

แบบบันทึกสรุปองค์ความรู้จากกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ครั้งที่ 1

ประจำปีการศึกษา 2565

ชื่อ คณะ/วิทยาลัย /หน่วยงาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประเด็นความรู้ : การจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต

หัวข้อการจัดการความรู้ : การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส

COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน

ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ : Breakout Room 2 (ตั้งบัญชีรายชื่อที่แนบ)

วันเดือนปีที่ดำเนินการ : 11 พฤษภาคม 2565

สรุปองค์ความรู้ที่ได้ :

ภาคเช้า : แลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของปีการศึกษา 2565
(ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อ.ดร.โสธรรมา ผศ.สุนันทา อ.ดร. เจริญพร อ.ดร.สพญ.กังสดาล และ ผศ.ศศิพร)

- อาจารย์ประสบปัญหาไม่ค่อยได้ใช้เทคโนโลยี จะสอนเป็นคอนเทนต์แบบปกติ ไม่ได้เป็นแบบพลวัต แต่ก็เน้นให้นักศึกษามีการตอบสนองโดยจะถามคำถามกับนักศึกษาแต่ผู้ตอบก็จะเป็นหน้าเดิม ทั้งๆที่มีการใช้เกมส์หรือมีรางวัลในการการตอบคำถาม
- วิธีการสอนแบบออนไลน์ ใช้ ppt ผ่าน google meet มีการจัดสรรเวลาในช่วงโมงให้นักศึกษาได้ปฏิบัติ ใครทำเสร็จเป็นคนแรกแล้วให้แชร์หน้าจอกับเพื่อนนักศึกษา อาจารย์สามารถคอมเมนต์ได้ คุยกันในห้อง ไม่ค่อยเน้นการให้การบ้าน การสอบจะให้นักศึกษาเปิดกล้องเนื่องจากเป็นการสอบออนไลน์ การสอบอัตนัยจะเป็นการปล่อยโจทย์ทีละข้อ ส่งคำตอบเข้าในเมลของอาจารย์ตามช่วงเวลาที่กำหนด นักศึกษามีปัญหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่พร้อม ปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดี ในการเรียนการสอนหากนศ.ไม่เปิดกล้อง จะพยายามเรียกชื่อบ่อยๆ
- วิชาที่นักศึกษามีจำนวนน้อยจะตรวจ ATK และให้เข้ามาเรียน onsite แต่จะมาเสริมออนไลน์ในตอนนี้นักศึกษาและอาจารย์มีเวลาว่างตรงกัน ลักษณะการสอบ quiz จะเป็นการสอบปากเปล่าแบบเปิดกล้องสำหรับวิชาที่นักศึกษามีจำนวนมาก เช่นวิชา GE ลักษณะการสอนจะเป็นแบบ conventional และให้นักศึกษารวบรวม sheet แบบฝึกหัดส่งให้อาจารย์ทางไปรษณีย์ การเรียกถาม-ตอบในชั้นเรียนก็จะเป็นนักศึกษาคนเดิมๆ ที่ตอบคำถาม นอกจากนี้ ในการสอบแบบบรรยายอาจารย์จะเน้นทำคอนเทนต์/ สื่อการเรียนรู้อื่นๆให้มีความสนุก
- วิชาที่นักศึกษามีจำนวนน้อย จะสอบปากเปล่า ไม่พบปัญหาในการถาม-ตอบ ในชั้นเรียน สำหรับรายวิชาที่นักศึกษามีจำนวนมาก (รายวิชาเลือก) จะดำเนินการเรียนการสอนตามจรรยาบรรณการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ (8 ข้อ (Gen Z learning Preference) เกือบทุกข้อ ยกเว้นหัวข้อการให้ข้อมูลแบบที่มีพลวัต อาทิเช่น มีปรับปรุงเนื้อหา มี VDO clip ให้ศึกษา ใช้เวลาสอนน้อย เน้นให้การทำงานให้เสร็จในช่วง โมง ให้นศ. ทำ clip VDO ส่ง จดชื่อเล่น มีเรียกชื่อเล่นนักศึกษาเพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์ มีการ feed back ผ่านงานแต่อาจจะไม่

เรียลไทม์ ไม่ค่อยมีเกมส์ การเช็คชื่อจะเช็คผ่านการส่งงาน เน้นตามงานให้ครบ แต่ก็ยังมีนักศึกษาที่ยังคงไม่ส่งงาน จึงได้ผลการเรียน E ในรายวิชานี้

- เจอปัญหารูปแบบคล้ายๆกัน ได้แก่ นศ.ไม่เปิดกล้องในระหว่างเซกรเรียนทำให้ไม่รู้ว่านักศึกษายังอยู่ในคลาสเรียนออนไลน์หรือไม่ รวมทั้งนักศึกษามีปัญหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์/ มือถือ ไม่พร้อม ปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดี

ภาคบ่าย : ร่วมอภิปรายในประเด็นหัวข้อที่ (4) เครื่องมือออนไลน์ใดบ้างที่สามารถใช้วัดประเมินผลเพื่อการพัฒนาในห้องเรียนจริงของท่านอาจารย์? และหัวข้อที่ (5) ท่านอาจารย์จะมีวิธีการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจแก่นศ. เพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือออนไลน์ในการวัดประเมินผลเพื่อการพัฒนาได้อย่างไร?

(ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รศ. สุนีย์ ผศ.ดร.สุชาดา ผศ.สุนันทา อ.ดร.รัศมี และอ.ณรงค์ฤทธิ์)

ประเด็นหัวข้อที่ (4) เครื่องมือออนไลน์ใดบ้างที่สามารถใช้วัดประเมินผลเพื่อการพัฒนาในห้องเรียนจริงของท่านอาจารย์?

- ใช้การประเมินผลด้วย Google form และให้ นศ. นำเสนองานตามโจทย์ที่มอบหมายให้ในรูปแบบของ clip VDO
- Word wall (gamification) ในทุกบทเรียน ซึ่งจะมีการประเมินผลให้ด้วย ตัวอย่างเกมส์ได้แก่ เกมส์จับคู่ packman เกมส์เรียงอักษรตามชื่อคำศัพท์ ซึ่งเป็น free platform โดยกำหนดจำนวนเกมส์ให้สามารถออกแบบได้ 5 games
- ใช้ Kahoot ในการสอบปรนัย แต่ถ้าเป็นข้อสอบอัตนัยจะใช้วิธีปล่อยโจทย์ทีละข้อ จับเวลา และส่งคำตอบภายในเวลาที่กำหนดแล้วค่อยเริ่มให้โจทย์ใหม่
- ทำข้อสอบในระบบ PNRU MOOC มีการจับเวลาในการทำแบบทดสอบ หลังจากส่งข้อสอบแล้วจะมีการเฉลยคำตอบ
- ให้นักศึกษาออกแบบเกมส์เอง โดยใช้ Kahoot แล้วให้นำเกมส์นั้นมาแข่งกันเองในชั้นเรียน นอกจากนี้อาจารย์ได้ออกข้อสอบใน google form และให้นักศึกษาทำข้อสอบเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ด้วย

ประเด็นหัวข้อที่ (5) ท่านอาจารย์จะมีวิธีการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจแก่นศ. เพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือออนไลน์ในการวัดประเมินผลเพื่อการพัฒนาได้อย่างไร?

- ใช้วิธีการถามคำถามในห้องเรียนโดยมีคะแนนให้ โดยคะแนนที่สะสมนี้จะนำไปรวมกับคะแนนปลายภาค มีข้อสอบ take home และส่งภายในเวลาที่กำหนด การประกาศคะแนนทันทีจะทำให้ นศ.มีแรงจูงใจในการอยากตอบคำถาม หรืออยากรู้คำตอบที่ถูกต้อง
- มีการ Quiz ตอนต้นชั่วโมง เมื่อถึงกลางชั่วโมงจะมีการถามคำถาม เพื่อเช็คความที่นักศึกษายังอยู่ในคลาสเรียนหรือไม่ นอกจากนี้ยังให้นักศึกษาทุกคนช่วยกันออกข้อสอบ แล้วอาจารย์ก็จะเลือกคำถามจากทุกคนมารวมเป็นชุดข้อสอบ ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการอ่านหนังสือและตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างนักศึกษา

- มีคะแนนและของรางวัล(เป็น flash drive) เป็นแรงจูงใจ หากนศ.ทำ Quiz หรือตอบคำถาม (โดยเก็บสถิติจาก Kahoot ตอบเร็วและตอบถูก) ก็จะได้รางวัล นอกจากนี้ ในการนำเสนองานในรูปแบบ clip VDO นศ. มักจะสนใจกลุ่มที่เตรียมสื่อนำเสนอได้ดี มีความสวยงาม น่าสนใจ มีการสอบถามกันในชั้นเรียน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเองในชั้นเรียนขึ้น

.....อ.ดร.เสาวลักษณ์ ชาญชัยฤกษ์...

(อ.ดร.เสาวลักษณ์ ชาญชัยฤกษ์)

ผู้บันทึก

