้นจึงมีแนวโน้มที่จะเอื้อต่อการให้นักเรียนสามารถสรุปความรู้ด้วยตนเองตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสืบสอบทางวิทยาศาสตร์ (National Research Council, 1996; ภพ เลหาทไพบูลย์, 2537) นอกจากนี้การแสดงภาพเคลื่อนไหวทำให้การจัดการเรียนรู้ในหัวข้อทางเดินแสงผ่านเลนส์มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้นเมื่อเทียบกับการแสดงภาพนิ่งในกรณีต่าง ๆ เท่านั้น ตามแนวคิดประสบการณ์ของ Edgar Dale (1969 อ้างถึงใน กิตานันท์ มลิทอง, 2548) จึงคาดว่าจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจในมโนทัศน์ในหัวข้อนี้ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น



รูปที่ 1 ตัวอย่าง Animation เคลื่อนไหวเพื่อสร้างข้อสรุปเกี่ยวกับภาพจากเลนส์นูน (เข้าถึงฉบับเต็มได้ที่ bit.ly/2MVLStY หรือสแกน QR Code)



แม้ว่าผู้เขียนได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ข้างต้นและได้นำมาใช้ในบริบทการเรียนรู้ที่โรงเรียน (On-site) ในปีการศึกษา 2562 และนำมาใช้จัดการเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงเดือนมกราคม 2564 ปีการศึกษา 2563 อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีการศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้ร่วมใช้สื่อการเรียนรู้ในรายวิชานี้ และความคิดเห็นของนักเรียนต่อสื่อการเรียนรู้นี้ ทำให้อาจไม่สามารถพัฒนาต่อยอดสื่อการเรียนรู้นี้ได้สอดคล้องตามมุมมองของผู้ใช้งานสื่อการเรียนรู้ จึงเป็นที่มาของการศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้ใช้สื่อการเรียนรู้จำนวน 4 ท่าน และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้จำนวน 2 คน โดยสัมภาษณ์ความคิดเห็นตามหลักการเลือกสื่อการเรียนรู้ที่ดัดแปลงจากแนวคิดของนักการศึกษาและองค์กรทางการศึกษา (ภาพ เลหาไฟพูบลีย์, 2537; กิดานันท์ มลิทอง, 2548; BSCS, 2017) ซึ่งประกอบด้วย 4 ประเด็นได้แก่ 1) ความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้กับเป้าหมายการเรียนรู้ 2) ความถูกต้องและความชัดเจนของสื่อการเรียนรู้ 3) ความสอดคล้องของระดับชั้นของนักเรียน 4) ความสะดวกต่อการใช้งานของสื่อการเรียนรู้ และ 5) ข้อเสนอแนะ โดยผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ข้อค้นพบที่ได้จะเป็นสารสนเทศสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ รวมถึงสื่อการเรียนรู้หัวข้ออื่น ๆ ในอนาคตให้มีความสอดคล้องกับมุมมองของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ยิ่งขึ้นต่อไป

ความคิดเห็นของอาจารย์และนักเรียนผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งหมดในวันที่ 2 ก.พ. 64)

เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้กับเป้าหมายการเรียนรู้ พบว่า สื่อการเรียนรู้สามารถใช้เพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้ได้ โดยนักเรียนสามารถเขียนทางเดินแสงรวมถึงสรุปเป็นความรู้เกี่ยวกับภาพที่ได้จากเลนส์ได้จริง ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“หลังจากที่เราทำไปที่ละ step มันจะมีสรุปให้เราช่วงท้ายว่า ถ้าเราวางวัตถุไว้ ภาพจะเป็นยังไง” (อาจารย์ T₁)

“ตอบโจทย์เลย ตรงที่ว่า เขามีทางเดินแสงให้ แล้วมันเริ่มทีละ step ก็เห็นชัดเจน” (อาจารย์ T₂)

“สื่อตัวนี้ก็ตอบโจทย์ค่ะ ก็คือสามารถระบุได้ทุก ๆ ตำแหน่ง สุดท้ายนักเรียนสามารถเขียนทางเดินแสงด้วยตัวเองได้และสร้างองค์ความรู้จากภาพที่เกิดจากเลนส์ได้ ก็ ตรงตามจุดประสงค์ค่ะ” (อาจารย์ T₃)

“สื่อช่วยให้เข้าใจ เห็นภาพชัดเจน ถ้าไม่เข้าใจ ก็ย้อนกลับไปทำความเข้าใจให้มากขึ้น” (นร. S₁)

“หนูชอบตรง Animation ได้เป็นพิเศษ มันทำให้เราสรุปอะค่ะ” (นร. S₂)

เมื่อพิจารณาความถูกต้องและความชัดเจนของสื่อการเรียนรู้ พบว่า อาจารย์ผู้สอนประเมินว่าเนื้อหา มีความถูกต้องตามหลักการ รวมถึงนักเรียนระบุว่าเนื้อหา มีความชัดเจน ช่วยให้เห็นภาพและเข้าใจได้ง่าย ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“(เนื้อหา) ก็ถูกต้อง แล้วก็แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดเล็ก ๆ เช่นการใช้สีของตัวแนวรังสีอย่างนี้ เช่น รังสีตกกระทบ รังสีหักเห ใช้อีกสีหนึ่ง แล้วก็มีการต่อแนวรังสี ก็คือค่อนข้างชัดและถูกต้องตามเนื้อหา” (อาจารย์ T₃)

“ก็คือเป็นสื่อที่ถูกต้องตามหลักการว่า ให้เห็นภาพในการเรียนรู้ว่าเป็นอย่างไร” (อาจารย์ T₄)



“ชัดเจนนะคะ เพราะเป็นแบ่งระยะ ๆ ได้ร่วมกับการอธิบายของอาจารย์ ทำให้เราเข้าใจได้มากขึ้น”

(นร. S₁)

“ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะมันเห็นภาพค่ะ ตรงสุดท้าย ตอนที่ค่อย ๆ เลื่อน (วัตถุ) มันอ้ออะคะ”

(นร. S₂)

เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของสื่อการเรียนรู้กับระดับชั้นของนักเรียน พบว่า สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับวัยของนักเรียนโดยมีการใช้คำที่สอดคล้องกับหลักสูตรรวมถึงความรู้พื้นฐานที่นักเรียนมีมาก่อน และนักเรียนสามารถสังเกตรวมถึงวาดตามได้ ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ก็สอดคล้องครับ ในสื่อมันก็ตรงกับหลักสูตร คำที่เด็กต้องรู้ และคำที่ใช้วัดประเมินด้วย” (อาจารย์

T₂)

“สอดคล้องกับระดับช่วงวัยเขาอยู่ ก็คือเขาสามารถที่จะดูภาพและสามารถวาดตาม...” (อาจารย์ T₃)

“มันไม่ได้มีศัพท์ที่ยากเกินไป ทุกคนเคยเรียนคำ (ภาพจริง ภาพเสมือน) มาบ้างแล้วตอนประถม” (นร.

S₂)

เมื่อพิจารณาความสะดวกต่อการใช้งานของสื่อการเรียนรู้ พบว่า อาจารย์ระบุว่าสื่อการเรียนรู้สะดวกต่อการใช้งานของสื่อการเรียนรู้ พบว่า อาจารย์ระบุว่าสื่อการเรียนรู้สะดวกต่อการใช้งาน โดยสื่อมีภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่อง ลดระยะเวลาในการเขียน และมีความละเอียด ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักเรียนที่ระบุว่าสื่อช่วยลดระยะเวลาในการเรียนรู้ ทำให้เข้าใจได้อย่างรวดเร็วและสามารถทบทวนความรู้จากการสังเกตสื่อได้โดยตรง ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“สะดวก เพราะเป็นตัวช่วยให้เด็กได้ และลดการเขียน และมีขั้นตอนว่า ต้องลากเส้นไหนก่อน”

(อาจารย์ T₁)

“สะดวก คือ ความละเอียดของสื่อมันทำให้ทุกอย่าง run ต่อเนื่องกันได้ทั้งหมดเลย” (อาจารย์ T₂)

“สะดวก มันเป็นภาพเคลื่อนไหว แล้วมันค่อนข้างละเอียด คือมันเห็นชัดที่ละกระบวนการ ... และตอบโจทย์ต่อการสอนออนไลน์ ตัวนี้มันคือการนำเสนอ จะประหยัดเวลาในการวาดของครูมาก นักเรียนเห็นภาพชัดเจนและทำได้รวดเร็ว” (อาจารย์ T₃)

“สะดวกนะคะ ถ้าใกล้สอบเราก็สามารถที่จะดู แล้วก็สรุปได้จากการมองของเราเลย” (นร. S₁)

“ถ้ามาคู่กับการสอน มันช่วยร่นเวลา มันทำให้เข้าใจเร็วขึ้นง่ายขึ้น” (นร. S₂)

เมื่อพิจารณาถึงข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อยอดสื่อการเรียนรู้ พบว่า ควรเพิ่มตัวอย่างแนวรังสีจริงหรือตัวอย่างอุปกรณ์จริงประกอบ ระบุชื่อตำแหน่งต่าง ๆ ใน Animation ให้ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ควรมีตัวอย่างวัตถุที่หลากหลายหรือตัวอย่างวัตถุที่เป็นตัวอักษรเพิ่มเติมหลังจากการนำเสนอวัตถุด้วยลูกศร



บทสรุป

สื่อการเรียนรู้ เรื่อง ทางเดินแสงผ่านเลนส์ ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ซึ่งทำให้นักเรียนสร้างข้อสรุปตามเป้าหมายการเรียนรู้ได้ รวมถึงเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อมีความถูกต้องในมุมมองของผู้สอนและมีความชัดเจนในมุมมองของผู้เรียน นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับช่วงวัยของนักเรียน และสื่อการเรียนรู้มีความสะดวกต่อการใช้งานโดยช่วยให้นักเรียนทำความเข้าใจได้รวดเร็ว ลดระยะเวลาการเรียนรู้ และเอื้อต่อการทบทวนด้วยตนเอง ข้อเสนอในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การเพิ่มความสมจริงกับสื่อโดยเพิ่มตัวอย่างรังสีหรืออุปกรณ์จริง การระบุตำแหน่งใน Animation และการนำเสนอด้วยตัวอย่างวัตถุที่หลากหลาย

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกท่านเป็นอย่างสูงที่สละเวลาให้ข้อมูล รวมถึงขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ถ่ายทอดความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำบทความ และขอบคุณเพื่อนร่วมงานที่แนะนำและเป็นกำลังใจให้การจัดทำบทความฉบับนี้สามารถดำเนินการได้สำเร็จลุล่วงได้ ขอขอบพระคุณมากครับ

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. (2562). *เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา ว23102 วิทยาศาสตร์ 6*. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม).
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภพ เลหาไพบุลย์. (2537). *แนวการสอนวิทยาศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- National Research council. (1996). *National science education standards*. National Academies Press.
- BSCS. (2017). *Guidelines for the evaluation of instructional materials in science*. Available from <https://bit.ly/36KDUul>.



ผลการใช้โปรแกรมการทดลองเสมือนจริง Yenka Science (Chemistry) ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก คอมพิวเตอร์ IT

อาจารย์จตุพร บุญชัยยุทธศักดิ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

การแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019 : Covid-19) ทำให้ในหลายๆ ประเทศ รวมถึงประเทศไทยเกิดการปรับตัวในรูปแบบวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระบบการศึกษาต้องมีการปรับตัวให้เข้ายุคสมัยวิถีชีวิตแบบใหม่ จากแต่ก่อนที่การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องให้ผู้เรียนจะต้องอยู่ในชั้นเรียนเดียวกัน หรือแม้กระทั่งเวลาปฏิบัติการทดลองทางวิทยาศาสตร์ จะต้องทำเฉพาะในห้องปฏิบัติการเท่านั้น แต่เนื่องด้วยการแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้ต้องมีการจัดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งผู้เรียนและผู้สอน เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับการเรียนในชั้นเรียน

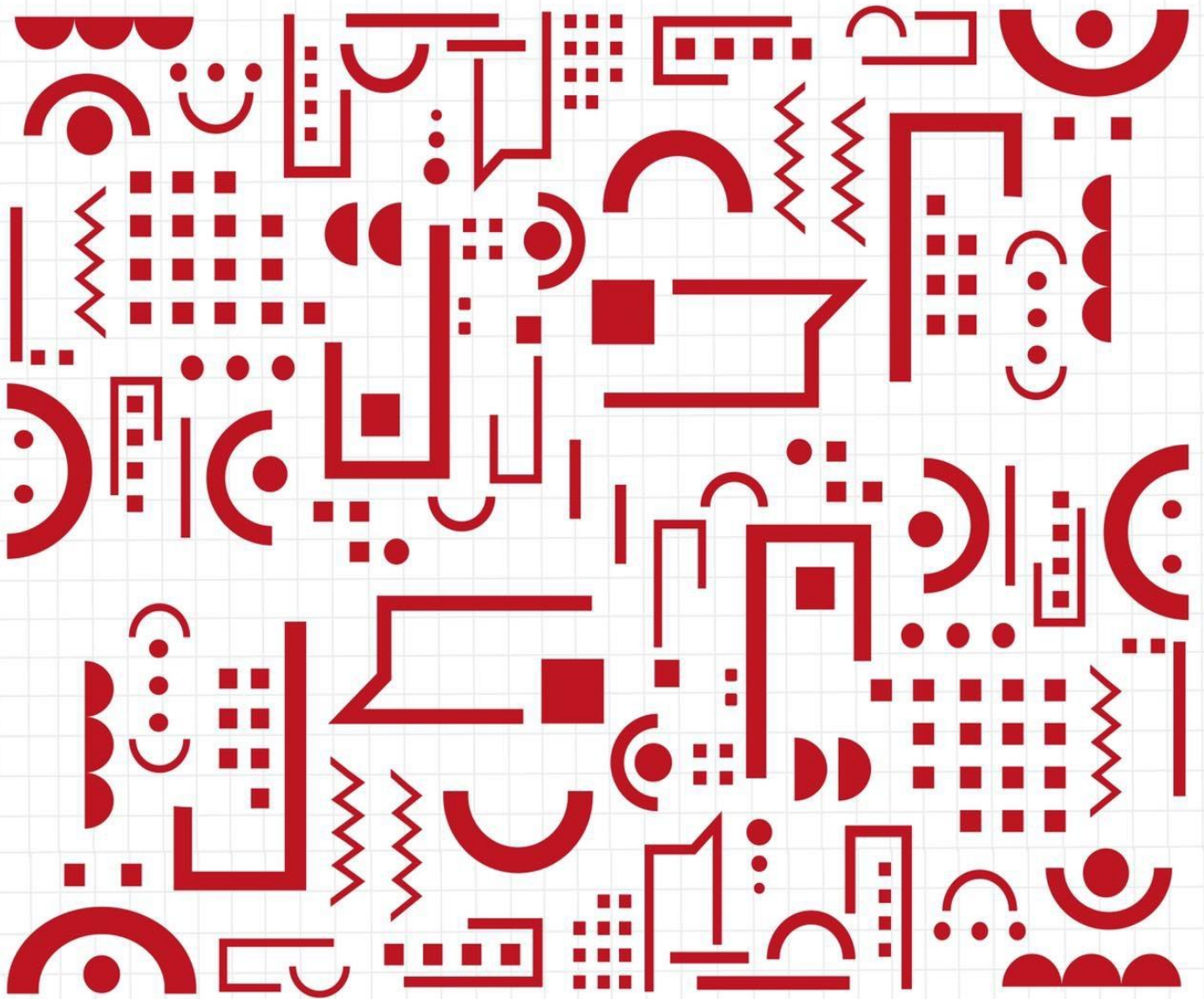
เทคโนโลยีได้เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้นหลังจากการเกิดวิกฤตการณ์แพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ไม่ว่าจะเป็นทั้งในด้านการสื่อสาร ด้านคมนาคม และด้านการอำนวยความสะดวกต่างๆ ซึ่งส่งผลทำให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีให้ก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองต่อการปรับตัววิถีชีวิตใหม่ และในด้านศึกษานำการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์มาอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนของผู้สอนและผู้เรียนในการเรียนรู้ในวิถีชีวิตใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับการเรียนรู้ในชั้นเรียน ดังนั้นการนำเทคโนโลยีมาใช้ทำให้สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น (กิระนันท์ ชูทอง. 2555, กิตามันท์ มลิตทอง. 2543) ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาไว้ว่าเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ในการเรียนรู้วิชาเคมีเป็นวิชาที่มีความน่าสนใจ น่าตื่นเต้น น่าศึกษาค้นคว้าเป็นอย่างมาก เพราะวิชาเคมีเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับธาตุ สารที่อยู่บนโลกและสารภายในร่างกายของมนุษย์ นอกจากนี้วิชาเคมียังเป็นวิชาที่มีการทดลองที่สนุกและท้าทายเป็นอย่างมาก การเรียนวิชาเคมีโดยผ่านการทดลองจะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์เพิ่มมากขึ้นพร้อมกับการเพิ่มทักษะการปฏิบัติการทดลองให้กับผู้เรียน และเมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและได้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้พร้อมกับการพัฒนากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์จึงได้นำโปรแกรม Yenka Science (Chemistry) เป็นซอฟต์แวร์ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องปฏิบัติการเสมือนจริง เนื่องจากโปรแกรม Yenka Science (Chemistry) สามารถนำมาใช้ในการห้องปฏิบัติการทดลองในรูปแบบเสมือนจริงที่มีลักษณะ หรือรูปแบบประเภทการทดลองทางวิทยาศาสตร์ได้ โดยเฉพาะการทดลองทางเคมีที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย (สุรจิรา บุญเลิศ. 2556) โดยสื่อที่สร้างขึ้นจะมีคุณภาพหรือประสิทธิภาพหรือไม่จะขึ้นอยู่กับความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจซึ่งจะทำ



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ตะวันตก)





บทเรียนเสริมออนไลน์ ใน รายวิชา อ 32204 เสริมทักษะภาษาอังกฤษ 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์กนกพร วงศ์ไพรินทร์
อาจารย์ศุภร์ มนต์เลี้ยง
อาจารย์ปรีเปรมดี ติยะรัตนากรกุล
อาจารย์สันติภาพ อูปรา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ตะวันตก)

ในยุคดิจิทัลหรือในยุค ICT ที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี การสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนออนไลน์เป็นอีกตัวกลาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือที่มีสีสัน เป็นภาพเคลื่อนไหว และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ไม่จำกัด และสามารถหาความรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนได้ ดังนั้น การสร้างบทเรียนเสริมออนไลน์ จึงเป็นสื่อการเรียนการสอนเสริมความรู้ให้กับผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ชัดเจนขึ้นในระยะเวลาอันสั้น

บทเรียนเสริมออนไลน์ ในรายวิชา อ 32204 เสริมทักษะภาษาอังกฤษ 2 เป็นบทเรียนเสริมความรู้ที่นำมาใช้ในห้องเรียนทั้งหมด 2 เรื่องคือ 1. Inference 2. Author's purpose และ tone เป็นการอธิบายเนื้อหาให้มีความสนุกสนาน เข้าใจง่าย และมีแบบฝึกหัดเสริมท้ายเรื่อง ซึ่งผู้สอนสามารถนำมาใช้ประกอบในการเรียนการสอนหรือผู้เรียนได้นำไปทบทวนได้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนได้ มีขั้นตอนที่นำไปสื่อกไปใช้ประกอบการสอนในห้องเรียน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นกระตุ้นคิดความรู้เดิม ครูผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงความรู้เดิมในเรื่องที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนคือ .Inference หรือ Author's purpose และ tone

ขั้นนำเนื้อหาเข้าสู่บทเรียน นำบทเรียนเสริมออนไลน์ให้ผู้เรียนได้ฟังและศึกษาตาม ผู้สอนตอบข้อซักถามและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนระหว่างเรียน

ขั้นร่วมกันอภิปราย ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเนื้อหาสาระที่ได้จากบทเรียนเสริมออนไลน์ และผู้สอนให้ความรู้เพิ่มเติมในรายละเอียด

ขั้นฝึกฝนความรู้ ผู้เรียนร่วมกันจับกลุ่มทำงานในใบงานและต่อยอดความรู้จากเรื่องที่เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก



ขั้นสรุปบทเรียน ผู้สอนสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้เรียนให้กับผู้เรียน

Part 6: Inference Page 13

Exercise 1

a. The animals are not very intelligent.

b. The animals never see humans and so have developed no fear of them.

c. The animals have been raised as pets by humans.

d. The humans have never acted aggressively towards the animals.

In parts of India, wild animals show almost no fear of the human beings who live near them.

Part 6: Inference Page 14

Exercise 2

4. President Lyndon Johnson had a love of giving gifts. He especially enjoyed giving electric toothbrushes to friends, admirers, and even enemies. To his biographer Doris Kearns, he explained why, "I give 'em toothbrushes because then I know that from now until the end of their days they will think of me the first thing in the morning and the last at night," he said.

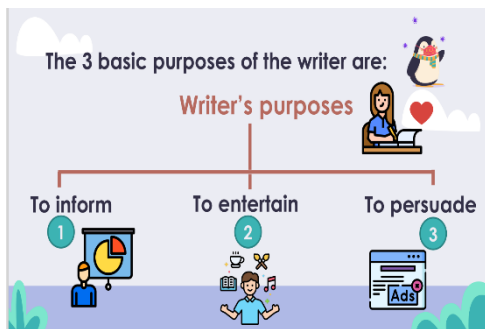
a. Johnson wanted people to think of him.

b. He cared deeply about healthy teeth.

c. He had no enemies.

d. Johnson gave electric toothbrushes to all of his staff.

e. Johnson expected an electric toothbrush to last a long time.



SAVE OUR SEAS
MARCH 29-30, 2019 - 2:00-4:00 PM

WATER: It's What You Are
Your body is 60 percent water.
Drink life. Drink water!

AMERICA
Primary purpose:
A. to inform
B. to persuade
C. to entertain

Fast Food Nation
Primary purpose:
A. to inform
B. to persuade
C. to entertain

CALL OF THE WILD
Primary purpose:
A. to inform
B. to persuade
C. to entertain

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์

1. ผู้สอนมีเวลาในการดูแลและเอาใจใส่ผู้เรียนขณะที่เรียนบทเรียนเสริมออนไลน์ในชั้นเรียนได้อย่างทั่วถึง ผู้เรียนกล้าซักถามผู้สอนมากขึ้น และผู้สอนยังสามารถตอบข้อซักถามให้กับผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ตรงประเด็นมากขึ้น
2. ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เพราะบทเรียนเสริมที่มีสีสัน มีแบบฝึกหัดให้ฝึกฝนและ สรุปเนื้อหาได้กระชับสั้น และเข้าใจง่าย
3. ผู้เรียนสามารถนำไปทบทวนซ้ำเพื่อสร้างความเข้าใจได้ตลอดเวลา



การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ แบบออนไลน์ ผ่านการผสมผสานโปรแกรม Microsoft Team และ YouTube ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom

Online Learning Management of English Courses through Blended Programs between Microsoft Team and YouTube Based on Flipped-classroom Approach

อาจารย์ธาวิน จตุรภัทร

อาจารย์รินทิพย์ จงสมบุญ

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาตะวันตก)



เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส “COVID-19” (โควิด – 19) หรือ “Coronavirus” (ไวรัสโคโรนา) ที่เกิดขึ้นมีผลกระทบต่อหลากหลายแขนงสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องข้องการศึกษาเป็นวงกว้าง เช่น กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล หรือ แม้กระทั่งด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่ต้องปรับตัวอย่างเลี่ยงไม่ได้ แต่ในวิกฤตการณ์ดังกล่าว

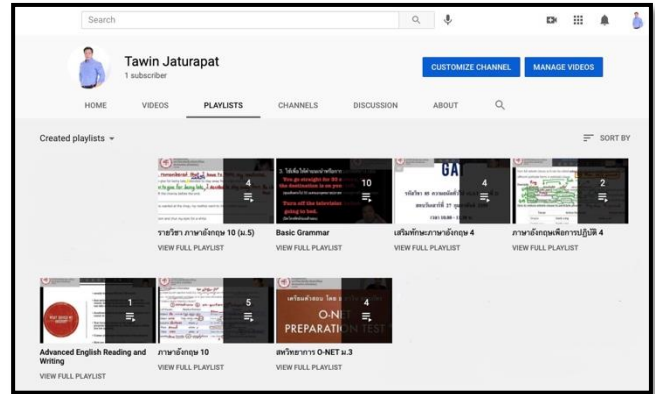
ได้ก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการสร้างสรรค์และพัฒนาวิทยาการทางการศึกษาในแขนงสาขาวิชาต่างๆเช่นกัน โดยเฉพาะการปรับใช้เทคโนโลยีเข้ามาผนวกกับองค์ความรู้เดิม เนื่องจากช่องทางการจัดการเรียนรู้ และ ลักษณะของบริบทแวดล้อมทางการเรียนรู้ในช่วงเวลาดังกล่าว ได้มีการปรับเปลี่ยนไปสู่ช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างเต็มตัว ด้วยเหตุและปัจจัยจากวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้น คณาจารย์และครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ มิใช่เพียงในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) แต่รวมไปถึงคณาจารย์และครูภาษาอังกฤษทั่วประเทศย่อมไม่สามารถเลี่ยงได้จากการปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ผ่านบริบทแวดล้อมออนไลน์ได้เช่นกัน ดังนั้นบทความฉบับนี้จะเสนอช่องทางกระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับรายวิชาภาษาอังกฤษแบบออนไลน์ ผ่านการผสมผสานโปรแกรม Microsoft Team และ YouTube ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทแวดล้อมใหม่ที่กำลังเกิดขึ้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ภาษาอังกฤษ มักมีเป้าประสงค์เพื่อการพัฒนาและส่งเสริมทักษะการใช้งานภาษาอังกฤษของผู้เรียนในชีวิตจริงอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งทักษะการฟัง พูด อ่าน และ เขียน โดยทักษะดังกล่าวนี้เป็นที่ทราบและยอมรับกันเป็นอย่างดีว่า กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียนภาษาอย่างหนึ่งคือการฝึกฝนจากการใช้จริง ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ มีความจำเป็นที่ผู้สอนต้องออกแบบจัดหาและสร้างช่องทางเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้องค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างถูกต้องและเหมาะสม อย่างไรก็ตามช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ที่เกิดขึ้นในภาวะวิกฤตดังกล่าว นับได้ว่ามีข้อจำกัดต่อผู้สอนในด้านการจัดการชั้นเรียนเป็นอย่างมากเนื่องด้วยปัจจัยและสิ่งเร้าของผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การมีวินัย ความใส่ใจ ความเสถียรของระบบและโปรแกรม ผู้เรียนขาดปฏิสัมพันธ์ ไร้การโต้ตอบของผู้เรียน เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะการสอนด้วยการบรรยายเป็นฐาน (Lecture-based Learning) จึงอาจให้ประสิทธิภาพได้ไม่เต็มที่และไม่เหมาะสมกับลักษณะธรรมชาติของวิชาภาษาอังกฤษในบริบทชั้นเรียนออนไลน์ ซึ่งสามารถส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจและสมรรถนะของผู้เรียนอีกด้วย

จากข้างต้น ลักษณะของธรรมชาติรายวิชาและข้อจำกัดทางบริบทแวดล้อมของการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ชี้ให้เห็นว่าผู้สอนภาษาอังกฤษควรปรับใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้แก่ผู้เรียน และ ช่วยขจัด



ปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้เขียนมีความเห็นว่าประโยชน์จากการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom หรือ ห้องเรียนกลับด้าน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน โดยผู้สอนทำการมอบหมายให้ผู้เรียนทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองนอกเวลาเรียนล่วงหน้าจากสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้ออกแบบและสร้างไว้ก่อนการเข้าเรียน และผู้สอนร่วมทำการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ใบงาน การบ้าน หรือ แบบฝึก เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปราย ลงมือปฏิบัติ ทดแทน การฟังบรรยายในการสอนแบบเดิม ดังนั้นจะเห็นได้ว่าลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนั้น มีความเป็นไปได้ในการขจัดปัญหาเรื่องพฤติกรรม การเรียนรู้ เช่น ความเกียจคร้าน สมาธิ การจดจ่อ การขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ที่พบได้มากในชั้นเรียนออนไลน์ เนื่องจากลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ช่วยก่อให้เกิดแรงกระตุ้นแบบเชิงรุก ผู้เขียนได้ทำการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวผ่านการผสมผสานระหว่างการสร้างบทเรียนออนไลน์ในเว็บไซต์ YouTube (ดังรูปที่ 1) โดยสร้างเป็นชุดวิดีโอที่มีเนื้อหาประกอบการบรรยายซึ่งแบ่งเป็นรายวิชา และ ระดับชั้นอย่างชัดเจน ผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาบทเรียนล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียนได้ตามความต้องการแบบไร้ข้อจำกัดทั้งด้านเวลา สถานที่ และจำนวนครั้งตามความต้องการของผู้เรียน



รูปที่ 1 ช่องทางการเรียนรู้บทเรียนล่วงหน้าในเว็บไซต์YouTube.com



รูปที่ 2 บรรยากาศชั้นเรียนออนไลน์หลังจากการประยุกต์ใช้การจัดการชั้นเรียนแบบ Flipped-classroom

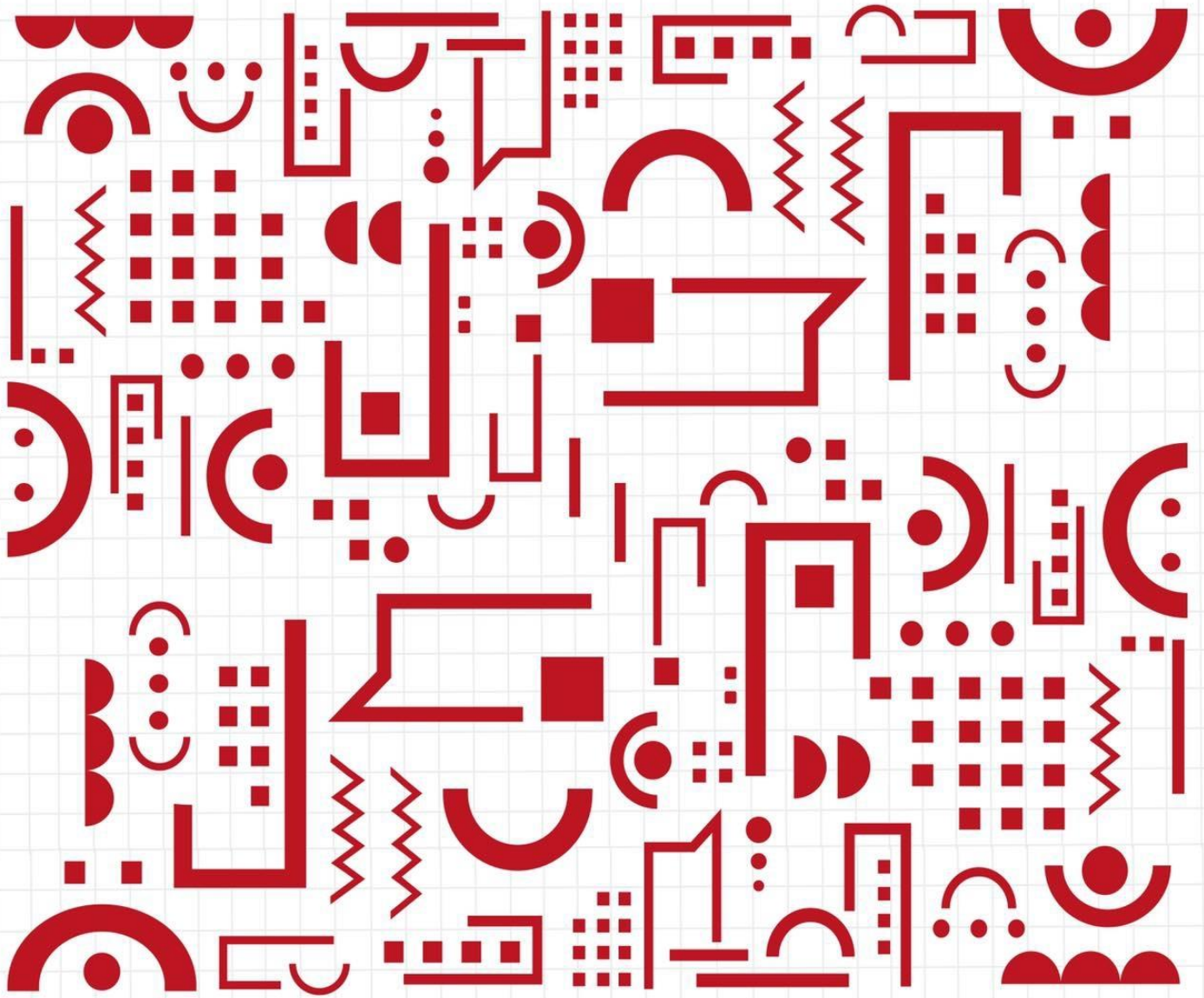
โดยการผสมผสานระหว่างช่องทางการเรียนรู้บทเรียนล่วงหน้าในเว็บไซต์ YouTube มีส่วนช่วยเสริมสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ในชั้นเรียนออนไลน์ รายวิชาภาษาอังกฤษ ผ่านโปรแกรม Microsoft Team เนื่องจากจำนวนชั่วโมงการบรรยายโดยผู้สอนที่เปลี่ยนเป็นชั่วโมงแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียน ก่อให้เกิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และผู้สอนทำหน้าที่ช่วยกำกับดูแล และเสริมความเข้าใจแก่ผู้เรียนทดแทน อย่างไรก็ตามผลจากการศึกษาสังเกตดังกล่าว เป็นเพียงการทดลองปรับปรุง การจัดการเรียนรู้เบื้องต้น ในช่วงวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษาไทย โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอน รายวิชาภาษาอังกฤษ ที่ผู้เรียนควรได้รับโอกาสและการเสริมสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ฝึกฝนและใช้งานทักษะทางภาษา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีความจำเป็นในการทดลอง ทดสอบ และปรับปรุงพัฒนาข้อจำกัดและปัญหาบางประการ ทั้งด้านเนื้อหา ความเหมาะสมเรื่องระยะเวลา รูปแบบการนำเสนอ การจัดการชั้นเรียน และ เสริมแรงผู้เรียน และประเด็นอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

จากการศึกษาสังเกตเบื้องต้นพบว่าบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีความเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด ภายหลังจากผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนล่วงหน้าผ่านวิดีโอประกอบเนื้อหาการบรรยายในเว็บไซต์ YouTube ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ การโต้ตอบ การอภิปราย และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างมากในชั้นเรียนออนไลน์ (ดังรูปที่ 2) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และก่อให้เกิดบรรยายแห่งการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น จากข้อสังเกตดังกล่าว ผู้เขียนจึงอนุมานเบื้องต้นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped-classroom)



โรงเรียนสาริด
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย





การจัดการเรียนรู้วรรณคดีวิจักษ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 ผ่านโปรแกรม Nearpod

อาจารย์ ดร.สุวิมล คำนวน
อาจารย์อาธิป เมืองนาม
นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู เกตุกวิน ศิริทัศน์ธนา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

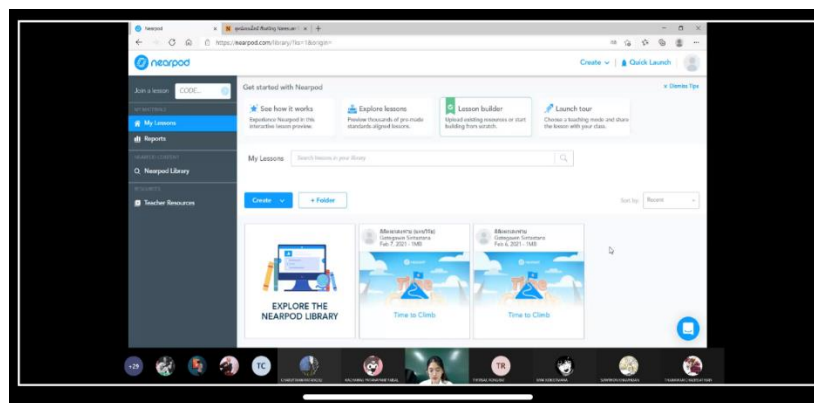
การจัดการเรียนรู้วรรณคดีเรื่องลิลิตตะเลงพ่าย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 ใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยผ่านระบบ Microsoft Teams และแอปพลิเคชัน Nearpod โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ช่างซึ่งในสุนทรียรสของวรรณคดีเรื่องลิลิตตะเลงพ่าย สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่มในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงได้ ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

แอปพลิเคชัน Nearpod เป็นแอปพลิเคชันที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสร้างงานนำเสนอแบบมีปฏิสัมพันธ์ สามารถส่งข้อมูลจากอุปกรณ์ของผู้สอนไปยังอุปกรณ์ของผู้เรียนได้ แอปพลิเคชันดังกล่าวสามารถใช้งานได้ง่าย รองรับการใช้งานด้วยโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ตลอดจนการสร้างแบบสอบถาม แบบประเมิน แบบฝึกหัด ส่งเพิ่มเติมให้ผู้เรียนนอกเวลาเรียน (คณะกรรมการการจัดการความรู้ 2562. หน้า 11)



ภาพแอปพลิเคชัน Nearpod

การเลือกใช้แอปพลิเคชัน Nearpod ประกอบการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ เนื่องจากข้อดีของแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดผ่านโทรศัพท์มือถือของนักเรียนได้ทันทีทันใด

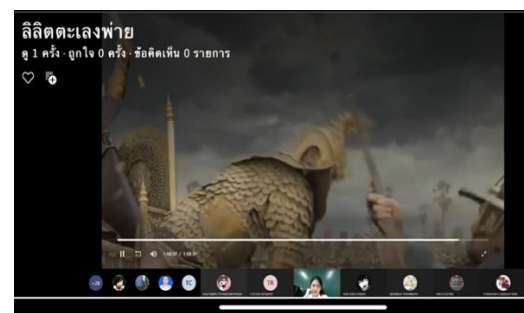
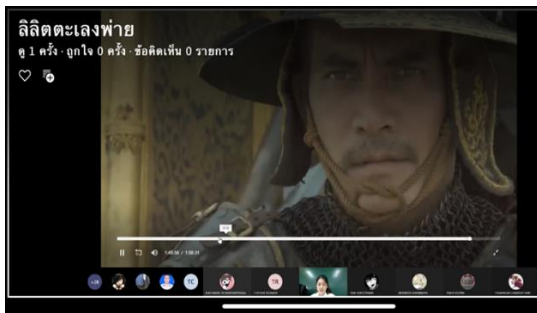
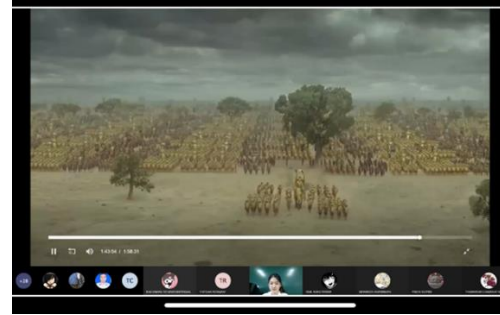


ภาพการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Nearpod



กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ผ่านระบบ Microsoft teams และแอปพลิเคชัน Nearpod แบ่งเป็นลำดับขั้นได้ ดังนี้

ขั้นสอน ในขั้นนี้ผู้สอนได้แทรกภาพยนตร์เรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 5 ยุทธหัตถี ประกอบ ซึ่งภาพยนตร์ในภาคนี้มีการดำเนินเรื่องใกล้เคียงกับวรรณคดีเรื่องลิลิตตะเลงพ่ายในหนังสือแบบเรียนเป็นอย่างดี



ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์
ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 5 ยุทธหัตถี

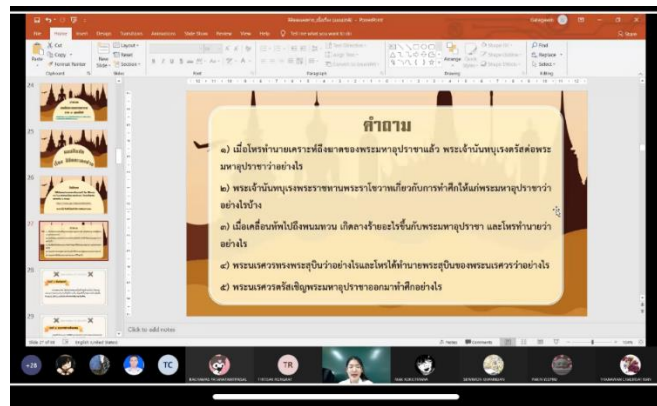
ขั้นทบทวนความรู้เป็นกลุ่ม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในขั้นนี้ ผู้สอนแบ่งกลุ่มนักเรียน โดยประเมินผลจากการทำแบบทดสอบผ่านระบบ google form หลังจากนั้นนักเรียนจะช่วยกันศึกษาเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่มย่อย

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย
ให้นักเรียนเข้าไปทำแบบทดสอบตามลิงก์นี้ค่ะ
<https://forms.gle/VEB2ophof4voGody5>

**** ค่ะแนที่ใต้จะใช้ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ดังนั้นขอความร่วมมือให้นักเรียนทำให้เสร็จภายในวันจันทร์ค่ะ**



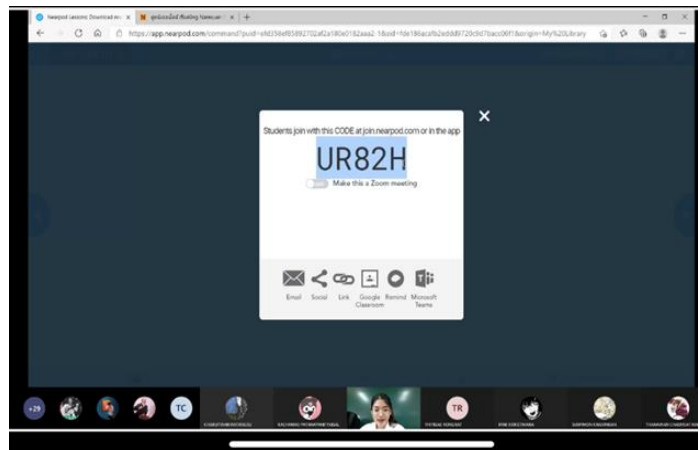
ภาพการทำแบบทดสอบผ่านระบบ google form



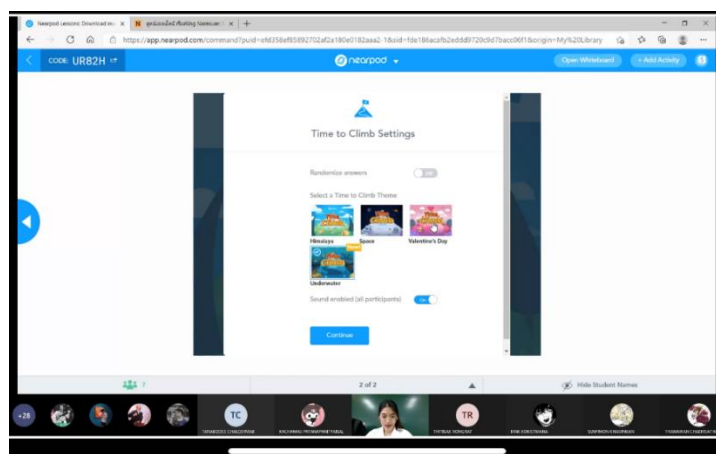
ภาพคำถามที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนสอบย่อย ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ทำแบบทดสอบย่อย จำนวน 10 ข้อ ผ่านแอปพลิเคชัน

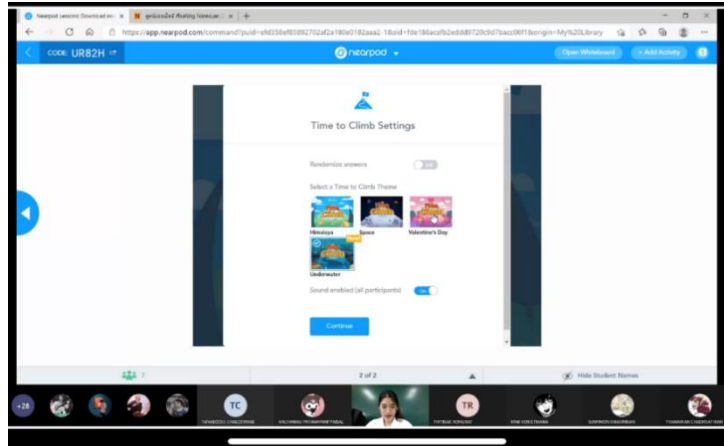
Nearpod



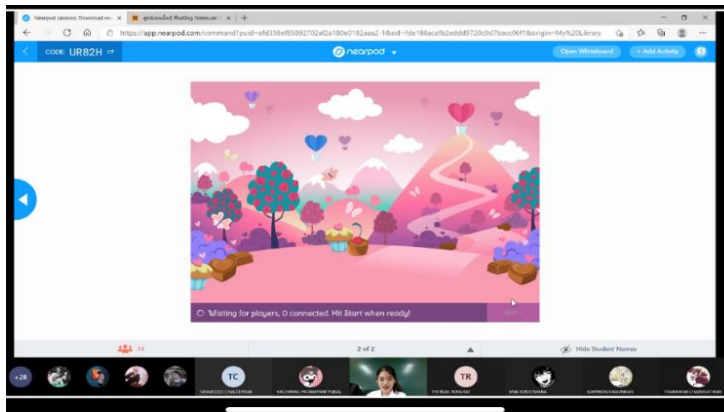
ภาพรหัสเข้าร่วมแอปพลิเคชัน Nearpod



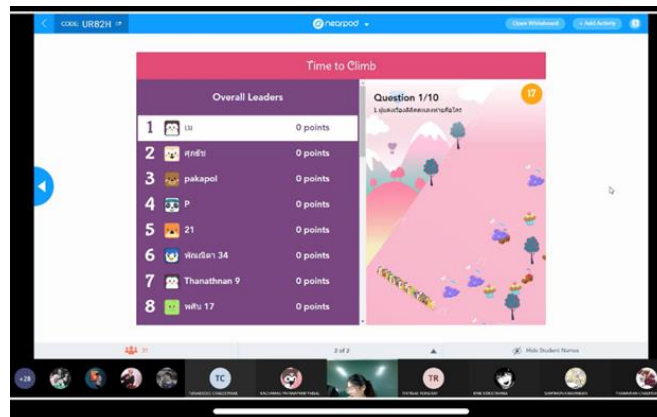
ภาพการเข้าร่วมแอปพลิเคชัน Nearpod



ภาพการเข้าร่วมแอปพลิเคชัน Nearpod

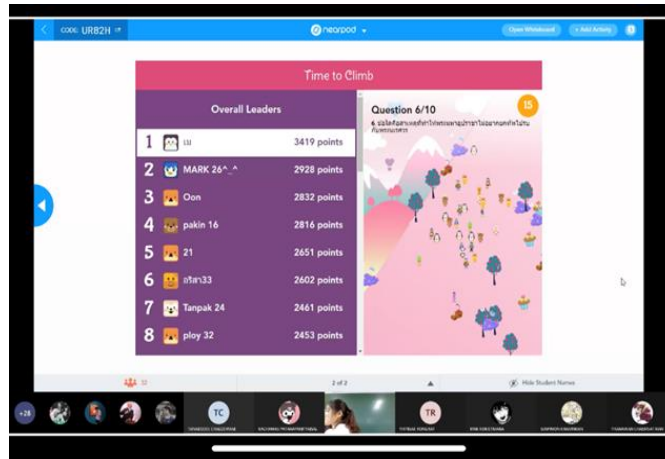


ภาพการเข้าร่วมแอปพลิเคชัน Nearpod



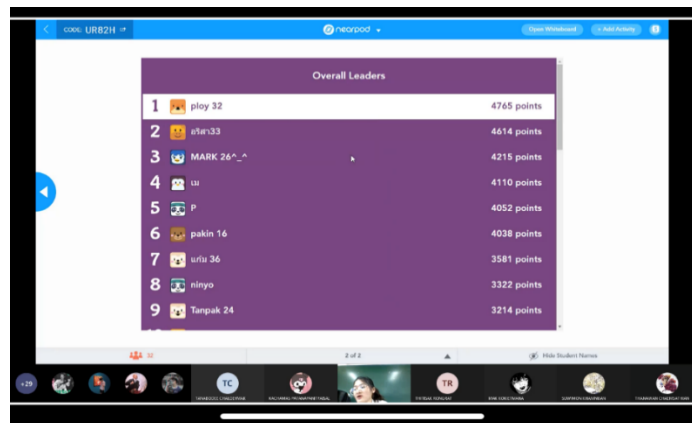
ภาพการทำแบบทดสอบในแอปพลิเคชัน Nearpod

ขั้นหาคะแนนพัฒนาการ หลังจากผู้เรียนทำแบบทดสอบย่อย จำนวน 10 ข้อ ผ่านแอปพลิเคชัน Nearpod แล้ว ผู้สอนจะบันทึกคะแนนและนำคะแนนของสมาชิกในกลุ่มมาคำนวณเฉลี่ยคะแนนให้เป็นคะแนนฐานกลุ่ม



ภาพการคำนวณคะแนนแบบทดสอบในแอปพลิเคชัน Nearpod

ชั้นให้รางวัลกลุ่ม ผู้สอนนำคะแนนของกลุ่มที่ได้คะแนนพัฒนาการตามเกณฑ์แสดงให้เห็นเป็นประจักษ์



ภาพคะแนนแบบทดสอบในแอปพลิเคชัน Nearpod

ผลการจัดการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน Nearpod ดังกล่าว พบว่า นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องลิลิตตะเลงพ่ายได้ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในวรรณคดี ตลอดจนสามารถเกิดความรู้สึกซาบซึ้งจากวรรณคดีที่ได้รับรสแห่งเสียง คำ และความหมายตามที่กวีเลือกสรร นอกจากนั้นการใช้แอปพลิเคชัน Nearpod ยังสามารถใช้ร่วมกับสื่ออื่น ๆ ได้อีกหลากหลาย ตามที่ผู้สอนได้เลือกมาใช้ในครั้งนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์ และระบบ google form

การเลือกใช้สื่อภาพยนตร์ประกอบการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนซาบซึ้งในศิลปะ และการดัดแปลงศิลปะ สาขาวรรณคดีวรรณกรรมให้เป็นสื่อร่วมสมัยที่สามารถรับรู้ได้ง่ายและก่อให้เกิดการติดตามสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์เพื่อสร้างความรู้ต่อยอดไป รวมทั้งการนำระบบ google form มาใช้ทำแบบทดสอบวัดความรู้ของผู้เรียนก็ช่วยให้สามารถวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

การเลือกนำแอปพลิเคชัน Nearpod มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จัดได้ว่าเป็นการเลือกแอปพลิเคชันที่มีความคุ้มค่า ทั้งในเรื่องของเวลาและค่าใช้จ่าย เพราะฉะนั้น แอปพลิเคชัน Nearpod นี้ ผู้สอนจึงควรเลือกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป



เอกสารอ้างอิง

จันทร์ชัย อธิเกียรติและธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว. การสอนแบบทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่. (เอกสารออนไลน์) สืบค้นจาก https://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf (กุมภาพันธ์, 2564)

คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในแนวทางที่หลากหลาย. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2562.

ณัฐพล สว่างจิตต์ (บรรณาธิการ). nearpod : Technology in the classroom. MUIE-News ฉบับที่ 64 เมษายน – มิถุนายน. มหาวิทยาลัยมหิดล. 2561.

พร้อมมิตร โปรดักชั่น. ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 5 ยุทธหัตถี. 2557



แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา

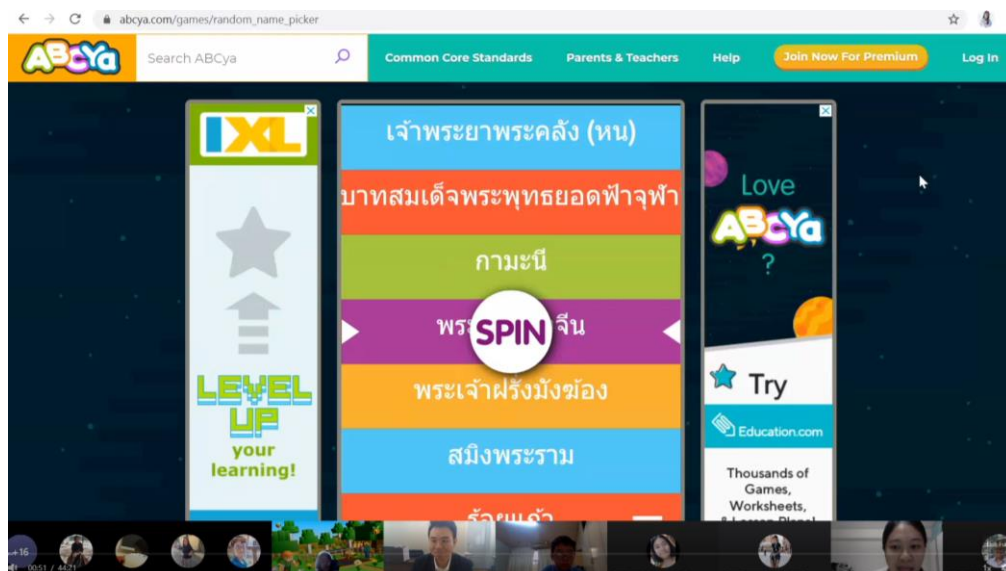
อาจารย์ ดร.ปราโมทย์ สกุลรักความสุข
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

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

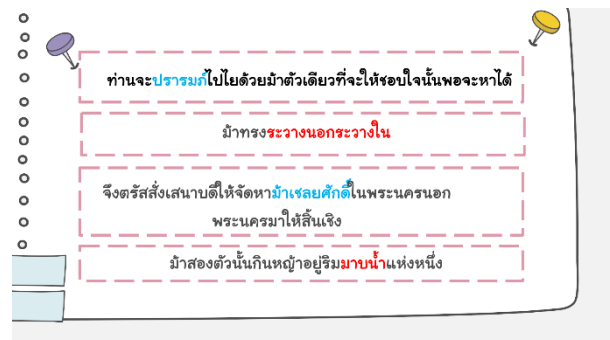
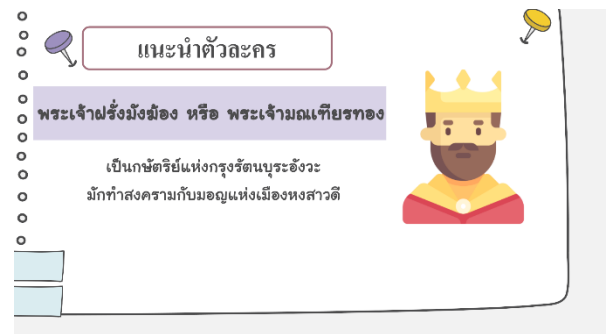


2. สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ

เนื่องจากเนื้อหารวณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา เป็นวรรณคดีร้อยแก้วขนาดยาว และมีการใช้โบราณคดีศัพท์ หรือคำศัพท์โบราณ ที่อาจมีผลต่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้สอนจึงสร้างสรรค์สื่อนำเสนอเนื้อหาด้วยโปรแกรม PowerPoint ประกอบการบรรยายของผู้สอน โดยภาพการนำเสนอเนื้อหาจะเป็นการสร้างภาพตัวละคร และเหตุการณ์ในวรรณคดี พร้อมทั้งยกตัวอย่างข้อความและคำศัพท์ยากให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และบันทึกความรู้

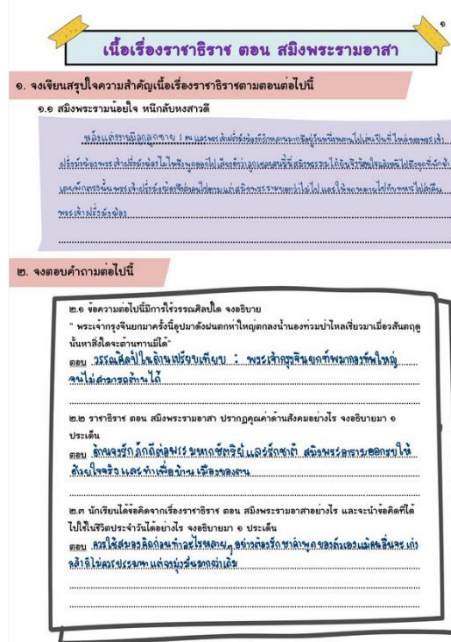
การสร้างภาพตัวละครหรือภาพการ์ตูนในสื่อนำเสนอเนื้อหา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจเนื้อหาของวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับคำอธิบายของ ชญาตี เจารังษี (2560, 5) ที่ว่า “การ์ตูนเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจ จึงพบว่าการนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการนำเสนอเนื้อหาและบทเรียนให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น”



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.



การใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพิตโสฬสไตรยางค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์สรัญญา ปัญญาสุทธิ
อาจารย์เอกพงษ์ ใจสมหวัง
อาจารย์ปยุตต์ชัย จันทุม
อาจารย์ณัฐพล เขียวเสน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

บทนำ

ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (COVID-19) ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ มีการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้เป็นรูปแบบ Online และ Onsite เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ เมื่อมีกระบวนการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนไปย่อมส่งผลให้บรรยากาศและประสิทธิภาพการเรียนการสอนเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จากข้อมูลการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและอาจารย์ผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าปัญหาหลังจากการสอนโดยใช้สื่อ Online ไประยะหนึ่ง คือ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนและมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจากอาจารย์ผู้สอนใช้วิธีสอนแบบบรรยาย มีเนื้อหาที่จะต้องใช้ทักษะการตีความ แปลความหมาย วิเคราะห์ และสังเคราะห์เนื้อหา ทั้งนี้ ผู้เรียนใช้สื่อ Online ในการเรียนติดต่อเป็นเวลานาน อาจทำให้เกิดความเหนื่อยล้า ขาดสมาธิในการเรียน ฉะนั้น อาจารย์ผู้สอนจึงต้องมีการปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกใช้รูปแบบ เทคนิค วิธีสอน เพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว โดยเน้นการจัดการเรียนรู้โดยการสร้างแรงจูงใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (ธัญญิชา พงษ์ปรีชาวงศ์, 2564 : สัมภาษณ์)

คณาจารย์ผู้สอนรายวิชาภาษาไทย 4 (ท 22102) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนและทบทวนเนื้อหาสาระในประมวลรายวิชา เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามสาระหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 โดยในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มีเนื้อหาของวรรณคดีเรื่อง โคลงสุภาพิตโสฬสไตรยางค์ ซึ่งพบว่าวรรณคดีเรื่องดังกล่าว อาจมีข้อจำกัดที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและปฏิเสธการเรียนรู้จากปัจจัยหลายประการ ได้แก่

- 1) เนื้อหาไม่มีการดำเนินเรื่องราวเหมือนวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ
- 2) เนื้อหาที่มีลักษณะเป็นข้อคิดคำสอน ขาดความเร้าอารมณ์หรือกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน
- 3) รูปแบบการประพันธ์และคำศัพท์ที่ใช้เป็นโคลงสุภาพซึ่งผู้เรียนในปัจจุบันขาดความใส่ใจและตระหนักในเรื่องดังกล่าว อีกทั้งคำศัพท์ที่ใช้ค่อนข้างเก่าจึงทำให้เข้าใจได้ยาก



4) รายละเอียดย่อค่อนข้างมาก ทำให้ยากต่อการจดจำ

5) ผู้เรียนไม่ตระหนักถึงความสำคัญของวรรณคดีเรื่องดังกล่าว เนื่องจากข้อคำถามเป็นเรื่องปัจเจกบุคคลที่ผู้สนใจจะหาหนทางแสวงหาเองโดยไม่ต้องให้ใครมาบังคับ อีกทั้งผู้เรียนไม่อาจวิเคราะห์หรือเชื่อมโยงได้ว่าวรรณคดีเรื่องดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับตนเองอย่างไร

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น อาจารย์ผู้สอนจึงพยายามสร้างความน่าสนใจในเนื้อหาและทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงสุภาพศตโรทยางค์ โดยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาดังกล่าวในลักษณะที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด ด้วยการใช้อุปกรณ์เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ของวรรณคดี ดังที่ คินเดอร์ (Kinder, 1959: 150-153) กล่าวว่า การ์ตูนมีคุณสมบัติในการสร้างความสะดุดตาแก่ผู้เรียนทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจได้อย่างไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับทฤษฎีของแชมมณี (2554: 104) อธิบายว่า ตัวละครในการ์ตูนสามารถดึงดูดใจผู้อ่านหรือผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ จากการศึกษาทฤษฎีดังกล่าวของนักวิจัยหลายท่านพบว่าการ์ตูนเป็นสื่อการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น การสร้างสื่อดังกล่าวใช้วิธีการยกเนื้อเรื่องและลักษณะสำคัญของตัวละครเป็นกรณีตัวอย่าง (Case) ในการอธิบายเนื้อหาของวรรณคดี การเลือกภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องคำนึงถึงลักษณะสำคัญได้แก่ 1) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องมีเรื่องราวที่ชัดเจนและสอดคล้องกับสุภาพศตโรทยางค์ที่ปรากฏในวรรณคดี 2) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มวัยของผู้เรียน 3) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องมีเนื้อหาที่น่าติดตาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ 4) การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะต้องเป็นการ์ตูนที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และไม่ขัดต่อศีลธรรมของสังคมไทย จากนั้นนำมาตัดต่อประกอบเข้ากับเนื้อหาเป็นสื่อวีดิทัศน์ใช้ประกอบการเรียนเรื่อง โคลงสุภาพศตโรทยางค์ ทั้งนี้ ยังสามารถเผยแพร่ให้ผู้เรียนได้ไปศึกษาเรียนรู้ ทบทวนเพิ่มเติมได้นอกห้องเรียนอีกด้วย

การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีบทบาทและความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลและแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้รายวิชา ท 22102 ภาษาไทย 4 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้พัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ สำหรับใช้ในการสอนเรื่อง โคลงสุภาพศตโรทยางค์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในรูปแบบ **วีดิทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง** เพื่อประกอบการวิเคราะห์คำประพันธ์เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้จากบทเรียนผ่านสื่อการ์ตูนซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด องค์ความรู้ได้ง่าย และเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ “วีดิทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพศตโรทยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

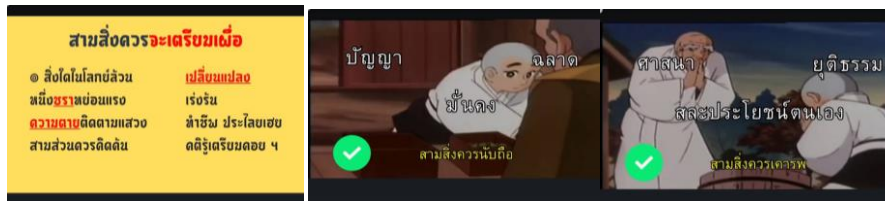


2. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพศัศดรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 1 สร้างชุมชนทางการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) ครูภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สืบค้นปัญหา และร่วมกันหาแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพศัศดรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



(ภาพที่ 1-3 วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/GrNrCnT96xg>)

ขั้นตอนที่ 3 ทดลองการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพศัศดรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และผู้เชี่ยวชาญภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันเสนอแนะข้อคิดเห็นเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงแก้ไขสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพศัศดรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามคำแนะนำและข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและอาจารย์ผู้สอน



(ภาพที่ 4-6 วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง)

ขั้นตอนที่ 5 สร้างเครื่องมือ “แผนการจัดการเรียนรู้” และ “แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาพศัศดรยางค์” หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาพศัศดรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



ภาพที่ 7 แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาษิตโสฬสไตรยางค์ ในรูปแบบ Google Form

ขั้นตอนที่ 6 นำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาษิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้



(ภาพที่ 8-9 บรรยากาศการจัดการเรียนรู้วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” ในรูปแบบ Onsite)



(ภาพที่ 10-11 บรรยากาศการจัดการเรียนรู้วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” ในรูปแบบ Online)

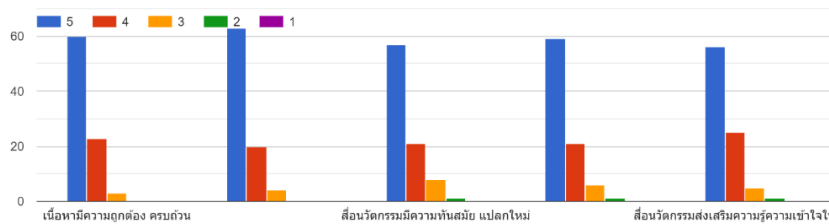
ขั้นตอนที่ 7 ผู้เรียนประเมินผลจาก “แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่องโคลงสุภาษิตโสฬสไตรยางค์” หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิถีทัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาษิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนที่ 8 สรุปและอภิปรายผล



สรุปและอภิปรายผล

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียน Onsite และ Online พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิททัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาชิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับ 5 (มากที่สุด) ในทุกด้าน ได้แก่ 1) เนื้อหา มีความถูกต้อง ครบถ้วน 2) สื่อและนวัตกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา 3) สื่อและนวัตกรรมมีความทันสมัย แปลกใหม่ 4) สื่อและนวัตกรรมมีรูปแบบที่น่าสนใจ 5) สื่อและนวัตกรรมส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในบทเรียน ดังภาพ



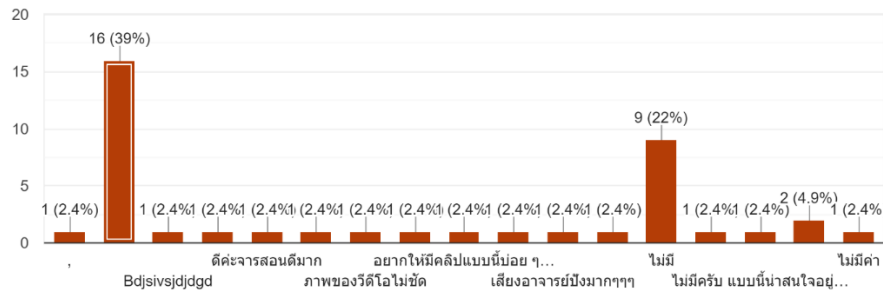
ภาพที่ 12 ผลการประเมินความพึงพอใจในสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิททัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง”

จากผลการประเมินดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้มีผลต่อเจตคติที่ดีในการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียนอย่างเด่นชัด เมื่อผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิททัศน์โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง” เรื่องโคลงสุภาชิตโสฬสไตรยางค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงขึ้นกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งสะท้อนผ่านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น มีความสนใจใคร่รู้ในเนื้อหาวรรณคดี ทั้งนี้ เนื่องจากเป็นสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ได้นำเนื้อหาตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนมาใช้ประกอบการออกแบบเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ร่วมและสามารถดึงดูดความสนใจให้จดจ่ออยู่กับสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งจากข้อเสนอแนะ จะพบว่าผู้เรียนมีความชื่นชอบ และสนใจในสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ มีความต้องการให้อาจารย์ผู้สอนนำสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้มาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนต่อไป ดังภาพ



ข้อเสนอแนะ

41 responses



ภาพที่ 13 ข้อเสนอแนะจากการใช้สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ “วิดีโอที่ค้นโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกรณีตัวอย่าง”

ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรมีการสร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะในด้านอื่น ๆ เช่น การอ่าน การเขียน การฟัง-ดู หรือหลักภาษาไทย
- 2) ควรมีการขยายผลไปสู่การวิจัยในรูปแบบการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยให้เกิดประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลแก่ผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ทิตินา แคมมณี. (2554). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉันทัญญา พงษ์ปรีชาวงศ์, หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). สัมภาษณ์ 29 มกราคม 2564.

วิจารณ์ พานิช. (2556). **การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21**. นครปฐม: บริษัท ส เจริญการพิมพ์จำกัด.

วิไลลักษณ์ ลาจันติก. (2548). **การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Kinder Jame S. (1959). **A. Audio-Visyal Material and Techniques**. New York: American Book Company.



แนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ วิชาภาษาไทย (หลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร) เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์กิตติยา แซ่เตีย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย (หลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร) เรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติจริงสามารถนำความรู้ในการเขียนเชิงกิจธุระมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ และผู้สอนสามารถวัดและประเมินผู้เรียนในขณะที่เรียนและทำกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้สอนได้สร้างสรรค์สื่อการสอนเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการสอนออนไลน์ตาม วัตถุประสงค์ข้างต้น โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม

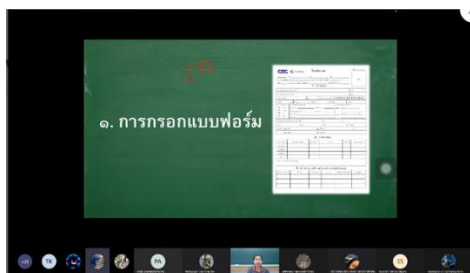
ผู้สอนทดสอบความรู้ของนักเรียนด้วยการถามตอบเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความพร้อมในการเรียนพร้อมกับการทบทวนความรู้เดิมก่อนการเริ่มเรียน หลังจากนั้นผู้สอนจะให้ผู้เรียนยกตัวอย่างงานการเขียนเชิงกิจธุระที่มีการใช้งานจริงในชีวิตประจำวันคนละ 1 งาน



ภาพ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ

ผู้สอนได้นำเสนอเนื้อหาด้วยโปรแกรม PowerPoint ประกอบการบรรยายของผู้สอนควบคู่ไปกับหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในตัวอย่างที่ผู้สอนได้อธิบายมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งเปิดภาพประกอบและตัวอย่างงานเขียนเชิงกิจธุระ



ภาพ 2 สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจประกอบการบรรยาย



ขั้นที่ 3 สื่อบททวนความรู้ เพื่อวัดและประเมินผล

ผู้สอนสร้างสื่อใบงานเรื่อง การเขียนเชิงกิจธุระ เพื่อให้ผู้เรียนสรุปความรู้และสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนตั้งไว้ โดยผู้เรียนทำใบงานและส่งใบงานผ่านระบบออนไลน์



ภาพ 3 สื่อบททวนความรู้ เพื่อวัดและประเมินผล

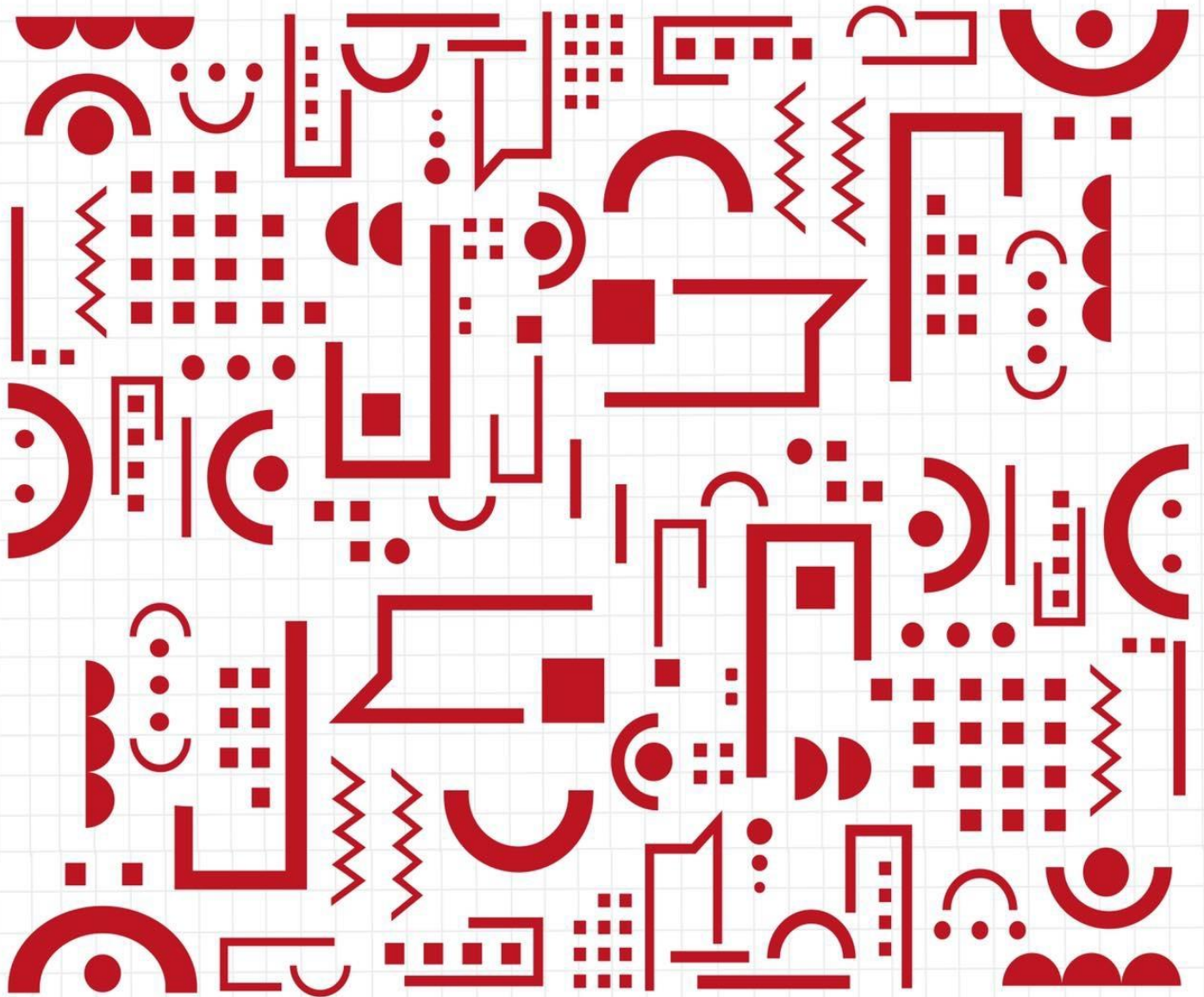
บทสรุปผลการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้การเขียนเชิงกิจธุระในรูปแบบออนไลน์ ผู้สอนสามารถส่งเสริมกระบวนการคิดและกระบวนการปฏิบัติเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ซึ่งผู้เรียนให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดีและให้ความสนใจในการลงมือปฏิบัติจริง ส่วนการสร้างสื่อใบงานประกอบการทำกิจกรรม ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างดีเยี่ยมตรงตามวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดทักษะกระบวนการและตรงตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ส่วนผลการส่งงานผ่าน assignment มีผลการส่งงานที่น่าพึงพอใจ 98% เพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม





การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบโยนิโสมนสิการ โดยใช้กิจกรรมออนไลน์ในเว็บไซต์ jamboard padlet และ quizizz ผ่านโปรแกรมMicrosoft teams

เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์นนทรี พรหมมี

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น ทำให้การผลิตสินค้ามีการแข่งขันกันสูงขึ้น เพื่อให้สินค้าของตนเองเป็นที่ต้องการของตลาดและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค การสื่อสารสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายและรวดเร็ว ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงสื่อโฆษณาต่าง ๆ รู้จักสินค้า และเข้าถึงสินค้าได้ง่ายขึ้น สามารถเลือกจับจ่ายใช้สอยได้อย่างสะดวกสบาย ยังสามารถสั่งซื้อของผ่านระบบ “ออนไลน์” ได้ และไม่ต้องเดินทางออกนอกบ้าน ทำให้นักเรียนบางคนตกเป็นเครื่องมือ เพราะขาดการไตร่ตรอง ขาดการคิดพิจารณาก่อนการเลือกซื้อสินค้าและบริการ โดยไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์และความต้องการที่แท้จริง เป็นการสร้างนิสัยการฟุ่มเฟือย และเพิ่มภาระให้กับผู้ปกครอง จึงอยากปลูกฝังให้นักเรียนมีหลักการบริโภคที่ดีในการเลือกซื้อสินค้าและบริการตามความต้องการที่จำเป็นอย่างแท้จริง จึงสนใจการพัฒนาความสามารถการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการ โดยใช้กิจกรรมออนไลน์ในเว็บไซต์ jamboard padlet และ quizizz ผ่านโปรแกรมMicrosoft teams เรื่องเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการมีขั้นตอนของการจัดระบบความคิดตามหลักการคิด 4 ประการดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- ครูสร้างสร้างสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศก่อนการเรียน โดยให้นักเรียนช่วยกันคิดวิเคราะห์

ว่าน้ำดื่มแต่ละชนิดในภาพมีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง(รสชาติ ขนาด รูปร่าง ราคา ส่วนประกอบ โลโก้ ฯลฯ)



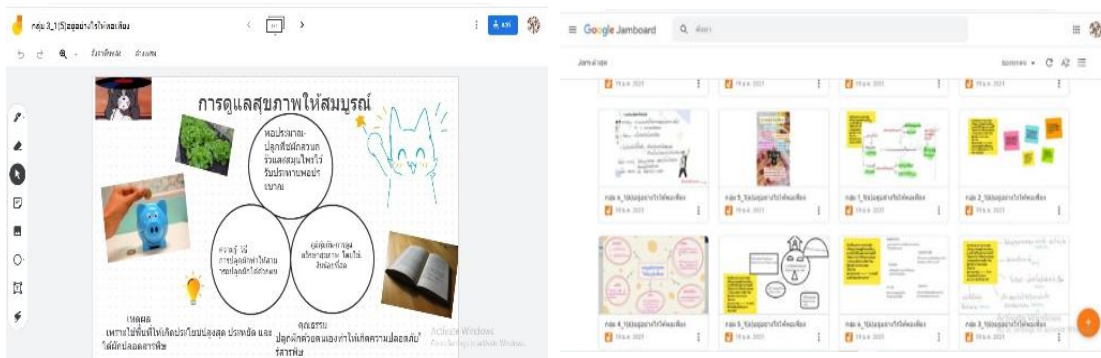
- สนทนาอภิปรายร่วมกับนักเรียน จากนั้นเชื่อมโยงเข้าสู่ชั้นเรียน



2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 คิดถูกรวิธี

- มอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 4-5 คน โดยเปิดห้องประชุมย่อย ให้แต่ละกลุ่ม ใน Microsoft teams ให้นักเรียนเปิดประชุมและช่วยกันระดมสมองการนำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันตามสถานการณ์ที่ครูกำหนดให้ แล้วนำเสนอผ่านเว็บไซต์ jamboard

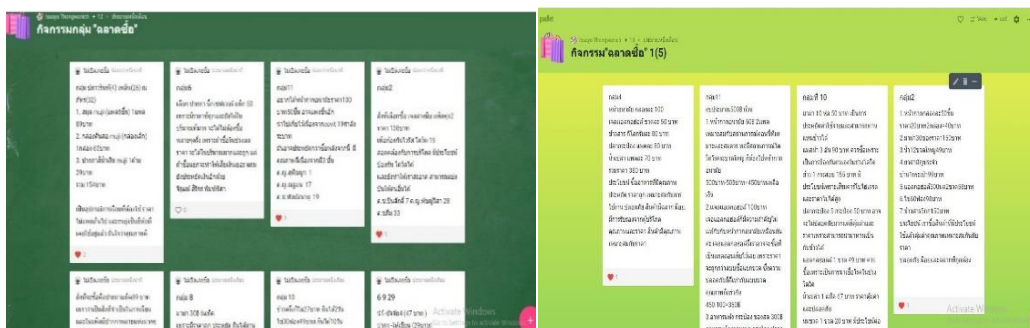


- ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของตนเอง ครูกล่าวชื่นชมผลงานพร้อมทั้งอธิบายเพิ่มเติม

2.2 คิดเป็นขั้นตอน

- กำหนดสถานการณ์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ร่วมกันระดมความคิดเพื่อร่วมกันคิดตอบคำถาม ในประเด็นสถานการณ์ที่กำหนดให้ ผ่านเว็บไซต์ padlet สถานการณ์ที่กำหนดให้ มีดังนี้

“หากแต่ละกลุ่มมีเงินจำนวน 500 บาท จะนำไปซื้อสินค้าหรือบริการที่จำเป็นได้บ้างในช่วงสถานการณ์ Covid – 19 ให้คุ้มค่าที่สุด และมีประโยชน์สูงสุด นักเรียนเสนอวิธีการเลือกซื้อสินค้าและบริการตามหลักการบริโภคที่ดีได้อย่างไรบ้าง จงอธิบาย “



- ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานพร้อมทั้งอธิบายเหตุผลประกอบ และครูอธิบายเพิ่มเติม



2.3 คิดมีเหตุผล

- ให้นักเรียนร่วมกันระดมบอกเงื่อนไข หรือความจำเป็นก่อนการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ

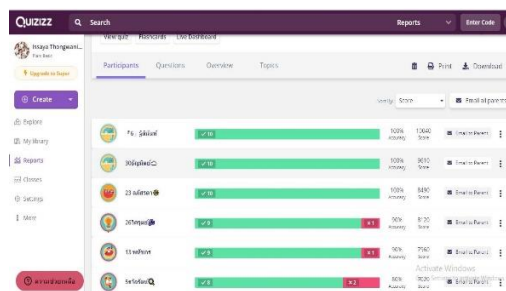
2.4 คิดให้เกิดประโยชน์

- ให้นักเรียนเลือกสินค้าที่ตัวเองสนใจ มาคนละ 1 ชนิด แล้วนำวิเคราะห์ถึงประโยชน์ของสินค้าต่าง ๆ ว่ามีคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม อย่างไรบ้าง และการนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันอย่างไรได้บ้าง
- นำเสนอผลงานของตัวเองผ่านเว็บไซต์ padlet



- อภิปรายร่วมกับนักเรียนว่าหากมีการคิดก่อนตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าต่าง ๆ ส่งผลดีต่อตัวนักเรียน ครอบครัว สังคมและประเทศชาติอย่างไรได้บ้าง

3. ขั้นสรุป ให้นักเรียนช่วยกันสรุปองค์ความรู้ที่ตนได้รับ และเล่นเกมส์ตอบคำถามผ่านเว็บไซต์ quizizz



ผลจากการจัดกิจกรรมพบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น ให้ความร่วมมือในกิจกรรมเป็นอย่างดี มีความพร้อมในการเข้าถึงสื่อกิจกรรมออนไลน์ต่าง ๆ สามารถอธิบายเหตุผลส่วนตัวในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการตามหลักผู้บริโภคที่ดีได้อย่างมั่นใจ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการโดยใช้กิจกรรมออนไลน์ในเว็บไซต์ jamboard padlet และ quizizz ผ่านโปรแกรมMicrosoft teams สามารถพัฒนาการคิดอย่างคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดขึ้นกับนักเรียนได้ดี



PACA Model กับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์สากล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

อาจารย์ณพรพรช อาทิตวรากุล

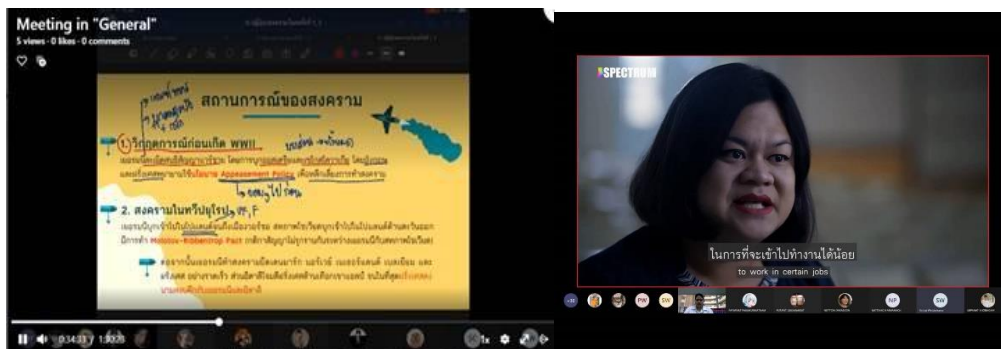
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

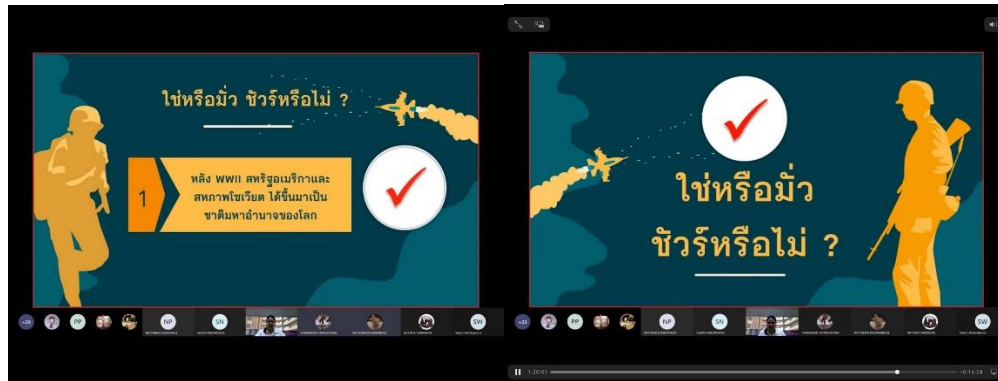
นางสาวสิริณัฐ เวชกามา

นิสิตปฏิบัติการสอนและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

การจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์สากล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft teams เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา มีความตั้งใจเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนการสอน ผู้สอนจึงเลือกใช้รูปแบบการสอน PACA Model ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยพัฒนารูปแบบ การสอนของกลุ่มสาระประกอบการใช้สื่อการสอน ได้แก่ เพลง ภาพยนตร์ เกมผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot power point คลิปวิดีโอและใช้ tool ต่างๆ ใน Microsoft teams โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมพร้อมและสร้างแรงจูงใจ (Preparation and Motivation: P) เป็นการกระตุ้นความ สนใจของผู้เรียน ในขั้นนี้ผู้สอนใช้สื่อที่เป็นเพลง ภาพยนตร์ หรือเกมผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot
2. ขั้นการเรียนรู้โดยตรง (Active Learning: A) เป็นขั้นของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เปิด โอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การฝึกปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองบน พื้นฐานของการร่วมมือกันเรียนรู้ (Collaboration) ในขั้นนี้ผู้สอนใช้สื่อ power point ประกอบการบรรยาย เนื้อหา สลับกับการใช้สื่อภาพยนตร์ คลิปวิดีโอ และการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ ทางช่องแชท หรือตั้งประเด็นให้นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ในเชิงสร้างสรรค์
3. ขั้นสรุปองค์ความรู้และนำเสนอ (Conclusion and Presentation: C) เป็นขั้นอภิปรายแลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่างกัน และสรุปความรู้จากบทเรียนในรูปแบบ Infographic ส่งผ่าน Assignment
4. ขั้นประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Assessment and Reflection: A) เป็นขั้นตรวจสอบ ความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนในระหว่างเรียนออนไลน์โดยการตอบคำถาม และตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ ของผู้เรียนหลังเรียนจากใบงาน แบบฝึกหัดที่มอบหมายผ่าน Assignment



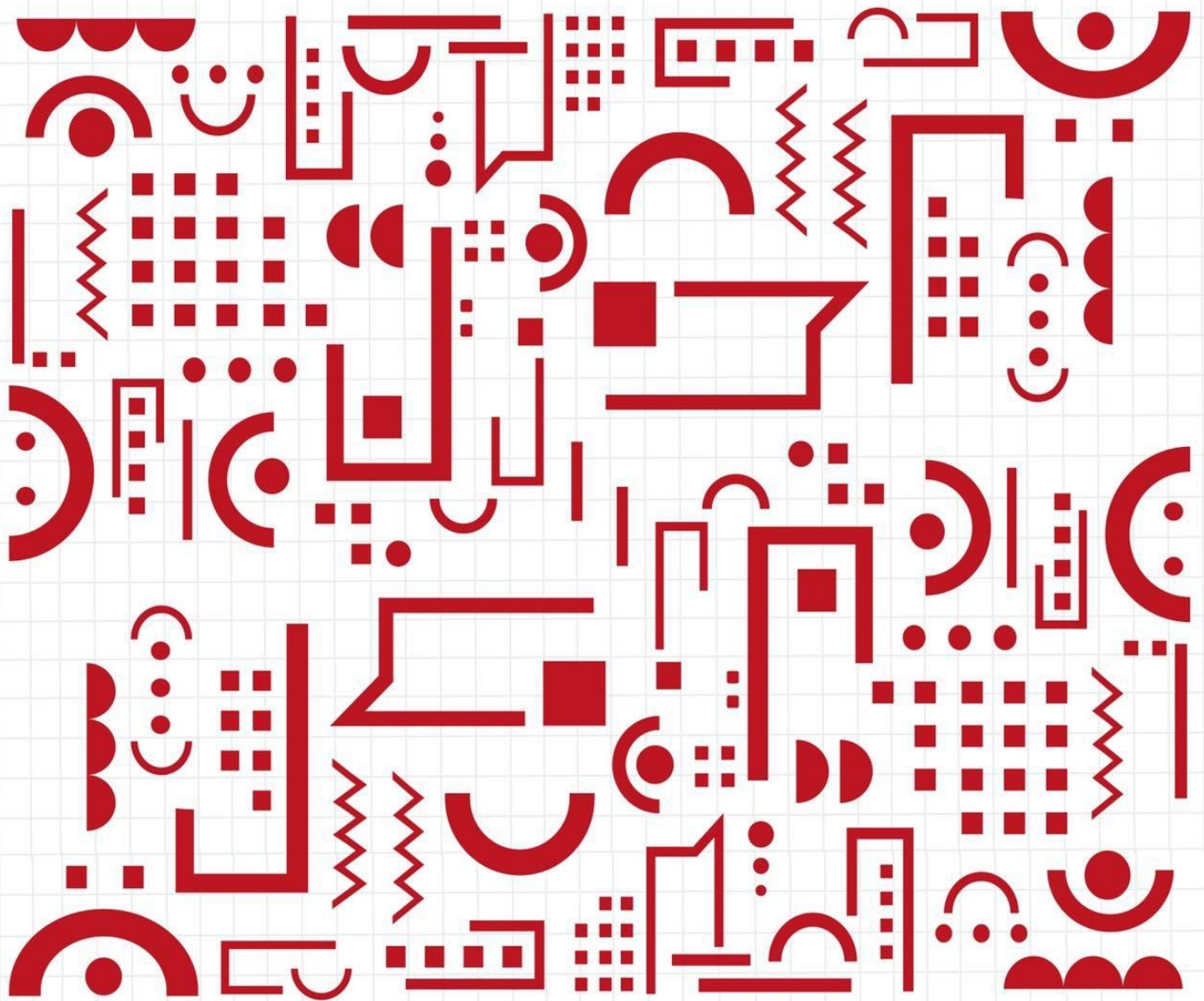


ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่า บรรยากาศการจัดการเรียนการสอนในช่วงที่มีกิจกรรมหรือสื่อประกอบนักเรียนจะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี มีความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอน และผลจากการตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจในระหว่างสอน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง หากมีประเด็นให้ร่วมวิพากษ์นักเรียนก็สามารถวิพากษ์ได้อย่างสร้างสรรค์ตามหลักการของเหตุและผล และผลการส่งงานผ่าน Assignment มีนักเรียน 96% ส่งงานครบตามกำหนดและเมื่อนักเรียนส่งงานมาผู้สอนจะมีคำชม หรือข้อเสนอแนะตอบกลับนักเรียนทุกคน



โรงเรียนสาริด
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ (E-AI)





การนำเสนอผ่านห้องเรียนออนไลน์ วิชาทักษะการจัดการข้อมูล(2) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกคอมพิวเตอร์

อาจารย์กัลญญา สูงใหญ่

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิชาเอก DE)

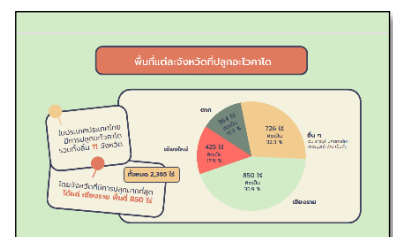
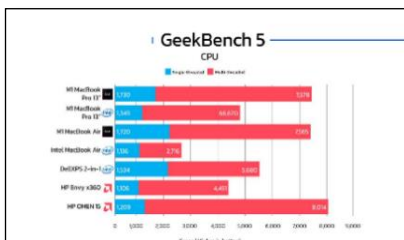
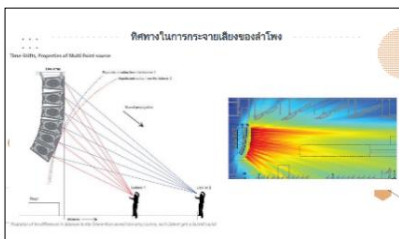
ทักษะการจัดการข้อมูล(2) เป็นวิชาที่เกี่ยวกับการรวบรวมข้อมูลตามความสนใจของตัวบุคคลแล้วสร้างสื่อเพื่อนำเสนอให้ผู้รับฟังทราบ วัตถุประสงค์ของวิชานี้จะดูที่ความสามารถในหาข้อมูลเพื่อนำเสนอ ใช้ความสามารถในการรวบรวมข้อมูล เนื้อหา สถิติ ในด้านต่างๆ รวมทั้งสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อดูแนวโน้มในอนาคตอย่างมีหลักการและเหตุผล

ขั้นเตรียมความพร้อม

นักเรียนแต่ละคนเลือกสิ่งที่ตนเองสนใจในปัจจุบันมาคนละ 1 ประเภท โดยผู้สอนจะช่วยในการตีกรอบความคิดไม่ให้นื้อหากว้างมากเกินไป เพื่อช่วยให้สามารถหาข้อมูลได้ตรงประเด็นมากที่สุด จากนั้นผู้สอนจะอธิบายโดยใช้สื่อ PowerPoint เรื่องทักษะการจัดการข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับตามความยากง่ายในการหาข้อมูลนำมาวิเคราะห์และการนำเสนอ

ขั้นตอนการนำเสนอ

ผู้เรียนนำเสนอให้เพื่อนร่วมชั้นฟังโดยใช้ห้องเรียนออนไลน์ (MS Teams) คนละประมาณ 5 – 7 นาที จากนั้นให้นำสื่อที่นำเสนอส่งใน Assignment





ขั้นตอนการสรุปและอภิปราย

ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปราย แสดงความคิดเห็นว่าแต่ละงานที่นำเสนอมีทักษะความสามารถในการสืบค้นข้อมูล และนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์ บอกข้อดีข้อเสีย หรือสามารถวิเคราะห์และคาดการณ์กับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้มากน้อยแค่ไหน

จากการที่ร่วมกันอภิปราย แสดงความคิดเห็นสะท้อนกลับ และการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่าผู้เรียนทั้งหมด 27 คน มีผู้เรียนที่นำเสนอได้อยู่ในระดับดีมาก (9 – 10 คะแนน) จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 29.63 มีผู้เรียนที่นำเสนออยู่ในระดับดี (8 – 7 คะแนน) จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 51.85 และมีผู้เรียนที่นำเสนออยู่ในระดับพอใช้ (6 - 5 คะแนน) จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 18.52 ทำให้เห็นว่าการหาข้อมูลในสิ่งที่ตนเองอยากศึกษา อยากเรียนรู้ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะค้นหาข้อมูลจากสื่อหลายๆประเภท ทำให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอได้อย่างเป็นธรรมชาติ และสามารถอธิบายเนื้อหา บอกข้อดี ข้อเสีย และวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็นอย่างดี



การใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการใช้ทฤษฎีหมวกหกใบ ในกิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผล วิชานวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอก IMT

อาจารย์ศุภลลิตา วิเลปะนะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
วิชาเอกนวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

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

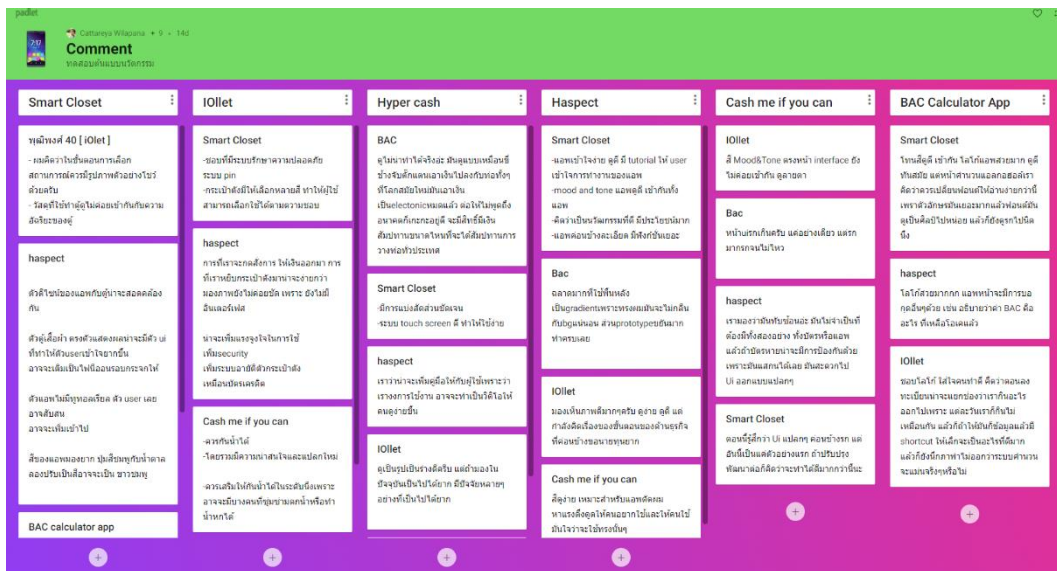
การพัฒนาการใช้กระดานออนไลน์ร่วมกับการประยุกต์ใช้ทฤษฎีหมวกหกใบในกิจกรรมการเสนอแนะและประเมินผล เป็นการประยุกต์ทฤษฎีหมวกหกใบ ที่แบ่งประเด็นการพูดให้กับนักเรียนผ่านสีของหมวก 6 สี คือ (1) หมวกสีขาวให้พูดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง (2) หมวกสีเหลืองให้พูดเกี่ยวกับประโยชน์และคุณค่าของสิ่งนั้นๆ (3) หมวกสีดำให้พูดสิ่งที่เป็นข้อบกพร่องและเรื่องที่ควรแก้ไข (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/>



การสอน Coding ด้วยสื่อ Kid-bright บนเว็บออนไลน์และกิจกรรมออนไลน์ ด้วย wordwall ในวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์ณัฐฐาทิพ จันทร์ผล

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (E-AI)

การเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นั้นเป็นการเรียนเขียนโปรแกรม (coding) เพื่อฝึกกระบวนการคิด ให้นักเรียนได้รับโจทย์ในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อออกแบบการเขียนโปรแกรมหรือออกแบบขั้นตอนการแก้ไขปัญหา ให้นักเรียนวิเคราะห์หาวิธีการแก้ไขปัญหา ผู้สอนจึงต้องเลือกสื่อการเรียนออนไลน์ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ ไม่ต้องมีการติดตั้งโปรแกรมที่ซับซ้อน มีบล็อกคำสั่งที่สามารถอ่านและเข้าใจได้ และให้เห็นผลลัพธ์ทันที ผู้สอนจึงได้เลือกใช้สื่อการสอนให้เกิดความสอดคล้องกับการสอนออนไลน์ตามแนวคิดข้างต้น ด้วยกันทั้งหมด 3 ประเภท ดังนี้

1. สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ

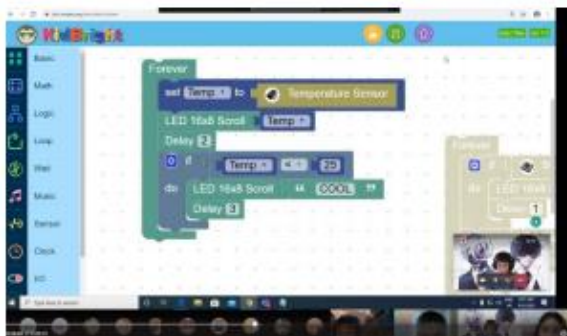
เนื่องจากเนื้อหาการเรียนโปรแกรม เรื่อง การใช้บล็อกคำสั่ง sensor จำเป็นจะต้องใช้คำสั่งอื่นมาทำงานร่วมด้วย จึงต้องมีการใช้สื่อ PowerPoint บรรยายควบคู่ไปกับการสาธิตการใช้งานบนเว็บ www.kidbright.org เพื่อเป็นการประยุกต์คำสั่งที่ผู้เรียนเคยศึกษามาและจำลองอุปกรณ์ให้นักเรียนเห็นผลลัพธ์ที่หลากหลายเสมือนจริง



2. สื่อการเรียนเขียนโปรแกรมออนไลน์เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติออนไลน์

เน้นการเรียนโปรแกรมและแสดงผลพร้อมอุปกรณ์ไมโครคอนโทรลเลอร์ บนเว็บออนไลน์เสมือนจริง ผู้สอนสร้างสถานการณ์หรือมอบหมายโจทย์ปัญหาให้ผู้เรียนได้ฝึกเขียนโปรแกรมแก้ไขปัญหา และสุ่มหาผู้เรียนนำเสนอแนวคิดและร่วมแสดงความคิดเห็นถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล

3. สื่อทบทวนความเข้าใจ เพื่อวัดและประเมินผล





การสอนเขียนโปรแกรมและประยุกต์การใช้งาน OpenCV เรื่อง การจำลองระบบควบคุมรถให้อยู่ในเส้น วิชา การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ระดับชั้น ม.5 วิชาเอก E-AI

อาจารย์ประพัฒน์ ศิลปกิจจานนท์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (E-AI)

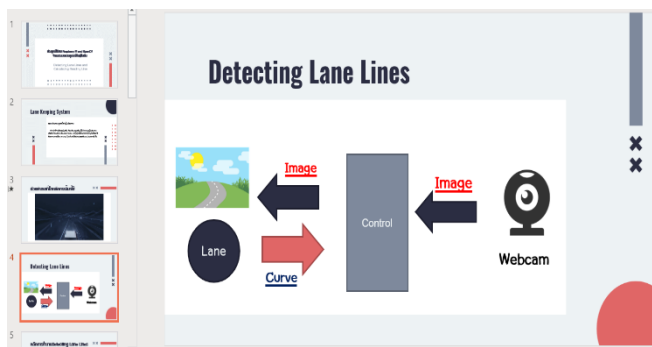
การเรียนการสอนในรายวิชาการประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นั้นเป็นการเรียนเขียนโปรแกรมให้นักเรียนได้นำความรู้ด้านการเขียนโปรแกรม Python และการประมวลผลภาพ (OpenCV) มาประยุกต์ใช้งานในด้านต่างๆ เพื่อให้นักเรียนฝึกเขียนและแก้ไขโปรแกรม และประยุกต์กับอุปกรณ์ไมโครคอนโทรลเลอร์ การเรียนการสอนจึงจำเป็นที่จะต้องเขียนโปรแกรม จำเป็นที่จะต้องมีความพร้อมคอมพิวเตอร์ กล้อง และสามารถติดตั้งโปรแกรมเฉพาะต่างๆได้ ซึ่งจากการสำรวจนักเรียนในวิชาเอกมีเครื่องคอมพิวเตอร์ กล้อง และความพร้อมที่จะเรียนออนไลน์กันครบทุกคน

ขั้นเตรียมความพร้อม

สำรวจการติดตั้งโปรแกรม OpenCV นักเรียนในห้องเรียนก่อนกำหนดเปิดเรียนออนไลน์ ถ้านักเรียนคนใดมีปัญหา ผู้สอนจะให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรม TeamViewer โปรแกรม Remote Desktop ระยะไกล เพื่อให้ผู้สอนจะได้เข้าไปแก้ไข ตรวจสอบคู่มือปัญหาคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนในการติดตั้งโปรแกรม และให้คำแนะนำผู้เรียนเป็นรายบุคคล

ขั้นตอนการสอนหรือนำเสนอเนื้อหา

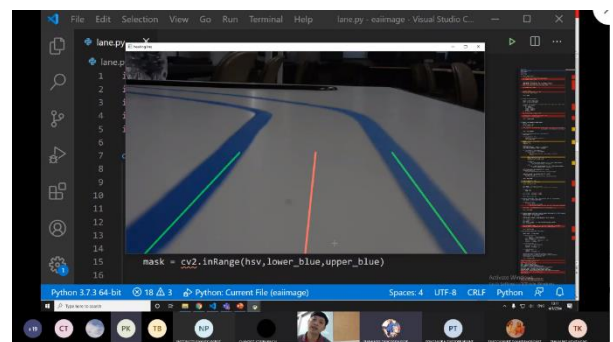
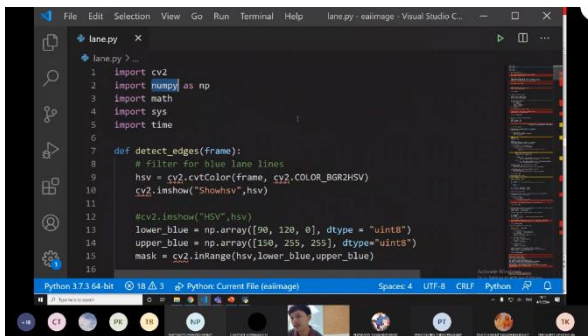
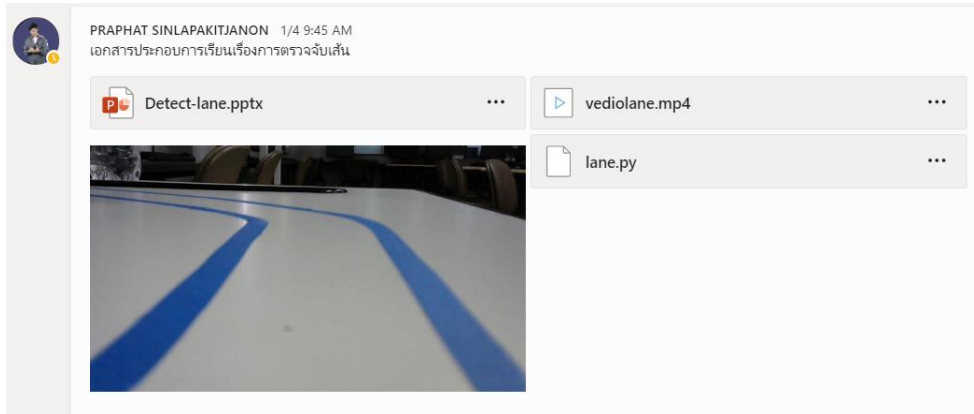
นำเสนอเนื้อหาการเขียนโปรแกรม เรื่อง การจำลองระบบควบคุมรถให้อยู่ในเส้น (Detecting Lane Lines) เป็นการนำเสนอผลงานที่สร้างจากความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา การนำทฤษฎีการนำเข้าภาพ นำเข้าวิดีโอ การตรวจจับสี การสร้างเส้นต่างๆมาใช้งาน ผ่านสื่อ power point และสื่อวิดีโอให้ผู้เรียนได้เห็นผลลัพธ์ที่นำทฤษฎีนี้มาใช้ในปัจจุบัน





ขั้นตอนปฏิบัติเขียนโปรแกรม

เนื่องจากการสอนผ่านสื่อออนไลน์ ผู้สอนจึงได้จัดเตรียมสื่อรูปภาพและวิดีโอในการทดลองปฏิบัติเขียนโปรแกรมและไฟล์โปรแกรมเบื้องต้นให้ผู้เรียน จากนั้นผู้สอนจะสอนเขียนโปรแกรมทีละขั้นตอน (อธิบายทีละบรรทัด หรือ ส่วนการใช้งานผ่านการรันโปรแกรมจริง visual code) สุดท้ายให้โจทย์สถานการณ์แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนแก้ไขโปรแกรมตามที่กำหนด



ขั้นตอนการวัดและประเมินผล

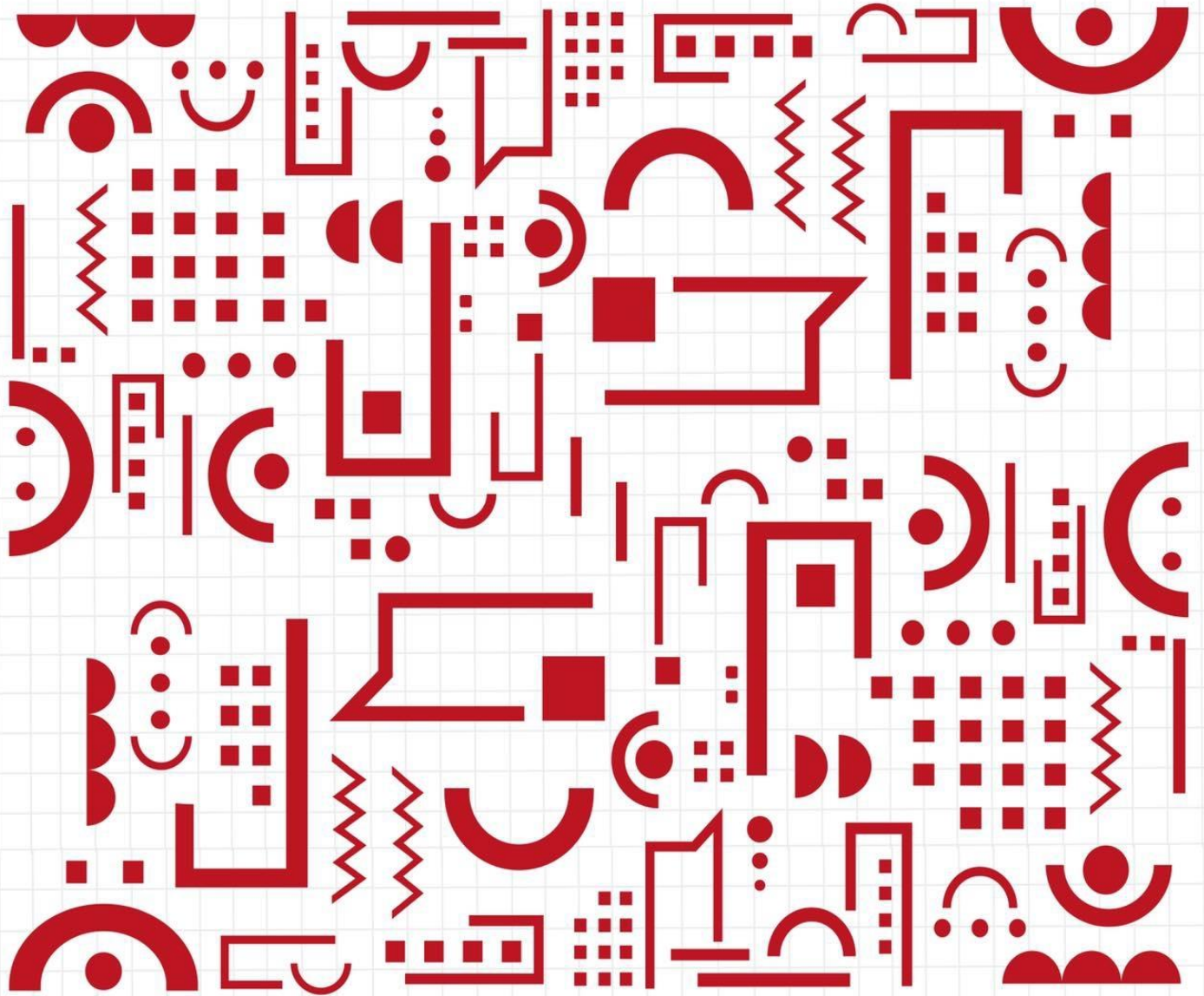
ผู้เรียนเข้าใจหลักการ Detecting Lane Lines และสามารถทดลองกับวิดีโออื่นได้ (รูปแบบถนนในลักษณะต่างๆ) สามารถประยุกต์และแก้ไขโปรแกรมให้เข้ากับวิดีโอที่นำมาทดลองได้ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนในชั้นเรียน

ส่วนนักเรียนที่ไม่สามารถทำได้ ก็จะมีปัญหาที่แตกต่างกันไป จะให้นักเรียนกลุ่มนั้นแชร์ Screen ให้ผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียนช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุและวิจารณ์ช่วยกันแก้ไขปัญหา



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การทำงานอาชีพ (คหกรรม)





รายวิชา ของชำร่วยและของที่ระลึก (เพิ่มเติมเลือก) รหัสวิชา ง22202

การประดิษฐ์ดอกกุหลาบผ้า (DIY : How to make fabric roses)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

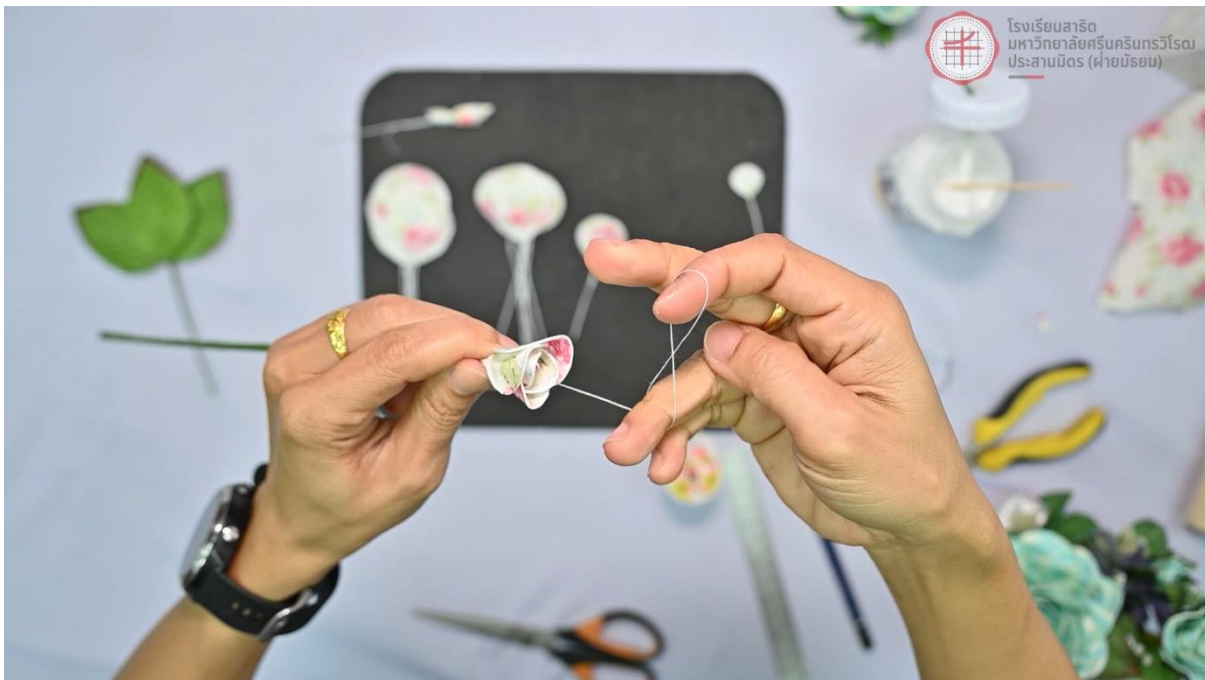
อาจารย์ณัฐนิชา สุโพธิ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาของชำร่วยและของที่ระลึก วิชาเพิ่มเติมเลือกสถานศึกษากำหนด ให้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft teams เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา และเกิดทักษะกระบวนการประดิษฐ์ผลงาน ผู้สอนจึงเลือกใช้วิธีการสอนแบบปฏิบัติ เป็นวิธีการสอนที่สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ปาก และผิวหนัง ซึ่งการรับรู้ของบุคคลจากประสาทสัมผัสต่าง ๆ มีประสิทธิผลในการเรียนรู้ที่ต่างกัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้มากที่สุด (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. 2543 : 51) ประกอบกับการใช้สื่อการสอน ได้แก่ PowerPoint คลิปวิดีโอ สาธิตการประดิษฐ์ดอกไม้ และใช้ tool ต่างๆ ใน Microsoft teams โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เดวีส์ (Davies. 1971 : 50-56) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ ดังนี้

1. ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นภาพทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ในขั้นนี้ผู้สอนได้จัดทำคลิปวิดีโอขั้นตอนการทำและเปิดให้นักเรียนดูในห้องเรียนออนไลน์

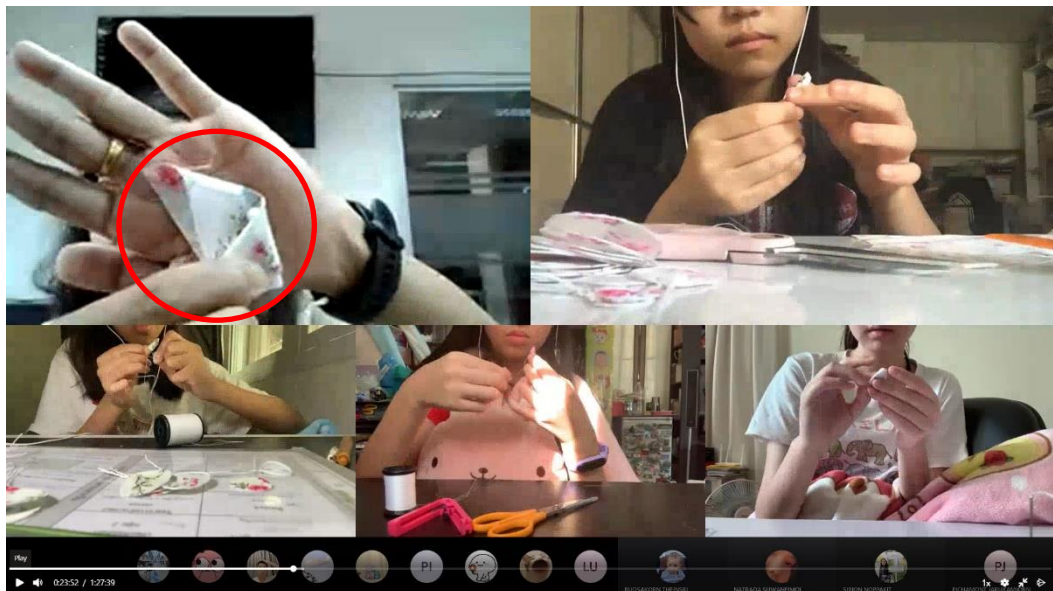
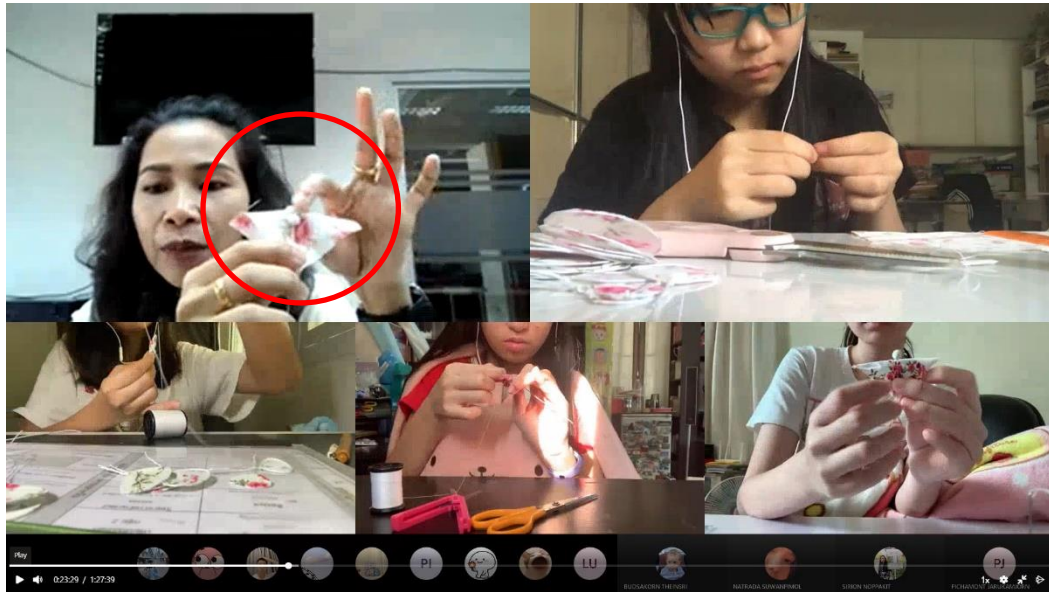






2. ขั้นสาธิตและนักเรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรจะแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็น ส่วนย่อย ๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้าๆ

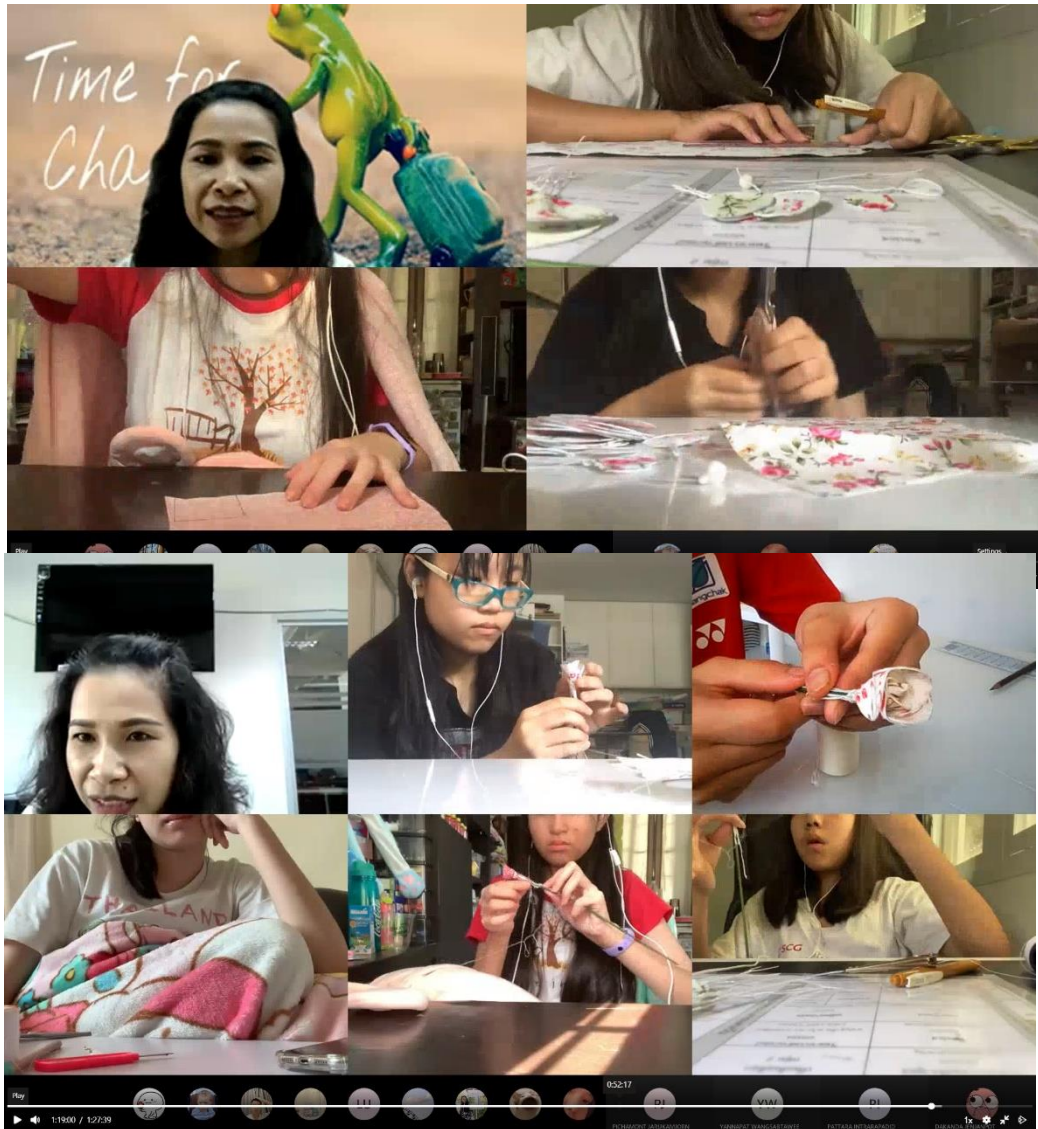
ในขั้นนี้ผู้สอนจะสาธิตให้นักเรียนดูอีกครั้ง หลังจากดูคลิปวิดีโอแล้ว เพื่อให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานมากขึ้น และให้นักเรียนลองทำตามเพื่อความเข้าใจยิ่งขึ้น





3. ชั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิต มีแบบอย่างให้ดู หากมีการติดขัดจุดใด ผู้สอนควรให้คำชี้แนะและช่วยแก้ไขจนผู้เรียนทำได้

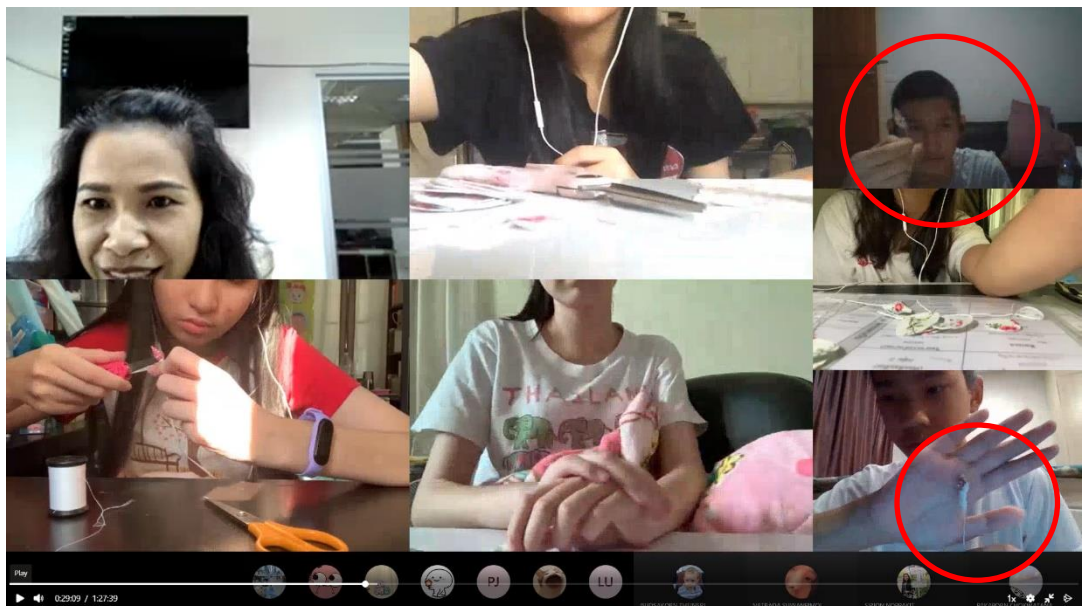
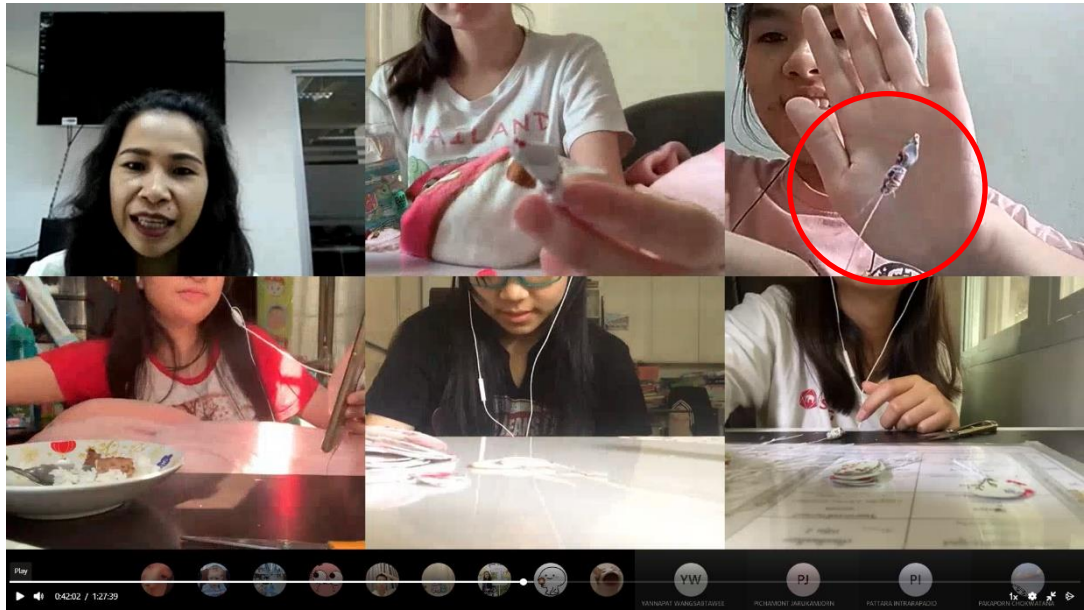
ในชั้นนี้ผู้สอนจะให้นักเรียนเปิดกล้อง เพื่อให้เห็นการทำงานของนักเรียนแต่ละคน และเมื่อนักเรียนทำได้แต่ละขั้นตอนจะแสดงให้อาจารย์ประเมินผลงานทันที





4. ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น เช่น ทำงานได้ประณีตสวยงามขึ้น ทำงานได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง

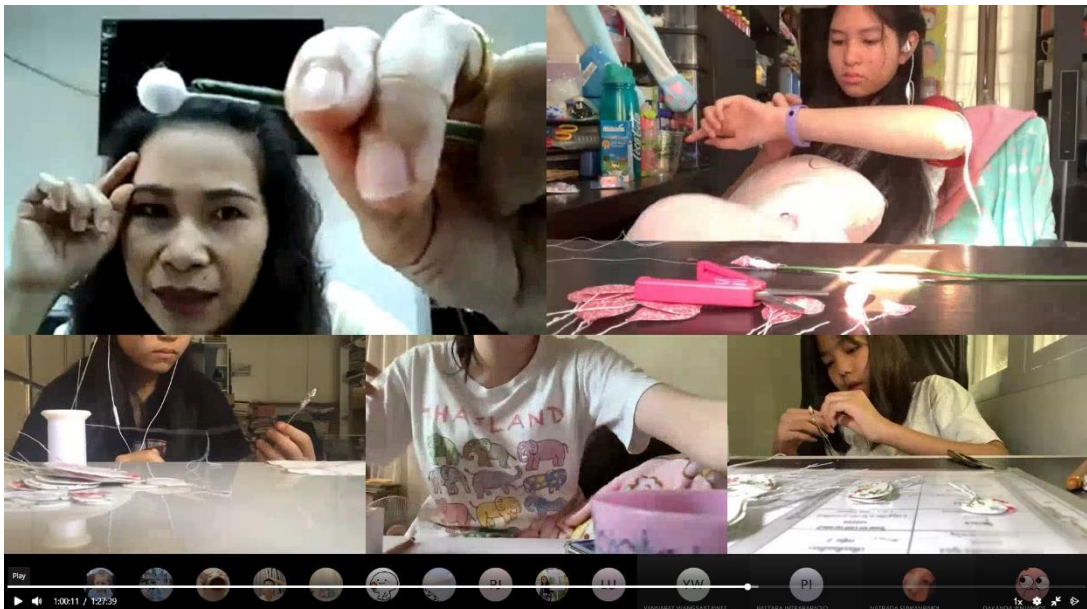
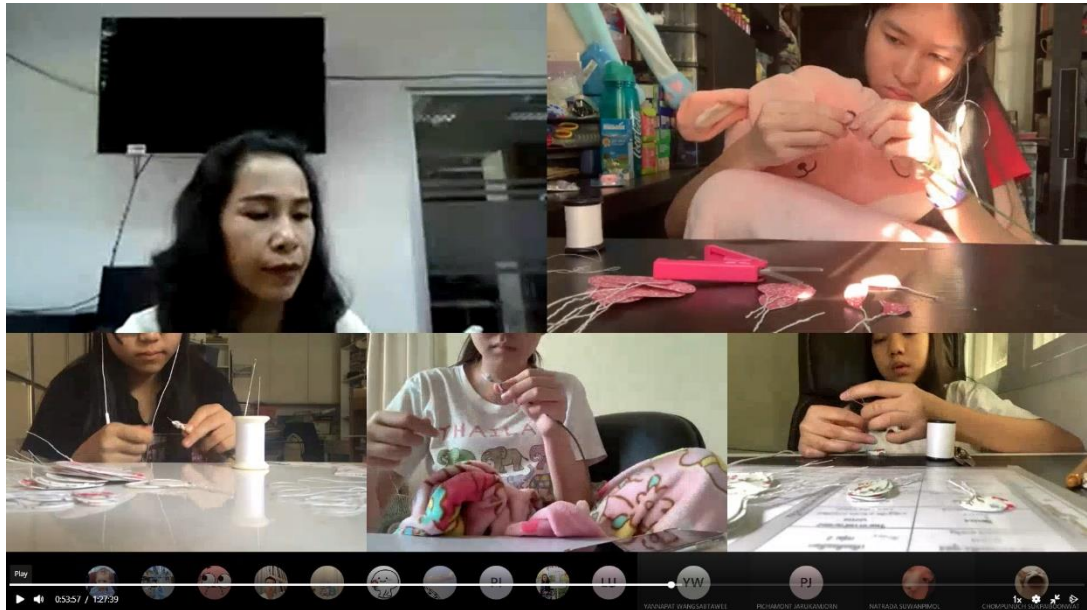
ในขั้นนี้ ผู้สอนได้กำกับดูแลการทำงานของนักเรียนอย่างใกล้ชิดเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนที่สามารถทำได้แต่ละขั้นตอนแล้ว แสดงผลงานให้อาจารย์ตรวจ ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำงานได้ดี





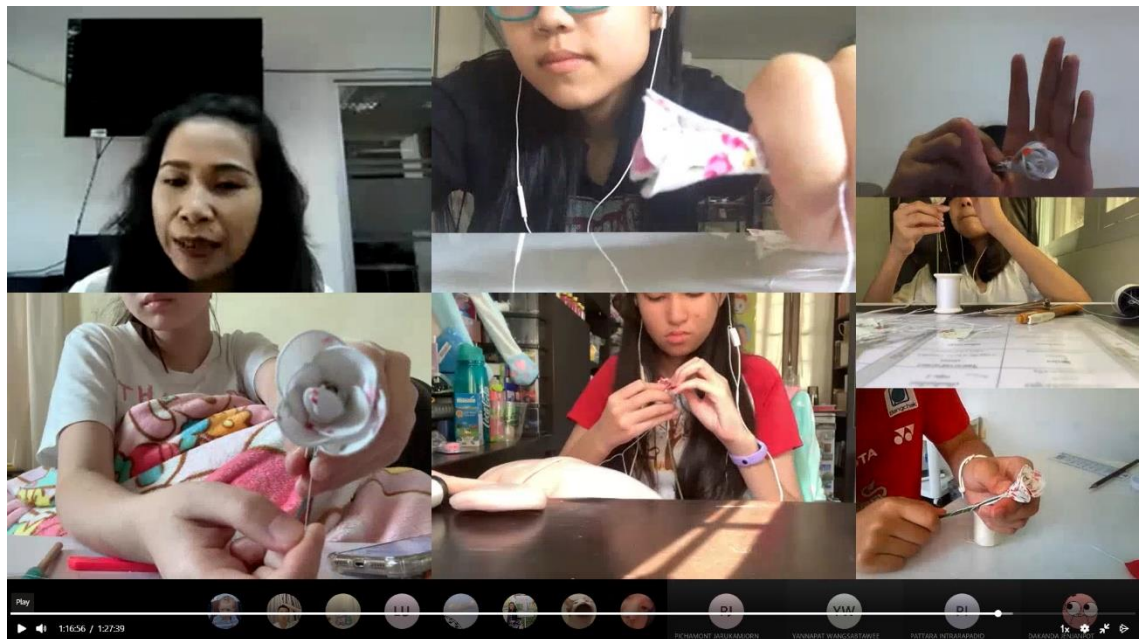
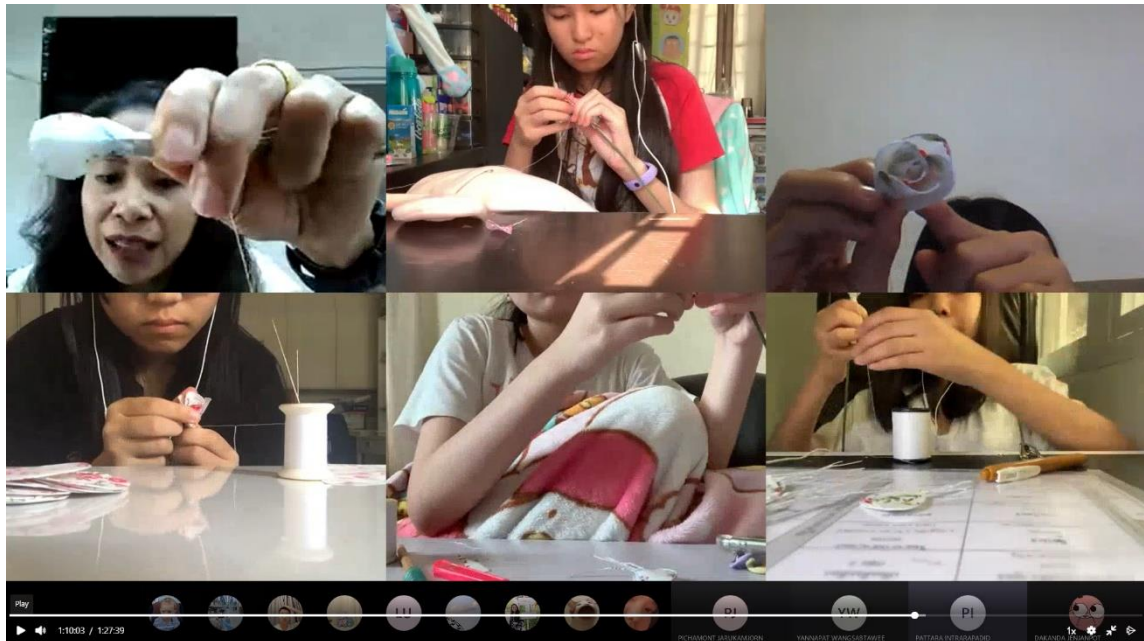
5. ชั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

ในชั้นนี้ผู้สอน ได้ให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานโดยลำพังจนกระทั่งเสร็จขั้นตอนทั้งหมด แต่ก็จะคอยให้คำแนะนำนักเรียนเมื่อเกิดปัญหา ตลอดระยะเวลาของการทำงาน





ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่า บรรยากาศการจัดการเรียนการสอน ในช่วงที่มีกิจกรรมหรือสื่อประกอบนักเรียนจะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี มีความสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอน และผลจากการตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ ทักษะปฏิบัติในระหว่างสอน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ สามารถทำงานได้ดี ถูกต้องตามขั้นตอน และผลการส่งงานผ่าน Assignment นักเรียนส่งงานครบตามกำหนด และผู้สอนจะมีคำชม หรือข้อเสนอแนะตอบกลับนักเรียนทุกคน





ภาพสำเร็จ



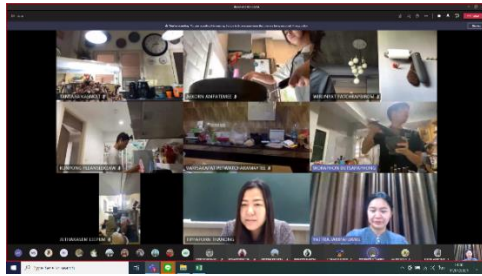
การจัดสัมมนาโดยนักเรียน (A Student-Organized Seminar) รูปแบบออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกอาหารการโรงแรม และภาษาเพื่อการสื่อสาร ในรายวิชาสัมมนาในธุรกิจบริการ รหัสวิชา ง30242

อาจารย์ ดร.ยาตรา จำปาเพ็ญ
อาจารย์ทิพภาภรณ์ ทนงค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)

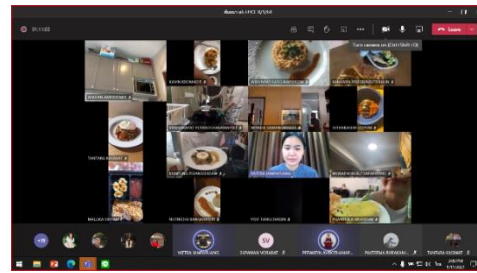
การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสัมมนาในธุรกิจบริการ รหัสวิชา ง30242 มุ่งเน้นให้นักเรียนศึกษาประเด็นพิเศษ และเรื่องที่อยู่ในความสนใจทางด้านธุรกิจบริการในยุคปัจจุบัน นำมาเรียบเรียง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นร่วมกัน และดำเนินการจัดสัมมนาโดยนักเรียน (A Student-Organized Seminar) อย่างไรก็ตามสถานการณ์ปัจจุบันที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019-COVID-19) จึงต้องมีการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ดังนั้นรูปแบบการจัดสัมมนาจึงเป็นรูปแบบออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้จากการศึกษาประเด็นพิเศษทางด้านธุรกิจบริการในรูปแบบออนไลน์ ผ่านแพลตฟอร์ม (platform) Microsoft Teams โดยใช้กระบวนการจัดการสัมมนาซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการสัมมนา 2) ขั้นตอนการดำเนินการระหว่างการสัมมนา และ 3) ขั้นตอนการดำเนินการหลังการสัมมนา เพื่อพัฒนาแนวความคิด และช่วยฝึกทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน การทำงานร่วมกัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างผู้เข้าสัมมนาดูด้วยกัน และผู้เข้าสัมมนากับวิทยากร

ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการสัมมนา เริ่มจากการสำรวจประเด็นปัญหาด้านธุรกิจบริการ แต่งตั้งคณะกรรมการ เขียนโครงการ ตลอดจนเตรียมการดำเนินงานแบบออนไลน์ พบว่าได้หัวข้อ **“สร้างสรรค์เมนูใหม่ในยุคโควิด-19”** เป็นการสร้างสรรค์เมนูอาหารจากวัตถุดิบที่มีอยู่แล้วในครัว นักเรียนประกอบอาหารพร้อมกันที่บ้านและแสดงผลงานร่วมกันรูปแบบออนไลน์ (ภาพประกอบที่ 1) มีการแบ่งหน้าที่กันในแต่ละฝ่ายเพื่อดำเนินการสัมมนาออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินการระหว่างการสัมมนา นักเรียนดำเนินการจัดการสัมมนาออนไลน์เริ่มจากการลงทะเบียนจากผู้เข้าร่วมฟังสัมมนาซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหารการโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสารด้วย Google Form พิธีเปิด การบรรยายในหัวข้อ การแข่งขันทำอาหาร การศึกษาต่อต่างประเทศ และการขายขนมออนไลน์ จากวิทยากรพิเศษซึ่งเป็นตัวแทนจากนักเรียนในห้องเรียนในการประมวลความรู้ เรียบเรียงแล้วมาบรรยาย มีการนำเสนอแนวคิด และการประกอบอาหารเมนูอาหารสร้างสรรค์จากวัตถุดิบในครัว และเล่นเกมส์โดยใช้แพลตฟอร์ม Kahoot เพื่อถามตอบผู้เข้าร่วมฟังสัมมนาตลอดการสัมมนาจะมีผู้ดำเนินรายการ และฝ่ายต่าง ๆ ทำหน้าที่ได้สัมพันธ์กัน เช่น ฝ่ายภาพ ฝ่ายเสียง ฝ่ายประเมินผล เป็นต้น (ภาพประกอบที่ 2)

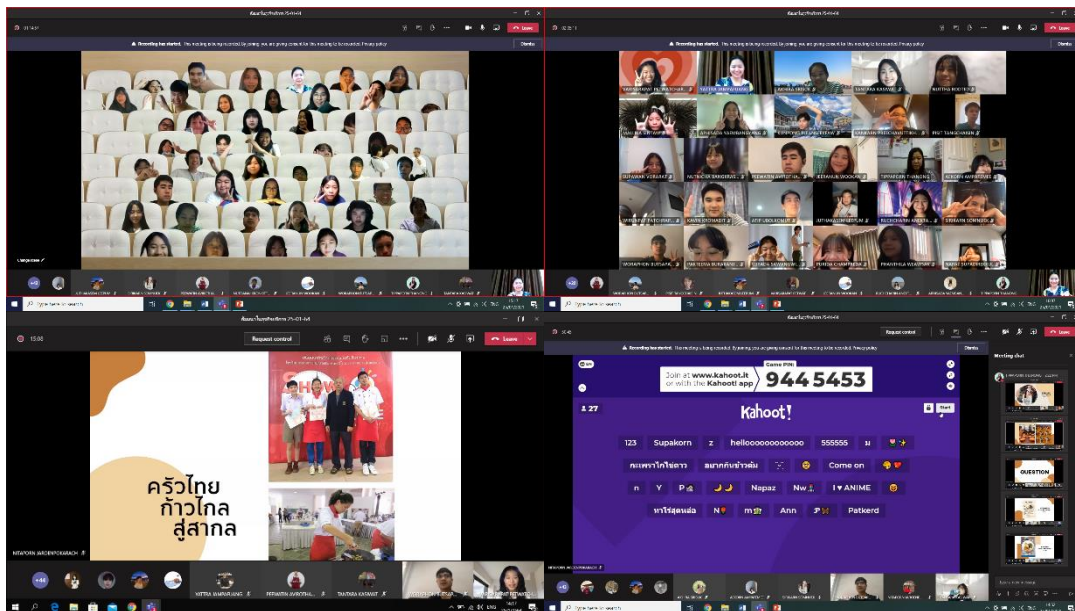


(ก)



(ข)

ภาพประกอบที่ 1 (ก) การประกอบอาหารที่บ้านและถ่ายทอดสดพร้อมกัน
(ข) การแสดงผลงานของนักเรียนหลังประกอบอาหารเสร็จ



ภาพประกอบที่ 2 ภาพกิจกรรมในการจัดสัมมนาในรูปแบบออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินการหลังการสัมมนา นักเรียนสรุปผลการจัดสัมมนาในรูปแบบออนไลน์โดยใช้ Google Form แบบฟอร์มสำรวจความพึงพอใจแก่ผู้เข้าร่วมสัมมนาออนไลน์ แสดงได้ดังตารางที่ 1 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดสัมมนา หัวข้อสร้างสรรค์เมนูใหม่ในยุคโควิด-19 โดยภาพรวมผู้เข้าร่วมสัมมนา มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 67.1 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า วิทยากรมีความเชี่ยวชาญและมีความสามารถความรู้ คิดเป็นร้อยละ 73.1 รองลงมา สามารถนำความรู้ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ คิดเป็นร้อยละ 69.6 ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดอบรม คิดเป็นร้อยละ 69.2 และความพึงพอใจภาพรวมที่เข้าร่วมในการสัมมนา คิดเป็นร้อยละ 56.5 ตามลำดับ และจากการสรุปข้อเสนอแนะได้ว่า จัดการสัมมนาได้ดี มีความน่าสนใจ บางกิจกรรมยังไม่สร้างสรรค์นัก และช่วงกิจกรรมเล่นเกม สัญญาณอินเทอร์เน็ตติดขัด



ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดสัมมนาในรูปแบบออนไลน์
หัวข้อ สร้างสรรค์เมนูใหม่ในยุคโควิด-19 ในรายวิชาสัมมนาในธุรกิจบริการ

รายการประเมิน	ร้อยละ	แปลผล
1. วิทยากรมีความเชี่ยวชาญและมีความสามารถความรู้ ในการถ่ายทอดข้อมูล	73.1	มาก
2. สามารถนำความรู้ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	69.6	มาก
3. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดอบรม	69.2	มาก
4. ความพึงพอใจภาพรวมที่เข้าร่วมในการสัมมนา	56.5	ปานกลาง
รวม	67.1	มาก

จากผลการจัดสัมมนาโดยนักเรียนรูปแบบออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกอาหารการ
โรงแรม และภาษาเพื่อการสื่อสาร ในรายวิชาสัมมนาในธุรกิจบริการ รหัสวิชา ง30242 สรุปได้ว่า นักเรียน
สามารถดำเนินการจัดสัมมนาในรูปแบบออนไลน์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี แพลตฟอร์ม และแอปพลิเคชัน ต่างๆ
เข้าด้วยกัน เช่น Microsoft Teams, Kahoot, Google Form, Microsoft office เป็นต้น เกิดการแลกเปลี่ยน
เรียนรู้ แสดงความคิดเห็น พัฒนาแนวความคิด และช่วยฝึกทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน มีทักษะ
กระบวนการกลุ่ม ความรู้ความเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นด้านธุรกิจบริการ การใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์
และการแก้ปัญหาเป็น



การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การตกแต่งจานอาหารด้วยแผ่นแป่งรูปประการัง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการงานอาชีพ (RETOP MODEL) ในห้องเรียนออนไลน์ วิชาออกแบบตกแต่งอาหาร (Coral Tuile) รหัสวิชา ง30231 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหาร การโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร

อาจารย์ยอดขวัญ ชาญไช
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)

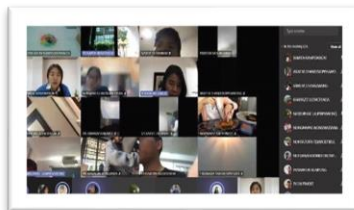
การจัดการเรียนรู้รายวิชาออกแบบตกแต่งจานอาหาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เอกอาหาร การโรงแรมและภาษาเพื่อการสื่อสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะปฏิบัติการจัดตกแต่งจานอาหารด้วยแผ่นแป่งรูปประการัง (Coral Tuile) พัฒนาทักษะด้านกระบวนการกลุ่ม การคิดวิเคราะห์สร้างสรรค์ ทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานอาชีพ และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้สอนได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการงานอาชีพ (RETOP MODEL) ซึ่งเป็นโมเดลที่กลุ่มสาระฯ จัดทำขึ้น และได้นำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

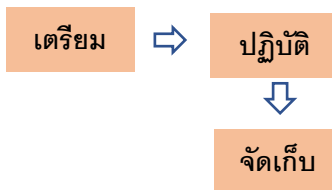
1. ขั้นนำ การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต (Real life connection) ผู้สอนตั้งคำถามชวนคิดเกี่ยวกับหัวข้อที่เรียน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่นักเรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน และบอกวัตถุประสงค์การเรียนรู้

2. ขั้นสอน การให้ความรู้และสาธิต (Education and Demonstration) ผู้สอนอธิบายขั้นตอนการทำงาน เปิดคลิป VDO การสาธิตการทำแผ่นแป่งรูปประการัง (Coral Tuile) และให้ผู้เรียนดูรูปภาพตัวอย่างประกอบ

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์งานร่วมกัน (Task analysis) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยในการทำงานและให้ผู้เรียนวิเคราะห์งานร่วมกัน (Task analysis) วางแผนขั้นตอนการทำงาน



ขั้นที่ 4 การปฏิบัติ (Operation) ลำดับขั้นตอนดังนี้

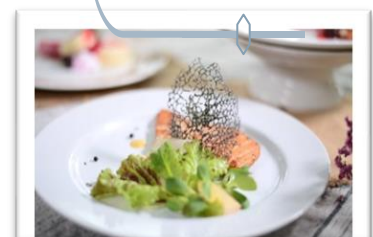


ขั้นที่ 5 สรุปการนำเสนอ งาน อภิปราย และสรุปผล (Presentation discussion and Summary) ดังนี้

นำเสนอผลงานร่วมกัน

วิจารณ์งานร่วมกัน

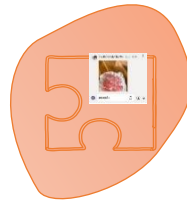
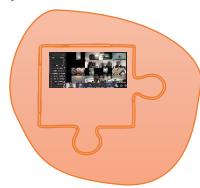
สรุปผลงาน





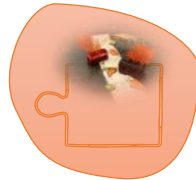
ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์

ผู้เรียนมีทักษะแสวงหาความรู้ให้
ได้มาซึ่งความรู้ โดยใช้วิธีการศึกษา
ค้นคว้า การสังเกต

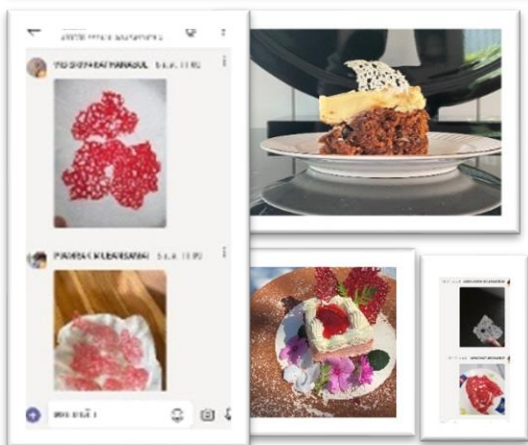


ผู้เรียนมีความสนใจ มีความ
กระตือรือร้นและให้ความร่วมมือใน
การปฏิบัติดีมาก ผลงานส่วนใหญ่อยู่ใน
เกณฑ์ที่ดีถึงดีมาก

ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหา
ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้



ผู้เรียนมีทักษะในการนำหลักศิลปะ
มาประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติงาน



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อควรระมัดระวังเนื่องจากผู้เรียนปฏิบัติ
โดยลำพัง ผู้สอนจะต้องเน้นย้ำเรื่องความ
ปลอดภัย
2. แผนการจัดการเรียนการสอนนี้ได้มีการ
มอบหมายงานและเตรียมความพร้อมกับผู้เรียน
ก่อนล่วงหน้า



การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่องการขจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning) วิชาการงานอาชีพ2 ง21102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์ทิพภาภรณ์ ทนงค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการงานอาชีพ2 ง21102 มีเนื้อหาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้เรื่องผ้า การเลือกซื้อเสื้อผ้า การดูแลรักษาเสื้อผ้า การซ่อมแซมเสื้อผ้า การตัดเย็บของใช้ภายในบ้าน อุปกรณ์ในการตัดเย็บ หลักการซ่อมแซมเสื้อผ้า การฝึกปฏิบัติ ตลอดจนการประยุกต์ความรู้ที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ในเนื้อหาเรื่องการดูแลรักษาเสื้อผ้า การขจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า ต้องมีการสาธิตให้นักเรียนเห็นภาพที่ชัดเจน สื่อที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในภาคการปฏิบัติ คือ ภาพถ่ายจากวัสดุของจริง มีขั้นตอนที่ชัดเจน ในส่วนของเนื้อหาของการเรียน ประกอบด้วย ข้อความ , ภาพนิ่ง , ภาพเคลื่อนไหว , เสียง เพื่อจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี ยังทำให้เห็นภาพของเนื้อหาที่เสมือนจริง และสมจริง โดยผู้สอนสร้างสื่อวีดิทัศน์ (VDO) ที่เน้นการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ และกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล



ภาพที่ 1 ตัวอย่างของสื่อการสอน
ใน Power point

แนวทางการเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) โดยผู้สอนสร้างสื่อวีดิทัศน์ (VDO) เรื่องการขจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้าที่เน้นขั้นตอนการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ และแบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) คือ ให้ผู้เรียนฝึกการสังเกตหาปัญหาหรือแนวทางการแก้ไข ตั้งสมมติฐาน การทดลอง วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการทดลอง ซึ่งในการทดลองเป็นสถานการณ์ที่จำลองขึ้นมาจากความเป็นจริง และความถูกต้องให้ผู้เรียนตั้งคำถามหรือตั้งปัญหา และตั้งสมมติฐานหรือคาดคะเนคำตอบไว้ก่อนการทดลอง โดยให้ผู้เรียนใช้ทักษะการลงความเห็นจากข้อมูล คือ การเพิ่มความคิดเห็นให้กับข้อมูลที่ได้จากการสังเกตอย่างมีเหตุผล โดยอาศัยความรู้หรือประสบการณ์เดิมมาช่วย

และสังเกตผลการทดลองจากการชมสื่อวีดิทัศน์ (VDO) จากนั้นให้ผู้เรียนบันทึกผลการทดลองลงในแบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการทดลอง ครูและนักเรียนสรุปบทเรียนร่วมกัน ก่อนการรับชมสื่อวีดิทัศน์ (VDO) ผู้สอนได้ชี้แจงรายละเอียดการบันทึกข้อมูล ในแบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) ให้ผู้เรียนทราบ สื่อวีดิทัศน์ (VDO) มีขั้นตอนการทดลองการปฏิบัติการเพื่อหาคำตอบที่เสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) ดังนี้



1. การกำหนดปัญหา

- 1.1 สถานการณ์ที่จำลองนี้ได้ศึกษาการใช้สารหรือผลิตภัณฑ์ทำความสะอาด 3 ชนิด ได้แก่ ผงซักฟอก สบู่สำหรับซักผ้า และเอทิลแอลกอฮอล์
- 1.2 เงื่อนไขที่กำหนดในสื่อวีดิทัศน์ (VDO) มีรอยเปื้อนจากอาหาร 3 ชนิด ได้แก่ ช็อกโกแลต น้ำผลไม้ และปากกาลูกลื่น

2. ตั้งสมมติฐาน

- 2.1 การคาดคะเนคำตอบของปัญหาตามเงื่อนไข

3. ขั้นตอนทดลอง

- 3.2 การจัดรอยเปื้อนคราบต่างๆ โดยใช้สารหรือผลิตภัณฑ์ทำความสะอาด นำมาป้ายบริเวณรอยเปื้อนนั้นๆ ในปริมาณที่เท่าๆ กันทั้ง 3 ชนิด

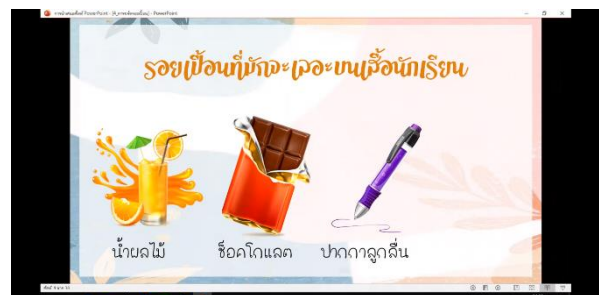
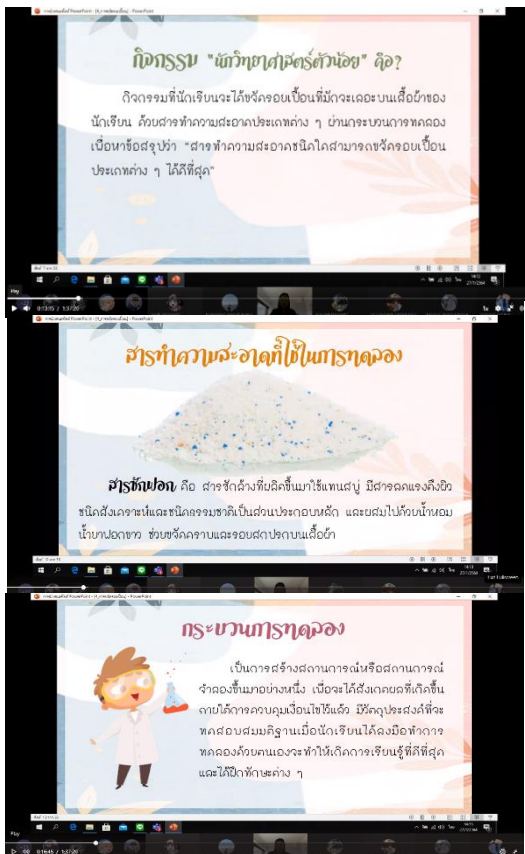
4. วิเคราะห์ข้อมูล

- 4.1 ใช้ทักษะการสังเกต เพื่อหาข้อมูล หรือรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ
- 4.2 วิเคราะห์และประเมินผลประสิทธิภาพของสารในการจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า

5. สรุปผลการทดลอง

- 5.1 บันทึกผลการทดลองลงในแบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ภาพที่ 2 ขั้นตอนการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่องการจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า และใช้แบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (Science process Skill) ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning)

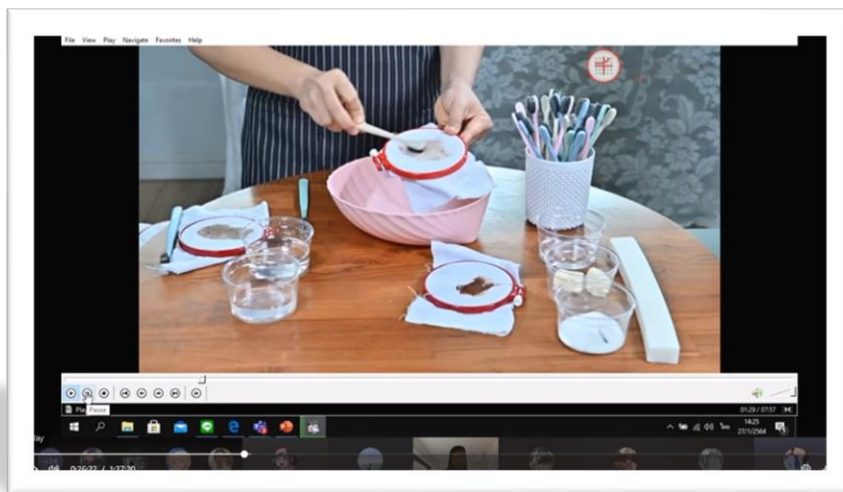


จากการศึกษาใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่องการจัดรอยเปื้อนบนเสื้อผ้า โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในวิชาการงานอาชีพ2 ง21102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า แนวทางการเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) โดยสร้างสื่อวีดิทัศน์ (VDO) มีส่วนช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น สังเกตได้จากการตอบโต้ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ตลอดจนการสอดแทรกขั้นตอนการศึกษาทางวิทยาศาสตร์จากแบบฝึกเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนสามารถทำใบงานได้ถูกต้อง ส่วนใหญ่ เนื้อหา มีความสมบูรณ์ และตรงประเด็น



ข้อเสนอแนะ ก่อนการทดลองผู้สอนควรชี้แจงและเน้นย้ำการบันทึกข้อมูลรวมถึงขั้นตอนต่างๆ ในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เข้าใจอย่างชัดเจนเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และขั้นการสรุปบทเรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมสรุปบทเรียนพร้อมกัน โดยยึดประเด็นหลักจากมาตรฐานตัวชี้วัดของหลักสูตรในรายวิชา ตลอดจนสอดแทรกถึงการประยุกต์ความรู้ที่เรียนให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

Handwritten student worksheet with Thai text and tables. The title is "สรุปบทเรียน" (Lesson Summary). It includes fields for "ชื่อ-สกุล" (Name-Surname), "เลขที่" (Number), and "ชั้นเรียน" (Class). There are two columns for "สิ่งที่ได้เรียน" (What I learned) and "สิ่งที่สงสัย" (What I am confused about). Below that is a section for "สรุปผลการทดลอง" (Summary of experimental results) with fields for "จากทฤษฎี" (From theory), "ข้อสังเกต" (Observations), "ข้อสงสัย" (Questions), and "คำแนะนำ" (Recommendations).





โครงการงานอาชีพผ่าน Social Media

วิชาการงานอาชีพ 5 รหัสวิชา ง 31102 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ พรนิตา น้าทิพย์ และ

อาจารย์ เมธาพร วงศ์พร้อมรัตน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (คหกรรม)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการงานอาชีพ 5 เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้เกี่ยวกับโลกของอาชีพ เส้นทางสู่งานอาชีพ ประสบการณ์วิชาชีพ คุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมในการทำงาน โดยใช้ทักษะกระบวนการการทำงานกลุ่ม ทักษะการปฏิบัติ การสร้างความรู้ความเข้าใจ การใช้เทคโนโลยี การวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ซึ่งได้แบ่งรูปแบบการทำโครงการงานอาชีพออกเป็น 2 ประเภทโดยแบ่งตามห้องที่เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนที่ได้เรียนห้องปฏิบัติการอาหารจะได้ปฏิบัติโครงการงานอาหาร และผู้เรียนที่ได้เรียนห้องปฏิบัติงานประดิษฐ์จะได้ปฏิบัติโครงการงานประดิษฐ์

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพ 5 (ง31102) เรื่อง “โครงการงานอาชีพ” ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากเดิมนักเรียนต้องปฏิบัติและจัดจำหน่ายสินค้าแบบ Onsite ผู้สอนจึงได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบ เป็นการปฏิบัติงานและจัดจำหน่ายแบบ Online โดยผู้สอนได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกปฏิบัติโครงการตามความสนใจของตนเอง เพื่อความสะดวกในการทำงานของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ผู้สอนใช้สื่อ Power Point ร่วมกับโปรแกรม Microsoft Team ในการให้เนื้อหา และตอบข้อซักถามต่าง ๆ ซึ่งหัวข้อจะแตกต่างกันในแต่ละสัปดาห์ จากนั้นให้นักเรียนทำงานเป็นกระบวนการกลุ่ม ผ่านช่องทาง Channel เสริมในห้องเรียน Microsoft Team โดยสามารถเปิดกล้องและแบ่งปันหน้าจอในการทำงานได้ อีกทั้งผู้สอนยังสามารถเข้าไปตรวจสอบการทำงานและให้คำปรึกษานักเรียนทุกกลุ่มได้ตลอดกระบวนการทำงาน ซึ่งถือเป็นช่องทางที่เป็นประโยชน์และส่งเสริมกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่ดี โดยขึ้นงานของนักเรียนที่เสร็จตามในแต่ละหัวข้อแล้ว ผู้สอนได้ใช้ Social Media ที่ชื่อว่า “Instagram” เป็นช่องทางในการนำเสนอชิ้นงานนั้น ๆ ซึ่งผู้สอนเลือกมาประยุกต์ใช้กับการเรียนออนไลน์เพราะ Instagram ถือเป็นแพลตฟอร์มที่นักเรียนส่วนใหญ่มีความคุ้นชิน เป็นพื้นที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครอบครัว ตลอดจนเพื่อจุดประสงค์ทางธุรกิจ เหมาะสำหรับการประยุกต์ใช้ในการทำโครงการงานอาชีพ เพราะเข้าถึงง่ายและเป็นที่ยอมรับ และผู้สอนได้ให้นักเรียนบันทึกการทำโครงการในรูปแบบฟอร์มโครงการผ่านโปรแกรม Microsoft Word เพื่อสรุปการทำงานในแต่ละครั้ง



1. Less is More น้อยแต่มาก
-แนวคิดจากออกแบบสินค้าที่ใช้วัสดุในการทำแบบคงจะให้มันอลัง แต่เป็นประโยชน์การใช้สอยที่มากขึ้น เป็นแนวคิดง่ายๆ ที่เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์และรวมใจใจจากกันมากขึ้น

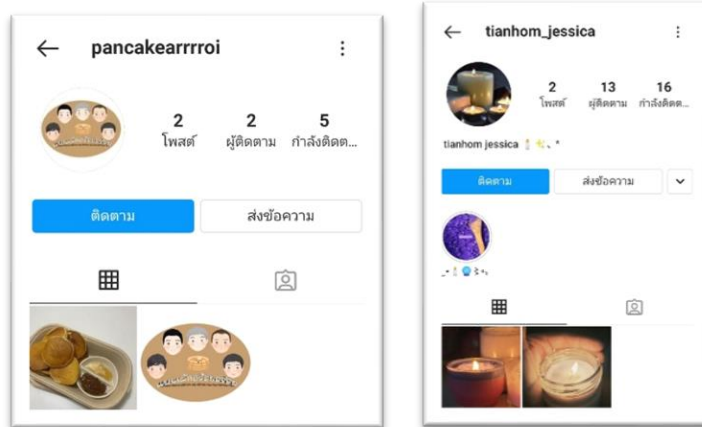
ตัวอย่างเช่น allbirds shoes
Brand รองเท้าที่ออกแบบรองเท้าขนสัตว์ได้แนวคิด from store to home เป็นรองเท้าที่วางใจวางใจได้ วางใจบ้านคิด เพราะโดยตามฤดูกาลแล้วส่วนใหญ่เวลาซื้อรองเท้าก็มักจะมีการรองเท้าที่ใส่มาตอนเช้า และมีกล่องพลาสติกสำหรับรองเท้าทำไปบ้าน ซึ่งสิ่งนี้ออนไลน์เขาก็ได้ถือไปบางอันนี้ ที่ได้กล่องรองเท้าที่เราใช้ที่ด้วย



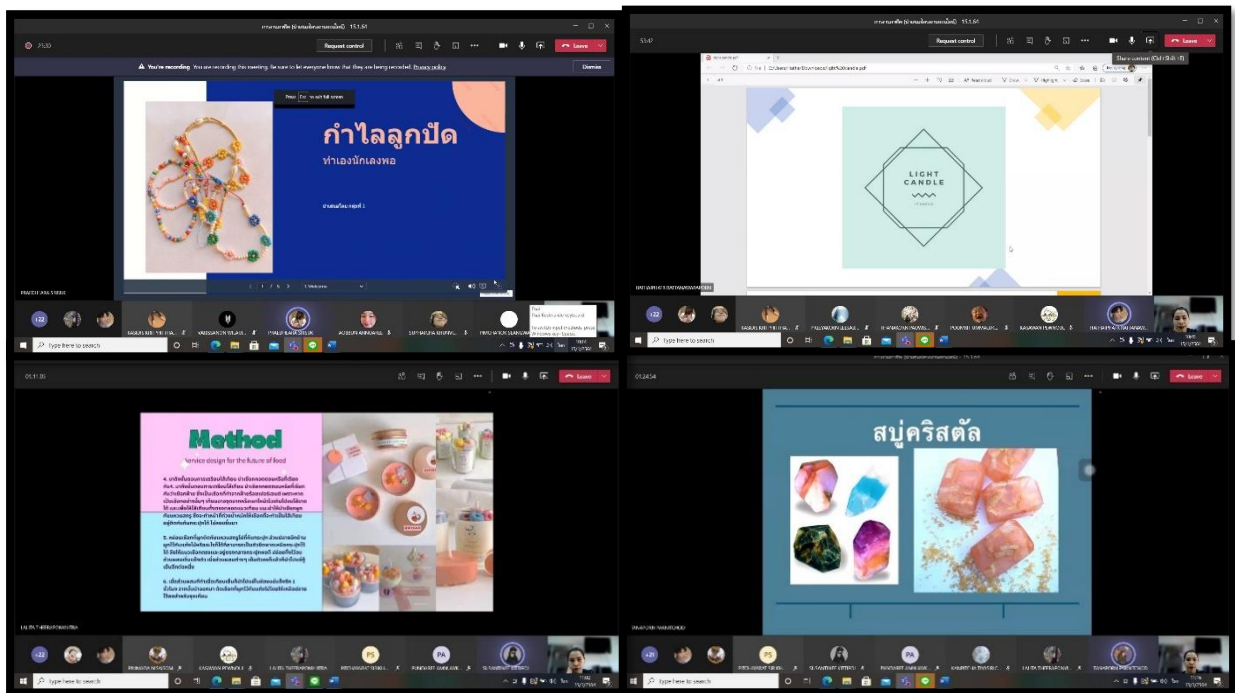
(สื่อ Power Point เรื่อง การออกแบบแพคเกจและโลโก้)



จากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหา จากการสอนผ่านสื่อ Power Point ได้เป็นอย่างดี แสดงออกทางชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัติและจัดแสดงบนแอปพลิเคชัน Instagram การเข้ากิจกรรมกลุ่มตาม Channel เสริม ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกการทำงานกระบวนการกลุ่ม จนสามารถได้ชิ้นงานในทุกสัปดาห์ และบันทึกการทำโครงการในรูปแบบฟอร์มโครงการ ช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามการทำงานของนักเรียนได้เป็นปัจจุบันและลดปัญหาการสะสมงานของนักเรียน



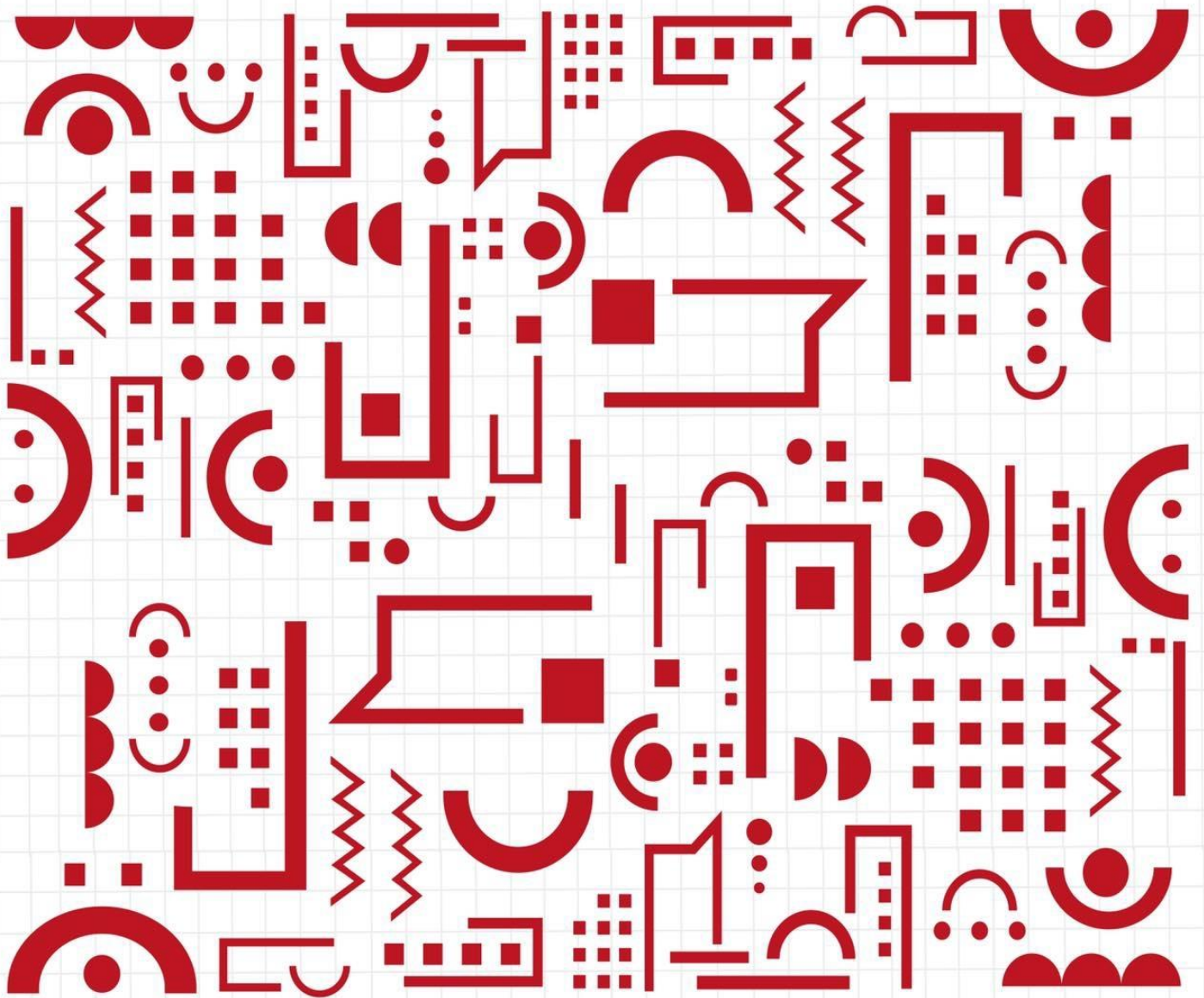
(ผลงาน Instagram ของนักเรียน)





โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ (พื้นฐานวิศวกรรมและเกษตรกรรม)





แนวทางการสอนวิชา ง.23102 และ ง.32102 การงานอาชีพ ช่างไม้ ผ่านสื่อออนไลน์

อาจารย์ณัฐพล จันทโกโต

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

(พื้นฐานทางวิศวกรรมและเกษตรกรรม)

วิชางานช่างไม้เป็นวิชาที่ต้องจัดการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วย ความรู้พื้นฐาน ทักษะ และ ประสบการณ์ แต่จากสถานการณ์ โควิด 19 ทำให้การจัดการเรียนรู้ในด้าน ทักษะ และ ประสบการณ์ มีข้อจำกัดหรือทำไม่ได้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในช่วงโควิด 19 จึงเป็นการจัดการเรียนการสอนในเชิงทฤษฎี ประกอบภาพหรือ คลิปวิดีโอสั้น จากแหล่งเรียนรู้ในอินเทอร์เน็ต เช่น You Tube, Search Engine เพื่อปูพื้นฐานด้านการใช้ไม้ เป็นวัสดุ เครื่องมืองานไม้ และวัสดุทดแทนไม้ รวมถึงการประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบ พัฒนาการ นวัตกรรม ในรูปแบบต่าง ๆ ของเครื่องมือช่างในแต่ละยุค และวัสดุที่นำมาใช้ทดแทนไม้จริง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (สำหรับการเรียนออนไลน์)

- ผู้เรียนได้รับความรู้ด้านเครื่องมือช่างไม้พื้นฐาน เครื่องมือต่างๆที่ช่างใช้ร่วมกัน เครื่องมือไฟฟ้า ทั่วไป เครื่องมือไฟฟ้าควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ รวมถึงข้อแนะนำด้านความปลอดภัย เบื้องต้น
- ผู้เรียนได้รับความเข้าใจงาน/กิจกรรมของช่างไม้ และช่างอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น
- ผู้เรียนได้รับความรู้พื้นฐาน คุณสมบัติทั่วไปทางวิศวกรรม ของวัสดุ ไม้ และอื่น ๆ
- ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูลเพื่อเพิ่มเติมความรู้หรือเตรียมโครงการ การซ่อม ได้ด้วยตนเอง

การเรียนการสอน

1 .บทเรียนเรื่องเครื่องมือช่างพื้นฐาน

บรรยายและแนะนำเครื่องมือ Hand Tools งานช่างไม้พื้นฐาน บน MS Teams ด้วยการแสดง รูปภาพเครื่องมือ และการสืบค้นรูป ผ่าน Google search engine ด้วยคำค้น (Key word) ที่เกี่ยวข้อง ไปทีละขั้น พร้อมแนะนำพัฒนาการหรือนวัตกรรมของเครื่องมือชิ้นนั้น ๆ จนถึงปัจจุบัน และคลิปสั้น ๆ แนะนำวิธีใช้เครื่องมือ ความปลอดภัยในการใช้เครื่องมือ





2. คุณลักษณะทั่วไปของไม้

บรรยายโดยรูปสไลด์ ถึงการแบ่งประเภทของไม้ตามการรับน้ำหนัก (กก./ตร.ซม.- KSC) ของเนื้อไม้ ความทนทาน อายุการใช้งานเฉลี่ย การสังเกตด้วยสายตาหรือทดสอบความหนักเบาของชิ้นไม้ ข้อดีและข้อด้อย

ตัวอย่างของไม้ตามความแข็งต่างๆ

ความแข็งแรงของไม้และความทนทานของไม้		
ประเภทไม้	ความแข็งแรง (kg.cm 2)	ความทนทาน (ปี)
ไม้เนื้อแข็ง	> 1000	> 10
ไม้เนื้อแข็งปานกลาง	600 – 1000	2 – 10
ไม้เนื้ออ่อน	< 600	< 2

3. วัสดุงานไม้และวัสดุทดแทนไม้



แนะนำวัสดุที่ใช้ในงานไม้ ที่เป็นไม้จริง แผ่นไม้อัดขึ้นรูปจากเศษไม้ชนิดต่าง ๆ ในสภาพลายเส้นของกลุ่มธุรกิจ ไม้แปรรูป ไม้ยางพารา ไม้ยูคาลิปตัส และไฟเบอร์ซีเมนต์ชนิดต่างๆ



4. หน่วยวัด Imperial or British system นิ้ว หุน

สอนการอ่านค่า ในระบบ Imperial or British system หรือ นิ้ว หุน ที่อยู่ในรูปเศษส่วน และเปรียบเทียบค่ากับระบบเมตริก (Metric system) และ ทำ Post Test

5. SWOT analysis สำหรับการสมัครเข้ามหาวิทยาลัย

SWOT of	
Strengths จุดแข็ง	Weaknesses จุดด้อย
Your advantages – จุดเด่น จุดได้เปรียบ	Areas for improvement จุดที่จะต้องปรับปรุง
Opportunities โอกาส	Threats ปัจจัยเสี่ยงภายนอก
Situations to apply your advantages	Where you are at risk .

ให้นักเรียนดูคลิปตัวอย่างการวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อน ของตน และจัดทำแผนแนวทางโอกาสที่จะทำการเพิ่มจุดแข็งหรือลดจุดอ่อนของตนเอง



การจัดการเรียนรู้การงานอาชีพ 7 รหัสวิชา ง23102 แบบออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Microsoft Team ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์พลอยไพลิน พรวรเมธิ
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
(พื้นฐานทางวิศวกรรมและเกษตรกรรม)

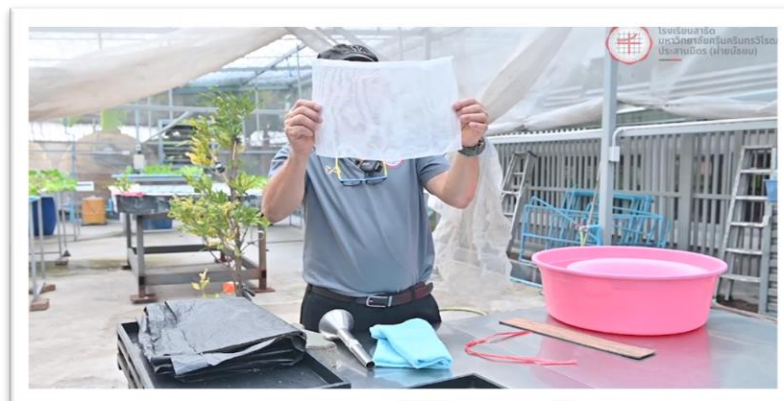
สื่อการเรียนการสอน นับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ประการหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนก็คือ ตัวกลางหรือช่องทาง ที่ใช้ในการนำเรื่องราวข้อมูลข่าวสารจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน เพื่อให้การเรียนรู้หรือการเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จ ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้เป็นอย่างดีจึงอาจกล่าวได้ว่า สื่อการเรียนการสอน นับได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สื่อการเรียนการสอนมีหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีคุณลักษณะหรือคุณสมบัติแตกต่างกันไป ผู้สอนที่ตระหนักในคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน จะต้องศึกษาให้เข้าใจถึงเงื่อนไขการเลือกใช้สื่อ และใช้งานได้อย่างถูกต้อง เต็มตามประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนนั้น ๆ เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโควิด19 ทำให้สถานศึกษาจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม Microsoft Team เพื่อให้นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้เรียนในขณะที่อยู่บ้าน ผู้สอนจึงได้สร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการสอนออนไลน์ตามแนวคิดข้างต้น

ซึ่งสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีทั้งหมด 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การอธิบาย (เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ในงานช่าง และ งานเกษตรกรรม)

เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานเกี่ยวกับงานช่างต่างๆ เพื่ออธิบายและให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้งาน การเก็บรักษาอุปกรณ์งานช่าง ได้อย่างถูกวิธี เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้มาสัมผัสกับอุปกรณ์ของจริง ผู้สอนจึงเพิ่มการอธิบายเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพมากยิ่งขึ้น



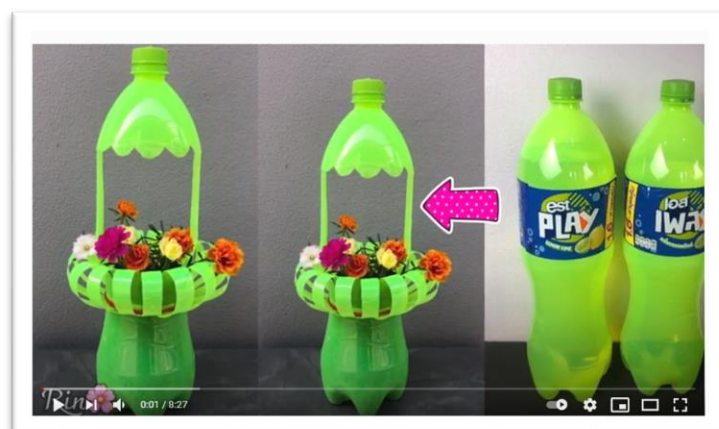
ภาพที่1 ภาพที่แสดงอุปกรณ์ที่ใช้งานเกษตรกรรม



ภาพที่2 ภาพที่แสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในงานเกษตรกรรม

ขั้นที่ 2 การสาธิต (โดยเปิดคลิปวิดีโอ เพื่อประกอบความเข้าใจ)

ขั้นสาธิตทักษะ โดยในขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นภาพการขั้นตอนการทำชิ้นงาน และการใช้อุปกรณ์
ช่างต่างๆ ผู้สอนจะใช้คลิปวิดีโอแสดงขั้นตอนการทำกระถางต้นไม้จากขวดพลาสติกเหลือใช้ ประกอบการ
สาธิตการสอน จาก <https://www.youtube.com/watch?v=zshu8Yx-Oks> ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ
ซึ่งผลจากการใช้คลิปวิดีโอมาประกอบการสอนทำให้นักเรียนที่เข้าห้องเรียนออนไลน์ไม่ทัน หรือไม่เข้าใจ
ขั้นตอนบางช่วง สามารถทำตามผู้สอนและผู้ร่วมชั้นเรียนคนอื่น ๆ ได้ทัน รวมทั้งหากเกิดปัญหาหรืออุปสรรค
ในระหว่างการทำสามารถหยุดคลิปวิดีโอ แล้วกดเล่นใหม่อีกครั้งได้ เมื่อผู้เรียนพร้อม



ภาพที่3 ภาพเนื้อหาบางส่วนในคลิปวิดีโอแสดงขั้นตอนการประดิษฐ์กระถางต้นไม้ที่ใช้ในงานเกษตรกรรม



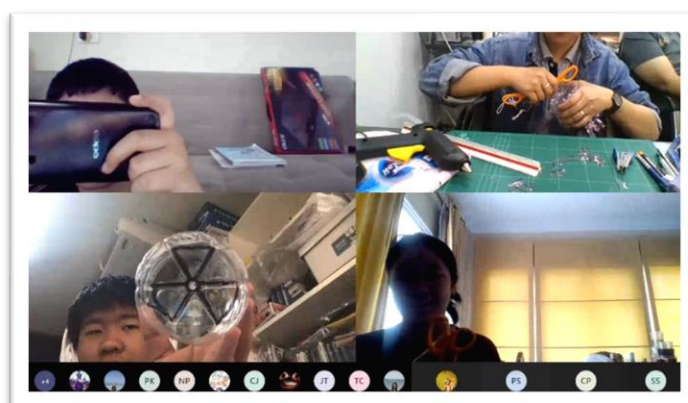
ภาพที่4 ภาพเนื้อหาบางส่วนในคลิปวิดีโอแสดงขั้นตอนการประดิษฐ์กระถางต้นไม้ที่ใช้ในงานเกษตรกรรม

ขั้นที่ 3 การใช้สื่อประกอบ (โดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point)

เพื่อนำเสนอหัวข้อ เนื้อหาได้อย่างครบถ้วน และทำให้ข้อมูลให้ผู้สอนอธิบายนั้นชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน ช่วยให้สิ่งที่ต้องการสื่อสาร ตรงประเด็นเป็นหมวดหมู่และเข้าใจง่ายในเวลาอันรวดเร็ว



ภาพที่5 รูปภาพแสดงการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนผ่านโปรแกรม Microsoft Power Point



ภาพที่6 ภาพแสดงผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียน



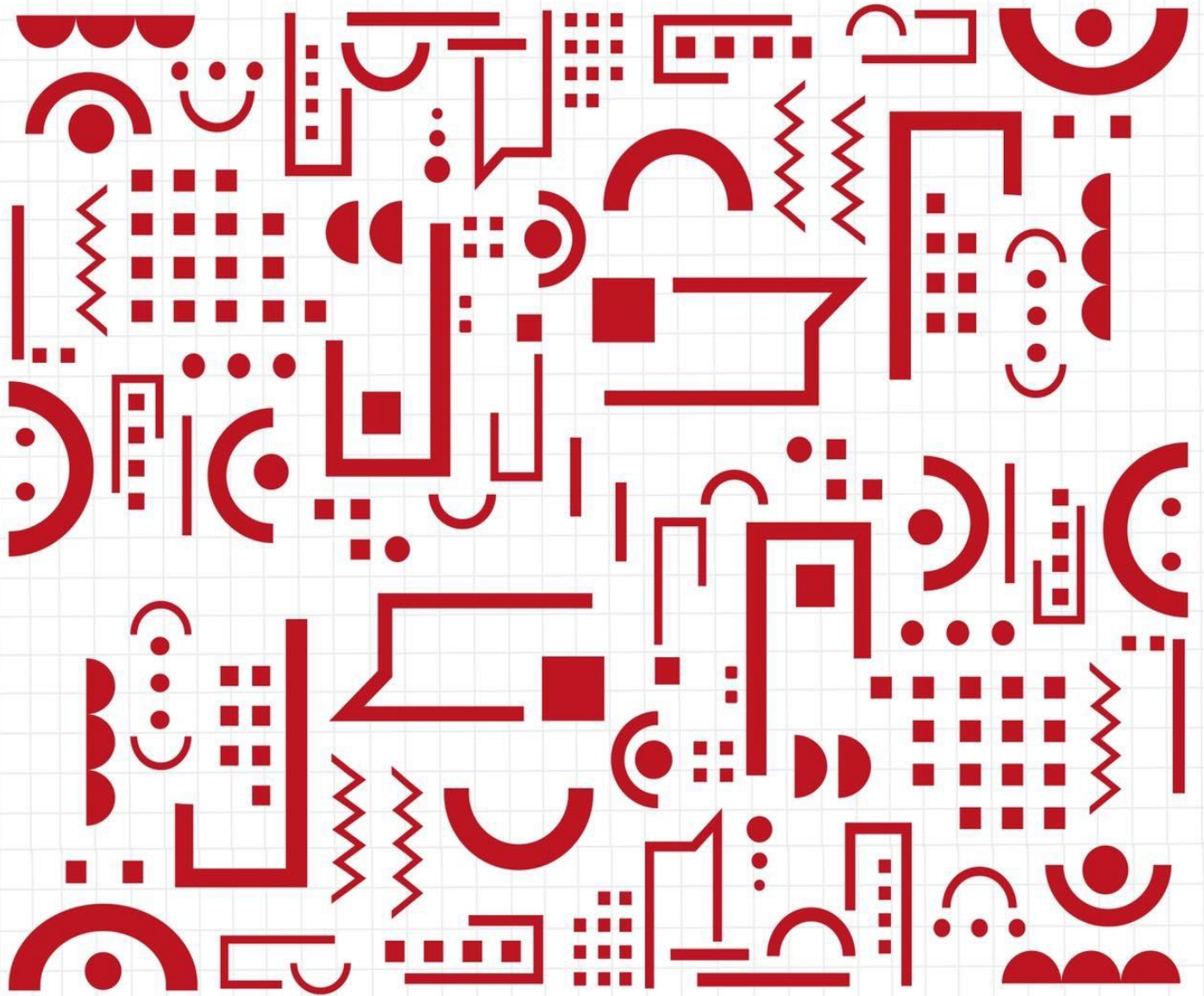
บทสรุป

1. ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียน สะดวกและยืดหยุ่นมากขึ้น
2. ผู้เรียนสามารถหยุดคลิปขั้นตอนที่สำคัญหรือย้อนดูเนื้อหาที่ผู้เรียนตามไม่ทัน ได้ตลอดเวลา
3. ผู้เรียนสามารถเรียงลำดับเนื้อหาได้อย่างเป็นขั้นตอน เข้าใจง่าย ผ่านการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลไปพร้อม ๆ กัน เสมือนอยู่ในห้องเรียน
4. มีการประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ด้วยการสรุปเนื้อหาเป็นเรื่อง จำนวนเรื่องละ 1 หน้ากระดาษ
5. ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ข้อมูล จากการสรุปด้วยตนเอง



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การทำงานอาชีพ (ธุรกิจศึกษา)





การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โมเดลชิปปา (CIPPA) กับสื่อการสอนออนไลน์วิชางานธุรกิจ

อาจารย์รอรธานี ทิมมิหิณะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (ธุรกิจศึกษา)

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการงานอาชีพ (ง 23102) วิชางานธุรกิจ เรื่องการเป็นผู้ประกอบการ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การจัดการเรียนการสอนการงานอาชีพงานธุรกิจเลือกใช้โมเดลชิปปาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยกระบวนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ สามารถสร้างความรู้ ค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง นักเรียนมีบทบาทมากในกิจกรรมการเรียนการสอน และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ **ทฤษฎีหรือหลักการแนวคิด** รูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โมเดลชิปปา (Cippa Model) ซึ่งมีความหมายตามตัวอักษร ดังนี้

C หมายถึง **Construct** คือการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยกระบวนการแสวงหาข้อมูล ทำความเข้าใจ คิดวิเคราะห์ ตีความ แปลความ สร้างความหมาย สังเคราะห์ข้อมูลและสรุปข้อความ

I หมายถึง **Interaction** คือ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เรียนรู้จากกันแลกเปลี่ยน ข้อมูลความคิดและประสบการณ์แก่กันและกัน

P หมายถึง **Participation** คือการให้ผู้เรียนมีบทบาท มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุด

P หมายถึง **Process** หรือ **Product** คือการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับ ผลงาน ข้อความที่สรุปได้

A หมายถึง **Application** คือการให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

กระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของชิปปา ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม

วิชางานธุรกิจได้มีการดึงความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ผู้สอนใช้การสนทนาซักถามให้ผู้เรียนเล่าประสบการณ์เดิม ผู้เรียนแสดงโครงความรู้เดิม (Graphic Organizer) ของตนเอง โดยได้สอบถามนักเรียน จากประสบการณ์ชีวิต นักเรียนเคยมีรายได้พิเศษระหว่างเรียนหรือไม่ และได้รับรายได้เท่าไร พร้อมความคิดเห็นถึงความสำคัญของจุดเริ่มต้นธุรกิจ โดยให้นักเรียนส่งคำถามพร้อมชื่อชั้นเลขที่ มาที่โปรแกรมผู้สอนจับสุ่มยกตัวอย่างนักเรียน 1 คนก่อนโดยใช้โปรแกรม <https://wordwall.net/resource/> สุ่มเลขที่สร้างความตื่นเต้นสำหรับผู้ใช้คดีของห้อง พร้อมสัมภาษณ์ถึงรายละเอียดเชิงลึกให้นักเรียนคนอื่นได้รับฟังแนวทางการหารายได้



เช่น หนูเคยนำเสื้อมือสองไปขายตลาดนัด ได้รายได้ 200 บาท โดยครูจะมีคำชมนักเรียนและกล่าวเกริ่นนำเข้าสู่วิชาว่า”นั่นคือเป็นจุดเริ่มต้นของการทำธุรกิจ” พร้อมอธิบายหลักการของการเริ่มทำธุรกิจ

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ การแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ในรายวิชาธุรกิจของผู้เรียน จากแหล่งข้อมูลธุรกิจที่นักเรียนสนใจ หรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งผู้สอนจัดเตรียมตัวอย่างมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และให้คำแนะนำ

เกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น เพจอายุน้อยร้อยล้าน เพจแพรนไซส์ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการสัมภาษณ์คนในครอบครัว

ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จุดเริ่มต้นของการทำธุรกิจ เป็นการบรรยายเนื้อหาสาระผ่านสื่อการสอนโปรแกรม PowerPoint โดยผู้สอนมอบหมายชิ้นงานในช่อง Assignment ผ่าน MS Team ชื่อว่ากิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ธุรกิจครอบครัว ให้นักเรียนตอบคำถามตามแบบฟอร์มที่กำหนดให้ เริ่มด้วยการสำรวจตัวเองว่าชอบธุรกิจอะไรเป็นแนวคิดอันดับแรกๆ ก่อนการเริ่มต้นธุรกิจด้วยตัวเอง

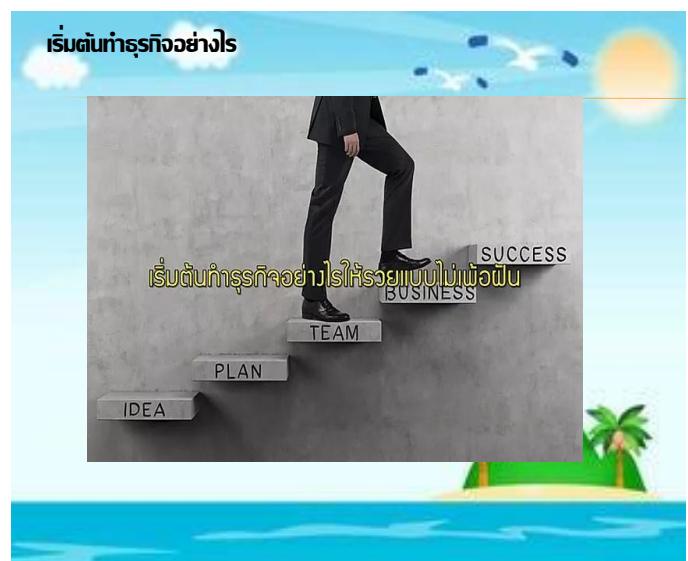


กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ธุรกิจครอบครัว

- แนะนำชื่อ
- ชื่อเล่น
- ลักษณะนิสัยทางธุรกิจ
- อยากเรียนรู้หัวข้ออะไรในวิชาธุรกิจมากที่สุด
- ธุรกิจครอบครัว
- ธุรกิจที่สนใจ

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล / ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ผู้เรียนศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูลธุรกิจที่นักเรียนสนใจโดยค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง สัมภาษณ์ผู้ประกอบการและสังเกตธุรกิจรอบตัว และสรุปใจความสำคัญของธุรกิจที่นักเรียนสนใจ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเริ่มมีความสนใจในการประกอบธุรกิจแต่ยังไม่รู้จะเริ่มต้นจากตรงไหน โดยผ่านหัวข้อคำถาม “นักเรียนคิดว่าจะเริ่มต้นธุรกิจอย่างไร”





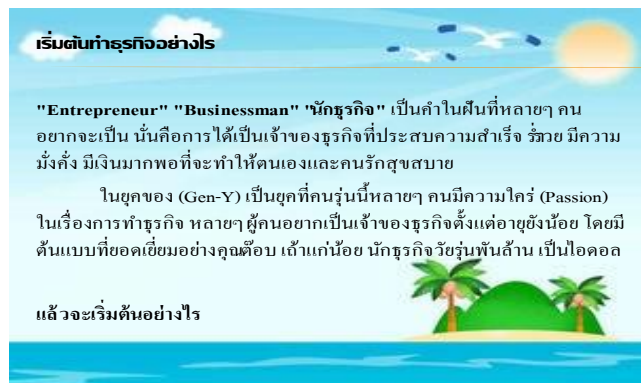
ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความเข้าใจกลุ่ม จะอาศัยสมาชิกในห้องเป็นเครื่องมือขยายความรู้ความเข้าใจด้วยวิธีการนำเสนอธุรกิจที่บ้าน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ธุรกิจบ้านเพื่อน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจธุรกิจของตนเองแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ ความเข้าใจในธุรกิจของผู้อื่นควบคู่ไปด้วย และยังได้รับรู้เรื่องราวธุรกิจที่หลากหลายเพื่อจะเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคต



ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

การสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดผู้สอนก็จะสรุปใจความสำคัญ จุดเริ่มต้นของธุรกิจผ่านสไลด์การสอนโดยมีรูปภาพประกอบในรูปแบบ PowerPoint และเรียบเรียงภาษาเนื้อหาให้เข้าใจง่ายกัน ระดับชั้นมัธยมปลาย เพื่อให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้มา ผู้สอนได้ทำแผนมโนทัศน์หลักหัวข้อจุดเริ่มต้นการประกอบธุรกิจ และมโนทัศน์ย่อยของความรู้ทั้งหมดเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และสามารถไปเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคต



ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ / หรือการแสดงผลงาน

ผู้สอนและผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ผ่านแผนงาน โดยการฉายผลงานผ่านจอและให้นักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียนในรูปแบบการสอนออนไลน์ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการนำเสนอรูปแบบใหม่ร่วมด้วยการอภิปราย หัวข้อธุรกิจที่เพื่อนสงสัย โดยผู้สอนมีการประเมินผลงานโดยมีเกณฑ์ที่เหมาะสม

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

จากการที่ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับธุรกิจที่สนใจ ธุรกิจครอบครัว ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ทางด้านธุรกิจในหัวข้อต่างๆ ผลที่เกิดขึ้นจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่านักเรียนมีความสนใจในการนำเสนองานตนเองและตั้งใจฟังในนำเสนอของสมาชิก พร้อมมีการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ และทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา และผลการส่งงานผ่าน Assignment มีนักเรียน 90 %ส่งงานครบ

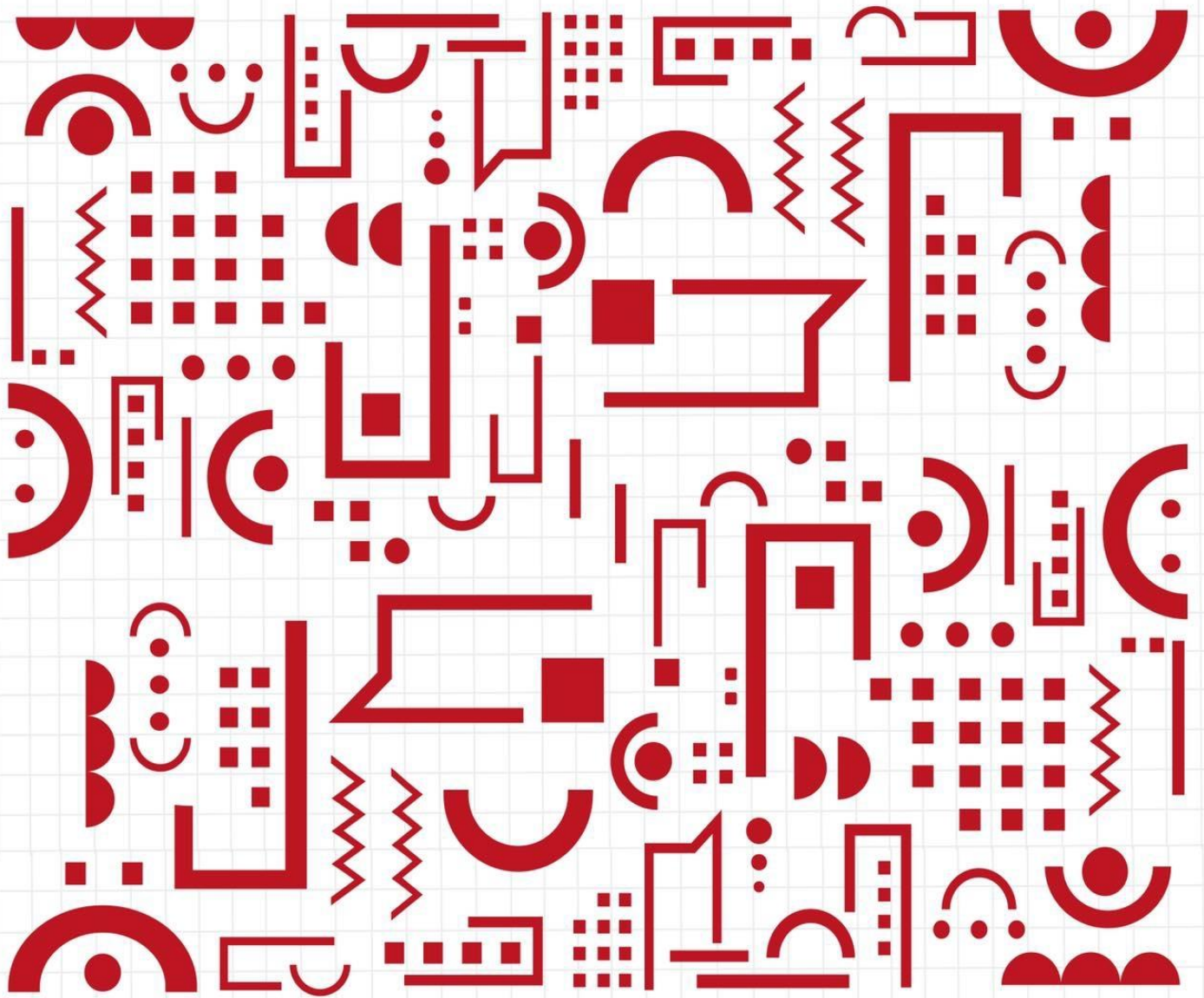
อ้างอิง

ทัศนวรรณ งามณรงค์. (online). <https://www.gotoknow.org/posts/547887>. โมเดลชิปปา(CIPPA Model. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2564.



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา





New Normal New PE

พ30256 ฟุตซอล มัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกพลศึกษา

อาจารย์พลเอก สุภาสงวน
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

โดยปกติแล้วกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับวิชาฟุตซอลนั้น จะเน้นการปฏิบัติเป็นหลัก แต่เนื่องจากเกิดเหตุการณ์แพร่ระบาดของเชื้อไวรัส โควิด-19 เกิดขึ้น ทำให้นักเรียนไม่สามารถมาโรงเรียนได้ และไม่สามารถจัดการเรียนการสอนตามปกติได้ จึงต้องเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนมาเป็นในรูปแบบของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

สื่อที่ผู้สอนเลือกใช้ชิ้นนั้น จะเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ความเข้าใจ ในกฎ กติกา และรูปแบบการแข่งขัน ในกีฬาฟุตซอลให้มากที่สุด โดยเริ่มจากการนำเสนอ กฎ กติกาที่สำคัญและที่เปลี่ยนแปลงใหม่ ด้วย Power Point ที่เน้นเฉพาะข้อมูลที่สำคัญ รวมไปถึง การมีตัวอย่างรูปภาพ ที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะสำคัญต่างๆ ที่เป็นจุดเน้นในกีฬาฟุตซอล ต่อมาผู้สอนเลือกที่จะค้นหา คลิปการแข่งขันกีฬาฟุตซอลจาก YouTube เพื่อให้ นักเรียนได้เห็นถึงลักษณะ วิธีการเล่น รวมถึงกลยุทธ์ต่างๆในการแข่งขันกีฬาฟุตซอล โดยมีการเลือกทั้งจากการแข่งขันฟุตซอลลีกในประเทศไทย และ การแข่งขันฟุตซอลชิงแชมป์โลก เพื่อให้ นักเรียนได้เห็นและวิเคราะห์ได้ถึงรูปแบบและวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไป

Indoor Pitch

If the ball hits the ceiling while in play the game is restarted with a kick-in taken by the opponents of the team that last touched the ball

The kick-in is taken from the point on the touchline nearest to the place on the floor above which the ball hit the ceiling

Power Point เน้นกฎ กติกา ที่สำคัญ

Positioning-DFKSAF fr. 10m Mark



รูปภาพ แสดงเหตุการณ์สำคัญ



Spain vs Brazil - FIFA Futsal World Cup 2012 Final



#ฟุตซอลไทยลีก2020 #ฟุตซอล #ไทยรัฐทีวี
ถ่ายทอดสดฟุตซอลไทยลีก แบงค็อก ยูไนเต็ด VS บีทีบี บลูเวฟ ชลบุรี | ฟุตซอลไทยลีก2020 | ไทยรัฐทีวี

คลิปการแข่งขันกีฬาฟุตซอลทั้งการแข่งขัน
ภายในประเทศ และ ระดับนานาชาติ

จากการใช้สื่อต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เมื่อได้สอบถามผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจดี เห็นได้จากการเรียกถามตอบ ภายในคาบเรียน รวมถึงสังเกตได้จากการตอบคำถาม ใน Assignment และ Quiz ผ่าน Microsoft Teams ที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและมีการใช้ความคิดวิเคราะห์ ผ่านการจัดการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ดีเกี่ยวกับกีฬาฟุตซอล และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้ในภาคหน้า ไม่ว่าจะในฐานะผู้เล่น ผู้ตัดสินในสนาม หรือเป็นผู้ชมที่ดีผ่านหน้าจอโทรทัศน์ต่อไป



การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : 4 ขั้นตอนการเรียนการสอนรายวิชาสุขศึกษาโดยผ่านทางแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์

อาจารย์ ดร.จตุพร บรรจงเสนาะ

อาจารย์กิริยา กุศลส่ง

อาจารย์มนต์รัตน์ สุวีร์กุลไกร

อาจารย์สุรวงศ์ ฉอสน์เทียะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

บทนำ

ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในปัจจุบัน ส่งผลต่อการเลื่อนเปิดสถานศึกษา และเกิดการแพร่หลายของแนวทางจัดการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสารสนเทศ ขึ้นอย่างมากมา焉 ดังนั้น ครูผู้สอนในฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่แก่นักเรียนต่างก็มีการปรับตัว และเตรียมทักษะเพื่อรับมือกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่อย่างทันท่วงที พร้อมรับกับสถานการณ์ความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นได้อยู่เสมอ ทักษะในการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือระบบปฏิบัติการรูปแบบต่าง ๆ ที่อาศัยการบริหารจัดการห้องเรียนซึ่งแตกต่างไปจากห้องเรียนปกติในโรงเรียนนั้น ทักษะในการถ่ายทอดความรู้ของครูที่สำคัญอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นแผนการสอน สื่อการสอน และการจัดการห้องเรียนผ่านเครือข่ายออนไลน์ (กนกวรรณ สุภารามู, 2563)

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ยังส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับการศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงเรียนและสถานศึกษาที่นักเรียนจะต้องปรับตัวกับการเรียนการสอนในชีวิตปกติใหม่ (New Normal) รวมถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในโลกยุคดิจิทัล เช่นเดียวกับบทบาทของครูอาจารย์ต้องปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสอนโดยใช้สื่อต่างๆ ที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดความรู้เพื่อสร้างความสนใจแก่ผู้เรียนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างยิ่ง “สื่อการเรียนรู้” (instructional media) มีบทบาทสำคัญมากในการจัดการเรียนรู้ คุณสมบัติสำคัญของสื่อเปรียบได้กับการสื่อสาร การเรียนรู้ในชั้นเรียนผู้สอนจะถ่ายทอดเนื้อหาต่างๆ ไปยังผู้เรียนโดยผ่าน “สื่อการเรียนรู้” (สยามรัฐออนไลน์, 2563)

ผศ.ชวลิต สูงใหญ่ ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) กล่าวว่า นโยบายของโรงเรียนสาธิตมุ่งเน้นในการพลิกวิกฤติเป็นโอกาส ในการนำนวัตกรรมในการเตรียมพร้อมสู่รูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการเตรียมพร้อมรูปแบบการเรียนการสอน ซึ่งจะต้องเตรียมตัวทั้งในส่วนของครูอาจารย์ นักเรียนและผู้ปกครองที่จะต้องศึกษาไปด้วยกัน โดยรูปแบบการเรียนการสอนเราจำลองรูปแบบการเรียนการสอนในห้องเรียนสู่ระบบออนไลน์ มีอาจารย์ประจำชั้นที่จะคอยสังเกต ปฏิสัมพันธ์กับเด็ก พร้อมติดตามให้เด็กเข้าห้องเรียน มีตารางการเรียนการสอนที่ชัดเจนในทุกรายวิชา โดยคาดว่าจะเริ่มต้นในการเรียนออนไลน์ครั้งแรก ในวันที่ 18 พฤษภาคม – 18 มิถุนายน พ.ศ.2563 สำหรับการเรียนภาคฤดูร้อน ใน 3 ระดับชั้น ได้แก่ 1) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 400 คน 2) ชั้นมัธยมศึกษา



ปีที่ 4 จำนวน 790 คน และ 3) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 390 คน “การเรียนออนไลน์ของเด็กมัธยม แตกต่างกับเด็กมหาวิทยาลัย เพราะนักเรียนแต่ละชั้นปีก็แตกต่างกันไป ความสนใจและจดจ่อกับการเรียนก็แตกต่างกัน ต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนออนไลน์จะค่อยเป็นค่อยไป โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ค่อย ๆ สร้างความคุ้นเคย มีการเรียนแบบ Real Time และสามารถอัดวิดีโอเพื่อใช้ทบทวนบทเรียน หรือนักเรียนที่ไม่สามารถเข้าเรียนได้ มีการอัปเดตเอกสารการเรียนสู่ระบบออนไลน์ ควบคู่กับการจัดส่งเอกสารประกอบการเรียนไปยังทุกบ้านอีกด้วย” (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2563)

ขั้นตอนการเรียนการสอน

สมิทและราแกน (Smith & Ragan, 1999, pp. 114-115) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลการเรียนรู้ประเภทใดก็ได้ ที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ (introduction) ขั้นสอน (body) ขั้นสรุป (conclusion) และขั้นประเมินผล (assessment)

1. **ขั้นนำ** มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมความสนใจและกระตุ้น ให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องใหม่ ซึ่งเก็บไว้ในความจำระยะยาวมากกลับมาสู่ความจำในการทำงานเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนรู้เรื่องใหม่ เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ ประกอบด้วย

1.1 การสร้างความสนใจ ทำได้โดยการตั้งคำถามที่ดึงความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน ในเรื่องที่คุณเรียนสนใจหรือเรื่องที่เป็นประสบการณ์ใกล้ตัว ผู้สอนอาจใช้การสาธิต การนำเสนอภาพ เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนเป็นการดึงความสนใจของผู้เรียน

1.2 การบอกจุดประสงค์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้วัตถุประสงค์หรือการกระทำอย่างไร ที่แสดงผลการเรียนรู้ของตนหรือเป็นสิ่งที่ผู้สอนคาดหวัง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตั้งจุดมุ่งหมายอย่างชัดเจนในการเรียนรู้ในครั้งนั้น ๆ

1.3 การกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงการเรียนรู้ที่มีมาก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ ของการเรียนรู้สิ่งใหม่กับสิ่งที่ผู้เรียนรู้อีก่อน เพื่อให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น ซึ่งทำได้โดยการพูดคุย สนทนา การใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

2. **ขั้นสอน** มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ดึงเอาความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สิ่งใหม่นำออกมาใช้ สร้างความรู้ ความเข้าใจกับสารสนเทศใหม่ที่ได้รับ เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ ประกอบด้วย

2.1 การนำเสนอความรู้และสื่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การสาธิต การนำเสนอตัวอย่าง การบอกเล่าโดยตรง การให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบ ในการนำเสนอความรู้ อาจใช้วิธีอุปนัย หรือ



วิธีนินัย ถ้าเป็นการเรียนรู้ความคิดรวบยอดที่เป็นรูปธรรมควรใช้วิธีอุปนัย โดยให้นักเรียนได้เห็นตัวอย่างหลากหลายแล้วสรุปความหมายของสิ่งนั้นด้วยตนเอง แต่ถ้าเป็นเรื่องนามธรรมควรใช้วิธีนินัย และ อาจนำเสนอด้วยภาพหรือแผนภูมิ

2.2 การนำเสนอและชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ถ้าเป็นเรื่องใหม่ที่ผู้เรียนไม่เคยรู้มาก่อนก็จำเป็นต้องบอกโดยตรง ถ้าเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสามารถค้นพบได้ด้วยหลักเหตุผล ผู้สอนก็อาจนำเสนอความรู้โดยวิธีให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ผู้เรียนบางคนต้องการการชี้แนะจากผู้สอนมากและบางคนก็ไม่ต้องการการชี้แนะ ดังนั้นผู้สอนจึงควรใช้วิจารณญาณในการดำเนินการ

2.3 การให้ผู้เรียนปฏิบัติและฝึกฝนจากแบบฝึกหัดหรือตัวอย่างต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความ เข้าใจอย่างถ่องแท้

2.4 การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียน ข้อมูลป้อนกลับที่ให้กับผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายแบ่งได้ 2 ประการ คือ ประการแรกมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียนให้เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายประการสุดท้ายเพื่อให้สารสนเทศเกี่ยวกับผลการปฏิบัติของผู้เรียนว่าถูกต้องหรือไม่อย่างไร ช่วยให้ผู้เรียนทราบความก้าวหน้าของการปฏิบัติว่าเป็นอย่างไร มีความเหมาะสมหรือไม่ ผลที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร และชี้ให้เห็นแนวทางที่จะปรับปรุงแก้ไข

3. ขั้นสรุป จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป และทบทวนความรู้ที่ได้รับว่าเพิ่มขึ้นจากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร เหตุการณ์การเรียนการสอนในขั้นนี้ประกอบด้วย

3.1 การรวบรวมและสังเคราะห์สิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เทคนิควิธีที่จะช่วยในการสรุปความรู้ที่ นิยมใช้กัน ได้แก่ การใช้ผังกราฟิก (graphic organizer) คือ แบบของการสื่อสารเพื่อให้นำเสนอข้อมูล หรือความรู้ที่ได้จากการรวบรวมอย่างเป็นระบบ ให้มีความเข้าใจง่าย กะทัดรัด ชัดเจน ผังกราฟิกได้มาจากการนำข้อมูลดิบในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาทำการจัดกระทำข้อมูลโดยอาศัยทักษะการคิด เช่น การสังเกต เปรียบเทียบ การแยกแยะ การจัดประเภท การเรียงลำดับ การใช้ตัวเลข การวิเคราะห์ การสร้างแบบแผน จากนั้นจึงมีการเลือกผังกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลที่จัดกระทำแล้วตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ผู้นำเสนอต้องการ

3.2 การส่งเสริมให้นักเรียนจดจำความรู้และถ่ายโอนความรู้ โดยให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างไปจากแบบฝึกหัด

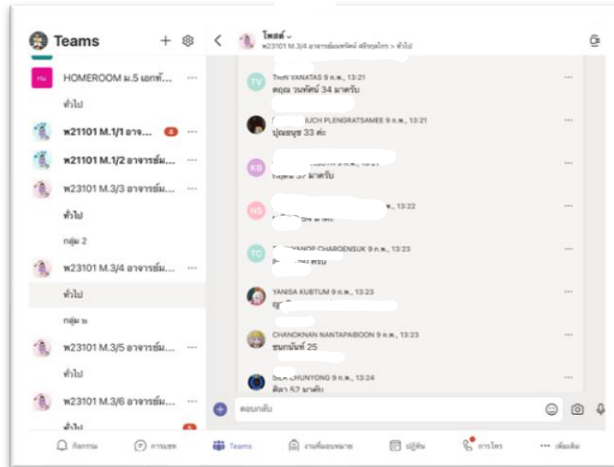
4. ขั้นประเมินผล จุดมุ่งหมายในขั้นนี้เพื่อให้ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนเกิดผลการเรียนรู้ตามที่ คาดหวังไว้หรือไม่ และเป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอน เพื่อซ่อมเสริมหรือดำเนินการปรับปรุงแก้ไขการเรียนรู้ของผู้เรียน



ขั้นตอนการเรียนการสอนรายวิชาสุศึกษาโดยผ่านทางแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ทีมส์

1. ขั้นนำ

เป็นขั้นตอนสำหรับการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน เชื่อมความพร้อมผ่านการเช็คชื่อการเข้าชั้นเรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยให้นักเรียนเข้าไปพิมพ์ในช่อง Meeting Chat ใน Microsoft Teams พร้อมทั้งใช้ในการแจ้งจุดประสงค์ทางการเรียนในแต่ละเนื้อหา ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ให้ความร่วมมือและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน



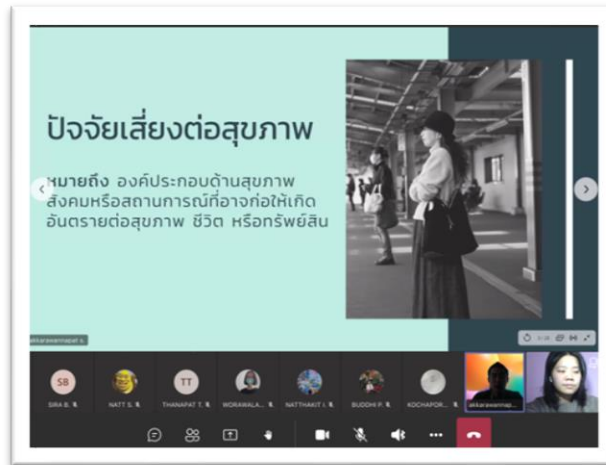
โดยที่จะสร้างความสนใจอย่างต่อเนื่องผ่านการให้นักเรียนดู VDO ใน YouTube แล้วอภิปรายร่วมกันในแต่ละประเด็นเพื่อโยงเข้าสู่บทเรียน ผ่านการตอบคำถามที่เกี่ยวข้องและยกสถานการณ์ตัวอย่างที่นักเรียนเคยประสบพบเจอ เพื่อทำให้นักเรียนมีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น เกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้ รับรู้ จุดประสงค์ในการเรียนอย่างชัดเจน





2. ชั้นสอน

เป็นขั้นตอนที่อธิบายเนื้อหาเพื่อให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่เพิ่มเติมโดยใช้ PowerPoint ในการอธิบายประกอบการสอน และสร้างกิจกรรมเกม เช่น ทายคำ ตอบคำถาม เปิดแผ่นป้ายในระหว่างการเรียนการสอนและใช้ Canvas ในการอธิบายประกอบการสอนซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีสีสันที่สวยงาม มีลูกเล่นที่หลากหลาย และนักเรียนสามารถศึกษาย้อนหลังได้ผ่านเว็บไซต์ Canvas ทำให้นักเรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจและค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้



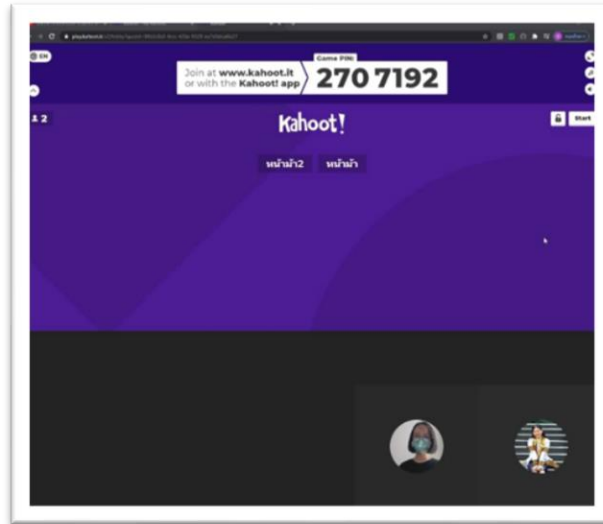
ใช้สื่อออนไลน์ในการจัดกิจกรรมเพื่อทบทวนบทเรียนและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น Kahoot ในการเล่นเกมตอบคำถามเพื่อความสนุกสนานและประเมินความรู้ความเข้าใจและทักษะที่ต้องการในแต่ละเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้เพิ่มเติมผ่านเกม มองเห็นตัวอย่างที่ชัดเจนและสามารถนำความรู้เดิมที่มีมาผนวกกับความรู้ใหม่เพื่อเกิดการคิดวิเคราะห์และต่อยอดในอนาคตได้ และได้มีการนำ Line Open Chat ในการปฏิบัติเพิ่มเติม เช่น ใช้เป็นช่องทางในการพูดคุยการทำงานกลุ่ม การติดต่อประสานงาน และกลุ่ม Line ทางenger ที่สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ เป็นต้น





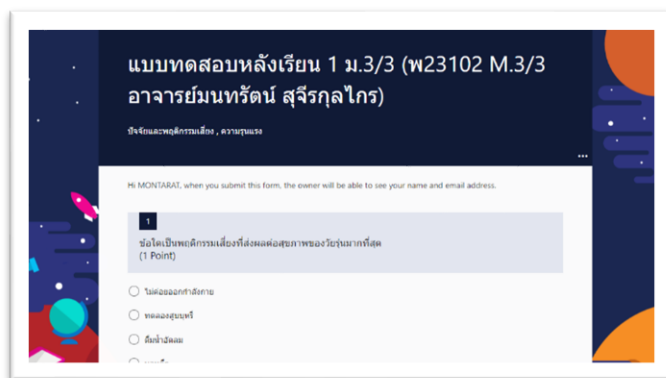
3. ชั้นสรุป

สำหรับชั้นนี้เป็นการสรุปเนื้อหาหลังจากการเรียนการสอนโดยผ่านการสรุปร่วมกัน ทำกิจกรรมเกม และการนำเสนองานโดยใช้สื่อออนไลน์ในการจัดกิจกรรม เช่น Kahoot ในการเล่นเกมตอบคำถาม เป็นการทบทวนบทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้



4. ชั้นประเมินผล

เป็นชั้นที่วัดและประเมินผลของนักเรียนว่าเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะสามารถคิดวิเคราะห์และนำไปใช้ได้ถูกต้องและเหมาะสมผ่านการทำแบบทดสอบใน Microsoft Form เพื่อใช้ในการวัดและประเมินผลของนักเรียนหลังจากที่ได้เรียนจากการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่คาดหวังไว้





บทสรุป

ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาทั้ง 4 ขั้นตอนผ่านทางแอปพลิเคชัน Microsoft Teams มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในการเรียนการสอนแต่ละเนื้อหาโดยใช้ Meeting Chat และ VDO จาก YouTube ในการเช็คชื่อและกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความอยากที่จะเรียนรู้ เกิดแรงจูงใจในการเรียน อธิบายเนื้อหาให้ชัดเจนและครอบคลุมผ่าน PowerPoint และ Canvas ในการนำเสนอประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถรับรู้ เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากความรู้เดิม ชี้นำให้เกิดความสนใจ ความถูกต้องในเนื้อหา เกิดทักษะจากการปฏิบัติจริงผ่าน Line Open Chat ใช้ Kahoot ในการสรุปและทบทวนบทเรียนและประเมินผลนักเรียนหลังจากการเรียนการสอน โดยใช้ Microsoft Form ในการวัดและประเมินผลนักเรียน รวมทั้งเป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากการเรียนการสอน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาในสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 โดยใช้แอปพลิเคชัน Microsoft Teams เป็นวิธีการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ สุภาราญ. 2563. ทักษะครูกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ยุคใหม่. สืบค้นเมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://www.educathai.com/knowledge/articles/375>.
- สยามรัฐออนไลน์. 2563. อ.จุฬาฯ แนะนำใช้สื่อให้เหมาะสมกับนร. ส่งเสริมเรียนยุค New Normal. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://www.siamrath.co.th/n/173912>.
- ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. 2563. “สุวิทย์” ดันเรียงออนไลน์ นำร่องโรงเรียนสาธิตในสังกัด 96 แห่งทั่วประเทศ. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://www.prachachat.net/education/news-451005>.
- Smith, P.L., & Ragan, T.J. 1999. Instructional Design. New York: John Wiley & Sons Inc.



การจัดการเรียนรู้พลศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : กระบวนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา 5 ชั้นโดยผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ทีมส์

อาจารย์ ดร.จตุพร บรรจงเสนาะ

อาจารย์อรชума เชื้อช่าง

อาจารย์วิศิษฐ์ ศรีพิมพ์

อาจารย์ปิยะพงษ์ หวานดี

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

บทนำ

ในสถานการณ์โควิด-19 ระบาด เราควรเปลี่ยนให้ทุกๆ ที่กลายเป็นโรงเรียน เพราะการเรียนรู้ยังต้องดำเนินการอยู่แม้ว่านักเรียนไม่สามารถไปโรงเรียนตามปกติ ในหลายประเทศที่ประกาศมาตรการปิดโรงเรียน รัฐบาลมักจะออกมาตรการด้านการเรียนรู้มารองรับ ด้วยการเรียนทางไกลรูปแบบต่างๆ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขความพร้อมด้านอุปกรณ์ ความพร้อมของพ่อแม่ และความพร้อมตามช่วงวัยของเด็ก สำหรับประเทศไทย ความท้าทายในการเปลี่ยนครั้งนี้ไม่ใช่แค่การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในสถานการณ์โควิด-19 เท่านั้น แต่ควรเป็นการ “เปลี่ยนวิกฤติให้เป็นโอกาส” ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้ดีกว่าเดิม (ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์, 2563)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) นับเป็นหนึ่งในโรงเรียนสาธิตในสังกัด กระทรวง อว. จำนวน 96 แห่งทั่วประเทศ ได้รับการปรับแผนการเรียนการสอนหากโรงเรียนสาธิตจำเป็นต้องเลื่อนเปิดเทอม เหมือนโรงเรียนในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ และการเตรียมพร้อมในการเรียนการสอนออนไลน์ อันเป็นผลกระทบจากเหตุการณ์วิกฤติโควิด-19 หากเหตุการณ์ยังยืดเยื้อต่อไป โดยล่าสุด กระทรวง อว. ร่วมกับบริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) ในการนำนวัตกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์ กับไมโครซอฟท์ ออฟฟิศ 365 เอ 1 (Microsoft Office 365 A1) สู่วรรณสาธิตจำนวน 96 แห่ง ภายใต้สังกัดของมหาวิทยาลัย 66 แห่งทั่วประเทศ ซึ่งมีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 65,990 คน โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการใช้ซอฟต์แวร์ หลังจากที่ได้ใช้ในระดับมหาวิทยาลัยมีผลลัพธ์ที่ดี เป็นที่น่าพอใจ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเปิดเทอม เพื่อให้เด็กยังสามารถได้เรียนตามวัยและศักยภาพถึงแม้ประเทศจะยังมีวิกฤติโควิด-19 ก็ตาม โดยประเด็นสำคัญ คือ การใช้วิกฤติเป็นโอกาส โรงเรียนสาธิตต้องเป็นต้นแบบ หลักจากมีการเตรียมความพร้อม รับมือกับการเปิดเทอมที่จะถึงนี้ ด้วยการนำหลักสูตรสาระวิชาต่างๆ สร้างบริบทของออนไลน์ที่ไม่ติดกักอยู่กับเรียนการสอนในระบบปกติเท่านั้น มีกระบวนการเรียนรู้ นวัตกรรมต่างๆ ทั้งออนไลน์ ออฟไลน์ การใช้AI เป็นตัวช่วยของครูและนักเรียน โดยมีกระทรวง อว. คอยเป็นพี่เลี้ยง ให้การ



สนับสนุน โรงเรียนสาธิตในสังกัด อว. เปิดพร้อมกันทั้งหมดในวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ.2563 เพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษาระดับขั้นพื้นฐานทั้งประเทศและเตรียมการไว้ในอนาคต หากสถานการณ์โควิด-19 ยืดเยื้อต่อไป ผศ.ชวลิต สูงใหญ่ ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ก็เชื่อมั่นว่าโรงเรียนยังต้องใช้รูปแบบการศึกษาระบบออนไลน์ ขณะนี้ได้ประสานงานกับบริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) ในการนำร่อง การวางระบบการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์ นับเป็นประวัติศาสตร์หน้าใหม่ในโลกการศึกษายุคใหม่ที่มาพร้อมกับยุคของโรคระบาดโควิด-19 อย่างที่เราทุกคนต้องเรียนรู้ ตั้งรับและปรับไปกับความเป็นปกติแบบใหม่หรือ New Normal (ส่วนวิเทศสัมพันธ์ และสื่อสารองค์กร, 2563)

หลักการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2563) ได้อธิบายหลักการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาไว้ว่า เป็นกระบวนการที่จะต้องปฏิบัติให้เสร็จภายใน 1 คาบเรียน แต่ละขั้นตอนของกระบวนการมีความต่อเนื่องสัมพันธ์ เชื่อมโยง และส่งเสริมซึ่งกันและกัน ความสามารถในการวางแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้ให้ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จึงหมายถึง ประสิทธิภาพของครู ซึ่งแสดงออกมาให้เห็นได้ในการเชื่อมโยงขั้นตอนแต่ละขั้น ทั้งในต่อนวางแผนการจัดการเรียนรู้และขณะจัดการเรียนรู้

การดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษา มีความแตกต่างจากการดำเนินการจัดการเรียนรู้วิชาอื่นๆ ซึ่งมักเป็นรายวิชาที่สอนในห้องเรียนทั่วไป ที่มีโต๊ะ-เก้าอี้ ครูกับนักเรียน และวัสดุอื่นๆในห้องสี่เหลี่ยมและอยู่ในการจัดและบริหารชั้นเรียนจึงมักไม่ค่อยแตกต่างกัน แต่สำหรับพลศึกษา นอกจากจะมีความแตกต่างกับการสอนรายวิชาอื่นๆแล้ว ในแต่ละรายวิชาของพลศึกษาเองก็มีความแตกต่างกัน เช่น วายน้ำกับบาสเกตบอล แตกต่างทั้งอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งทักษะและหลักการเคลื่อนไหว ยิมนาสติกสอนในร่มแต่กรีฑาสอนกลางแจ้ง เป็นต้น ครูพลศึกษาจึงต้องเข้าใจในเรื่องเหล่านี้อย่างลึกซึ้งเพื่อให้มีความผิดพลาดน้อยที่สุด

โดยทั่วไป กระบวนการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ในแต่ละคาบ (50-60 นาที) นิยมแบ่งออกเป็น 4-5 ขั้น ซึ่งสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ 5 ด้านได้ครบถ้วน ดังนี้

1. **ขั้นการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (introductory phase)** ประกอบด้วย 2 กระบวนการย่อย มักใช้เวลาประมาณ 8-10 นาที ดังนี้

1.1 การนำเข้าสู่การเรียนหรือการสำรวจนักเรียน ควรใช้เวลาประมาณ 3-5 นาที

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมที่จะเรียน และครูได้ทราบข้อมูลทั่วไปของนักเรียนในแต่ละคาบ

1.2 การอบอุ่นร่างกายหรือการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย ใช้เวลาประมาณ 5-8 นาที



จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนบริหารร่างกายให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้เต็มที่ในขั้นต่อไปตามกฎของความพร้อมเตรียมจิตใจนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน กระตุ้นและสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย

2. ขั้นการสอน (teaching skill phase) เป็นขั้นที่สำคัญ โดยเฉพาะการสอนทักษะและหลักการเคลื่อนไหว เป็นขั้นที่ต้องอาศัยความรู้และเทคนิคเฉพาะตัวของครูเป็นอย่างมาก ครูควรเลือกใช้วิธีสอนและกิจกรรมให้ถูกต้อง เหมาะสมมากที่สุดและใช้เวลาให้น้อยที่สุดและไม่ควรใช้เวลามากเกินไป ควรใช้เวลาประมาณ 8-10 นาที

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงหลักการ วิธีการ และท่าทางที่ถูกต้องของการปฏิบัติทักษะต่างๆ และเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนพลศึกษาทั้งในปัจจุบันและอนาคต

3. ขั้นการฝึกหัด (practice phase) เป็นขั้นที่มีความสำคัญมากที่สุด เพราะในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเองเพิ่มเติมจากที่ครูสอนไป โดยใช้เวลาประมาณ 20-25 นาที

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเคลื่อนไหวตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง เพื่อปลูกฝังเจตคติ คุณลักษณะ และบุคลิกภาพที่ดีให้แก่ นักเรียน

4. ขั้นการนำไปใช้ (skill laboratory) สำคัญต่อการตรวจสอบว่านักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นการสอนและขั้นการฝึกหัดไปใช้ในสถานการณ์จริงได้หรือไม่ ขั้นนี้มุ่งเน้นการแข่งขัน (ปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลง) ด้วยการเล่นเกม (game-based) หรือการเล่นประเภทผลัด (relays) เป็นสำคัญ โดยใช้เวลาประมาณ 8-10 นาที แต่ในบางครั้งอาจรวมกับขั้นการฝึกหัดเลยก็ได้ โดยเฉพาะการสอนเกม การละเล่นพื้นเมือง และการเล่นของไทยในระดับประถมศึกษา

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนได้นำความรู้และทักษะที่เรียนไปแล้วมาทดลองใช้ในสภาพการณ์ต่างๆ ในรูปแบบการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน การเล่นร่วมกัน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนคนอื่นๆ เพื่อปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีให้นักเรียน เช่น ความมีน้ำใจนักกีฬา การปฏิบัติตามกฎระเบียบ ความมีศีลธรรม และจริยธรรม ความเป็นพลเมืองดี

5. ขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ (closing phase) เป็นขั้นสุดท้ายของการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในชั้นเรียน โดยใช้เวลาประมาณ 8-10 นาที เป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง



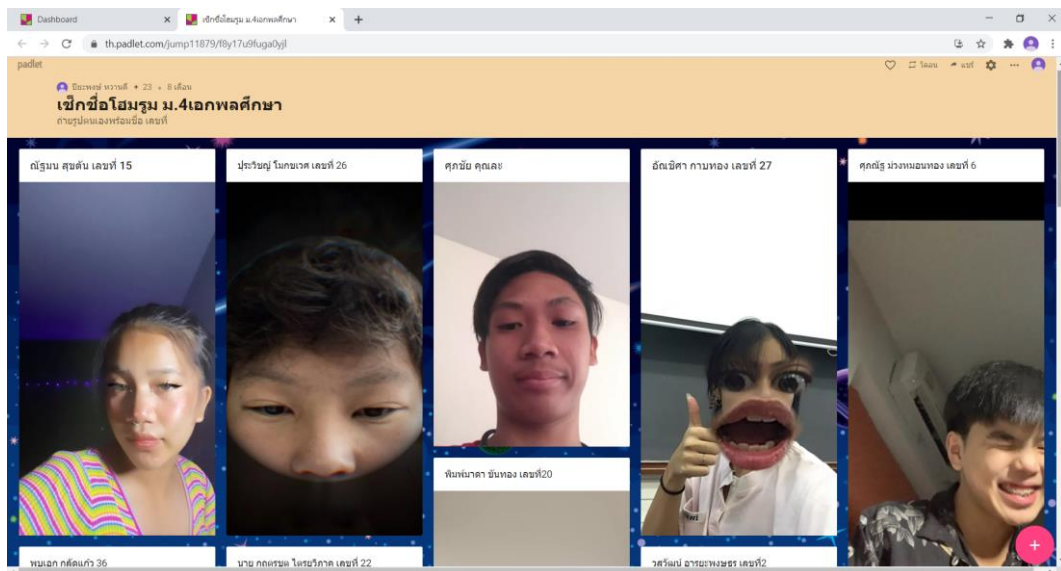
จุดมุ่งหมาย เพื่อสรุปผลการเรียนรู้ จะได้แน่ใจว่านักเรียนมีความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนถูกต้อง เพื่อให้คำแนะนำเกี่ยวกับจุดดี-จุดบกพร่องของนักเรียนเป็นรายกลุ่มและรายบุคคล ให้งานหรือการบ้านเพื่อให้ นักเรียนได้ปฏิบัติสัณนิสัยที่ดีหลังการเรียน

กระบวนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา 5 ชั้นโดยผ่านแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ ทีมส์

1. ขั้นการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (introductory phase)

เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการเรียน การนำเข้าสู่การเรียนหรือการสำรวจนักเรียน จึงสามารถเลือกใช้โปรแกรม PD: PADLET (www.padlet.com) มาทำการสำรวจรายชื่อของนักเรียนเพื่อเป็นการลดเวลาในการสำรวจรายชื่อ

-โปรแกรม www.padlet.com ในการเช็คชื่อนักเรียน



2. ขั้นการสอน (teaching skill phase)

เพื่อให้ให้นักเรียนได้รู้ถึงหลักการ วิธีการ และท่าทางที่ถูกต้องของการปฏิบัติทักษะต่างๆ และเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนพลศึกษา และเป็นขั้นที่สำคัญ โดยเฉพาะการสอนทักษะและหลักการเคลื่อนไหว เป็นขั้นที่ต้องอาศัยความรู้และเทคนิคเฉพาะตัวของครูเป็นอย่างมาก จึงจำเป็นต้องอธิบายเนื้อหาการเรียนการสอนโดยผ่านช่องทางต่อไปนี้ 2.1 ไมโครซอฟท์พาวเวอร์พ้อย (Microsoft PowerPoint) ซึ่งเป็นโปรแกรมนำเสนอข้อมูล 2.2 เว็บไซต์ YouTube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี และสื่อวิดีโอที่จัดทำขึ้นเอง



- ไมโครซอฟท์พาวเวอร์พ้อย

Players 7 (with 7 substitutes) in each team. 12 teams compete in both men's and women's events

Time Two 30-min. halves. Ties are settled by two 5-min. periods of extra time. By penalties if still tied

Ball possession Players can hold the ball for only three seconds before passing, dribbling or shooting
Players can propel the ball with any part of the body above the knee
Players may not push, hold, run, jump into, trip or hit an opponent

Goal Height: 2m
Width: 3m

Goal area Only the goalkeeper is allowed in the area, though players can jump over the line and shoot in mid-air before landing

Penalty line
Free throw line
Goalkeeper line

COURT
Centre line
20 m
40 m

Ball
Diameter: Men 19cm, Women 18cm
Weight: Men 425-475g, Women 325-375g

RULES

Bertrand Gille of the French national handball team, which won gold in the 2008 Beijing Olympics

Source: London 2012 London 2012 logo and pictograms © LOCOG Graphic: RINGS REUTERS

- เว็บไซต์ YouTube





- สื่อวิดีโอที่จัดทำขึ้นเอง



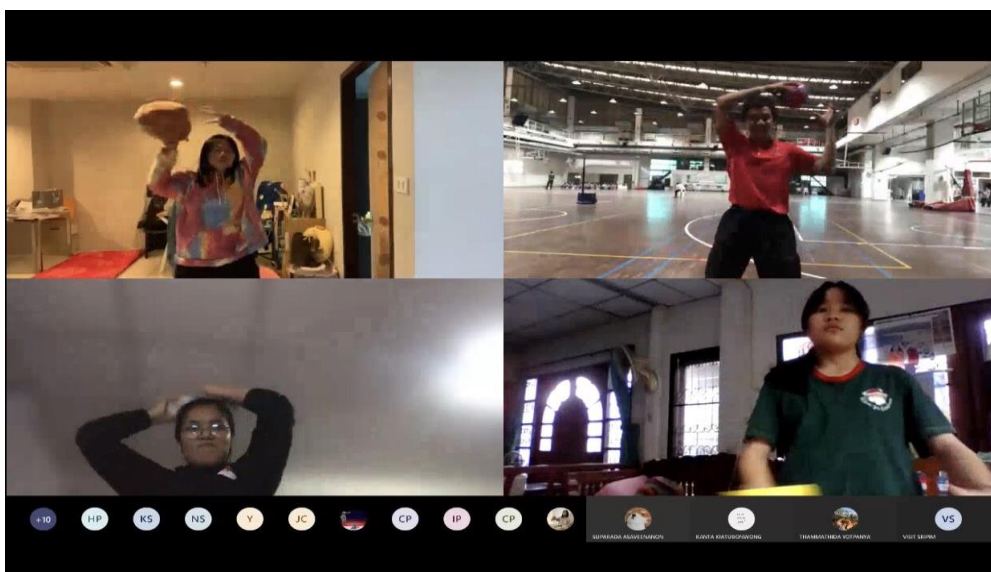
3. ขั้นการฝึกหัด (practice phase)

เนื่องจากขั้นนี้เป็นขั้นที่สำคัญที่สุด เพราะในขั้นนี้ นักเรียนจะได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเองเพิ่มเติมจากที่ครูสอนไป จึงจำเป็นที่จะต้องใช่วิธีการให้นักเรียนเปิดกล้องในไมโครซอฟท์ ทีมส์ เพื่อที่จะได้ฝึกปฏิบัติไปพร้อมกันกับครูผู้สอน ซึ่งสามารถเลือกใช้โปรแกรมและเว็บไซต์ดังนี้

3.1 เว็บไซต์ YouTube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี

3.2 แอปพลิเคชันHomecourt

- ฝึกปฏิบัติไปพร้อมกับอาจารย์ผู้สอน





- แอปพลิเคชัน Homecourt



251

POINTS

43

CONES

20

CALORIES

1_s

AVG SPEED

0.67_s

QUICKEST

2.6_s

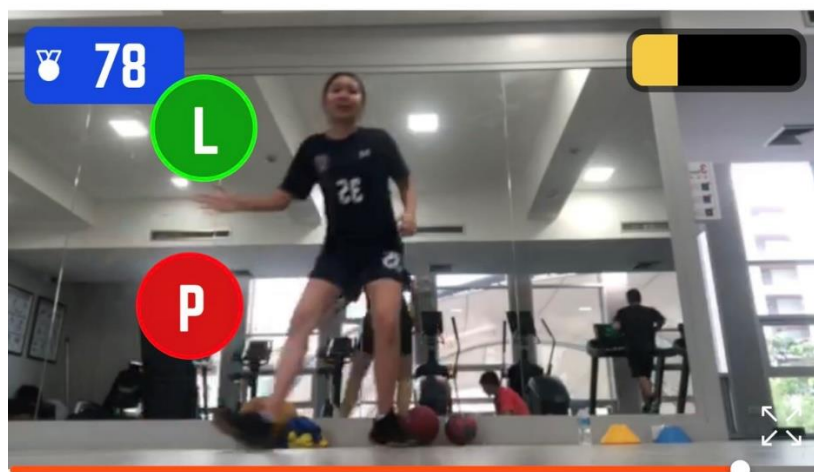
SLOWEST



4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (skill laboratory)

เนื่องจากขั้นนี้มุ่งเน้นไปในทางแข่งขัน (ปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลง) ด้วยการเล่นเกม (game-based) ดังนั้นการเรียนการสอนผ่านทาง ไมโครซอฟท์ ทีมส์ ก็สามารถนำเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันเข้ามาประกอบการเรียนการสอนได้ดังนี้ 4.1 แอปพลิเคชัน Homecourt 4.2 เว็บไซต์ www.wordwall.net 4.3 เว็บไซต์ www.kahoot.com 4.4 เว็บไซต์ www.y8.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์สำหรับเล่นเกมในรูปแบบออนไลน์ทั้งสิ้น

- แอปพลิเคชัน Homecourt



50

POINTS

66

STEPS

22

CALORIES

0.67 /s

FOOT SPEED

2s

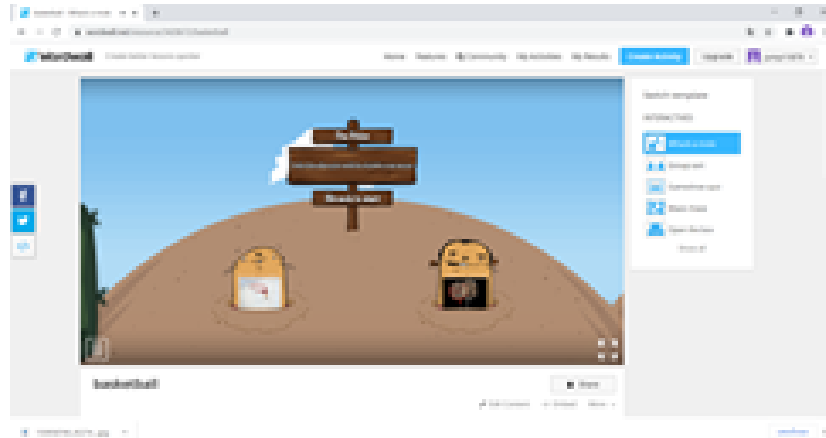
AVG
REACTION

1.2s

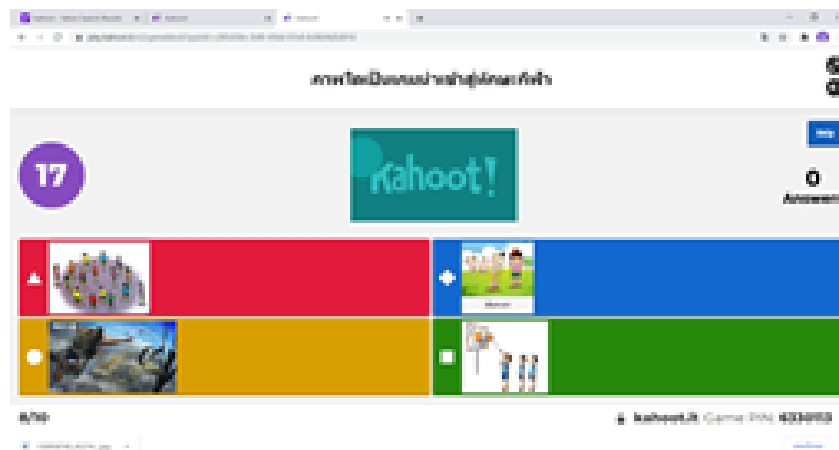
QUICKEST
REACTION



- เว็บไซต์ www.wordwall.net



- เว็บไซต์ www.kahoot.com



- เว็บไซต์ www.y8.com



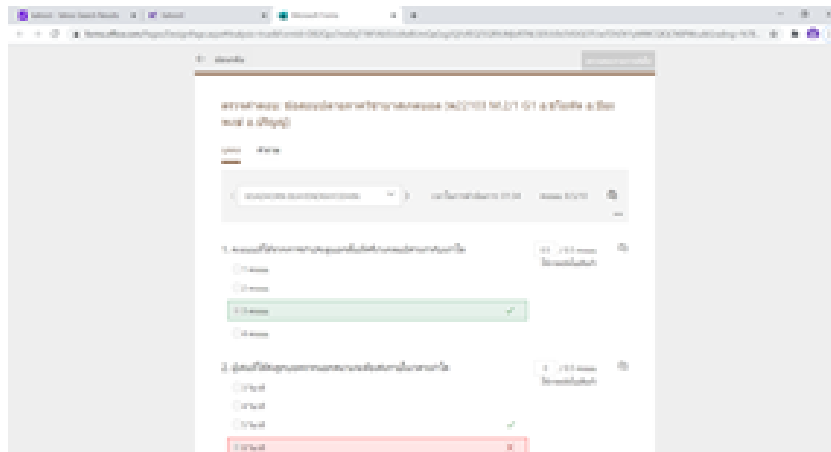


5. ขั้นตอนการสรุปและสรุปปฏิบัติ (closing phase)

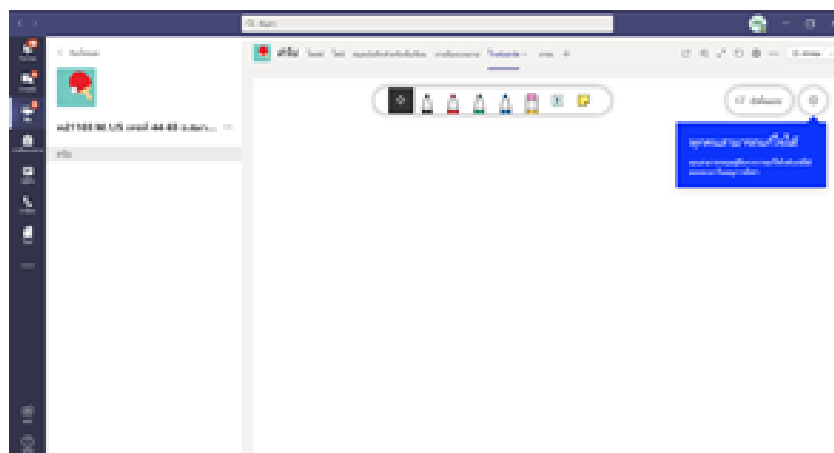
เนื่องจากขั้นนี้เป็นขั้นสุดท้ายในการเรียนการสอนจึงต้องมีการสรุปเนื้อหาความรู้ และมีการสั่งงานหรือการบ้าน ดังนั้นจึงมีโปรแกรมที่สามารถนำมาใช้ควบคู่กับ ไมโครซอฟท์ ทีมส์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่

5.1 Google Form 5.2 เว็บไซต์ www.kahoot.com 5.3 Microsoft Powerpoint และ 5.4 โปรแกรม whiteboard

- google form (ใช้ในการตอบคำถาม)



- โปรแกรม whiteboard





บทสรุป

จากสถานการณ์โควิด-19 ระบาดในครั้งนี้ ถือเป็นโอกาสที่สำคัญของอาจารย์ผู้สอนวิชาพลศึกษาที่จะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกับหลักการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษา และให้เป็นไปตามกระบวนการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาทั้ง 5 ชั้น ผ่านทางแอปพลิเคชัน ไมโครซอฟท์ทิมส์ ดังนั้นกระบวนการดำเนินการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาที่เหมาะสม ประกอบด้วย 5 ชั้น ดังนี้ 1)ขั้นการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (introductory phase) เลือกใช้โปรแกรม PD: PADLET (www.padlet.com) 2)ขั้นการสอน (teaching skill phase) เลือกใช้ ไมโครซอฟท์พาวเวอร์พ้อย (Microsoft PowerPoint) , เว็บไซต์ YouTube 3)ขั้นการฝึกหัด (practice phase) เลือกใช้ เว็บไซต์ YouTube และแอปพลิเคชัน Homecourt 4)ขั้นการนำไปใช้ (skill laboratory) เลือกใช้ แอปพลิเคชัน Homecourt , เว็บไซต์ www.wordwall.net , เว็บไซต์ www.kahoot.com , เว็บไซต์ www.y8.com 5)ขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ (closing phase) เลือกใช้ Google Form , เว็บไซต์ www.kahoot.com , Microsoft Powerpoint , โปรแกรม whiteboard

เอกสารอ้างอิง

ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์. 2563. **จัดการเรียนการสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด-19 : จากบทเรียน**

ต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทย. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://www.tdri.or.th>.

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. 2563. **หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ฉบับปรับปรุง.** กรุงเทพฯ:

ศูนย์ตำรา SCL.

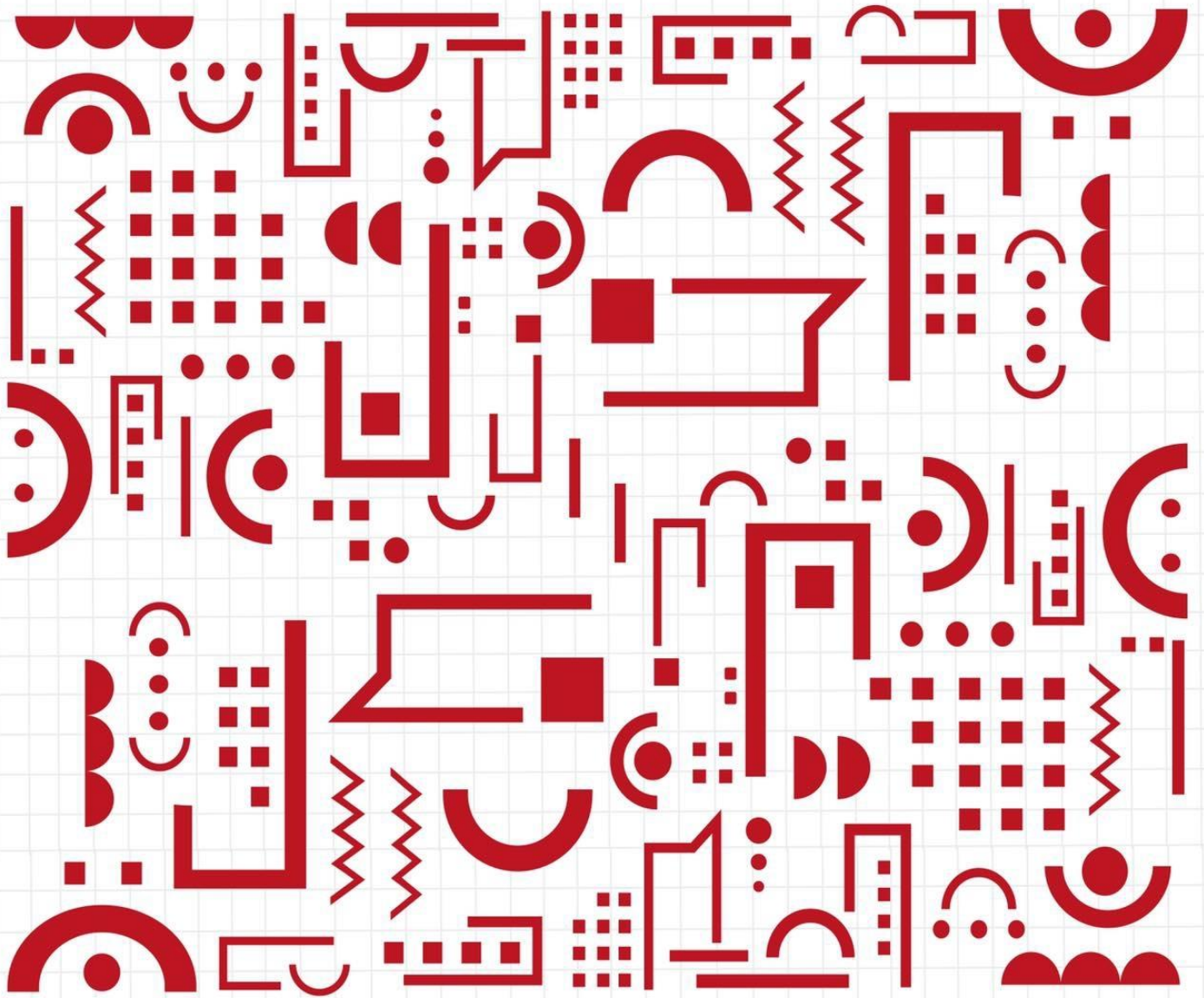
ส่วนวิเทศสัมพันธ์ และสื่อสารองค์กร. 2563. **โรงเรียนสาธิต มศว รับมือเปิดเทอม ชูนวัตกรรมเรียนสอน**

ออนไลน์ผ่าน “ไมโครซอฟท์ ทิมส์” แห่งแรก หวังเป็นต้นแบบโรงเรียนทั่วประเทศ. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://www.pr.swu.ac.th>.



โรงเรียนสาริด
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ





การสอนวิชาปฏิบัติผ่านระบบออนไลน์
กระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาเซรามิกสร้างสรรค์ผ่านระบบออนไลน์
วิชาเซรามิกสร้างสรรค์ รหัสวิชา ศ.30213
เรื่อง “การขึ้นรูปภาตผลไม้เทคนิคปั้นแบบขด” ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ศิริลักษณ์ เดชหาญ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิชาศิลปะ เป็นอีกแขนงวิชาหนึ่งที่ผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติจึงจะเกิดทักษะ ความรู้ ความชำนาญ อันจะนำไปสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อไป การสอนในรายวิชาแขนงศิลปศึกษาไม่ว่าจะเป็นดนตรี นาฏศิลป์ และศิลปะ(Art) ผ่านระบบออนไลน์จึงต้องมีการปรับประยุกต์วิธีการและรูปแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนซึ่งอยู่ในห้องเรียนออนไลน์สามารถลงมือปฏิบัติและเกิดความรู้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ สำหรับการจัดการเรียนรู้รายวิชาเซรามิกสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 นักเรียนต้องได้เห็นการสาธิตการขึ้นรูปงานปั้น วิธีการขดดิน การติดเชื่อมของดินปั้น แล้วลงมือปฏิบัติปั้นดินที่บ้าน โดยที่โรงเรียนจัดส่งอุปกรณ์ฝึกคือเครื่องมือและดินปั้นให้ผู้เรียนแล้วทุกคน

การผสมผสานการสอนแบบ Real time กับสื่อวีดิทัศน์การปั้นที่ผู้สอนสร้างสรรค์ขึ้นมีประโยชน์ในเชิงการสร้างความเข้าใจด้วยการสาธิตและมีประโยชน์ในการสืบค้นและศึกษาทบทวนได้ของผู้เรียนผ่านระบบออนไลน์โดยผู้สอนจะเปิดคลิปการปั้นประกอบการบรรยายเพื่ออธิบายและตอบข้อซักถามและการทำคลิปเช่นนี้ขึ้นมาทำให้เราสามารถควบคุมเวลาการสอนได้ อีกทั้งนักเรียนยังสามารถมาดูย้อนหลังได้ เพราะในระบบการเรียนออนไลน์มีการบันทึกไว้ทั้งหมด ซึ่งการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาปรับปรุงยุคการเรียนการสอนในรายวิชาปฏิบัติผ่านการเรียนแบบออนไลน์ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและทักษะเชิงปฏิบัติต่อไป



ขั้นตอนวิธีการปั้นแบบขด





ชุดสื่อการสอนออนไลน์เรื่อง ตีกล่นาวาด รายวิชา ศ30203 จิตรกรรมสีน้ำ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาเอกออกแบบ

อาจารย์กฤษฎพล วัฒนพาน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
(วิชาเอกทัศนศิลป์,ออกแบบ)

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ มุ่งเน้นการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และในการจัดการเรียนศิลปะสำหรับผู้เรียนในการสอนออนไลน์จากสถานการณ์ New normal มักจะมีข้อจำกัดระหว่างผู้เรียนและผู้สอนอย่างมากมาย หนึ่งในแนวทางที่สำคัญในการสอนศิลปะคือวิธีการสาธิต (Demonstration Method) เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนมีหน้าที่ในการวางแผนการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ โดยมีการแสดงหรือการกระทำทำให้ดูเป็นตัวอย่าง นักเรียนจะเกิดการเรียนเรียนรู้จากการสังเกต การฟังและการกระทำตาม ผู้สอนได้ประยุกต์การสอนแบบสาธิตในห้องเรียนปกติมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนออนไลน์

การจัดการเรียนการสอน วิชาจิตรกรรมสีน้ำ 1 (ศ30203) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง ตีกล่นาวาด นั้น ผู้สอนจึงได้สร้างชุดสื่อการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนใช้ประโยชน์ของการเรียนออนไลน์ได้ทั้งในและนอกห้องเรียนออนไลน์ประกอบด้วยสื่อ 2 ประเภท คือแบบฝึกหัดและสื่อวีดิทัศน์ที่ช่วยในการสอนออนไลน์ให้ผู้เรียนเข้าใจและฝึกปฏิบัติได้ตลอดเวลา

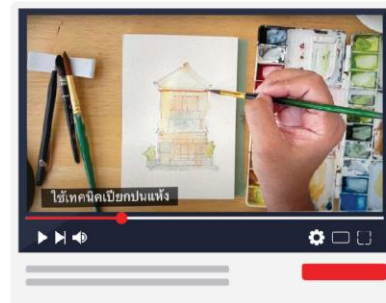
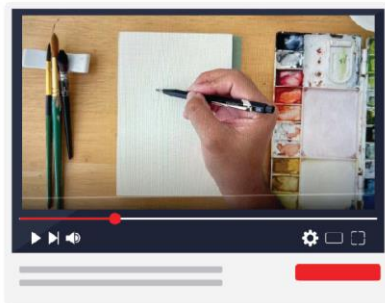


ขั้นตอนการเตรียมชุดสื่อการสอน



2. สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนออนไลน์

สื่อวีดิทัศน์จะถูกอัปโหลดใน YouTube เพื่อสะดวกต่อการแชร์ไปยัง Ms Team เพื่อใช้สอนออนไลน์และนักเรียนก็สามารถเปิดดูขั้นตอนต่างๆ ปฏิบัติได้ทั้งในและนอกห้องเรียนออนไลน์



รูปแสดงขั้นตอนการอัปโหลดและสอนออนไลน์

สรุป

ชุดสื่อการสอนวิชาจิตรกรรมสีน้ำ ตึกน่าวาด ที่ประกอบด้วยแบบฝึกหัดขั้นตอนการระบายสี และวีดิทัศน์การระบายสีแบบละเอียด ช่วยทำให้การสอนออนไลน์ของวิชาศิลปะน่าสนใจ สะดวกและยืดหยุ่นมากขึ้น ในการสอนผู้สอนสามารถหยุดขั้นตอนที่สำคัญแล้วอธิบายได้ทันทีส่วนนักเรียนเมื่อไม่เข้าใจก็จะสามารถย้อนดูในขั้นตอนนั้นๆ ได้ตลอดเวลา แต่ถึงอย่างไรนักเรียนควรที่จะปฏิบัติตามไปด้วยในระหว่างสอน เพื่อสร้างความเข้าใจ มีการตั้งคำถามและเกิดการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนซึ่งจะทำให้ห้องเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น



สร้างโอกาส จากวิกฤติ

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ ศ32254 ชั้น ม.5 เอกแอนิเมชัน

อาจารย์ธนนันท์ อินทิตานนท์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

เมื่อรูปแบบการสอนต้องเปลี่ยนแปลงไปเป็นการเรียนการสอนออนไลน์ ด้วยวิชาที่เน้นทางด้านปฏิบัติ ภาพเคลื่อนไหวรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ รวมไปถึงการสร้างตัวละครด้วยเทคนิคการสร้างโมเดล 3 มิติทำมือ หรือการปั้นนั้น ผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติจึงจะเกิดทักษะ ความรู้ ความชำนาญ อันจะนำไปสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อไป ทำให้การสื่อสารของผู้สอนต้องใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์สื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด ทั้งรูปแบบการสาธิต real time รวมไปถึงวิดีโอสาธิต ที่ตัดต่อใช้เทคนิคพื้นฐานจากโปรแกรมการตัดต่อเช่น After effect เพื่ออธิบายการทำงานให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น รวมไปถึงการบันทึกการสอนเพื่อกลับมาดูย้อนหลังได้

การเฝ้าติดตามผู้เรียน การสื่อสาร การสอนผ่านสื่อ วิดีโอและสาธิตจริง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้จากภาคทฤษฎี และนำไปใช้ในการฝึกภาคปฏิบัติเป็นผลให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมการออกแบบตัวละคร 3 มิติ รวมไปถึงขั้นตอนการขึ้นโครงลวด การนวดดิน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สร้างโอกาส จาก วิกฤติ



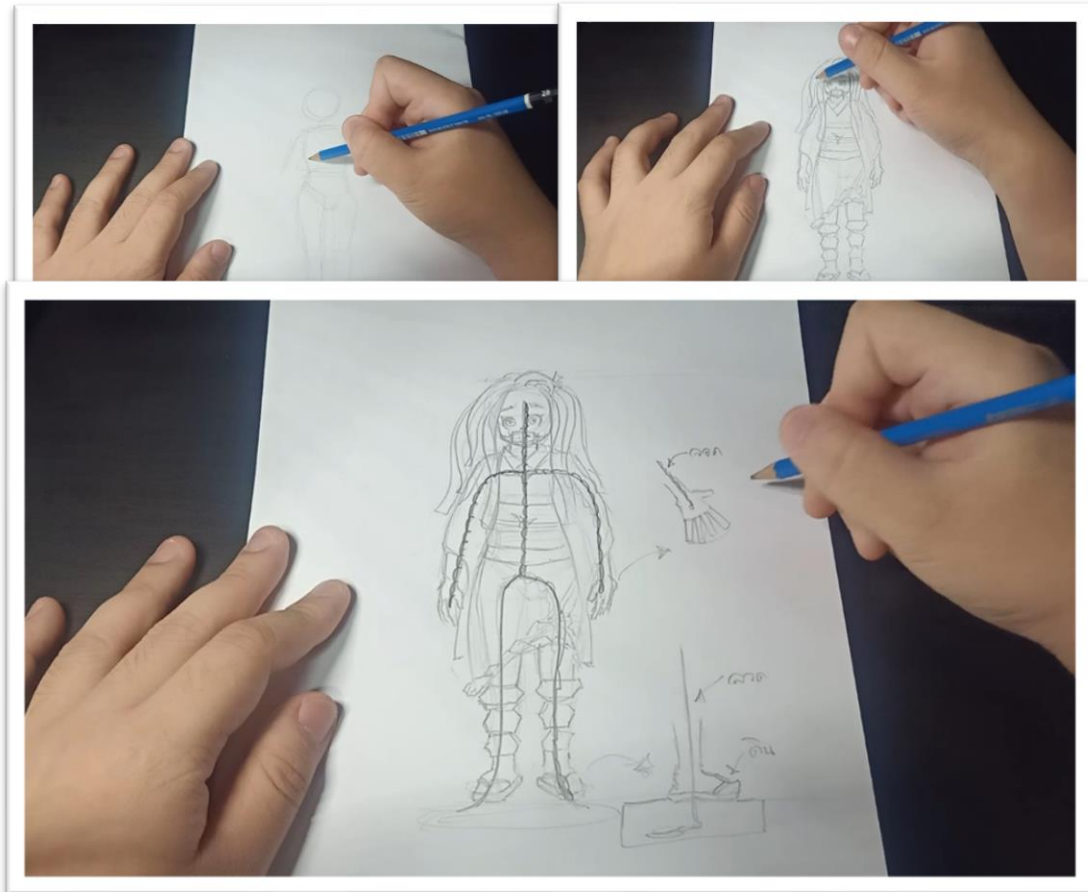


จากวิกฤติ Covid-19 เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของการศึกษา ทำให้ในสภาวะการณ์ในปัจจุบัน ทั้ง ครู-นักเรียน ปรับตัวสู่โหมด “ออนไลน์” แม้การเรียนออนไลน์ผ่านเทคโนโลยีที่เป็นจริงได้ในวันนี้ ก็เพราะเทคโนโลยีที่ถึงพร้อมโดยเฉพาะการพัฒนาเทคโนโลยีทำให้การศึกษา เกิดนวัตกรรม การเรียนรู้แบบใหม่ที่ไม่เคยคาดคิดแม้จะอยู่ห่างไกลก็สามารถจัดการเรียนการสอนห้องเรียนเสมือนนี้ได้ แต่ถึงอย่างไร ในบางวิชาที่อาจจะไม่เหมาะกับการเรียนรู้แบบการเรียนการสอนออนไลน์ อย่างเช่นศิลปะก็ตาม แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ตัวผู้สอนก็ได้หาวิธีการที่จะทำอย่างไรในชั้นเรียนออนไลน์ให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้มากที่สุด ยกตัวอย่างวิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ ในช่วงขั้นตอนการสร้างตัวการ์ตูนในรูปแบบ 3 มิติทำมือด้วยดินโพลิเมอร์ รวมไปถึงการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ต้องมี แล้วอุปกรณ์พวกนี้หาจากแหล่งไหนกัน ?

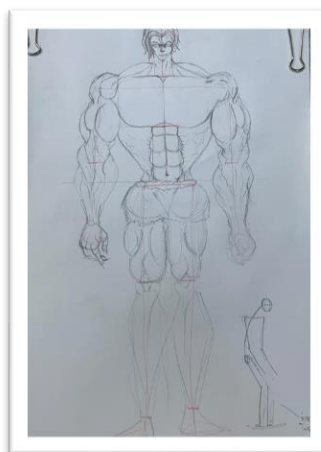
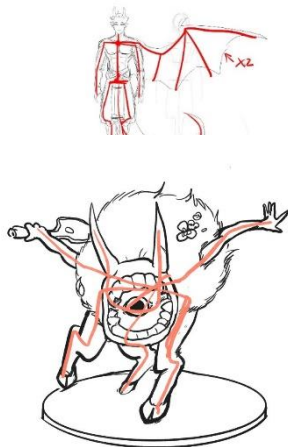


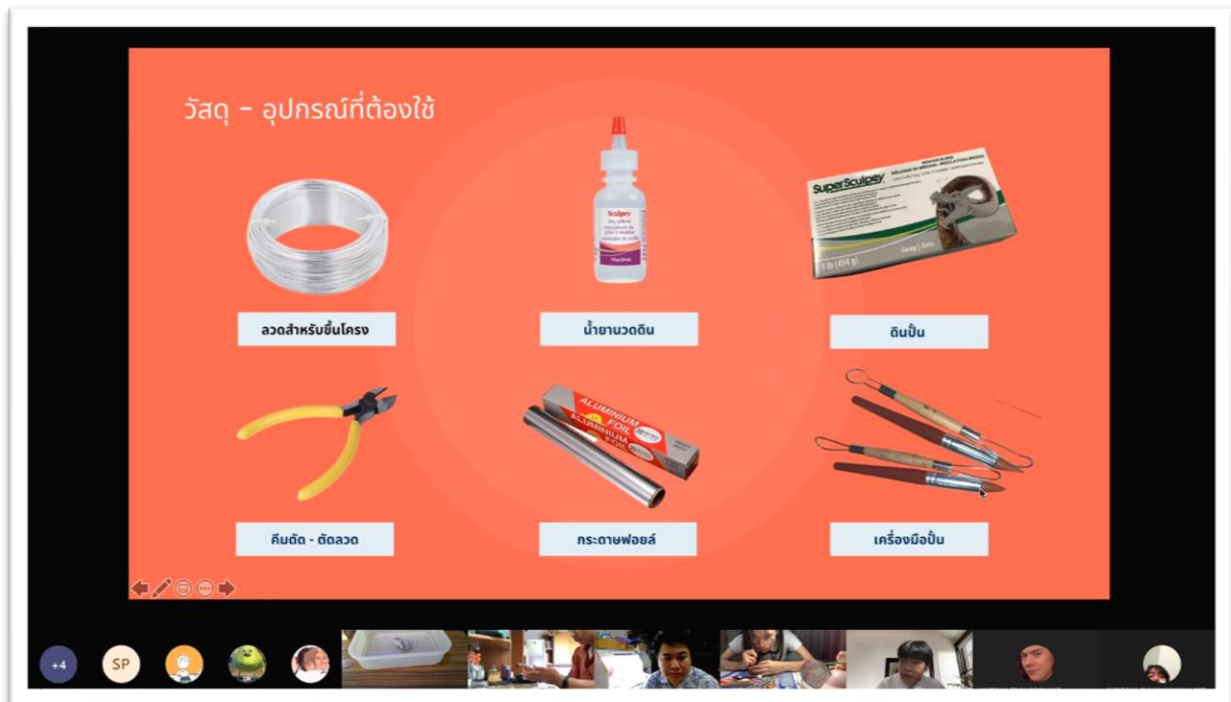


ทางตัวผู้สอนได้เตรียมวัสดุอุปกรณ์ต่างๆเพื่อแจกจ่ายให้ผู้เรียนมารับอุปกรณ์ดังกล่าวในช่วงสัปดาห์แรกก่อน ซึ่งในการเรียนสัปดาห์แรกจะเป็นคาบเรียนในทางทฤษฎี และการเตรียมพร้อม รวมไปถึงการออกแบบตัวการ์ตูนของผู้เรียน โดยมีสื่อวีดิโอสาธิตการออกแบบโครงสร้างโมเดล 3 มิติทำมือด้วย



ผลงานนักเรียนบางส่วน



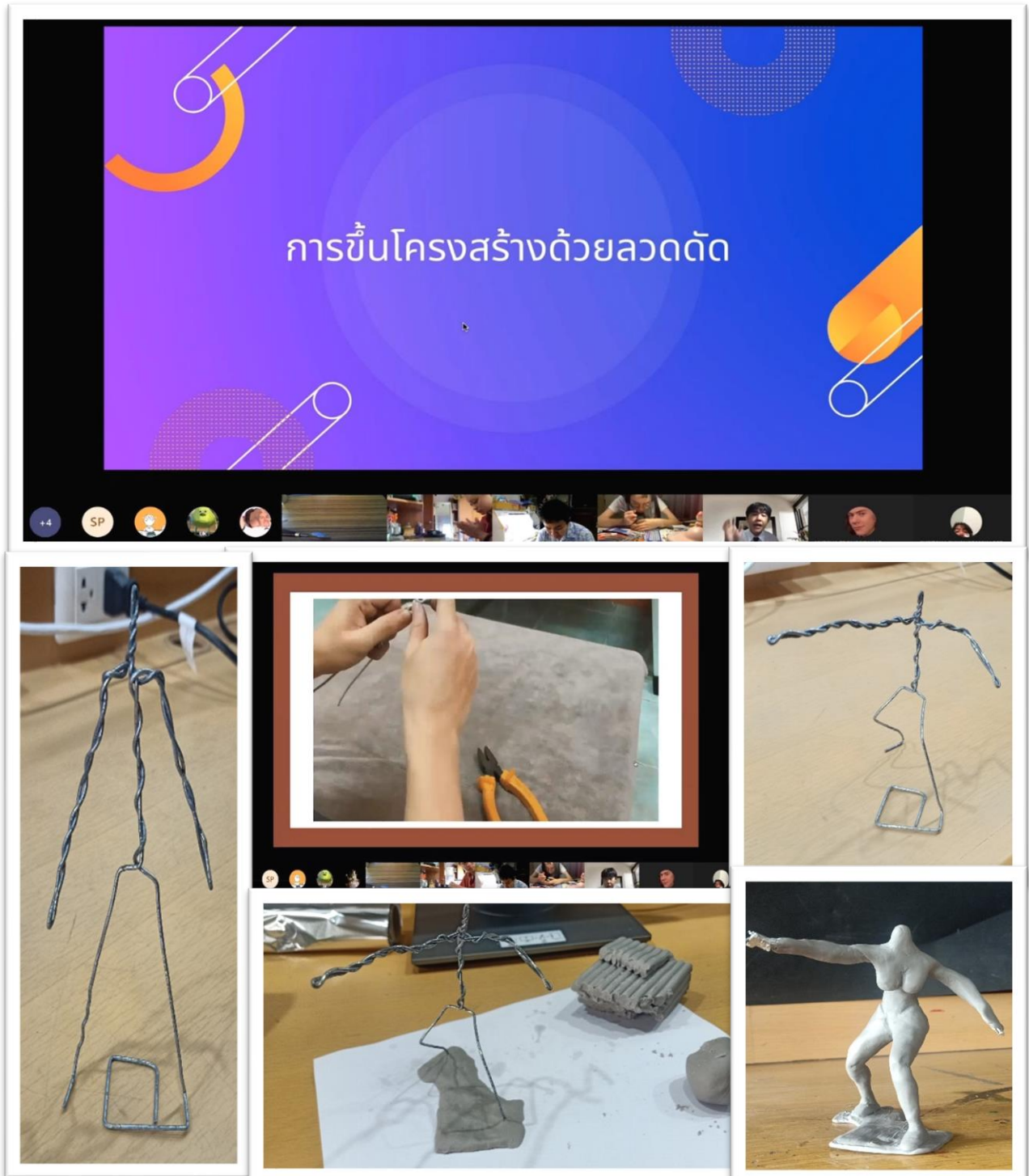


ครั้งถัดมา ด้วยการแนะนำเครื่องมือและวิธีการใช้ต่างๆ และสาธิตการนวดดินด้วยน้ำมันเฉพาะ ผ่านวิดีโอสาธิต และผู้เรียนก็ร่วมปฏิบัติการนวดดินตามไปพร้อมๆกัน ในชั้นเรียนออนไลน์



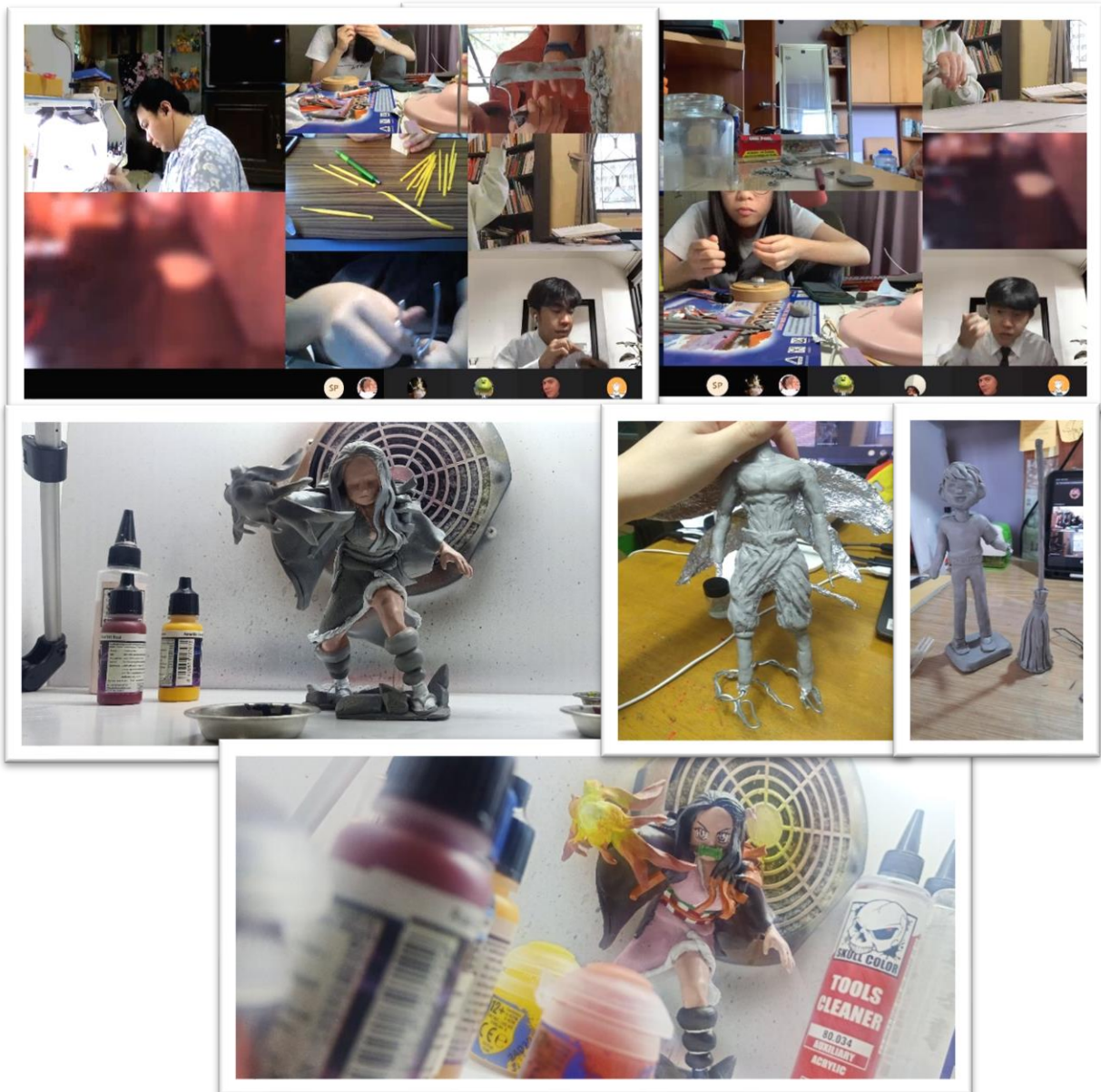


สาธิตการขึ้นโครงลวดดัดเพื่อให้เหมาะกับตัวการ์ตูนของผู้เรียน โดยในช่วงนี้ผู้สอนจะคอยสอบถามผู้เรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อดูการปฏิบัติงานของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง





ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปได้อย่างดีเยี่ยม ผู้เรียนพร้อมและสนุกไปกับกิจกรรมนี้ แม้อาจจะมีปัญหาบ้างเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต แต่ก็ไม่ใช่อุปสรรค ในชั้นเรียนเสมือนนี้และสังเกตได้ว่า เมื่อการจัดการเรียนการสอน แม้จะมีการเปลี่ยนรูปแบบไปบ้าง แต่ถ้าผู้สอนนั้นเตรียมพร้อมได้ดี ผลที่ได้ต่อตัวผู้เรียนก็จะมีประสิทธิภาพตามไปด้วย



ผลงานผู้เรียนบางส่วน



สื่อการสอนออนไลน์วิชาศิลปะไทยสร้างสรรค์ : การวาดหน้าตัวพระ ตัวนาง ในงานศิลปะไทย

อาจารย์กิตติศักดิ์ คนแรงดี
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การจัดการเรียนในรายวิชาศิลปะไทยสร้างสรรค์ถือเป็นการฝึกให้ผู้เรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทุกวิชาเอกทางศิลปะ ได้เรียนรู้และสร้างเจตคติที่ดีต่องานศิลปะไทย เพื่อเป็นพื้นฐานต่อยอดสู่การนำความรู้ไปใช้จากการเรียนรู้ลักษณะ วิธีการวาด ทดลองลงมือปฏิบัติรวมถึงการนำไปปรับประยุกต์กับศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันในแขนงต่าง ๆ ตามแต่ละวิชาเอก โดยในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ต้องมีการวางแผนลำดับขั้นตอน สร้างสื่อการสอนรวมทั้งการสะท้อนผลการปฏิบัติงาน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้ใกล้เคียงกับการเรียนในห้องเรียนปกติมากที่สุด โดยผ่านการวางแผนการจัดกิจกรรมการใช้สื่อผ่านการสอน ดังนี้



ภาพ 1 สื่อเนื้อหาประกอบการสอน ภาพประกอบเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพกระบวนการขึ้นรูปและแบ่งสัดส่วนใบหน้าแบบศิลปะไทย รวมถึงตัวอย่างงานศิลปะไทยแบบร่วมสมัยในปัจจุบันเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำงานศิลปะไทยไปประยุกต์ใช้

1. สื่อเนื้อหา หรือ PowerPoint : เน้นการนำเสนอเชิงเนื้อหาเพื่อสร้างความเข้าใจ ที่มา รูปแบบ เอกลักษณะ การแบ่งสัดส่วน ในการวาดโครงหน้าตัวพระ ตัวนางแบบศิลปะไทยพร้อมนำเสนอตัวอย่างการสร้างงานทั้งแบบดั้งเดิมและแบบสร้างสรรค์ ซึ่งอัปโหลดไว้ในโปรแกรม Microsoft Teams เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดูซ้ำได้



ภาพ 2 สื่อสาธิต ขั้นตอนการวาดสัดส่วนบนใบหน้า เพื่อบอกเทคนิคและวิธีการผ่านการปฏิบัติจริงให้ผู้เรียนได้เห็นขั้นตอนอย่างชัดเจน และสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตามความสนใจของผู้เรียน

2. สื่อสาธิต หรือ วิดีทัศน์ : เน้นการนำเสนอเชิงการสาธิตประกอบการบรรยาย การวาดอวัยวะบนใบหน้าตัวพระตัวนางในรูปแบบเฉพาะของงานศิลปะไทยเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพกระบวนการขึ้นรูปตั้งแต่การเริ่มตัวโครงสร้างจนถึงการเก็บรายละเอียด และบอกเทคนิคหรือจุดเน้นในการวาดแต่ละจุด เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างเข้าใจและได้งานที่สมบูรณ์ ซึ่งอัปโหลดไว้ในโปรแกรม Microsoft Teams เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดูซ้ำได้



ภาพ 3 สื่อแบบฝึกหัด โดยมีขั้นตอนกำกับเพื่อสามารถสร้างความเข้าใจ และช่องว่างสำหรับใช้ในการทดลองปฏิบัติเพื่อวัดและประเมินผล ความรู้ความเข้าใจในการเรียน



3. สื่อแบบฝึกหัด : เป็นเอกสารประกอบการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนใช้สร้างผลงาน โดยมีรายละเอียดประกอบอยู่ 2 ส่วน คือ 1) ภาพขั้นตอนการวาด 2) พื้นที่ว่างสำหรับปฏิบัติงาน ซึ่งอยู่ต่อเนื่องกันในหน้ากระดาษเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจเมื่อลงมือปฏิบัติงานจริง โดยนักเรียนจะได้รับแบบฝึกหัดเพื่อใช้ประกอบการเรียน และอัปโหลดไว้ในโปรแกรม Microsoft Teams กรณีต้องการพิมพ์เพิ่ม

บทสรุป

การเรียนศิลปะไทยสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์ มีการใช้สื่อเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจและ สามารถฝึกปฏิบัติงานได้เป็นผลสำเร็จ โดยใช้สื่อเนื้อหาหรือ PowerPoint เป็นตัวนำเสนอที่มาเรื่องราว รวมถึงกระบวนการแบ่งสัดส่วนและขึ้นรูปใบหน้าตัวละคร ตัวนางแบบศิลปะไทย ผสมผสานสื่อวีดิทัศน์ สื่อดิจิทัลวาดด้วยระบบใบหน้าแต่ละส่วน ที่สามารถดูซ้ำได้จนเกิดความเข้าใจ ประกอบสื่อแบบฝึกหัด โดยใบงานมีเนื้อหาขั้นตอนประกอบ ทำให้เกิดกระบวนการทบทวนเนื้อหาซ้ำ ๆ จนเกิดความมั่นใจจนนำไปสู่การลงมือปฏิบัติงานได้

ซึ่งทุกกระบวนการใช้สื่อดังกล่าวเป็นไปเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ ได้แก่ ด้านความรู้ (K) นักเรียนอธิบายเอกลักษณ์เฉพาะของใบหน้าตัวละคร ตัวนางและแยกแยะรูปแบบใบหน้าในงานศิลปะไทยได้ โดยในด้านทักษะ/กระบวนการ (P) นักเรียนสามารถวาดรูปหน้าตัวละคร ตัวนางแบบศิลปะไทยได้ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลงในห้องเรียนออนไลน์ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนมีความรับผิดชอบในการส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามเวลาที่กำหนด



สื่อการสอนออนไลน์วิชา การออกแบบเบื้องต้น : การออกแบบสัญลักษณ์ LOGO DESIGN

อาจารย์กฤตยภรณ์ ศิรินุพงศ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะ

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา การออกแบบเบื้องต้น ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ถือเป็นการฝึกให้ผู้เรียนใช้หลักการออกแบบ การจัดองค์ประกอบภาพ การคำนึงถึงความงาม ความน่าสนใจ รู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่องานออกแบบนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ เป็นการออกแบบเริ่มต้น เพื่อต่อยอดไปยังงานออกแบบอื่นๆได้ โดยการจัดการเรียนรู้สอนแบบออนไลน์ ต้องมีการวางแผนสื่อการสอนให้เห็นถึงหลักการออกแบบโลโก้ ความหมาย ชื่อเรียกเฉพาะรูปแบบการพัฒนาโลโก้จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ให้นักเรียนได้ศึกษา วิเคราะห์และเห็นพัฒนาการออกแบบ สร้างชิ้นงานปฏิบัติเพื่อสะท้อนแนวความคิดการทำงานของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพใกล้เคียงกับ การสอนในห้องเรียนมากที่สุด โดยผ่านการวางแผนการจัดกิจกรรมใช้สื่อการสอน ดังนี้

1. สื่อเนื้อหา หรือSlide Powerpoint นำเสนอเนื้อหาการเรียน ความหมาย รูปแบบ ประเภทของสัญลักษณ์โลโก้ พร้อมนำเสนอภาพตัวอย่างวิวัฒนาการงานออกแบบให้ดูวิเคราะห์ ตอบคำถามผ่านทางออนไลน์ได้ตอบความคิดเห็น ซึ่งอัพโหลดลงใน Program Microsoft Team วัตถุประสงค์ย้อนหลัง



ภาพที่ 1 : สื่อเนื้อหาประกอบการสอน บรรยายถึงความหมายโลโก้ ประเภทตัวอย่างงานออกแบบอดีตพัฒนาถึงปัจจุบันรวมถึงตัวอย่างชิ้นงานในการออกแบบโลโก้เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาชิ้นงานของผู้เรียน

2. สื่อแบบฝึกหัด เป็นชิ้นงานแบบฟอร์ม Sketch Design Logo ให้นักเรียนฝึกทำ สเก็ตงานออกมาเป็นชิ้นงานแบบร่าง เพื่อพัฒนาชิ้นงานต่อจนเป็นชิ้นสมบูรณ์แบบ



ภาพที่ 2 : สื่อรูปแบบชิ้นงานที่อาจารย์ผู้สอนจัดทำให้นักเรียนร่างงานออกแบบในกรอบที่กำหนดโดยเขียนแบบร่างไอเดียอย่างละสามช่องเพื่อเลือกมาทำชิ้นออกแบบสมบูรณ์จริง

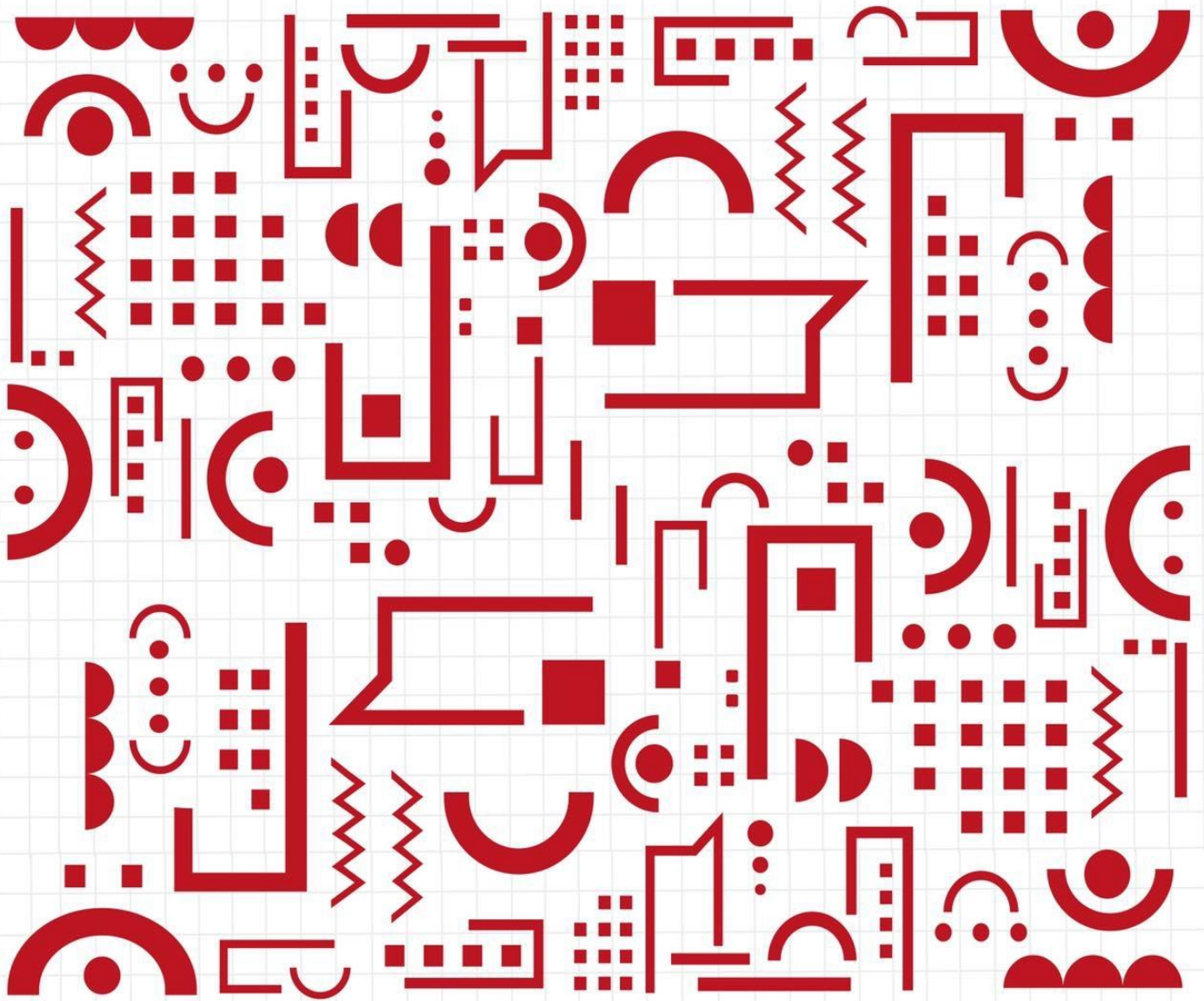
บทสรุป

การเรียนออนไลน์ ในวิชาออกแบบเบื้องต้น อาจารย์ผู้สอนต้องสร้างสื่อ PowerPoint ที่ช่วยเสริมความรู้ความเข้าใจหลักการออกแบบโลโก้ การจัดเนื้อหาหรือภาพตัวอย่างให้นักเรียนสามารถถกเถียงวิเคราะห์ตอบโต้กับอาจารย์ผู้สอน แลกเปลี่ยนแนวความคิดเห็น ภายใต้การใช้หลักการออกแบบเบื้องต้นที่เรียนมาวิเคราะห์ นักเรียนสามารถอธิบายงานโลโก้ หาจุดเด่นจุดด้อยของงานออกแบบ การสร้างชิ้นงานแบบฟอร์มฝึกหัดเพื่อให้นักเรียนทำงานได้อย่างมีกระบวนการความคิด ฝึกตัดทอน สรุป เปรียบเทียบนำเสนอ ในช่วงโมเมนต์ถัดมา นักเรียนสามารถอธิบายแนวความคิดผ่านชิ้นงาน เพื่อฝึกการนำเสนอ ใช้ทักษะการพูดสัมพันธ์กับความ คิดแบบเป็นขั้นเป็นตอน ตลอดจนส่งชิ้นงานสมบูรณ์ ตามเวลา เกณฑ์การประเมิน กำหนดขอบเขตงานที่ไม่จำกัดเทคนิค เพื่อให้นักเรียนมีอิสระทางความคิดสร้างสรรค์ นำเสนอในรูปแบบของตนเอง ผู้สอนจำเป็นต้องให้คำแนะนำเพิ่มเติมเสนอแนะ เพื่อปรับพัฒนาในชิ้นงานหัวข้อต่อไป



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ดนตรีสากล)





มิติใหม่กับการเรียนไวโอลิน รายวิชาเพิ่มเติมเลือกดนตรี ศ.21202

อาจารย์ยงยุทธ เอี่ยมสะอาด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรีสากล)

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติมเลือกดนตรี(ไวโอลิน) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายมัธยม) ตามหลักสูตรสถานศึกษาแกนกลาง และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนช่วงชั้นที่ 4 เป็นการเรียนการสอน วิชาเอกดุริยางคศิลป์ จุดประสงค์เพื่อรู้และเข้าใจถึงความแตกต่างทางด้านเสียง องค์ประกอบ อารมณ์ ความรู้สึกของบทเพลงจากวัฒนธรรมต่าง ๆ มีทักษะในการร้อง บรรเลงเครื่องดนตรี ทั้งเดี่ยวและเป็นวงโดยเน้นเทคนิคการร้องบรรเลงอย่างมีคุณภาพ มีทักษะในการสร้างสรรค์บทเพลงอย่างง่าย อ่านเขียนโน้ต ในบันไดเสียงที่มีเครื่องหมาย แปลงเสียงเบื้องต้นได้ รู้และเข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบของผลงานทางดนตรี องค์ประกอบของผลงานด้านดนตรีกับศิลปะแขนงอื่น แสดงความคิดเห็นและบรรยายอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อบทเพลง สามารถนำเสนอบทเพลงที่ชื่นชอบได้อย่างมีเหตุผล มีทักษะในการประเมินคุณภาพของบทเพลงและการแสดงดนตรี รู้ถึงอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องับดนตรี

รู้และเข้าใจรูปแบบบทเพลงและวงดนตรีแต่ละประเภท และจำแนกรูปแบบของวงดนตรีทั้งไทยและสากล เข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมต่อการสร้างสรรค์ดนตรี เปรียบเทียบอารมณ์และความรู้สึกที่ได้รับจากดนตรีที่มาจากวัฒนธรรมต่างกัน อ่าน เขียน โน้ตดนตรีไทยและสากล ในอัตราจังหวะต่าง ๆ มีทักษะในการร้องเพลงหรือเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวงโดยเน้นเทคนิคการแสดงออกและคุณภาพของการแสดง สร้างเกณฑ์สำหรับประเมินคุณภาพการประพันธ์ การเล่นดนตรีของตนเองและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1.ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช่วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2.ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3.ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4.ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันใน



สังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน

1. นักเรียนมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แก้ปัญหาและจัดการอย่างเป็นระบบ รู้วิธีการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากสื่อและแหล่งการศึกษาต่าง ๆ
2. นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นาฏศิลป์และดนตรีอย่างอิสระ
3. มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลกดั่งนี้ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ ชำนาญเทคโนโลยี มีความเป็นผู้นำ

ในสถานการณ์ Covid-19 โรงเรียนมีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนแบบปกติ เปลี่ยนมาเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยได้มีการจัดกระบวนการทัศน์ และการพัฒนาการสอนวิชาปฏิบัติแบบออนไลน์ รายวิชาเพิ่มเติมเลือกดนตรี(ไวโอลิน) เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ และพัฒนาคุณภาพการศึกษารองรับสถานการณ์ต่างๆได้ตามโลกาภิวัตน์

เนื้อหา

ถอดความการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ Covid-19 โดยการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ดังต่อไปนี้

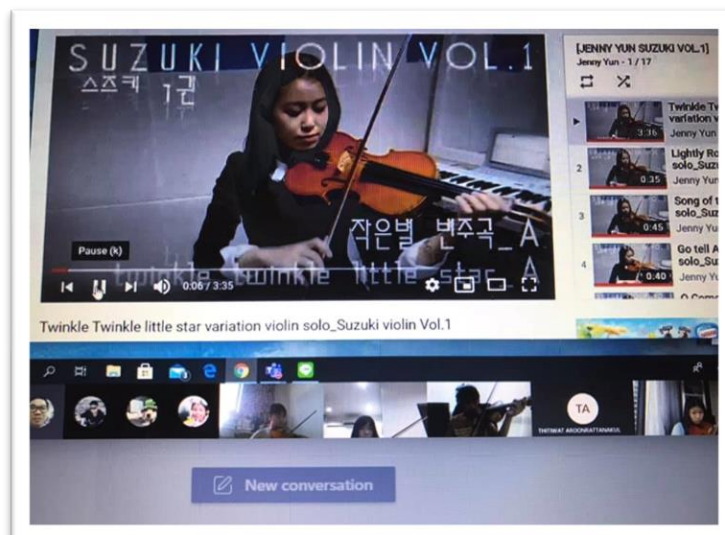
ธรรมชาติรายวิชาปฏิบัติเพิ่มเติมเลือกไวโอลิน เป็นการสอนเน้นการปฏิบัติเครื่องมือนิ้วได้แก่ไวโอลิน โดยใช้บทเพลงเป็นหลักนำเข้าสู่ทฤษฎีดนตรี การอ่านโน้ต การเล่นประกอบจังหวะ และการเล่นบทเพลง โดยการจัดการเรียนแบบกระบวนการกลุ่ม หมายถึงเรียนพร้อม ๆ กันครั้งละ 16 คน ซึ่งเดิมทีก็เป็นเรื่องยากเรื่องหนึ่ง สำหรับการเรียนแบบกลุ่ม ในการเรียนเครื่องมือนิ้วไวโอลิน เพราะข้อจำกัดหลายด้าน เช่น สมรรถนะในการเรียนของนักเรียนแต่ละคน สรีระร่างกาย กล้ามเนื้อมือซ้าย มือขวาที่ต้องมีการจัดวางเป็นรายบุคคล



สำหรับการเรียนการสอนรายวิชาปฏิบัติเพิ่มเติมเลือกไวโอลิน แบบออนไลน์ จากการถอดบทเรียน
มีแนวคิดการถอดบทเรียนการเรียนการสอนออนไลน์มีประเด็น ดังต่อไปนี้

ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) การสื่อสารในชั้นเรียนไวโอลินต้องทำให้เกิดเส้นทาง
เดินทางเป็น 2 ทาง ให้ได้ หมายถึงการเป็นสื่อของอาจารย์ส่งสาร อะไรไป ต้องมีการตอบรับจากนักเรียนตอบ
กลับมาให้ได้ สำหรับเรื่องการสื่อสารในชั้นเรียนไวโอลินออนไลน์ปัจจุบันสามารถสะท้อนแนวคิดข้อคิดเห็นได้
ดังนี้

1).เรื่องวินัยในชั้นเรียน นักเรียนต้องมีสมาธิและวินัยในชั้นเรียน เด็กนักเรียนไทยต้องเรียนอย่างมี
เป้าหมาย และมุ่งมั่นต่อจุดประสงค์การเรียนในรายวิชาอย่างเต็มที่ ยกตัวอย่างเช่น ปรัชญาการเรียนของ
นักเรียนจีน จะมีปรัชญาการเรียนเพื่อการแข่งขันต่อโอกาสของตนเองสำหรับประชากรที่มีอยู่จำนวน พันล้าน
คน นักเรียนต้องเรียนให้เก่งเพื่อที่จะมีโอกาสก้าวหน้าในสังคม และตระกูลตนเอง ซึ่งเป็นเรื่องที่ใหญ่โตมาก
จะต้องปลูกฝังค่านิยมการเรียนให้ต้องมีวินัยในการเรียน



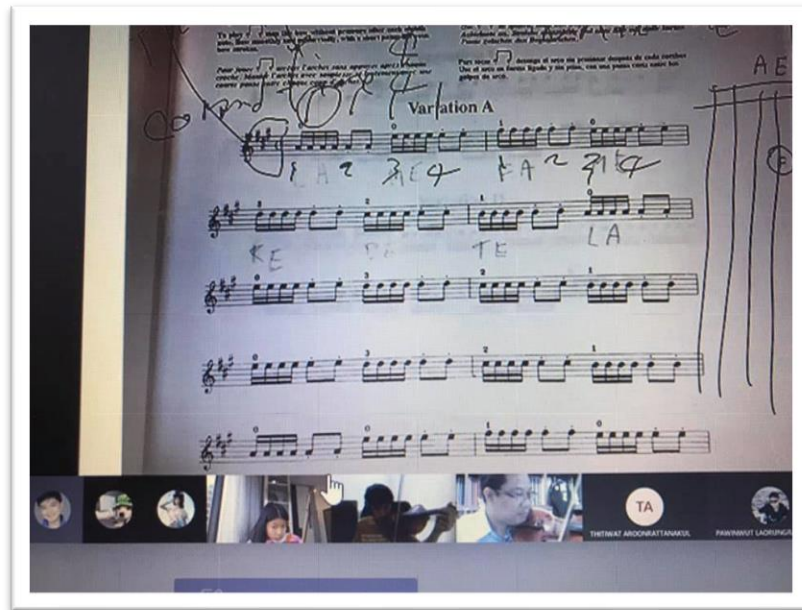


2) สัญญาณอินเทอร์เน็ต ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ ผมจะโดนนักเรียนสอบถามอยู่เสมอว่า “อาจารย์เสียงยี่ด อาจารย์เสียงหาย อาจารย์เสียงไม่ดี” หมายถึงว่าระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร ทำให้การรับส่งสัญญาณไม่สามารถตอบสนองได้เต็มที่ ซึ่งโรงเรียนได้ลงทุนเรื่องระบบสัญญาณ อินเทอร์เน็ต ตลอดเวลา แต่โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร(ฝ่ายมัธยม) ตอนนี้นำประชากรในการใช้สัญญาณ ไม่น้อยกว่า 3,000 คน นับว่าเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ โดยเฉพาะชั้นเรียนดนตรี ที่ต้องมีความชัดของสัญญาณ เพื่อสามารถรองรับการรับฟังเสียงที่หลากหลายระดับเสียง หลากหลายโทนเสียง หลากหลายโน้ตเพลง ความคมชัดและตรงเวลาของระดับเสียงมีผลต่อความเข้าใจ ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

3) คุณภาพของเสียง ที่ได้ยินจากเครื่องรับเสียง เช่นลำโพง หูฟัง ไมโครโฟน ก็จะทำให้เรื่องของคุณภาพของเสียงในการรับฟังที่ชัดเจนเหมือนอยู่ในห้องเรียนจริงประมาณนั้น เพราะฉะนั้นนักเรียนแต่ละบุคคลยังใช้อุปกรณ์ และวัสดุที่ยังมีคุณภาพที่แตกต่างกันตามศักยภาพ ทำให้การรับฟังเสียงรายบุคคลในชั้นเรียน ก็จะมี ความแตกต่างกันของคุณภาพเสียง

ทักษะการร่วมมือ (Collaboration) ลองมาฟังคำนิยามกันดูนะครับ คือการทำงานแบบร่วมแรงร่วมใจ การทำงานร่วมกัน แบบประสานการทำงานให้สอดคล้องกันทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่มทีมงาน เพื่อให้เป้าหมายหลักร่วมกันขององค์กรเสร็จสมบูรณ์ หัวใจของการทำงานแบบ Collaboration คือการมีสัมพันธภาพที่ดีของคนในกลุ่ม ในองค์กร ซึ่งเมื่อมีเป้าหมายหลักร่วมกันแล้ว กลุ่มคนเหล่านี้จะสามารถดำเนินการไปสู่เป้าหมายได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำทีม เพียงแต่ แต่ละคน แต่ละทีมรับทราบ เข้าใจบทบาท มีความสัมพันธ์ที่เอื้ออำนวยซึ่งกันและกัน จะส่งเสริม ช่วยเหลือจนเป้าหมายหลักสำเร็จ คนทำงานจะรู้สึกว่าการสำเร็จนั้นเป็นความสำเร็จร่วมกัน

แต่สำหรับการถอดบทเรียนการเรียนการสอนไวโอลินออนไลน์ ของนักเรียนปัจจุบันนักเรียนยังมีการซ่อนใบหน้าไว้ในมุมแคบ นักเรียนยังไม่อยากเปิดกล้อง เปิดเสียง และยังมีบางส่วนที่เข้ามาในสัญญาณระบบ Ms-Team และปิดกล้อง ปิดเสียงไว้ เพราะฉะนั้นทักษะการร่วมมือต่อการเรียนยังต้องอาศัยควบคู่ไปกับการมีวินัยในการเรียนด้วยกัน แต่สำหรับนักเรียนที่มีวินัยต่อการเรียนแล้วช่างเกิดผลลัพธ์ที่คาดไม่ถึงหลายประการ เช่น การวางแผนการสอนแบบ Onsite นักเรียนมาเรียนที่โรงเรียน วางแผนการสอนไว้สัปดาห์ละ 1 เพลง แต่การจัดการเรียนการสอนจริงนักเรียนไม่เคยที่จะเล่นกันได้จบเพลงกันเท่าที่ควร คุณครูก็จะใช้วิธีการวัดแบบจุดประสงค์การเรียนรู้กันไปพอประเมินได้ แต่สำหรับการเรียนออนไลน์ สำหรับการออกแบบการสอนสัปดาห์ละ 1 เพลง นักเรียนจะใช้ทักษะการร่วมมือเพื่อให้ตนเองสามารถเล่นได้จบเพลงใน 1 สัปดาห์



โมเดลการสอนรายวิชาเพิ่มเติมเลือกไวโอลิน 2 คาบเรียน ต่อสัปดาห์ เวลาการสอน 100 นาที มีโมเดลการสอน 4 ลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) **ขั้นเตรียมความพร้อม สายใครสายมันหมุนกันคนละที** (10 นาที) เป็นขั้นตอนที่เหมือนจะง่ายแต่จริงแล้วไม่ง่ายเลยครับ และให้เวลาไว้เพียง 10 นาที เช็คชื่อนักเรียนเข้าชั้นเรียน ตั้งเสียงเครื่องดนตรีไวโอลิน เครื่องดนตรีไวโอลิน มี 4 สาย ในการตั้งเสียงไวโอลินมีความจำเป็นต้องตั้งเสียงทุกครั้งเพราะว่าเครื่องดนตรีไวโอลิน ระบบการเกิดเสียงเกิดจากการหมุนของลูกบิดไม้ ทำให้โอกาสการเกิดเสียงไม่ตรงมีอยู่มาก การต้องตั้งเสียง 4 สาย กับเครื่องไวโอลิน 16 ตัว ต้องใช้ทักษะการร่วมมือและทักษะการสื่อสาร จนแทบหมดเสียงแล้วครับใน 10 นาทีแรก

2) **ขั้นอธิบายเนื้อหา บทเพลงแสนดี 100 นาที 1 เพลง** (30 นาที) เป็นขั้นตอนอธิบายบทเพลงที่จะใช้ในรายคาบเรียน มีการบรรเลงตัวอย่างบทเพลงในเริ่มต้น อธิบายโน้ตเพลงที่มีในบทเพลง การอ่านโน้ตให้เข้ากับอัตราจังหวะ การตีความโน้ตเพลงเพื่อให้เห็นตำแหน่งการวางนิ้ว (Fingering Chart) และการบรรเลงบทเพลง ขั้นนี้ต้องพยายามหลีกเลี่ยงการตอบข้อสงสัยของนักเรียนที่ไม่ใช่เรื่องใหญ่เกินไป เพราะนักเรียนจำนวนมาก ระบบการสื่อสารต่อการยุติข้อซักถาม ต้องไม่คิดมากพยายามอธิบายเนื้อหาทั้งหมดของเพลงให้ทันเวลา

3) **ขั้นฝึกปฏิบัติ ตัวใครตัวมันทั้งฉันและเธอ** (30 นาที) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนต้องใช้ความสามารถและการรวบรวมความเข้าใจทั้งหมดของการอธิบายเนื้อหาความรู้ เพื่อฝึกปฏิบัติบทเพลงให้สำเร็จผล แต่ก็จะมีปัญหาสืบเนื่อง เช่น เครื่องดนตรีสายไม่ตรงระหว่างการเรียนในช่วงโมเมนต์เรียนเกิดขึ้นบ่อย การอ่านโน้ตเพื่อบรรเลงบทเพลง ปัญหาสระกล้ำมเนื้อ และนิ้วมือซ้ายตึง หรือการจัดการทางเทคนิคดนตรี ความตรงของเสียง (Intonation) ความตรงของจังหวะ (Rhythm) การบรรเลงต่อบทเพลงอย่างต่อเนื่อง



4) ผลงานรายคาบเรียน ที่รู้ว่าตัวเอง จบเอง 1 เพลง (30 นาที) การเรียนการสอนออนไลน์มีข้อตกลงประการหนึ่งจากฝ่ายวิชาการ คือการวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ต้องประเมินให้เห็นใน Assignment และเป็นการสอดคล้องต่อโมเดลการสอน เพื่อบรรลุจุดประสงค์ช่วงชั้น การนำเสนอผลงานบทเพลงรายคาบเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนไม่สามารถเป็นวิญญานในการส่งสัญญาณเข้ามาเรียนในระบบได้เท่านั้น นักเรียนจะต้องใช้ทักษะการสื่อสาร ทักษะการมีส่วนร่วม ประกอบร่างให้เป็นทักษะทางดนตรี รายคาบให้เห็นผลเป็นที่ประจักษ์



บรรณานุกรม

ยงยุทธ เอี่ยมสะอาด,(2559) การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาทักษะดนตรีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกดุริยางคศิลป์.



การสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนออนไลน์วิชาสุนทรียศาสตร์ดนตรี เรื่อง ดนตรีสมัยคลาสสิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ธีรพงศ์ บำเพ็ญทาน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรีสากล)

ปัจจุบันนี้ โลกของเราได้เผชิญกับความไม่แน่นอนในด้านต่าง ๆ มากมาย ซึ่งมีสาเหตุมาจากความเปลี่ยนแปลงอย่างคาดไม่ถึงในหลายมิติของสังคม ไม่ว่าจะเป็นความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีหรืออุปกรณ์เครื่องมืออันทันสมัยต่าง ๆ ที่ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้วิธีการปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เคยใช้กันมาอย่างยาวนานกลายเป็นวิธีการที่ล้าสมัย จำเป็นต้องได้รับการปรับปรุงให้เท่าทันกับความเป็นไปของโลกอยู่เสมอ นอกจากนั้นแล้ว คนในปัจจุบันนี้ยังสามารถนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้เพื่อค้นหาความรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นแท็บเล็ต คอมพิวเตอร์แล็ปท็อป หรือแม้แต่โทรศัพท์มือถือ ซึ่งสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้ทุกที่ทุกเวลา แต่เนื่องด้วยแหล่งข้อมูลอันหลากหลาย ร่วมกับการที่อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้กลายมาเป็นเครื่องมือที่ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถเป็นผู้เผยแพร่ข้อมูลผ่านแพลตฟอร์ม (platform) ซึ่งอยู่อย่างหลากหลาย ส่งผลให้ผู้สืบค้นข้อมูลจำเป็นต้องคัดกรองคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนนำไปใช้อย่างระมัดระวังเป็นอย่างมาก

นอกจากนั้นแล้ว การที่โลกต้องต่อสู้กับการระบาดของโรคติดเชื้อโควิด 19 มาในช่วงเวลากว่าหนึ่งปีมานี้ ทำให้การเปลี่ยนแปลงในทุกมิติของสังคมต้องเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน ข้อมูลหรือวิธีการต่าง ๆ ได้กลายเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน ผู้คนต้องคอยรับข้อมูลใหม่ ๆ และปรับตัวอย่างรวดเร็วทันเหตุการณ์อยู่เสมอ ด้วยเหตุนี้เองก่อให้เกิดเป็นโลกอันผันผวน ที่ทุกสิ่งพร้อมจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เรียกว่า VUCA World ซึ่งเป็นตัวย่อจากคำต่าง ๆ ซึ่งเป็นลักษณะของสังคมปัจจุบัน ได้แก่ V – Volatile ความผันผวน U – Uncertain ความไม่แน่นอน C – Complex ความซับซ้อน และ A – Ambiguous ความคลุมเครือ

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนในฐานะผู้สอนวิชาสุนทรียศาสตร์ดนตรีซึ่งจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนวิชาเอกดุริยางคศิลป์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นั้น จึงมีแนวคิดในการนำสื่อเทคโนโลยีและแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาผนวกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยลดข้อจำกัดในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งปัญหาส่วนมากมาจากคุณภาพของอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้หรือคุณภาพสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ขาดความเสถียร ทำให้เกิดปัญหาในการเรียนการสอนในหลายครั้ง เช่น ปัญหาสัญญาณขาดหายจนนักเรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ครบถ้วน หรือการขาดอรรถรสในการรับชมสื่อเกี่ยวกับการแสดงดนตรีนั่นเอง ทั้งนี้ ผู้เขียนใช้แนวคิดหลักในการสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนครั้งนี้ คือ แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ซึ่งเป็นการที่ครูจัดทำสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนไปศึกษาด้วยตนเองนอกเวลาเรียนแล้วนำประเด็นสำคัญมาจัดเป็นกิจกรรม หรือเพิ่มเติมความรู้อื่นในห้องเรียน อีกทั้งใช้แนวคิดการสอนแบบบูรณาการข้ามสาขาวิชา (interdisciplinary) ในการจัดเนื้อหาให้มีการเชื่อมโยงเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ดนตรี ประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจบริบทของดนตรีในแต่ละยุคสมัยอย่างรอบด้าน เข้าใจแนวคิดของนักประพันธ์ดนตรีในสมัยนั้นได้อย่างถ่องแท้ จนได้สร้างเป็นคลิปวิดีโอประกอบการสอน ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้ทั้งก่อนเข้าชั้นเรียน ขณะเรียนในชั้นเรียน หรือการทบทวนเนื้อหาหลังการเรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดทำแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนจัดทำสื่อ และขั้นนำสื่อไปใช้ และมีการทำงานร่วมกันกับนิสิตฝึกประสบการณ์ น.ส.นรนรรักษ์ นฤปกรณ์ จาก



สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งรับหน้าที่ร่วมการสอนในวิชานี้ด้วย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นเตรียมการ

1. กำหนดเนื้อหา เป็นการคัดเลือกเรื่องที่จะสอน โดยพิจารณาประกอบกับคำอธิบายรายวิชา เพื่อให้ได้ขอบข่ายเนื้อหาที่เหมาะสม ซึ่งในการสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนครั้งนี้ ได้เลือกเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับดนตรียุคคลาสสิก
2. ร่างรายละเอียดของเนื้อหา เป็นการกำหนดหัวข้อย่อยที่จะใช้ในการบรรยายให้สอดคล้องและครอบคลุมตามขอบข่ายเนื้อหาที่กำหนดขึ้นในข้อก่อนหน้า โดยคำนึงถึงการเชื่อมโยงข้ามสาขาวิชาดังกล่าวข้างต้น
3. ค้นหาข้อมูล เป็นการสืบค้นข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ หรือสื่ออื่น ๆ ที่จำเป็น ตลอดจนกลั่นกรองข้อมูลที่เชื่อถือได้ ไม่ว่าข้อมูลนั้นจะเป็นเนื้อหาวิชาการ รูปภาพ บันทึกการแสดงดนตรี หรือไฟล์เสียงใด ๆ ก็ตาม
4. ออกแบบสื่อ เป็นการวางรูปแบบของสื่อที่จะสร้าง โดยครั้งนี้ผู้เขียนได้เลือกให้เป็นคลิปวิดีโอ จึงต้องมีการวางแผนลำดับเนื้อหาที่จะบรรยาย หรือลำดับการแทรกภาพ เสียง หรือบันทึกการแสดงอื่น ๆ ด้วย

ขั้นจัดทำสื่อ

1. ทำการบันทึกคลิปวิดีโอ ขั้นตอนนี้นับเป็นอีกส่วนสำคัญของการผลิตสื่อประเภทคลิปวิดีโอ เนื่องจากความคมชัดของภาพ เสียง ตลอดจนสีสันและความสวยงามและบุคลิก ลักษณะ และวิธีการใช้ภาษาของผู้บรรยายจะเป็นปัจจัยที่ดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษาของโรงเรียนในการบันทึกวิดีโอ จึงทำให้ได้ไฟล์วิดีโอคุณภาพสูง เหมาะกับการนำไปทำสื่อประกอบการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังมีนิสิตฝึกประสบการณ์ร่วมในการผลิตสื่อครั้งนี้อีกด้วย
2. ตัดต่อคลิปวิดีโอ เป็นการคัดเลือกส่วนที่มีความผิดพลาดของข้อมูลหรือส่วนที่มีเนื้อหาซ้ำซ้อนออกไป เพื่อให้เนื้อหามีความกระชับ นอกจากนั้นแล้ว ผู้เขียนได้แบ่งเนื้อหาออกเป็นคลิปย่อย ความยาวคลิปละไม่เกิน 15 นาที เพื่อให้ผู้เรียนไม่เกิดความเมื่อยล้า หรือเกิดความเบื่อเมื่อต้องชมต่อเนื่องเป็นเวลานาน
3. ตรวจสอบก่อนนำไปใช้ เป็นการตรวจสอบครั้งสุดท้ายก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้มั่นใจว่าเนื้อหามีความถูกต้อง มีคุณภาพ และไม่เกิดข้อผิดพลาดต่าง ๆ

ขั้นนำไปใช้

1. ในการนำไปใช้นี้ ผู้เขียนได้ใช้การโพสต์ในช่องยูทูป แล้วส่งลิงค์ให้กับนักเรียนเพื่อเปิดรับชมเป็นการส่วนตัวได้เมื่อต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการชมเพื่อเตรียมตัวก่อนการเข้าเรียน การชมขณะเรียน หรือการทบทวนหรือหาข้อมูลเพิ่มเติมหลังเรียน
2. ผู้เขียนได้สร้างใบงานให้นักเรียนทำกิจกรรมขณะชมคลิปวิดีโอไปพร้อมกัน และได้มอบหมายงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีการจดบันทึกความรู้ที่ได้รับ โดยไม่จำกัดรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการผัดผ่อนความคิด ภาพวาด การจดบันทึก เป็นต้น



จากการใช้สื่อดังกล่าว พบว่าผู้เรียนให้การตอบรับดี โดยให้ข้อมูลตอบกลับว่าเนื้อหาที่มีความกระชับ เข้าใจง่าย ภาพรวมของสื่อมีความน่าสนใจ จุดเด่นของการใช้สื่อ คือ ผู้เรียนสามารถค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากสิ่งที่พบในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง สามารถดูซ้ำเพื่อทำความเข้าใจ หรือเพื่อการทบทวนเนื้อหาได้ ส่วนจุดที่ควรพัฒนา คือ ควรมีการทำกิจกรรมที่เป็นเชิงปฏิบัติมากขึ้น

หลังจากการใช้สื่อสำเร็จไปด้วยดีแล้ว ผู้เขียนได้สะท้อนคิดเป็นข้อควรคำนึงสำหรับนำไปพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในครั้งต่อไป คือ อาจมีการพัฒนาสื่อด้านการปฏิบัติสำหรับวิชาดนตรีอื่น ๆ ให้มีการทำกิจกรรม การบรรเลงดนตรี หรือการลงมือปฏิบัติที่มากขึ้น เช่น การขับร้องประสานเสียง หรือการบรรเลงดนตรีรวมวง อาจใช้วิธีแยกบันทึกไฟล์เสียงระหว่างเสียงร้องหรือเสียงเครื่องดนตรีแนวทำนอง กับเสียงเครื่องดนตรีบรรเลงประกอบ แล้วให้นักเรียนทำกิจกรรม สำหรับการขับร้องประสานเสียง อาจบันทึกเสียงทำนองโซปราโน อัลโต เทเนอร์ และเบส แล้วทำคลิปแยกโดยเว้นแนวทำนองที่นักเรียนจะร้องไว้ เพื่อให้นักเรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นต้น

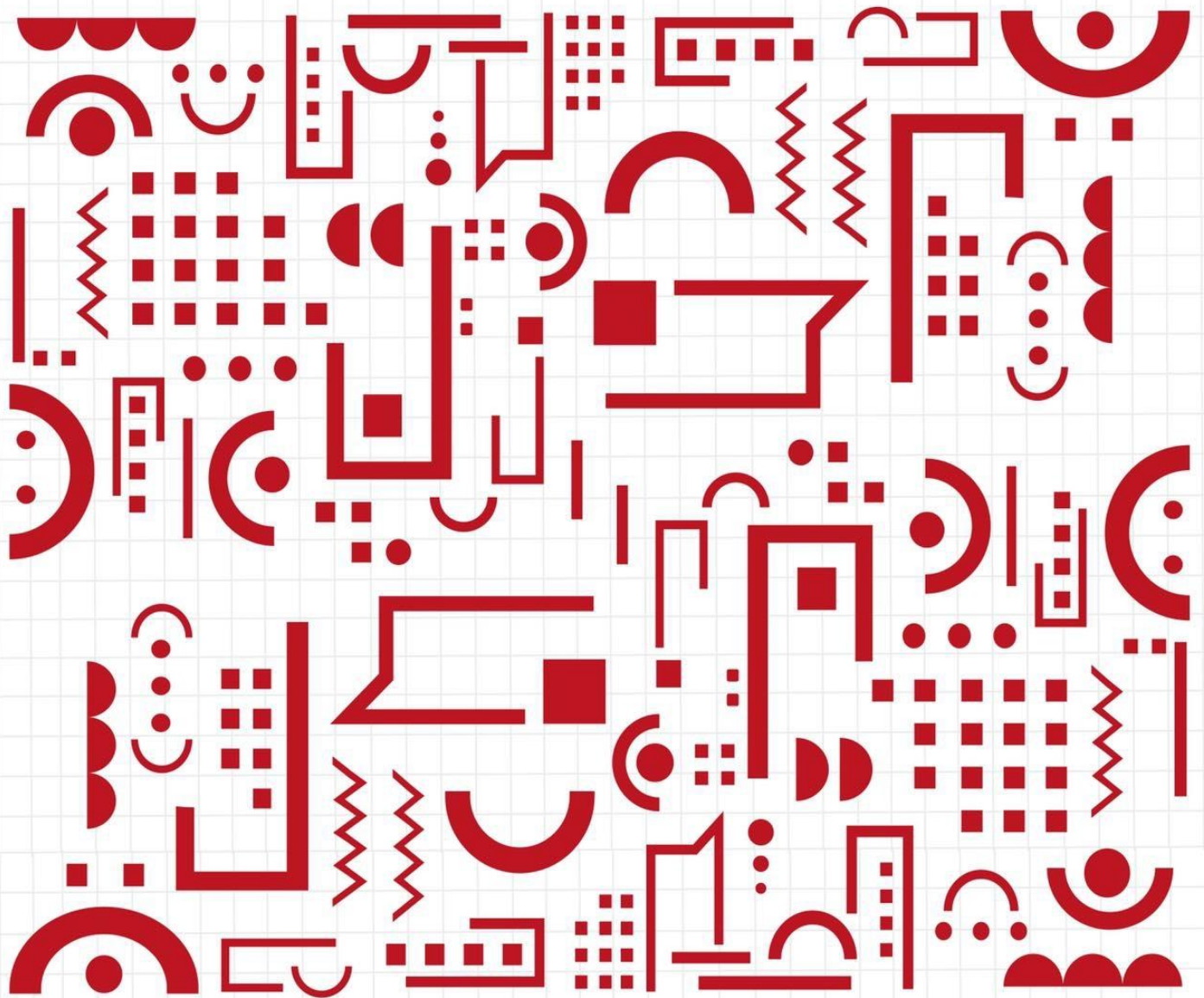




โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

(วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร)





วิดิทัศน์สาธิตกระบวนการทำรำเพลง “เมขลา-รามสูร” เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอน
ในรูปแบบออนไลน์ รายวิชา นาฏศิลป์ไทยเพื่อสายอาชีพ ศ 33230
ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร
โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อาจารย์ผู้ส่วพัฒนา ทองสร้อย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์)
(วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร)

กระบวนการการฝึกปฏิบัติและทักษะของผู้เรียนในด้านนาฏศิลป์ ถือได้ว่าเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง และในการเรียนการสอนในห้องเรียน อาจารย์ผู้สอนถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญที่จะต้องทำหน้าที่เป็นต้นแบบของกระบวนการทำรำ โดยสาธิตและถ่ายทอดสู่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ จดจำ และปฏิบัติทำรำตามอาจารย์ผู้สอนแล้ว อาจารย์ผู้สอนยังต้องทำหน้าที่ในการตรวจทานรายละเอียดท่ารำของผู้เรียนและต้องแก้ไขไปพร้อม ๆ กัน ดังนั้นการเรียนวิชานาฏศิลป์จึงมีรูปแบบการเรียนในลักษณะตัวต่อตัว เพราะการถ่ายทอดท่ารำมีรายละเอียดที่ซับซ้อน อีกทั้งอาจารย์ผู้สอนต้องสัมผัสผู้เรียนเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง หรือปรับตำแหน่งการจัดวางท่ารำของผู้เรียนให้เกิดความสมบูรณ์

ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 (covid-19) การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ได้มีการปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามนโยบายของสถานศึกษา โดยให้จัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ จึงทำให้อาจารย์ผู้สอนต้องปรับกระบวนการสอนปฏิบัติท่ารำที่จากเดิมเป็นการสอนแบบตัวต่อตัว เป็นการปฏิบัติท่ารำผ่านระบบออนไลน์แทน ซึ่งปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนคือ สัญญาณภาพระหว่างอาจารย์ผู้สอนมีความคลาดเคลื่อน ท่ารำของอาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนกลับด้านกัน ผู้เรียนเห็นท่ารำของอาจารย์ผู้สอนไม่ชัดเจนทำให้เก็บรายละเอียดท่ารำไม่ได้ และอาจารย์ผู้สอนไม่เห็นรายละเอียดท่ารำของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน เป็นต้น

จากปัญหาข้างต้น อาจารย์ผู้สอนจึงได้คิดหาวิธีในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยได้สร้างสื่อวิดิทัศน์สาธิตกระบวนการทำรำ เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยวัตถุประสงค์ของสื่อดังกล่าว เพื่อให้สำหรับผู้เรียนได้ใช้ศึกษาประกอบควบคู่ในขณะเรียน รวมถึงเพื่อให้ผู้เรียนใช้สำหรับทบทวนนอกเวลาเรียน

สื่อวิดิทัศน์สาธิตกระบวนการทำรำเพลง “เมขลา-รามสูร” เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ไทยเพื่อสายอาชีพ ศ 33230 ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โดยเนื้อหาของสื่อแบ่งเป็น 3 ส่วน โดยแต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ประวัติความเป็นมาของการแสดงชุดเมขลา-รามสูร, บทร้อง, บทเพลงประกอบการขับร้อง, ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง, โอกาสที่ใช้ในการแสดง, เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง



ส่วนที่ 2 กระบวนท่ารำ ซึ่งวิดีโอทัศน์จะเป็นการสาธิตท่ารำพร้อมการบรรยายวิธีการปฏิบัติ
กระบวนท่ารำอย่างละเอียดในส่วนของตัวนาง (นางเมขลา)

ส่วนที่ 3 การแสดงเต็มรูปแบบ



ภาพที่ 1 สื่อประกอบการสอนในรูปแบบออนไลน์ รายวิชา นาฏศิลป์ไทยเพื่อสายอาชีพ ศ 33230
ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 วิชาเอกศิลปะการแสดงและภาษาเพื่อการสื่อสาร

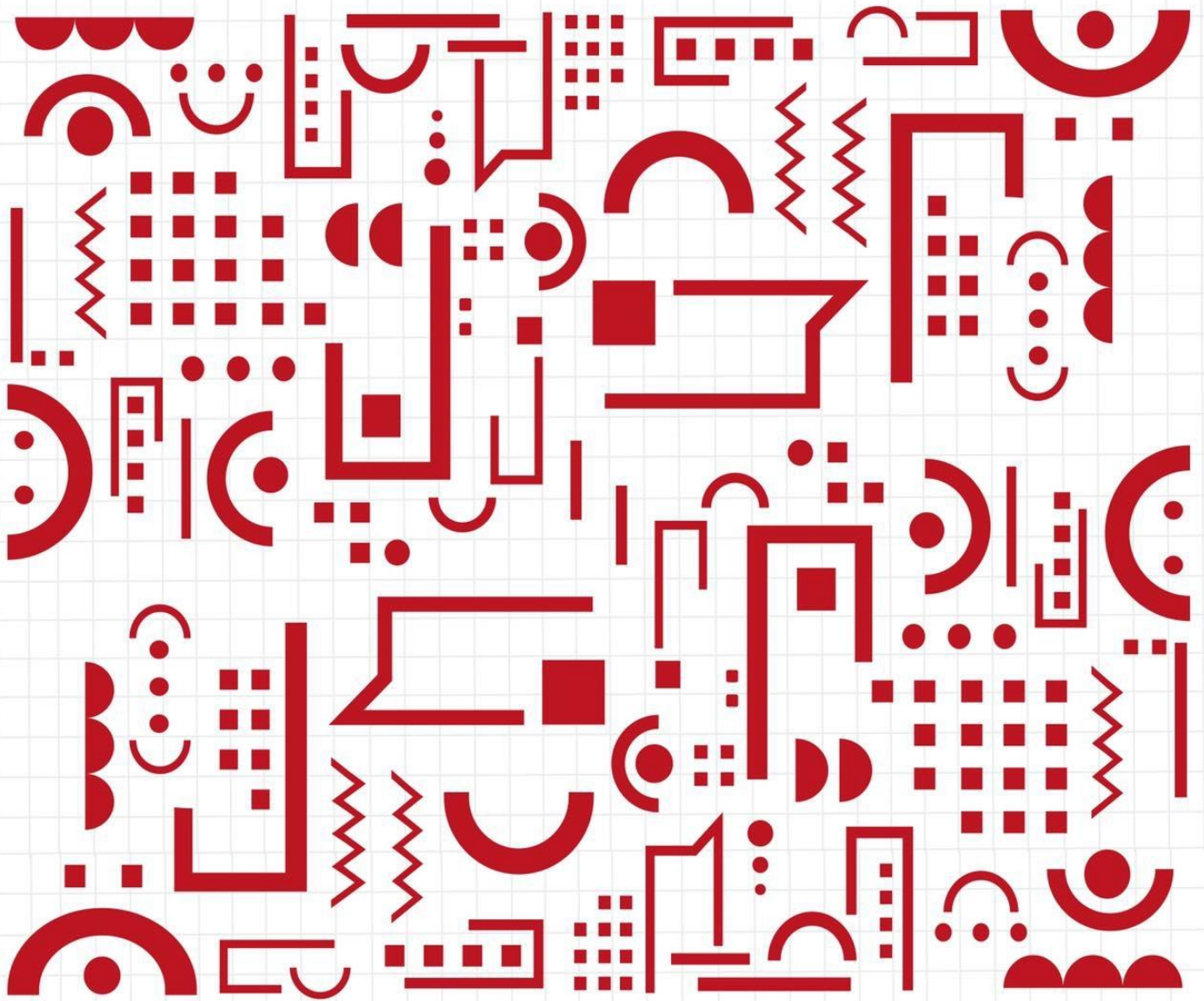
ที่มาของภาพ : ผุสวัฒน์ ทองสร้อย

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์พบว่า ผู้เรียนได้ใช้สื่อดังกล่าวเป็นตัวช่วยในการ
ทบทวนกระบวนท่ารำ ทำให้ผู้เรียนจดจำท่ารำได้แม่นยำขึ้น อีกทั้งส่งผลให้ทักษะการรำของผู้เรียนเพิ่มขึ้น จึง
ทำให้ลดปัญหาในระหว่างการเรียนรู้จากที่อาจารย์ผู้สอนต้องทบทวนบทเรียนเดิม (ท่ารำ) ซ้ำหลายๆ รอบ ได้ลด
การทบทวนน้อยลง ทำให้อาจารย์ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้ตรงแผนการจัดการเรียนรู้ ที่กำหนด
ไว้



โรงเรียนสาริต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ตะวันออก)





เกมทบทวนวิชาภาษาอังกฤษ 8 (อ31102) ในชั้นเรียนออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4: Who wants to be a billionaire?

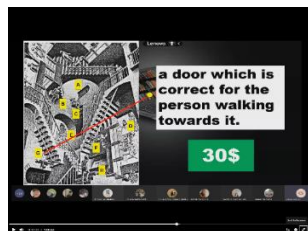
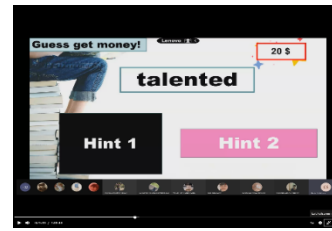
อาจารย์ดร. รสนา มรรษทวิ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันออก
นางสาวชินตา สุทธหลวง
นิสิตปฏิบัติการสอนและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

การจัดการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 8 เป็นการฝึกทักษะการใช้ภาษาจากคำศัพท์และโครงสร้างภาษา เนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ทำให้เกิดรูปแบบการสอนภาษาออนไลน์ซึ่งแตกต่างจากการเรียนภาษาในห้องเรียนตามปกติ การใช้สื่อการสอนเพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะภาษาได้เทียบเท่ากับการเรียนในชั้นเรียนออนไลน์เป็นสิ่งที่จะช่วยผู้เรียนสร้างโอกาสการฝึกทักษะภาษาให้ได้มากที่สุด การเลือกเกมเป็นสื่อการสอนที่สร้างด้วยโปรแกรมที่หลากหลายเช่น power point และการใช้วงล้อสุ่มจากเว็บไซต์ wordwall.net ผ่านระบบการเรียนรู้ออนไลน์ไมโครซอฟท์ทิม เป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษออนไลน์โดยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน วัตถุประสงค์ในการใช้เกมทบทวน Who wants to be a billionaire? เป็นการทบทวนความรู้ด้านคำศัพท์ และการใช้ relative pronoun เพื่อการสอบปลายภาคของนักเรียน

เกมทบทวนวิชาภาษาอังกฤษ 8 ในชั้นเรียนออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 Who wants to be a billionaire? เป็นชุดเกมที่ประกอบไปด้วย 3 เกม คือ 1. Guess! Get money 2. Perfect Match 3. Fortune Wheel โดยสะสมเงินรางวัลจากแต่ละเกมเพื่อเป็นผู้ชนะ โดยชุดเกม Who wants to be a billionaire? นำเกมนี้ไปใช้ในสอนวิชาภาษาอังกฤษ 8 รูปแบบออนไลน์ที่มีกระบวนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชั้น warm up เป็นขั้นที่เตรียมความพร้อมและกระตุ้นความสนใจของการเรียน โดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการทำกิจกรรมในคาบนี้ และใช้คำถามถามทบทวนสิ่งที่นักเรียนเรียนผ่านมา
2. ชั้น teaching เป็นขั้นนำเสนอเนื้อหา การนำเสนอเป็นการถามตอบเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น จากนั้นครูสรุปเนื้อหาเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนเริ่มกิจกรรม
3. ชั้น practice and production เป็นขั้นฝึกทักษะภาษาและประยุกต์ภาษาเข้ากับชีวิตประจำวัน โดยนักเรียนจะได้ลองฝึกตอบคำถามจากการตอบคำถามจากเกม Who wants to be a billionaire? นักเรียนจะได้รับเงินสกุลดอลลาร์จากการตอบคำถามในแต่ละเกม โดยในแต่ละครั้งจะมีจำนวนเงินรางวัลไม่เท่ากัน นักเรียนจะต้องแข่งขันสะสมเงินเพื่อเป็นที่หนึ่งหลังจากเล่นเกมเสร็จสิ้น

ในรอบแรกจะเป็นเกมการเดาคำความหมายคำศัพท์ นักเรียนจะต้องแข่งกันยกมือ หากตอบไม่ได้จะต้องจ่ายเงินซื้อตัวช่วยซึ่งเป็นภาพหรือคำอธิบาย ในรอบที่สองจะเป็นเกมจับคู่ภาพกับประโยคที่มี relative clause จำนวนเงินรางวัลจะปรากฏหากนักเรียนตอบถูก ในรอบสุดท้ายจะเป็นเกมวงล้อคำถาม โดยจะให้นักเรียนตอบประโยคที่วัดความรู้ไวยากรณ์ด้วยการหมุนวงล้อ เมื่อนักเรียนยกมือวงล้อจะหยุดที่คำถาม ถ้านักเรียนตอบถูกจะได้รับเงินรางวัล 5 ดอลลาร์ แต่หากตอบผิดนักเรียนต้องจ่ายเงินให้ทีมที่ตอบถูก



4. ชั้น wrap up เป็นขั้นสรุปความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้รับในคาบ และทำแบบฝึกหัดทบทวนในกรณีที่นักเรียนยังไม่เข้าใจดี

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อเกม Who wants to be a billionaire? ไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่านักเรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น กระตือรือร้นเข้าร่วมกิจกรรมโดยแย่งกันยกมือตอบเพื่อแข่งขันชิงเงินรางวัล ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ นักเรียนมีความสนใจฟังคำอธิบายของผู้สอนมากขึ้นเมื่อตอบผิด เพราะต้องการจะตอบคำถามให้ถูกและได้รับรางวัล และพบว่านักเรียนสามารถตอบปัญหาข้อใหม่ที่วัดความรู้เรื่องเดียวกันถูกต้อง และสามารถอธิบายเหตุผลที่ตอบได้อย่างมั่นใจ โดยรวมนักเรียนมีความร่วมมือในการเรียนออนไลน์มากขึ้น และมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนในด้านคำศัพท์ และ relative clause มากขึ้น



การนำเสนองานกับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาเสริมทักษะภาษาจีน3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาจีน

อาจารย์ ดร.นำโชค บุตรน้ำเพชร
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

การจัดการเรียนรู้รายวิชาเสริมทักษะภาษาจีน3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาจีน กลุ่ม2 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการใช้ภาษาจีนเพื่อการนำเสนอผลงาน นิทาน เรื่องสั้น หรือเรื่องเล่า ตามที่ตนเองและสมาชิกในกลุ่มสนใจ เพื่อนำมาเล่าพร้อมกับการใช้สื่อประกอบการเล่าเรื่อง โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่1 เตรียมความพร้อมก่อนเล่าเรื่อง

ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4กลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน โดยมีเงื่อนไขการแบ่งกลุ่ม คือ ในแต่ละกลุ่มต้องมีผู้ชำนาญหรือเก่งในทักษะที่ต่างต่างกัน เช่น เก่งด้านภาษา เก่งด้านการใช้สื่อ เทคโนโลยี และเก่งด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นผู้สอนให้นักเรียนเข้าประจำกลุ่มของตนเอง และให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ IPAD เพื่อเข้าไปสืบค้นหาเรื่องเล่า นิทาน เรื่องสั้นที่สนใจ จำนวน 4 เรื่อง ใน เว็บไซต์ต่างๆ เช่น YouTube, Weibo, Google, Baidu จากนั้นให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันดูและสรุปเรื่องอย่างย่อ ๆ ส่งให้ครูผู้สอน

ผู้สอนกำหนดรูปแบบและนัดหมายการนำเสนอในแต่ละครั้งอย่างละเอียด และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจตรงกันในทุกขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนไปเตรียมงานเพื่อนำเสนอ

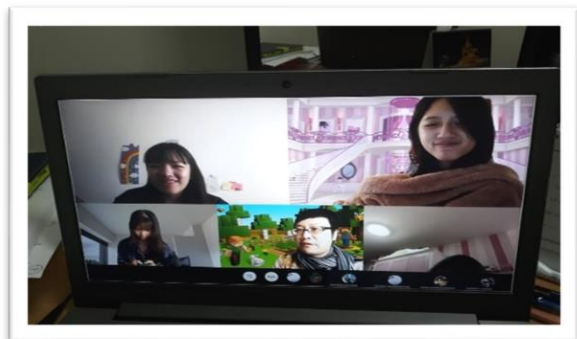
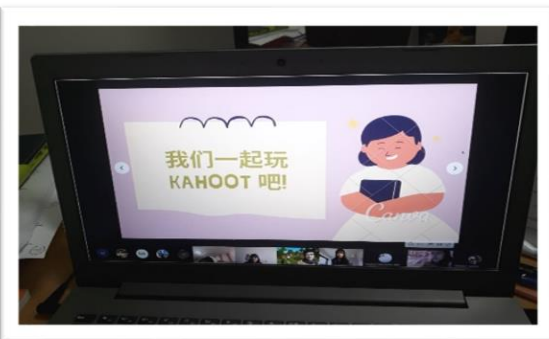
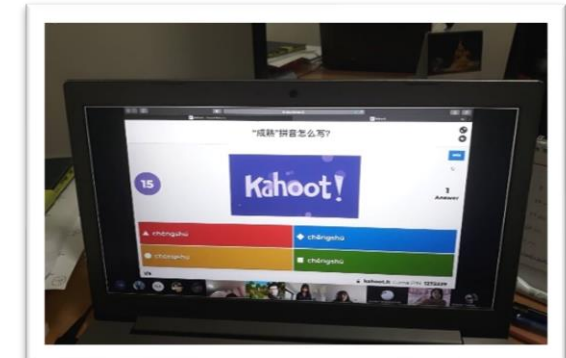
ขั้นที่2 การเล่าเรื่อง

แต่ละกลุ่มจะเล่าเรื่องให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง โดยมีสื่อประกอบการเล่าเรื่อง เช่น มีการใช้ PPT มีการเล่าไปพร้อมกับวาดรูปประกอบลงใน IPAD มีการเล่นบทบาทสมมติ และมีการเล่นกิจกรรมหลังจากเล่าเรื่องเสร็จแล้ว กิจกรรมที่นักเรียนนำมาเล่นประกอบด้วย การใช้เกม การตอบคำถามจากเรื่องเล่าผ่าน Kahoot และการถามตอบ มีการแจกของรางวัลให้กับผู้ชนะ ทุกกิจกรรมใช้ภาษาจีนในการสื่อสารทั้งหมด

ขั้นที่3 การสะท้อนคิดและให้ข้อมูลย้อนกลับ

ผู้สอนเปิดโอกาสให้เพื่อนๆในชั้นเรียนร่วมกันสะท้อนคิดให้ข้อมูลย้อนกลับในสิ่งที่เพื่อนได้เล่าเรื่อง โดยมีประเด็นสะท้อนคิด ดังนี้ 1) ความถูกต้องในการใช้ภาษา 2) การออกเสียง 3) น้ำเสียง ท่าทางในการเล่าเรื่อง 4) บุคลิกภาพตอนเล่าเรื่องระหว่างอยู่บนชั้นเรียน 5) ความน่าสนใจของสื่อและกิจกรรม และ 6) การทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งการสะท้อนคิดจะเน้นให้นักเรียนสะท้อนคิดในเชิงบวก เสริมแรงให้เพื่อนๆเพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุงแก้ไขในงานครั้งต่อไป จากนั้นครูเพิ่มเติมและสรุปการสะท้อนคิด และให้คำแนะนำกับนักเรียน

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่า นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจฟังในสิ่งที่เพื่อนๆกำลังนำเสนอหรือเล่าเรื่อง มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมหลังการเล่าเรื่อง มีการสะท้อนคิดและให้ข้อมูลย้อนกลับในเชิงบวก มีการยอมรับข้อเสนอแนะของเพื่อนๆและครูผู้สอน เพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุงในงานครั้งต่อไป นอกจากนี้ที่นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่สูงมากถึงแม้จะไม่ได้เจอกันแต่มีการเตรียมงานผ่านการออนไลน์ในรูปแบบต่างๆจนงานออกมาประสบความสำเร็จ มีการให้อภัยเพื่อนในกรณีเกิดความผิดพลาดและร่วมแก้ไขด้วยกัน ในทุกครั้งนักเรียนเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้และนำเสนองานทุกคน คิดเป็นร้อยละ100





การใช้แบบฝึกการอ่านและการแปลข่าวเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การจับใจความ และการแปลในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นสร้างสรรค์ชั้นกลาง 2 ญ33210 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6

อาจารย์วิษณุวิสิฐ รักษาพัชรวงค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันออก (ภาษาญี่ปุ่น)

รายวิชาภาษาญี่ปุ่นสร้างสรรค์ชั้นกลาง 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่าน การจับใจความ และการแปลผ่านข่าวที่ใช้ภาษาญี่ปุ่นเป็นสื่อ โดยได้ใช้แบบฝึกการอ่านและการแปลข่าวเป็นเครื่องมือ และสื่อในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การจับใจความ และการแปลผ่านการเรียนการสอนด้วยระบบ Online ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams เพื่อให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่ข่าวสารและข้อมูลต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและทันสมัย และเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 : การเตรียมบทเรียน

ผู้สอนสืบค้นข่าวผ่านเว็บไซต์ NEWS WEB EASY (nhk.or.jp) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ทางการของสำนักข่าว NHK เพื่อให้ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นระดับต้นถึงระดับกลางสามารถอ่านข่าวได้ โดยเลือกข่าวในสัปดาห์นั้นมา 2 ข่าว โดยผู้สอนพิจารณาจากคำศัพท์ในข่าวหรือบทความตามระดับความรู้ของนักเรียน ผู้สอนส่งลิงค์ข่าวลงในหน้า Posts ใน Microsoft Teams ก่อนคาบเรียนอย่างน้อย 1 ชั่วโมง และผู้สอนจัดทำแบบฝึกการอ่าน และอัปโหลดลงในหน้า Files ใน Microsoft Teams และตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นที่ 2 : การนำเข้าสู่บทเรียนด้วยหัวข้อข่าว

ผู้สอนเกริ่นนำถึงหัวข้อของเนื้อหาข่าวที่เป็นบทเรียน โดยอาจยกตัวอย่างเรื่องที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน หรือเหตุการณ์ที่เคยมีประสบการณ์ รวมถึงการถามประสบการณ์ของนักเรียนและผู้สอนตั้งคำถามนักเรียนเกี่ยวกับหัวข้อของเนื้อหาข่าว ให้นิยามนักเรียน 5 นาทีในการคิด ก่อนผู้สอนจะสุ่มเรียกนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อตอบคำถาม

ขั้นที่ 3 : การฝึกการอ่าน

ผู้สอนกดปุ่ม ニュースを聞く (ฟังข่าว) ให้ผู้เรียนฟัง 1 ครั้ง หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนอ่าน โดยการเปิดเสียงอ่านพิเศษให้กับผู้เรียน ผู้สอนสุ่มเรียกให้นักเรียนอ่านข่าวหรือบทความอย่างน้อยคนละ 1-2 ประโยค หลังจากนั้นผู้สอนกดปุ่ม 漢字の読み方を消す (ปิดเสียงอ่านคันจิ) และผู้สอนสุ่มเรียกให้นักเรียนอ่านข่าวหรือบทความอย่างน้อยคนละ 1-2 ประโยคอีกครั้ง ในระหว่างที่ผู้เรียนอ่าน ผู้สอนตรวจการออกเสียงว่าถูกต้องหรือไม่ และผู้สอนช่วยแก้ไขการอ่านให้ถูกต้อง



ขั้นที่ 4 : การอ่านจับใจความและการแปล

ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนเลือกคำศัพท์จากในข่าวหรือบทความที่อ่าน ที่ผู้เรียนไม่รู้ความหมาย หรือ ไวยากรณ์ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคย ใส่ในตารางที่อยู่ในแบบฝึกการอ่านและการแปลข่าว หลังจากนั้นผู้สอนให้นักเรียน ค้นหาความหมายและวิธีการใช้คำศัพท์ หรือไวยากรณ์ที่ผู้เรียนเลือกไว้ และเขียนลงไปแบบฝึก จากนั้น ผู้สอนอ่านบทความทีละประโยค และสุ่มเรียกผู้เรียนทีละคน ให้ผู้เรียนแปลประโยคที่ผู้สอนอ่าน โดยผู้สอนมี หน้าที่สนับสนุนการแปลของนักเรียน

ขั้นที่ 5 : การสรุปและจับใจความ

ผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนตอบคำถามที่อยู่ในแบบฝึกการอ่านและการแปลข่าว โดยผู้สอนสามารถ ส่งได้ทั้งทางช่องทาง Line และ Microsoft Teams และผู้สอนตรวจและสะท้อนผลกลับไปยังนักเรียน

แบบฝึกการอ่านและการแปลข่าวเป็นภาษาญี่ปุ่น เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อรวบรวมบทความและข่าวที่เป็นภาษาญี่ปุ่นที่มีระดับใกล้เคียงกับความรู้ของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกภาษาญี่ปุ่น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การจับใจความ และทักษะการแปล โดยในแบบฝึกจะแบ่งออกเป็นส่วนของ บทความหรือเนื้อหาข่าว ช่องสำหรับใส่คำศัพท์ และคำถามเกี่ยวกับบทความและเนื้อหาข่าว โดยเนื้อหาทั้งหมดมาจาก เว็บไซต์ NEWS WEB EASY (nhk.or.jp) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ทางการของสำนักข่าว NHK โดยผู้สอนเป็นผู้พิจารณาเลือกเนื้อหาข่าวให้ใกล้เคียงกับสิ่งที่นักเรียนเคยเรียนไปแล้ว และใช้ร่วมกับ NEWS WEB EASY (nhk.or.jp)



(รูปภาพประกอบ 1)



(รูปภาพประกอบ 2)



(รูปภาพประกอบ 3)

ผลที่ได้จากการนำสื่อแบบฝึกการอ่านและการแปลข่าวเป็นภาษาญี่ปุ่น

ผลที่ได้จากการนำสื่อแบบฝึกการอ่านและการแปลข่าวเป็นภาษาญี่ปุ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาญี่ปุ่นสร้างสรรค์ชั้นกลาง 2 ญ33210 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิชาเอกภาษาญี่ปุ่น พบว่านักเรียนร้อยละ 90 มีทักษะการอ่านสูงขึ้น โดยสามารถอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน สามารถอ่านจับใจความ และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง ในขณะที่นักเรียนร้อยละ 10 มีทักษะการอ่านสูงขึ้นเล็กน้อย โดยสามารถอ่านออกเสียงถูกต้องได้ร้อยละ 80 และสามารถอ่านจับใจความ และสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ 80 และนักเรียนร้อยละ 100 สามารถแปลได้ร้อยละ 100 รวมถึงนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านข่าว มีความสนใจและต้องการเลือกข่าวด้วยตนเอง



การใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชา ญ33206 เสริมทักษะภาษาญี่ปุ่น 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

อาจารย์ศิโรรัตน์ เอ็มประณีตร
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันออก (ภาษาญี่ปุ่น)

ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาเสริมทักษะภาษาญี่ปุ่น 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการอ่านและการเขียนโดยใช้โครงสร้างที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ คำศัพท์ และสำนวนในระดับที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์จริง รวมถึงนำเสนอข้อมูลต่างๆ ด้วยการอภิปรายและการเขียน เพื่อให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมพร้อมและสร้างแรงจูงใจ

ผู้สอนเกริ่นนำถึงหัวข้อที่จะใช้ คือ “2021年の目標 เป้าหมายในปี 2021” โดยตั้งคำถามถึงเป้าหมายในปีที่ผ่านมา ว่าผู้เรียนมีเป้าหมายหรือไม่ และสามารถทำได้ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ อย่างไร ทำได้เพราะอะไร หรือทำไม่ได้เพราะอะไร ให้ผู้เรียนลองคิด รวมทั้งหาเหตุผลรองรับ ผู้สอนสุ่มเรียกผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้โดยตรง

ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ในขั้นนี้ผู้สอนใช้สื่อ Power Point ประกอบการบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับเป้าหมาย และหลักการเขียนแผนผังความคิด (Mind Mapping) รวมถึงยกตัวอย่างแผนผังความคิดที่ดี มาให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจกับการเขียนแผนผังความคิดได้มากขึ้น สลับกับการใช้สื่อคลิปวิดีโอ เพื่อให้ผู้เรียนได้ดูตัวอย่างการนำเสนอ และการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนตอบ หรือตั้งประเด็นให้นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ในเชิงสร้างสรรค์

จากนั้น ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนเขียนแผนผังความคิดและนัดหมายการนำเสนออย่างละเอียด และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามจนเข้าใจตรงกันในทุกขั้นตอน เพื่อให้ให้นักเรียนไปเตรียมงานเพื่อนำเสนอ

ขั้นที่ 3 สรุปองค์ความรู้และนำเสนอ

ผู้เรียนแต่ละคนจะเปิดผลงานแผนผังความคิดของตนเองขึ้นมา และนำเสนอด้วยการเล่าให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนฟัง โดยมีสื่อประกอบการนำเสนอ เช่น มีคลิปวิดีโอ มีการร้องเพลงประกอบ หรือเปิดทำนองเพลงประกอบการนำเสนอ โดยผู้เรียนใช้ภาษาญี่ปุ่นในการนำเสนอทั้งหมด ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะได้ใช้ภาษาเขียนที่ถูกต้องแล้ว ผู้เรียนยังต้องอธิบายสิ่งที่ผู้เรียนคิดมา และนำเสนอให้ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนเข้าใจเป้าหมายของตนเองอีกด้วย



(ตัวอย่างแผนผังความคิดของผู้เรียน)

ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินและสะท้อนผลการเรียนรู้

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสะท้อนผล โดยมีการประเมินและให้ข้อเสนอแนะไปพร้อมกัน ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1) ความถูกต้องในการใช้ภาษา 2) การออกเสียง น้ำเสียง ท่าทางในการนำเสนอ 3) บุคลิกภาพในการนำเสนอ โดยเน้นการสะท้อนผลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนนำไปปรับปรุงและพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำการใช้แผนผังความคิด (Mind Mapping) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ในรายวิชา ญ33206 เสริมทักษะภาษาญี่ปุ่น 3 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนสามารถเขียนแผนผังความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งในการนำเสนอแผนผังความคิดของตนเอง ก็มีเหตุผลประกอบ ยกตัวอย่างให้ผู้เรียนคนอื่นเข้าใจเป้าหมายในชีวิตของตนเองได้ ผู้ฟังมีความสนใจและตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้พูดกำลังนำเสนอ มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี



การนำเสนองานกับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาภาษาจีนและวัฒนธรรม 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เอกภาษาจีน

อาจารย์ปัญญาจรส เหลืองธนกุล
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

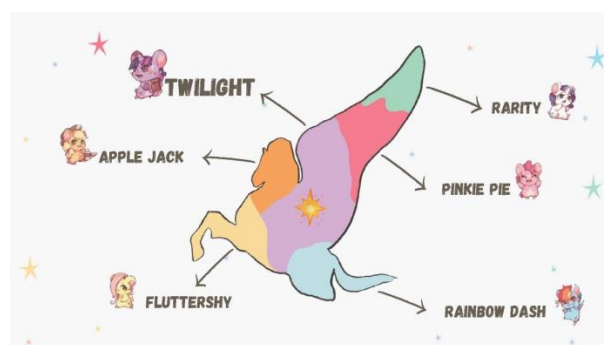
การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีนและวัฒนธรรม 2 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 เอกภาษาจีนนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมจีน ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมไปถึงชีวิตความเป็นอยู่ของชาวจีนควบคู่ไปกับการเรียนภาษาจีน เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในบริบทของภาษาจีนได้อย่างรอบด้าน และสามารถนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ผลงานตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม

ผู้สอนกำหนดหัวข้อ เรื่อง “我是皇帝” โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน คิดสร้างสรรค์ผลงานมานำเสนอ โดยให้นักเรียนและเพื่อนในกลุ่มเป็นกลุ่มคนที่ปกครองประเทศของตนเอง ออกแบบและคิดรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับประเทศของตนเอง เช่น ชื่อประเทศ รูปแบบของแผนที่ แผนที่เมืองหลวง ประเทศเพื่อนบ้านซึ่งจะมาจากประเทศของเพื่อนกลุ่มอื่นภายในห้อง ประชากร ธงชาติ ตราสัญลักษณ์ประจำชาติ ชุดประจำชาติ สกุลเงิน อาหารประจำชาติ และเพลงชาติ เป็นต้น เมื่อนักเรียนได้หัวข้อต่าง ๆ แล้ว จากนั้นผู้สอนให้นักเรียนเข้าประจำกลุ่ม เพื่อปรึกษาและวางแผนกัน และให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั้งจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หนังสือ หรือนิตยสาร หลังจากนั้นผู้สอนแจ้งรูปแบบและนัดหมายการนำเสนออย่างละเอียด

ขั้นที่ 2 การนำเสนอ

แต่ละกลุ่มจะนำเสนอผลงานของกลุ่มตัวเอง ให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง โดยมีสื่อประกอบการนำเสนอ ที่หลากหลาย ทั้ง Power Point การใช้รูปแบบการนำเสนอใน I-pad การร้องเพลงประกอบ การเปิดทำนองเพลงประกอบการนำเสนอ เป็นต้น นักเรียนวางแผนจัดลำดับและแบ่งหน้าที่กันโดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการนำเสนอ และทุกขั้นตอนของการนำเสนอล้วนใช้ภาษาจีนในการสื่อสารทั้งสิ้น

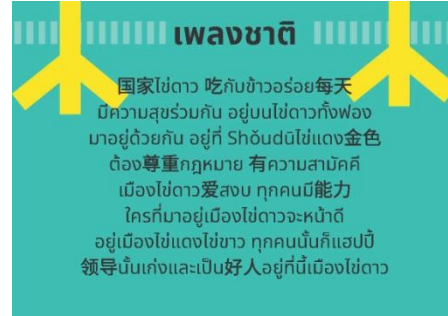




语言 = 木瓜语

货币

一利 = 20 泰铢
十利 = 100 泰铢



เพลงชาติ

国家ໄປຕາວ ຂີ້ກັບຂ້າວຣ່ອຍຕໍ່ມື້
ມີຄວາມສຸຂ່ຽມກັນ ອຢູ່ບໍ່ໄປຕາວກັ່ງຟ້ອງ
ມາອຸ່ງດ້ວຍກັນ ອຢູ່ກີ້ Shòndòໄປແດງເດືອນ
ຕ້ອງຮຽນກຸ່ມໄພຍ ມີຄວາມສາມັດຄີ
ເມືອງໄປຕາວ ຂີ້ສອບ ທຸກຄົນມີຄວາມ
ໄຮກກີ້ມາອຸ່ງເມືອງໄປຕາວຈະເຜີ້າດີ
ອຸ່ງເມືອງໄປແດງໄປຂາວ ທຸກຄົນນັ້ນກີ້ແອປີ
ເລື່ອງນັ້ນເກ່ງແລະເປັນໄຮກກີ້ນີ້ເມືອງໄປຕາວ

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปองค์ความรู้และสะท้อนคิด

เป็นขั้นที่ให้ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการนำเสนอของเพื่อนนักเรียนแต่ละกลุ่ม และสะท้อนคิดให้ข้อมูลย้อนกลับกับเพื่อนที่นำเสนอ ตามประเด็นดังต่อไปนี้ 1) ความถูกต้องในการใช้ภาษา 2) บุคลิกภาพในการนำเสนอ 3) รูปแบบการนำเสนอ โดยเน้นการสะท้อนกลับให้เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เพื่อนนำไปปรับปรุงและพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำเสนอไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่า ทั้งก่อนและขณะทำกิจกรรมนักเรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และยังสามารถช่วยกระตุ้นให้บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์มีความสนุกสนานไม่จำเจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งนักเรียนยังได้รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ความกล้าแสดงออก หรือการแก้ไขและปรับตัวต่ออุปสรรคในการทำงาน เพราะในปัจจุบันนักเรียนไม่สามารถไปโรงเรียนเพื่อไปทำงานร่วมกันได้ ต้องอาศัยการวางแผนและแบ่งหน้าที่กันเพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง ซึ่งนักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างดีเยี่ยม และนักเรียนเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้และการนำเสนองานทุกคน



Padlet สื่อประกอบการสอนเขียนภาษาเวียดนาม เรื่องครอบครัว ในห้องเรียนออนไลน์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ธาริณี ทองศรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาตะวันตก (ภาษาเวียดนาม)

เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ผู้สอนกำหนดไว้ว่านักเรียนสามารถเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวของตนเองเป็นภาษาเวียดนามได้ โดยนำคำศัพท์จากบทเรียนมาเขียนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว ทั้งนี้เรื่องราวในเนื้อเรื่องนักเรียนต้องสามารถบอกได้ว่าครอบครัวของตนอาศัยอยู่ที่ไหน มีพี่น้องกี่คน คนในครอบครัวมีอาชีพอะไรบ้าง เป็นภาษาเวียดนาม โดยผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นนำ ผู้สอนตั้งคำถามให้นักเรียนตอบเกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวของตนเองว่าบุคคลในครอบครัวมีใครบ้าง อายุเท่าไร มีอาชีพใดบ้าง และเชื่อมโยงเข้าสู่การทำโปรไฟล์ครอบครัวง่ายๆ ที่สามารถเก็บไว้ดูได้ตลอดเวลา

ขั้นสอน

ผู้สอนส่งลิงค์ให้นักเรียนผ่านช่องทางใน MS Teams ครูนำเสนอตัวอย่างของตนเองและรูปภาพมาให้ นักเรียนดูประกอบในการเล่าเรื่อง <https://padlet.com/thanhnrak/8xfqo4i5g7v7v6be>



ขั้นปฏิบัติ

นักเรียนเข้าไปทำตามลิงค์ที่ได้รับ นำภาพครอบครัวของตนเองเข้าไป จากนั้นนักเรียนเขียนเรื่องราวลงในภาพของตนโดย นักเรียนจะต้องเขียนเป็นภาษาเวียดนาม ใช้อักษรและสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นภาษาเวียดนาม เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว เช่น ครอบครัวมีกี่คน อาศัยอยู่ที่ไหน ตนเป็นลูกคนที่เท่าไร มีพี่น้องกี่คน อาศัยอยู่ที่ไหน สิ่งที่ชอบ และจากนั้นให้นักเรียนนำเรื่องราวมาเล่าโดยการอ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง

ขั้นสรุป

ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลโดยการเล่าเรื่องตามผลงานใน padlet โดยมีการประเมินและให้ข้อเสนอแนะไปพร้อมกัน เริ่มจาก 1.การออกเสียง 2.ความถูกต้องของการใช้ภาษา 3.น้ำเสียงตามโทนเสียงของคำต่างๆ 4. การเชื่อมโยงของเรื่องราวใน padlet



ผลของการจัดกิจกรรม

การประเมินผลผู้สอนกำหนดเกณฑ์ โดยให้นักเรียนเล่าเรื่องครอบครัวผ่าน padlet ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 การเขียนและการออกเสียง พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจในการหาตัวพิมพ์พยัญชนะ มีความตั้งใจในการประยุกต์คำ ประโยค การเรียงลำดับของประโยคได้เป็นอย่างดี นักเรียนบางคนเขียนภาษาเวียดนามได้ดีขึ้น การออกเสียงดีขึ้น นักเรียนมีความเข้าใจในการเรียงประโยคมากขึ้น นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองแล้ว จึงรู้ถึงความผิดพลาดด้วยตนเองมากขึ้นและนักเรียนยังมีความกระตือรือร้นในการเรียนอีกด้วย





การนำเสนอผ่านโซเชียลมีเดียเกี่ยวกับสื่อการสอนออนไลน์ วิชา ภาษาพม่าขั้นต้น 2 ภ30203 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาอังกฤษ - อาเซียน

อาจารย์อรุณฤฎิภา สอนพิมพ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาพม่าขั้นต้น2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกภาษาอังกฤษ-อาเซียน มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้พื้นฐานของภาษาพม่า หลักภาษา การเขียน การอ่านออกเสียง การพูด รวมถึงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่าน เขียน และพูดภาษาพม่าเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำเสนอเป็นสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม

ผู้สอนกำหนดหัวข้อ คำศัพท์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน แต่ละกลุ่มจะได้หัวข้อคำศัพท์ในหมวดที่ต่างกัน กลุ่มที่ 1 หมวดครอบครัว กลุ่มที่ 2 หมวดสี กลุ่มที่ 3 หมวดวันในสัปดาห์ เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้รับมอบหมายคำศัพท์ในหมวดต่าง ๆ แล้ว ผู้สอนจึงให้นักเรียนได้เข้าประจำกลุ่มเพื่อปรึกษาและวางแผน และให้นักเรียนสืบค้นคำศัพท์ต่าง ๆ จากพจนานุกรม เว็บไซต์ รวมถึงแอปพลิเคชันพจนานุกรม Smile Thai Myanmar หลังจากนั้นผู้สอนชี้แจงรูปแบบการนำเสนอและนัดหมายการนำเสนอผลงาน



(แอปพลิเคชัน Smile Thai Myanmar)



ขั้นที่ 2 ชี้นำเสนอ

แต่ละกลุ่มนำเสนอให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง โดยใช้สื่อการสอนที่แต่ละกลุ่มจัดทำขึ้น ทดลองสอนให้เพื่อนร่วมชั้นอ่านคำศัพท์ในหมวดที่กลุ่มตนเองได้รับ ผู้เรียนแบ่งหน้าที่และจัดลำดับการนำเสนอโดยทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่ในการนำเสนอผลงาน จากนั้นจึงนำเสนอการเรียนการสอนที่จัดทำขึ้นเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียทางแอปพลิเคชัน Facebook



ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปองค์ความรู้และสะท้อนคิด

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสะท้อนคิดและอภิปรายผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการนำเสนอของ แต่ละกลุ่ม ตามประเด็นดังนี้ 1) ความถูกต้องในการใช้ภาษา 2) การออกเสียง 3) บุคลิกภาพในการนำเสนอ โดยสะท้อนผลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนนำไปปรับปรุงและพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป

ผลที่ได้รับจากการนำเสนอไปใช้กับการเรียนการสอนออนไลน์ พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน ทั้งก่อนทำกิจกรรมและขณะทำกิจกรรมเป็นอย่างดี การใช้สื่อการสอนในห้องเรียนยังกระตุ้นให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดการเรียนรู้และความสนุกสนาน อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความกล้าแสดงออก สามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ซึ่งในปัจจุบันการทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองถือเป็นสิ่งสำคัญ และผู้เรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายออกมาได้เป็นอย่างดี



การฝึกสนทนากับสื่อการสอนในห้องเรียนออนไลน์วิชาสนทนาภาษาเกาหลี 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

อาจารย์ภูมิพิมพ์กานต์ อุดมพงษ์สุข
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนการสอนวิชาสนทนาภาษาเกาหลี 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft teams และโปรแกรมประกอบการสอนภาษาเกาหลีพื้นฐาน Visang KLaSS มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับตัวเลขและไวยากรณ์พื้นฐานที่ใช้สำหรับการถาม - บอกรเวลา แล้วนำมาฝึกสนทนาจริงกับคู่สนทนาผ่านฟังก์ชัน Breakout room ใน Microsoft teams โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียน

ผู้สอนเกริ่นนำถึงความสำคัญของไวยากรณ์และคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน พร้อมยกตัวอย่างประโยคคำถามภาษาไทยที่ง่ายแต่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตประจำวันเพื่อให้ผู้เรียนคล้อยตามและเห็นความสำคัญ จากนั้นอธิบายการทำงานของโปรแกรม Visang KLaSS และให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมกับการฝึกสนทนา

ขั้นที่ 2 สอนไวยากรณ์ด้วยสื่อ Visang KLaSS

ผู้สอนแชร์หน้าจอโปรแกรม Visang KLaSS เพื่อแนะนำไวยากรณ์และคำศัพท์ที่เกี่ยวกับการถาม - บอกรเวลา พร้อมอธิบายวิธีการใช้ไวยากรณ์ในแต่ละสถานการณ์ ผ่านประโยคตัวอย่างและคลิปเสียงบทสนทนาบนโปรแกรม จากนั้นผู้สอนให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดและจดจำคำศัพท์ใหม่ โดยผู้เรียนจะเขียนด้วยตัวอักษรภาษาเกาหลี เตรียมความพร้อมเพื่อนำไปใช้แต่งประโยคในขั้นตอนถัดไป

The image shows two screenshots of the Visang KLaSS program interface. The top-left screenshot displays a time selection screen with options for minutes (1 to 15) and hours (1 to 6). The top-right screenshot shows a time selection screen with options for hours (1 to 12) and minutes (1 to 60). The bottom-left screenshot shows a calendar exercise with a grid of days and a question in Thai: "1. เขียนให้ถูกต้องดังตัวอย่าง (2) [calendar grid]". The bottom-right screenshot shows a question in Thai: "다음은 잘 듣고 따라 읽으십시오." (Listen and read carefully.) with two answer options: "가. 몇 시입니까?" (What time is it?) and "나. 세시 십분입니다." (It is 3:10).



ขั้นที่ 3 ฝึกแต่งประโยคและสนทนา

ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียนแต่งบทสนทนาด้วยตัวเองโดยใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ภาษาเกาหลีรูปแบบเดียวกันกับที่เรียนผ่านโปรแกรม มีการซักถามข้อสงสัยกับผู้สอน และสุ่มตรวจความถูกต้อง ก่อนจะใช้ฟังก์ชัน Breakout room ใน Microsoft teams จับคู่ผู้เรียนห้องละ 2 คนโดยมีเงื่อนไขในการจับคู่ คือ แต่ละคู่ต้องมีคนที่มทักษะการสื่อสารที่ดี 1 คน

ผู้สอนเข้าไปฟังบทสนทนาในแต่ละห้อง โดยแต่ละคู่สลับกันพูดบทสนทนาที่แต่งเอาไว้ ผู้เรียนตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของบทสนทนาที่คู่สนทนาแต่ง และทดสอบความเข้าใจการใช้ไวยากรณ์และความถูกต้องของคำศัพท์ ให้คำแนะนำรายคู่ จากนั้นผู้สอนเรียกผู้เรียนทุกคนกลับ main room และสุ่มผู้เรียนขึ้นมาสร้างบทสนทนาจากโจทย์ที่โปรแกรมตั้งไว้โดยเปิดให้ผู้เรียนที่ไม่ได้ถูกสุ่มขึ้นมาได้ลองหาจุดบกพร่องจากบทสนทนาที่สร้างขึ้น ให้คำแนะนำโดยภาพรวม พร้อมเน้นย้ำการใช้งานของไวยากรณ์อีกครั้ง

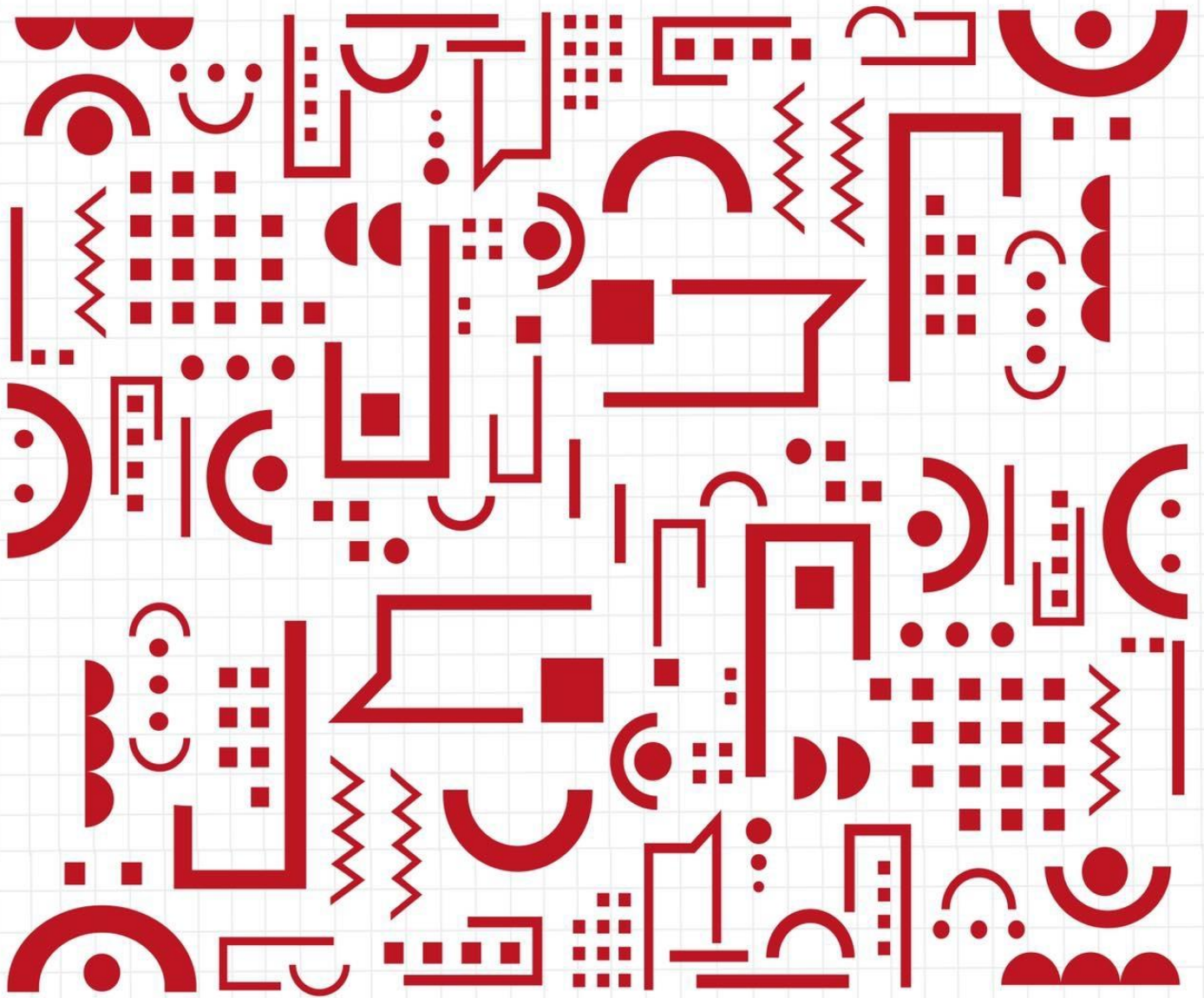
ขั้นที่ 4 สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ พบว่า นักเรียนเรียนรู้ทั้งยังเข้าใจคำศัพท์และไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับตัวเลขเพื่อการบอกเวลา ในระดับที่สามารถตอบโต้ในการฝึกสนทนาแบบสวมบทบาทสมมติกับเพื่อนได้ดี ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีเกณฑ์คือ 1) ความถูกต้องของการใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ 2) ความคล่องแคล่วในการตอบโต้บทสนทนา นอกจากนี้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจใส่ใจจะทำงานที่ได้รับมอบหมายกับเพื่อนให้ออกมาดี แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรับผิดชอบและทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น



โรงเรียนสาริด
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ศูนย์พัฒนาทักษะ ทางภาษาไทย





การสอนแบบ Scaffolding ในห้องสอนออนไลน์ กิจกรรม “ขออนุญาตฝากบ้าน” วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

อาจารย์สุกัญญา บุญทวี
ศูนย์พัฒนาทักษะทางภาษาไทย

ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 เมื่อครูต้องเปลี่ยนรูปแบบการสอนจากการสอนปกติในห้องเรียนเป็นการสอนแบบออนไลน์ ในรายวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 การวางแผนปรับรูปแบบการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญที่ครูผู้สอนต้องเลือกสรรให้เหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียน ในรายวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทยเป็นวิชาที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาและการสื่อสารของผู้เรียน ให้พัฒนาตามศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยครูจะออกแบบกิจกรรมเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ที่นักเรียนมีอยู่ แสดงตัวตน รสนิยม ออกมาทางผลงานอย่างอิสระบนพื้นฐานของกาลเทศะและมารยาทในการสื่อสาร

การสอนแบบการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) คือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ที่ครูให้การช่วยเหลือด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามสภาพปัญหาที่เผชิญอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ครูจะเป็นผู้คอยช่วยเหลือ แนะนำ สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้ สร้างความรู้ความเข้าใจเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน และปรับการสร้างความรู้ความเข้าใจภายในตน ให้เป็นความรู้ใหม่ที่เรียนรู้และจดจำได้ด้วยตนเอง อันจะส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียน ให้ก้าวไปสู่ระดับการเรียนรู้ที่สูง เกิดความเชื่อมั่น และเห็นคุณค่าในตนเอง

กลวิธีการสอนแบบScaffolding เปรียบประหนึ่งนั่งร้านงานก่อสร้าง คนงานจะใช้นั่งร้านช่วยในการก่อสร้างตึกให้สูงขึ้นไปจากฐานสื่อยอด นั่งร้านนี้ไม่ได้อยู่ถาวร แต่จะเป็นตัวประคองช่วยก่อร่างสร้างตึกจนเสร็จสมบูรณ์ นั่งร้านนั้นก็ถูกรื้อออกเหลือเพียงตึกที่สวยงาม เปรียบกับกิจกรรมที่ครูออกแบบสถานการณ์ให้นักเรียนลองปฏิบัติ โดยครูคอยเฝ้าดูห่าง ๆ นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ ลองทำด้วยตัวเอง เมื่อนักเรียนพบปัญหาครูจะเป็นผู้แนะนำและให้นักเรียนเลือกวิธีแก้ปัญหาด้วยตัวเอง จนนักเรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความภาคภูมิใจ และพอใจในชิ้นงานที่ได้ลงมือทำด้วยตนเอง

ครูผู้สอนได้นำแนวคิดแบบ Scaffolding มาเป็นฐานในการจัดกิจกรรม “ขออนุญาตฝากบ้าน” อันเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นพ่อค้า แม่ค้าขายสินค้าที่ตนเลือกมาอย่างอิสระ



กิจกรรม “ขออนุญาตฝากร้าน”

โจทย์ ให้นักเรียนเลือกสินค้ามาหนึ่งชนิดเพื่อนำมาโฆษณาขายในรูปแบบการขายสินค้าออนไลน์ โดยใช้เทคนิคต่างๆได้อย่างอิสระ เน้นการการพูดสื่อสารที่ชัดเจน ตรงประเด็น สร้างเอกลักษณ์และการแสดงออกเพื่อดึงดูดใจ โดยอัดเป็นคลิปวิดีโอความยาวไม่เกิน 3 นาทีส่งในช่องทาง Assignment ใน Microsoft team

จุดประสงค์ เพื่อฝึกทักษะการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ การพูดอธิบาย การสาธิตและการสร้างสื่อในรูปแบบวิดีโอเพื่อขายสินค้าออนไลน์

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

1. ครูให้ดูคลิปวิดีโอตัวอย่างการขายสินค้าออนไลน์ที่เป็นที่นิยม เช่น ฮาซันขายอาหารทะเล แก้มบ่มขายลิปสติกและย้วยขายกระเป๋าก
2. ให้นักเรียนบอกวิธีการขายและจุดเด่นในการขายสินค้าจากคลิปวิดีโอตัวอย่างที่ได้รับชม

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนสำรวจสิ่งของภายในบ้าน หาสิ่งที่น่าสนใจที่จะนำมาสมมุติเป็นสินค้าขายทางออนไลน์ โดยให้แจ้งผ่านทางช่องทางเพื่อให้ครูช่วยแนะนำและดูความเหมาะสม ตัวอย่างเช่น นักเรียนต้องการขายแมว ครูได้แนะนำให้เปลี่ยนเป็นขายอาหารแมวแทน
2. ครูให้นักเรียนจัดเตรียมร่างบทและอุปกรณ์ เพื่อพูดโฆษณาขายสินค้า หรือนักเรียนบางคนอาจจะพูดสด โดยไม่ต้องมีบทร่างก็ได้
3. ครูให้นักเรียนออกจากห้องเรียนออนไลน์เพื่อไปอัดคลิปวิดีโอได้อย่างอิสระ โดยครูจะคอยเป็นผู้ตอบข้อสงสัยและช่วยแก้ปัญหาระหว่างที่นักเรียนทำงาน เมื่อนักเรียนอัดคลิปวิดีโอ ตัดต่อและใส่แอปเพ็คเพื่อเพิ่มความน่าสนใจเสร็จแล้ว ให้นักเรียนส่งงานให้ครูทางแชทข้อความ
4. ครูช่วยตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อครูเห็นว่าคลิปวิดีโอเหมาะสมดีแล้วจึงให้นักเรียนส่งคลิปวิดีโอใน Assignment โดยกิจกรรมขออนุญาตฝากร้านนี้ครูพยายามให้นักเรียนทำงานให้เสร็จและส่งงานภายในคาบเรียนในเวลา 90 นาที เพื่อไม่ให้นักเรียนมีงานค้างค้ำ แต่หากนักเรียนยังไม่เสร็จหรือต้องปรับแก้งานคลิปวิดีโอ สามารถส่งงานในภายหลังได้



ขั้นสรุป ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปลักษณะสำคัญของการพูดเพื่อขายสินค้าออนไลน์ ช่วยกันบอกปัญหาอุปสรรคที่พบจากการทำงาน และ ช่วยกันคิดแก้ปัญหาต่างๆที่เพื่อนพบเจอซึ่งถือเป็นการได้ค้นพบและเรียนรู้ร่วมกัน ครูแสดงผลงานของนักเรียนในห้องเรียนออนไลน์และทางสื่ออื่นๆ

ครูประเมินผลงานคลิปวิดีโอที่นักเรียนส่งมาพบว่า นักเรียนสามารถเลือกสิ่งของที่นำมาสมมติเป็นสินค้าได้หลากหลายและน่าสนใจ เช่น แผ่นสติ๊กเกอร์ ชั้นพลาสติก ครีมทาผิว หน้ากากอนามัย เจลล้างมือ ฯลฯ นอกจากนี้นักเรียนยังสวมบทบาทพ่อค้า แม่ค้าออนไลน์ได้อย่างคล่องแคล่ว ไม่เคอะเขิน พูดสื่อสารในแบบของตน ทั้งจริงจัง สนุกสนาน ตลกสร้างอารมณ์ขัน ดึงดูดผู้ชมด้วยวิธีต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ

จากการประเมินความพึงพอใจการสอนแบบ Scaffolding เพื่อสอนออนไลน์ ในกิจกรรม “ขออนุญาตฝากร้าน” พบว่า นักเรียนรู้สึกพึงพอใจที่ได้คิดออกแบบการขายสินค้าออนไลน์ ได้ทดลองทำสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยทำ เป็นประสบการณ์ของการเรียนรู้อีกขั้นหนึ่งซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ในอนาคต



อ้างอิง

สรिता บัวเขียว. (2559, มกราคม- มิถุนายน). Scaffolding... ช่วยเสริมสร้างการพัฒนาการเรียนรู้
อย่างไร.วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์.18(1):1-15.



การสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเรียงเรียงถ้อยคำจากบทสนทนา
โดยเทคนิคการสอนแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผ่านระบบ Microsoft teams
วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ท21208 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อาจารย์พิมลกร ทวยหาญ
ศูนย์พัฒนาทักษะทางภาษาไทย

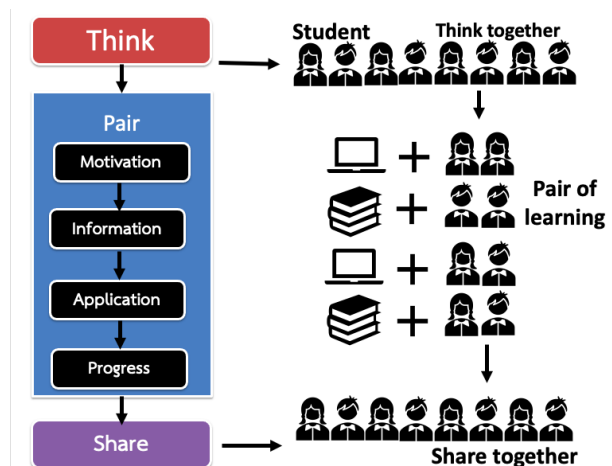
บทนำ

สื่อการเรียนรู้ หรือสื่อการสอนนับเป็นเครื่องมือที่ถูกออกแบบให้ครูผู้สอนได้นำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดและการแก้ไขปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ปัจจุบันอยู่ในยุคของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอนมากขึ้น ดังนั้นการผลิตสื่อการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ มาผสมผสานจึงเป็นเรื่องที่ครูยุคใหม่ต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ ให้ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

จากสถานการณ์โควิด-19 ที่แพร่ระบาดเป็นวงกว้าง ทำให้หลายหน่วยงานมีมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม รวมไปถึงระบบการจัดการศึกษา ครูผู้สอนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนในชั้นเรียนได้โดยตรง ทำให้เกิดข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอนสำหรับรายวิชาที่เน้นการฝึกปฏิบัติ

รายวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย นับเป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจริง โดยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน ผ่านการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องพิจารณาเลือกสื่อการเรียนรู้ระบบการเรียนออนไลน์ (Online Learning) จากแอปพลิเคชัน Microsoft Teams ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง การเรียงเรียงถ้อยคำจากบทสนทนา โดยผสมผสานเทคนิคการสอนแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ควบคู่กันไป

เทคนิคการสอนแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้เรียน 2 คนที่จับคู่กัน แล้วช่วยกันแบ่งปันความคิดในประเด็นปัญหา หลังจากที่ร่วมกันคิดเป็นคู่แล้ว จึงนำความรู้ที่ได้ไปเสนอให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้รับฟัง เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์วิจารณ์ผลร่วมกันทั้งชั้น ซึ่งเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดประกอบ ด้วย 3 ส่วน ดังแผนภาพต่อไปนี้



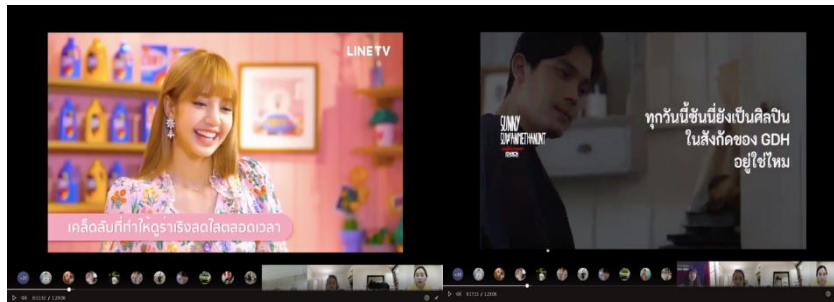
ภาพที่ 1 แผนภาพกระบวนการสอนด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)



ดังนั้นในรายวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงได้ออกแบบกิจกรรม การเรียบเรียงถ้อยคำจากบทสนทนา โดยใช้เทคนิคการสอนเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผ่านระบบ Microsoft Teams มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถามเชิงลึก สัมภาษณ์เพื่อนในชั้นเรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่แสดงถึงแนวคิด ทศนคติของผู้ถูกสัมภาษณ์ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงเป็นถ้อยคำเพื่อนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นในกิจกรรมนี้นักเรียนจะได้ฝึกเรื่องการพูดสื่อสารระหว่างบุคคล การเป็นผู้ฟังที่ดี ตลอดจนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

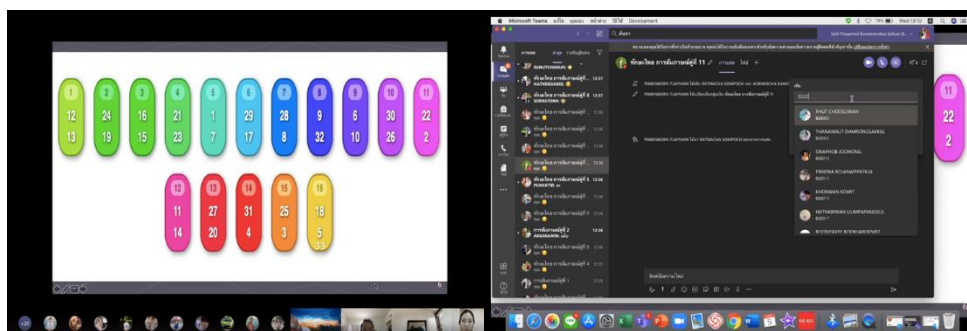
1) **Think** เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดในประเด็นปัญหาต่าง ๆ การกล่าวนำถึงสาระสำคัญของบทเรียนรวมทั้งการแนะนำให้ผู้เรียนได้คิดถึงเรื่องที่จะต้องศึกษาในขั้นตอนต่อไป

- ครูเปิดตัวอย่างสื่อในรูปแบบวิดีโอผ่านห้อง Meeting ด้วยการแชร์หน้าจอ (Share Screen) ผู้สอน ซึ่งวิดีโอเป็นรายการที่สัมภาษณ์ศิลปิน นักแสดง พร้อมกับตั้งข้อสังเกตร่วมกันเกี่ยวกับลักษณะการตั้งคำถามผู้ให้สัมภาษณ์หรือแขกรับเชิญว่ามีลักษณะอย่างไร ใช้คำถามแบบทั่วไปหรือการถามเชิงลึก ลักษณะคำตอบผู้ถูกสัมภาษณ์มีความน่าสนใจอย่างไร ต่างจากเรื่องที่สัมภาษณ์คนทั่วไปหรือไม่ และในรายการมีการตั้งคำถามสัมภาษณ์ศิลปินในประเด็นไหนบ้าง



ภาพที่ 2 สื่อวิดีโอตัวอย่างรายการสัมภาษณ์ศิลปิน

2) **Pair** เป็นขั้นตอนที่จัดให้ผู้เรียนจับกันเป็นคู่ ๆ เพื่อให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาบทเรียน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างสรรค์กิจกรรม โดยครูผู้สอนใช้เว็บไซต์ Flippity.net ในการจับคู่แบบสุ่มเลขที่ เพื่อให้ให้นักเรียนได้รู้จักเพื่อนคนอื่นในชั้นเรียนนอกเหนือจากเพื่อนในกลุ่มตนเอง จากนั้นนำรายชื่อมาสร้างเป็นห้องสนทนาใหม่ (Chat Room) ใน Microsoft Teams ซึ่งครูผู้สอนสามารถเข้าร่วมไปฟังการสนทนาของนักเรียนหรือให้ข้อเสนอแนะในการทำงานได้



ภาพที่ 3 การสุ่มรายชื่อด้วยเว็บไซต์ Flippity.net และการสร้างห้องสนทนาใหม่ใน Microsoft Teams

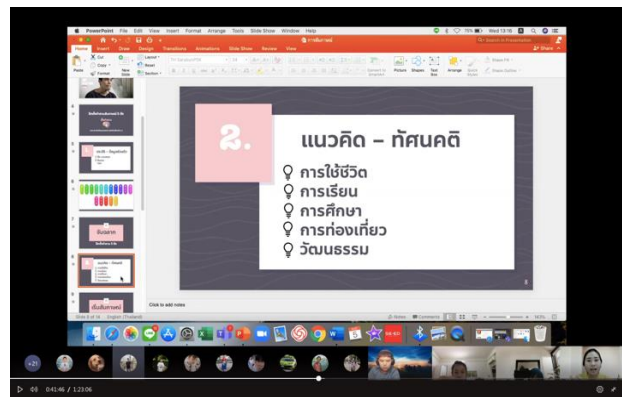
- เมื่อครูผู้สอนสร้างห้องสนทนาใหม่สำหรับนักเรียนแต่ละคู่แล้ว ครูจึงดำเนินการชี้แจงการทำงาน



ในขั้นตอนต่อไป โดยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

Motivation (ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน) : ครูให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของเพื่อนโดยพิมพ์ตอบลงในช่องสนทนาในห้องประชุม (Meeting Chat) คนละ 5 ข้อ

Information (ขั้นการศึกษาเนื้อหา) : ครูเชื่อมโยงกิจกรรมการสัมภาษณ์ที่นักเรียนได้ดูเป็นการนำเสนอให้เห็นมุมมองทัศนคติของผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งต้องอาศัยการตั้งคำถาม ครูอธิบาย ความหมายและหลักการตั้งคำถามเชิงลึก โดยใช้บทเรียนจาก Power Point ที่สร้างขึ้น



ภาพที่ 4 ขั้นการศึกษาเนื้อหา (Information)

Application (ขั้นทดสอบความสำเร็จในการเรียนรู้) : ให้นักเรียนตั้งคำถามเชิงลึกสำหรับถามเพื่อนจำนวน 5 ข้อ ตามหลักการที่ได้ฟังครูอธิบาย

Progress (ขั้นประเมินผลความสำเร็จของการเรียน) : ครูให้นักเรียนเข้าห้องสนทนาใหม่ (New Meeting Chat) ที่ครูสร้างให้เพื่อนำคำถามทั้ง 10 ไปใช้ในการสัมภาษณ์ พร้อมกับนัดหมายเวลาในการสัมภาษณ์ 20 - 30 นาที และกลับมารายงานผลจากการสัมภาษณ์เพื่อนในห้องสนทนาทั่วไป (General)

3) Share เป็นขั้นตอนสุดท้าย หลังจากการศึกษบทเรียนแล้ว โดยการทำการสลายกลุ่มผู้เรียนที่จับกันเป็นคู่ แล้วมอบหมายให้นักเรียนจัดทำสื่อการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อนออกมาเป็นรูปแบบที่น่าสนใจ เช่น วิดีโอแนะนำ ไปสเตอร์ Power Point หรืออื่น ๆ ที่นักเรียนมีความถนัด โดยนำเสนอหน้าชั้นเรียนในคาบถัดไป

จากการออกแบบสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเรียงเรียงถ้อยคำจากบทสนทนา โดยเทคนิคการสอนแบบเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ผ่านระบบ Microsoft teams กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนกล้าแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมห้อง ผ่านการฝึกทักษะสื่อสาร ทั้งด้านการพูดและการฟังไปพร้อม ๆ กัน ทำให้เกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการชมผลงานนำเสนอของเพื่อน ดังนั้นจากกิจกรรมดังกล่าวจึงเป็นกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยหรือใช้กับนักเรียนทั้งห้องเรียนต่อไปได้



การสร้างสรรคสื่อและจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction)

เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning)

วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อาจารย์กนิษฐา อางหินทอง
ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย 4 (ท22208) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งฝึกทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การฝึกความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างความคิดรวบยอด เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การใช้เทคโนโลยี มีทักษะในการทำงาน รวมทั้งสามารถใช้ภาษาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะ

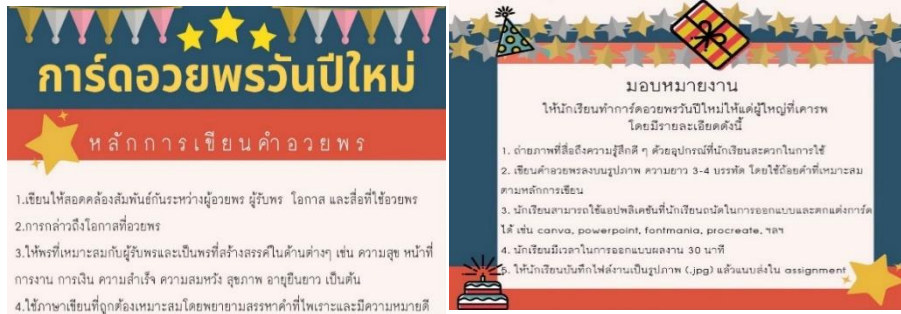
ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาส่งผลให้จำเป็นต้องปรับการจัดการเรียนการสอนมาเป็นรูปแบบ “การเรียนออนไลน์ ” (Online learning) ผ่านโปรแกรม Microsoft teams ประกอบกับช่วงเวลาที่จัดการเรียนการสอนออนไลน์นั้นตรงกับเทศกาลวันขึ้นปีใหม่ ผู้สอนจึงออกแบบกิจกรรมให้มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดของรายวิชา และเชื่อมโยงให้เข้ากับบริบทและสถานการณ์ในสังคม โดยเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) ซึ่งผู้สอนได้จัดทำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอน

การสร้างสรรคสื่อการสอนออนไลน์

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้สอนจำเป็นต้องปรับเนื้อหาให้กระชับ มีความน่าสนใจ และเชื่อมโยงบทเรียนให้เข้ากับสถานการณ์ในขณะนั้น ผู้สอนจึงจัดทำสื่อวีดิทัศน์ขนาดสั้น เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ เพื่อเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน โดยเนื้อหาในสื่อ มีดังนี้

1. กล่าวถึงเทศกาลวันขึ้นปีใหม่ เพื่อเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการใฝ่เรียนรู้ เนื่องจากสามารถนำเนื้อหาและทักษะที่เรียนไปใช้ในในชีวิตจริงได้
2. ให้ความรู้และหลักการ เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ โดยผู้สอนพยายามสรุปเนื้อหาเป็นข้อ ๆ ให้กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียน
3. หารายละเอียดเกี่ยวกับชิ้นงานและมอบหมายงานที่นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้สอนพยายามเปิดกว้างและให้อิสระกับผู้เรียน โดยไม่จำกัดรูปแบบชิ้นงานที่ตายตัว เพื่อให้นักเรียนสามารถทำในรูปแบบที่นักเรียนถนัดได้





ภาพที่ 1-4 สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเขียนอวยพรปีใหม่ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction)

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) หมายถึง กระบวนการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามความสนใจ ความสามารถ และความต้องการ โดยการเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ใน ศาสตร์สาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนทุกด้าน และสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ ในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ (ยุวธิดา คำปวน, 2560 : 30) ซึ่งมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์รายวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย 4 และเป็นไปตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ผู้สอนจึงออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 7 ขั้น ดังนี้ (ศุภวรรณ สัจจพิบูล, 2560 : 55-63)

ขั้นที่ 1 การสร้างหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้สอนเลือกสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ให้แก่ผู้ใหญ่ที่เคารพ โดยการเชื่อมโยงบทเรียนให้เข้ากับสถานการณ์ใน ขณะนั้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวันได้ โดยกิจกรรมนี้มีการบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ดังนี้

- ภาษาไทย ฝึกทักษะการเขียน การเรียนรู้ระดับภาษา การเลือกใช้คำให้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคคลและกาลเทศะ เป็นต้น
- ศิลปะ การจัดวางองค์ประกอบ ภาพถ่าย สี ของการ์ดอวยพรให้มีความสวยงามและน่าสนใจ เป็นต้น
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในการออกแบบและสร้างสรรค์การ์ด รวมทั้งการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรม Microsoft teams ในการเรียนและมีส่วนร่วมกับการทำกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 การระบุโมโนทัศน์ ก่อนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนทำการวิเคราะห์โมโนทัศน์หลักที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ว่า การเขียนการ์ดอวยพรให้แก่ผู้ใหญ่ที่เคารพนั้นแตกต่างจากการเขียนคำอวยพรปีใหม่ให้เพื่อนหรือบุคคลอื่น ๆ เนื่องจากต้องคำนึงระดับภาษาที่เขียน การเลือกใช้คำในการเขียนให้ถูกต้องตามกาลเทศะ รวมถึงการเลือกรูปภาพ หรือเลือกรูปภาพที่เป็นฝีมือของนักเรียนถ่ายเองมาใช้ในการออกแบบการ์ดให้มีความสวยงาม เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่ดี ส่งมอบความรัก ความห่วงใย ให้กับบุคคลที่นักเรียนมอบให้ได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ 3 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้สอนกำหนดจุดประสงค์ของกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ ดังนี้

1. นักเรียนเขียนคำอวยพรปีใหม่ให้แก่ผู้ใหญ่ที่เคารพได้ถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ (K)
2. นักเรียนสามารถทำการ์ดอวยพรปีใหม่ให้แก่ผู้ใหญ่ที่เคารพด้วยตนเองได้ (P)



3. นักเรียนปฏิบัติตามกฎ มีส่วนร่วมในกิจกรรม รวมทั้งมีความรับผิดชอบต่องานที่มอบหมาย (A)

ขั้นที่ 4 การกำหนดสาระการเรียนรู้ ซึ่งเป็นองค์ความรู้เรื่องหลักการเขียนคำอวยพรและการจัดทำการ์ดที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** เป็นการเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนรู้ภาพรวมของกิจกรรมวันนี้ว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องใด ในขั้นนี้ผู้สอนตั้งคำถามและกระตุ้นให้นักเรียนเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับเทศกาลปีใหม่ในยุควิกฤตโควิด-19 ของตนเอง เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเข้ากับบทเรียน

2. **ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้** เป็นขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อฝึกทักษะ ในขั้นนี้นักเรียนดูวิดีโอทัศน์ เรื่องการเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์กับบทเรียน ศึกษาหลักการเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ รายละเอียดและลักษณะของงานรวมทั้งคำสั่งในการมอบหมายงาน หลังจากนั้นผู้สอนจะตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้รับจากการดูวิดีโอทัศน์ และผู้สอนให้เวลานักเรียนลงมือจัดทำการ์ดอวยพรปีใหม่ให้แก่ผู้ใหญ่ที่เคารพ โดยนักเรียนสามารถเลือกใช้อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระตามความถนัดของนักเรียนได้ และส่งงานใน Assignment โปรแกรม Microsoft teams

3. **ขั้นสรุป** ผู้สอนตรวจงานและให้ผลย้อนกลับ (feedback) การทำงานของนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้นักเรียนนำไปปรับปรุงแก้ไขชิ้นงานให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 6 การกำหนดสื่อและแหล่งเรียนรู้ ผู้สอนได้สร้างสรรค์สื่อวิดีโอทัศน์ เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์

ขั้นที่ 7 การกำหนดการวัดและประเมินผล ผู้สอนออกแบบแนวทางในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยประเมินจากชิ้นงาน ซึ่งแบ่งเกณฑ์การประเมินเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความถูกต้อง ด้านการใช้ภาษา และด้านความสวยงาม ควบคู่ไปกับการประเมินตามสภาพจริง การสังเกตพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความสำคัญกับพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุป

ผลจากการสร้างสรรค์สื่อและจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Instruction) เรื่อง การเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ ในห้องเรียนออนไลน์ (Online learning) วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการเขียนการ์ดอวยพรปีใหม่ให้แก่ผู้ใหญ่ที่เคารพได้ดี มีคะแนนอยู่ในเกณฑ์ระดับดีถึงดีมาก รวมทั้งนักเรียนส่วนใหญ่ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด



ตัวอย่างผลงานนักเรียน



ภาพที่ 5-8 ตัวอย่างผลงานนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

ยุวธิดา คำปวน. (2560, มกราคม-เมษายน). การบูรณาการ: เส้นทางแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.

วารสารการบริหารและนิเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยสารคาม. 8(1). หน้า 25-38.

ศุภวรรณ สัจจิตพิบูล. (2560). การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ. เอกสารประกอบการสอนวิชา ศษ 331 วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



สื่อวีดิทัศน์การสอนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ในรูปแบบการสอนโดยใช้ ศิลปะเป็นฐาน (Art based learning) เรื่องการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อาจารย์ธัญญา นวนกระโทก
ศูนย์พัฒนาทักษะทางภาษาไทย

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย มุ่งให้ผู้เรียนพัฒนาและฝึกฝนทักษะภาษาไทย ประกอบด้วยทักษะการฟังและดู การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะเน้นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะภาษาไทย บูรณาการกับความรู้และทักษะในวิชาอื่น ๆ สร้างสรรค์ผลงานของตนเองตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อ COVID-19 ในปัจจุบัน ทำให้ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Microsoft teams ผู้สอนจึงสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ ร่วมกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ใน Microsoft teams และใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning) ในการเรียนการสอน เรื่อง การเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะการเขียน และส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

สื่อการสอนออนไลน์

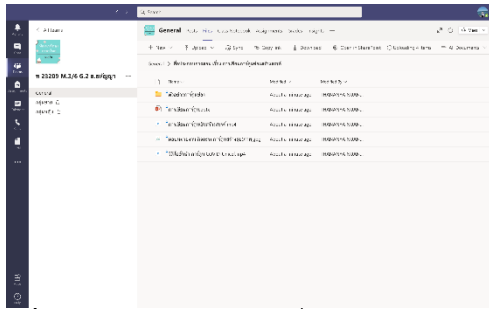
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ เรื่อง การเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ ผู้สอนใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบวีดิทัศน์ ได้แก่ วีดิทัศน์การ์ตูนCOVID-19 วีดิทัศน์เรื่องการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์และใช้เครื่องมือต่าง ๆ ใน Microsoft teams ได้แก่ การอัปโหลดสื่อการสอนต่าง ๆ ไว้ใน files เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้ามาเปิดดูย้อนหลัง และการสร้าง Assignment เพื่อให้นักเรียนส่งงานและรับผลย้อนกลับ (feedback) จากครูผู้สอนเพื่อปรับปรุงพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ต่อไป



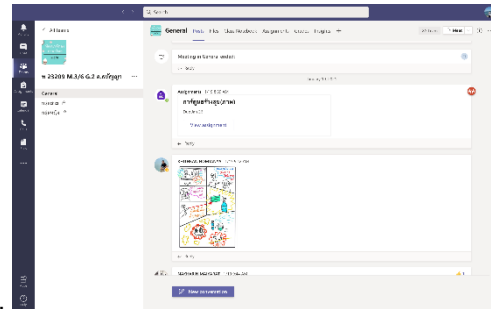
ภาพที่ 1 วีดิทัศน์การ์ตูนCOVID-19.



ภาพที่ 2 วีดิทัศน์เรื่องการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์



ภาพที่ 3 การสร้าง files รวมถึงการสอน



ภาพที่ 4 การสร้าง Assignment ใน Microsoft teams

รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning)

Arts based learning is the instrumental use of artistic skill, processes and experiences as educational tools to foster learning in non-artistic disciplines and domain. (Harvey Seifter, 2018: online) ซึ่งแปลความหมายได้ดังนี้ “การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน เป็นการนำทักษะด้านกระบวนการและประสบการณ์ทางศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในสาขาและวิชาที่ไม่ใช่ศิลปะ”

อดิยศ สรรคบุรณารักษ์ (2559) ศึกษาเรื่องการพัฒนา รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่มีการนำศิลปะมาเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการสร้างจินตนาการของนักศึกษาในรายวิชาอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากวิชาศิลปะที่ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตร เป็นกลยุทธ์ในการสร้างจินตนาการผู้เรียน เป็นทักษะที่สำคัญในยุคศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงเลือกใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art Based Learning) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เกิดความนับถือตนเองและเต็มใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งจะสามารถทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการเขียน และส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้

กิจกรรมการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์

การ์ตูนช่อง คือ ทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่งที่ประกอบด้วยรูปภาพที่จัดเป็นช่อง ๆ และข้อความที่อยู่ในบอลูน คำพูด หรือเป็นคำบรรยาย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์ โดยกิจกรรมครั้งนี้ นักเรียนจะได้สร้างสรรค์ผลงานการเขียนการ์ตูนช่อง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลตนเองในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อ COVID-19 ในสถานที่ต่าง ๆ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจ** เป็นการสร้างความสนใจของผู้เรียนให้รู้ภาพรวมของกิจกรรมวันนี้ว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องใด ในขั้นนี้นักเรียนดูวิดีโอที่การ์ตูนช่องเกี่ยวกับการดูแลตนเองในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อ COVID-19
2. **ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้** เป็นขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการลงมือปฏิบัติ ในขั้นนี้นักเรียนดูวิดีโอที่การ์ตูนช่องเรื่องการเขียนการ์ตูนช่องสร้างสรรค์เพื่อศึกษาความหมาย ขั้นตอนการเขียนการ์ตูนช่อง ตัวอย่างการ์ตูนช่อง และการมอบหมายงาน เมื่อนักเรียนดูวิดีโอที่การ์ตูนช่องจะตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ และอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้รับจากการดูวิดีโอที่การ์ตูนช่อง จากนั้นให้เวลานักเรียนลงมือปฏิบัติเขียนและวาดชิ้นงานการ์ตูนช่อง COVID-19 โดยนักเรียนสามารถเลือกใช้



อุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระตามความถนัดของนักเรียนได้ และส่งงานใน Assignment โปรแกรม Microsoft teams

3. **ขั้นสรุป** ครูให้ผลย้อนกลับการทำงานของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนนำไปปรับปรุงแก้ไขชิ้นงานให้ดียิ่งขึ้น

สรุป

ผลจากการใช้สื่อวีดิทัศน์ในการสอนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะภาษาไทย ในรูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art based learning) พบว่านักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และผลงานการเขียนการ์ตูนของนักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ในระดับดีถึงดีมาก

ตัวอย่างผลงานนักเรียน

ผลงานการเขียนการ์ตูนช่อง ในหัวข้อ COVID-19 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



รายการอ้างอิง

อติยศ สรรคบุรานุรักษ์. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. (วิชาหลักสูตรและการสอน). นครปฐม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://bit.ly/2A90sFx>

Harvey Seifter. (2018). **Arts-Based Learning**. Retrieved October 12, 2018, from <http://www.artofsciencelearning.org/arts-based-learning/>



การเรียนการสอนรูปแบบ Project Based Learning (PBL)

การจัดการเรียนรู้แบบ PBL คือการใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นการเรียนการสอนที่จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนด้วยประสบการณ์จริง กล่าวคือการนำความสนใจที่เกิดจากผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรม ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นกลุ่ม จนได้องค์ความรู้ใหม่หรือผลงานใหม่ นอกจากนี้ผู้เรียนมีทักษะการเขียนวิธีการทำงานและผลการทำกิจกรรมอย่างเป็นรูปธรรม ดุษฎี โยธเลาและคณะ (2557) เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไว้ 6 ขั้นตอน ผู้เขียนจะกล่าวถึงรายละเอียดกิจกรรม “เนื้อดีทำนองเดิม” ในแต่ละขั้นตอนไปพร้อมกัน ดังนี้

1. ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน ผู้สอนให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการทำงานก่อนการเรียนรู้ ในกิจกรรมผู้สอนได้ให้ความรู้เกี่ยวกับภาษาที่ใช้ในเพลงสมัยใหม่ และเปิดวิดีโอทัศน์การออกแบบงานเพลง
2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้สอนเตรียมกิจกรรมที่จะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ในกิจกรรมผู้สอนให้นักเรียนบอกเพลงที่ชื่นชอบ ชื่อศิลปิน พร้อมเหตุผลสั้น ๆ จากนั้นเปิดวิดีโอทัศน์ตัวอย่างเพลงดัดแปลงและชี้แจงกิจกรรม
3. ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มสืบค้นข้อมูล วางแผน ระดมความคิด และแบ่งหน้าที่ ในกิจกรรมผู้สอนได้ใช้โปรแกรม Microsoft Teams เครื่องมือ Add Channel เพื่อสร้างห้องประชุมกลุ่มย่อยออนไลน์ โดยให้ผู้เรียนแบ่งหน้าที่ และตกลงกันเพื่อเลือกหัวข้อและเพลงต้นฉบับ
4. ขั้นสืบค้นข้อมูล ในขั้นนี้มีแนวทางปฏิบัติสำหรับผู้เรียนในการทำกิจกรรม ดังนี้
 - 4.1 ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามหัวข้อที่กลุ่มสนใจ
 - 4.2 ผู้เรียนปฏิบัติหน้าที่ของตนตามข้อตกลงของกลุ่มพร้อมทั้งร่วมมือกันปฏิบัติกิจกรรม
 - 4.3 ผู้เรียนร่วมกันเขียนสรุปรายงานจากงานที่ทำ แล้วส่งงานใน Post ที่ผู้สอนสร้างขึ้น
5. ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรมดังกล่าว
6. ขั้นนำเสนอผลงาน ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ โดยออกแบบกิจกรรมหรือจัดเวลาให้

ในกิจกรรมผู้สอนให้ผู้เรียนส่งงานใน Assignment ผู้สอนเผยแพร่ผลงานผู้เรียนในสัปดาห์สุดท้ายของกิจกรรม การผลิตสื่อการเรียนการสอนทักษะภาษาออนไลน์ในกิจกรรม “เนื้อดีทำนองเดิม” ผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบ PBL นั้นสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านทักษะภาษาแบบออนไลน์ ทั้งทักษะการฟังที่ได้จากการฟังเพลงต้นฉบับ ทักษะการพูดที่เกิดจากการประชุมงานเป็นกลุ่ม ทักษะการอ่านเกิดจากการชี้แจงกิจกรรมต่าง ๆ และทักษะการเขียนในเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนไประดมความคิดช่วยกัน นอกจากนี้ยังมีทักษะในด้านอื่น ๆ อาทิ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์และการคิดแก้ปัญหา ทักษะเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) ผู้เรียนจะสามารถเข้าถึงและจัดการกับข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถทำการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะชีวิตและการประกอบอาชีพ (Life and Career Skills) ผู้เรียนจะสามารถทำงานเป็นกลุ่ม มีภาวะผู้นำ และมีความรับผิดชอบเป็นต้น

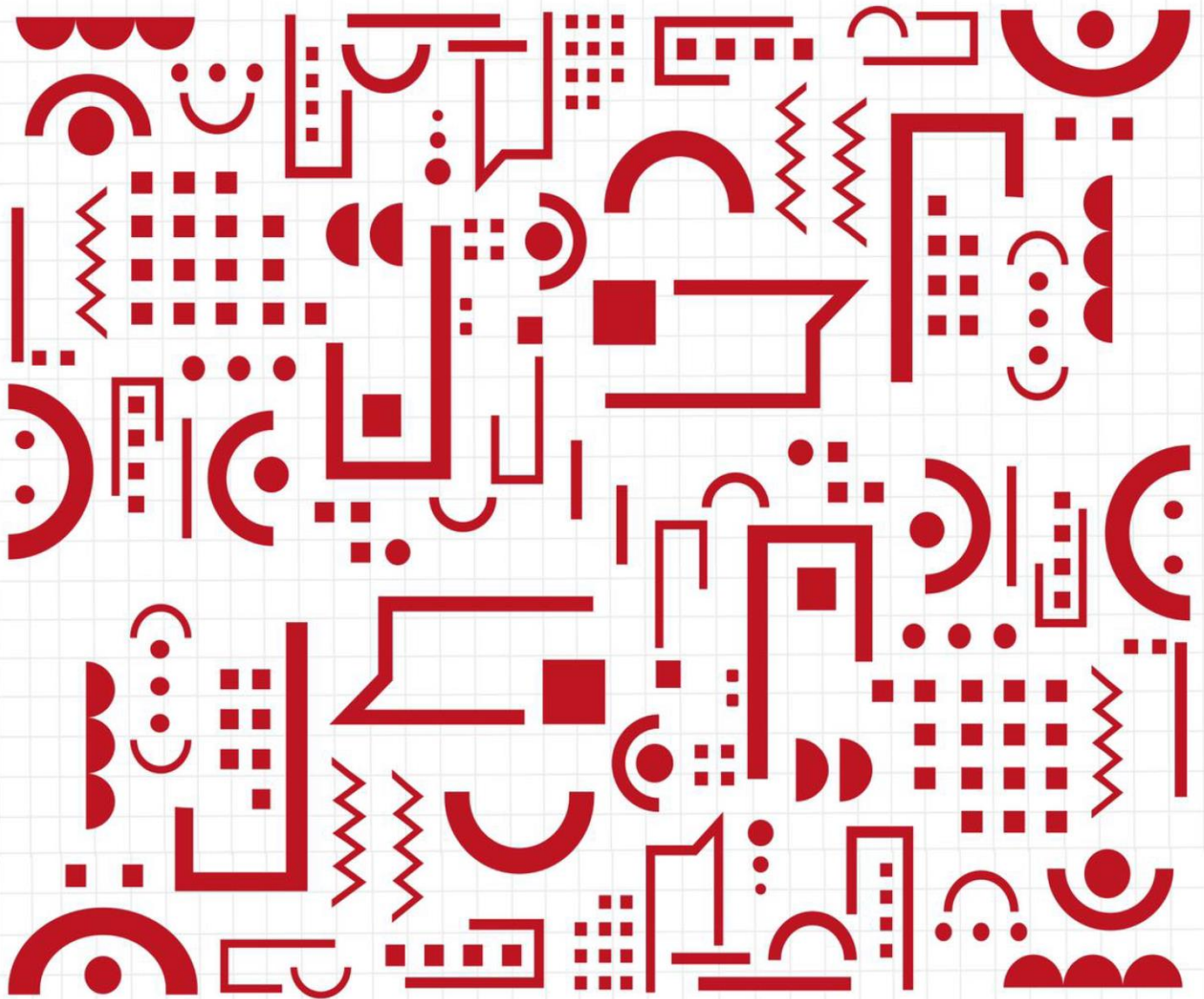
รายการอ้างอิง

ดุษฎี โยธเลา และคณะ. (2557). การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ทิพย์วิสุท



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

วิชาเอกนันทนาการและ ภาษาเพื่อการท่องเที่ยว





การใช้สื่อการสอนออนไลน์ รายวิชาโปรแกรมการท่องเที่ยว นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563

อาจารย์ปภณ มะโน

วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว

การเรียนการสอนในรายวิชาโปรแกรมการท่องเที่ยว นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (พ30288) วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและค้นคว้าความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการจัดโปรแกรมการท่องเที่ยวในรูปแบบต่างๆ ให้รู้ถึงการวางแผน การคำนวณเวลาและการเดินทางทำกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ให้รู้จักกระบวนการและขั้นตอนของการไปท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ รู้จักการปฏิบัติตนตามประเพณี และสามารถเป็นผู้จัดกิจกรรมและเป็นผู้นำเที่ยวอย่างมืออาชีพ

โดยกระบวนการเรียนการสอนและการสร้างสื่อ ในช่วงการเรียนการสอนออนไลน์ โดยใช้โปรแกรม Microsoft Teams ในการดำเนินจัดการเรียนการสอน มีขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการสอน 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
2. ขั้นสอน
3. ขั้นอธิบายสาธิต
4. ขั้นปฏิบัติ
5. ขั้นสรุป

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ครูผู้สอนสร้างกิจกรรมนันทนาการนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้โปรแกรม PowerPoint ในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับรายวิชาและยังเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้



จงเดาคำที่หายไปให้ถูกต้อง

พระตำหนักแก้ว..... ล้อมรอบสวนสน.....
เกาะแกร์ดหลังฝน..... วัดถ้ำนางพระ.....
เลื่องลือเรียน..... งานน้อยลู่คู่ยี่ราช.....



นี่คือหอคอยอะไรเอ่ย?



จงเดาคำที่หายไปให้ถูกต้อง

ประตูกาศ..... ไหว้เสด็จในกรมฯ ชมไร่.....
แห่หาดทราย..... ตกกล้วยเล็บ..... ชนช่อวัง.....



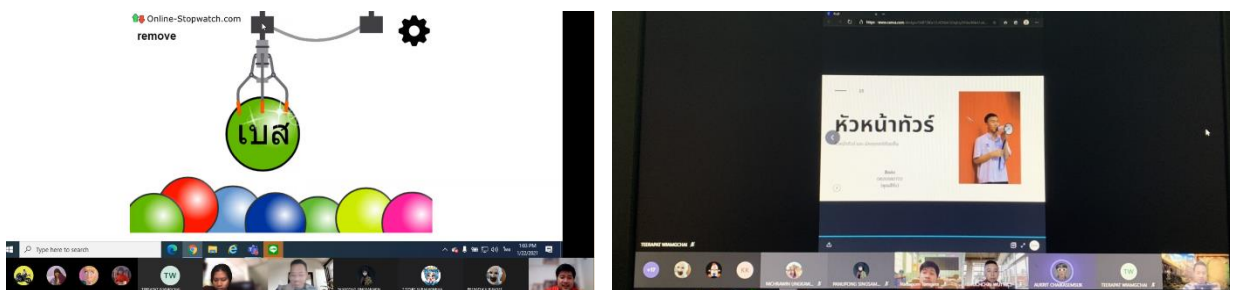


4. ชั้นปฏิบัติ

ครูให้นักเรียนสร้างโปรแกรมการท่องเที่ยวจังหวัดเมืองรองโดยกำหนดให้นักเรียนหาข้อมูลดังนี้

- 1.พาหนะที่ใช้ในการนำเที่ยว (Transportation)
- 2.โรงแรมหรือที่พัก (Hotel)
- 3.ภัตตาคารหรือร้านอาหาร (Restaurant)
- 4.สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction)
- 5.การบริการนำเที่ยว หัวหน้าทัวร์ (Tour Leader and Guide)
- 6.แหล่งซื้อของ (Shopping Places)

โดยกำหนดกลุ่มผู้เข้าร่วมในการจัดกิจกรรม วัน เวลาและสถานที่เพื่อให้นักเรียนฝึกการสร้างโปรแกรม



แล้วนำเสนอเพื่อให้นักเรียนได้ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้อย่างสมบูรณ์

5. ชั้นสรุป

การเรียนรู้วิชาโปรแกรมการท่องเที่ยวในรูปแบบออนไลน์ ครูผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนในรูปแบบปฏิบัติกิจกรรม มีการแสดงบทบาทสมมุติในการเป็นมัคคุเทศก์ และออกแบบกิจกรรมที่ใช้สำหรับการท่องเที่ยว เมื่อนักเรียนนำเสนอ ครูผู้สอนนำผลงานมาวิพากษ์ ปรับปรุง และให้นักเรียนแก้ไข โดยการอธิบายเสนอแนะให้นักเรียนมีความเข้าใจถึงกระบวนการมากยิ่งขึ้น และพัฒนาให้นักเรียนสร้างขึ้นเพื่อสามารถประกอบอาชีพธุรกิจการท่องเที่ยวได้

ผลที่ได้รับจากการใช้สื่อการสอนออนไลน์ในรายวิชาโปรแกรมการท่องเที่ยว ครูมีแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน มีแบบบันทึก มีแบบประเมินโปรแกรมการท่องเที่ยว โดยพบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างโปรแกรมการท่องเที่ยวมากขึ้นและสามารถออกแบบโปรแกรมการท่องเที่ยวรายบุคคลได้ และนักเรียนมีกระบวนการคิด การแก้ไขปัญหาในการจัดโปรแกรม



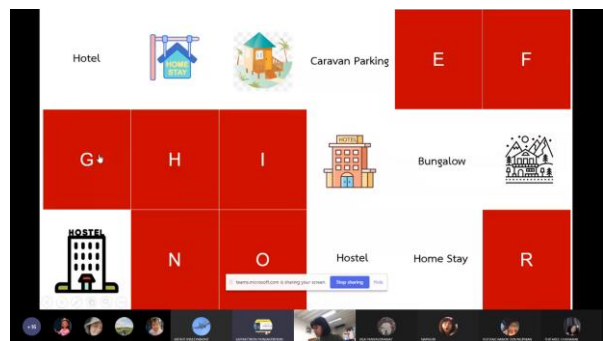
การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 วิชาพื้นฐานการท่องเที่ยว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์อัยลดา หอมไม่หาย
วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว

ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่ส่งผลกระทบและเป็นอุปสรรคต่อการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา โดยมีความเสี่ยงต่อผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งแนวทางปฏิบัติตามมาตรการความปลอดภัยและการรักษาระยะห่าง จึงจำเป็นต้องประยุกต์และพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานการท่องเที่ยวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว จึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Microsoft teams ที่มีฟังก์ชันสำหรับการศึกษาให้เลือกใช้ อาทิ Video Conference, Assignment, Chat, Chanel, Hub ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงผู้สอน เนื้อหาวิชา และสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ในห้องเรียนออนไลน์ โดยการจัดการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถแบ่งประเภทของธุรกิจที่พักและโรงแรมได้ และสามารถนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันและการเลือกแหล่งที่พักที่เหมาะสมสำหรับการท่องเที่ยวได้ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

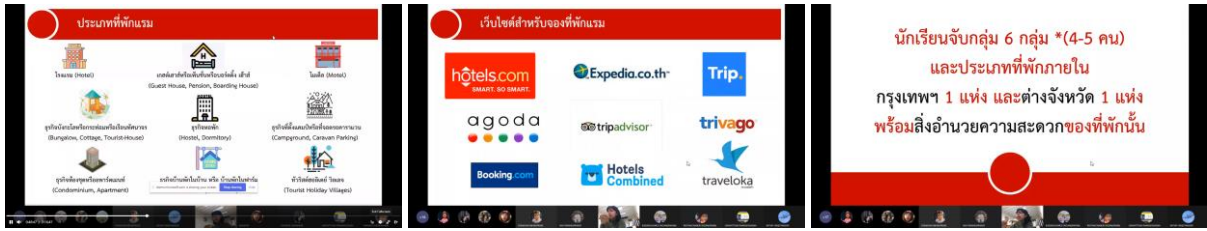
ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนสร้างบรรยากาศในห้องเรียน โดยกล่าวทักทายผู้เรียนพร้อมเช็คชื่อเข้าชั้นเรียน และสอบถามผู้เรียนถึงสาระการเรียนรู้ในวันนี้ เสมือนอยู่ในห้องเรียนจริง จากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนได้จับกลุ่ม 6 กลุ่ม และปฏิบัติกิจกรรมจับคู่เปิดแผ่นป้ายเกี่ยวกับหัวข้อธุรกิจที่พักและโรงแรมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม โดยเรียงลำดับจากกลุ่มที่ 1, 2, 3, 4, 5, และ 6 ตามลำดับ ผู้เรียนได้ปฏิบัติ เรียนรู้แบบร่วมมือ และเกิดบรรยากาศความท้าทายในห้องเรียนออนไลน์ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาสาระที่จะได้เรียนรู้ในครั้งนี้



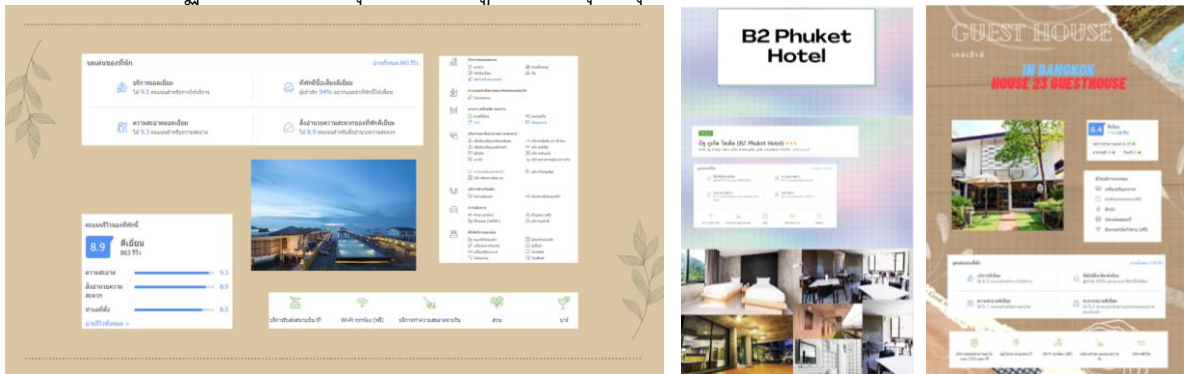
ขั้นที่ 2 ขั้นการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนบรรยายเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในเรื่องธุรกิจที่พักและโรงแรม ผ่านสื่อการสอนรูปแบบ Power Point หัวข้อประเภทธุรกิจที่พักและโรงแรม การแบ่งมาตรฐานที่พักและโรงแรม และเว็บไซต์สำหรับจองที่พัก โดยการใช้การแชร์ผ่านหน้าจอออนไลน์ และตั้งคำถามให้นักเรียนตอบระหว่างการจัดการเรียนการสอนเพื่อทบทวนความเข้าใจ โดยใช้ฟังก์ชันการยกมือของระบบ Microsoft Team และจูงใจผู้เรียนโดยให้คะแนนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน



ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ

ผู้สอนให้ผู้เรียนจับกลุ่ม 6 กลุ่ม จำนวน 4-5 คน และกำหนดหัวข้อธุรกิจที่พักและโรงแรม 6 ประเภท และให้ผู้เรียนเลือก 1 ประเภท โดยวิธีการสุ่มเปิดแผ่นป้าย และผู้เรียนลงปฏิบัติค้นคว้าหาข้อมูลธุรกิจที่พักและโรงแรมในประเภทที่กลุ่มสุ่มได้ โดยหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดให้หาข้อมูล คือ ที่พักภายในกรุงเทพฯ และปริมณฑล 1 แห่ง ต่างจังหวัด 1 แห่ง รวม 2 แห่ง พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวกของที่พักรันั้นๆ โดยรายละเอียดงาน คือ ประเภทธุรกิจที่พักและโรงแรม, ชื่อสถานที่พัก, ภาพประกอบที่พัก และสิ่งอำนวยความสะดวกภายในที่พัก และตัวแทนกลุ่มเพียง 1 คนเป็นผู้ส่งงาน เป็นไฟล์ภาพ PDF หรือ Word และนำเสนอ หลังจากนั้นผู้สอนได้สร้าง Group Chanel จำนวน 6 ห้อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มย่อย ซึ่งผู้สอนสามารถเข้าร่วมและเข้าถึงการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มย่อยของผู้เรียนได้ทุกกลุ่ม ผ่านวีดีโอและช่องทางสนทนา



ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป

ผู้สอนเรียกรวมและให้ผู้เรียนเข้าห้องเรียนออนไลน์ให้เรียบร้อย จากนั้นผู้สอนสรุปผลการจัดการเรียนการสอนในหัวข้อธุรกิจที่พักและโรงแรม และสอบถามความคิดเห็น-ข้อเสนอแนะแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสอบถามประเด็นเนื้อหาก่อนจบการเรียนการสอนในครั้งนี้ และนัดหมายการเรียนการสอนในคาบต่อไป

ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ พบว่า ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่มีไปปฏิบัติได้ตามสถานการณ์ที่ต้องใช้ความรู้ต่างๆ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ และข้อเสนอแนะสำหรับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้สอนต้องพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อการสอนที่ตอบโจทย์กับผู้เรียน เพื่อกระตุ้น จูงใจ และสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้เสมือนห้องเรียนจริง และประยุกต์เทคโนโลยีให้เข้ากับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะได้รับความรู้ สามารถปฏิบัติ และนำไปใช้ได้ ตลอดจนทำให้การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล



การเรียนการสอนเรื่องรูปแบบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม บนห้องเรียนออนไลน์วิชาพัฒนาทักษะชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

อาจารย์ชญานี ขวัญชูช
วิชาเอกนั้นทางการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว

การเรียนการสอนในรายวิชาทักษะชีวิต (พ 30282) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนในรูปแบบห้องเรียนออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ผู้สอนมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนมีขั้นตอนดังนี้

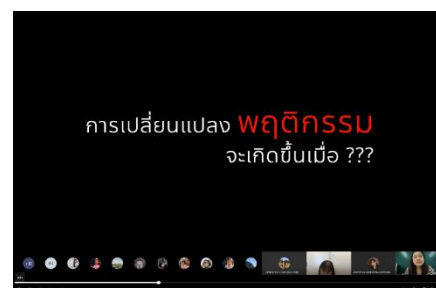
ขั้นนำสู่เนื้อหา

1. ผู้สอนทักทายผู้เรียน และละลายพฤติกรรม โดยการสำรวจความคิดเห็นต่างๆ เช่น วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไร ? ผ่านเครื่องมือ Form ของ Microsoft Teams ทางช่องแชท ให้ผู้เรียนเลือกโหวตได้ 1 คำตอบ และคำตอบนั้นจะขึ้นผลคะแนนแต่ละหัวข้อแบบ Real Time เป็นการเพิ่มหัวข้อในการสนทนาของผู้สอนกับผู้เรียน (สามารถเพิ่มคำถามระหว่างสอน เพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน)



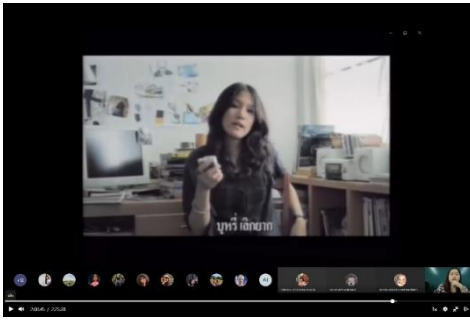
2. กิจกรรม เกม เตรียมความพร้อมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผู้สอนใช้ Power Point เป็นสื่อในการเล่นเกมนปริศนา เพื่อฝึกทักษะการสังเกตพฤติกรรมให้บุคคล

3. การตั้งคำถามเพื่อเปิดการเรียนรู้ สะท้อนความคิด ประสบการณ์ และการเรียนรู้ของผู้เรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อตั้งผู้เรียนเข้าสู่เหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ผู้สอนจึงสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์นั้นเข้ากับเนื้อหาในบทเรียนทักษะชีวิต เช่น “เหตุการณ์ใดที่ส่งผลให้เราเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง”





ดำเนินการสอนเนื้อหา / บทเรียน



เรียนรู้อ่านสื่อต่างๆ ที่เป็นวีดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว ผู้เรียนจะสามารถจดจำเนื้อเรื่อง และเชื่อมโยงอารมณ์ของตนเองในการดูสื่อชิ้นนั้นได้เป็นอย่างดี เช่น คลิปสอน “โฆษณา สสส. เลิกบุหรี่เพื่อแม่” (เป็นวิดีโอที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยมีบุคคลสำคัญเป็นปัจจัยหลัก)

2. ผู้สอนใช้คำถามเชื่อมโยงเนื้อหาในข่าว และวิดีโอ ร่วมกับประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้เรียน ชวนให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมแนวคิดในการแก้ปัญหา โดยคำถามเชื่อมโยงนั้นจะเป็นคำถามปลายเปิดเชิงลึก คือ นำคำตอบที่ได้จากผู้เรียนกลับมาเป็นคำถามเพื่อให้ข้อมูลที่ได้รับมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น “ทำไมนักเรียนถึงคิดว่าเหตุการณ์นั้นเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เราเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง”



3. กิจกรรมท้ายบทเรียน “ให้ผู้เรียนศึกษาข่าวสังเวยโค๊ชและนักไตรกีฬา “โสมขาว” เหตุ “บูลลี่” ดาวรุ่งจนฆ่าตัวตาย” เขียนสรุปสาระสำคัญของข่าวดังนี้

- 3.1 เขียนสรุปสาระสำคัญของข่าวเป็นแผนผังความคิด
- 3.2 จากเนื้อหาข่าว นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมใดควร ไม่ควรปฏิบัติตาม เพราะเหตุใด
- 3.3 ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เคยพบเห็น หรือเกิดขึ้นกับตัวเอง

เพื่อให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ผ่านมา ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในตนเอง และสามารถนำไปปรับใช้ในอนาคต

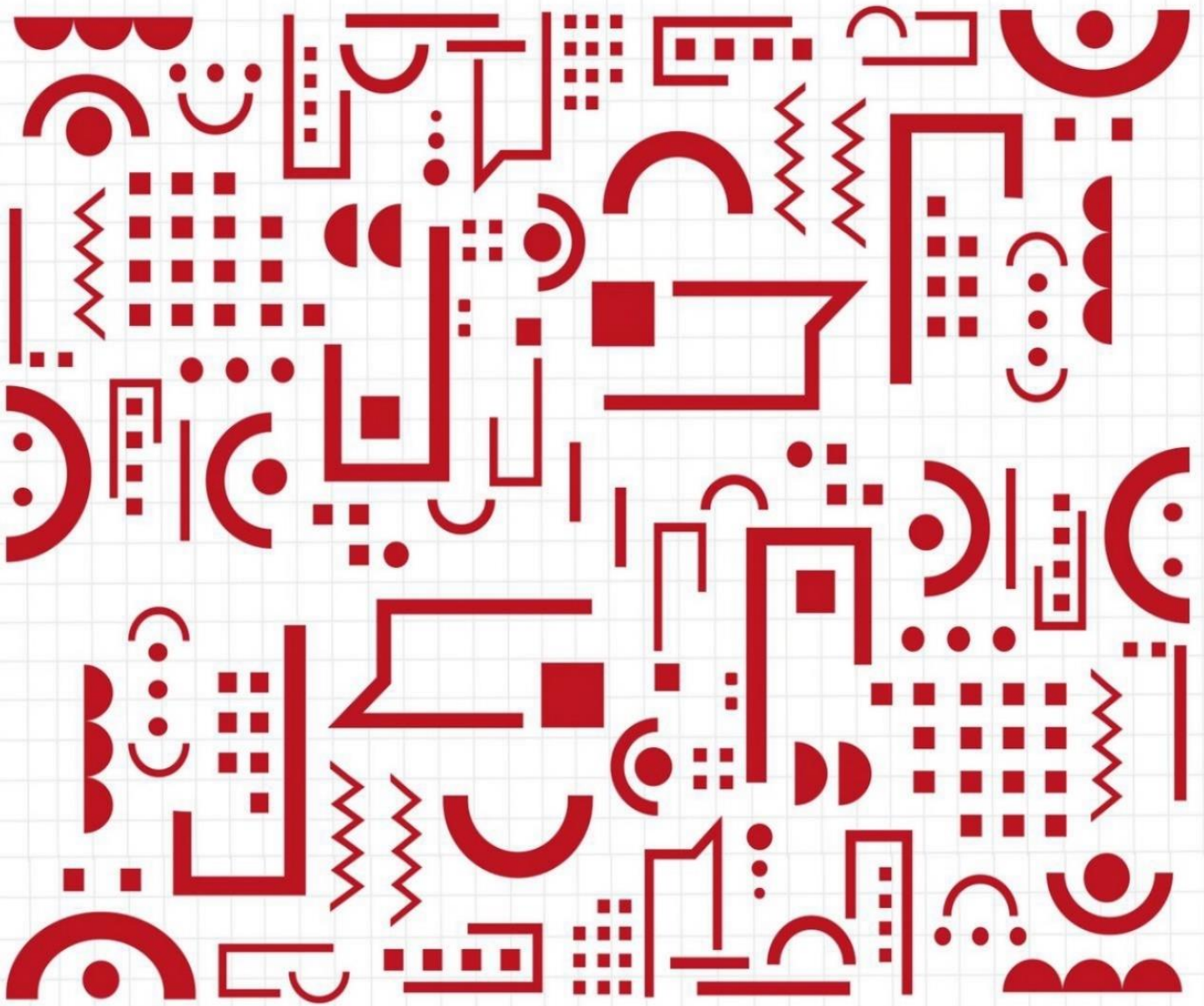
ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ จากการที่ผู้สอนดำเนินการดังกล่าวข้างต้น พบว่าผู้เรียนสามารถนำเสนอความคิดเห็น ของทักษะชีวิตจากการดูหนังสือ และอธิบายให้เพื่อนเข้าใจได้ ผู้เรียนมีความตั้งใจ และความพร้อมในการทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนสามารถบอกขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถยกตัวอย่างปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์จริง และไม่มีผู้เรียนคนใดหัวเราะ หรือตลกกับประสบการณ์ของเพื่อนร่วมชั้นเรียน





โรงเรียนสาริด
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ลูกเสือ-เนตรนารี





การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ในรายวิชาลูกเสือ-เนตรนารี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

อาจารย์ปภณ มะโน

อาจารย์อัยลดา หอมไม่หาย

อาจารย์ชญาณี ขวัญชูนุช

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนลูกเสือ-เนตรนารี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 รอบที่ 2 ในประเทศไทยได้เพิ่มมากขึ้น จึงส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาลูกเสือ-เนตรนารีของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ด้วยสาเหตุดังกล่าวหน่วยงานกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนลูกเสือ-เนตรนารีจึงต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้ทันต่อสถานการณ์ และในยุคปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงผู้เข้าใช้ได้อย่างครอบคลุมเป็นช่องทางและโอกาสในการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ จึงส่งเสริมผู้เรียนได้เรียนรู้ ศึกษาโดยการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ Online ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ในคาบเรียนที่ 8 – 9 จำนวน 2 คาบเรียนต่อสัปดาห์ ซึ่งการเรียนการสอนรายวิชานี้ที่เน้นการปฏิบัติ จึงจำเป็นต้องประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ๆที่สร้างสรรค์ แรงจูงใจให้กับผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนจึงได้ผลิตสื่อการสอนที่ให้ความรู้และเหมาะสมสำหรับลูกเสือ-เนตรนารี โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ผ่านสื่อคลิปวิดีโอที่สนุกสนาน และสอดแทรกสาระความรู้ตามกระบวนการของลูกเสือ มีขั้นตอนในการเรียนการสอนที่ระบุไว้ในการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาลูกเสือดังนี้ (พิธีการลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่:สำนักงานลูกเสือแห่งชาติ 2560)

ขั้นตอนที่ 1 พิธีเปิดประชุมกอง (พิธีการ) ชักธง-สวดมนต์-สงบนิ่ง-ตรวจ-แยก

ขั้นตอนที่ 2 เพลงหรือเกมกิจกรรม (สนุกสนานผ่อนคลายก่อนเริ่มเรียน)

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนการสอน (ตามหลักสูตร)

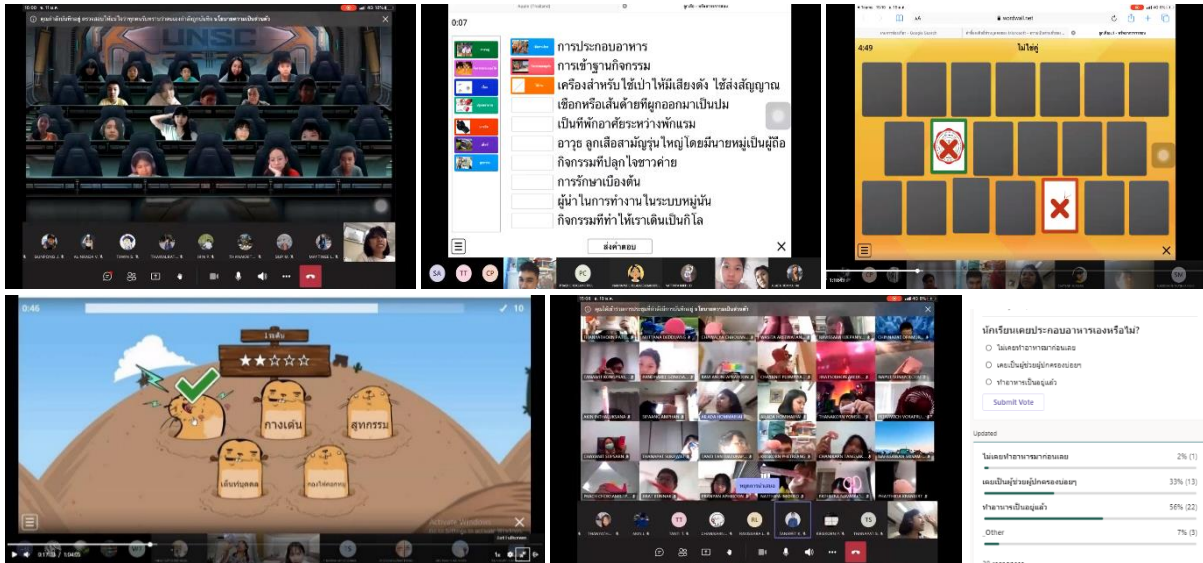
ขั้นตอนที่ 4 เรื่องสั้นที่เป็นคติ (ข้อคิด เรื่องเล่า การทบทวนบทเรียน)

ขั้นตอนที่ 5 พิธีปิดประชุมกอง (พิธีการ นัดหมาย-ตรวจเครื่องแบบ-ชักธงลง-เลิก)

ดังนั้นการเรียนการสอนออนไลน์ไม่สามารถที่จะปฏิบัติตามขั้นตอนได้และกลุ่มผู้เรียนแต่ละระดับชั้นมีจำนวนมาก อาจารย์ผู้สอนจึงปรับแผนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน

ผู้สอนได้ใช้สื่อการสอนรูปแบบของเกมส์ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์สำเร็จรูป Wordwall และ Microsoft PowerPoint ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับหัวข้อรายวิชานั้นๆ โดยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเล่นเกมสักระหว่างบุคคลเป็นการสร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ก่อนเข้าสู่ขั้นกิจกรรมการเรียนการสอนลำดับไป



ขั้นตอนที่ 2 กิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้สอนได้จัดการเรียนการสอนผ่านสื่อการสอนรูปแบบ Video ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams ที่มีฟังก์ชันเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีหัวข้อดังนี้ วิชาการกางเต็นท์ วิชาการก่อกองไฟ วิชาการประกอบอาหาร วิชาการอบรมนายหมู่ วิชาความปลอดภัยในการจัดกิจกรรม ทั้งนี้ยังให้นักเรียนได้ทำข้อสอบก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้ฟังก์ชันแบบทดสอบที่สามารถแสดงข้อมูลคะแนน วันและเวลาในการส่งคำตอบของผู้เรียนได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนตั้งใจเรียนในการเรียนออนไลน์ และยังมีอาร์พโพลด์วีดีโอลงในโปรแกรม YouTube ในบุคคลที่สนใจสามารถนำไปศึกษาต่อได้ (ช่อง YouTube ครูตูนแคมป์ ย่าง ปั้งมัย, 2564)

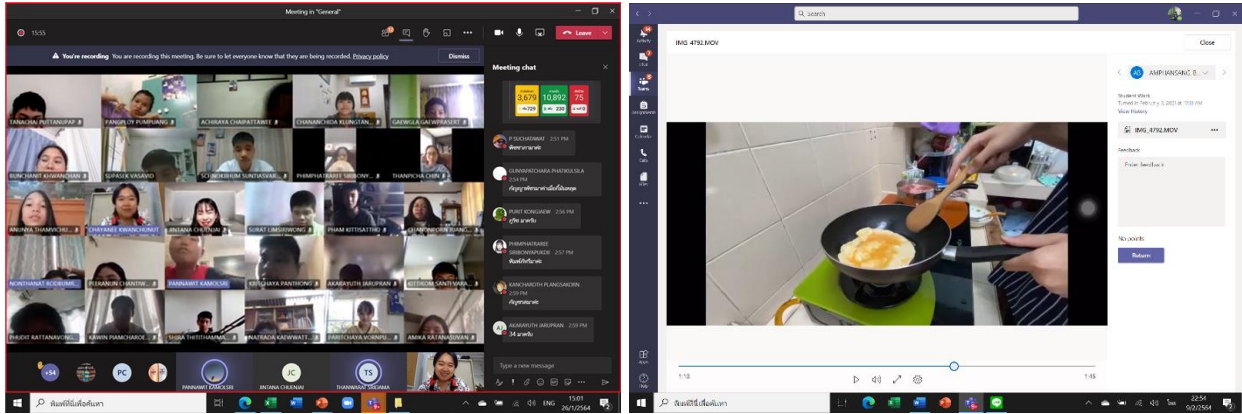


ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

หลังจากสิ้นสุดการรับชมเนื้อหาจากสื่อการสอน Video หัวข้อต่างๆ ดังนี้ วิชาการกางเต็นท์ วิชาการก่อกองไฟ วิชาการประกอบอาหาร วิชาการอบรมนายหมู่ และวิชาความปลอดภัยในการจัดกิจกรรม อาจารย์ผู้สอนได้ตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาความรู้หลังการเรียน โดยใช้วิธีการแข่งขันเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ซึ่งกำหนดให้ใช้การพิมพ์คำตอบในกล่องสนทนาบน Microsoft Teams เป็นช่องทางในการตอบคำถาม และอาจารย์ผู้สอนสรุปเนื้อหาทั้งหมดอีกครั้ง

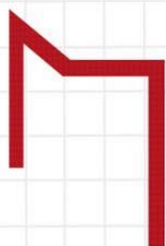


ในหัวข้อวิชาการประกอบอาหาร อาจารย์ผู้สอนได้มอบหมายกิจกรรมท้ายบทเรียน ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ และบันทึกเป็น Video สาธิตขั้นตอน “การทอดไข่” โดยอยู่ในความดูแลของผู้ปกครองอย่างใกล้ชิด กำหนดให้ผู้เรียนส่งชิ้นงานใน Assignments ซึ่งเป็นเครื่องมือ (Tools) ในการรับ – ส่งการบ้านของผู้เรียน



ผลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อวิดีโอไปใช้ในห้องเรียนออนไลน์ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากขึ้น เนื่องจากสื่อ Video ที่ใช้ในการสอน เป็นวิดีโอที่มีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้จัดทำ และเป็นผู้แสดง มีความสนุกสนาน สอดแทรกความรู้และเสียงหัวเราะ จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้สึกผ่อนคลาย มีความตั้งใจในการเรียนรู้เนื้อหาจากสื่อวิดีโอ และมีความกล้าที่จะพูดคุย ปรีกษา กับอาจารย์วิชาลูกเสือ – เนตรนารีมากขึ้น

เนื่องจากการเรียนสอนรายวิชาลูกเสือ – เนตรนารี ในสถานการณ์ปกตินั้น มีการจัดการเรียนการสอนในสถานที่กลางแจ้ง และมีข้อจำกัดในสถานที่ อาจส่งผลให้ผู้เรียนบางคนไม่มีสมาธิในการเรียน หัวข้อที่เป็นทฤษฎี การเรียนบนห้องเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อ Video จึงช่วยให้อาจารย์ผู้สอนสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้มากขึ้น เพื่อให้คำแนะนำ และตอบคำถามกับผู้เรียน สัดส่วนจำนวนผู้เรียนมีความเหมาะสมกับอาจารย์ผู้สอน ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหา วิธีการ และขั้นตอนในการเรียนวิชาลูกเสือได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงนักเรียนได้ประสิทธิผลในการเรียนมากขึ้น



**SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY
PRASARNMIT DEMONSTRATION SCHOOL (SECONDARY)**

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
176 ซอยสุขุมวิท 23 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110