



โครงการจัดการความรู้ (KM)
เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
เรื่อง การใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชัน



สรุปองค์ความรู้จากการจัดโครงการจัดการความรู้ (KM) เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เรื่อง การใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชัน

ด้วยคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มุ่งหวังที่จะผลิตพัฒนาทรัพยากรบุคคลให้มีความรอบรู้ทางวิชาการ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีความรับผิดชอบ สามารถนำความรู้ไป ใช้ให้เป็นประโยชน์แก่สังคมตามวิสัยทัศน์ของคณะสังคมศาสตร์ คือ เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ บูรณาการความรู้สู่ชุมชน โดยอาศัย ความร่วมมือจากองค์กรภายนอก ตามพันธกิจการผลิตบัณฑิตที่มี คุณภาพ

จากเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ฝ่ายวิชาการจึง ตระหนักถึงการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนให้มี คุณภาพได้มาตรฐาน เพื่ออาจารย์จะได้นำองค์ความรู้ดังกล่าวมาใช้ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น คณะฯ จึงจัดโครงการจัดการความรู้ (KM) เพื่อส่งเสริมการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เรื่อง การใช้สื่อการเรียนการสอนผ่าน แอปพลิเคชัน เพื่อพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนให้มี

คุณภาพและได้มาตรฐาน ในวันศุกร์ที่ 23 มีนาคม 2561 ณ ห้องประชุมอนันต์ เจียมเจริญ ชั้น 4 คณะสังคมศาสตร์ โดยเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ อาจารย์สังกัดคณะศึกษาศาสตร์ เป็นวิทยากร ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นคณาจารย์คณะสังคมศาสตร์ การดำเนินกิจกรรมในช่วงแรกเริ่มจากวิทยากรบรรยายให้ความรู้ และในช่วงที่สองมีการระดมสมองจากคณาจารย์คณะสังคมศาสตร์ โดยมีวิทยากรร่วมให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อแลกเปลี่ยนแนวความรู้และนำมาใช้พัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์และพันธกิจที่ตั้งไว้ อันจะนำไปสู่กระบวนการทำงานที่มีระบบและทิศทางเดียวกันต่อไป

การใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชัน

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันนั้น เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความหลากหลายให้นิสิตที่เรียนมีความสนใจพร้อมที่เรียนมากขึ้น อาจารย์จึงควรใช้สื่อต่างๆ ที่มีความหลากหลาย ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างการทำกิจกรรมและการปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยสรุปแนวทางการใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชัน ดังนี้

แอปพลิเคชัน (Application)

คือโปรแกรมประเภทหนึ่ง ที่เราเรียกว่าโปรแกรมประยุกต์ โปรแกรมเหล่านี้จะถูกออกแบบมาให้ทำงานเฉพาะด้าน เช่น การพิมพ์เอกสาร การคำนวณ การตกแต่งรูปภาพ เป็นต้น ในอดีตนั้น โปรแกรมเหล่านี้ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว เราจึงมักเรียกชื่อเต็มว่า Application แต่เมื่อมีการพัฒนา Smartphone ขึ้นมา Application ก็ได้พัฒนา และไปใช้งานบนโทรศัพท์มือถือได้อีกด้วย และนิยมเรียกกันสั้นๆ ว่า “App” นั่นเอง

คุณสมบัติที่ดีสำหรับการเลือก Apps for ED

1. Interaction สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน
2. Cloud Technology สามารถทำงานที่ไหนก็ได้
3. Cross-Device Identification สามารถใช้งานได้หลากหลายอุปกรณ์

แนวทางการนำแอปพลิเคชันไปออกแบบการสอน

Bloom Taxonomy

กล่าวถึงการจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย โดยในแต่ละด้านจะมีการจำแนกระดับความสามารถจากต่ำสุดไปถึงสูงสุด เช่น ด้านพุทธิพิสัย เริ่มจากความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์การสังเคราะห์การประเมินในปี 1990 Lorin Anderson ลูกศิษย์ของ Bloom ได้ปรับปรุง Bloom's Taxonomy ให้เหมาะสมกับครูและนักเรียนในศตวรรษที่ 21 (Anderson and Krathwohl, 2001) เป็น การจำ (Remembering) การเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมินผล (Evaluating) และการสร้างสรรค์ (Creating) และการสร้างสรรค์ (Creating)

ด้านจิตพิสัย จำแนกเป็น การรับรู้ การตอบสนอง การสร้าง
ค่านิยม การจัดระบบและการสร้างคุณลักษณะจากค่านิยม

ด้านทักษะพิสัย จำแนกเป็น ทักษะการเคลื่อนไหวของ
ร่างกาย ทักษะการเคลื่อนไหว อวัยวะสองส่วนหรือมากกว่าพร้อมๆ
กัน ทักษะการสื่อสารโดยใช้ท่าทาง และทักษะการแสดงพฤติกรรม
ทางการพูด ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีใน
ระดับจำแนกจากกิจกรรมง่ายๆ โดยให้ผู้เรียนได้ใช้ Google ใน
การค้นหาคำสำคัญที่ต้องการ ผู้สอนอาจเป็นผู้กำหนดประเด็นแล้ว
ให้นักเรียนลงมือค้นหาสามารถกำหนดให้นักเรียนทำงานร่วมกันได้
หลังจากนั้นนักเรียนก็ช่วยกันอ่านข้อมูลเหล่านั้น ในขั้นเข้าใจก็
สามารถให้ผู้เรียนได้อ่านทำความเข้าใจ และจัดหมวดหมู่
(Categorizing) ข้อมูลสิ่งที่ค้นหามาได้ โดยรวบรวมด้วยการทำ
Bookmark หรือ Favorite สิ่งที่ต้องการหรือสิ่งที่นักเรียนสนใจใน
ขั้นวิเคราะห์ผู้สอนสามารถกำหนด ให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลและนำมา
ข้อมูลที่เหมาะสมมาเขียน หรือรวบรวมไว้ โดยทำเป็นฐานข้อมูล
ของสิ่งที่ค้นหามาได้จาก Google Spreadsheet ซึ่งถ้าทำงานกลุ่ม
ก็จะสามารถทำงานร่วมกันได้ ขั้นประเมินค่าผู้สอนสามารถกำหนด
กลุ่มผู้เรียนตรวจสอบ ประเมินข้อมูลที่จัดทำไว้ (Validating) เพื่อ
เลือกข้อมูลที่เหมาะสมที่สุดนำมาเขียนบรรณนิทัศน์ ในขั้นคิด
สร้างสรรค์ผู้เรียนใช้โปรแกรม Google Site หรือ Google Docs
ในการสร้างหนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์ แผ่นพับ จากข้อมูลที่ได้

จัดเตรียมไว้ได้ ในขั้นนี้สามารถให้นักเรียนทำงานร่วมกันบน Google Docs ได้

TPACK model

การออกแบบการเรียนรู้ ที่สำคัญคือต้องรู้จักประยุกต์ เนื้อหารายวิชา (Content) กับเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (Pedagogical) และรู้จักเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมและช่วย ส่งเสริมกัน คือแนวคิดการบูรณาการความรู้ ความสามารถและ ทักษะ ทั้งสามส่วนเข้าไว้ด้วยกัน โดยผู้สอนต้องมีความรู้ในเนื้อหา สารระ แนวคิด หลักการ ความสามารถและทักษะของการถ่ายทอด ความรู้ด้านเนื้อหา รวมทั้งเจตคติที่ดีของข้อมูลต่างๆ ที่จะเรียบเรียง พร้อมทั้งจะถ่ายทอดไปยังผู้เรียนที่สามารถทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ รวมถึงการวัดผลประเมินผลในการ จัดการเรียนการสอน และนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ด้าน การศึกษามาประยุกต์ใช้หรือเป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกต่อการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา ระดับ การศึกษาของผู้เรียน และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ตาม ความเหมาะสมกับวัยวุฒิ คุณวุฒิของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพอัน จะก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดของผู้เรียน

แอปพลิเคชันสำหรับการนำเสนอ

Google Slides

มี 5 คุณสมบัติคือ

1. ทำงานร่วมกันแบบ Real-time
2. แทรกรูปภาพจากเว็บไซต์
3. เชื่อมต่อได้แม้ Offline
4. เปิดและแก้ไขไฟล์ Microsoft PowerPoint ได้
5. แทรกวิดีโอจาก YouTube

แอปพลิเคชันสำหรับการสร้างคำถามและปฏิสัมพันธ์

Kahoot

เป็นเครื่องมือในกลุ่ม Smart communication ถูกออกแบบพัฒนาเพื่อช่วยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูนักเรียน (หรือกลุ่มอื่นๆ) โดยมีมือถือเป็นสื่อกลาง เช่น หากต้องการถามคำถามนักเรียนและให้นักเรียนยกมือตอบเพื่อบอกว่าจะได้คำตอบไม่ถูกต้อง หรือมีหลายๆ คนเลือกที่จะไม่ยกมือ ด้วยเหตุผลต่างๆ ด้วย Smart communication tools จะช่วยแก้ไขปัญหาได้ โดยครูตั้งคำถามผ่านโปรแกรม แล้วให้เด็ก Login จากมือถือเพื่อตอบคำถามดังกล่าว เพียงเท่านี้การมีส่วนร่วมของครู และเด็กก็เป็นเรื่องง่าย

Google Form

เป็นส่วนหนึ่งในบริการของกลุ่ม Google Docs ที่ช่วยให้เราสร้างแบบสอบถามออนไลน์ หรือใช้สำหรับรวบรวมข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ในการใช้งาน Google Form ผู้ใช้สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้งานได้หลายรูปแบบ อาทิ เช่น การทำแบบฟอร์มสำรวจความคิดเห็น การทำแบบฟอร์มสำรวจความพึงพอใจ การทำแบบฟอร์มลงทะเบียน และการลงคะแนนเสียง เป็นต้น ทั้งนี้การใช้งาน Google Form นั้น ผู้ใช้งานหรือผู้ที่สร้างแบบฟอร์มจะต้องมีบัญชีของ Gmail หรือ Account ของ Google เสียก่อนผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานสร้างแบบฟอร์มผ่าน Web Browser ได้เลยโดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมใดๆ ทั้งสิ้น

ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ทำความร่วมมือกับ Google เพื่อเปิดการให้บริการต่างๆ ของ Google for Education แก่นิสิตและบุคลากรของมหาวิทยาลัย

แอปพลิเคชันสำหรับการแสดงความคิดเห็น (ระดมสมอง)

Padlet

คือเว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์ รองรับผู้ใช้หลายคน ผู้ใช้สามารถเข้ามาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสาร เขียนคำถาม คำตอบ หรือสรุปเนื้อหาเป็นช่องทางแสดง
ความคิดเห็นของนักเรียนและครู

แอปพลิเคชันสำหรับการสร้างห้องเรียน

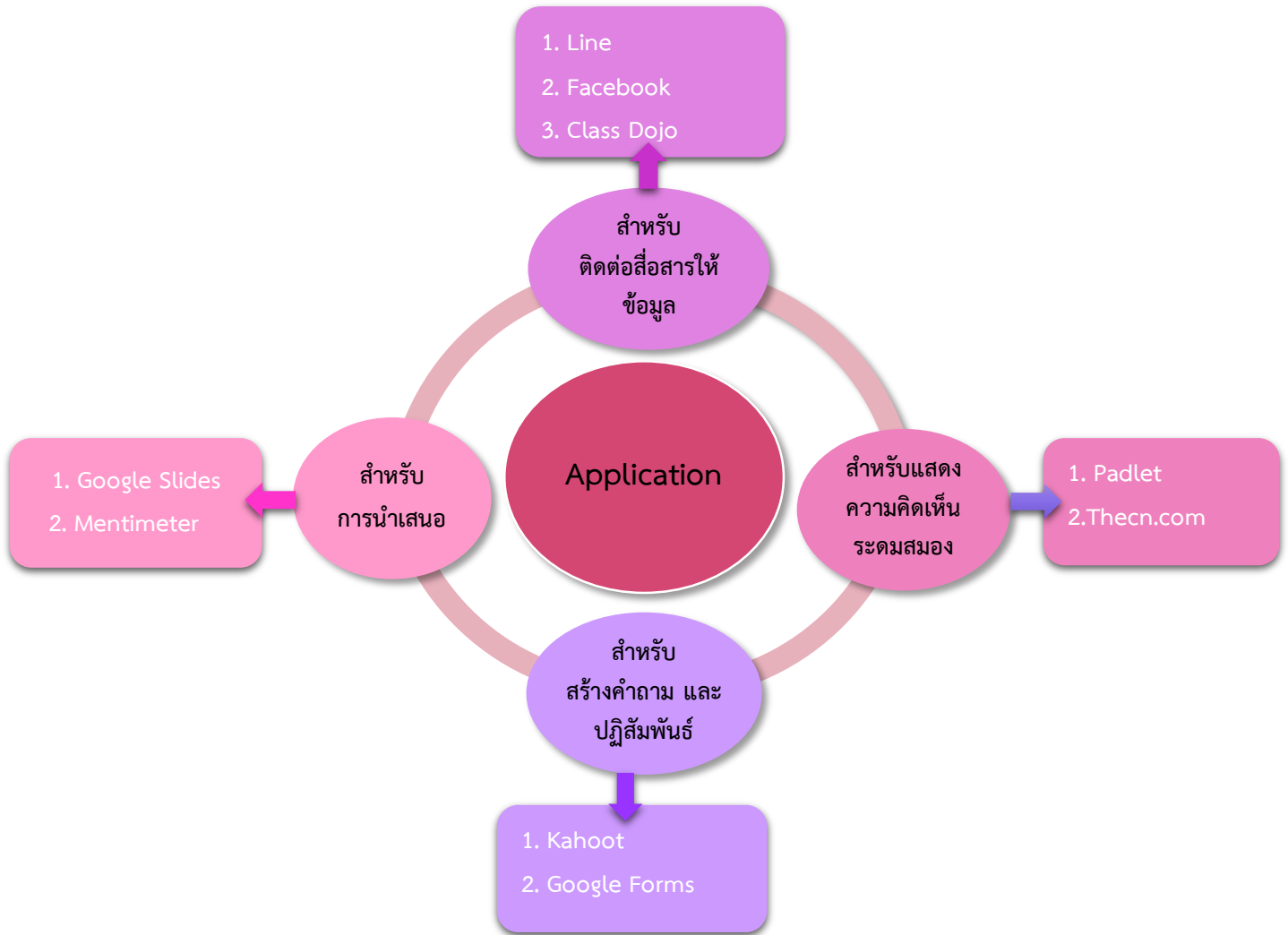
Thecn.com

คือเว็บไซต์สำหรับสร้างห้องเรียนออนไลน์ที่ผสมแนวคิด
Social media E-learning และ E-portfolio ผู้เรียนสามารถใช้
งานได้งาน เพราะคุ้นเคยกับการใช้โปรแกรมโซเชียลมีเดียกันอยู่แล้ว
นอกจากนั้น ผู้สอนยังกำหนดรางวัลในการเรียนให้ผู้เรียนได้แข่งขัน
ได้สะสมแต้ม รวมถึงยังสร้างเป็น Portfolio ส่วนตัวได้อีกด้วย

สรุปแอปพลิเคชันที่อาจารย์คณะสังคมศาสตร์ใช้ในการเรียนการสอน

สื่อในปัจจุบันที่พบว่าคณาจารย์คณะสังคมศาสตร์ใช้บ่อย
ที่สุด ได้แก่ Line และ Facebook เพราะใช้ง่ายสะดวก และมี
Apps ที่ใช้บ้างแต่ไม่บ่อย เช่น Class Dojo และ Google Form
เนื่องจากติดปัญหาที่นิสัยบางคนไม่สามารถเข้าใช้งานได้

จากการที่ได้ฟังวิทยากรบรรยาย พบว่าคณาจารย์คณะ
สังคมศาสตร์เกิดแรงบันดาลใจในการนำแอปพลิเคชันต่างๆ มา
ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป





ฝ่ายวิชาการ คณะวิทยาศาสตร์

