

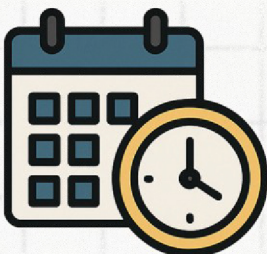
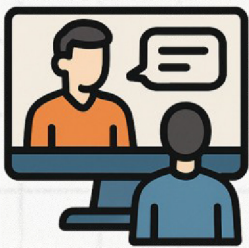
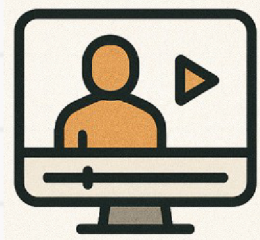


Dare to Change

เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ครั้งที่ ๖ ประจำปี พ.ศ. 2568

ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ณ อาคารหอดนตรีและการแสดงอโศกมนตรี

ชั้น 4 อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

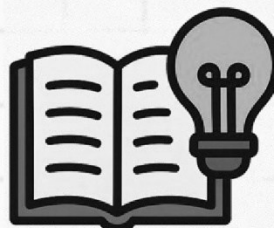
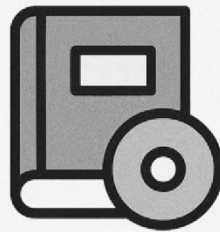


Dare to Change

เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ครั้งที่ ๖ ประจำปี พ.ศ. 2568

ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ณ อาคารหอดนตรีและการแสดงอโศกมนตรี
ชั้น 4 อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารประกอบการดำเนินการจัดโครงการ

Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
ประจำปี พ.ศ.2568

วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ณ อาคารหอดนตรีและการแสดงอโศกมนตรี ชั้น 4

อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีที่เผยแพร่: พ.ศ. 2568 (เผยแพร่ด้วยรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์)

จัดทำโดย: ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Facebook: ส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษา / ฝ่ายวิชาการ มศว

สารจากนายกสภามหาวิทยาลัย

ในยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกปัจจุบัน มหาวิทยาลัยในฐานะสถาบันอุดมศึกษาย่อมมีบทบาทสำคัญในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีทักษะและสมรรถนะที่ตอบสนองต่อความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาอาจารย์ซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนภารกิจทางการศึกษาจึงเป็นภารกิจที่มหาวิทยาลัยให้ความสำคัญสูงสุด โครงการ “Dare to Change” จึงเป็นกลไกหนึ่งที่สะท้อนถึงความมุ่งมั่นของมหาวิทยาลัยในการส่งเสริมให้อาจารย์มีความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตนเองในบทบาทของ “ผู้นำการเรียนรู้” ที่แท้จริง



แนวคิด “การเรียนรู้เชิงรุก” หรือ Active learning เป็นรากฐานสำคัญของการจัดการศึกษาในยุคใหม่ เพราะมิได้มุ่งเพียงการถ่ายทอดความรู้ แต่เน้นการสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน การที่อาจารย์สามารถออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้ได้ย่อมมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจ และความกล้าที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิดและวิธีสอนให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ในฐานะนายกสภามหาวิทยาลัย ข้าพเจ้ามีความยินดีที่ได้เห็นความตั้งใจของคณาจารย์ทุกท่านที่เข้าร่วมโครงการนี้ เพราะทุกก้าวแห่งการเปลี่ยนแปลงเริ่มต้นจากความกล้า ความกล้าที่จะเรียนรู้ใหม่ กล้าที่จะคิดต่าง และกล้าที่จะเปลี่ยนเพื่อสิ่งที่ดีกว่า มหาวิทยาลัยจะคงเดินหน้าสนับสนุนการพัฒนาอาจารย์อย่างต่อเนื่องทั้งในด้านองค์ความรู้ เทคโนโลยีการสอน และการวิจัยในชั้นเรียน เพื่อสร้างระบบนิเวศทางการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง

ขอชื่นชมคณาจารย์ผู้ร่วมขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า โครงการ “Dare to Change” จะเป็นจุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูและศิษย์ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน คือการยกระดับคุณภาพบัณฑิตและคุณภาพการศึกษาไทยให้ก้าวทันโลกและนำความรู้กลับมาสร้างสังคมแห่งปัญญาอย่างแท้จริง

นายชุมพล พรประภา

นายกสภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารจากอธิการบดี



การเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้พลิกโฉมโลกการศึกษาอย่างไม่เคยมีมาก่อน การเรียนรู้ในปัจจุบันมิได้หยุดอยู่เพียงในห้องเรียน หากแต่เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ผู้เรียนต้องมีทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) และรู้เท่าทันเทคโนโลยี การที่มหาวิทยาลัยจะผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับความต้องการของโลกยุคใหม่ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ “อาจารย์” จะต้องเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้สอน” มาเป็น “ผู้ออกแบบการเรียนรู้” (Learning designer)

โครงการ “Dare to Change” ถือกำเนิดขึ้นภายใต้แนวคิดนี้ เพื่อส่งเสริมให้คณาจารย์กล้าที่จะทดลองแนวทางการสอนใหม่ ๆ ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ และการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนที่มีคุณภาพ มหาวิทยาลัยมุ่งหวังให้โครงการนี้เป็นพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจ และต่อยอดองค์ความรู้สู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

ในฐานะอธิการบดี ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่า “การเปลี่ยนแปลง” มิใช่เพียงการปรับตัวต่อสิ่งใหม่ แต่คือการสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่าและยั่งยืน อาจารย์ทุกท่านคือผู้สร้างความเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง การพัฒนาอาจารย์ให้มีทักษะการสอนเชิงรุก การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ และการเป็นนักวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนจะเป็นพลังสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนทั้งระบบ

ขอขอบคุณทุกหน่วยงานที่ได้ร่วมกันผลักดันโครงการนี้อย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี และขอชื่นชมอาจารย์ทุกท่านที่กล้า “Dare to Change” เพราะการเปลี่ยนแปลงเริ่มต้นที่อาจารย์ คือการจุดประกายให้ผู้เรียนกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงตนเองเช่นกัน ขอให้โครงการนี้เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการสร้างสังคมการเรียนรู้ที่มีชีวิต มีพลัง และเติบโตไปพร้อมกัน

รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารจากรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ภารกิจด้านวิชาการของมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 มิได้จำกัดอยู่เพียงการจัดหลักสูตรหรือการเรียนการสอนเท่านั้น หากแต่รวมถึงการสร้างระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ (Learning ecosystem) ที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน อาจารย์จึงเป็นแกนกลางของการเปลี่ยนผ่านทางการศึกษาที่ต้องมีสมรรถนะทางวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และความสามารถในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกที่มีคุณภาพ

โครงการ “Dare to Change” เกิดขึ้นจากเจตนารมณ์ของมหาวิทยาลัยที่ต้องการผลักดันให้คณาจารย์พัฒนาแนวทางการสอนใหม่ ๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม และการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ทางวิชาชีพ โดยมุ่งเน้นให้เกิด “อาจารย์ต้นแบบ” ที่สามารถเป็นแรงบันดาลใจให้เพื่อนร่วมวิชาชีพและนิสิต นักศึกษา

ในฐานะรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ข้าพเจ้ามีความยินดีที่ได้เห็นความตั้งใจของคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการนี้ การ “กล้าที่จะเปลี่ยนแปลง” (Dare to Change) จึงมิได้หมายถึงการละทิ้งสิ่งเดิม แต่คือการเปิดรับความรู้และประสบการณ์ใหม่เพื่อเสริมความเข้มแข็งของการสอนให้ดียิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome-based education) และทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต

มหาวิทยาลัยจะยังคงสนับสนุนการพัฒนาอาจารย์อย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรม การใช้สื่อดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ และการวิจัยในชั้นเรียน ขอให้โครงการ “Dare to Change” เป็นเวทีแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน ที่จะจุดประกายให้ทุกท่านเป็น “ผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา” อย่างแท้จริง เพื่อสร้างบัณฑิตที่ไม่เพียงมีความรู้ แต่มีสมรรถนะ คุณธรรม และความพร้อมในการขับเคลื่อนสังคมแห่งอนาคต



รองศาสตราจารย์ ดร.วิลยา ธนศพงษ์ธรรม

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำนำ

ในยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและสังคมโลก การศึกษามีบทบาทสำคัญยิ่งในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีสมรรถนะรอบด้าน และสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมต่อความท้าทายในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยในฐานะสถาบันแห่งการเรียนรู้จึงต้องทำหน้าที่เป็นผู้นำทางปัญญาในการพัฒนาอาจารย์ ซึ่งเป็นกำลังหลักในการสร้างบัณฑิตคุณภาพสู่สังคม การยกระดับศักยภาพของอาจารย์จึงไม่เป็นเพียงภารกิจของหน่วยงานภายในเท่านั้น แต่เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาทั้งระบบ

โครงการ “Dare to Change” ได้รับการจัดทำขึ้นภายใต้แนวคิดการพัฒนาอาจารย์สู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เพื่อส่งเสริมให้คณาจารย์เกิดแรงบันดาลใจและความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนจากรูปแบบดั้งเดิมไปสู่การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered approach) โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ใหม่อย่างสร้างสรรค์

โครงการนี้ยังเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างเครือข่ายระหว่างคณาจารย์ เพื่อร่วมกันพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ และการวิจัยในชั้นเรียน อันเป็นกลไกสำคัญในการสะท้อนและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยยังได้จัดระบบการส่งเสริมและสนับสนุนและแรงจูงใจผ่านการมอบรางวัลและการยกย่องเชิดชูเกียรติ เพื่อส่งเสริมให้คณาจารย์เกิดความภาคภูมิใจในผลงานและความสำเร็จที่เกิดจากการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

การจัดทำเอกสารประกอบการดำเนินโครงการฉบับนี้จะเป็นหลักฐานสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกันและเป็นแรงบันดาลใจให้คณาจารย์รุ่นต่อไปกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างการศึกษาที่มีคุณภาพและยั่งยืนต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล

ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ

สารบัญ

	หน้า
สารจากนายกสภามหาวิทยาลัย	ค
สารจากอธิการบดี	ง
สารจากรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ	จ
คำนำ	ฉ
สารบัญ	ช
โครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21	1
ผลการประกวดโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568	4
ผลงานฉบับย่อของผู้ได้รับรางวัล “โครงการ Dare to Change” เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568	7
การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning รางวัลผลงานระดับดีเด่น	9
การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning รางวัลผลงานระดับดีมาก	19
การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning รางวัลผลงานระดับดี	53
การวิจัยในชั้นเรียน รางวัลผลงานระดับดีมาก	89
การวิจัยในชั้นเรียน รางวัลผลงานระดับดี	95
สื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน รางวัลผลงานระดับดีมาก	104
สื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน รางวัลผลงานระดับดี	112
รายนามคณะกรรมการตัดสินผลรางวัลโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะใน ศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568	116
ความเป็นมาของโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21	120
รายชื่อผู้ได้รับรางวัลโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ครั้งที่ 1-6 ประจำปี พ.ศ.2561-2568	122
คณะดำเนินงานจัดทำเอกสารประกอบโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568	134

กำหนดการ

โครงการ Dare to Change ประจำปี พ.ศ. 2568

วันพุธที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ณ อาคารหอดนตรีและการแสดงอโศกมนตรี ชั้น 4

อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
09.00 – 09.30 น.	กล่าวรายงานโดย รองศาสตราจารย์ ดร.วัลยา ธนศพงศ์ธรรม รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ พิธีเปิดโครงการ Dare to Change โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์ อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
09.30 - 10.00 น.	การมอบรางวัลสำหรับผู้ผ่านการคัดเลือกโครงการ Dare to Change โดยคุณชุมพล พรประภา นายกสภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และถ่ายรูปร่วมกันเป็นที่ระลึก
10.00 – 10.15 น.	รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.15 – 11.15 น.	การบรรยายพิเศษ เรื่อง การออกแบบการสอนแนวใหม่ด้วย AI สู่การปรับตัว เพื่อคนรุ่นใหม่ (Reimagining Teaching with AI: Adaptation for the Next Generation) โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินันท์ สวัสดิ์พิงค์ อาจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
11.15 – 12.15 น.	การเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning การวิจัยในชั้นเรียน และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน” โดย ตัวแทนคณาจารย์ผู้ได้รับรางวัล Dare to Change ประจำปี พ.ศ. 2568 วิทยากรดำเนินการเสวนา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ภาภรณ์ บุญประเสริฐ คณะมนุษยศาสตร์
12.15 น.	รับประทานอาหารกลางวัน

►► โครงการ Dare to Change

เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

หลักการและเหตุผล

ครูอาจารย์เป็นบุคลากรวิชาชีพที่ทำหน้าที่หลักทางด้านการเรียนการสอนและการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการศึกษาที่ตอบสนองนโยบายของประเทศไทย ตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ในการพัฒนาศักยภาพคนไทยทุกช่วงวัย ให้ได้รับการพัฒนาในทุกมิติและมีสมรรถนะที่สำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นให้มีความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ทันต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ในยุคดิจิทัล ดังนั้น การสร้างบัณฑิตให้มีคุณลักษณะดังกล่าว มหาวิทยาลัยจึงเห็นความสำคัญและเห็นคุณค่าในการเสริมสร้างครูอาจารย์ให้มีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะในด้านต่าง ๆ ที่ทันต่อความต้องการของโลกยุคใหม่

ปัจจุบันแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) เป็นแนวคิดที่กระตุ้นให้ผู้เรียน ค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม มหาวิทยาลัย ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงได้ดำเนินการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาอาจารย์เกี่ยวกับเทคนิค การจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่และการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสม เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและเป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพการสอน ของอาจารย์และเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ ได้ส่งเสริมให้อาจารย์ในการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อ พัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ เพื่อให้อาจารย์มีความรู้ สมรรถนะ และค่านิยมตามกรอบมาตรฐานสมรรถนะ วิชาชีพอาจารย์ในการพัฒนานตนเองให้มีคุณภาพในด้านการจัดการเรียนการสอน ในการนี้ ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒจึงได้จัด “โครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21” ขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ในมหาวิทยาลัยมีความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองใน การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning) ในรูปแบบใหม่และสร้างสรรค์ รวมทั้งมีทักษะดิจิทัลในการ ใช้เทคโนโลยีการสอนที่ทันสมัย และมีการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน โดยมหาวิทยาลัย สนับสนุนรางวัลให้กับคณาจารย์ที่มีผลงานเชิงประจักษ์อย่างเป็นรูปธรรมและสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลง และผลลัพธ์การเรียนรู้ให้กับนิสิตให้เป็นผู้ที่มีศักยภาพและมีทักษะในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่าง ยิ่งว่าโครงการดังกล่าวนี้จะทำให้อาจารย์มีกำลังใจในการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาสื่อการสอน และ การทำวิจัยในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ อันจะทำให้การผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยมีคุณภาพและเกิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิตต่อไป

วัตถุประสงค์

1. สนับสนุนคณาจารย์ในการพัฒนาตนเอง โดยปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active learning ที่มีประสิทธิภาพ
2. ส่งเสริมการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่หรือการประยุกต์ใช้ AI ที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน
3. ส่งเสริมการวิจัยในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

กลุ่มเป้าหมายของผู้เข้าร่วมโครงการ

คณาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ลักษณะโครงการ

เป็นการส่งผลงานประกวดชิงรางวัล

1. ผลงานระดับดีเด่น รางวัลละ 15,000 บาท
2. ผลงานระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท
3. ผลงานระดับดี รางวัล ละ 5,000 บาท

หัวข้อประกวด

แบ่งเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

1. การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning)
2. การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนการสอน
3. การวิจัยในชั้นเรียน

เงื่อนไขการส่งผลงานเข้าประกวด

1. เป็นอาจารย์หรือกลุ่มอาจารย์ประจำของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เป็นผลงานในรายวิชาที่มีการใช้แนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active learning) ที่แสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตให้เห็นเป็นรูปธรรม
3. ขอสงวนสิทธิ์อาจารย์ที่เคยได้รับรางวัลในโครงการ Dare to Change มาแล้ว ในการสมัครเข้าร่วมในหัวข้อเดิม โดยยังสามารถส่งผลงานประกวดในหัวข้ออื่นได้

เกณฑ์การประเมินผลในโครงการ Dare to change

ผลงานต้องสะท้อนถึงประเด็นดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active learning)
 - 1) สามารถออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน
 - 2) มีการใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยมีการอ้างอิง แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่ถูกต้องเหมาะสม
 - 3) มีการแสดงขั้นตอนและตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)
 - 4) มีการใช้ ICT ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินการเรียนรู้

5) มีการวัดประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สะท้อนความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน

2. การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน

1) ประเภทของสื่อการสอนที่ส่งเข้าประกวด ได้แก่ สื่อวัสดุ สื่ออุปกรณ์ สื่อชุดกิจกรรม / ชุดการสอน สื่อดิจิทัล สื่อประสม หรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน

2) สื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ที่ส่งเข้าประกวดต้องเป็นสื่อที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเองเพื่อใช้ในการประกอบการเรียนการสอนภายในหลักสูตรการศึกษาของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (โดยไม่ใช้ผลงานสร้างสรรค์ที่นิสิตเป็นผู้จัดทำ / พัฒนาขึ้น หรือไม่ใช่สื่อที่อาจารย์เป็นที่ปรึกษา) และมีผลลัพธ์การเรียนรู้จากการใช้สื่อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3) ระยะเวลาในการพัฒนาและใช้สื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเข้าประกวดต้องไม่เกิน 3 ปีการศึกษา

4) ลักษณะของสื่อ (เช่น มีความสอดคล้องระหว่างชื่อสื่อการเรียนการสอน วัตถุประสงค์ เนื้อหา ภาษาที่ใช้ วัสดุอุปกรณ์ ไม่ลอกเลียนผลงานและมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น)

5) ผลงานที่ส่งเข้าประกวดประกอบด้วย

5.1) สื่อจริงหรือผลงานการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนที่พร้อมใช้งานและเข้าถึงได้

5.2) คู่มือประกอบการใช้ / แผนการใช้สื่อหรือการประยุกต์ใช้ AI มีรายละเอียด เช่น มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การใช้สื่อมีความเหมาะสม การวัดประเมินผล คำอธิบายสื่อ กฎกติกาวิธีการใช้งานมีความเข้าใจง่าย มีขั้นตอนชัดเจน เป็นต้น

3. การวิจัยในชั้นเรียน

1) การระบุสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การระบุสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนพร้อมอธิบายรายละเอียด การระบุแนวทางในการแก้ปัญหา หรือการพัฒนาที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาที่พบ และการระบุวัตถุประสงค์การวิจัยที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไข

2) แนวคิด ทฤษฎี หลักการ และเหตุผลที่เกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกับแนวทางการแก้ปัญหา / พัฒนาผู้เรียน

3) กระบวนการ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ที่ต้องระบุกลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือหรือนวัตกรรมที่ใช้ในการวิจัย พร้อมทั้งบอกวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ อธิบายขั้นตอนการดำเนินการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผลการวิจัย

4) ผลลัพธ์

5) การสะท้อนการเรียนรู้

ผลการประกวดโครงการ Dare to Change

เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568



ประกาศมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เรื่อง ผลการประกวดโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ตามที่ ส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษาได้จัดโครงการ Dare to Change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนให้คณาจารย์พัฒนาการจัดการเรียนการสอนและปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ทันสมัย โดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก หรือ Active learning และการทำวิจัยในชั้นเรียน รวมทั้งการจัดทำสื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2559 จึงขอประกาศรายชื่อคณาจารย์ตามประเภทและระดับผลงาน รวมทั้งจำนวนเงินรางวัล ดังต่อไปนี้

ประเภท การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

รางวัล ผลงานระดับดีเด่น รางวัลละ 15,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

- | | |
|-------------------------------|----------------|
| 1. อ.ดร.ณัฐภัทชกฤษณ์ ธิมาบุตร | คณะกายภาพบำบัด |
| 2. อ.พรหมมินทร์ ประไพพงษ์ | คณะมนุษยศาสตร์ |

รางวัล ผลงานระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

- | | |
|--|----------------------------|
| 1. ผศ.กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง และ อ.ดร.อารี ติธณปัญญา | คณะพลศึกษา |
| 2. ผศ.ดร.ชุตินันท์ นพรัตน์ และอ.ดร.สรวิชัย ตรีศรี | สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ |
| 3. อ.ดร.ภรณ์ ยี่ถั่น และ อ.ดร.พงษ์ทัช จิตวิบูลย์ | วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย |
| 4. ผศ.ดร.ปนัดดา ลาภเกิน และ ผศ.ดร.ประภัสสร ยอดสง่า | วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย |
| 5. ผศ.ดร.ศิวพร วรรณะเอี่ยมพิกุล และทีมงาน | คณะแพทยศาสตร์ |
| 6. ผศ.ดร.ชาติรส การะเวก และทีมงาน | คณะวิทยาศาสตร์ |
| 7. ผศ.ดร.สุนิศา คุณารักษ์ | คณะวิศวกรรมศาสตร์ |
| 8. อ.ดร.พจน์ย์ กมลรัตน์ | วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษา |
| | ความยั่งยืน |

รางวัล ผลงานระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

- | | |
|---|---|
| 1. อ.ดร.ธนกร ชันทเขตต์ | วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย |
| 2. อ.ดร.นาฏอนงค์ นามบุตดี | คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม |
| 3. อ.ดร.ธัญมา หลายพัฒน์ | คณะพลศึกษา |
| 4. อ.ดร.ปาริยา ปาริยะวูทธิ | คณะพลศึกษา |
| 5. อ.กณิการ์ พงศ์พันธุ์สถาพร | คณะศึกษาศาสตร์ |
| 6. ผศ.ดร.จรีพร นาคสัมฤทธิ์ | คณะศึกษาศาสตร์ |
| 7. อ.ดร.วิมลวรรณ เลิศวงศ์เผ่าพันธุ์ และทีมงาน | คณะพยาบาลศาสตร์ |
| 8. นพ.เอนกชัย ดกพฤษ | ศูนย์การแพทย์ปัญญานันทภิกขุ
ชลประทาน |

ประเภท การวิจัยในชั้นเรียน

รางวัล ผลงานระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

- | | |
|---------------------------------|----------------|
| 1. อ.ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์ | คณะศึกษาศาสตร์ |
|---------------------------------|----------------|

รางวัล ผลงานระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

- | | |
|---|--------------------------|
| 1. อ.ดร.รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์ และ อ.ดร.ทิพวรรณ เดชสงค์ | สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ |
| 2. อ.ดร.เมทินี ทนงกิจ และทีมงาน | สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ |

ประเภท สื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน

รางวัล ผลงานระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

- | | |
|---|----------------|
| 1. ผศ.บุญตา ฉัตรวีระสกุล และ ผศ.ดร.วัฒนพร พัฒนภักดี | คณะเภสัชศาสตร์ |
| 2. ผศ.ดร.สุมาลี เชื้อชัย | คณะศึกษาศาสตร์ |

รางวัล ผลงานระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

- | | |
|-------------------------------|-------------------|
| 1. ผศ.ดร.ศรีศุภางค์ ทิวสุวรรณ | คณะวิศวกรรมศาสตร์ |
|-------------------------------|-------------------|

ประกาศ ณ วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2568



(รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลงานฉบับย่อของผู้ได้รับรางวัล

“โครงการ Dare to Change”

เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568

การจัดการเรียนการสอน แบบ Active learning

★ รางวัลผลงานระดับดีเด่น ★

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.ณัฐภัทชกฤษฎ์ ทิมาบุตร

สังกัด

สาขาวิชากิจกรรมบำบัด คณะกายภาพบำบัด

คุณวุฒิ

- วิทยาศาสตร์สุขภาพบัณฑิต สาขาวิชาเวชศาสตร์คลินิก (นานาชาติ) คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วุฒิบัตรผู้เชี่ยวชาญด้านหุ่นยนต์ฟื้นฟูการเดินผู้ป่วย โรคหลอดเลือดสมอง (Advanced Rehabilitation Training for Gait & Motion Analysis and Robotic Assisted Gait Training Device (Welwalk) Department of Rehabilitation Medicine I, School of Medicine, Fujita Health University, Aichi, Japan
- วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมชีวเวช คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิทยาศาสตรบัณฑิต (กายอุปกรณ์) โรงเรียนกายอุปกรณ์สิรินธร คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

**คติประจำใจในการสอน**

“ความรู้คู่คุณธรรม” และ “มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองเสมอ”

รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา กก114 จิตวิทยาคลินิกพื้นฐานสำหรับกิจกรรมบำบัด

OT114 Fundamentals of Clinical Psychology for Occupational Therapy

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567



ภาพความประทับใจจากการทำ Active learning: Tarot therapy

กิจกรรมบำบัด (Occupational therapy) เป็นศาสตร์ทางการแพทย์แขนงหนึ่งที่มีมุ่งเน้นให้ความช่วยเหลือผู้ป่วยที่ประสบปัญหาด้านกายภาพ ประสาทสัมผัส การรู้คิด และจิตใจ ผ่านการทำกิจกรรมที่มีความจำเพาะอย่างมีเป้าหมาย เพื่อช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจ ช่วยให้ผู้ป่วยกลับมาดูแลและพึ่งพาตนเองได้ โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ การฟื้นฟูสมรรถภาพทางกายภาพ การฟื้นฟูจิตใจ การฟื้นฟูสมรรถภาพเด็กพิเศษ (ออทิสติก สมาธิสั้น พฤติกรรมหรือสติปัญญาบกพร่อง) และการฟื้นฟูสมรรถภาพผู้สูงอายุ จิตวิทยาจึงเป็นวิชาที่สำคัญยิ่งวิชาหนึ่งในวิชาชีพกิจกรรมบำบัด เนื่องจากต้องใช้ควบคู่กับศาสตร์การฟื้นฟูสมรรถภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารกับผู้ป่วยและผู้ดูแล ตลอดจนการประยุกต์ใช้ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมในการปรับพฤติกรรมแก่ผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิต และผู้ที่มีปัญหาด้านสมรรถภาพทางร่างกาย อย่างไรก็ตามการเรียนรู้จิตวิทยาคลินิกเป็นเรื่องยากที่จะทำความเข้าใจเนื่องจากเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นนามธรรมและเน้นทฤษฎีเป็นส่วนใหญ่ ด้วยรายวิชา กก 114 จิตวิทยาคลินิกพื้นฐานสำหรับกิจกรรมบำบัด มีวัตถุประสงค์ในการปูพื้นฐานความรู้ด้านจิตวิทยาภายใต้แนวคิดวิชาชีพกิจกรรมบำบัด เพื่อให้บัณฑิตระดับชั้นปีที่ 1 มีความพร้อมในการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนระดับคลินิกชั้นปีที่ 3 - 4 และประกอบวิชาชีพต่อไปในอนาคต

ด้วยเหตุนี้จึงมีการออกแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีของบลูม (Bloom's taxonomy) โดยนิสิตระดับชั้นปีที่ 1 ได้ออกแบบการเรียนรู้อยู่ในระดับ Understanding (U) เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยา และ Applying (A) ได้ออกแบบการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructivism เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติจริง โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยการใช้เกม (Game-based learning) และกิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ไพ่ทาโรต์ (Tarot cards) ในการทำความเข้าใจพฤติกรรมและแรงจูงใจของมนุษย์ในเชิงจิตวิทยา เพื่อนำไปสู่การรู้จักตนเองและผู้อื่น และสามารถบอกแนวทางในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้อย่างสร้างสรรค์ ภายใต้แนวคิดจิตวิทยาคลินิกในวิชาชีพกิจกรรมบำบัด และใช้ทักษะดิจิทัล (ICT) คือ Menti, Kahoot, Quizizz และ Google form ในการสร้าง Quiz games และแบบประเมินท้ายบทเรียนสำหรับประเมินผลการเรียนรู้ร่วมด้วยเพื่อช่วยให้นิสิตได้ตรวจสอบและทบทวนความรู้ความเข้าใจหลังเรียน สำหรับพัฒนาศักยภาพของตนเองต่อไปในอนาคต

Tarot therapy เป็นการประยุกต์ใช้ไพ่ทาโรต์ร่วมกับศาสตร์ทางจิตวิทยา เพื่อการเยียวยาและเข้าใจตนเอง โดยไพ่ทาโรต์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสำรวจความรู้สึก อารมณ์ ผ่านสัญลักษณ์และภาพบนไพ่

ซึ่งสามารถสะท้อนกระบวนการคิด (Thinking process) ทักษะคติ (Attitude) และแรงจูงใจ (Motivation) ในการแสดงพฤติกรรม (Behavior) ของมนุษย์ได้ เมื่อนำหลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยามาประยุกต์ใช้ร่วมกันกับ Tarot therapy จึงช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่จะจัดการกับอารมณ์ที่ท้าทายและพัฒนาทักษะการรับมือตลอดจนการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น กอปรกับในปัจจุบันเทรนสายมูกำลังเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก ไฟฟ้าไรต์จึงสามารถดึงดูดใจนิสิตให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้จิตวิทยาได้เป็นอย่างดี และการให้นิสิตได้ลงมือปฏิบัติจริงในการทำ Tarot therapy ไปด้วย จะช่วยให้เข้าใจจิตวิทยาและการประยุกต์ใช้มากยิ่งขึ้น เพราะเป็นการเปลี่ยนจากเรื่องนามธรรมและทฤษฎีต่าง ๆ ให้เป็นสิ่งที่จับต้องได้ และเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ไปพร้อมกัน

ในการเรียนรู้ทฤษฎีจิตวิทยาคลินิกพื้นฐานใช้การเล่นเกม 2 เกม ในการทำความเข้าใจบทเรียนโดยลงมือปฏิบัติควบคู่ไปด้วย ดังนี้ 1) เกม “ไฟท์ไฟ” นิสิตเลือกไพ่ Tarot cards ที่เห็นแล้วโดนใจมากที่สุดสามารถบอกเล่าสิ่งที่ประทับใจจากไพ่ฟาร์โตรีบนั้นได้ สะท้อนตัวตนของนิสิตได้คนละ 1 ใบ เพื่อให้นิสิตเข้าใจตนเองในเรื่องกระบวนการคิด (Thinking process) ทักษะคติ (Attitude) และแรงจูงใจ (Motivation) ในการแสดงพฤติกรรม (Behavior) และ 2) เกม “คำในใจ” นิสิตเลือกไพ่ฟาร์โตรีบแทนคำที่อยู่ในใจ ที่สามารถสื่อตรงกับความสุขหรือความทุกข์ในสถานการณ์ปัจจุบันคนละ 1 ใบ แล้วนำมาใช้เป็นสื่อในการบอกเล่าสิ่งที่ยากจะอธิบายภายในใจให้ผู้อื่นเข้าใจ เป็นการใช้หลักการ “หนึ่งคำแทนใจ หนึ่งคำไขตัวตน” ตามหลักการบำบัดฟื้นฟูจิตที่ใช้ในการรักษาด้านจิตบำบัด ทำให้นิสิตเกิดความเข้าใจและสร้างความคุ้นเคยต่อวิถีปฏิบัติในงานวิชาชีพกิจกรรมบำบัด ทั้งช่วยให้นิสิตรู้จักตนเองและเข้าใจผู้อื่นผ่านการรู้จักรับฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep listening) และรู้จักสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (Creative communication) ด้วย

ด้านการเรียนรู้ด้วยการประยุกต์ใช้จิตวิทยาในงานกิจกรรมบำบัด ผู้สอนใช้กิจกรรม Tarot therapy ศาสตร์การฮิลใจด้วยไพ่ฟาร์โตรีบ โดยให้นิสิตลงมือปฏิบัติเป็นนักบำบัดจิตจำลอง ผ่านการเป็นหมอและลูกดวงสลับกัน พ่อหมอหรือแม่หมอจะดูดวงในปัญหาที่ลูกดวงกำลังมีความทุกข์อยู่ โดยพ่อหมอหรือแม่หมอต้องใช้แนวทางตามหลักการทางจิตวิทยาที่เรียนไปทั้งหมดในการให้คำแนะนำ เพื่อช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของลูกดวงในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจากการดูดวงผ่านไพ่ฟาร์โตรีบจะทำให้ได้ข้อมูลปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจ ทักษะคติ และพฤติกรรมของลูกดวง ทำให้พ่อหมอหรือแม่หมอสามารถออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความชอบหรือความสนใจของลูกดวง เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในเชิงสร้างสรรค์ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาคลินิกและวิชาชีพกิจกรรมบำบัดได้

ในการจัดกิจกรรมได้ออกแบบปฏิบัติการตามหลักการ GPAS 5 steps ในการเล่นเกมและลงมือทำกิจกรรม ร่วมกับหลักการวางแผนและออกแบบการผลิตผลงานตามหลักของวงจรคุณภาพ PDCA เพื่อช่วยพัฒนาความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน ในระหว่างเล่นเกมและทำกิจกรรม ได้กำหนดให้ผู้เรียนจับคู่ทำกิจกรรมกับเพื่อนที่ไม่คุ้นเคย เพื่อช่วยเสริมสร้างทักษะแก่ผู้เรียนในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น และเพื่อพัฒนาทักษะการฟังอย่างลึกซึ้งและการสื่อสารเชิงบวกตามแนวจิตวิทยา ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาจิตวิทยา พร้อมทั้งค้นพบความถนัดและศักยภาพของตนเอง ผ่านการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมด้วย

ความสนุกสนานและสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในระดับชั้นคลินิกและการประกอบวิชาชีพนักกิจกรรมบำบัดในอนาคต

จากผลการประเมิน นิสิตบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครบถ้วน สามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้ 7.84 จากคะแนนเต็ม 8 คะแนน นิสิตมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนเพิ่มมากขึ้นจากก่อนเรียนร้อยละ 100 นิสิตสามารถคิดวิเคราะห์และเข้าใจพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น โดยใช้หลักการวิเคราะห์ตามแนวคิดจิตวิทยาคลินิก ผ่านการใช้ Tarot therapy ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับผู้ได้รับการบำบัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านทักษะการฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep listening) และการให้คำแนะนำเชิงบวก (Positive feedback) โดยมีคะแนนเฉลี่ย 9.25 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และพบว่าร้อยละ 100 นิสิตมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนและเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาจิตวิทยา เนื่องจากการใช้ Active learning ช่วยให้นิสิตบางคนที่ไม่ชอบวิชาจิตวิทยาเปิดใจเรียนรู้มากขึ้น เพราะนิสิตเห็นว่าเป็นเรื่องนามธรรมและต้องท่องจำ หลังจากทำกิจกรรม Tarot therapy และเล่นเกมต่าง ๆ แล้ว นิสิตเปิดใจที่จะเรียนรู้ สนใจและเห็นความสำคัญของจิตวิทยาต่อการใช้ในการชีวิตประจำวัน และการประกอบวิชาชีพกิจกรรมบำบัด

ในส่วนของผู้สอนเองพบว่าการใช้กิจกรรมที่นิสิตสนใจอย่างไพ่ทาโรต์ (Tarot cards) ที่กำลังอยู่ในกระแสความนิยม “มูเตลู” ในปัจจุบัน ช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิและจดจ่ออยู่กับการเรียนได้ตลอดตั้งแต่ต้นจนจบ และมีความสนุกสนานในการเรียนรู้เปิดใจรับสิ่งใหม่ ๆ และพบว่าการสอนด้วย Active learning เป็นการแสดงถึงความเอาใจใส่ต่อผู้เรียน และเป็นสะพานเชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนที่สำคัญ Tarot therapy เป็นการเปิดมิติใหม่แห่งการเรียนรู้แก่นิสิต ซึ่งได้ผลตอบรับดีมาก นิสิตเรียนจิตวิทยาได้เข้าใจมากขึ้น สนุกสนานสามารถจดจำองค์ความรู้และทฤษฎีต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ทั้งช่วยสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน หลังจากเรียนวิชานี้จบพบว่า นิสิตอยากเรียนรู้ต่อยอดให้มากยิ่งขึ้น โดยการสมัครเป็นจิตอาสาในโครงการเพื่อนช่วยเพื่อนของคณะกายภาพบำบัด มศว เพื่อนำความรู้ไปต่อยอดในการฝึกฝน Counselling และนำ Taro therapy ไปใช้สร้างความสุขให้แก่ผู้อื่น

นอกจากนี้ยังพบว่านิสิตที่มีคุณลักษณะแบบ Introvert ก็ชอบร่วมกิจกรรมมากเช่นกัน เพียงแต่ต้องเป็นกิจกรรมที่นิสิตสนใจและอาศัยการเชิญชวนจากอาจารย์ผู้สอน ช่วยให้นิสิตออกมาจากความเคยชินเดิม ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ไม่บังคับและไม่ละเลยนิสิตที่เป็น Introvert มีบ้างที่นิสิตถูกเพื่อนล้อ ผู้สอนก็จะตักเตือนคนที่บูลลี่เพื่อนโดยดำเนินพฤติกรรมแต่ไม่ได้ตำหนิตัวบุคคล โดยใช้หลักการ Corrective feedback สร้างบรรยากาศเชิงบวกในการเรียน และให้ Positive feedback กับนิสิต Introvert เพื่อสร้างกำลังใจ

อุปสรรคสำคัญคือการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องว่า Tarot therapy เป็นการใช้ไพ่ทาโรต์ในการสื่อสารกับความคิดและจิตใจได้สำนึกของผู้บำบัด เพื่อช่วยในการแก้ไขปัญหาและปรับพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตวิทยา ไม่ใช่การฝึกให้นิสิตไปเป็นหมอดูหารายได้จากการดูดวงเรียกเงินสะเดาะเคราะห์ใด ๆ และการสอนจรรยาบรรณในวิชาชีพ เพื่อป้องกันไม่ให้นิสิตหาประโยชน์จากความอ่อนแอทางใจของผู้รับการบำบัด ซึ่งตลอดการเรียนรู้ได้สอนและเน้นย้ำเรื่องคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพกิจกรรมบำบัดอยู่เสมอ เป็นการปลูกฝัง Mindset ที่ดี เพื่อให้นิสิตเป็นนักกิจกรรมบำบัดที่ดีต่อไปในอนาคต

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์พรหมมินทร์ ประไพพงษ์

สังกัด

หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

คณะมนุษยศาสตร์

คุณวุฒิ

อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คติประจำใจในการสอน

เมื่อไรที่เริ่มเบื่อ ให้รีบเปลี่ยนวิธีสอน



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ททศ314 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย

THE314 DEVELOPMENT OF THAI TEXTBOOKS

ภาคการศึกษา ต้น

ปีการศึกษา 2567

วิชา ททศ314 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย เป็นรายวิชาที่นิสิตจะต้องศึกษาพัฒนาการของแบบเรียนภาษาไทยในแต่ละยุคสมัย หลักการสร้างแบบเรียน และฝึกสร้างแบบเรียนเสริมรายวิชาภาษาไทย ความท้าทายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ จึงเป็นการทำให้นิสิตเห็นคุณค่าของแบบเรียนภาษาไทยในอดีต แต่ก็ต้องสามารถสร้างแบบเรียนเสริมภาษาไทยที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน

ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนจึงกำหนดประเด็นการเรียนรู้ 3 ประเด็นหลักที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ แต่ละประเด็นมีการประยุกต์ใช้แนวคิด Active Learning มาจัดการเรียนการสอนดังนี้

ประเด็นที่ 1 “**ลักษณะสำคัญของแบบเรียนภาษาไทยในสมัยต่าง ๆ**” ผู้สอนมุ่งหวังให้นิสิตเข้าใจ “ภูมิรู้” ที่เป็นองค์ความรู้ด้านอักษรศาสตร์ ทั้งไวยากรณ์ การใช้ภาษา และการประพันธ์ รวมทั้งตระหนักถึงความสำคัญของ “ภูมิปัญญา” ที่ใช้ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กระจ่างชัด โดยเฉพาะการบูรณาการศาสตร์และศิลป์ทางการสอน ผู้สอนจึงจัดการเรียนรู้ในรูปแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับการฝึกทักษะการสรุปความรู้ ในหัวข้อแบบเรียนภาษาไทยสมัยก่อนปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้นิสิตได้สรุปความรู้ด้วยตนเอง และสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่เพื่อน นอกจากนี้ผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อสร้าง “เส้นทางพัฒนาการ” ของแบบเรียนภาษาไทยสมัยต่าง ๆ ทั้งด้านเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม เพื่อให้นิสิตได้ร่วมกันตรวจสอบข้อมูล และช่วยเติมเต็มประเด็นที่ขาดหายไปให้แก่กันและกัน

ประเด็นที่ 2 “**วิเคราะห์แบบเรียนภาษาไทย**” ผู้สอนมุ่งหวังให้นิสิตมีมุมมองต่อแบบเรียนภาษาไทยที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถสะท้อนคุณค่าของแบบเรียนภาษาไทยด้านอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากองค์ความรู้ด้านไวยากรณ์และวรรณคดี ผู้สอนจึงจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อศึกษาประเด็นที่เกี่ยวกับแบบเรียนและสังคมไทย จากนั้นนิสิตต้องอภิปรายกลุ่มย่อยในหัวข้อ “แบบเรียนคือวาทกรรมครอบงำสังคม?” โดยนำแนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์มาเป็นแนวคิดหลักในการเรียน ทั้งนี้เพื่อให้นิสิตมีความพร้อมต่อการอภิปรายข้อถกเถียงของสังคมได้อย่างมีวิจารณญาณ หลังจากนั้นจึงใช้วิธีการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) โดยใช้ข้อมูลที่เป็นประเด็นปัญหาในปัจจุบัน เพื่อทำความเข้าใจ และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ในหัวข้อ “ตัวชี้วัดเปลี่ยน แบบเรียนภาษาไทยตามทันหรือไม่” และ “ปรับตัวชี้วัดครั้งใหม่ เปลี่ยนครั้งใหญ่ของแบบเรียนภาษาไทย” เมื่อนิสิตได้เรียนรู้ในกระบวนการดังกล่าวแล้ว ผู้สอนจึงใช้วิธีการสอนแบบสืบค้น (Inquiry-based learning) โดยให้นิสิตหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ทั้ง “การสอนหลักภาษาที่มากกว่ากฎไวยากรณ์” และ “เนื้อหาวรรณคดีที่ถูกมองข้าม” กิจกรรมดังกล่าวทำให้นิสิตมองเห็นคุณค่าของการสอนภาษาไทยในแง่มุมที่หลากหลายและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ประเด็นที่ 3 “สร้างแบบเรียนเสริมภาษาไทย เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน” ผู้สอนประยุกต์ใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) เนื่องจากนิสิตจะต้องฝึกสร้างแบบเรียนเสริมภาษาไทย โดยจะต้องไม่ซ้ำซ้อนกับแบบเรียนหลักที่สถานศึกษาใช้ อีกทั้งแบบเรียนเสริมจะต้องช่วยแก้ไขปัญหา หรือช่วยเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดี จำแนกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อม คือการให้นิสิตศึกษาผลงานแบบเรียนเสริมของนิสิตรุ่นพี่ ในปีการศึกษาต่าง ๆ เพื่อให้นิสิตทราบแนวทางการทำงาน และคลายความกังวล

ขั้นตอนที่ 2 การค้นหาหัวข้อของแบบเรียนเสริมภาษาไทย ผู้สอนจัดการเรียนการสอนเป็น 2 ระยะ เริ่มต้นจากระยะที่ 1 เป็นการกำหนดแนวคิดหลัก โดยกำหนดโจทย์ว่า แบบเรียนเสริมภาษาไทยจะต้องมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่ซ้ำแบบกับงานของรุ่นพี่ และต้องขยายขอบเขตการเรียนรู้ภาษาไทย นิสิตจึงได้ตกลงร่วมกันว่า จะทำแบบเรียนเสริมภาษาไทยที่สร้างความตระหนักรู้ทางสังคม (social awareness) และ ไม่จำกัดรูปแบบของแบบเรียน จากนั้นในระยะที่ 2 เป็นขั้นตอนการเลือกหัวข้อของแบบเรียนเสริม นิสิตได้นำเสนอความคิดและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกลุ่ม ทำให้ได้ข้อสรุปว่า จะสร้างแบบเรียนเสริมภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มุ่งเน้นประเด็นมาตรฐานความงาม (Beauty standard) การบูลลี่ (Bullying) และการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy)

ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอความคิดและเค้าโครงของแบบเรียนเสริม โดยการจัดกิจกรรมในรูปแบบ การนำเสนอแนวคิดโครงการ (Project pitching) นิสิตแต่ละกลุ่มต้องนำเสนอความคิดในการสร้างแบบเรียนเสริม กระบวนการนี้ผู้สอนประยุกต์ใช้การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบเพื่อนโดยเพื่อน (Peer feedback) โดยให้เพื่อน ร่วมกันลงความเห็นว่าจะ “ซื้อไอเดีย” หรือ “จะรับข้อเสนอ” หรือไม่ ทั้งนี้ นิสิตจะต้องบอกเหตุผลของการตัดสินใจและให้ข้อเสนอแนะแก่เพื่อน เมื่อกระบวนการดังกล่าวเสร็จสิ้น นิสิตแต่ละกลุ่มจะทราบ แนวทางการพัฒนาและแก้ไขงานเบื้องต้น เพื่อนำไปใช้ในการนำเสนอตัวอย่างบทเรียนเสริมครั้งต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การลงมือปฏิบัติและการให้ข้อมูลย้อนกลับ ผู้สอนมอบหมายให้นิสิตแต่ละกลุ่มไปพัฒนา แบบเรียนเสริมของตนเอง และกำหนดให้มีการรายงานความก้าวหน้าเป็น 2 ระยะ ในระยะแรก เป็นการนำเสนอความก้าวหน้าร้อยละ 30-50 และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบเพื่อนโดยเพื่อน (Peer feedback) ผู้สอนจึงจัดรูปแบบการประเมินแบบสลับกลุ่มกัน โดยได้เตรียมเอกสารและสื่อประกอบการ ประเมินให้นิสิตแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้กลุ่มที่ประเมินทำหน้าที่สรุปผลการประเมิน และให้ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม จากนั้นเป็นการนำเสนอในระยะที่ 2 ซึ่งเป็นการนำเสนอความก้าวหน้าร้อยละ 70 ผู้สอนจะเป็น ผู้ตรวจและให้ข้อเสนอแนะ โดยคำนึงว่า ข้อเสนอแนะที่ให้อาจต้องไม่กระทบต่อโครงสร้างหลักแบบเรียนเสริม เพื่อทำให้นิสิตไม่ต้องเริ่มงานใหม่ และสามารถพัฒนาแบบเรียนเสริมให้เสร็จตามกำหนดเวลา ในช่วงที่นิสิต พัฒนาผลงานผู้สอนจะติดตามการทำงานของนิสิตเป็นระยะ และให้กำลังใจแก่นิสิตแต่ละกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ

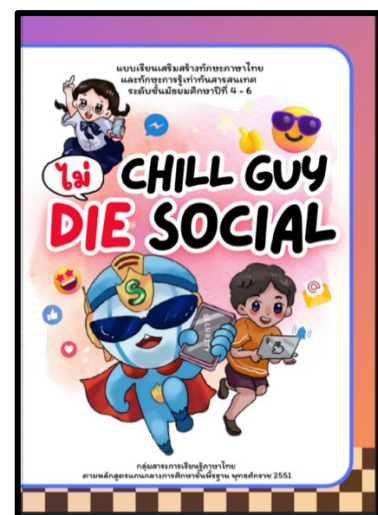
ขั้นตอนที่ 5 การส่งผลงานแบบเรียนเสริมภาษาไทยฉบับสมบูรณ์และการประเมินผล ในขั้นตอนนี้ นิสิต ได้พัฒนาแบบเรียนเสริมภาษาไทยอย่างต่อเนื่อง จนสามารถสร้างแบบเรียนเสริมภาษาไทยฉบับสมบูรณ์ได้ ผลงานของนิสิตมีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 “มงกุฎ Unsure crown (อันชั่วครว)” ที่เน้นถ่ายทอด

ประเด็นมาตรฐานความงาม (Beauty standard) นำเสนอในรูปแบบบทเรียนส่งเสริมการอ่าน โดยใช้นิยายที่แต่งขึ้นใหม่ดำเนินเรื่อง และมีแบบฝึกหัดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของปัญหามาตรฐานความงาม เรื่องที่ 2 “มิตร(ส)หาย Fri(end)” ที่เน้นถ่ายทอดประเด็นการบูลลี่ (Bullying) โดยนำเสนอแบบเรียนในรูปแบบนิยายแชตบนเว็บไซต์ Read a write และใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการทำแบบฝึกหัด เพื่อไรท์สในการอ่านตอนต่อ ๆ ไป ส่วนเรื่องที่ 3 “Chill guy ไม่ Die social” ที่เน้นการถ่ายทอดประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ โดยนำเสนอในรูปแบบสื่อเทคโนโลยีแบบผสมผสานทั้งวีดิทัศน์ และแบบฝึกหัดออนไลน์

หลังจากเสร็จสิ้นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนแล้ว ผู้สอนนำผลงานแบบเรียนเสริมภาษาไทย จำนวน 2 เรื่องไปเผยแพร่สู่สาธารณะ ได้แก่ เรื่อง “มงกุฎ Unsure crown (อันชั่วครว)” เผยแพร่ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) มียอดรับชม 334 ครั้ง และมีผู้ติดตาม 207 คน ส่วนเรื่อง “มิตร(ส)หาย Fri(end)” เผยแพร่ในเว็บไซต์ Read a write มียอดผู้อ่านรวมทั้งสิ้นมากกว่า 45,000 ครั้ง ผลการตอบรับดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผลงานการสร้างแบบเรียนเสริมภาษาไทยของนิสิตได้รับความสนใจจากคนทั่วไป อีกทั้งน่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน ทั้งด้านองค์ความรู้ภาษาไทยและการเสริมสร้างความตระหนักรู้ทางสังคมด้วย

จากที่กล่าวข้างต้น พบว่า การจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ทกศ314 พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย โดยใช้แนวคิด Active learning ทำให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยเริ่มต้นจากการเรียนรู้แนวคิดสำคัญของแบบเรียนภาษาไทยแต่ละสมัย และได้ฝึกวิเคราะห์แบบเรียนอย่างรอบด้าน ส่งผลให้นิสิตมีความเข้าใจและมีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาแบบเรียนที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคม

อย่างไรก็ดี การจัดการเรียนการสอนจะสำเร็จได้ ย่อมอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้สอนกับนิสิตเป็นสำคัญ ผู้สอนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแสดงให้เห็นถึง “ความสำคัญ” ของรายวิชา และ “คุณค่า” ของงานที่ได้มอบหมาย รวมทั้งผู้สอนต้องทำหน้าที่ “โค้ช” คอยกำกับติดตามการทำงาน คอยให้คำปรึกษา และแก้ไขปัญหาพร้อมกับนิสิตอยู่เสมอ เพื่อให้ นิสิตมีกำลังใจและเชื่อมั่นว่าศักยภาพของตนเองจะสามารถสร้างสรรค์ “แบบเรียนเสริมภาษาไทย” ที่มีประโยชน์และมีคุณค่าแก่สังคมได้



การจัดการเรียนการสอน แบบ Active learning

★ รางวัลผลงานระดับดีมาก ★

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวดี พิงโพธิ์ทอง

สังกัด

ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา

คุณวุฒิ

ครุศาสตรมหาบัณฑิต

ครุศาสตรบัณฑิต

คติประจำใจในการสอน

The great teacher

**ชื่อ-นามสกุล**

อาจารย์ ดร.อารี ตีรณปัญญา

สังกัด

ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา

คุณวุฒิ

ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ)

วท.ม. (การจัดการนันทนาการ)

บธ.บ. (อังกฤษธุรกิจ)

คติประจำใจในการสอน

สอนด้วยใจ ฝึกฝนด้วยมือ ปลูกฝังด้วยทฤษฎี

“Teach with heart, practice with hands, nurture with theory”



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา พลน214 นันทนาการสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน

PER214 Creative Recreation for Children and Youth

ภาคการศึกษา ภาคต้น

ปีการศึกษา 2567

จากการปรับปรุงหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566) ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ให้ข้อคิดเห็นที่มุ่งเน้นให้นิสิตได้รับการส่งเสริมและพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงานด้านนันทนาการ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์และนวัตกรรม ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการเป็นผู้นำและสร้างแรงบันดาลใจ โดยสามารถตอบโจทย์การพัฒนาการของเทคโนโลยีและสังคมยุคใหม่ พร้อมทั้งการสร้างนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการอุดมศึกษาและเกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับคณะกรรมการการอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ประกอบกับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้นำระบบ ASEAN University Network Quality Assurance (AUN-QA) เข้ามาใช้ในการพัฒนามาตรฐานการดำเนินการของหลักสูตรเพื่อมุ่งเน้นสู่ความเป็นเลิศในระดับสากล โดยมุ่งเน้นให้เกิดการจัดการศึกษาแบบมุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือ Program Learning Outcomes เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการของหลักสูตรและตลาดแรงงาน และการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปรัชญาของมหาวิทยาลัยฯ ที่ว่า “การศึกษา คือความเจริญงอกงาม” เจริญงอกงามด้วยอารยวิถี 5 ประการ คือ 1) งอกงามด้วยศรัทธา งอกงามด้วยศรัทธาในชีวิต บทบาท และหน้าที่ของตน 2) งอกงามด้วยศีล งอกงามด้วยจริยธรรมและความดีงามทั้งปวง 3) งอกงามด้วยสุตะ งอกงามด้วยการสดับรับฟังและเรียนรู้ตลอดเวลา 4) งอกงามด้วยจาคะ งอกงามด้วยความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเอื้ออาทรต่อผู้อื่น และ 5) งอกงามด้วยปัญญา งอกงามในการดำรงชีวิต คิดและทำด้วยปัญญา

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้สอนมีความประสงค์ในการพัฒนานิสิตอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรม โดยเฉพาะทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ นิสิตผู้เรียนนันทนาการมีความพร้อมต่อความต้องการของตลาดแรงงาน และสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมได้อย่างมั่นคง ผู้สอนจึงนำการสอนเชิงรุกมาประยุกต์ โดยส่งเสริม นิสิตให้มีส่วนร่วมผ่านการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะสำคัญด้านความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ การสื่อสาร และการปลูกฝังคุณธรรม ในหัวข้อ “การสร้างชุดกิจกรรมเพลงนันทนาการสำหรับเด็กและเยาวชน” นิสิตได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การแต่งเพลง การร้อง การบันทึกเสียง การออกแบบกิจกรรม จนถึงการนำเสนอผลงาน โดยอิงแนวคิด Constructivism และ Experiential Learning ของ Kolb ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และ Social constructivism ที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในบริบทที่มีความหมาย กิจกรรมถูกออกแบบให้ทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกภาวะผู้นำและผู้ตาม ทำให้นิสิตได้ร่วมคิด วางแผน และสร้างกิจกรรมที่มีความหมายต่อผู้เข้าร่วม ส่งผลให้นิสิตพัฒนาความรู้ ทักษะ เจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และความมั่นใจในตนเอง

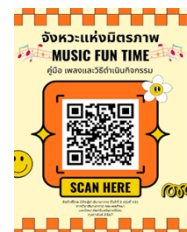
เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและยั่งยืน สามารถสะท้อนผลจากตนเอง เพื่อน และผู้สอน เพื่อนำไปปรับปรุงและทดลองในสถานการณ์ใหม่ รวมถึงเข้าใจหลักการใช้เพลงในการสร้างสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพโดยดำเนินการสอนในรูปแบบการจัดการสอนเชิงรุก (Active learning) ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้



โครงงานเป็นฐาน (PBL) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ให้นิสิตได้ลงมือทำโครงงานจริงเพื่อตอบโจทย์หรือแก้ปัญหาที่ซับซ้อน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้ 1) กระตุ้นความสนใจ (Warm-up & engagement) เป็นขั้นตอนที่ให้นิสิตได้เชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์เดิม อีกทั้งเป็นการกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ 2) ให้ความรู้ (Input / brief lecture) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนได้เชิญอาจารย์พิเศษ คือ อาจารย์ปัญญาประดิษฐ์ธรรม ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการประพันธ์เพลง เป็นเจ้าของบทเพลงใจรัก ดังเม็ตทราย ดวงฤดี เหมันต์ที่ผ่านพ้นไป ฯลฯ และเป็นศิษย์เก่าคณะพลศึกษา ในการให้ความรู้ในหัวข้อ “การสร้างชุดกิจกรรมเพลงนันทนาการสำหรับเด็กและเยาวชน” โดยการเชิญวิทยากรเฉพาะด้านช่วยให้ นิสิตได้รับความรู้เชิงลึกและทันสมัย สร้างแรงบันดาลใจ เชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง และพัฒนาทักษะการสื่อสาร พร้อมเปิดโอกาสสร้างเครือข่ายและมุมมองใหม่ในการเรียนรู้ 3) ฝึกทักษะ (Skill practice) เป็นขั้นตอนที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และ



แรงบันดาลใจ จึงเป็นการจัดในลักษณะกลุ่มย่อยที่ให้ผู้เรียนได้จัดกลุ่มกันเองเพื่อให้ นิสิตรู้สึกผ่อนคลายและลดความกดดัน ส่งผลให้พวกเขาสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่สบายใจ 4) ทดลองนำกิจกรรม (Presentation & practice) เป็นขั้นตอนที่พัฒนาทักษะผู้นำ สร้างความมั่นใจ และฝึกการประเมินกลุ่มเป้าหมายจริง 5) สะท้อนผลและอภิปราย (Reflection & feedback) เป็นขั้นตอนในการสะท้อนการเรียนรู้ในรูปแบบการสนทนา การจดบันทึกลงในกระดาน และ 6) นำเสนองานนวัตกรรม (Innovation showcase) โดยนิสิตได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่ชื่อว่า “คู่มือจังหวะแห่งมิตรภาพ” เปิดโอกาสให้นิสิตพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และความมั่นใจในการนำเสนอผลงานต่อสาธารณะ

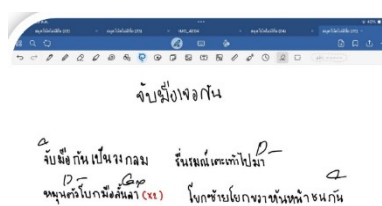


ในการเรียนรู้ครั้งนี้ นิสิตจะได้รับการพัฒนาความสามารถให้สามารถวิเคราะห์และอธิบายบทบาทของเพลงในกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้องและสอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นจึงนำความเข้าใจดังกล่าวไปสู่การปฏิบัติ โดยการประพันธ์เพลงทั้งในส่วนของเนื้อร้องและทำนองที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ด้วยภาษาที่สร้างสรรค์และสื่อสารได้ชัดเจน ความสามารถที่สำคัญถัดมาคือการออกแบบและผลิตชุดกิจกรรม ซึ่งนิสิตต้องทำให้แน่ใจว่าวัสดุประสงค์ เพลง และกิจกรรมมีความสอดคล้องกันทั้งหมด พร้อมทั้งจัดทำสื่อประกอบกิจกรรมในรูปแบบดิจิทัล เช่น คลิปวิดีโอ เพลง และเอกสารประกอบ การทำงานนี้จะส่งเสริมให้นิสิตได้แสดงบทบาทผู้นำกิจกรรมได้อย่างมั่นใจ และสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการแบ่งหน้าที่ การแสดงความคิดเห็น และการร่วมกันตัดสินใจในกระบวนการทำงานกลุ่ม

ตลอดจนนิสิตสามารถสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเองและกลุ่มได้อย่างมีเหตุผล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองต่อไป

จากการเรียนรู้และทำโครงการที่ผ่านมา นิสิตได้พัฒนาทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งอย่างรอบด้าน ทั้งในเชิงความคิดและการปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพ ทั้งในด้านการคิดและการวางแผนการทำงานได้เปิดโอกาสให้นิสิตได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบ การคิดวางแผนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ และได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการอย่างเต็มที่ในการหาวิธีการหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่นและมีคุณค่า ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น นิสิตได้พัฒนาทักษะทางสังคมและภาวะผู้นำอย่างชัดเจน โดยได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ การแสดงออกถึงการเป็นผู้นำในสถานการณ์ต่าง ๆ และที่สำคัญคือการกล้าแสดงออกทั้งทางความคิดเพื่อนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ และกล้าลงมือทำในขั้นตอนที่ท้าทาย ทำให้การทำงานกลุ่มเป็นไปอย่างราบรื่นและมีทิศทาง นอกจากนี้การทำงานตามขั้นตอนที่กำหนดอย่างเข้มงวด ทำให้นิสิตเข้าใจการทำงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น และสามารถนำความรู้ทั้งหมดไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้นิสิตมีความพร้อมและมั่นใจที่จะแสดงบทบาทความเป็นผู้นำในสถานการณ์ในอนาคตได้อย่างแท้จริง ในฐานะผู้สอนมีความภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่งในศักยภาพ ความกระตือรือร้นและความพยายามที่นิสิตทุกคนได้แสดงออกมาอย่างเต็มที่ ซึ่งได้นำพากิจกรรมการเรียนการสอนให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสำเร็จในการนำผลงานที่ร่วมกันออกแบบและวางแผนอย่างเป็นระบบไปประกวดจนได้รับรางวัล ถือเป็นข้อพิสูจน์ที่ชัดเจนถึงคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้การจัดให้มีการสะท้อนกลับอย่างรอบด้าน ทั้งการสะท้อนตนเอง สะท้อนโดยเพื่อนและการสะท้อนรูปแบบกิจกรรม ได้ทำให้นิสิตไม่เพียงแค่ "ทำกิจกรรมให้เสร็จ" เท่านั้น แต่ยังต้องคิดวิเคราะห์และประเมินความเข้าใจต่อกิจกรรม เข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สิ่งสำคัญคือการพัฒนาทักษะหลักหลายด้าน โดยเริ่มจากการเสริมสร้างพื้นฐานทางดนตรี ซึ่งควรจัดกิจกรรมฝึกจังหวะและการร้องเพลงอย่างต่อเนื่อง พร้อมส่งเสริมการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีบันทึกเสียงเพื่อการทบทวนและพัฒนาตนเองต่อเนื่อง ในส่วนของทักษะกลุ่มผู้สอนเน้นการฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมที่จำเป็น เช่น การสื่อสาร การให้ข้อเสนอแนะและการประสานงานภายในกลุ่ม โดยกำหนดบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน และใช้เทคนิคหมุนเวียนบทบาท (Role rotation) เพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้ทั้งการเป็นผู้นำและผู้ตามอย่างรอบด้าน นอกจากนี้การประเมินเพื่อพัฒนามีความสำคัญ ผู้สอนออกแบบงานที่หลากหลายตามศักยภาพของนิสิต พร้อมใช้แบบประเมินตนเองและประเมินเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบ การสะท้อนตนเอง และการปรับปรุงพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดผลยั่งยืน



ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินร นพรัตน์

สังกัด

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

คุณวุฒิ

ประสาทวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยาศาสตร์การแพทย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คติประจำใจในการสอน

พรมวิหาร 4 สำหรับการสอน

เมตตา- ตั้งใจเตรียมเนื้อหา หวังให้นิสิตเข้าใจ

กรุณา- สอนอย่างตั้งใจ และพร้อมจะอธิบายอยู่เสมอ

มุทิตา- หวังดีโดยคอยเตือนให้ส่งงาน และทบทวนสอบ
(หรือพร้อมตอบไลน์นิสิต แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่ย้ายไปแล้วใน
ห้องก็ตาม)

อุเบกขา- ถ้าพยายามทุกทางแต่นิสิตยังนิ่ง (เมื่อไม่ส่งงาน
หรือแ่้งงาน) ก็ต้องปล่อยไปตามกรรม

**ชื่อ-นามสกุล**

อาจารย์ ดร.สรวิชัย ตรีศรี

สังกัด

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

คุณวุฒิ

ปรัชญาดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ชีววิทยา)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คติประจำใจในการสอน

ฝึกให้คิด ไม่ใช่จำ นำไปปรับใช้ในชีวิต



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21

SWU191 Learning to the World of 21st Century

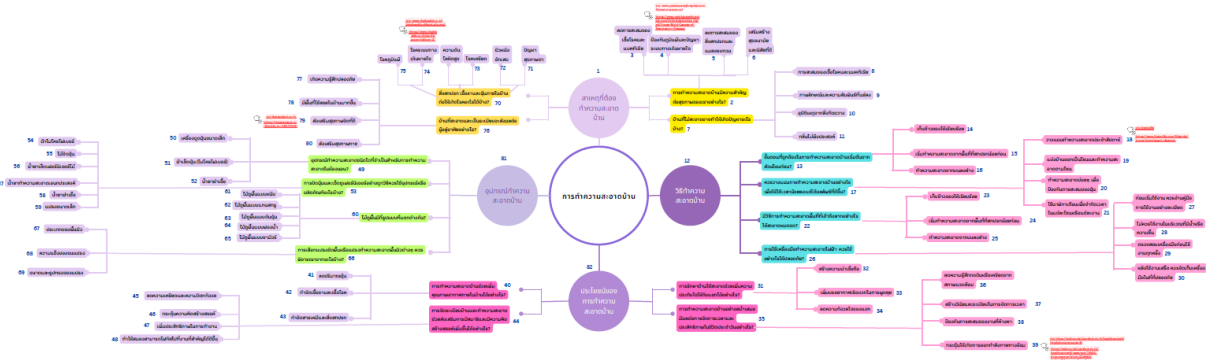
ภาคการศึกษา ต้น

ปีการศึกษา 2567

การพัฒนาตนเองโดยใช้เครื่องมือ Bubble map (ฟองสบู่ความคิด) เพื่อวิเคราะห์ปัญหา ตั้งคำถาม และนำไปสู่การออกแบบโครงการ Happy plan ในรายวิชา มศว191 “การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21”

ในรายวิชา มศว191 ได้บูรณาการรูปแบบการเรียนรู้ โดยนิสิตจะได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาล่วงหน้าจากคลิปบันทึกการสอนที่สร้าง และอัปโหลดไว้บนระบบ Moodle SWU เพื่อส่งเสริมให้นิสิตมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning: SDL) ก่อนให้นิสิตสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมสะท้อนคิดต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชา คือ ความเข้าใจการพัฒนาตนเองแบบองค์รวมและการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 (CLO1) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ (CLO2) และการออกแบบแผนแก้ปัญหาในบริบทชีวิตมหาวิทยาลัยของผู้เรียนเอง (CLO3) โดยกิจกรรมหลักของรายวิชาคือ การพัฒนาตนเองโดยใช้เครื่องมือ ฟองสบู่ความคิด (Bubble map) เพื่อวิเคราะห์ปัญหา ตั้งคำถาม และนำไปสู่การออกแบบโครงการ Happy plan (Project-based learning) เพื่อฝึกปฏิบัติให้สามารถตอบทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (SDL) ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง (Analytical & critical thinking) และทักษะการสืบค้นข้อมูล (Information literacy)

การฝึกใช้เทคนิคการสร้างฟองสบู่ความคิด โดยการตั้งคำถามและตอบ โดยใช้คำถาม ใคร อะไร ทำไม ที่ไหน อย่างไร (5W1H) ผ่านการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลจริง อ้างอิงเว็บไซต์ หรือ AI ถือเป็นการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-based learning) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถาม การค้นคว้า และการหาคำตอบด้วยตนเอง ทำให้ตัวนิสิตเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analysis) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) จากการตั้งคำถามและตอบคำถามในฟองสบู่ความคิดอย่างน้อย 50 ฟองสบู่ (รูปที่ 1)



รูปที่ 1: ตัวอย่าง Bubble map เรื่องการทำความสะอาดบ้าน ของนิสิตที่มีการสร้างฟองสบู่ความคิดมากกว่า 50 บับเบิล และมีมุมมองหลากหลายมิติ มีการสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เพื่อใช้ฝึกปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนการสร้างฟองสบู่ความคิด ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือขยายพื้นที่คิด ผู้เรียนเลือกหัวข้อที่มีความหมายกับตนเองเพื่อเพิ่มแรงจูงใจภายใน แล้วแตกคำถามหลายมิติเพื่อคลี่ที่มา-สาเหตุ-ผลกระทบ-แนวทางแก้ และเกณฑ์ประเมินผล การใช้แผนภาพช่วยลดภาระทางความคิด ทำให้เห็นโครงสร้างความรู้และตรรกะที่ต้องใช้ตัดสินใจในขั้นถัดไป นอกจากนี้ยังบังคับให้ผู้เรียนอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้หลายแหล่ง จึงได้ฝึกการคัดกรองหลักฐานและการอ้างอิงอย่างเป็นระบบ

หลังจากนั้นผู้เรียนต้องเลือกบางมุมมองในฟองสบู่ความคิด มาสร้างแผนการฝึกปฏิบัติในกิจกรรม Happy plan ซึ่งเป็น Project-based Learning รายบุคคล ผู้เรียนกำหนดเป้าหมาย วิธีการ ตัวชี้วัด แล้วฝึกปฏิบัติจริงภายในกรอบเวลา 3 สัปดาห์ จากนั้นลงมือปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง มีการรายงานความก้าวหน้าเป็นรอบสัปดาห์ แนบหลักฐาน (เช่น ภาพ คลิป บันทึกสะท้อนคิด) และรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนเพื่อปรับวิธีการให้เหมาะกับบริบทจริง โครงการนี้จึงทำหน้าที่เป็น “สะพานจากแผนที่ความคิดไปสู่พฤติกรรมที่วัดผลได้” ตัวอย่างที่พบ เช่น การจัดการงานบ้าน หรือบริหารเวลาอย่างเป็นระบบ จนสามารถลดระยะเวลาการทำกิจกรรมลงอย่างเห็นได้ การปรับกลยุทธ์การอ่าน-ทบทวน หรือการดูแลสุขภาพแบบมีตัวชี้วัดที่ตรวจสอบได้ (เช่น เวลา ความถี่ ระยะทาง คะแนนแบบประเมินมาตรฐาน)

ระบบการติดตามและการประเมินถูกใช้เป็น “การประเมินเพื่อพัฒนา (Assessment for learning)” เป็นหลัก ทั้ง Bubble map และ Happy plan มีเกณฑ์ชัดเจน โดยปลายทางผู้เรียนต้องสรุปผลเป็น Infographic รายบุคคลที่ประกอบด้วย ที่มา-ความสำคัญ เป้าหมาย วิธีการรายสัปดาห์ หลักฐานและผลการประเมินรายสัปดาห์ สรุปบทเรียน ข้อดี-ข้อจำกัด และเอกสารอ้างอิง ชิ้นงานเดียวจึงสะท้อนทั้งความเข้าใจ กระบวนการคิด หลักฐานเชิงพฤติกรรม และคุณภาพการสะท้อนคิด ทำให้อาจารย์ให้คะแนนได้ตรงกับสมรรถนะจริงของผู้เรียน และกระตุ้นความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง ซึ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมเริ่มจากขั้นแรก คือ การเปิดให้ผู้เรียนเลือกประเด็นที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของตนเอง ช่วยเพิ่มแรงจูงใจจากภายในและคงการมีส่วนร่วมได้ยาวนาน ถัดมาคือโครงสร้างความคิดที่มองเห็นได้ด้วยแผนภาพ (Bubble map) จึงลดภาระทางความคิด และพาผู้เรียนจัดระเบียบเหตุผลอย่างเป็นระบบ จากนั้นการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง เกิดหลักฐานที่ตรวจสอบได้ และเชื่อมความรู้กับการปฏิบัติจริง ระหว่างทางผู้เรียนยังได้สะท้อนคิดเป็นช่วง ๆ เพื่อพัฒนาความตระหนักรู้ในกระบวนการเรียนของตนเอง (metacognition) และท้ายที่สุดการประเมินรายบุคคลเพื่อให้ผลคะแนนสะท้อนสมรรถนะจริงอย่างเป็นธรรม และลดอคติจากงานกลุ่ม

การสะท้อนคิดรายวิชาจากทั้งอาจารย์ร่วมสอน และนิสิตที่ลงทะเบียนเรียน พบว่าระบบสนับสนุนของผู้สอนมีผลต่อคุณภาพผลลัพธ์อย่างมาก โดยเฉพาะการให้คำแนะนำและการตั้งคำถามเชิงลึกในช่วง Bubble map (เพื่อหลีกเลี่ยงคำถามซ้ำ/ตื้น) การช่วยผู้เรียนปรับตัวชี้วัดที่จับต้องได้ใน Happy plan และการกำหนดรอบตรวจงาน-ให้ข้อเสนอแนะ สิ่งเหล่านี้ทำให้คุณภาพการปฏิบัติและการสะท้อนคิดของผู้เรียนดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันยังพบความท้าทายที่ต้องจัดการควบคู่กัน ได้แก่ ความไม่คุ้นชินกับการตั้งคำถามจำนวนมากและลึกในช่วงต้น การเลือกหัวข้อที่ไม่สอดคล้องกับบริบทส่วนบุคคล (จนนำไปสู่การเลียนแบบ

หัวข้อของเพื่อน) วินัยการติดตามและบันทึกผลที่ยังไม่สม่ำเสมอ และข้อจำกัดเงื่อนไขเวลาเพียง 3 สัปดาห์ สำหรับหัวข้อที่ต้องการผลลัพธ์ระยะยาว ถ้าหัวข้อมีธรรมชาติที่ต้องวัดผลยาว ให้วางตัวชี้วัดระยะสั้นที่ตรวจสอบได้ พร้อมสนับสนุนการต่อยอดหลังจบวิชา ซึ่งผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดจากกิจกรรม ได้แก่ การยกระดับความสามารถในการกำหนดกรอบปัญหาและคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การเรียนรู้ด้วยตนเองได้ครบวงจร หัวข้อที่นิสิตเลือกปฏิบัติเป็นกิจกรรมที่นิสิตสนใจทำให้นิสิตส่วนใหญ่ตั้งใจฝึกปฏิบัติเพราะหัวข้อเชื่อมโยงชีวิตจริง การสื่อสารด้วยหลักฐานผ่าน Infographic และการได้รับการปลูกฝังกรอบความคิดแบบเติบโตกับความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองผ่านการฝึกปฏิบัติ ผู้เรียนจำนวนมากสะท้อนว่ามี “การเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม” ที่ตรวจสอบได้ภายในช่วงเวลาจำกัด ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอในการจัดการเรียนการสอน ควรกำกับติดตามการเรียนรู้อย่างใกล้ชิดตลอดกระบวนการ ตั้งแต่ระยะทำ Bubble map ไปจนถึงการวางแผนและลงมือทำใน Happy plan เพื่อป้องกันปัญหาการตั้งคำถามที่ซ้ำหรือตัน และหลีกเลี่ยงการเลือกหัวข้อที่ไม่สอดคล้องกับบริบทส่วนบุคคล ระหว่างดำเนินงานให้จัดระบบการให้ข้อเสนอแนะเป็นรายสัปดาห์ควบคู่กับการรายงานความก้าวหน้า เพื่อปรับวิธีดำเนินงานให้เหมาะสมกับลักษณะและข้อจำกัดของผู้เรียนแต่ละราย สำหรับหัวข้อที่ผลลัพธ์ตรวจวัดได้ยาก ควรกำหนดตัวชี้วัดที่วัดได้จริง เช่น เวลา ความถี่ ระยะทาง หรือคะแนนจากแบบประเมินมาตรฐาน และในกรณีที่ประเด็นมีลักษณะต้องใช้เวลาอันเกินกรอบสามสัปดาห์ ควรชี้แนะทางการต่อยอดหลังจบรายวิชา เพื่อให้ผลลัพธ์ปรากฏชัดเจนขึ้นในระยะยาว

การพัฒนาตนเองโดยใช้เครื่องมือ Bubble map (ฟองสบู่ความคิด) เพื่อวิเคราะห์ปัญหา ตั้งคำถาม และนำไปสู่การออกแบบโครงการ Happy plan ในรายวิชา มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21 นี้ สามารถช่วยให้นิสิตกล้าเปิดพื้นที่ทางความคิดใหม่ และการลงมือทำจริง รวมทั้งสามารถสะท้อนคิดบนหลักฐานเชิงประจักษ์ ทำให้นิสิตสามารถยกระดับทั้งความรู้ ทักษะ และทัศนคติได้อย่างเป็นรูปธรรม แม้ยังมีหลายส่วนที่จำเป็นต้องปรับปรุงและพัฒนา แต่ยังเชื่อมั่นว่าแนวทางนี้มีศักยภาพที่จะผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมและหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตในบริบทอุดมศึกษาได้จริง

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.ภรณีย ยี่ถีน

สังกัด

ภาควิชาการจัดการภูมิสังคม

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

คุณวุฒิ

ปร.ด.(พัฒนามนุษย์และสังคม), 2567

ศศ.ม. (พัฒนามนุษย์และสังคม), 2559

บธ.บ. (การจัดการการท่องเที่ยว), 2552

คติประจำใจในการสอน

“การสอน เป็นการบ่มเพาะผู้เรียนที่เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น สร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม”

**ชื่อ-นามสกุล**

อาจารย์ ดร.พงษ์ทัช จิตวิบูลย์

สังกัด

ภาควิชาการจัดการภูมิสังคม

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

คุณวุฒิ

ปร.ด. (พัฒนามนุษย์และสังคม), 2566

ศศ.ม. (พัฒนามนุษย์และสังคม), 2559

ศศ.บ. (ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร), 2557

คติประจำใจในการสอน

“ครูไม่ใช่แค่สอน แต่ต้องเป็นผู้จุดประกายทางความคิด แก่นิสิตอย่างสร้างสรรค์”

**รายวิชาที่ทำการสอน**

รายวิชา กจว323 ความเหลื่อมล้ำและความเป็นชายขอบ

GCM323 Inequity and Marginalization

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

บริบท/สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากรายวิชานี้มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจในประเด็นการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบสำรวจอัตลักษณ์ของตนเอง วิเคราะห์การรับรู้เรื่องอัตลักษณ์ที่อาจส่งผลต่อการถูกกีดกันหรือความเป็นชายขอบ ผู้สอนจึงต้องการให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมในห้องเรียน สามารถวิเคราะห์ และเข้าใจความหลากหลายของความแตกต่างทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ และมุมมองทางความคิดที่มีในสังคมไทย จึงก่อให้เกิดการออกแบบแนวทางการเรียนรู้เชิงลึกในรายวิชาขึ้น

แนวคิดที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก ผู้สอนเลือกใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ของ Baldwin & William (1988) เสนอขั้นตอนการเรียนรู้แบบ Active learning 4 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างความพร้อมผ่านการกระตุ้นความสนใจ ขั้นปฏิบัติงานร่วมกันของกลุ่ม ขั้นบูรณาการ และขั้นติดตามผลการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้สอนได้จัดการเรียนรู้ในคาบเรียน ผ่านการสื่อสารให้ผู้เรียนรับองค์ความรู้ ผ่านการพูด ฟัง วิเคราะห์ วาดภาพ การสะท้อนความคิดของตนเอง โดยใช้กลยุทธ์ในการเรียนรู้ทั้งแบบเดี่ยว และแบบกลุ่มเล็ก มุ่งเน้นให้เกิดการร่วมมือในการทำงานของผู้เรียน ฝึกทักษะการสะท้อนคิด การอภิปราย และการแก้ไขปัญหาให้แก่ผู้เรียน เน้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ฝึกทักษะกระบวนการคิด (Thinking based learning) ที่มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีการวิเคราะห์ คิดเรียบเรียงเป็นลำดับ มีการขยายมุมมองความคิด เชื่อมโยงกับความรู้ที่มี เพื่อสร้างสิ่งใหม่หรือประเมินหาข้อสรุปที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อย่างมีหลักการ ทั้งนี้ผู้สอนได้แบ่งการจัดกิจกรรมเป็น 2 ครั้ง ประกอบด้วย กิจกรรมครั้งที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้อัตลักษณ์ และกิจกรรมครั้งที่ 2 กิจกรรมการสำรวจตัวตนผ่านแผนที่อัตลักษณ์ ผ่านการใช้เทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย เทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-pair-share) เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) มีการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ร่วมกับผู้อื่นโดยจัดเป็นกลุ่มขนาดเล็ก 3-5 คน เทคนิคการเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to video) และเทคนิคการเสริมแรงใจเชิงบวก ในการเข้าร่วมกิจกรรมวาดแผนที่อัตลักษณ์

กระบวนการดำเนินการสอน และลักษณะสื่อการเรียนการสอน กระบวนการดำเนินการสอน ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ออกเป็น 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้อัตลักษณ์ และกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการสำรวจตัวตนผ่านแผนที่อัตลักษณ์ โดยแต่ละกิจกรรม แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ที่สอดคล้องกับแนวคิด Johnson; et al (1991) ที่ให้ข้อคิดเห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก ควรเริ่มตั้งแต่ 1) ขั้นนำ (Advance Organizer) ใช้เวลา 3 ถึง 5 นาที แสดงให้ผู้เรียนเห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาที่จะสอนกับสิ่งที่ผู้เรียนมีพื้นฐานอยู่ก่อน ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและเกิดความอยากรู้และอยากเรียนมากขึ้น 2) ขั้นสอน (Collaborative activities) ใช้เวลา 10 -15 นาที ในขั้นนี้ผู้สอนจะสอนเนื้อหา และตามด้วยกิจกรรม ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาที่เรียนได้นาน 3) ขั้นสรุป (Individual summaries) ใช้เวลา 4 -6 นาที ในขั้นนี้ผู้เรียนจะต้องสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการสรุปตามความเข้าใจของตนเอง

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้อัตลักษณ์ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อยตามแนวทางการเรียนรู้แบบ Active learning ของ Baldwin & William (1988) ขั้นที่ 1 ขั้นแนะนำก่อนเริ่มกิจกรรมผู้สอนได้มีการใช้โปรแกรม

Padlet เพื่อประเมินก่อนการจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบความเข้าใจของผู้เรียนต่อประเด็นอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบ ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ เป็นการเริ่มบทเรียน โดยผู้สอนจะทำการอธิบายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบให้แก่ผู้เรียนผ่านสื่อการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ภายหลังจากการบรรยาย ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบสำรวจผ่านโปรแกรม Padlet เพื่อวัดความเข้าใจหลังการบรรยายผ่านแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 8 ข้อ โดยผู้เรียนจะทำการเลือกตอบเพียงข้อเดียว ผู้สอนจะใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 10 นาที และทำการเฉลยแบบทดสอบแต่ละข้อ เพื่อเพิ่มการเรียนรู้และเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนก่อนเข้าสู่กิจกรรมถัดไป

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการสำรวจตัวตนผ่านแผนที่อัตลักษณ์ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อย ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบ Active learning ของ Baldwin & William (1988) ขั้นที่ 1 ขั้นแนะนำก่อนเริ่มกิจกรรมผู้สอนได้มีการใช้ โปรแกรม Padlet เพื่อประเมินก่อนการจัดกิจกรรม เชื่อมโยงเข้ามาสู่บทเรียนโดยใช้สื่อ Padlet กระตุ้นการวิเคราะห์หามุมมองการให้คุณค่าของผู้เรียนต่ออัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นว่า อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีหลากหลายกลุ่มในประเทศไทย และในโลกมีความสำคัญหรือไม่ ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติกิจกรรมสำรวจอัตลักษณ์ของตนเอง ผ่านการวาดแผนที่อัตลักษณ์ (Identities mapping) วาดภาพโดยแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งที่ตนเองยอมรับและผู้อื่นมอง ทั้งมุมมองของอัตลักษณ์ส่วนบุคคล และอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มทางสังคม สะท้อนผลผ่านการรับรู้อัตลักษณ์ที่อาจส่งผลต่อการถูกกีดกันหรือ ส่งผลต่อการเป็นกลุ่มคนชายขอบของสังคม โดยให้ผู้เรียนทำการวาดแผนที่อัตลักษณ์ของตนเอง ออกแบบผ่านรูปวาด สัญลักษณ์ หรือสีที่บ่งบอกว่า “ฉันเป็นใคร” นำมาเรียงต่อกันเพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นถึงอัตลักษณ์ที่หลากหลายในสังคม มีการให้คำชมเชยและรางวัล เพื่อเสริมแรงจูงใจเชิงบวกในการกล้าคิดนอกกรอบ และแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป กิจกรรมสรุปประเด็นที่ค้นพบจากกิจกรรมการวาดแผนที่อัตลักษณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสมาชิกในชั้นเรียน ผ่านกิจกรรมกลุ่มผ่านชิ้นงานกลุ่ม โดยกำหนดให้มีการจับกลุ่มสมาชิกในชั้นเรียน 3-5 คน ต่อกลุ่ม ทำกิจกรรมสรุปประเด็นที่ค้นพบจากกิจกรรมการวาดแผนที่อัตลักษณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสมาชิกในชั้นเรียน วิเคราะห์และสรุปในประเด็นเกี่ยวกับสิ่งที่ค้นพบเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสมาชิก สิ่งที่เราได้รู้สึกแปลกใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสมาชิก และอัตลักษณ์ด้านไหนที่อาจทำให้ถูกกีดกัน หรือได้เปรียบในสังคม ทั้งนี้ผู้สอนได้มีการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของทั้ง 2 กิจกรรม ทั้งก่อนเรียน ระหว่างการเรียน และหลังการเรียนรู้ผ่าน เครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการสอน

เครื่องมือ และสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน แบ่งเป็นกิจกรรมครั้งที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้อัตลักษณ์ ประกอบด้วย โปรแกรม Padlet (ประเมินก่อนกิจกรรมการเรียนรู้ และประเมินหลังกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก) เนื้อหาการสอนผ่านโปรแกรม Canva เพื่อเป็นสื่อการสอนประกอบการบรรยาย เรียนรู้กรณีศึกษาผ่านวิดีโอ เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาที่กลุ่มชาติพันธุ์ที่มีอัตลักษณ์ของกลุ่มที่แตกต่างจากคนหมู่มาก กรณีการให้คะแนนแบบ Rubric ของชิ้นงานวิเคราะห์กรณีศึกษา

จากวิดีโอคลิป และโปรแกรม Google Classroom นำมาใช้เป็นโปรแกรมในการส่งเอกสารประกอบการสอน ส่งการบ้านทั้งชิ้นงานเดี่ยวและชิ้นงานกลุ่ม รวมถึงเก็บรวบรวมชิ้นงานและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในกิจกรรม สำหรับกิจกรรมครั้งที่ 2 กิจกรรมการสำรวจตัวตนผ่านแผนที่อัตลักษณ์ มีลักษณะของสื่อการสอน เช่นเดียวกับกิจกรรมที่ 1 แต่มีเพิ่มเติมกิจกรรมวาดแผนที่อัตลักษณ์ (Identities mapping) ที่มีการใช้กระดาษ เครื่องเขียน และสีไม้เพื่อประกอบกิจกรรม และกิจกรรมสรุปประเด็นที่ค้นพบจากกิจกรรมการวาดแผนที่อัตลักษณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสมาชิกในชั้นเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต ผลลัพธ์จากกิจกรรมนี้ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ และถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนเองผ่านแผนที่อัตลักษณ์ ทั้งอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มทาง สังคมของตนเอง ซึ่งหากไม่มีกิจกรรมนี้ผู้เรียนอาจไม่สามารถเข้าใจว่าคนหนึ่งคนสามารถมีอัตลักษณ์ที่ หลากหลาย และเพิ่มความตระหนักว่าคนในสังคมสามารถอยู่ร่วมกันได้ท่ามกลางความหลากหลาย ผ่านการให้ ความเคารพในตัวตนของบุคคลอื่นที่มีความแตกต่าง ไม่ว่าจะเป็น เพศ เชื้อชาติ ศาสนา สถานะทางเศรษฐกิจ พื้นที่ทางสังคม ภูมิสำเนา และความชื่นชอบส่วนบุคคล ให้ความสำคัญกับการให้คุณค่าของผู้คนโดยไม่ตัดสินว่า ดีหรือไม่ดีตามมุมมองของตนเอง จากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนสามารถตอบคำถาม ความหมายของอัตลักษณ์ และชาติพันธุ์ถูกต้องถึงร้อยละ 73.3% แสดงถึงความเข้าใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับการนำเสนอและอภิปรายของผู้เรียนในกิจกรรมสรุปประเด็นที่ค้นพบจากกิจกรรมการวาดแผนที่ อัตลักษณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสมาชิกกลุ่ม วิเคราะห์และสรุปในประเด็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ค้นพบ สิ่งรู้สึกแปลกใหม่ และอัตลักษณ์ด้านไหนที่อาจทำให้ถูกกีดกัน หรือได้เปรียบในสังคม ผู้เรียนได้มี ความเข้าใจใน แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบ สามารถวิเคราะห์ปัญหาความ เหลื่อมล้ำและความเป็นชายขอบกับประเด็นทางสังคมในมิติต่าง ๆ ได้ อีกทั้งสามารถสำรวจอัตลักษณ์ของ ตนเอง และค้นพบสิ่งที่เหมือนท่ามกลางความแตกต่าง สามารถสะท้อนและวิเคราะห์การรับรู้เรื่องอัตลักษณ์ที่ อาจส่งผลต่อการถูกกีดกันหรือความเป็นชายขอบ เข้าใจความแตกต่างของอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็น ชายขอบและเชื่อมโยงการอยู่ร่วมกันในสังคมโดยเคารพความแตกต่าง ลดความขัดแย้งในสังคม

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับรสนิยม งานอดิเรก หรือความชื่นชอบส่วนบุคคลในการแสดงออกอัตลักษณ์ มากกว่าจะนำ อัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่มีความเปราะบางออกมานำเสนอ แนวทางแก้ไขคือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออก ผ่านสัญลักษณ์ในประเด็นที่มีความเปราะบาง หรือประเด็นที่สะท้อนอัตลักษณ์ด้านที่ถูกกีดกันทางสังคม โดย อาจารย์จะสรุปให้สมาชิกเห็นมุมมองของความแตกต่างที่มีหลากหลาย มีอัตลักษณ์มากมายที่อาจถูกกดทับ หรือได้รับการกีดกันทางสังคม เพื่อลดผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำในสังคม ผู้เรียนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ สมาชิกสังคมควรที่จะต้องเคารพผู้อื่น ไม่ตัดสินคุณค่าของผู้อื่นผ่านอัตลักษณ์ที่แตกต่าง

😊 ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต ปรับปรุงตามแนวทางการพัฒนาให้ เหมาะสมกับยุคสมัย อาจมีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อสะดวกต่อการใช้สื่อสารกับคนรุ่นใหม่ และอาจ ประยุกต์เป็นเกมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้พร้อมความสนุกเพิ่มโอกาสการรับรู้และจดจำให้แก่ผู้เรียนในระยะยาว

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปนัดดา ลาภเกิน

สังกัด

ภาควิชาการจัดการภูมิสังคม วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

คุณวุฒิ

Ph.D. (Ecology) Norwegian University of Life Sciences

กศ.ม. (ชีววิทยา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กศ.บ. (วิทยาศาสตร์-ชีววิทยา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คติประจำใจในการสอน

เปิดใจ เปิดโลก เปิดโอกาสแห่งการเรียนรู้

**ชื่อ-นามสกุล**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร ยอดสง่า

สังกัด

ภาควิชาการจัดการภูมิสังคม วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

คุณวุฒิ

ปร.ด. (วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วท.ม. (การจัดการลุ่มน้ำและสิ่งแวดล้อม)

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วท.บ. (วนศาสตร์) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

เข้าใจผู้เรียน เรียนให้สนุกและได้ความรู้



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา กส343 ป่าเพื่อชุมชน

GSM343 Forest for Community

ภาคการศึกษา ต้น

ปีการศึกษา 2567

"ป่าเพื่อชุมชน" เป็นรายวิชาหนึ่งในชุดวิชาการป่าไม้เพื่อพัฒนาชุมชน ในหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการภูมิสังคมและวัฒนธรรม ของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัย ซึ่งเปิดสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 วิชาเอกการจัดการภูมิสังคม รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในประเด็นสำคัญ 4 ด้าน โดยเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจและสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างคนกับป่าและบทบาทของป่าไม้ต่อวิถีชีวิตของชุมชน ควบคู่ไปกับการเรียนรู้หลักการและอธิบายความสำคัญของการบริหารจัดการป่าชุมชนเพื่อเป็นพื้นฐานในการต่อยอดสู่การวิเคราะห์เชิงลึก โดยนิสิตจะต้องสามารถวิเคราะห์บทบาทของป่าชุมชนในการเป็นกลไกสำคัญเพื่อส่งเสริมความยั่งยืนในมิติทางด้านสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของชุมชน และท้ายที่สุดรายวิชานี้เน้นการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ โดยให้นิสิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์เพื่อออกแบบแนวทางการจัดการป่าชุมชนที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ได้จริง ทั้งนี้ ผู้สอนกำหนดหัวข้อการสอนให้ครอบคลุมตามคำอธิบายรายวิชา โดยมีการระดมความคิดเห็นระหว่างอาจารย์ผู้สอน ใช้ข้อมูลจากการสะท้อนกลับของนิสิต และการประเมินผลรายวิชาจากปีการศึกษาที่ผ่านมา นำมากำหนดเป็นแผนการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ งานที่มอบหมาย ตลอดจนการประเมินผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของชุดวิชาและหลักสูตรโดยยึดหลัก Constructive Alignment

แนวทางที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกของผู้สอน คือ การเปลี่ยนบทบาทของนิสิตจากผู้รับเป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและเผชิญหน้ากับสถานการณ์จริง โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสาร ผู้สอนจึงทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมและผู้ให้คำแนะนำเพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยภาคทฤษฎีเน้นการบรรยายควบคู่กับการจัดกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ส่วนภาคปฏิบัติส่งเสริมให้นิสิตได้เรียนรู้นอกห้องเรียนในพื้นที่จริงซึ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก และชุมชนโดยรอบ อันเป็นการประยุกต์ใช้ความรู้และพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของวิทยาลัยโพธิวิชชาลัยที่มุ่งเน้นการเรียนรู้จากชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้นิสิตได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการปฏิสัมพันธ์กับชุมชนและผู้รู้ในพื้นที่ ผู้สอนใช้หลักการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructivism ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

การสอนภาคบรรยายในชั้นเรียน ผู้สอนเน้นการบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับนิสิต โดยใช้คำถาม (Question-based learning) เพื่อทบทวนความรู้เดิม กระตุ้นความสนใจอยากรู้ และสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพื่อสำรวจความรู้เดิมของนิสิตเกี่ยวกับประโยชน์ของป่าไม้ และให้นิสิตทำกิจกรรมจัดกลุ่มประโยชน์

ของป่าไม้ผ่านการใช้ Post-it ตามแนวคิด “บริการของระบบนิเวศ” จากนั้นมีการใช้เทคนิคกระตุ้นความสนใจด้วยการยกตัวอย่างข่าวต่าง ๆ ที่เป็นกรณีพิพาทระหว่างชุมชนท้องถิ่นกับภาครัฐในการใช้ทรัพยากรป่าไม้ เพื่อกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้นิสิตได้แสดงความคิดเห็นจากหลากหลายมุมมอง เพื่อนำเข้าสู่เนื้อหากฎหมายเกี่ยวกับป่าชุมชน (พระราชบัญญัติป่าชุมชน พ.ศ. 2562) โดยมีการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ (เจ้าหน้าที่รัฐ) เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การทำงานร่วมกับชุมชนผ่านระบบ Zoom นอกจากนี้ นิสิตยังได้เรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นคู่ (Pair work) เพื่อสังเคราะห์สาระสำคัญของ พ.ร.บ. ป่าชุมชน พ.ศ. 2562 และออกแบบเป็นโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการฝึกการสื่อสารข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย และมีการใช้กรณีศึกษา (Case study) จากหนังสือ “ป่ากับชุมชน: ป่าชุมชนบ้านแม่กั๊ดหลวง” ที่อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้เขียนจากการทำงานร่วมกับชุมชนในการบริการวิชาการและงานวิจัยในพื้นที่ โดยให้นิสิตฝึกทักษะการวิเคราะห์และสรุปเนื้อหาสำคัญจากหนังสือที่ใช้เป็นกรณีศึกษาก่อนนำเสนอและแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้หน้าชั้นเรียน สำหรับภาคปฏิบัติในพื้นที่ชุมชน เป็นการส่งเสริมให้นิสิตเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง หัวใจของกระบวนการคือ การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based learning) ณ ป่าชุมชนบ้านแม่กั๊ดหลวง จังหวัดตาก การลงพื้นที่นี้เป็นการเปิดโอกาสให้นิสิตลงมือสำรวจเส้นทางธรรมชาติร่วมกับคณะกรรมการป่าชุมชน และสัมภาษณ์ชาวบ้านเพื่อเก็บข้อมูลปฐมภูมิเกี่ยวกับมิติเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การปฏิบัติงานนี้เป็นการนำความรู้ทางทฤษฎีมาประยุกต์ใช้เพื่อจัดทำแผนจัดการป่าชุมชนที่เหมาะสมกับพื้นที่จริง และมีการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing) ของนิสิต เพื่อใช้ความรู้ที่ได้เรียนรู้มาจำลอง “สถานการณ์ตรวจประเมินป่าชุมชนโดยเจ้าหน้าที่รัฐ” โดยให้นิสิตที่เรียนในรายวิชาอื่นและคณาจารย์ที่ร่วมลงพื้นที่ด้วยกันรับชม มีการถอดบทเรียนและการสะท้อนความรู้ (Reflection) เพื่อสังเคราะห์ความรู้ที่ได้รับอย่างสม่ำเสมอ ผู้สอนใช้โปรแกรม Microsoft Teams เพื่อใช้เป็นช่องทางสำหรับการสื่อสาร มอบหมายงานกับนิสิต ใช้โปรแกรม Zoom สำหรับการเรียนรู้กับอาจารย์พิเศษภายนอก และช่องทาง Line กลุ่มเพื่อติดต่อสื่อสารกับนิสิตได้อย่างรวดเร็ว

ผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้โดยยึดหลักการสำคัญของการประเมินที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา ทั้งในรูปแบบการประเมินระหว่างเรียน (Formative assessment) โดยประเมินจากชิ้นงาน และการมีส่วนร่วมของนิสิตในกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินในส่วนนี้ใช้ผู้สอนใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric ที่ได้ออกแบบไว้อย่างชัดเจน และการประเมินสรุปผล (Summative assessment) ด้วยการสอบปลายภาคในรูปแบบข้อสอบแบบอัตนัย เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการคิดวิเคราะห์ของนิสิตเกี่ยวกับเนื้อหาที่ศึกษาในรายวิชา และมีการจัดทำแนวคำตอบ (Answer key) หรือรายการองค์ประกอบสำคัญที่ควรปรากฏในคำตอบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตรวจประเมินอย่างเป็นระบบ และลดอคติในการให้คะแนน ทั้งนี้ จากการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในรายวิชา ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมและมีการสะท้อนเชิงบวกจากกลุ่มนิสิต การเรียนรู้เชิงรุกนี้ได้เสริมสร้างให้นิสิตมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับป่าไม้ และสามารถอธิบายแนวคิดเรื่องการบริหารจัดการป่าชุมชนได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กิจกรรมการลงพื้นที่สำรวจป่าชุมชนบ้านแม่กั๊ดหลวง ได้กลายเป็นประสบการณ์สำคัญที่ทำให้นิสิตเห็นความสำคัญของป่าชุมชนจาก ประสบการณ์ตรง

รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมนี้ ยังช่วยให้ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม ไม่ว่าจะเป็นทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การคิดเชิงวิพากษ์ และการสื่อสาร ซึ่งทักษะเหล่านี้สะท้อนออกมาจากคุณภาพของชิ้นงาน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และผลการสอบวัดความรู้ ผลการประเมินยืนยันความสำเร็จของรูปแบบการสอนนี้ โดยนิสิตทั้งหมดมีผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้ นิสิตยังแสดงความพึงพอใจในระดับสูงมากต่อรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ ความรู้สึกเชิงบวกนี้ได้ถูกสะท้อนออกมาเป็นความปรารถนาที่จะกลับไปมีส่วนร่วมในพื้นที่ชุมชนอีกครั้ง โดยมีข้อความสะท้อน เช่น "อยากกลับมาทำงานวิจัยในพื้นที่แม่สอดในชั้นปีที่ 4" และ "อยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้อีก" ซึ่งแสดงให้เห็นว่าประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจและปลูกฝังจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมให้กับนิสิตได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้ ผู้สอนยังนำผลการประเมินและสะท้อนกลับมาพัฒนาทั้งการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน และการเรียนรู้ของนิสิต ผ่านกระบวนการสะท้อนตนเองและการปรับปรุงกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและพื้นที่ชุมชนมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม นิสิตบางคนไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้ผู้สอนไม่สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิตจากกิจกรรมในชั้นเรียนได้อย่างครบถ้วน แม้ว่าผู้สอนใช้วิธีมอบหมายงานเพิ่มเติม แต่งานนั้นอาจไม่สามารถสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง นอกจากนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิตอาจทำให้นิสิตต้องรับผิดชอบงานหลายชิ้นภายในระยะเวลาจำกัด แนวทางแก้ไข คือ ผู้สอนได้ทำการชี้แจงแผนการสอน รวมถึงเกณฑ์การประเมินผลอย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้นภาคการศึกษา เพื่อให้นิสิตตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน พร้อมทั้งเปิดช่องทางให้ปรึกษาและวางแผนร่วมกับนิสิต เพื่อส่งเสริมความยืดหยุ่นและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เท่าที่เป็นไปได้ และลดชิ้นงาน เพื่อให้เกิดความสมดุลทั้งในด้านช่วงเวลาการดำเนินกิจกรรมและปริมาณงานของนิสิตในการจัดโครงการสำหรับภาคการศึกษาถัดไป

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพร วรรณะเอี่ยมพิกุล
อาจารย์ แพทย์หญิงมนัสนันท์ รวีสุนทรเกียรติ
อาจารย์ ดร.โยธิน จูประสงค์

สังกัด

ภาควิชาชีวเคมี คณะแพทยศาสตร์
ภาควิชาพยาธิวิทยา คณะแพทยศาสตร์
ภาควิชาชีวเคมี คณะแพทยศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

ตำแหน่งอยู่ไม่นาน ตำแหน่งอยู่ตลอดไป
เป้าหมายมีไว้พุ่งชน
ทุกสิ่งยอมพ่ายแพ้ต่อความพยายามที่สม่ำเสมอ



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา พศก102 วิทยาศาสตร์พื้นฐานสำหรับแพทย์

MDG102 Basic Sciences for Medicine

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

บริบท / สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้ในรายวิชา MDG102 วิทยาศาสตร์พื้นฐานสำหรับแพทย์ เป็นรายวิชาใหม่ของนิสิตแพทย์ชั้นปีที่ 1 เดิมเนื้อหาวิทยาศาสตร์พื้นฐานสำหรับแพทย์ถูกแยกสอนเป็น 3 วิชา คือ ฟิสิกส์ เคมี และชีววิทยา แต่จากการรับฟังเสียงวิพากษ์ของทั้งนิสิตและอาจารย์พบว่าเกิดความซ้ำซ้อนและขาดการเชื่อมโยงกับเนื้อหาทางการแพทย์ในรายวิชาฟิสิกส์ของแพทยศาสตร์ จึงได้รวบรวมข้อเสนอแนะและพัฒนาใหม่จนกลายเป็น MDG102 วิทยาศาสตร์พื้นฐานสำหรับแพทย์ ในปีการศึกษา 2567 เพื่อให้การเรียนรู้เป็นองค์รวมและสัมพันธ์กับการแพทย์ รายวิชานี้เน้นการบูรณาการองค์ความรู้พื้นฐานสู่กรณีศึกษาพื้นฐานทางคลินิก เช่น อุปกรณ์ทางการแพทย์ สถานการณ์ต่าง ๆ ที่สามารถอธิบายได้จากทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ รวมถึงการสร้างเสริมสุขภาพ (Health promotion) และการให้คำแนะนำผู้ป่วย รายวิชานี้ออกแบบกิจกรรมให้ตอบโจทย์การเรียนรู้เริ่มจากจำ (Remember) และเข้าใจ (Understand) ผ่านการสืบค้นและทบทวนความรู้ ต่อด้วย Apply ใช้ในการแก้โจทย์เชิงคลินิก นำสู่ Analyze เพื่อแยกองค์ประกอบของปัญหา และ Evaluate ผ่านการอภิปรายแลกเปลี่ยนและการให้เพื่อนประเมิน (Peer assessment) จนถึงสร้างสรรค์ (Create) ในการออกแบบโปสเตอร์และข้อสอบจำลองให้เพื่อนทำ โครงสร้างนี้ไม่เพียงกระตุ้นการคิดเชิงลึกและความร่วมมือ แต่ยังช่วยให้นิสิตแพทย์ปี 1 ซึ่งส่วนใหญ่ยังไม่คุ้นเคยกันเพราะเรียนแยกกลุ่มผ่านระบบออนไลน์ในภาคเรียนแรกได้พัฒนาความสัมพันธ์และความมั่นใจในการเรียนรู้เชิงรุกอย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้รายวิชานี้ได้รับความร่วมมือจากหลายภาควิชา ทั้งทางฟิสิกส์และเคมีเพื่อสร้างสมรรถนะการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21

แนวคิด / แนวทางที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

แนวคิดหลักคือของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกใช้การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case-based learning) ผสมผสานการทำงานเป็นทีม (Collaborative learning) และกิจกรรม Gallery walk เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นอกจากนี้มีการใช้กรณีศึกษา (เคส) จริง และคำถามที่เกี่ยวข้องโดยตรงในชั้นคลินิก ช่วยให้นิสิตแพทย์ชั้นปีที่ 1 เห็นความสำคัญของวิทยาศาสตร์พื้นฐาน คือ ฟิสิกส์ และชีวเคมีต่อการวินิจฉัย การให้คำแนะนำต่อผู้ป่วยในสถานการณ์จริง ทำให้เกิด Relevance และ Motivation สูงขึ้น

กิจกรรมประกอบด้วย การแบ่งกลุ่ม การสืบค้นข้อมูล การทำโปสเตอร์ การนำเสนอ และการให้เพื่อนประเมิน (Peer assessment) เสริมด้วยการใช้เทคโนโลยี Moodle ในการส่งงานและประเมินผล

จุดเด่นของกระบวนการคือการเชื่อมโยงความรู้วิทยาศาสตร์พื้นฐานกับสถานการณ์จริง ส่งเสริมการคิดเชิงคลินิก (Clinical reasoning) และพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และความรับผิดชอบต่อบทบาทในวิชาชีพ กระบวนการสอนประกอบด้วย การเตรียมการล่วงหน้า การทำงานกลุ่มและจัดทำโปสเตอร์ การเดินดูงานและตั้งคำถาม การรวบรวมคำถามและตอบกลับ รวมทั้งการนำเสนอผลงานและสอบ Post-test

เพื่อประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งเชิงความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะนิสัย นอกจากนี้ยังให้เพื่อนประเมินกันเอง (Double-blind peer assessment) ช่วยจับพฤติกรรมจริงของนิสิตในการทำงานกลุ่ม โดยไม่มีอิทธิพลจากอาจารย์ คณะนั้นจึงสะท้อนภาพรวมพฤติกรรมอย่างเที่ยงตรง และนิสิตรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและได้รับ feedback รายบุคคล

กระบวนการดำเนินการสอน

กิจกรรมการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีหลายขั้นตอนต่อเนื่อง เริ่มตั้งแต่วันเตรียมการที่อาจารย์อธิบายวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แจกเคส และแบ่งกลุ่มย่อย 9–10 คน เพื่อสร้างการทำงานแบบทีม (Team-based learning) รวมถึงมีช่วงถาม-ตอบเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม หลังจากนั้นนิสิตต้องส่งงานผ่านระบบ Moodle ของรายวิชา โดยเขียนคำตอบพร้อมเหตุผลประกอบและอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ อาจารย์ประจำกลุ่มจะตรวจและให้ Feedback เพื่อให้ให้นิสิตนำไปปรับปรุง ก่อนเข้าสู่วันกิจกรรมหลัก

ในวันกิจกรรม (3 ชั่วโมง) เริ่มด้วย Orientation ตามด้วยการทำ Poster Drafting ที่นิสิตแต่ละกลุ่มสรุปความรู้และออกแบบโปสเตอร์นำเสนอ พร้อมสร้างคำถามแบบ Formative ให้เพื่อนฝึกทำ ต่อมาเข้าสู่ช่วง Gallery walk ซึ่งนิสิตได้เดินชมผลงานของเพื่อน ตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนข้อสงสัย จากนั้นแต่ละกลุ่มกลับมารวมคำถาม (Question consolidation) เพื่อวิเคราะห์และเตรียมนำเสนอ ก่อนเข้าสู่ช่วง Case presentations ที่ใช้เวลาอภิปรายเชิงลึก โดยอาจารย์สรุปประเด็นสำคัญเพิ่มเติม ปิดท้ายด้วยการโหวตหาทีมที่มีผลงานยอดเยี่ยม (Best-group voting) การทำ Post-test เพื่อตรวจสอบการเรียนรู้รายบุคคล และการสรุปผล (Debrief and awards) พร้อมทั้งกระบวนการสะท้อนผล (Self-reflection) และการประเมินโดยเพื่อน (Peer assessment) ผ่านระบบออนไลน์ กิจกรรมทั้งหมดนี้ออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมเชิงรุก และการสะท้อนตนเองของนิสิตอย่างครบวงจร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลการสะท้อนการเรียนรู้ของกิจกรรมนี้ในรายวิชา MDG102 ช่วยพัฒนานิสิตทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอย่างครบถ้วน โดยในมิติความรู้ (Knowledge) นิสิตสามารถอธิบายกลไกพื้นฐานทางฟิสิกส์ ชีววิทยา และชีวเคมีที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของร่างกายมนุษย์ และเชื่อมโยงกับบริบททางคลินิกได้อย่างเป็นรูปธรรม ด้านทักษะ (Skills) นิสิตได้ฝึกสืบค้นข้อมูล คิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม นำเสนอผลงาน และตั้งคำถามเชิงลึก อีกทั้งพัฒนาการสื่อสารทั้งเชิงวิชาการและเชิงคลินิก ส่วนคุณลักษณะและจริยธรรม (Character & Ethics) นิสิตแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อบทบาทในกลุ่ม มีความเคารพในความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม และสามารถอธิบายผลตรวจหรือแผนการรักษาแก่ผู้ป่วยในเชิงจริยธรรม นอกจากนี้ ผลสอบ Post-test ยังแสดงความสัมพันธ์เชิงบวกกับคะแนนสอบ Lecture-based ($r=0.44$, $p<0.0001$) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นิสิตที่มีทักษะคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ในคลินิกได้ดี ซึ่งต่อยอดสู่ความเข้าใจในเนื้อหาเชิงทฤษฎีได้อย่างมีประสิทธิภาพในขั้นต่อไป ทั้งหมดนี้สะท้อนว่า นิสิตไม่ได้เพียงจดจำความรู้ แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ได้จริงตามเป้าหมายการเรียนรู้เชิงรุก นอกจากนี้ทีมผู้สอนได้ใช้ผลการประเมินทั้งจาก Post-test และ Peer assessment เพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับสำหรับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในระดับรายบุคคลและในระดับการออกแบบกิจกรรม

ผลการประเมินรายวิชา พบว่า กิจกรรมนี้มีศักยภาพสูงในการพานิสิตเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ความรู้จากการฟังบรรยาย รวมถึงสะท้อนว่า Active learning ช่วยต่อยอดความรู้ได้จริง และนิสิตส่วนใหญ่มีความพึงพอใจสูง กิจกรรมตอบโจทย์การเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ที่ดี

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน

การจัดกิจกรรมนี้ทำให้นิสิตได้สัมผัสประสบการณ์เรียนรู้เชิงลึกและเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์พื้นฐานกับการแพทย์จริง นิสิตส่วนใหญ่สะท้อนว่า “ได้ฝึกคิดจริง” และ “ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนมากขึ้น” แม้จะยอมรับว่าความซับซ้อนของเคสทำให้รู้สึกท้อแท้ แต่ก็มีความท้าทายที่ช่วยผลักดันให้เกิดการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้จริง พวกเขายังชื่นชมการให้เพื่อนประเมินกันเอง (Peer assessment) ว่าเป็นกระจกสะท้อนการทำงานเป็นทีมได้อย่างตรงไปตรงมา และมองว่ากิจกรรมนี้ช่วยสร้างทักษะ Teamwork – Communication – Responsibility อย่างเป็นรูปธรรม

ในมุมมองของอาจารย์ผู้สอน การสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนิสิตระหว่างการวางแผน สืบค้นข้อมูล และนำเสนอ ทำให้เห็นพัฒนาการจากการฟัง ไปสู่การคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ ตรงตามเป้าหมายของ Bloom's taxonomy อาจารย์ตระหนักว่าบรรยากาศการเรียนรู้ที่มี Psychological safety เป็นหัวใจสำคัญ เพราะนิสิตกล้าที่จะถาม ตอบ และแลกเปลี่ยนอย่างอิสระ ขณะเดียวกันยังได้เรียนรู้การทำงานแบบ Team teaching ที่บูรณาการสหวิชา ทำให้ได้ปรับโจทย์และเวลาให้เหมาะสมยิ่งขึ้นในแต่ละรอบ

ทั้งนิสิตและอาจารย์ยังเห็นพ้องว่า การเรียนรู้ไม่ได้จบลงเพียงการทำข้อสอบ แต่เกิดจากการผ่านกระบวนการคิดร่วมกัน ซึ่งทำให้นิสิตระลึกและเชื่อมโยงความรู้ได้ยั่งยืนยิ่งกว่า การใช้ผลการประเมินทั้งเชิงปริมาณ (คะแนน Post-test, Peer assessment) และเชิงคุณภาพ (ข้อเสนอแนะใน Moodle) นำไปสู่การปรับกิจกรรมในรอบถัดไป เช่น การจัด Ice-breaking เพิ่มการปรับความยากของเคส และการเปิดช่องทาง Feedback แบบเรียลไทม์ กล่าวโดยสรุป บทเรียนสำคัญคือ “ฟังอย่างเดียวยังไม่พอนาน แต่การคิดร่วมกันทำให้นิสิตจำได้และใช้ได้จริง” ซึ่งเป็นรากฐานของ Active learning และเป็นแรงบันดาลใจให้ทีมสอนพัฒนาวัตรกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต

ข้อเสนอแนะสำหรับอนาคตคือ การขยายการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ เพิ่ม Personalize feedback และต่อยอดแนวทางการบูรณาการสหวิชาและทักษะเชิงคลินิกให้มากขึ้น รวมทั้งการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อวัดผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมและทักษะวิชาชีพในระยะยาว เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการผลิตแพทย์ในศตวรรษที่ 21

แม้กิจกรรมนี้จะประสบความสำเร็จในการช่วยให้นิสิตประยุกต์ใช้ความรู้และสร้างความพึงพอใจสูง แต่ทีมผู้สอนยังเห็นแนวทางพัฒนาต่อไปคือ การเพิ่ม Clinical exposure ให้มากขึ้น เช่น การจัดให้นิสิตได้สัมผัสเครื่องมือแพทย์จริงหรือสังเกตเคสผู้ป่วยในโรงพยาบาล เพื่อเสริมประสบการณ์ตรงและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การขยายการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ เพิ่มเวลาและความยืดหยุ่นให้การคิดวิเคราะห์และสะท้อนผล ปรับความซับซ้อนของเคสตาม Bloom's taxonomy อย่างต่อเนื่อง และติดตามผลรายบุคคล รวมทั้งการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนารูปแบบ Active learning อย่างมีหลักฐานเชิงประจักษ์เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการผลิตแพทย์ในศตวรรษที่ 21

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาติรส การะเวก

สังกัด

ภาควิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์

คุณวุฒิ

วท.ด. (ธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม)

ศส.ม. (คหกรรมศาสตร์ศึกษา-เทคโนโลยีการศึกษา)

คบ. (คหกรรมศาสตร์ศึกษา)

คติประจำใจในการสอน

การให้การศึกษาเหมือนปลูกต้นไม้ ตั้งใจ สม่ำเสมอ แล้วรอคอย

**ชื่อ-นามสกุล**

อาจารย์ ดร.บงกช บุญบุรพงค์

สังกัด

ภาควิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์

คุณวุฒิ

วท.ด. (ชีวเคมี) วท.ม. (ชีวเคมี)

วท.บ. (จุลชีววิทยา)

คติประจำใจในการสอน

สืบทอดว่า...ไม่เท่าตาเห็น สืบทาเห็น...ไม่เท่ามือคลำ

ล้ามือคลำ...ไม่เท่าได้การได้ลงมือทำด้วยใจที่เปิดกว้างและเรียนรู้ผ่าน

ประสบการณ์ตรงเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง

**ชื่อ-นามสกุล**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิณา ทองรอด

สังกัด

ภาควิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์

คุณวุฒิ

วท.ม. (คหกรรมศาสตร์) คบ. (วิทยาศาสตร์ทั่วไป)

คติประจำใจในการสอน

เรียนรู้ไปกับนิสิต มองความท้าทายเป็นความสุข และเติบโตไปพร้อมกัน

Learn with students, enjoy challenges and grow together



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา วท326 วิทยาศาสตร์ชีวภาพตามแนวทางศาสตร์พระราชา

SC326 BIOLOGICAL SCIENCE ACCORDING TO THE KING'S WISDOM

ภาคการศึกษา ต้นและปลาย

ปีการศึกษา 2567

รายวิชานี้เป็นการบูรณาการศาสตร์สองแขนงที่แตกต่างกัน คือ "วิทยาศาสตร์ชีวภาพ" ซึ่งว่าด้วยหลักการและเหตุผลเชิงประจักษ์ กับ "ศาสตร์พระราชา" ซึ่งเป็นหลักการทรงงานและปรัชญาที่ลึกซึ้งของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ด้วยรูปแบบการสอนแบบ Team teaching ตั้งแต่การเชื่อมโยงกับจิตวิทยาศาสตร์ การออกแบบสื่อการสอน ไปจนถึงการประยุกต์ใช้ในชุมชน และสุดท้ายคือการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสหลักการทรงงานผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

ทีมอาจารย์ผู้สอนได้ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแกนหลักซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและกระตุ้นการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคที่หลากหลายในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้ ได้แก่ Problem-based learning (PBL), Product-based learning (PdBL), Project-based learning (PjBL), Inquiry-based learning (IBL), Integrated learning (STEM Education), และ Field trip-based learning โดยผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและเห็นการประยุกต์ใช้หลักการทรงงานในสถานที่จริง กระบวนการเรียนแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลักที่ต่อเนื่องกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. **ขั้นจุดประกายความสนใจ** ผู้สอนเริ่มต้นด้วยการใช้เทคนิค Problem-based learning เริ่มด้วยการนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทายและเกี่ยวข้องกับโครงการในพระราชดำริ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากค้นคว้าหาทางออกด้วยตนเอง

2. **ขั้นลงมือปฏิบัติ** ผู้เรียนได้เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้สำรวจและสร้างสรรค์ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะและคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนลงมือทำอย่างเต็มที่ด้วยเทคนิคที่หลากหลายในแต่ละกิจกรรม

- **Inquiry-based learning** สนับสนุนให้ผู้เรียนตั้งคำถามและออกแบบการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและที่ปรึกษา
- **Productivity-based learning** กำหนดให้ผู้เรียนสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม และสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุที่มี หรือออกแบบสื่อการสอนที่เกี่ยวข้องกับโครงการหลวง
- **Demonstration-based learning** ใช้ทั้งการสาธิตในห้องเรียนเพื่ออธิบายหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่ซับซ้อน เช่น การผ่าดอกไม้วัดเพื่อศึกษาโครงสร้าง หรือการทำกระดาดจากผักตบชวา ร่วมกับการสร้างคลิปวิดีโอสาธิตเผยแพร่บน YouTube เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและทำความเข้าใจกระบวนการต่าง ๆ ได้ตามอัธยาศัย

- **Integrated learning (STEM)** มอบหมายให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาในโครงการหลวงอย่างเป็นระบบ เช่น การออกแบบเขื่อนเพื่อเปลี่ยนรูปพลังงาน
- **Project-Based learning (PBL)** ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ออกแบบการสอนเชิงบูรณาการโดยใช้แนวคิด STSE (Science, Technology, Society and Environment) และนำ AI เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการออกแบบแผนการสอน
- **Field trip** การทัศนศึกษาที่พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นและสัมผัสกับสิ่งที่เรียนรู้ในห้องเรียนอย่างเป็นรูปธรรม

3. ขั้นสะท้อนผลและการประเมิน ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้จากปัญหาที่ตั้งไว้ตั้งแต่ต้น ด้วยการประเมินผลที่หลากหลายและเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในโครงการมหาวิทยาลัยเด็กประเทศไทย และการเป็นผู้ช่วยวิทยากรในค่ายวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปใช้ประโยชน์และเห็นคุณค่าของการให้ในฐานะบัณฑิตผู้รับใช้สังคม

จากการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ เราได้เห็นผลลัพธ์เชิงบวก ได้แก่

1. ความเข้าใจในศาสตร์พระราชชาติลึกซึ้งและเห็นความเชื่อมโยงของหลักการทรงงานกับหลักการทางวิทยาศาสตร์อย่างชัดเจน ตลอดจนสามารถนำไปแก้ปัญหาจริงและพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้คนได้
2. ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การวิจัย การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และความคิดสร้างสรรค์
3. ผู้เรียนเกิดอุปนิสัยใฝ่รู้และกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้และมองเห็นว่าความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ

คณะผู้สอนได้เรียนรู้ปัญหาและอุปสรรคและนำมาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการนำ Active learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ย่อมทำให้ผู้เรียนบางคนขาดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน เพราะไม่คุ้นชินกับการเรียนรู้เชิงรุกและขาดความกล้าแสดงออก ผู้สอนจึงต้องอธิบายวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงรุกอย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้น และสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยเพื่อให้ผู้เรียนกล้าที่จะแสดงออก ปัญหาต่อมาคือทรัพยากรและสิ่งสนับสนุน ซึ่งพบว่ากิจกรรมบางอย่างต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะทางและมีขั้นตอนที่ซับซ้อน ทำให้การจัดการค่อนข้างลำบาก จึงต้องจัดหาอุปกรณ์ที่จำเป็นล่วงหน้า และพัฒนาชุดกิจกรรมแบบ Hand-on activity ที่ผู้เรียนสามารถนำไปทำเองได้ที่บ้าน ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและเข้าถึงได้ง่ายขึ้นเมื่อมีกิจกรรมที่หลากหลาย การประเมินทักษะและกระบวนการย่อมซับซ้อนและทำได้ยากกว่าการวัดผลความรู้เชิงเนื้อหาแบบเดิม จึงต้องใช้เครื่องมือการประเมินที่สอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้เชิงรุกมากขึ้น เช่น แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และการประเมินตนเองและประเมินเพื่อน ซึ่งช่วยให้สามารถวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ซับซ้อนได้อย่างครอบคลุม สุดท้ายคือการบูรณาการศาสตร์พระราชากับวิทยาศาสตร์ชีวภาพ เป็นเรื่องละเอียดอ่อนและครอบคลุมหลายมิติ คณะผู้สอนจึงต้องรวบรวมแหล่งข้อมูล

เกี่ยวกับโครงการในพระราชดำริไว้ล่วงหน้า และใช้การทัศนศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีกับบริบทจริงเข้าด้วยกัน

จากบทเรียนที่ได้รับ ทีมผู้สอนได้วางแผนสำหรับการพัฒนาและต่อยอดการจัดการเรียนการสอนในอนาคตไว้ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อทบทวนและวิเคราะห์ประสิทธิภาพว่าเทคนิค Active learning ใดที่ได้ผลดีที่สุดในแต่ละหัวข้อ และประเด็นใดที่ต้องให้ความสำคัญมากขึ้น
2. นำข้อเสนอแนะจากผู้เรียนมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และคลิปวิดีโอสาธิตให้มีความหลากหลายและน่าสนใจยิ่งขึ้น
3. พิจารณาย้ายผลโครงการบริการวิชาการและค่ายวิทยาศาสตร์สู่ชุมชนให้กว้างขวางและยั่งยืนมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปสร้างประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม
4. นำประสบการณ์และความสำเร็จจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ไปเผยแพร่และแลกเปลี่ยนกับอาจารย์ท่านอื่นในรูปแบบ Team teaching เพื่อขยายผลการใช้ Active learning ไปยังรายวิชาอื่น
5. ใช้ข้อมูลประเมินผลอย่างเป็นระบบในการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีข้อมูลป้อนกลับที่มีคุณภาพ สามารถนำมาปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

การเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชาวิทยาศาสตร์ชีวภาพตามแนวทางศาสตร์พระราชาเป็นทั้งการจัดการเรียนการสอน และการสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นและมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการนำความรู้ไปใช้เพื่อสร้างคุณประโยชน์ต่อสังคมอย่างยั่งยืน

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนิสา कुमारักษ์

สังกัด

ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า คณะวิศวกรรมศาสตร์

คุณวุฒิ

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้าและคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)

วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า

(วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคม)

วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคม

คติประจำใจในการสอน

การเรียนรู้ไม่มีวันจบสิ้น เช่นเดียวกับการสอนที่ไม่มีวันหยุดพัฒนา

**รายวิชาที่ทำการสอน**

รายวิชา วศฟ340 การสื่อสารเคลื่อนที่

EE340 Mobile Communication

ภาคการศึกษา ต้น

ปีการศึกษา 2567

บทเรียนจากรายวิชาการสื่อสารเคลื่อนที่สู่พื้นที่แห่งการเรียนรู้เชิงรุก

บริบทและสภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในรายวิชาการสื่อสารเคลื่อนที่ (Mobile communication) ได้เริ่มต้นจากบริบทที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความรู้พื้นฐานที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะด้านคณิตศาสตร์และการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสื่อสาร เช่น Shannon theory สำหรับการเรียนรู้ในหัวข้อ “การประยุกต์ใช้ AI ในเครือข่าย 5G และการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของระบบสื่อสาร” จึงถือเป็นเรื่องท้าทายเพราะเป็นเนื้อหาที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในอุตสาหกรรมโทรคมนาคม โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยี 5G และปัญญาประดิษฐ์กำลังเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็ว การสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อีกต่อไป จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนิสิตอย่างเต็มที่เพื่อให้นิสิตไม่เพียงแต่เข้าใจเนื้อหาแต่ยังสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

แนวคิดที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

การปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกเริ่มจากการนำหลักการของ Bloom's taxonomy (1956) มาเป็นกรอบในการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมตั้งแต่การจดจำไปจนถึงการสร้างสรรค์ผสมผสานกับแนวคิด Zone of proximal development (ZPD) ของ Vygotsky (1978) ที่เน้นการสนับสนุนผู้เรียนแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยมีการเลือกใช้เทคนิค Active learning หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การคิดเป็นรายบุคคลแล้วจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think-pair-share) ที่ให้นิสิตได้คิดเองก่อนแล้วแลกเปลี่ยนกับเพื่อนโดยใช้การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case-based learning) ที่นำสถานการณ์จริงมาวิเคราะห์ ไปจนถึงการใช้เกม (Game-based learning) ผ่าน Kahoot ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้เชิงโต้ตอบที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทั้งหมดนี้ถูกบูรณาการเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างแพลตฟอร์ม Microsoft Teams (MS Teams) และแพลตฟอร์ม Poll Everywhere เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมแบบเรียลไทม์ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ถูกนำมาสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาทั้งความรู้ ความคิดเชิงวิเคราะห์ และทักษะทางวิชาชีพของนิสิต

กระบวนการดำเนินการสอน

การเรียนการสอนในหัวข้อ “การประยุกต์ใช้ AI ในเครือข่าย 5G” ซึ่งเป็นหัวข้อที่นิสิตมักรู้สึกว่ายาก จึงมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการสอนโดยการวางแผนอย่างเป็นระบบ ซึ่งใช้โมเดล 5E (Engage–Explore–Explain–Elaborate–Evaluate) ร่วมกับกิจกรรมแบบกรณีศึกษา (Case study) โดยในช่วงเริ่มต้น ผู้สอนกระตุ้นความสนใจด้วยการเปิดคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการใช้ AI ในเครือข่าย 5G จากบริษัทชั้นนำทางด้านโทรคมนาคม และมีการตั้งคำถามกระตุ้นผ่านแพลตฟอร์ม Poll Everywhere เช่น “เพราะเหตุใด 5G จึงต้องการ AI มากกว่า 4G?” เพื่อเปิดมุมมองของนิสิต จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มให้นิสิตสำรวจและวิเคราะห์ประเด็นเฉพาะทั้งข้อดีและข้อเสีย ยกตัวอย่างเช่นหัวข้อ Intelligent handover management หรือ AI-powered

network optimization แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียน โดยผู้สอนจะอธิบายเชื่อมโยงเข้ากับทฤษฎีการสื่อสาร รวมทั้งขยายความผ่านการอภิปรายเชิงลึกแบบ Socratic dialogue เพื่อขุดลึกความเข้าใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของนิสิต สุดท้ายสรุปผลด้วยการทำแบบทดสอบในแพลตฟอร์ม Kahoot Quiz เพื่อประเมินความเข้าใจ

นอกจากนี้ยังมีการนำสถานการณ์จำลองมาใช้ให้นิสิตได้ร่วมวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ เช่น บริษัทโทรคมนาคมแห่งหนึ่งประสบปัญหาการเรียกขาดหาย (Drop calls) สูงในช่วงโมงเร่งด่วน นิสิตต้องวิเคราะห์ข้อมูล Network traffic ออกแบบแนวทางการแก้ปัญหา (โซลูชัน) โดยใช้ AI และคำนวณผลตอบแทนจากการลงทุน (Return on investment: ROI) การที่ได้เห็นนิสิตอภิปรายอย่างเข้มข้น ช่วยกันแก้ปัญหา และนำเสนอด้วยความมั่นใจ เป็นภาพที่สะท้อนถึงความสำเร็จของวิธีการสอนในรูปแบบดังกล่าว

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนโดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางวิชาชีพ และความพึงพอใจ กล่าวคือ 1) คะแนนสอบของนิสิตเพิ่มขึ้นร้อยละ 15 เมื่อเทียบกับปีก่อนสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิผลของการประยุกต์ใช้ Bloom's taxonomy ในการจัดโครงสร้างการเรียนรู้ที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับการจดจำความรู้พื้นฐานไปจนถึงการคิดเชิงวิพากษ์และการวิเคราะห์ระดับสูง 2) ร้อยละ 85 ของนิสิตผ่านเกณฑ์การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes) ซึ่งเป็นผลจากการนำ Constructivist learning theory มาประยุกต์ใช้โดยการให้นิสิตสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์จริงและมีการตรวจสอบผลลัพธ์ผ่านซอฟต์แวร์จำลอง และที่สำคัญคือนิสิตร้อยละ 90 สามารถวิเคราะห์และอธิบายการประยุกต์ใช้ AI ในเครือข่าย 5G ได้อย่างถูกต้อง 3) ร้อยละ 80 ของนิสิตสามารถออกแบบโซลูชัน AI เบื้องต้นได้ด้วยตนเองนั้นเป็นผลมาจากการประยุกต์ใช้ Social development theory ของ Vygotsky ผ่านการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการที่เชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรมมาให้อธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับ AI และเทคโนโลยี 5G ในวิชา Mobile communication ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาหลักสูตรและแนวโน้มของอุตสาหกรรม จากกิจกรรมนี้นิสิตสามารถพบปะกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่ตนสนใจ เรียนรู้เกี่ยวกับเส้นทางสายอาชีพของพวกเขาและเป็นการเพิ่มโอกาสในการได้งานทำ 4) ระดับความพึงพอใจของนิสิตที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 20 จากแบบสอบถามหลังเรียนและอัตราการเข้าชั้นเรียนที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 เป็นผลจากการนำ Cooperative learning theory มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพโดยการแบ่งนิสิตออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน อีกทั้งนิสิตยังสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารและนำเสนอผ่านกิจกรรม Peer assessment โดยมีการสะท้อนว่า “การได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนทำให้เข้าใจชัดเจนขึ้น” นับว่าเป็นสัญญาณที่ดีว่าการเรียนการสอนเชิงรุกสามารถสร้างความผูกพันระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาได้จริง ดังนั้นตัวชี้วัดเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการนำทฤษฎีการศึกษาที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นไม่เพียงแต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้นแต่ยังครอบคลุมถึงการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 และการเตรียมนิสิตให้พร้อมสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน

ความสำเร็จจากการใช้การเรียนการสอนเชิงรุกพบว่ามีเสียงสะท้อนจากนิสิตที่สำคัญ เช่น “กิจกรรมทำให้พวกฉันมีส่วนร่วม” “ฉันได้เรียนรู้จากเพื่อนในกลุ่ม” และคำถามที่ว่า “อาจารย์คะ ทำไมวันนี้ไม่มีเกม Kahoot?” สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนการสอนเชิงรุกสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีได้ สำหรับในส่วน of อาจารย์ผู้สอนการได้รับข้อมูลป้อนกลับจากผู้สังเกตการณ์ว่า “สามารถนำความรู้มาผสมผสานกับกิจกรรมกลุ่มได้เป็นอย่างดี” ถือว่าเป็นกำลังใจที่สำคัญให้กับผู้สอน การนำการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ได้กลายเป็นแรงผลักดันสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อพัฒนาวิธีการสอนใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอผ่านการศึกษาค้นคว้า ทฤษฎีการศึกษาสมัยใหม่และการนำไปทดลองใช้ในห้องเรียน การเรียนรู้จากข้อมูลป้อนกลับของนิสิตได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการปรับปรุงการสอน โดยผู้สอนได้นำข้อมูลจากแบบสำรวจความพึงพอใจ การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน และการสนทนากับนิสิตมาวิเคราะห์และปรับปรุงวิธีการสอนอย่างเป็นระบบ

อย่างไรก็ตาม ความท้าทายยังคงมีอยู่เนื่องจากนิสิตบางส่วนขาดความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ บางคนไม่มั่นใจในการนำเสนอ และบางกลุ่มไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมนอกเวลาได้ การแก้ปัญหาเหล่านี้สามารถทำได้ด้วยการจัดคอร์สเสริม ใช้เทคนิค Scaffolding และบันทึกวิดีโอกิจกรรมใน MS Teams ช่วยให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง รวมทั้งการเขียน Reflection note ของนิสิตที่เปรียบเทียบกับโซลูชันของตนเองกับกลุ่มอื่นแสดงให้เห็นถึงการคิดเชิงวิพากษ์ที่พัฒนาขึ้น

ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต

การเดินทางของการเรียนการสอนเชิงรุกยังไม่สิ้นสุด แผนในอนาคตคือการขยายความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมให้มากขึ้น โดยการประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากบริษัทชั้นนำ เพื่อให้นิสิตได้สัมผัสกับเทคโนโลยีล่าสุดและเตรียมพร้อมสำหรับตลาดแรงงาน การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่รองรับการทำกิจกรรมเชิงรุกแบบ Hybrid จะช่วยให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น นอกจากนี้การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of practice) ระหว่างผู้สอนในสาขาเดียวกันจะช่วยแลกเปลี่ยนประสบการณ์และพัฒนาเทคนิคการสอนใหม่ ๆ ร่วมกันได้

นอกจากนี้ยังต้องมีการปรับปรุงระบบการประเมินให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนเชิงรุกมากขึ้น โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) และการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning) เพื่อช่วยให้นิสิตเห็นคุณค่าของกระบวนการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว สิ่งสำคัญคือการรักษาสสมดุลระหว่างเทคโนโลยีกับการปฏิสัมพันธ์แบบตัวต่อตัว เพื่อให้การเรียนการสอนเชิงรุกไม่ใช่แค่เทคนิคการสอนแต่เป็นวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง

จากประสบการณ์ที่ผ่านมาในการพัฒนาการเรียนการสอนเชิงรุกสอนให้เรารู้ว่า การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนต้องอาศัยความอดทน ความมุ่งมั่น และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เมื่อเห็นนิสิตที่เคยกลัวการนำเสนอแต่สามารถยืนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนได้อย่างมั่นใจ เมื่อได้ยินการอภิปรายที่เข้มข้นเกี่ยวกับการแก้ปัญหาเครือข่าย หรือเมื่อได้รับข่าวว่าศิษย์เก่าประสบความสำเร็จในการทำงานด้านโทรคมนาคม นั่นคือรางวัลที่มีค่าที่สุดของการเป็นอาจารย์ในยุค Active learning

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.พจนีย์ กมลรัตน์

สังกัด

สาขาการจัดการภาคบริการและการท่องเที่ยว

วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน

คุณวุฒิ

ปร.ด. รัฐประศาสนศาสตร์ (หลักสูตรนานาชาติ)

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

บธ.ม. (หลักสูตรนานาชาติ) มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

M.Sc. Leisure Studies, Breda University of Applied

Sciences, the Netherlands

บธ.บ. (หลักสูตรนานาชาติ) สาขาวิชาเอกการจัดการโรงแรม

วิชาโทคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

คติประจำใจในการสอน

Keep growing, keep giving, keep glowing!

(ไม่หยุดพัฒนา ไม่หยุดถ่ายทอดและทุ่มเท ไม่หยุดส่งต่อพลังบวก)



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา จบท321 การจัดการฝ่ายห้องพัก

HTM321 Rooms Division Management

ภาคการศึกษา ต้น

ปีการศึกษา 2567

การจัดการเรียนการสอนรายวิชา HTM321 Rooms Division Management นี้ ได้รับการออกแบบให้เป็นรากฐานสำคัญในการสร้างผู้ประกอบการวิชาชีพในสาขาการจัดการโรงแรมที่มีทั้งความรู้เชิงทฤษฎีและทักษะเชิงปฏิบัติที่จำเป็นสำหรับการทำงานในฝ่ายห้องพัก (Rooms division) ที่ประกอบไปด้วย 3 แผนกหลัก ได้แก่ 1) แผนกต้อนรับส่วนหน้า (Front office) 2) แผนกแม่บ้าน (Housekeeping) และ 3) แผนกรักษาความปลอดภัย (Security) โดย Rooms division นี้เป็นหัวใจสำคัญของการสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เข้าพักที่เชื่อมโยงการบริการทุกมิติทุกระดับของวงจรการเข้าพัก (Guest cycle)

อาจารย์ผู้สอนได้พัฒนาระบบการเรียนรู้ในรายวิชานี้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล และในขณะเดียวกันก็ต้องตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และการเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และที่ใช้จริงในอุตสาหกรรมโรงแรม เนื่องจากรายวิชานี้เป็นรายวิชาในหลักสูตรนานาชาติ (International program) ผู้เรียนจึงมีความหลากหลายทั้งในด้านเชื้อชาติและวัฒนธรรม โดยผู้เรียนเป็นชาวไทยและชาวต่างชาติที่มาจากหลากหลายภูมิภาค ได้แก่ เอเชีย ยุโรป อเมริกา และตะวันออกกลาง และแม้จะใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลาง แต่ความแตกต่างด้านพื้นฐานและภูมิหลังของผู้เรียนทำให้การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้เป็นสิ่งที่ท้าทาย อาจารย์ผู้สอนจึงใช้วิธีการสอนเชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนและเนื้อหาในแต่ละบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่เป็นเพียงผู้ฟังการบรรยายจากอาจารย์เท่านั้น แต่ยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้อยู่เสมอ และสนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น จดจำได้ดีขึ้น และมองเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้นในทุกบทเรียน ซึ่งกิจกรรม Active learning ต่าง ๆ ยังมีส่วนช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แบ่งปันประสบการณ์และร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการให้บริการในโรงแรมด้วยมุมมองที่แตกต่างกันได้

ตัวอย่างกิจกรรม Active learning ในรายวิชานี้ ได้แก่ Jigsaw classroom ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งของบทเรียนที่ 1 หัวข้อเรื่อง Rooms division โดยเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนแต่ละคนได้รับมอบหมายให้ศึกษาข้อมูล 1 ส่วนของแผนกต่าง ๆ ที่อยู่ใน Rooms division ผู้เรียนแต่ละคนถือเป็น jigsaw puzzle 1 ชิ้น ของกลุ่มบ้านของตนเอง (Home group) และให้รวมกลุ่มศึกษาข้อมูลนั้น ๆ ให้ลึกซึ้งถ่องแท้กับผู้ที่ได้รับมอบหมายข้อมูลเรื่องเดียวกันที่มาจากกลุ่มบ้านอื่น ๆ โดยเรียกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert group) และท้ายที่สุด ให้กลับไปถ่ายทอดข้อมูลนั้นแก่กลุ่มบ้านของตนเองจนครบทุก jigsaw puzzle ถือเป็น การต่อ jigsaw ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์สำหรับเนื้อหาขั้นต้นว่า Rooms division ประกอบไปด้วยส่วนงานอะไรบ้าง ซึ่งการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนี้ช่วยลดช่องว่างด้านความรู้ เสริมสร้างความมั่นใจ และก่อให้เกิด

บรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันที่เข้มแข็ง โดยเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ร่วมกันนี้ เป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการต่อยอดในรายละเอียดการทำงานของส่วนงานต่าง ๆ ในฝ่ายห้องพักรับรองต่อไป

อาจารย์ผู้สอนได้ออกแบบการเรียนการสอนให้มีการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม Active learning ในทุกคาบเรียนต่อไป มา เช่น Think-pair-share, Think-four-share และ Flipped classroom ที่ช่วยเสริมทักษะต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ ทักษะทางอารมณ์และการปฏิสัมพันธ์ถือเป็นหัวใจของการทำงานในอุตสาหกรรมบริการ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารภาษาอังกฤษ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานเป็นทีมในบริบทข้ามวัฒนธรรม และความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี อาจารย์ผู้สอนจึงกำหนดกิจกรรม Role-Playing ที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้รับบทบาทต่าง ๆ เช่น พนักงานแผนกต้อนรับส่วนหน้า แม่บ้าน แยกโรงแรมที่ไม่พอใจกับการบริการที่ได้รับ แยกโรงแรมที่มีอารมณ์รุนแรง และผู้จัดการแผนกต้อนรับส่วนหน้าเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันฝึกการประเมินและวิเคราะห์สถานการณ์ที่ท้าทาย ฝึกควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ และเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมในบริบทของผู้ให้บริการในระดับมาตรฐานสากล ซึ่งทักษะเหล่านี้ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากตำรา แต่ต้องอาศัยการฝึกซ้ำและการสะท้อนผลร่วมกัน และด้วยเหตุนี้ผู้เรียนมีความหลากหลายด้านเชื้อชาติและวัฒนธรรม การผสมผสานเช่นนี้ทำให้ห้องเรียนของรายวิชานี้เป็นสถานที่แห่งการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมอีกด้วย

การได้เรียนรู้จากสถานการณ์ประกอบการจริงเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งสำหรับการเรียนการสอนในรายวิชานี้ โดยอาจารย์ผู้สอนได้จัดโครงการการฝึกปฏิบัติงานแม่บ้าน (Housekeeping training) ณ โรงแรมหรูแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับสภาพแวดล้อมจริงของการทำงานในแผนกแม่บ้านและได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริงภายใต้การดูแลของทีมแม่บ้านมืออาชีพของโรงแรม ไม่ว่าจะเป็นการจัดเตียงตามมาตรฐานสากล การตรวจความเรียบร้อยของห้องพักก่อนส่งมอบให้ผู้เข้าพัก การทำความสะอาดห้องพักประจำวัน การสื่อสารในแผนกแม่บ้านและระหว่างแผนกแม่บ้านกับแผนกอื่น ๆ รวมไปถึงการเรียนรู้มาตรการด้านความปลอดภัยบริเวณห้องพัก โดยกิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งมากยิ่งขึ้นว่างานแม่บ้านและงานรักษาความปลอดภัยไม่ใช่เพียงงานสนับสนุน แต่เป็นรากฐานที่สำคัญอย่างมากของคุณภาพการบริการที่มอบให้แก่ผู้เข้าพัก และนอกจากการได้ฝึกปฏิบัติจริงแล้ว อาจารย์ผู้สอนได้เชิญวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิและประสบการณ์จากภาคอุตสาหกรรม ได้แก่ หัวหน้าพนักงานคอนcierje (Chief concierge) และผู้ตรวจสอบมาตรการด้านความปลอดภัยของโรงแรม (Hotel security auditor) มาบรรยายความรู้และจรรยาบรรณวิชาชีพ ถ่ายทอดประสบการณ์ในการทำงาน และอธิบายข้อดีของการทำงานในตำแหน่งนี้ เพื่อเสริมความรู้จากผู้ที่อยู่ในตำแหน่งงานจริงและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นภาพเส้นทางอาชีพของตนเองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนยังได้มีการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับกิจกรรม Active learning เช่น Fun quiz ที่ไม่ใช่เป็นการสอบเก็บคะแนน แต่เพื่อการสะท้อนผลการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ผ่านการใช้ Socrative และใช้ Mentimeter เป็นเครื่องมือในการสร้าง Word Cloud ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและพัฒนาทักษะด้าน Digital literacy ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

ผลลัพธ์จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ที่ผสมผสานกิจกรรม Active learning ปรากฏชัดเจนในหลายด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ ที่ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาเชิงทฤษฎีได้มากขึ้น 2) ด้านทักษะ โดยผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามมาตรฐานจริงในระดับโรงแรมหรู และ 3) ด้านเจตคติ ที่ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพ และผู้เรียนยังเห็นความสำคัญของทุกตำแหน่งใน Rooms division แม้ทำงานบางอย่างจะไม่ใช่งานที่ตนเองสนใจโดยตรง ผลการประเมินรายวิชาและผู้สอนสะท้อนถึงความพึงพอใจของผู้เรียนชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกทั้งในระดับความรู้ ทักษะ และเจตคติ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สำคัญของการเรียนรู้เชิงรุกเช่นนี้

บทเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนแบบนี้ คือ แม้ความหลากหลายของผู้เรียนจะเป็นความท้าทาย แต่เมื่อได้รับการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมแล้ว ก็สามารถกลายเป็นจุดแข็งที่ทำให้ทุกคนได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างแท้จริง การจัดกลุ่มที่คละความสามารถนั้น เป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และมุมมองในบริบทที่เป็นนานาชาติมากขึ้น ในขณะที่กิจกรรมรายบุคคลก็ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ อีกทั้งอาจารย์ผู้สอนเองก็ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะการจัดการชั้นเรียนในบริบทข้ามวัฒนธรรมไปกับผู้เรียนด้วย อาจารย์ผู้สอนเล็งเห็นว่า การออกแบบการเรียนการสอนในรายวิชานี้ยังสามารถพัฒนาและต่อยอดได้ในอนาคตด้วยการนำ AI และระบบจำลองสถานการณ์ (Simulation) มาใช้ในการฝึกปฏิบัติ เช่น การจำลอง Guest cycle ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การรับจองห้องพัก (Reservations) การลงทะเบียนเข้าพัก (Check-in) การให้บริการและดูแลปัญหาผู้เข้าพักระหว่างการเข้าพัก (Occupancy) และการเช็คเอาท์ (Check-out) ออกจากโรงแรมพร้อมทั้งการจัดเก็บประวัติผู้เข้าพัก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงของจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยเพิ่มขีดความสามารถและเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสู่ตลาดแรงงานโลกได้อย่างมั่นใจมากขึ้น

การจัดการเรียนการสอน แบบ Active learning

★ รางวัลผลงานระดับดี ★

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.ธนกร ชื่นทเขตต์

สังกัด

ภาควิชาการจัดการภูมิสังคม วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

คุณวุฒิ

การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (กศ.ด.)

การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.)

ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.)

คติประจำใจในการสอน

“ปัญญาคือแสงสว่างนำทางชีวิต”



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา กส364 การออกแบบโครงการสร้างชุมชนอัจฉริยะ

GSM364 Smart Community Project Design

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา กส364 การออกแบบโครงการสร้างชุมชนอัจฉริยะ (GSM364 Smart Community Project Design) พบสภาพปัญหาผู้เรียนไม่สามารถบอกหรือระบุได้ว่าสิ่งใดคือองค์ประกอบของชุมชนอัจฉริยะที่สามารถบูรณาการเข้ากับวิถีชีวิตเศรษฐกิจพอเพียงได้ ส่วนใหญ่ผู้เรียนจะเข้าใจว่านวัตกรรมและเทคโนโลยีอัจฉริยะต้องอยู่ในเมืองที่มีอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ และตัดภาพกลับมาที่คำว่าเศรษฐกิจพอเพียงก็นึกถึงชุมชนเล็ก ๆ ต่างจังหวัดที่มีวัฒนธรรมและวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ผู้เรียนยังไม่สามารถเชื่อมโยงคำว่า “นวัตกรรมและเทคโนโลยีอัจฉริยะ” เข้ากับ “เศรษฐกิจพอเพียง” เข้าด้วยกันได้”

แนวคิดที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

รายวิชา กส364 การออกแบบโครงการสร้างชุมชนอัจฉริยะจึงใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning: PBL) เข้ามาประยุกต์ใช้ และออกแบบการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยให้ผู้เรียนเข้ามามีบทบาทเป็นผู้ร่วมสร้างความรู้ด้วยการทำโครงงานสร้างแบบจำลองภูมิทัศน์ด้วยวัสดุภายใต้แนวคิด “โคก หนอง นา คาเฟ่” ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงจากการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการจัดการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการจัดการเรียนของตนเองและของกลุ่ม โดยมีความสำเร็จเป็นเป้าหมายในการเรียน เป็นวิธีการเรียนที่ให้ความสำคัญในการเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน ทั้งผู้เรียนที่มีความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำ แต่ผู้เรียนมีความสนใจในเรื่องหรือประเด็นเดียวกัน จะมาร่วมกันวางแผนการสร้างโครงงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทั้งนี้ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นคว้า ค้นพบคำตอบ และรับผิดชอบต่อการสร้างโครงงานด้วยตนเองเพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้เพื่อค้นหาคำตอบจากโจทย์ที่กำหนดคือ “โคก หนอง นา คาเฟ่” โดยให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงโดยบูรณาการกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีอัจฉริยะสู่การพัฒนาชุมชนที่ยั่งยืน

กระบวนการดำเนินการสอนด้วยการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning: PBL) ในรายวิชา กส364 การออกแบบโครงการสร้างชุมชนอัจฉริยะ ผู้เรียนได้ร่วมมือกันจัดทำโครงงานสร้างแบบจำลองภูมิทัศน์ด้วยวัสดุ เริ่มต้นโดยการวิเคราะห์บริบทของเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และอาชีพอิสระที่เกิดขึ้นใหม่ในปัจจุบัน

ขั้นตอนการดำเนินงานการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้โครงงานเป็นฐาน โครงงานสร้างแบบจำลอง ภูมิทัศน์ “โคก หนอง นา คาเฟ่” มีดังนี้ 1) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2) เปรียบเทียบแนวคิด โคกหนองนาโมเดลกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะ 3) ออกแบบภูมิทัศน์จำลองโดยประยุกต์ใช้แนวคิดโคกหนองนา โมเดลร่วมกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะ 4) สร้างแบบจำลองภูมิทัศน์ด้วยวัสดุด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ และ 5) นำเสนอแนวคิดและแบบจำลองภูมิทัศน์สู่สาธารณะ

การดำเนินงานเริ่มจากให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันค้นหาคำสำคัญ (Key word) ของกลุ่มคำว่า โคกหนองนาโมเดลและชุมชนอัจฉริยะ และเพิ่มความท้าทายด้วยการตั้งคำถามต่อเนื่องจากหัวข้อแรกว่า “ถ้าผู้เรียนจะประยุกต์ใช้แนวคิดผู้ประกอบการธุรกิจรายใหม่ (Start-up) กับโคกหนองนาโมเดลและชุมชนอัจฉริยะมีความเป็นไปได้ไหม” จากนั้นช่วยกันค้นหาคำสำคัญและพบคำว่า “ผู้ประกอบการธุรกิจรายใหม่ด้าน โคกหนองนาโมเดล” และ “ชุมชนอัจฉริยะ” สามารถบูรณาการเข้าด้วยกันได้โดยส่วนใหญ่พบในรูปแบบคาเฟ่ แต่คาเฟ่ที่พบโดยทั่วไปมักจะเป็นแบบทันสมัยหรือไม่ก็แบบประยุกต์เข้ากับการจัดการพื้นที่แบบเศรษฐกิจพอเพียง แต่ยังไม่มีการประยุกต์ชุมชนอัจฉริยะเข้าไปด้วย เมื่อได้ข้อมูลและช่องว่างที่ยังไม่มี จึงมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบภูมิทัศน์จำลองโดยประยุกต์ใช้แนวคิดโคกหนองนาโมเดลร่วมกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะโดยใช้ Generative AI ช่วยในการสร้างแบบจำลอง เมื่อได้แบบจำลองที่พึงพอใจและมีความครบถ้วนตามองค์ประกอบของคำสำคัญแล้ว เช่น ความเป็นคาเฟ่ มีการจัดการพื้นที่แบบโคกหนองนา มีนวัตกรรมพลังงานอัจฉริยะ จึงให้ผู้เรียนนำเสนอโครงการการออกแบบโคกหนองนา คาเฟ่อัจฉริยะในชั้นเรียน ดำเนินการจัดหาวัสดุ และลงมือปฏิบัติสร้างแบบจำลองภูมิทัศน์โดยมีอาจารย์เป็นโค้ช (Coaching) ซึ่งคอยให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาตลอดระยะเวลาปฏิบัติการฝึกทำโครงงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากหลากหลายแหล่งเพื่อใช้แก้ปัญหาในบริบทสังคมปัจจุบันที่สอดคล้องกับหลักสูตรการจัดการภูมิสังคมและวัฒนธรรมที่กำลังศึกษาอยู่ โดยการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (Driving question) ว่า “เมื่อผู้เรียนจบการศึกษาไปแล้วและหากยังไม่มีงานประจำทำ แต่มีพื้นที่ว่างเปล่าของครอบครัวอยู่และทำเลดี จะประกอบอาชีพอะไร” ผู้เรียนจะขบคิดจากอุปสรรคและปัญหาใกล้ตัวที่ผู้เรียนเผชิญหลังจากจบการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “การเปรียบเทียบแนวคิดโคกหนองนาโมเดลกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะ” เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นภายใต้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกโดยเน้นการเปรียบเทียบ วิเคราะห์ และออกแบบแนวทางการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนผ่านการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน

กิจกรรมเริ่มต้นจากการกระตุ้นความคิด (Engage) ด้วยการเปิดวิทัศน์แนะนำสองแนวคิด ได้แก่ แนวคิดโคกหนองนาโมเดลซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจัดการพื้นที่เกษตรแบบพึ่งพาตนเองกับแนวคิดชุมชนอัจฉริยะ (Smart Community) ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและข้อมูลสมัยใหม่ หลังจากผู้เรียนสร้างชิ้นงานโครงการแบบจำลองภูมิทัศน์โคกหนองนาคาเฟ่อัจฉริยะเสร็จแล้วได้ดำเนินการจัดนิทรรศการเพื่อนำเสนอโครงงานในพื้นที่สาธารณะ ผู้เรียนเป็นผู้อธิบายแนวคิดและหลักการสร้างแบบจำลองภูมิทัศน์

“โคก หนอง นา คาเฟ่ อัจฉริยะ” ให้กับผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการ ซึ่งมีทั้งบุคคลภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย โดยผู้เข้าชมนิทรรศการมีส่วนร่วมในการประเมินความพึงพอใจและสะท้อนความคิดเห็นจากการชมผลงาน ผู้เรียนได้วิเคราะห์และสรุปผลของข้อมูลป้อนกลับจากผู้ชมนิทรรศการเพื่อปรับปรุงและการพัฒนาในรูปแบบ รายงานฉบับสมบูรณ์ ซึ่งข้อคิดเห็นจากบุคคลภายนอกและการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน ผู้สอนสามารถนำไปเขียนเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาใน มคอ.5 ได้

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้โครงการเป็นฐานทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ จากบริบททางสังคม และความก้าวหน้าของนวัตกรรมและเทคโนโลยี สู่การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบชิ้นงาน แบบจำลองภูมิทัศน์ ซึ่งผู้เรียนทุกคนมีความสุขจากการเรียนรู้ด้วยการฝึกปฏิบัติโครงการ การสังเกตผู้เรียนได้ ขบคิดปัญหา แล้วนำมาประยุกต์ในการออกแบบด้วยความคิดสร้างสรรค์ มีการบูรณาการองค์ความรู้เรื่อง ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีอัจฉริยะเข้าไปในแบบจำลองภูมิทัศน์ซึ่งเป็น ความท้าทายใหม่สำหรับผู้เรียนกลุ่มเจนเนอเรชันซี (Generation Z) เมื่อโครงการเสร็จแล้ว ผู้เรียนได้นำเสนอ สู่สาธารณะ ได้รับคำติชมจากผู้เข้าชมนิทรรศการซึ่งมีทั้งอาจารย์ บุคลากร รุ่นพี่ ทำให้ได้ข้อมูลสะท้อนกลับ หลากหลายมุมมองเพื่อการปรับปรุงโครงการของผู้เรียนและสามารถนำมาปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียน การสอนเชิงรุกในอนาคตได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยการจัดทำโครงงานสร้างแบบจำลองภูมิทัศน์ด้วยวัสดุเป็นโครงงานที่ใช้ เวลาในการฝึกปฏิบัติมาก ผู้สอนต้องออกแบบและวางแผนการสอนให้ผู้เรียนมีเวลาในการฝึกปฏิบัติมากพอ ซึ่งในชุดรายวิชา (Module) ชุมชนอัจฉริยะได้มีจำนวนรายวิชาทั้งหมด 4 รายวิชา ผู้เรียนจะได้เรียนเนื้อหาใน ส่วนทฤษฎีของชุมชนอัจฉริยะในรายวิชาก่อนหน้านี้แล้ว ดังนั้น รายวิชาการออกแบบโครงการสร้างชุมชน อัจฉริยะ จึงเป็นรายวิชาสุดท้ายที่ออกแบบแผนการเรียนรู้ให้มีหน่วยกิตของชั่วโมงฝึกปฏิบัติมากพอเพื่อให้ ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติงานกลุ่มเพื่อร่วมกันคิดวิเคราะห์ ออกแบบ ลงมือสร้าง และนำเสนอโครงการอย่าง สร้างสรรค์ สำหรับการนำเสนอผลงานโครงงานแบบจำลองภูมิทัศน์สู่สาธารณะโดยการจัดนิทรรศการเป็น การสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและฝึกทักษะการนำเสนอในที่สาธารณะเพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ ตรงจากผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลอื่นนอกจากอาจารย์ผู้สอน ทำให้ได้ข้อมูลสะท้อนกลับที่หลากหลายและครอบคลุม ซึ่งเป็นประโยชน์แก่ตัวผู้เรียนเอง และได้วิเคราะห์และสรุปข้อมูลป้อนกลับทั้งหมดสู่การปรับปรุงการเรียน การสอนครั้งต่อไป

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.นาฏอนงค์ นามบุตดี

สังกัด

ศูนย์การจัดการหลักสูตรระดับปริญญาตรี

คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม

คุณวุฒิ

บธ.ด. (บริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บธ.ม. (การตลาด) มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

บธ.บ. (การจัดการการโรงแรมและการท่องเที่ยว)

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คติประจำใจในการสอน

"ให้ความรู้คู่ประสบการณ์ สู่การเรียนรู้อย่างยั่งยืน"



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ททร334 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจโรงแรม

TMH334 Digital Marketing for Hotel Business

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2566

การออกแบบกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับโรงแรม Heritage Boutique ในเขตกรุงเทพมหานคร

บริบทและสภาพเริ่มต้น

การจัดการเรียนการสอนครั้งนี้เกิดขึ้นภายใต้รายวิชาด้านการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจโรงแรม โดยมุ่งหมายให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เชิงทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติจริงในบริบทของอุตสาหกรรมบริการ การเลือกหัวข้อ “การออกแบบกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับโรงแรม Heritage Boutique” มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารการตลาดที่มีประสิทธิภาพ

แนวคิดและแนวทางการสอนเชิงรุก

การออกแบบการเรียนการสอนครั้งนี้ใช้แนวคิด Active Learning ที่ผสมผสานหลายเทคนิค ได้แก่ การเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL), Authentic learning, Collaborative learning และ Reflective learning ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ลงมือทำจริง (Experiential learning) ตามแนวคิดของ Kolb (1984) และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของ Piaget (1952) โดยมีกรอบการออกแบบการเรียนรู้อย้อนกลับ (Backward design) เพื่อให้กิจกรรมเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

กระบวนการดำเนินการสอน

เริ่มแรกให้นักศึกษากลุ่ม 4-5 คนตามแนวทาง Cooperative learning ของ Johnson & Johnson (1994) เพื่อรับผิดชอบงานร่วมกัน จากนั้นกำหนดโจทย์กลางคือ การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลรีวิวโรงแรม Heritage Boutique ซึ่งแต่ละกลุ่มสามารถเลือกโรงแรมเป้าหมายในกรุงเทพฯ ได้อย่างอิสระ โดยมีขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1. การวางแผนและค้นคว้า – กำหนดกลุ่มเป้าหมาย เลือกแพลตฟอร์ม และออกแบบกลยุทธ์เนื้อหา
2. การผลิตผลงาน – ผลิตสื่ออย่างน้อย 5 รูปแบบ เช่น วิดีโอ YouTube TikTok Facebook Reels บทความรีวิว และอีก 2 ช่องทางเสริม เช่น Infographic หรือ Landing page
3. การนำเสนอและการสะท้อนคิด – กลุ่มนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียน พร้อมอธิบายกระบวนการทำงาน และนิสิตแต่ละคนเขียน Reflection รายบุคคลเพื่อสะท้อนสิ่งที่เรียนรู้

ตลอดกิจกรรม อาจารย์ทำหน้าที่เป็นผู้เสนอแนะ คอยให้ Feedback อย่างต่อเนื่อง และจัด Micro-activity เสริมความเข้าใจก่อนเข้าสู่โครงงานจริง อีกทั้งยังจัด Workshop ด้านดิจิทัล เช่น การใช้ Canva และ CapCut รวมถึงคลิปวิดีโอสอนออนไลน์ใน Google Classroom เพื่อแก้ปัญหาความแตกต่างของทักษะ

ผลลัพธ์การเรียนรู้

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ ได้แก่

- ด้านความรู้ นิสิตเข้าใจหลักการตลาดดิจิทัลและสามารถประยุกต์ใช้ STP, 4P Digital Mix และ Customer journey กับการปฏิบัติจริง
- ด้านทักษะ พัฒนาทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การผลิตสื่อดิจิทัล การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงาน
- ด้านเจตคติ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงรุก กล้าแสดงออก และตระหนักถึงคุณค่าของธุรกิจที่อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

หลักฐานเชิงประจักษ์ปรากฏทั้งในผลงานที่สามารถนำไปใช้จริงในเชิงอาชีพ เช่น วิดีโอรีวิวหรือ Infographic และในการเขียน Reflection ที่แสดงการเรียนรู้เชิงลึกเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมและการจัดการเวลา

บทเรียนและการสะท้อน

จากมุมมองอาจารย์ผู้สอน กิจกรรม Active Learning ช่วยให้นิสิตเกิดการเรียนรู้เชิงลึกและพัฒนาทักษะรอบด้าน แต่ก็พบอุปสรรค เช่น ความแตกต่างด้านทักษะดิจิทัล การบริหารเวลา และ Free rider problem การใช้ Peer assessment และ Group contract ช่วยสร้างความรับผิดชอบร่วมกัน ขณะที่นิสิตสะท้อนว่ารูปแบบการเรียนรู้เช่นนี้ทำให้เข้าใจโลกการทำงานจริงและอยากให้ขยายไปสู่วิชาอื่น ๆ

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

เพื่อยกระดับการเรียนการสอนในอนาคต จึงมีข้อเสนอ ดังนี้

- พัฒนาสื่อการสอนเสริม เช่น AI-based Tools เพื่อช่วยตรวจสอบคุณภาพเนื้อหาดิจิทัลหรือสร้าง Feedback อัตโนมัติ
- จัดโครงการบูรณาการกับภาคธุรกิจจริง เพื่อให้นิสิตได้มีโอกาสร่วมงานร่วมกับผู้ประกอบการโดยตรง
- ปรับกิจกรรมให้มีทางเลือกยืดหยุ่น (Flexible learning) เช่น ใช้ข้อมูลออนไลน์แทนการลงพื้นที่เมื่อมีข้อจำกัดด้านเวลา

สรุป

การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกครั้งนี้แสดงให้เห็นว่านิสิตสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมายเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริงในบริบทที่ใกล้เคียงกับโลกการทำงาน นอกจากการพัฒนาความรู้และทักษะด้านการตลาดดิจิทัลแล้ว ยังช่วยปลูกฝังคุณค่าทางวัฒนธรรมและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.ธัญมา หลายพัฒน์

สังกัด

ภาควิชาสุขศึกษา คณะพลศึกษา

คุณวุฒิ

ปร.ด. (วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้)

กศ.ม. (สุขศึกษา)

ป.พ.ส. (พยาบาลศาสตร์และผดุงครรภ์ชั้นสูง)

คติประจำใจในการสอน

ถ้าลูกศิษย์เก่ง จะทำให้เค้าเก่งกว่านี้ได้ยังไง

ถ้าลูกศิษย์ดี เราจะสร้างให้ดีกว่านี้ได้สักแค่ไหน



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ZPE05 เพศวิถีเพื่อคุณภาพชีวิต

Sexuality for quality of Life

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2566

บริบท / สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

รายวิชาเพศวิถีเพื่อคุณภาพชีวิต (Sexuality for quality of Life) เป็นรายวิชาที่อยู่ในชุดวิชาเลือกเสรี ZPE05 ทักษะชีวิตเพื่อสุขภาวะ ภาควิชาสุขศึกษา คณะพลศึกษาได้เปิดลงทะเบียนครั้งแรกสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2565 โดยจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อตอบสนองนิสิตจากคณะต่าง ๆ ครอบคลุมทั้งประสานมิตรและองครักษ์ และนี่คือความท้าทายประการแรกว่าจะออกแบบการสอนในรูปแบบออนไลน์อย่างไรให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้และมีความน่าสนใจโดยที่ผู้สอนและผู้เรียนไม่ได้พบกันเช่นชั้นเรียนปกติซึ่งมีข้อจำกัดในการใช้เทคนิคการสอน

นอกเหนือจากนั้น เจตคติของนิสิตที่มักรู้สึกว่ารหัสเพศวิถีเหมือนกับกับเพศศึกษา ซึ่งในความเป็นจริงคำว่าเพศวิถีมีความหมายกว้างและลึกกว่าการแบ่งเพศกำเนิด 2 คู่ตรงข้ามบนพื้นฐานของการประกอบสร้าง ดังนั้นสุขภาวะทางเพศจึงมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับรูปแบบการมีเพศสัมพันธ์ เนื้อหาของรายวิชามาจากศาสตร์ทางการแพทย์ ได้แก่ โรคและสาเหตุการเกิดโรค การดูแลรักษาสุขอนามัยทางเพศ ปัญหาสุขภาพจิต พฤติกรรมทางเพศที่ไม่ปลอดภัย และเนื้อหาเพศภาวะที่มาจากการประกอบสร้างทางสังคม ได้แก่ อัตลักษณ์ทางเพศ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างชาย-หญิง ปิตาธิปไตย ที่ส่งผลต่อความรุนแรงระหว่างคู่ สุขภาวะทางเพศระดับบุคคลและระดับนโยบาย

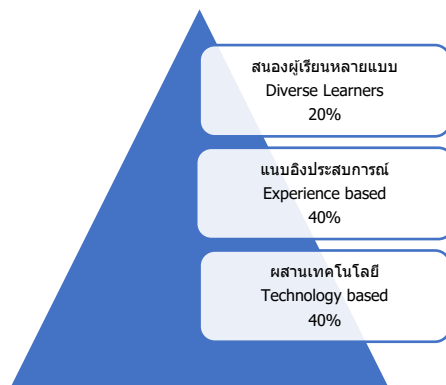
หลังจากเปิดให้ลงทะเบียนในภาคการศึกษาที่ 1 นิสิตมีข้อคิดเห็นว่า เนื้อหามากเกินไปและไม่สนุกกับการเรียน อันเป็นโจทย์สำคัญในการนำไปสู่การพิจารณาปรับปรุงกระบวนการสอน ในประเด็นการทบทวนธรรมชาติของรายวิชาเลือกเสรี สัดส่วนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

แนวคิด / แนวทางที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

ธรรมชาติของรายวิชานี้อยู่บนแนวคิดของกลุ่มมนุษยนิยม ที่มีแนวคิดช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตามศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ผู้เรียนจะเรียนรู้ต่อเมื่อบทเรียนนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสนใจและต้องการที่จะเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ว่าจะเรียนรู้อย่างไร (Process of learning) มีความสำคัญมากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาความจริงต่าง ๆ และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนไม่รู้สึกว่าตนเองถูกข่มขู่ หรือมีความหวาดกลัว และมีความสุขสบายใจมากที่สุด ดังนั้น ความเห็นที่สะท้อนจากผู้เรียนที่ว่าเนื้อหามากเกินไป เข้าใจยาก จึงไม่ตอบธรรมชาติรายวิชาเลือกเสรี ทำให้นิสิตไม่อยากเรียน

การออกแบบและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานนั้นเป็นไปตามลักษณะขององค์รวม (Holistic approach to learning) มีความหลากหลาย เป็นทางเลือกใหม่ที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนั้น จึงมีลักษณะยืดหยุ่นและ

หลากหลาย และรูปแบบขับเคลื่อนทัศนคติ (Attitude-driven mode) เป็นการผสมเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ากับสื่อการสอนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมเฉพาะด้าน เป็นรูปแบบที่มุ่งพัฒนาด้านเจตคติและเจตคติเฉพาะที่ต้องการใช้วิธีการจัดให้มีการพบปะ ประชุม อบรม สัมมนาผ่านเว็บ มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม และจัดให้มีการนำเสนองานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีสัดส่วนการออกแบบดังแผนภาพ



กระบวนการดำเนินการสอน

ผู้สอนทำการออกแบบโมเดล DET ที่ตอบสนองผู้เรียนหลายแบบ (Diverse learners) แบบอิงประสบการณ์ (Experience based learning) ผสานเทคโนโลยี (Technology based learning) โดยมีขั้นตอนการสอน 4 ตอน (4C) และเทคนิคการสอน ได้แก่ 1) ขั้นท้าทายให้คิดได้จริง (Challenge knowledge) ได้แก่ เทคนิคการตั้งคำถาม เทคนิค R-C-A 2) ขั้นดำดิ่งในเนื้อหา (Content knowledge) ได้แก่ เทคนิคการสืบค้น เทคนิคการค้นพบ 3) ขั้นกลุ่มพาสร้างสรรค์สดใส (Together we create) ได้แก่ กระบวนการกลุ่ม (Group Process) การสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่ม (Group Investigation (GI) 4) ขั้นมีน้ำใจแบ่งปันสมรรถนะ (Sharing competency) การนำเสนองานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share and learn) หรือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลจากการใช้โมเดล DET พบว่า ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ในด้านความรู้ ทักษะทางปัญญา เจตคติต่อผู้มีเพศวิถีที่หลากหลาย และกระบวนการทำงาน โดยใช้แบบทดสอบ แบบวัดเจตคติ และชิ้นงานประจำภาคทุกหัวข้อ

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน

นิสิตส่วนใหญ่สะท้อนผลการเรียนรู้ว่าเป็นเนื้อหาใหม่ และวิธีการทำงานแบบใหม่ เช่น การลงพื้นที่จริงเพื่อการแสวงหาความรู้ความจริง การเสาะหา ภาพยนตร์ เพลง ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเพศวิถี ทำให้เกิดแง่คิดมุมมองใหม่ ๆ และการทำงานร่วมกับเพื่อนต่างคณะ ที่สำคัญคือ ได้นำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ด้านอาจารย์ผู้สอน ผลการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมทำให้ยอดการลงทะเบียนรายวิชาเลือกเสรี เพิ่มขึ้นเป็นอันดับที่สองของมหาวิทยาลัยในภาคการศึกษาถัดมาและต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน อันส่งผลต่อกำลังใจให้ผู้สอนในการพัฒนารายวิชาให้ดียิ่งขึ้น จากข้อคิดเห็นของนิสิตทำให้ทราบว่านิสิต มศว มีความกล้าหาญใน

การแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ในการมีส่วนร่วมในการพัฒนารายวิชาอย่างแท้จริงที่
อาจารย์ผู้สอนไม่ควรละเลย

แสดงความคิดเห็นต่อรายวิชา

อาจารย์สอนดีมาก ๆ เลยครับ เข้าใจนักศึกษาที่เรียนออนไลน์ และเนื้อหาเรื่องความหลากหลาย ทั้งความหลากหลายทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ อาจารย์สอนได้ดีมาก ๆ ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่าง ความสำคัญได้อย่างชัดเจน ตอนแรกตัวนิสิตเองกังวลกลัวจะเรียนไปเซินไป แต่อาจารย์สอนและให้คำแนะนำดีมากทำให้เรียนสนุกมาก ๆ เลยครับ แต่ขอตินิดหน่อยนะครับอาจารย์น่าจะมีส่วนโปรเจกต์ชิ้นใหญ่สักหนึ่งชิ้นเพื่อที่จะลดระยะเวลาในการทำงานและเพิ่มเวลาการเรียนรู้ให้มากกว่านี้ ควรลดงานนำเสนอให้น้อยลง ผมเข้าใจเหตุผลที่อาจารย์ให้นำเสนอน้อยๆ แต่ควรที่จะกระจายงานเดี่ยวบ้าง หรือ Self-reflection เกี่ยวกับทักษะในการสะท้อนตัวเองจากการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับตัวเองมากขึ้น หากมองง่าย ๆ มันก็เหมือนกับการที่เรามองตัวเองในกระจกแต่ลึกเข้าไปถึงความคิด ห่วงอารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งการทำ Self-reflection จะทำให้เราสามารถวิเคราะห์พฤติกรรม ความคิด และความรู้สึกของตัวเองในส่วนที่เคยเกิดขึ้นมาแล้ว สะท้อนคิด ในบทเรียนหรือในเรื่องที่นิสิตทุกคนได้เรียน ในเรื่องนั้นก็อาจจะดีนะครับ

ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต

1. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (DET) ไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ของคณะพลศึกษา
2. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (DET) ไปใช้ในกลุ่มผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา โดยถ่ายทอดให้นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิตวิทยาสุขภาพศึกษาชั้นปีที่ 4 ใช้สอนในโรงเรียน
3. จัดทำโครงการวิจัยทางการศึกษา เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนที่สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.ปาริยา ปาริยะวุทธิ

สังกัด

ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะพลศึกษา

คุณวุฒิ

ปร.ด. วิทยาศาสตร์การกีฬา (หลักสูตรนานาชาติ)

วท.ม. สรีรวิทยาการออกกำลังกาย (หลักสูตรนานาชาติ)

วท.บ. เกียรตินิยมอันดับ 2 วิทยาศาสตร์การกีฬา

คติประจำใจในการสอน

Teaching with heart, learning with joy.



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา วทก413 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์การกีฬา 3

SPS413 ENGLISH FOR SPORTS SCIENCE III

ภาคการศึกษา ต้น

ปีการศึกษา 2567

รายวิชา วทก413 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์การกีฬา 3 ในหัวข้อ การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ในการเป็นครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคล เดิมมีการจัดการเรียนการสอนในลักษณะการบรรยายเป็นหลัก โดยเน้นให้นิสิตจดจำประโยคสนทนาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้การสอบข้อเขียนเป็นวิธีการหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม แนวทางดังกล่าวไม่สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของรายวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยการพูดจริงในบริบทของการทำงาน ส่งผลให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตไม่ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ทั้งนี้ วิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์การกีฬา ถือเป็นรายวิชาที่มีความสำคัญต่อการปฏิบัติงานของนิสิตในอนาคต โดยเฉพาะในบทบาทของครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคล (Personal Trainer) ซึ่งจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับผู้รับบริการทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ข้อมูลที่ได้จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) และกระบวนการประเมินคุณภาพหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA โดยการสัมภาษณ์และการสำรวจความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ นิสิต ศิษย์เก่า และผู้ใช้บัณฑิต แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของรายวิชาในบริบทวิชาชีพ ตลอดจนข้อมูลที่ได้จากการนิเทศฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการต่าง ๆ และการสัมมนาหลังฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งสะท้อนความคาดหวังให้บัณฑิตมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ จากปัจจัยดังกล่าวผู้สอนจึงได้ดำเนินการปรับปรุงรูปแบบและเทคนิคการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนิสิตอย่างเป็นรูปธรรม เปิดโอกาสให้นิสิตได้ฝึกการใช้ภาษาในบริบทจำลองที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงของการทำงาน เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตรอย่างแท้จริง

เพื่อให้การเรียนรู้ในหัวข้อ “การสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษในการเป็นครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคล” สามารถบรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ ผู้สอนได้ออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรม การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) ซึ่งเป็นกลวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้โดยการ “สวมบทบาท” ในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับบริบทของการทำงานจริง ผู้เรียนจะได้เริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อทำความเข้าใจบทบาทหน้าที่ตามสถานการณ์ที่ได้รับ ก่อนนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมและการสื่อสารที่สอดคล้องกับบทบาทดังกล่าว กิจกรรม Role play ช่วยเสริมสร้างทักษะที่หลากหลาย เช่น ทักษะการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์สถานการณ์ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาชีพ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิด “พีระมิดแห่งการเรียนรู้” (Learning pyramid) ซึ่งแสดงให้เห็น

ว่าวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง คือ “การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ” (Practiced by doing) ซึ่งสามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้มากถึงร้อยละ 75 ดังนั้น การจัดกิจกรรม Role play ที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงในสถานการณ์จำลองที่สมจริง จึงนับเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง และนำไปสู่การพัฒนาทักษะการสื่อสารในบริบทวิชาชีพได้

จากการเข้าร่วมโครงการอบรม SWU-Best ในหัวข้อ “การจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิคบทบาทสมมติ (Role play)” ผู้สอนได้นำความรู้และแนวทางที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนิสิตในบริบทของการเป็นครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคล ซึ่งกระบวนการจัดกิจกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นเตรียมการ โดยหลังจากที่ได้มีการเรียนแบบบรรยายแล้ว ได้มีการแจ้งถึงกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ โดยอธิบายรายละเอียดการทำกิจกรรม ขั้นตอน และเกณฑ์การประเมิน ในขั้นเตรียมการเป็นการกำหนดขอบเขตของปัญหา และกำหนดสถานการณ์และบทบาทสมมติ

1.1 กำหนดขอบเขตปัญหา ได้มีการกำหนดหัวข้อประเด็นการสนทนาภาษาอังกฤษที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวันของการเป็นครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคล โดยในกิจกรรมที่ทำ ได้กำหนดประเด็นในการสนทนาไว้ 6 ประเด็น ได้แก่ การทักทาย การแนะนำตัว การสอบถามข้อมูลส่วนตัวลูกค้าที่มาออกกำลังกาย การนัดหมายวันและเวลา การยกเลิกการนัดหมาย และการนัดหมายเวลาอีกครั้ง

1.2 กำหนดสถานการณ์และบทบาทสมมติ มีการกำหนดสถานการณ์ให้เป็นการเจอกันครั้งแรกของครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคลและลูกค้าที่มาออกกำลังกาย ซึ่งในสถานการณ์นี้จะต้องมีการทักทาย แนะนำตัว นัดหมายเวลา ฯลฯ ตามขอบเขตของปัญหาที่ได้รับไว้ โดยในการแสดงบทบาทสมมตินั้น นิสิตจะทำการจับคู่เพื่อแสดงบทบาทสมมติ โดยรับบทบาทเป็นทั้งครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคลและลูกค้า หลังจากมอบหมายกิจกรรม นิสิตจะมีเวลาในการเตรียมตัวเพื่อทำกิจกรรม 1 สัปดาห์ ในการศึกษาถึงเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในการทำงาน ทำความเข้าใจถึงความหมายบทสนทนาภาษาอังกฤษแต่ละประโยค เนื่องจากต้องมีการโต้ตอบในการสื่อสาร และในขั้นตอนการแสดงจะมีการใช้บัตรคำ (Flashcards) ให้นิสิตสุ่มประโยคสนทนาเพื่อให้เกิดการแก้ไขโต้ตอบบทสนทนาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง

2) ขั้นแสดง ในวันที่ทำกิจกรรมมีการจำลองสถานการณ์ในสถานที่จริง โดยใช้พื้นที่ของ SWU Fitness Center อาคารกีฬา 2 ศูนย์กีฬาสิรินธร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับการทำงานในชีวิตจริงมากที่สุด บรรยากาศที่สมจริงจะช่วยให้ นิสิตมีความกล้าแสดงออกและสมบทบาทมากยิ่งขึ้นในการแสดง นิสิตจะสลับกันสวมบทบาทครูฝึกออกกำลังกายส่วนบุคคลและลูกค้า โดยต้องมีบทสนทนาที่ไม่ซ้ำกัน รวมทั้งมีการสุ่มบัตรคำเพื่อให้มีการตอบบทสนทนาที่นอกเหนือจากบทที่ นิสิตเตรียมมา เป็นการเพิ่มความตื่นเต้นและท้าทายในการทำกิจกรรม อาจารย์ทำหน้าที่ในการสังเกตและจดบันทึกคำศัพท์ที่มักออกเสียงผิด หรือประโยคที่มีการใช้โครงสร้างไม่ถูกต้อง เพื่อนำไปให้ข้อมูลกับนิสิตในชั้นเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

3) **ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล** หลังจากนิสิตได้แสดงบทบาทสมมติแล้ว จะมีการอภิปรายความคิดร่วมกันระหว่างนิสิตและผู้สอน ว่าการแสดงบทบาทสมมติที่ได้ทำไปนั้นมีจุดเด่น และข้อปรับปรุงใดบ้าง ในขั้นนี้มีความสำคัญเป็นขั้นตอนให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์และกล้าให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาตนเอง

4) **ขั้นแสดงเพิ่มเติม** เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนทำการแสดงบทบาทสมมติอีกครั้ง โดยปรับปรุงจากข้อผิดพลาดที่พบในการแสดงครั้งแรก ทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงบทบาทได้สมจริง และมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

5) **ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป** เป็นขั้นตอนที่นิสิตสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ โดยเป็นการนำเสนอข้อคิดเห็นร่วมกัน และอาจารย์ผู้สอนให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับคำศัพท์ที่มักออกเสียงผิด หรือประโยคที่มีการใช้โครงสร้างไม่ถูกต้องซ้ำ ๆ เพื่อให้นิสิตได้ตระหนักถึงจุดที่ควรปรับปรุง และสามารถนำไปทบทวน พัฒนา และฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเอง

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิค Role play ได้นำมาใช้เพื่อทดแทนการเรียนรู้แบบท่องจำในรายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์การกีฬา 3 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงผ่านการสื่อสารโดยการพูด ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การเรียบเรียงสาระสำคัญจากบทเรียน และการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในบริบทของการสนทนาอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ที่กำหนด ผู้เรียนจะต้องเตรียมความพร้อมทั้งในด้านเนื้อหาและภาษาที่จะใช้ในการโต้ตอบ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทั้งในเชิงภาษาและทักษะทางวิชาชีพ นอกจากนี้ยังมีการใช้ Flashcard มาใช้ในลักษณะของการสุ่มบทสนทนา หรือคำถามในสถานการณ์จำลอง เพื่อสร้างความตื่นเต้น ท้าทาย และกระตุ้นให้นิสิตเตรียมพร้อมที่จะสื่อสารในหลากหลายบริบท

จุดเด่นของการจัดกิจกรรม Role play ในรายวิชานี้ คือ การจำลองสถานการณ์ในสถานที่จริง โดยใช้พื้นที่ของ SWU Fitness Center อาคารกีฬา 2 ศูนย์กีฬาสิรินธร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับการทำงานในชีวิตจริงมากที่สุด บรรยากาศที่สมจริงดังกล่าวช่วยให้นิสิตสามารถฝึกปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น

- การใช้ภาษากายประกอบ เช่น การพายมือไปยังเก้าอี้เชิญลูกค้านั่ง ก่อนเริ่มต้นการสนทนาเพื่อสอบถามเป้าหมายในการออกกำลังกาย

- การยืนประจำตำแหน่งหลังเคาน์เตอร์ เพื่อตรวจสอบตารางเวลานัดหมายผ่านคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์สมมติของการให้บริการ

แนวทางนี้ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาของนิสิต แต่ยังเป็นการบูรณาการทักษะด้านการบริการ ความมั่นใจในการสื่อสาร และความเข้าใจในบริบทของวิชาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการสัมภาษณ์ของนิสิตที่ได้ไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ นิสิตได้ให้ข้อคิดเห็นที่สำคัญเกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษ โดยระบุว่า รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์การกีฬานั้น เป็นหนึ่งในรายวิชาที่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้มากที่สุด เนื่องจากในการทำงานต้องมีการสื่อสารกับลูกค้าชาวต่างชาติที่มาใช้บริการในสถานที่ออกกำลังกายที่นิสิตไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์กณิการ์ พงศ์พันธุ์สถาพร

สังกัด

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะศึกษาศาสตร์

คุณวุฒิ

กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย)

กศ.บ. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

คติประจำใจในการสอน

การสอนคือการเรียนรู้ร่วมกัน



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ปฐ422 พัฒนาการทางสังคม อารมณ์ และจริยธรรมของเด็กปฐมวัย

CE422 Social Emotional Learning for Young Children

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

ในโลกของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครูมิได้เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่ต้องเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และเข้าใจตนเองได้อย่างลึกซึ้ง รายวิชา CE422 ว่าด้วย “พัฒนาการทางสังคม อารมณ์ และจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย” จึงถูกออกแบบขึ้นเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ให้กับนิสิตครูปฐมวัย ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ และสะท้อนความเข้าใจด้วยตนเอง

เมื่อเริ่มต้น ผู้สอนได้สำรวจบริบทของชั้นเรียน พบว่านิสิตส่วนใหญ่เข้าใจแนวคิด SEL (Social emotional learning) เพียงในระดับทฤษฎี ยังไม่สามารถเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติในสถานการณ์จริงของห้องเรียนอนุบาลได้ ผู้เรียนมักคุ้นชินกับการนั่งฟังและจดบันทึกมากกว่าการคิดตั้งคำถามหรือออกแบบกิจกรรมด้วยตนเอง สภาพเช่นนี้กลายเป็นแรงผลักดันให้ผู้สอนปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยนำแนวคิด “Active learning” มาผสมผสานกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้

แนวคิดสำคัญที่ผู้สอนนำมาประยุกต์คือการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) ตามแนวของ Barrows (1986) ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้เผชิญกับปัญหาจริงในห้องเรียนนี้ นิสิตถูกเชิญชวนให้วิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมเด็กปฐมวัยจากวิดีโอและบทความวิชาการ แล้วร่วมกันระดมสมองเพื่อวางแผนการแก้ปัญหา ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์และสังคมของเด็ก กระบวนการนี้เปิดพื้นที่ให้นิสิตได้คิด วิเคราะห์ และเรียนรู้จากความผิดพลาดของตนเองในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย

ขณะเดียวกัน ผู้สอนยังได้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) ของ Slavin (1995) มาสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นการแบ่งปันมากกว่าการแข่งขัน การทำงานกลุ่มเล็ก ๆ ทำให้นิสิตได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การประนีประนอม และการตัดสินใจร่วมกัน ทุกเสียงและความคิดเห็นมีคุณค่าเท่าเทียมกัน ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีชีวิตชีวาและอบอุ่น อีกแนวคิดหนึ่งที่เป็นหัวใจของรายวิชานี้คือการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Experiential learning) ของ Kolb (1984) เพราะความเข้าใจที่แท้จริงไม่ได้เกิดจากการอ่านหรือฟังเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการได้ทำและได้รู้สึกด้วยตนเอง นิสิตจึงถูกออกแบบให้ทดลองจัดกิจกรรม SEL ขึ้นจริง เช่น “วงล้ออารมณ์” หรือ “เพื่อนช่วยเพื่อน (Buddy system)” ที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้การระบุงอารมณ์และเข้าใจผู้อื่น ผ่านกิจกรรมที่สนุกและเหมาะกับวัย นิสิตไม่เพียงได้เรียนรู้วิธีสอนเด็ก แต่ยังได้ฝึกสังเกต ปรับแผน และประเมินตนเองในฐานะครูปฐมวัยในอนาคต

ควบคู่กันนั้น ผู้สอนยังเน้นการสะท้อนคิด (Reflective learning) ตามแนวคิดของ Schön (1983) โดยให้นิสิตเขียน Diary mindfulness ตลอดภาคเรียน เพื่อทบทวนอารมณ์ ความคิด และประสบการณ์ของตนเอง การบันทึกนี้กลายเป็นกระจกสะท้อนการเติบโตของผู้เรียน ทั้งในด้านความเข้าใจตนเองและทัศนคติต่อการเป็นครูที่มีความเข้าใจเด็กอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนได้ประยุกต์แนวทาง Flipped classroom ของ Bergmann และ Sams (2012) โดยให้นิสิตศึกษาคลิปวิดีโอและบทความเกี่ยวกับ SEL ล่วงหน้าก่อนมาเรียนในชั้นเรียนจริง วิธีนี้ช่วยให้เวลาในห้องเรียนถูกใช้ไปกับการอภิปราย แลกเปลี่ยน และลงมือปฏิบัติมากกว่าการบรรยาย นิสิตจึงมีบทบาทเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น

การเรียนรู้ทั้งหมดนี้ได้รับการสนับสนุนด้วยเทคโนโลยีการศึกษา เช่น Google classroom, Canva, Padlet และ Google Form ซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้งสื่อการสอนและพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมให้ผสมเครื่องมือดิจิทัลเหล่านี้อย่างเหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของนิสิตในยุคดิจิทัล และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างโลกออนไลน์กับการเรียนรู้ในห้องเรียนจริง

ผลจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกปรากฏอย่างชัดเจนในพัฒนาการของนิสิต นิสิตส่วนใหญ่มีความเข้าใจแนวคิด SEL อย่างลึกซึ้งขึ้น สามารถออกแบบและนำกิจกรรมไปใช้จริงได้อย่างสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การใช้เทคโนโลยี และการสื่อสารได้ดีขึ้น ที่สำคัญคือเกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง มีความตระหนักรู้ในอารมณ์ และเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น บันทึก Diary mindfulness ของนิสิตจำนวนมากสะท้อนความสงบ ความมั่นใจ และความสุขในการเรียนรู้

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอน การปรับกระบวนการสอนในครั้งนี้เป็นบทเรียนที่มีคุณค่า เพราะได้เห็นนิสิตตอบสนองต่อการเรียนรู้เชิงรุกอย่างกระตือรือร้น การใช้เทคโนโลยีช่วยเปิดพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ยืดหยุ่นและทันสมัยมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังคงมีข้อจำกัดบางประการ เช่น เวลาเรียนที่จำกัด และความแตกต่างด้านทักษะเทคโนโลยีของนิสิตบางคน ผู้สอนจึงวางแผนที่จะจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครื่องมือดิจิทัล และจัดตารางเวลาให้เหมาะสมกับการฝึกปฏิบัติจริงมากยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรายวิชา CE422 ครั้งนี้ จึงมิได้เป็นเพียงการเปลี่ยนวิธีสอน แต่เป็นการเปลี่ยนวิธีคิดทั้งของผู้เรียนและผู้สอน เป็นการเดินทางของการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหัวใจของครูกับหัวใจของเด็ก ผ่านการคิด การทำ และการสะท้อนอย่างมีสติ ซึ่งไม่เพียงพัฒนาทักษะอาชีพครูเท่านั้น แต่ยังปลูกฝังความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในตัวผู้เรียนด้วย

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรีพร นาคสัมฤทธิ์

สังกัด

ภาควิชาการบริหารการศึกษาและการอุดมศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์

คุณวุฒิ

ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (การบริหารการศึกษา)

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ชนบทศึกษาและการพัฒนา)

ครุศาสตรบัณฑิต (การประถมศึกษา)

คติประจำใจในการสอน

การศึกษาคือการสร้างอิสรภาพและคุณค่าความเป็นมนุษย์



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ศษ361 การประกันคุณภาพและการบริหารจัดการการศึกษา

ED361 EDUCATIONAL ADMINISTRATION AND QUALITY ASSURANCE

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

บริบทของการจัดการเรียนการสอน

การสอนรายวิชา ศษ361 การประกันคุณภาพและการบริหารจัดการการศึกษา เป็นการสอนสำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์และคณะร่วมผลิต ผู้เรียนเป็นนิสิตชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์วิชาเอกปฐมวัย วิชาเอกประถมศึกษา วิชาเอกจิตวิทยา นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะพลศึกษา วิชาเอกสุขศึกษา และวิชาเอกพลศึกษา รายวิชาจึงมีความหลากหลายของผู้เรียน และเป็นความท้าทายของผู้สอนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่นิสิตในคณะต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายและเชี่ยวชาญเฉพาะศาสตร์ เพื่อให้นิสิตมีความสนใจและเข้าใจในการประกันคุณภาพการศึกษาและกระบวนการในการประกันคุณภาพ ครั้งแรกของการสอน ผู้สอนได้เข้าพบกับนิสิตในชั้นเรียนแบบออนไลน์ และได้อธิบายเกี่ยวกับประมวลรายวิชา ขอบเขตเนื้อหาการจัดการเรียนการสอน รูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน การวัดประเมินผล รวมถึงสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ช่องทางการติดต่ออาจารย์ผู้สอน การให้คำปรึกษาแก่นิสิตเป็นรายบุคคล ทั้งการสอนแบบออนไลน์และออนไลน์ ผู้สอนจัดตารางการมอบเวลาอิสระให้นิสิตได้ไปสืบค้นหาข้อมูล สร้างประสบการณ์จริงด้วยตนเอง จากการมอบหมายงานและให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาของการเรียนรู้จนสิ้นสุดภาคการศึกษา เน้นให้นิสิตได้ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนและกระบวนการจริงเสมือนการทำงานในสถานศึกษา ซึ่งทำให้นิสิตนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพครูต่อไป

แนวคิดที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

ผู้สอนใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) (ไปรมา อิศเรสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตนพันธ์, 2560) ได้แก่ 1) ทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) ของการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาในภาคเรียนก่อนหน้าร่วมกับอาจารย์ผู้สอนที่สอนในรายวิชาเดียวกัน ซึ่งพบปัญหาและข้อจำกัดหลายประการ ทั้งการสอนที่อาจไม่ตรงกับธรรมชาติและความต้องการจำเป็นของผู้เรียน การเห็นความสำคัญของหัวข้อที่เรียนกับการนำไปใช้และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ 2) ระบุปัญหาและกรอบของปัญหา (Define) พบว่าที่ผ่านมาการจัดการเรียนการสอนเน้นเนื้อหา การบรรยาย และมอบหมายงานให้กับนิสิตตามความเหมาะสม แต่ก็ยังพบว่านิสิตยังไม่มีความรู้ความเข้าใจและจดจำกระบวนการของการบริหารจัดการศึกษาและการประกันคุณภาพได้เท่าที่ควร นิสิตขาดความกระตือรือร้นในการสืบเสาะหาความรู้ และการปฏิบัติที่นำไปสู่ความเข้าใจยังมีประสิทธิภาพไม่มากนัก ผู้สอนจึงได้ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนโดยนำการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) มาใช้เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน 3) การระดมความคิดเพื่อหาแนวทางแก้ปัญหา (Ideate) การออกแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามหลักสูตรการศึกษาบัณฑิต ของคณะศึกษาศาสตร์ เป็นกระบวนการที่เกิดจากการระดมความคิดจากผู้สอนในรายวิชาเดียวกันที่สอนในนิสิตกลุ่มอื่น คณะต่าง ๆ และระดมจากนิสิตที่เรียนในรายวิชาทั้งหลังจากเรียนเทอม 2 ที่จบไปแล้ว และนิสิตใหม่ที่เข้ามาเรียนในต้นเทอม 2 ซึ่งทำให้ผู้สอนได้แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่ยืดหยุ่นปรับเปลี่ยน (Agile learning) เป็นปัจจุบันเหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 (Fitsillis P., Damasiotis V., and Boti E., 2023) ซึ่งในภาคเรียนที่ 2/2567 ผู้สอนได้ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจากประสบการณ์ (Experiential learning) การเรียนรู้จากการทำงานเป็นทีม ผสานการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนิสิต 4) สร้างต้นแบบการสอนและการเรียนรู้

(Prototype) จากขั้นตอนทั้งหมดข้างต้นผู้สอนได้ข้อมูลมาออกแบบการสอนสร้างเป็นต้นแบบการเรียนรู้เชิงรุก “ทีมบริหารการประกันคุณภาพการศึกษา” สำหรับให้นิสิตได้สร้างทีมการเรียนรู้การประกันคุณภาพการศึกษา ภายในและภายนอกสถานศึกษา 5) ทดสอบ (Test) ผู้สอนได้ทดสอบโดยการสอนจริง นำแนวทางการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role play) การสร้างความรู้ (Constructivism) การเรียนรู้ผ่านดิจิทัล (Digital learning) การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer assisted learning) การระดมสมอง (Brainstorming) การเรียนรู้จากการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ (Information technology based learning) และเทคนิคการสอนอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ปรับตัวได้รวดเร็ว (Agile Learning) และการเรียนรู้จากการแก้ไขปัญหา (Problem based learning) เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย จากการจัดการเรียนการสอนที่สร้างการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ ผู้สอนได้ให้นิสิตในชั้นเรียนฝึกการสร้างทีมบริหารการประกันคุณภาพการศึกษา ผลของการใช้แนวทางการคิดเชิงออกแบบนำมาออกแบบการจัดการเรียนการสอนทำให้เกิดการสอนที่มีประสิทธิภาพ นิสิตสะท้อนผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้นี้ว่ามีความประทับใจ และทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี จดจำเนื้อหา วิธีการประกันคุณภาพการศึกษาและองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ และสามารถนำไปใช้ในอนาคตเมื่อเป็นครูได้

ภาพการคิดเชิงออกแบบการเรียนการสอนเชิงรุก



กระบวนการสอน

การสอนโดยใช้เทคนิคการสอนตามแนวทางการเรียนรู้แบบทีม (Teamwork) นิสิตเรียนรู้จากการสร้างทีมของตนเอง (Teamwork learning) (Prada,E., et al., 2022) บทบาทสมมติ (Role play) (Westrup, U., Planander, A.,2013) การสร้างความรู้ (Constructivism) การเรียนรู้ผ่านดิจิทัล (Digital learning) การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer assisted learning) การระดมสมอง (Brainstorm) การเรียนรู้จากการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ (Information technology based learning) และเทคนิคการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นปรับตัว (agile learning) และการแก้ไขปัญหา (Problem based learning) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential

learning) (McLeod, S., 2017) หลังจากที่ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการการศึกษา และความรู้เกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษาภายในและภายนอกแก่นิสิตในเบื้องต้น เพื่อให้ทุกคนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษา ความหมาย ที่มา องค์ประกอบของการประกันคุณภาพการศึกษา กฎหมาย กฎระเบียบที่เกี่ยวข้องแล้ว ผู้สอนอธิบายความสำคัญของการทำงานเป็นทีม (Teamwork) เชื่อมโยงความสำคัญในการประกันคุณภาพการศึกษาทั้งภายในและภายนอก ซึ่งเป็นสิ่งที่ครูควรรู้ หากนิสิตเข้าไปปฏิบัติงานในสถานศึกษาก็จะต้องเกี่ยวข้องกับการประกันคุณภาพการศึกษาอย่างแน่นอน ผู้สอนได้แนะนำขั้นตอนกระบวนการในการสร้างทีมงาน โดยเป็นผู้เอื้อให้คำแนะนำ และให้นิสิตในชั้นเรียนมีอิสระในการเลือกจัดตั้งทีมงานของตนเอง และการเรียนรู้จากสื่อดิจิทัล ข้อมูลสารสนเทศทางเทคโนโลยี (Surej, P.J., 2015) นำมาใช้ประโยชน์ โดยผู้สอนมีการเตรียมคู่มือการประกันคุณภาพจากเว็บไซต์ให้นิสิตได้สืบค้นประกอบ นิสิตแต่ละทีมได้ตั้งคำถาม และให้ผู้สอนได้ตรวจสอบและแนะนำ จากนั้นแต่ละทีมไปเก็บรวบรวมข้อมูลตามประเด็นที่แต่ละทีมสนใจซึ่งจะเกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษา โดยผู้สอนคอยแนะนำและตอบคำถามแก่นิสิตทุกกลุ่มผ่านช่องทางไลน์ (LINE) และการโทรไลน์คอล (LINE Call) นิสิตสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ และนำเสนอ เป็นไปตามกำหนดเวลาที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน โดยนิสิตมีตารางกำหนดการประกาศไว้ทั้งใน Padlet และไลน์กลุ่ม ซึ่งนิสิตจะมีเวลาการศึกษาเรียนรู้ ทำงานเป็นทีมตามตารางที่และระยะเวลาที่กำหนด สื่อการเรียนการสอนประกอบด้วย การนำเสนอ (PowerPoint Presentation, AI PPT) แคนวา (Canva) แพดเล็ต (Padlet) สื่อการสืบค้นข้อมูลเว็บไซต์ (Website) ห้องเรียนซูมออนไลน์ (Zoom) การจัดสภาพการเรียนรู้ และการเข้าเรียน ตรวจสอบการเข้าเรียนแบบ self-check in สร้างความตระหนักรู้ในการเรียนผ่านเทคโนโลยี การมอบหมายงาน การส่งงาน และการสะสมผลงานนิสิต (Portfolio) ซึ่งการส่งงานอาจารย์จะมีการให้ผลสะท้อนกลับแก่นิสิตอย่างสม่ำเสมอเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ในการสอนที่เป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่ได้จัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 1) ความรู้ (K) 2) เจตคติ (A) 3) ทักษะ (S) 4) บุคลิกภาพ (C) 5) คุณธรรม จริยธรรม (E) นิสิตเกิดการเรียนรู้ความเข้าใจ การปฏิบัติได้ในการประกันคุณภาพการศึกษา ทั้งการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษาและการประกันคุณภาพเพื่อพัฒนาสถานศึกษาขั้นพื้นฐานได้ด้วยตนเอง โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลสารสนเทศ การอธิบายความรู้เกี่ยวกับการประกันคุณภาพการศึกษา บทบาทของครูและผู้บริหารสถานศึกษา ความรับผิดชอบในการจัดการศึกษาของสถานศึกษาและการประกันคุณภาพการศึกษาในวิชาชีพครู การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพครู การวิเคราะห์เกณฑ์การประกันคุณภาพ และตัวชี้วัด จัดเตรียมเอกสารหลักฐานประกอบได้ทั้งทาง handout report และแบบดิจิทัลได้ การเห็นความสำคัญของการประกันคุณภาพการศึกษา การวิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้ในการบริหารการศึกษา และการประกันคุณภาพการศึกษา การรู้จักจัดวางคนให้เหมาะกับงาน การสร้างความสามัคคี และการทำงานให้ลุล่วงจากการตกลงร่วมกัน การวางแผนการประกันคุณภาพการศึกษาได้ การรายงานผลอย่างโปร่งใสและตอบคำถามในประเด็นต่าง ๆ ได้

ชื่อ-นามสกุล อาจารย์ ดร.วิมลวรรณ เลิศวงศ์เผ่าพันธุ์

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

การเรียนรู้ไม่ใช่แค่ความรู้ แต่คือการเติบโตของหัวใจและชีวิต



ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริสรา สุขวัจน์

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

สอนด้วยใจรักผู้เรียนและถ่ายทอดความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ



ชื่อ-นามสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน รัตนมงคลกุล

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

เปลี่ยนความคิด เป็นการกระทำ ทำวันนี้ให้มีคุณค่า



ชื่อ-นามสกุล อาจารย์นุชพร ดุ้มใหม่

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

การเรียนรู้และการพัฒนาตนเองคืออาวุธที่ทรงพลัง



ชื่อ-นามสกุล อาจารย์สาธิต สุทธิวิริวรรณ

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

The heart of teaching is seeing students smile while they learn



ชื่อ-นามสกุล อาจารย์นันท์วัฒน์ ภิญโญ

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

สอนด้วยใจ ปลูกฝังความรู้ ควบคู่คุณธรรม เพื่อการดูแลที่มี
ประสิทธิภาพและเปี่ยมด้วยความเอื้ออาทร



ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิลภา จิระรัตนวรรณะ

สังกัด ภาควิชาการพยาบาลชุมชน คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

พัฒนาการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ต่อเนื่อง



ชื่อ-นามสกุล อาจารย์วิไลกุล หนูแก้ว

สังกัด

ภาควิชาการพยาบาลมารดา ทารก และการผดุงครรภ์

คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน Nobody Perfect



ชื่อ-นามสกุล อาจารย์ ดร.ณัฐวรา จันทร์เอี่ยม

สังกัด ภาควิชาการพยาบาลเด็ก คณะพยาบาลศาสตร์

คติประจำใจในการสอน

ห้องเรียนไม่ใช่โรงงานผลิตคำตอบเดียวกัน แต่เป็นแล็บทดลอง
สร้างความคิดที่แตกต่าง



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา พณญ232 ปฏิบัติการพยาบาลผู้สูงอายุ

NAD232 Gerontological Nursing Practicum

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

บริบท / สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาปฏิบัติการพยาบาลผู้สูงอายุ ได้ถูกออกแบบให้ เป็นเสมือน "ห้องปฏิบัติการชีวิตจริง" เพื่อให้นิสิตได้สัมผัสและทำความเข้าใจทุกมิติของการดูแลผู้สูงอายุอย่างรอบด้าน การเรียนรู้จึงเริ่มต้นจากการลงมือฝึกปฏิบัติในหลากหลายแหล่งฝึก ที่สะท้อนความซับซ้อนของปัญหาสุขภาพในสังคมสูงวัยได้อย่างชัดเจน ได้แก่ หอผู้ป่วยในโรงพยาบาล ซึ่งเป็นด่านที่นิสิตได้เผชิญกับผู้สูงอายุที่มีความเจ็บป่วยเฉียบพลัน และต้องจัดการกับโรคเรื้อรังแทรกซ้อนหลายอย่างพร้อมกัน สถานที่นี้จึงเป็นสนามฝึกที่เน้นการใช้ทักษะการตัดสินใจทางคลินิก (Clinical judgment) เพื่อวางแผนการพยาบาลที่ซับซ้อนอย่างเร่งด่วน นิสิตยังได้ฝึกปฏิบัติในชุมชน ซึ่งช่วยให้ได้สัมผัสกับมิติของการดูแลระยะยาว และการส่งเสริมสุขภาพเชิงป้องกันอย่างใกล้ชิด ทำให้เห็นปัญหาของผู้สูงอายุกลุ่มติดบ้าน/ติดเตียง ที่ประสบกับข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหว การเข้าถึงบริการสุขภาพ และความต้องการอุปกรณ์ช่วยเหลือเฉพาะบุคคล เพื่อให้กลับไปใช้ชีวิตได้ในบริบทของตนเองอย่างมีคุณภาพ และการฝึกปฏิบัติในสถานสงเคราะห์หญิงชราไร้ที่พึ่ง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เน้นปัญหาด้านสังคมจิตใจ โดยเฉพาะความรู้สึกเหงาโดดเดี่ยว (Loneliness) และการขาดคุณค่าในตนเอง การสัมผัสกับความแตกต่างหลากหลายของปัญหาเช่นนี้เองที่สร้างความเข้าใจเชิงลึก (Empathy) และเป็นแรงผลักดัน (Driving force) ให้นิสิตคิดค้น ออกแบบ หรือปรับปรุงนวัตกรรม (ตั้งแต่การปรับกระบวนการดูแลไปจนถึงอุปกรณ์ช่วยเหลือ) ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและความต้องการที่แท้จริงของผู้สูงอายุแต่ละกลุ่ม แทนที่จะใช้แนวทางการดูแลแบบเดียวกับทุกคน

แนวคิด / แนวทางที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

การออกแบบการสอนเชิงรุกในรายวิชาปฏิบัติการพยาบาลผู้สูงอายุนี้ได้บูรณาการแนวคิดหลัก 4 ประการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การเรียนรู้สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนิสิตพยาบาลได้อย่างแท้จริง โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับ แนวคิดแรกคือการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential learning) โดยเน้นให้นิสิตเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติการพยาบาลในแหล่งฝึกจริง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก (Empathy) และพัฒนาทัศนคติที่มุ่งเน้นผู้สูงอายุเป็นศูนย์กลาง (Person-centered care) ประสบการณ์ตรงเหล่านี้จึงเป็นรากฐานสำคัญในการระบุปัญหาและออกแบบนวัตกรรมที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง แนวคิดที่สองคือการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา / โครงการเป็นฐาน (PBL/PjBL) ที่สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism โดยอาจารย์จะกระตุ้นให้นิสิตระบุปัญหาที่พบจากการดูแลผู้สูงอายุในแหล่งฝึก (เช่น ปัญหาการขาดการออกกำลังกายที่เหมาะสม) จากนั้นจึงนำไปสู่กระบวนการคิดค้น ออกแบบ หรือปรับปรุง "นวัตกรรม

ต้นแบบ" เพื่อแก้ไขปัญหาที่นั่น ๆ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนบทบาทนิสิตเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ผ่านโครงการเชิงปฏิบัติการ แนวคิดที่สามคือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) ตามแนวคิด Social Constructivism ที่ถือว่าการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อาจารย์จึงส่งเสริมให้ทำงานเป็นกลุ่มในการพัฒนานวัตกรรมและการประชุมปรึกษาหารือกลุ่มทางการพยาบาล (Conference) เพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาและวางแผนร่วมกัน การทำงานเป็นทีมนี้ช่วยหล่อหลอมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) และการบูรณาการความรู้จากอาจารย์ และสุดท้ายคือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) อาจารย์ทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ (Facilitator) โดยเน้นการส่งเสริมให้นิสิตค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการเข้าถึงฐานข้อมูลออนไลน์ทางการแพทย์และการพยาบาล ระดับนานาชาติ (เช่น CINAHL Complete, ClinicalKey) การเรียนรู้ด้วยตนเองนี้ช่วยให้นิสิตสามารถทำความเข้าใจพยาธิสภาพของโรคอย่างลึกซึ้ง และใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence-based practice) ในการให้เหตุผลสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมของตนเองซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างนวัตกรรมที่มีความน่าเชื่อถือทางวิชาการ

กระบวนการดำเนินการสอน

กิจกรรมหลักในการจัดการเรียนการสอนคือ "การพัฒนานวัตกรรมต้นแบบที่เกี่ยวข้องกับการดูแลผู้สูงอายุ" ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นการแก้ปัญหาที่พบเจอจากประสบการณ์จริงในแหล่งฝึก เปลี่ยนบทบาทนิสิตจากผู้เรียนมาเป็นนักวิจัยและนักพัฒนาอย่างเต็มตัว โดยกิจกรรมนี้ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนตามวงจรการพัฒนานวัตกรรม (The innovation development cycle) เริ่มจากการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา (Problem identification) ในขั้นแรก โดยให้นิสิตสำรวจและสัมภาษณ์ผู้สูงอายุในพื้นที่จริง โดยเฉพาะกลุ่มติดบ้าน/ติดเตียง จนค้นพบปัญหาที่ชัดเจน เช่น การขาดการออกกำลังกายที่เหมาะสมและปลอดภัย จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการระดมความคิด (Brainstorming) เพื่อใช้ความรู้ทางทฤษฎีมาร่วมกันออกแบบแนวคิดนวัตกรรม อาทิ การออกแบบ "ระบบรอกเข็นอัจฉริยะเพื่อการฟื้นฟูและออกกำลังกายในผู้สูงอายุ" ที่มีฟังก์ชันสำคัญในการติดตามผลและปรับแรงต้านได้อัตโนมัติ ผ่านเทคโนโลยีพื้นฐาน เมื่อได้แนวคิดแล้ว ทีมจะกำหนดวัตถุประสงค์ (Goal setting) ที่ชัดเจนและวัดผลได้ (เช่น เพื่อช่วยกระตุ้นกล้ามเนื้อแขนขาและลดภาวะข้อติด) และวางแผนการออกแบบ (Design planning) โดยกำหนดโหมดการใช้งาน 3 โหมด (ฟื้นฟู ฝึกความแข็งแรง การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน) เพื่อตอบโจทย์ความต้องการที่หลากหลายของผู้สูงอายุ ขั้นตอนต่อมาคือการสร้างแบบจำลอง/ภาพร่างต้นแบบ (Prototyping) รวมถึงการเขียนแผนผังการทำงานของระบบอย่างละเอียด ตามด้วยการนำเสนอผลงานและการประยุกต์ใช้ ICT (Presentation & ICT integration) โดยนิสิตใช้แอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอ (เช่น CapCut, Canva) เพื่อสร้างสื่อนำเสนอผลงานที่เป็นมืออาชีพและน่าสนใจอย่างครบถ้วน และปิดท้ายด้วยการประเมินผลเบื้องต้น (Preliminary evaluation) ด้วยการใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สูงอายุและการสังเกตการทำงานของเครื่อง/อุปกรณ์ เพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการปรับปรุงในอนาคต กระบวนการทั้งหมดนี้ทำให้นิสิตได้ฝึกฝนทักษะอย่างครบวงจร ตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหาจากแหล่งฝึกจริงไปจนถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานที่มีความหมายต่อการดูแลผู้สูงอายุอย่างแท้จริง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมต่อนิสิต คือ นิสิตมีการพัฒนาทักษะที่สำคัญหลายด้าน เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการนำเสนอและการสื่อสาร ความเข้าใจเชิงลึก ซึ่งผลการประเมินรายวิชาปฏิบัติและอาจารย์ผู้สอนโดยนิสิตอยู่ในระดับ "ดีมาก" (คะแนนเฉลี่ย 4.53 - 4.65) ซึ่งยืนยันถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ผลลัพธ์ที่คาดหวังต่อผู้สูงอายุ (กลุ่มเป้าหมายของนวัตกรรม) คือ นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นคาดหวังผลลัพธ์ในหลายมิติด้านสุขภาพทางกาย เช่น การฟื้นฟูสมรรถภาพทางกาย เพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และลดความเสี่ยงต่อการหกล้ม ด้านสุขภาพทางจิตใจและสังคม เช่น ลดความเหงา มีความสุขมากขึ้น และส่งเสริมการเชื่อมโยงทางสังคม รวมถึงเพิ่มความภาคภูมิใจในตนเองและการรู้เท่าทันเทคโนโลยีพื้นฐาน

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน

จากการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกที่มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมนั้น ได้รับการยืนยันถึงประสิทธิภาพจากผลการประเมินรายวิชาจากนิสิตที่อยู่ในระดับ "ดีมาก" (คะแนนเฉลี่ย 4.53 - 4.65) ซึ่งสะท้อนความสำเร็จในการส่งเสริมทักษะนิสิตให้ลงมือปฏิบัติจริง อย่างไรก็ตาม อาจารย์ผู้ร่วมสอนได้ร่วมกันสะท้อนถึงประเด็นท้าทายที่สำคัญเพื่อนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ 3 ด้านหลัก คือ ข้อจำกัดเชิงบริบทและการสนับสนุน โดยพบว่าแหล่งฝึกชุมชนบางแห่งมีบริบทที่ไม่หลากหลาย และขาดแคลนสถานที่สำหรับการประชุมปรึกษาหารือกลุ่มเพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษา ทำให้การเรียนรู้แบบร่วมมือไม่ราบรื่นเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีความท้าทายด้านความไม่มั่นใจในการดูแลภาวะซับซ้อน เนื่องจากนิสิตต้องการคำแนะนำเฉพาะทางเพิ่มเติมในการดูแลผู้สูงอายุที่มีภาวะจิตเวชที่ซับซ้อน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการบูรณาการความรู้สู่การแก้ปัญหาทางคลินิกยังต้องได้รับการสนับสนุน และสุดท้ายคือ อุปสรรคจากการประยุกต์ใช้ ICT เพราะนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นต้องเผชิญกับความแตกต่างของทักษะ ICT ในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการนำผลงานไปใช้จริง

ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต

จากบทเรียนที่ได้รับ นำมาสู่การกำหนดแผนการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงรุกให้มีความเข้มแข็งและเป็นรูปธรรมใน 3 ประเด็นหลัก ประการแรกคือควรดำเนินการคัดเลือกและขยายแหล่งฝึกชุมชนที่มีบริบทหลากหลายมากขึ้น พร้อมทั้งประสานงานล่วงหน้า เพื่อจัดหาสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการประชุมปรึกษาหารือกลุ่ม เพื่อให้การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ประการที่สองคือการเสริมสร้างเนื้อหาเฉพาะทาง โดยการเพิ่มกิจกรรมเสริม (เช่น การจำลองสถานการณ์) ที่มุ่งเน้นแนวทางในการดูแลผู้สูงอายุที่มีภาวะจิตเวชอย่างเร่งด่วน ควบคู่ไปกับการส่งเสริมให้นิสิตต่อยอดนวัตกรรมสู่การทำวิจัยในชั้นเรียน โดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ (EBP) และประการสุดท้ายคือการบูรณาการ ICT อย่างยืดหยุ่น ด้วยการออกแบบกิจกรรม ICT แบบปรับตามระดับ (Tiered ICT activities) และจัดให้นิสิตที่มีความรู้เป็นพี่เลี้ยงส่วนตัว (Peer coach) เพื่อสนับสนุนผู้สูงอายุในการประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพสูงสุด

ชื่อ-นามสกุล

นายแพทย์เอนกชัย ดกพฤกษ์

สังกัด

สาขาวิชาเวชศาสตร์ฉุกเฉิน

ศูนย์การแพทย์ปัญญานันทภิกขุ ชลประทาน

คุณวุฒิ

การจัดการภาครัฐและภาคเอกชนมหาบัณฑิต

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

แพทยศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น

แพทย์เวชศาสตร์ฉุกเฉิน โรงพยาบาลราชวิถี กรมการแพทย์

คติประจำใจในการสอน

"True Success is not in the learning, but in its
application to the benefit of mankind"

**รายวิชาที่ทำการสอน****รายวิชา**

พศก135 แพทย์ผู้สร้างนวัตกรรม / การสอนช่วยฟื้นคืนชีพขั้นพื้นฐาน Basic Life Support (BLS)

วศฉ611 เวชศาสตร์ฉุกเฉินปฏิบัติการทางคลินิก

ปีการศึกษา 2567

การยกระดับความสามารถในการช่วยชีวิตฉุกเฉินด้วยการเรียนการสอนแบบเน้นการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสถานการณ์จำลองทางการแพทย์

ในโลกปัจจุบันที่วงการแพทย์พัฒนาไปอย่างรวดเร็วและมีความซับซ้อน การสร้างบุคลากรทางการแพทย์ให้มีความรู้ ความสามารถ และทัศนคติที่พร้อมรับมือกับเหตุการณ์วิกฤต โดยเฉพาะภาวะที่หัวใจหยุดเต้นกะทันหัน ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เราได้เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการส่งเสริมวัฒนธรรมการสอน โดยเน้นแนวทางการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งมุ่งเน้นผลลัพธ์ที่ผู้เรียนจะได้รับ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างเต็มที่ ผลงานชิ้นนี้จะนำเสนอแนวทางการสอนสำหรับวิชาการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน (Basic life support) การช่วยชีวิตขั้นสูงสำหรับภาวะหัวใจหยุดเต้น (Advanced cardiac life support) และการปฐมพยาบาลหัวใจหยุดเต้น (Cardiopulmonary resuscitation) โดยใช้ "สถานการณ์จำลองทางการแพทย์" เป็นหัวใจสำคัญ วิธีนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและควบคุมได้ แต่ยังส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจภายใต้ความกดดัน และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นความสามารถหลักที่จำเป็นอย่างยิ่งในการช่วยชีวิตผู้ป่วยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. การเรียนการสอนแบบเน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Active learning)

1.1 การออกแบบแผนการสอนที่เน้นผลลัพธ์ที่ผู้เรียนจะได้รับ

แผนการสอนนี้ถูกออกแบบโดยยึดหลักการที่เรียกว่า "การศึกษาที่เน้นผลลัพธ์" (Outcome-based education) ซึ่งหมายถึงการกำหนดสิ่งที่เราคาดหวังว่าผู้เรียนจะสามารถทำได้จริงเมื่อจบคอร์ส โดยเฉพาะความสามารถที่จำเป็นในการช่วยชีวิตฉุกเฉิน ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้จะมีความชัดเจนและสามารถวัดผลได้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และทัศนคติ ดังนี้ ผลลัพธ์ที่ 1 (ด้านความรู้) ผู้เรียนสามารถ อธิบาย และให้เหตุผล ในการเลือกวิธีการช่วยชีวิตผู้ป่วยภาวะหัวใจหยุดเต้นตามแนวทางปฏิบัติล่าสุดได้อย่างถูกต้อง เช่น การวินิจฉัยภาวะหัวใจเต้นผิดจังหวะที่ต้องใช้เครื่องกระตุกไฟฟ้าหัวใจ ผลลัพธ์ที่ 2 (ด้านทักษะ) ผู้เรียนสามารถ แสดงทักษะการปฐมพยาบาลหัวใจหยุดเต้นที่มีคุณภาพสูง (เช่น กดหน้าอกด้วยความเร็ว 100-120 ครั้งต่อนาที ลึก 5-6 เซนติเมตร ปล่อยให้หน้าอกคืนตัวเต็มที่ และหยุดกดหน้าอกให้น้อยที่สุด) และใช้งาน เครื่องกระตุกหัวใจไฟฟ้าอัตโนมัติได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย ในสถานการณ์จำลอง ผลลัพธ์ที่ 3 (ด้านทักษะ) ผู้เรียนสามารถ จัดการ ทางเดินหายใจ ให้ยา และใช้อุปกรณ์ช่วยชีวิตขั้นสูงได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ ภายใต้ข้อจำกัดของเวลาและสถานการณ์จำลอง ผลลัพธ์ที่ 4 (ด้านทัศนคติและการทำงานเป็นทีม) ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมเพื่อจัดการกับสถานการณ์ฉุกเฉินได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการสื่อสารที่ชัดเจน มีความเป็นผู้นำ และสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ได้ตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป ผลลัพธ์ที่ 5 (ด้านการแก้ปัญหา) ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นระหว่างการช่วยชีวิต (เช่น อุปกรณ์ขัดข้อง หรือมีอาการแทรกซ้อนที่ไม่คาดคิด) และปรับเปลี่ยนแผนการปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม

1.2 การใช้แนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองถือเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำจริงและมีประสิทธิภาพสูง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ ดังนี้ การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผู้เรียนได้รับ

ประสบการณ์จริงจากการเผชิญสถานการณ์จำลอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้สะท้อนผลการทำกิจกรรม (ที่เรียกว่า Debriefing) สร้างความเข้าใจใหม่และได้ทดลองซ้ำอีกครั้ง การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองผ่านการลงมือทำ การแก้ไขปัญหา และการมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์จำลองและเพื่อนร่วมทีม การเรียนรู้จากการสังเกตผู้อื่นและการอยู่ร่วมกันในสังคม ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสังเกต การเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในทีม ซึ่งเกิดขึ้นจากการได้เห็นการปฏิบัติของเพื่อนร่วมทีม และการได้รับคำแนะนำจากผู้สอนและเพื่อน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สถานการณ์จำลองทุกสถานการณ์คือโจทย์ปัญหาที่ผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์ วางแผน และลงมือแก้ไข ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

1.3 การแสดงขั้นตอนและตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง

การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง

ก. ขั้นตอนก่อนเริ่มสถานการณ์จำลอง (Pre-briefing) (ใช้เวลาประมาณ 30-45 นาที)

กิจกรรมทบทวนความรู้พื้นฐาน ทำความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ ทำความเข้าใจบทบาทและกติกา

ตัวอย่าง ผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอสรุปแนวทางการปฐมพยาบาลหัวใจหยุดเต้นของหน่วยงานมาตรฐาน แล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถามคำถาม จากนั้นให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและจับฉลากบทบาทที่จะใช้ในสถานการณ์จำลอง

ข. ขั้นตอนสถานการณ์จำลอง (Simulation) (ใช้เวลาประมาณ 15-20 นาทีต่อสถานการณ์)

กิจกรรมเผชิญสถานการณ์ฉุกเฉิน ลงมือปฏิบัติจริง บันทึกการปฏิบัติ

ตัวอย่าง กลุ่มผู้เรียนกลุ่มแรกเข้าห้องสถานการณ์จำลองพร้อมหุ่นจำลองและอุปกรณ์ ทีมเริ่มประเมินผู้ป่วย สั่งการ และลงมือทำ CPR ใช้เครื่องกระตุ้นหัวใจไฟฟ้าอัตโนมัติ และจัดการทางเดินหายใจตามแผนที่ตกลงกัน โดยมีหัวหน้าทีมคอยสั่งการและประสานงานกับสมาชิกคนอื่น ๆ

ค. ขั้นตอนการสะท้อนผล (Debriefing) (ใช้เวลาประมาณ 45-60 นาที)

กิจกรรมทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น วิเคราะห์และเชื่อมโยง สรุปบทเรียนและวางแผนปรับปรุง

ตัวอย่าง ผู้สอนเปิดวิดีโอช่วงที่ทีมทำการปฐมพยาบาลหัวใจหยุดเต้น แสดงกราฟคุณภาพการกดหน้าอก และให้คำแนะนำที่สร้างสรรค์ เช่น "คุณกดหน้าอกได้ลึกดีมาก แต่จังหวะนี้การคลายตัวยังไม่เต็มที่ อาจทำให้เลือดกลับเข้าหัวใจได้ไม่เต็มที่ ลองปรับท่าทางการกดดูนะครับ" ผู้เรียนแต่ละคนจะผลัดกันบอก "ข้อดี" และ "สิ่งที่ควรปรับปรุง" ให้กับเพื่อนร่วมทีม

1.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในการจัดการเรียนรู้และการประเมินผล

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มคุณภาพของการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง และการประเมินผลในโครงการนี้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้ระบบจัดการการเรียนรู้ (LMS) เช่น Google classroom หุ่นจำลองผู้ป่วยเสมือนจริง อุปกรณ์ตอบรับการทำ CPR และ ระบบบันทึก

วิดีโอและเล่นซ้ำ ในการประเมินการเรียนรู้ ใช้แบบทดสอบออนไลน์ แบบฟอร์มตรวจสอบ/ให้คะแนน แบบดิจิทัล ข้อมูลประสิทธิผลจากหุ่นจำลอง และ การประเมินตนเองและเพื่อนโดยใช้วิดีโอ

1.5 การวัดประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สะท้อนความสำเร็จของการสอน

การวัดและประเมินผลถูกออกแบบมาเพื่อให้เห็นภาพความสำเร็จทั้งในส่วนของผู้เรียนและผู้สอน

ก. การประเมินผลที่ผู้เรียนได้รับ ประเมินตั้งแต่ก่อนเริ่มเรียน (แบบทดสอบก่อนเรียน) ระหว่างการเรียน (การสังเกต การมีส่วนร่วมในการสะท้อนผล ข้อมูลคุณภาพการทำ CPR) และหลังจบคอร์ส (แบบทดสอบหลังเรียน การสอบปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง บันทึกการสะท้อนคิด)

ข. การวัดประเมินผลลัพธ์ที่มีต่อผู้สอนและคุณภาพของการสอน วัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน การสะท้อนคิดของผู้สอน การวิเคราะห์ข้อมูลภาพรวมจากหุ่นจำลอง และการติดตามผลในระยะยาว

ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางแก้ไขในการจัดการเรียนรู้ Medical simulation

1. ปัญหา/อุปสรรค

1.1 ด้านทรัพยากรและงบประมาณ ค่าใช้จ่ายสูงของหุ่นจำลองและอุปกรณ์ ความต้องการพื้นที่และห้องปฏิบัติการเฉพาะ การมีบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้าน Simulation ที่เพียงพอ

1.2 ด้านบุคลากรผู้สอนและผู้ประสานงาน ขาดผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้าน Simulation และ Debriefing ภาระงานทางคลินิกมากของผู้สอน ความแตกต่างของทักษะผู้สอน

1.3 ด้านผู้เรียน ความประหม่า/ความไม่คุ้นเคยกับการฝึกจำลอง ความแตกต่างของพื้นฐานความรู้ และประสบการณ์ การยอมรับ Feedback โดยเฉพาะข้อผิดพลาด ข้อจำกัดด้านเวลาของผู้เรียน

1.4 ด้านการจัดการหลักสูตรและเทคนิค การออกแบบสถานการณ์จำลองที่ซับซ้อนและเหมาะสม ปัญหาทางเทคนิคของอุปกรณ์ การบำรุงรักษาอุปกรณ์ ความท้าทายในการประเมินทักษะและพฤติกรรม

2. แนวทางแก้ไข

2.1 แนวทางแก้ไขด้านทรัพยากรและงบประมาณ การขอรับการสนับสนุน การใช้ทรัพยากรร่วมกัน (Resource Sharing) การจัดลำดับความสำคัญการลงทุน การทำ Cost-benefit analysis

2.2 แนวทางแก้ไขด้านบุคลากรผู้สอนและผู้ประสานงาน การพัฒนาผู้สอนอย่างต่อเนื่อง (Train-the-trainer) การสร้างทีมผู้สอนและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดสรรเวลาให้เหมาะสม การทำมาตรฐานการสอน (SOPs)

2.3 แนวทางแก้ไขด้านผู้เรียน Pre-briefing ที่มีประสิทธิภาพ และสร้าง "Psychological safety" การปรับสถานการณ์ให้เหมาะสมกับพื้นฐานผู้เรียน ส่งเสริมวัฒนธรรมการให้ Feedback ความยืดหยุ่นในการจัดตาราง

2.4 แนวทางแก้ไขด้านการจัดการหลักสูตรและเทคนิค การพัฒนา Scenario library การบำรุงรักษาเชิงป้องกันและมีทีมสนับสนุนทางเทคนิค การใช้ ICT อย่างเต็มศักยภาพ ในการจัดการและประเมินผล การทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ

การวิจัยในชั้นเรียน

★ รางวัลผลงานระดับดีมาก ★

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์

สังกัด

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

คุณวุฒิ

ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ค.ด.)

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาการสอนภาษาไทย

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาภาษาไทย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คติประจำใจในการสอน

Teacher as learner

**รายวิชาที่ทำการสอน**

รายวิชา กสท113 การพูดสื่อสารสำหรับครู

TTH113 Communicative Speaking for Teacher

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

บริบทของการจัดการเรียนการสอน รายวิชา กสท113 การพูดสื่อสารสำหรับครู เป็นวิชาหนึ่งในชุดวิชา สมรรถนะการสื่อสารสำหรับครูภาษาไทย ตามแผนการเรียนของนิสิตวิชาเอกการสอนภาษาไทย หลักสูตร การศึกษบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567) ซึ่งจัดการเรียนการสอนให้กับนิสิตชั้นปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ซึ่งผู้สอนวางแผนและออกแบบการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ (มคอ.3) กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาการพูดสื่อสารสำหรับครู (CLO) คือ “ใช้ทักษะการพูดเพื่อ ส่งสารในการปฏิบัติงานครูได้ตามจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ” ซึ่งผู้เรียนจะต้องปฏิบัติทักษะการพูด ตามเกณฑ์การปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria) ที่ได้กำหนดไว้ว่า “พูดให้ข้อมูลเพื่อ ส่งสารในการปฏิบัติงานครูได้ตามจุดมุ่งหมายในระดับดี” โดยภาพรวมการพูดในลักษณะนี้สอดคล้องกับ “การพูดให้ข้อมูล หรือ *Informative speaking*” ซึ่งเป็นการพูดแบบที่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า เหมาะสำหรับ พัฒนาความสามารถของผู้เรียนหลักสูตรการศึกษบัณฑิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากสภาพการจัดการเรียนรู้วิชาการพูดสื่อสารสำหรับครู ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ผู้วิจัย สังเกตขณะที่ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะการพูดหน้าชั้นเรียน และการประเมินความสามารถในการพูดสื่อสาร สำหรับครู ได้ข้อสังเกตเกี่ยวกับปัญหาการพูดในที่สาธารณะของผู้เรียนที่ศึกษารายวิชาการพูดสื่อสารสำหรับครู ใน 4 ด้าน ตามองค์ประกอบที่ใช้ในการประเมินความสามารถในการพูดในที่สาธารณะ ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพ ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ ด้านการใช้ภาษา และด้านความคล่องแคล่วและการใช้เวลาในการพูด จากนั้น วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาพบว่า บรรยากาศการเรียนการสอนไม่เอื้อในการแสดงออกและทำให้ผู้เรียนเกิด ความกังวลในการพูด การฝึกปฏิบัติในสภาพแวดล้อมที่ไม่สอดคล้องหรือใกล้เคียงสภาพความเป็นจริง โอกาส ในการฝึกปฏิบัติการพูดเป็นรายบุคคลมีไม่มากพอ ขาดการชี้แนะในการเตรียมการพูดและการให้ผลสะท้อน กลับหลังการพูด และกระบวนการฝึกพูดไม่เน้นให้ฝึกซ้อมบ่อยๆ ก่อนการพูดจริง เมื่อพิจารณาแล้วสามารถ แก้ปัญหาได้โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติทักษะการพูดตามกระบวนการในสถานการณ์ ที่ใกล้เคียงกับความจริง การฝึกพูดอย่างเป็นกระบวนการ

แนวทางที่ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนารูปแบบ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดเพื่อให้ข้อมูลของผู้เรียน นั่นก็คือ “การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential learning)” ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้น การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดจากประสบการณ์ สาระสำคัญของการเรียนรู้จากประสบการณ์ คือ การใช้ ประสบการณ์เป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ อย่างชัดเจน โดยเริ่มต้นจากการเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรมผ่านการพิจารณาไตร่ตรอง ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ การเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรม ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้มีความหมายกับตน และสามารถนำความรู้ ดังกล่าวไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ อีกปัญหาสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการพูดถ่ายทอดความรู้คือ ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าแสดงออก เกิดความกังวล จนทำให้กระทบต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ด้าน การปฏิบัติทักษะการพูด ดังนั้น วิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในการพูด ต้องมีกระบวนการส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ เมื่อวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการปฏิบัติทักษะการพูด แนวทางหนึ่งที่

น่าสนใจนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนก็คือ “วงจรสอนการพูดของ Goh & Burns (*Goh and Burns's Teaching speaking cycle*)” โดยวงจรการสอนพูดมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้สอนเน้นมนต์ทัศน์ที่สำคัญแก่ผู้เรียนในการจัดการสอนการพูด ได้แก่ พัฒนาทักษะการพูด พัฒนาความคล่องแคล่วในการสื่อสาร และส่งเสริมการใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับรูปแบบภาษาตามกาลเทศะในบริบทที่หลากหลาย จากการศึกษาสาระสำคัญของแนวคิดทั้งสองแนวทาง ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำหลักการของแนวคิดการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์มาบูรณาการกับวงจรสอนการพูดของ Goh & Burns เพื่อเป็นการแก้ปัญหาด้านความสามารถในการพูดถ่ายทอดความรู้ และลดความกังวล และเสริมความมั่นใจ มีความกล้าแสดงออกในการพูดในที่สาธารณะมากขึ้น

กระบวนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ร่วมกับวงจรสอนการพูดของ Goh & Burns เพื่อพัฒนาความสามารถในการพูดเพื่อให้ข้อมูลของนิสิตวิชาเอกการสอนภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนที่สอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งการวิจัยนี้มีการดำเนินการวิจัย 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย 1) ศึกษาปัญหาการพูดในที่สาธารณะของนิสิตครู จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปเป็นปัญหาการพูดเพื่อให้ข้อมูล 2) วิเคราะห์สาระสำคัญของแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 3) สร้างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ร่วมกับวงจรสอนการพูดของ Goh & Burns 4) จัดทำเอกสารประกอบรูปแบบการเรียนการสอน และ 5) ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนและเอกสารประกอบรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น และระยะที่ 2 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย 1) การเตรียมการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น 2) การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 3) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน 4) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผลการวิจัย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คะแนนความสามารถในการพูดเพื่อให้ข้อมูลในภาพรวมของกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีความสามารถในการพูดเพื่อให้ข้อมูลในภาพรวมสูงกว่าก่อนการทดลอง และผู้เรียนมีพัฒนาความสามารถในการพูดเพื่อให้ข้อมูลที่สูงขึ้น นอกจากนี้ การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดบ่อย ๆ จนเกิดความชำนาญ มั่นใจ ทำให้กล้าที่จะพูดในที่สาธารณะ รวมถึงการได้มีกระบวนการไตร่ตรองสะท้อนคิดในการปฏิบัติทักษะการพูดช่วยให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะให้ดีกว่าเดิม ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้ความสามารถที่จำเป็นและสำคัญต่อการนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต และผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านพัฒนาการ ความสามารถ จุดเด่นและจุดด้อยที่ควรได้รับการพัฒนาทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน จากการวิจัยครั้งนี้ ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตบรรลุทั้งในระดับรายวิชา ชั้นปี และหลักสูตร เนื่องจากพฤติกรรม นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรม

การเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียนและปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ ผลจากแบบประเมินคุณภาพผู้สอน (ปค.003) สรุปได้ว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนของอาจารย์ระดับมากที่สุด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.98 และผลจากแบบประเมินคุณภาพรายวิชา (ปค. 004) ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนระดับมากที่สุด คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 โดยรายละเอียดจากการระบุความคิดเห็นเพิ่มเติมของนิสิต คือ การได้ผลสะท้อนกลับของโครงร่างการเขียนทำให้สามารถพัฒนาเนื้อหาและการใช้ภาษาในการพูด การฝึกปฏิบัติการพูดช่วยให้พัฒนาความกล้าแสดงออกมากขึ้น การได้รับคำชี้แนะและผลสะท้อนกลับจากอาจารย์ช่วยเสริมความมั่นใจและลดความกังวลในการพูด และการได้รับการฝึกในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความจริงช่วยให้สามารถพัฒนาการพูดได้ตรงตามจุดประสงค์ จากผลการประเมินผู้สอนได้รับข้อมูลที่สามารถนำมาปรับการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น และเข้าใจความรู้สึกและความต้องการของนิสิตในการเรียนรู้ ซึ่งนอกจากการใช้ฐานคิดจากทฤษฎีหรือแนวคิดมาปฏิบัติจริงในการจัดการเรียนการสอนแล้ว สิ่งที่สำคัญยิ่งคือ “การทำความเข้าใจผู้เรียน ผู้เรียนลดความกังวล และมั่นใจในการพูดมากขึ้น”

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอนในวิชาเอก ภาควิชา คณะศึกษาศาสตร์ มีผลการสะท้อนการเรียนรู้ตามประเด็นต่อไปนี้ 1) การวิจัยครั้งนี้สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้สำเร็จ เพราะการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นจากปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาที่แท้จริง 2) สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำวิจัย คือ ได้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ได้ความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ผู้สอนได้ค้นพบนวัตกรรมใหม่ที่ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ 3) การนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ การนำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปใช้พัฒนาผู้เรียนในรายวิชาที่ใกล้เคียงกับรายวิชาของวิชาชีพครู ก็จะช่วยให้เกิดการพัฒนารูปแบบขยายผล

การวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต โดยการนำผลการวิจัยมาใช้ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes) ควรพิจารณาว่าผู้เรียนจะต้องเรียนรู้และสามารถทำอะไรได้บ้างอย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ซึ่งต้องวิเคราะห์ลักษณะการพูดที่จำเป็นที่ต้องใช้ในการปฏิบัติงานครู 2) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Teaching & learning activities) นอกจากเน้นการปฏิบัติในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ผู้สอนควรพิจารณาสิ่งที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ถูกต้อง เชื่อมโยงสู่การนำไปปฏิบัติได้จริง ควรออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกพูดและแสดงความคิดเห็นต่อการพูดของผู้อื่น และปฏิบัติซ้ำจนเกิดความคุ้นชินและลดความเขินอาย ควรมีเวลาเพียงพอสำหรับการเตรียมการพูดและการศึกษาข้อมูลของผู้เรียนนักเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเตรียมตัวอย่างดีและมีความมั่นใจมากขึ้น นอกจากนี้ ควรพิจารณาถึงการเลือกใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ทั้งที่เป็นบุคคล สถานที่ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) การประเมินผล (Assessment) เพื่อให้ประเมินผลการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความสามารถในการพูดให้สอดคล้องกับลักษณะของการพูด และเน้นการประเมินเพื่อการพัฒนาและแก้ปัญหาของผู้เรียนเป็นสำคัญ

การวิจัยในชั้นเรียน

★ รางวัลผลงานระดับดี ★

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์

สังกัด

สาขาศิลปวิทยาศาสตร์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

คุณวุฒิ

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คติประจำใจในการสอน

ครูไม่ได้รู้ทุกอย่าง แต่คือผู้พร้อมที่จะเรียนรู้

**ชื่อ-นามสกุล**

อาจารย์ ดร.ทิพวรรณ เดชสงค์

สังกัด

สาขาศิลปวิทยาศาสตร์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

คุณวุฒิ

การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหาร

และการจัดการการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการสอนเคมี

ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนเคมี มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

คติประจำใจในการสอน

สอนเพื่อสร้างคน ไม่ใช่แค่สอนความรู้



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

ภาคการศึกษา ต้น / ปลาย

ปีการศึกษา 2567

บริบทและสภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

รายวิชาการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเป็นรายวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มุ่งพัฒนาทักษะสำคัญในการสื่อสาร ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นิสิตเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพและสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะ การพูดในที่สาธารณะ (Public speaking) ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญในการเรียน การทำงาน และการสื่อสารในสังคม อย่างไรก็ตาม จากการประเมินรายวิชาและการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนพบปัญหาร่วมกันว่า แม้นิสิตส่วนใหญ่มีความรู้ด้านทฤษฎีเกี่ยวกับการพูด แต่เมื่อเข้าสู่การฝึกปฏิบัติจริงกลับยังขาดความมั่นใจและความพร้อม ปัญหาที่พบ เช่น ความตื่นเต้นจนลืมเนื้อหา น้ำเสียงสั่น พูดไม่ชัด ไม่สามารถควบคุมบุคลิกภาพได้ ส่งผลให้การสื่อสารไม่บรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้ นิสิตยังสะท้อนความรู้สึกว่ามีความประหม่า กังวล และรู้สึกตัวตนเองไม่เก่งพอเมื่อพูดต่อหน้าผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ระบุว่าผู้เรียนจำนวนมากมีทัศนคติด้านลบต่อการพูด เช่น ความอายและความกลัวความล้มเหลว ทำให้ไม่กล้าพูดหรือลองสิ่งใหม่ ๆ

ผู้วิจัยจึงต้องการหาแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถการพูดของผู้เรียน โดยใช้แนวคิดชุดความคิดเติบโตและแนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยเริ่มจากให้ผู้เรียนหาสาเหตุของปัญหาที่ทำให้ตนเองไม่มั่นใจในการพูด ฝึกถามตนเองตั้งคำถาม ระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุ ตั้งเป้าหมายพัฒนา คิดอย่างสร้างสรรค์ วางแผนการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง นำความรู้จากผู้สอนและความรู้ใหม่มาเชื่อมโยงกันเพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหา ในส่วนของผู้สอนก็ลดบทบาทจากผู้ควบคุมในชั้นเรียนลงเป็นเพียงที่ปรึกษาส่งเสริมให้ผู้เรียนถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้

แนวคิดประการที่สองคือชุดความคิดเติบโต (Growth mindset) ในระหว่างที่ใช้แนวคิดปัญหาเป็นฐานผู้วิจัยได้ผนวกแนวคิดชุดความคิดเติบโตควบคู่กันไปเพื่อช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียนมีทักษะเชิงบวก กล้าออกจากพื้นที่ปลอดภัย (Comfort zone) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อว่าความสามารถในการพูดของตนเองสามารถพัฒนาได้จากการฝึกฝนและความพยายาม การพัฒนาทัศนคติแบบนี้จะช่วยให้นักศึกษาเกิดความมั่นใจและกล้าเผชิญหน้ากับความล้มเหลวเพื่อพัฒนาให้ตนเองดีขึ้นไม่ให้ความกลัวฉุดรั้งชีวิต ได้ใช้ศักยภาพที่มีได้อย่างเต็มที่อันจะส่งผลต่อการกล้าพูดการแสดงออก เพราะหากมีชุดความคิดจำกัดจะทำให้ผู้เรียนหลีกเลี่ยงความท้าทายและไม่พยายามพัฒนาตนเอง เนื่องจากเชื่อว่าความสามารถของตนเองไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในทางตรงกันข้าม ชุดความคิดเติบโตช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมองปัญหาเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ การเปลี่ยนแปลงจากชุดความคิดจำกัดไปสู่ชุดความคิดเติบโตจึงเป็นกุญแจสำคัญที่ผู้สอนควรส่งเสริมสนับสนุน

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว งานวิจัยเรื่องนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยส่งเสริมความสามารถในการพูดในที่สาธารณะของนักศึกษาปริญญาตรี การนำแนวคิดทั้งสองนี้มาผสมผสานในงานวิจัยจะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายแง่มุม ทั้งในเรื่องของทักษะการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถเฉพาะด้าน และการสร้างทัศนคติที่เปิดกว้างในการเผชิญปัญหาองปัญหาเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเอง ผ่านกระบวนการที่นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และการทบทวนประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง ทั้งยังมีส่วนช่วยพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนของ มศว 192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารให้ดียิ่งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดชุดความคิดเติบโตและแนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการพูดในที่สาธารณะของนักศึกษาปริญญาตรี และ 2) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

แนวคิดและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก

แนวคิดการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning: PBL) มุ่งให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้นิสิตเริ่มต้นจากการระบุและสำรวจปัญหาที่ตนเองเผชิญ เช่น ความกลัว ความไม่มั่นใจ หรือการควบคุมบุคลิกภาพ จากนั้นวิเคราะห์สาเหตุ ระดมสมองหาวิธีแก้ไข และพัฒนาแผนการฝึกฝนด้วยตนเอง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและที่ปรึกษามากกว่าผู้ควบคุมชั้นเรียน

แนวคิดชุดความคิดเติบโต (Growth mindset) เสริมสร้างทัศนคติที่มองว่า ความสามารถสามารถพัฒนาได้ผ่านความพยายามและการฝึกฝน ส่งเสริมให้นิสิตกล้าที่จะเผชิญความท้าทาย มองความล้มเหลวเป็นบทเรียน และลดความกลัวเมื่อต้องพูดในที่สาธารณะ

แนวคิดทั้งสองถูกรวมเป็น “6E Model” ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนที่ชัดเจนและต่อเนื่อง ดังนี้ Explore and define สำรวจและค้นหาปัญหาของตนเองผ่านการบันทึกวิดีโอและการสะท้อนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน Establishing empowering goals ตั้งเป้าหมายการพัฒนาอย่างท้าทาย ทั้งระยะสั้นและระยะยาว Enhancement planning วางแผนพัฒนาทักษะการพูด เช่น การฝึกเล่าเรื่อง การใช้น้ำเสียง และการประเมินแบบเพื่อนช่วยเพื่อน Effort to learn ฝึกฝนและบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ Empower for growth แลกเปลี่ยนและเสริมพลังซึ่งกันและกัน ผ่านการอภิปรายและการแลกเปลี่ยนผลการฝึกฝน Evaluate and present นำเสนอผลงานและประเมินผลร่วมกัน ทั้งการประเมินตนเองและการประเมินโดยเพื่อน

กระบวนการดำเนินการสอนและวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษากับนิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 160 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

สำรวจข้อมูลพื้นฐาน – สัมภาษณ์นิสิตและอาจารย์เพื่อเก็บข้อมูลปัญหาและความต้องการ

พัฒนารูปแบบ – ออกแบบกิจกรรมตาม 6 ขั้นตอน พร้อมตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ

5 คน

ทดลองใช้จริง – ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองตาม 6E Model และเก็บข้อมูลผ่านการบันทึกวิดีโอและการทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pretest-Posttest)

ประเมินผล – วิเคราะห์ผลและสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อสะท้อนความคิดเห็น

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นว่า 6E Model มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูดโดยเฉพาะด้านความมั่นใจ นิสิตสามารถควบคุมอารมณ์และบุคลิกภาพ ลดความกลัวและความตื่นเต้น ทักษะการสื่อสาร พูดได้ชัดเจน มีการจัดลำดับเนื้อหาเป็นระบบ และสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ การพัฒนาตนเอง มองเห็นเส้นทางการพัฒนาระยะยาว สามารถตั้งเป้าหมายและประเมินผลได้ด้วยตนเอง ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์นิสิต สรุปเป็น 3 ประเด็นหลักคือ การรับรู้ปัญหาและการตั้งเป้าหมาย การตระหนักถึงข้อบกพร่องและตั้งเป้าหมายช่วยให้เห็นแนวทางพัฒนาอย่างชัดเจน การเรียนรู้จากคำวิจารณ์ การรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนและอาจารย์ช่วยให้เห็นพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง นำทักษะการพูด การทำงานเป็นทีม และการจัดการตนเองไปใช้ทั้งในการเรียนและการทำงานในอนาคต

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้

การดำเนินงานครั้งนี้ทำให้อาจารย์ผู้สอนตระหนักถึงความสำคัญของการเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้สอน” เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” ที่เน้นสนับสนุนผู้เรียนให้ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ขณะที่นิสิตได้เรียนรู้จากการลงมือทำจริงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ทำให้กล้าที่จะลองผิดลองถูกและเปิดใจรับการเรียนรู้มากขึ้น 6E Model ยังเป็นเครื่องมือที่สร้างการเรียนรู้เชิงลึก ไม่เพียงเพิ่มพูนทักษะการพูด แต่ยังพัฒนาทัศนคติการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยนิสิตสามารถนำแนวทางที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในรายวิชาอื่นและในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาและต่อยอด

การขยายผลการใช้ 6E Model ไปยังรายวิชาสื่อสารหรือรายวิชาที่เน้นการนำเสนอผลงาน และการจัดอบรมอาจารย์ผู้สอนเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางนี้ และอาจมีการศึกษาผลระยะยาวของ 6E Model ที่มีต่อทักษะการพูดและความมั่นใจ ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ เช่น บทบาทผู้สอนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล

อาจารย์ ดร.เมทินี ทนงกิจ

สังกัด

สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

**ชื่อ-นามสกุล**

อาจารย์ ดร.สราวุฒิ ตรีศรี

สังกัด

สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

**ชื่อ-นามสกุล**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ปรีดาสุริยะชัย

สังกัด

สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

**ชื่อ-นามสกุล**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินันท์ นพรัตน์

สังกัด

สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

**รายวิชาที่ทำการสอน**

รายวิชา มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ

SWU198 Preparation for Working and Entrepreneurship

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

การวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทางจิตวิทยา สำหรับผู้เรียนวิชาศึกษาทั่วไป (Promoting Entrepreneurship through Group Dynamics Learning Activities for General Education Students)

บริบท / สภาพเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา มศว198 ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า นิสิตส่วนหนึ่งยังไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างวิชาชีพของตนเองกับความเป็นผู้ประกอบการได้ โดยนิสิตให้ข้อมูลในแบบประเมินความพึงพอใจ (ปค.003-004) ว่าเป็นวิชาที่มีเนื้อหาไกลตัว นิสิตไม่ได้ต้องการเป็นเจ้าของกิจการหรือทำธุรกิจ จึงไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ในเรื่องนี้ และจากการสังเกตของผู้สอนเกี่ยวกับพฤติกรรมของนิสิตในระหว่างที่เรียนรู้เนื้อหาด้วยการบรรยายแบบมีส่วนร่วมและการอภิปรายกรณีศึกษาแบบกลุ่ม นิสิตบางคนขาดการมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ไม่ได้แสดงความคิดเห็น หรือขาดความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลงานของนิสิตที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้เมื่อทีมผู้วิจัยดำเนินการประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการในกลุ่มผู้เรียนวิชาศึกษาทั่วไป พบว่า นิสิตมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้านวิสัยทัศน์ในการมองอุปสรรคและปัญหาเป็นความท้าทาย ด้านการมุ่งมั่นลงมือทำและยอมรับผล ด้านทักษะการคิดและเสนอไอเดียสร้างสรรค์ และด้านทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

แนวคิด / แนวทางที่ใช้ในการวิจัยในชั้นเรียน

จากการทบทวนวรรณกรรม และพูดคุยกับอาจารย์ผู้สอนรายวิชา มศว198 สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ได้เป็น “กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มทางจิตวิทยา” เพื่อแก้ปัญหาในชั้นเรียนครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) ขั้นปฐมบท เป็นการสร้างสัมพันธภาพระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนิสิต และระหว่างนิสิตกับเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นผู้ประกอบการ ด้วยการชี้แจงวัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง สำคัญที่สุดที่ต้องทำความเข้าใจ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องมีส่วนร่วม และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ รวมถึงการอภิปรายและทำข้อตกลงร่วมกัน 2) ขั้นประสบการณ์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นผู้ประกอบการ โดยอาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ ในขณะที่นิสิตทำหน้าที่ฝึกฝนวิสัยทัศน์และทักษะด้วยความทุ่มเทพยายามและรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ทั้งนี้ประสบการณ์ที่นำมาใช้ฝึกฝนประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเป็นรายบุคคลและกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม โดยเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องนำเสนอข้อมูล ไอเดีย หรือผลงาน ในรูปแบบต่าง ๆ 3) ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นการสรุปและสร้างองค์ความรู้ที่ได้รับจากขั้นประสบการณ์ และการออกแบบแนวทางการนำองค์ความรู้หรือแนวปฏิบัตินั้นไปปรับใช้ในสถานการณ์อื่น ซึ่งอาศัยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อารมณ์ความรู้สึก และข้อมูลที่เป็นประโยชน์ระหว่างนิสิตกับนิสิต และระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนิสิต รวมถึงอาศัยการสะท้อนคิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

กระบวนการวิจัย

ทีมผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยเพื่อค้นหาคำตอบตามวัตถุประสงค์การวิจัยโดยแบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มทางจิตวิทยาที่เสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการ สำหรับผู้เรียนวิชาศึกษาทั่วไป ด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กับกลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้บริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและอาจารย์ผู้สอนรายวิชา มศว198 จำนวน 10 คน ผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มทางจิตวิทยาและเครื่องมือวัดความเป็นผู้ประกอบการสำหรับผู้เรียนวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 6 คน และนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 200 คน

ระยะที่ 2 การเปรียบเทียบความเป็นผู้ประกอบการในผู้เรียนวิชาศึกษาทั่วไปก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มทางจิตวิทยา ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กับกลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในวิชาศึกษาศึกษาทั่วไป รายวิชา มศว198 จำนวน 414 คน อาจารย์ผู้สอนรายวิชา มศว198 จำนวน 5 คน และนิสิตที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 5 คน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิต

ผลการเปรียบเทียบระดับความเป็นผู้ประกอบการของนิสิตก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มทางจิตวิทยา พบว่า ภายหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทางจิตวิทยาที่เสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการ นิสิตมีกรอบแนวคิดและทักษะความเป็นผู้ประกอบการสูงขึ้น

ผลการเปรียบเทียบคุณภาพของผลงานกับเกณฑ์รูบิก พบว่า ผลงานของนิสิตส่วนใหญ่เป็นไปตามเกณฑ์รูบิก และกระบวนการสร้างผลงานของนิสิตส่วนใหญ่ดำเนินไปตามข้อตกลงของกิจกรรม ยกตัวอย่างกิจกรรม Creative idea นิสิตสามารถดำเนินการแก้ปัญหาร่วมกันเป็นทีมได้อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถยอมรับผลการตัดสินใจร่วมกันของทีมได้ และแสดงออกถึงการสนับสนุนไอเดียของเพื่อนคนอื่น ๆ ในกลุ่มอย่างเปิดใจ จากพฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเป็นผู้ประกอบการด้านการคิดวิเคราะห์ การทำงานและการตัดสินใจร่วมกันเป็นทีม การบริหารความสัมพันธ์ของตนเองและผู้อื่น รวมถึงได้รับการพัฒนารอบแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการในการมุ่งมั่นลงมือทำและยอมรับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

บทเรียนและการสะท้อนการเรียนรู้จากนิสิตและอาจารย์ผู้สอน

นิสิตมองว่าการเรียนรู้จากกิจกรรมในรายวิชา แม้จะยืนยันไม่ได้ ณ ตอนนี้นักนิสิตมีความเป็นผู้ประกอบการแล้ว แต่นิสิตยืนยันได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทางจิตวิทยาทำให้นิสิตได้ฝึกวิธีคิดเมื่อพบกับปัญหา ความยุ่งยาก หรือความล้มเหลว ได้ลองผิดลองถูก ได้ฝึกการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งสะท้อนมาจากตัวอย่างข้อความที่นิสิตเขียนอธิบายไว้ในแบบตรวจสอบพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น “กิจกรรม Solution design: ตอนระดมสมองและต้องตัดสินใจเลือกวิธีการโยนลูกปิงปองให้ได้ตามกติกาที่อาจารย์บอก ต้องไม่รีบตัดสินใจหรือวิจารณ์ทันที ต้องฟังและหาข้อมูลหรือหลักฐานมาสนับสนุนให้ไอเดียของตัวเองมีน้ำหนักมากขึ้น” นอกจากนี้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจาก

นิสิตในแบบประเมินความพึงพอใจ (ปค.003-004) ส่วนหนึ่งระบุว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทางจิตวิทยา ช่วยให้เข้าใจชีวิตและคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการ และได้ฝึกทักษะความเป็นผู้ประกอบการ จากการทำงานร่วมกับเพื่อนเพื่อวางแผน และคิดวิธีการแก้ไขปัญหา ทำให้ได้สื่อสารความคิดของตนเอง ได้ฟังไอเดียของคนอื่น ๆ และสามารถนำไปใช้ได้จริงในการเรียน การทำงาน หรือการดำเนินชีวิตในอนาคต

ในส่วนของอาจารย์ผู้สอนให้ความเห็นว่า การใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทางจิตวิทยา ทำให้การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตมีความชัดเจนมากขึ้น และทำให้อาจารย์ผู้สอนเลือกประเมินนิสิตโดยไม่ได้ยึดเพียงผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ (Academic achievement) แต่มุ่งประเมินการเปลี่ยนแปลงในระดับความคิดและพฤติกรรมร่วมด้วย ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาของมหาวิทยาลัยทั่วไป โดยมุมมองของอาจารย์ผู้สอนนี้ เกิดขึ้นเมื่อนิสิตลงมือปฏิบัติกิจกรรมครบทุกขั้นตอนแล้วอาจารย์ผู้สอนให้นิสิตตรวจสอบพฤติกรรม การเรียนรู้ของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม และเขียนถึงการปฏิบัติการกิจแต่ละขั้นตอน ทำให้อาจารย์ผู้สอนมองเห็นการใช้ทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ซึ่งเป็นทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยหลายทักษะ ไม่ว่าจะเป็นการสังเกต การตั้งเป้าหมาย การสืบค้นข้อมูล การเสนอไอเดีย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การอภิปรายและตัดสินใจร่วมกันเป็นทีม โดยนิสิตที่สามารถเขียนสะท้อนคิดได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล (ทำอะไร ทำแล้วเป็นอย่างไร) จะถือเป็นหลักฐานการประเมินได้ว่านิสิตได้ฝึกทักษะความเป็นผู้ประกอบการในมิตินั้น ๆ ซึ่งช่วยให้อาจารย์ผู้สอนและนิสิตสามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เป็นทักษะได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดในอนาคต

1. อาจารย์ผู้สอนรายวิชา มศว198 สามารถศึกษาคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มทางจิตวิทยาที่เสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการในผู้เรียนนักศึกษาทั่วไปนี้ และนำชุดกิจกรรมไปใช้ใน กลุ่มเรียนที่ได้รับผิดชอบได้ โดยคำนึงถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับปัญหา การวิจัยในครั้งนี้ และคำนึงถึงความยืดหยุ่นในการอธิบายหรือยกตัวอย่างประกอบที่สอดคล้องตามความสนใจ ของนิสิตแต่ละคณะวิชา

2. ทีมผู้วิจัยและหน่วยงานต้นสังกัด สามารถนำแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทางจิตวิทยา ทั้ง 3 ขั้นตอน ไปขยายผลสู่ชุมชนหรือสังคมวงกว้างในรูปแบบโครงการบริการสังคม (Social engagement) ให้กับครู อาจารย์ผู้สอน หรือนักกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถนำไปจัดทำเป็น บทความวิชาการประเภทการถอดบทเรียนหรือการจัดการความรู้ เพื่อเผยแพร่ผ่านวารสารวิชาการหรือ แพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ ซึ่งจะเป็นถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวิชาการและส่งเสริมให้บุคลากรทางการศึกษามี สมรรถนะด้านการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

สื่อการเรียนการสอน หรือ การประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน

★ รางวัลผลงานระดับดีมาก ★

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญตา ฉัตรวีระสกุล

สังกัด

สาขาวิชาเภสัชเคมี คณะเภสัชศาสตร์

คุณวุฒิ

ปร.ด. (เภสัชเคมีและเภสัชเคมี) มหาวิทยาลัยมหิดล

M.S. (Chemistry) Virginia Tech

ภ.บ. (เภสัชศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คติประจำใจในการสอน น้ำขึ้นให้รีบตัก ส่วนครูน่ารักให้รีบจบ



ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัฒนพร พัฒนภักดี

สังกัด

สาขาวิชาเภสัชเคมี คณะเภสัชศาสตร์

คุณวุฒิ

กศ.ด. (วิทยาศาสตร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภ.ม. (เภสัชเคมี) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภ.บ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คติประจำใจในการสอน

สิ่งที่สอนไม่ใช่ placebo...เรียนรู้ด้วยใจ เน้นให้คิด เพิ่มความฮา
อีกนิด ให้ออกฤทธิ์ ใช้ในชีวิตได้จริง



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ภค334 เคมีของยา II

PPC334 Medicinal Chemistry II

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

การปฏิบัติงานวิชาชีพทางด้านเภสัชกรรมต้องอาศัยความรู้ทางด้านเคมีพื้นฐานเคมีของยาเพื่ออธิบายคุณสมบัติทางเคมีกายภาพที่ส่งผลรูปแบบยาและการออกฤทธิ์ของยาทั้งทางด้านเภสัชจลนศาสตร์และเภสัชพลศาสตร์ รายวิชา ภค 334 เคมีของยา 2 เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้นให้ความรู้ด้านโครงสร้างยาความสัมพันธ์โครงสร้างกับฤทธิ์ทางเภสัชวิทยาและหลักการออกแบบยาเพื่อมุ่งเน้นที่จะเพิ่มประสิทธิภาพและอาการที่ไม่พึงประสงค์ อุปสรรคของการจัดการเรียนการสอนคือนิสิตมีพื้นฐานทางเคมีที่แตกต่างกัน ทำให้การเรียนการสอนต้องปรับพื้นฐานและพยายามที่จะเน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเคมีของยากับการบริหารยาในผู้ป่วย องค์ความรู้หลักประกอบด้วยโครงสร้างทางเคมีที่ซับซ้อน จึงต้องพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ดึงดูดความสนใจและช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียน แนวคิดหลักของสื่อการสอนนี้จึงได้พัฒนาเกมกระดานเคมีของยาโดยได้แนวคิดจากการอบรม SWU-BEST ที่ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติ และใช้การคิดวิเคราะห์แทนการฟังบรรยายเพียงรูปแบบเดียว วัตถุประสงค์ของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมกระดานเคมีของยา ได้แก่

- 1) สรุปลองค์ความรู้หลักและสร้างอินโฟกราฟฟิกเกี่ยวกับโครงสร้างยากลุ่มต้านฮีสตามีนและยาลดกรด
- 2) พัฒนาเกมการ์ด 3 ระดับความยาก ได้แก่ ระดับพื้นฐาน ระดับปานกลาง และขั้นสูง เพื่อฝึกการจดจำ การวิเคราะห์ และเชื่อมโยงโครงสร้างกับการออกฤทธิ์
- 3) จัดกิจกรรมการใช้เกมกระดานเคมีของยา
- 4) ประเมินความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

กระบวนการดำเนินการสอน เริ่มจากการสรุปเนื้อหาโครงสร้างและฤทธิ์ยา ออกแบบการ์ดเกม 3 ระดับ พร้อมคู่มือและกติกา จัดการเรียนการสอนภาคบรรยาย (2 ชั่วโมง) → เล่นเกมในชั้นเรียน (45 นาที) → อภิปรายร่วมกันเพื่อสรุปลองค์ความรู้หลัก (15 นาที) ทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ และประเมินผลสัมฤทธิ์จากการสอบข้อเขียน จากการจัดกิจกรรมพบว่าผลประเมินความพึงพอใจ นิสิตให้คะแนนสูง (4.55–4.81/5) ในด้านความสนุก การมีปฏิสัมพันธ์ การช่วยจำโครงสร้าง และการเรียนอย่างมีความสุข

การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ได้อาศัยหลักการของ Bloom's Taxonomy ดังนี้

- 1) Remembering ด้านการจดจำโครงสร้างยา นิสิตทำได้ดีมาก
- 2) Understanding ด้านความเข้าใจนิสิตระบุหมู่ฟังก์ชันที่ทำให้เกิดอาการข้างเคียงได้ถูกต้อง
- 3) Analyzing ด้านการวิเคราะห์ นิสิตอธิบายแนวทางพัฒนายาได้ระดับปานกลาง
- 4) Applying ด้านการประยุกต์ใช้กับการเลือกใช้ยาตามสถานการณ์ได้ระดับน้อย

จากการประเมินผลจะเห็นได้ว่า เกมกระดานช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม บรรยากาศสนุกและเป็นกันเอง ทำให้นิสิตกล้าคิด กล้าถาม และสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวก นิสิตชื่นชอบกิจกรรม ผลการเรียนรู้สะท้อนว่านิสิตมีจุดแข็งที่ระดับการจดจำและความเข้าใจ แต่ยังขาดทักษะการประยุกต์และสร้างสรรค์ ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคตคือการพัฒนากิจกรรมเสริมทักษะด้านการวิเคราะห์และการประยุกต์ เช่น การใช้กรณีศึกษา หรือสถานการณ์จำลองผู้ป่วย โดยเพิ่มโจทย์ที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบยาในสถานการณ์สมมติ ปรับเกมกระดานให้ซับซ้อนขึ้น หรือบูรณาการร่วมกับสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะที่สูงขึ้น เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและมีคุณภาพอย่างยั่งยืน

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย

สังกัด

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

คุณวุฒิ

ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมการหลักสูตรและ

การจัดการเรียนรู้) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ครุศาสตรมหาบัณฑิต (โสตทัศนศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ครุศาสตรบัณฑิต (การประถมศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คติประจำใจในการสอน

ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องสนุก



รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา ปถ213 วิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567

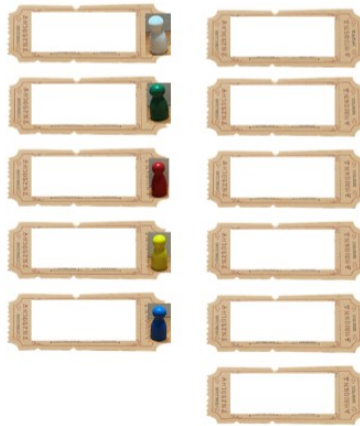
วิชา ปถ213 วิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา เป็นวิชาบังคับในหลักสูตร การศึกษาบัณฑิต วิชาเอกการประถมศึกษา ประกอบด้วยวิชาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาด้านภาษาไทย ทั้งธรรมชาติและ หลักการใช้ภาษา การใช้ภาษาไทย (การอ่าน การเขียน) วรรณคดี และการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ในระดับประถมศึกษา ดังนั้นจึงเป็นรายวิชาที่มีปริมาณเนื้อหาที่นิสิตจำเป็นต้องเรียนรู้ค่อนข้างมาก แต่อย่างไร ก็ตาม นิสิตได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติและหลักการใช้ภาษาส่วนใหญ่มาแล้วจากการศึกษาชั้นพื้นฐาน (ระดับประถมศึกษา - มัธยมศึกษา) เมื่อมาเรียนในรายวิชานี้จึงเป็นเหมือนการทบทวนความรู้มากกว่าเรียนรู้ เนื้อหาใหม่

การเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและหลักการใช้ภาษา เป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการจัดจำหลักการ แล้ว นำมาสร้างความเข้าใจเพื่อเชื่อมโยงต่อการนำไปใช้ หากใช้การสอนแบบบรรยาย และทำแบบฝึกหัดก็จะทำให้นิสิตเกิดความเบื่อหน่ายได้ ขาดความสนใจในเนื้อหา แต่หากปรับวิธีการสอนโดยใช้หลักการสอนให้เกิด ความความสนุกสนาน จะช่วยให้ผู้เรียนเปิดใจเรียนรู้ในเนื้อหาที่ยาก เกิดการเรียนรู้อย่างไม่รู้ตัว ซึ่งเนื้อหา เกี่ยวกับชนิดของประโยค เป็นเนื้อหาที่นิสิตเคยได้เรียนมาแล้ว แต่อาจจะหลงลืม หรือบางส่วนอาจจะยังขาด ความเข้าใจที่ถ่องแท้ การใช้บอร์ดเกมเข้ามาช่วย จะทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ ผ่านการเล่นเกมเป็น การกระตุ้นความคิด หรือเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยดึงเอาความทรงจำเดิมออกมา นอกจากนี้บอร์ดเกม ยังได้ ประโยชน์เพิ่มเติมคือ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การได้เคลื่อนไหวร่างกาย ส่งเสริมทักษะการคิดและการ วางแผนอีกด้วย จึงได้มีการจัดทำบอร์ดเกมเพื่อใช้ในการเรียนรู้เรื่อง ชนิดของประโยคในปีการศึกษา 2566 โดยใช้แนวคิดจากบอร์ดเกม Kingdomino เมื่อเห็นว่านิสิตค่อนข้างให้ผลตอบรับที่ดีกับการใช้บอร์ดเกมใน การจัดการเรียนรู้ จึงได้มีการพัฒนาปรับปรุงและนำมาในปีการศึกษา 2567

บอร์ดเกม Ticket..ประโยคใด เป็นบอร์ดเกมสำหรับการทบทวนความรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องชนิด ของประโยคในภาษาไทย ประกอบด้วย ประโยคความเดียว ประโยคความรวม ประโยคความซ้อน และ มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนสามารถระบุชนิดของประโยคได้ถูกต้อง สำหรับอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ประกอบด้วย กระดานรถไฟจำนวน 5 แผ่น โดยแต่ละแผ่นจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน การ์ด ตัวรถไฟ จำนวน 27 แผ่น แต่ละ แผ่นจะมีประโยคชนิดต่าง ๆ หมาย จำนวน 5 ตัว และถุงใส่หมาก 1 ถุง

การเล่นบอร์ดเกม Ticket..ประโยชน์ใด ก่อนเล่นเกมจะต้องมีการ set เกม ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

- 1) สุ่มแจกกระดานรถไฟ ให้ผู้เล่นคนละ 1 แผ่น
- 2) สับการ์ดตัวรถไฟ จากนั้นเปิดการ์ดตัวรถไฟเรียง 5 ใบ (หรือเท่าจำนวนของผู้เล่นโดยวางไว้ตรงกลางของผู้เล่นที่ทุกคนจะสามารถมองเห็น
- 3) ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสีของหมาก จากนั้นนำหมากใส่ในถุง หยิบหมากออกมาจากถุงทีละตัว นำหมากไปวางไว้บนการ์ด โดยเรียงลำดับจากบนลงล่าง
- 4) เปิดการ์ด 6 ใบ (หรือมากกว่าจำนวนผู้เล่น 1 ใบ) เรียงด้านข้างของการ์ดแถวเดิม ดังรูป



การเล่นเกมนแต่ละตาของผู้เรียนมีขั้นตอนดังนี้

1. ในแต่ละรอบ จะเริ่มเล่นด้วยคนที่เป็นเจ้าของหมากวางที่ไว้บนสุดและเรียงลำดับผู้เล่นจากบนลงล่างเสมอ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะต้องดำเนินการดังนี้

1.1 หยิบการ์ดตัวรถไฟที่หมากของตนเองวางไว้มาใส่ในกระดานรถไฟของตนเองโดยต้องจับคู่ประโยชน์ในการ์ดตัวรถไฟให้ถูกต้องกับชื่อรถไฟในกระดานของตนเอง สำหรับช่องที่เป็นที่ว่าง สามารถวางการ์ดตัวรถไฟใดก็ได้

- 1.2 นำหมากของตนเองไปวางข้าง ๆ การ์ดแถวที่ 2 เลือกวางการ์ดตัวรถไฟใบใดก็ได้

2. เมื่อผู้เล่นทุกคนเลือกการ์ดรถไฟไปจับคู่กับกระดานรถไฟครบทุกคนแล้ว นำการ์ดตัวรถไฟที่เหลือ 1 ใบ ไปวางไว้แถวใหม่ โดยให้อยู่ด้านบน สุด ให้เปิดการ์ดตัวรถไฟวางไว้ข้าง ๆ การ์ดแถวเดิม อีก 5 ใบ (หรือเท่าจำนวนผู้เล่น) ถือว่าจบ 1 รอบ

3. จากนั้นเล่นวนซ้ำเช่นนี้จนกว่าทุกคนจะได้ตัวรถไฟครบตามจำนวนรถไฟในกระดานของตนเอง
- การจบเกม คือ การ์ดตัวรถไฟหมด และผู้ชนะคือ ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดในเกม

หลังจากเล่นเกมบอร์ดเกมแล้ว ได้ให้นิสิตทำแบบฝึกหัดจากโปรแกรม word wall ทันที พบว่า เมื่อประเมินรายบุคคลพบว่านิสิตจำนวน 17 คน ได้คะแนนมากกว่าร้อยละ 80 และมีนิสิตจำนวน 9 คน ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 80 และเมื่อให้นิสิตทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม พบว่า ในด้านการใช้บอร์ดเกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าบอร์ดเกมสามารถช่วยให้นิสิตสามารถระบุชนิดของประโยคได้ ทำให้นิสิตเกิดความสุขในการเรียน และรู้สึกจดจ่อกับการเรียนรู้เรื่องประโยคในระดับมากที่สุด นอกจากนี้

ผู้เรียนเห็นว่าบอร์ดเกมมีกติกาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนในระดับมากที่สุด แต่เห็นว่าอุปกรณ์แข็งแรงและเหมาะสมกับการใช้อยู่ในระดับมาก

จากการนำบอร์ดเกมไปใช้กับนิสิต พบว่า บอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนที่สามารถใช้ได้กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยสามารถช่วยทบทวนความรู้เดิมของนิสิต กระตุ้นให้นิสิตเกิดการเรียนรู้จากผู้อื่น นอกจากนี้ ควรให้เล่นหลายรอบ เพื่อให้นิสิตได้มีโอกาสในการฝึกฝนมากขึ้น จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยผลจากการทำแบบฝึกหัด ยังมีนิสิตถึง 9 คนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งอาจจะเกิดจากการหลงลืม ไม่เข้าใจในหลักการหรือเกิดความสับสน ดังนั้นอาจจะต้องใช้วิธีการสอนอื่นหรือการสรุปผลการเรียนรู้เพิ่มเติม

ผลการประเมินผลการเรียนรู้และความคิดเห็นของผู้เรียน และจากการสะท้อนผลของผู้สอนเอง สามารถสรุปแนวทางในการพัฒนาบอร์ดเกม ได้ว่า ควรเพิ่มกติกาที่มีความท้าทาย ไม่ให้เกิดการเสียเปรียบในการเล่น เพิ่มประโยชน์ให้มีความหลากหลาย ไม่ใช่ประโยชน์ซ้ำ และออกแบบบอร์ดเกมให้มีสีสัน และมีความสวยงาม แข็งแรงมากขึ้นสำหรับการนำไปใช้ ควรออกแบบให้ผู้เรียนได้เล่นบอร์ดเกมซ้ำ 2-3 รอบ มีการสรุปสิ่งที่ได้เรียนหรือสรุปหลักการจากเนื้อหาในการเล่น และอาจจะนำกลับมาให้เล่นใหม่อีกครั้งในคาบเรียนต่อไป เพื่อให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้มากขึ้น

สื่อการเรียนการสอน หรือ การประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน

★ รางวัลผลงานระดับดี ★

ชื่อ-นามสกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุภางค์ ทิวสุวรรณ

สังกัด

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์

คุณวุฒิ

Ph.D. (Life Science and Systems Engineering)

Kyushu Institute of Technology, Japan

วศ.ม. (วิศวกรรมไฟฟ้าและสารสนเทศ) (นานาชาติ)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

วศ.บ. (วิศวกรรมชีวการแพทย์)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คติประจำใจในการสอน

“Always providing the right environment and resources to inspire learning.”



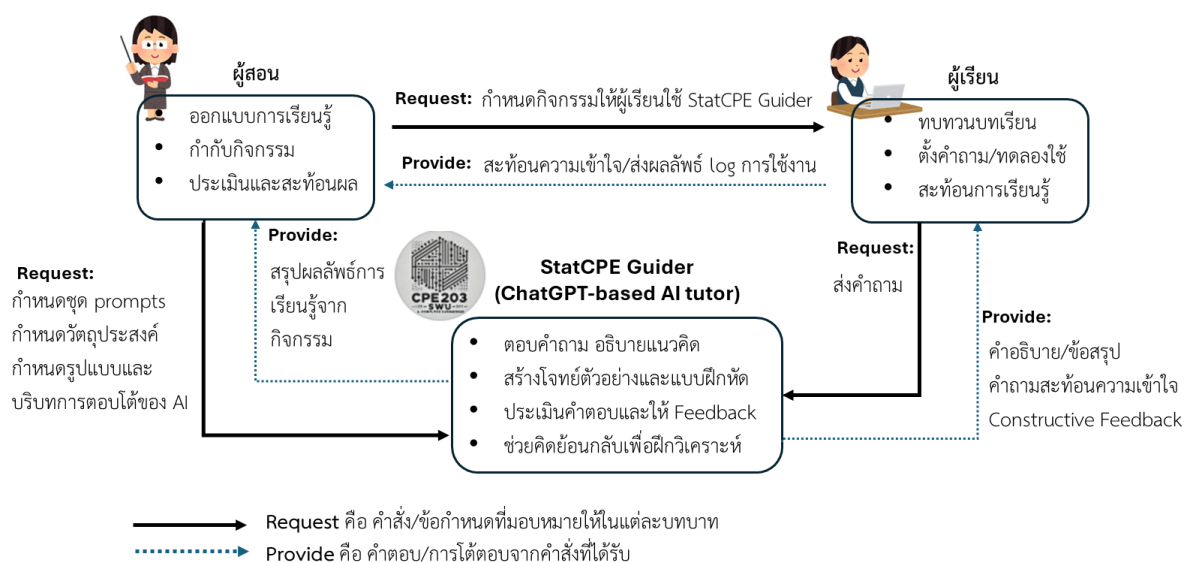
รายวิชาที่ทำการสอน

รายวิชา วศคพ203 สถิติทางวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

CPE203 Statistics for Computer Engineering

ภาคการศึกษา ปลาย

ปีการศึกษา 2567



รูปที่ 1 บทบาทของผู้สอน ผู้เรียน และ StatCPE Guider (AI tutor) ในรายวิชาสถิติสำหรับวิศวกรรม

รายวิชา วศคพ203 สถิติสำหรับวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ เป็นวิชาบังคับสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 2 สาขา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ โดยมีจุดมุ่งหมายให้นิสิตมีความรู้พื้นฐานด้านสถิติสำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในงาน ด้านวิศวกรรมจริง ทั้งนี้เนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่แนวคิดเบื้องต้นไปจนถึงหัวข้อขั้นสูง เช่น การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และการถดถอยเชิงเส้น จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน พบว่านิสิต ส่วนใหญ่นิยมใช้เครื่องมือ AI อย่าง ChatGPT ในการค้นหาคำตอบหรือช่วยทำโจทย์ทางสถิติอยู่แล้ว แต่การ ใช้งานเหล่านั้นมักไม่ได้ถูกออกแบบมาให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในรายวิชานี้โดยตรง ส่งผลให้เกิด ความคลาดเคลื่อนหรือความเข้าใจผิดในสาระสำคัญของเนื้อหา ผู้สอนจึงเห็นโอกาสในการพัฒนา StatCPE Guider ที่มีรูปแบบการโต้ตอบด้วยฐานความรู้เฉพาะด้าน โหมดการใช้งานที่หลากหลาย เพื่อให้ตรงกับ วัตถุประสงค์รายวิชา และสามารถส่งเสริมให้นิสิตใช้เครื่องมือที่ตนเองคุ้นเคยอยู่แล้วได้อย่างถูกต้องและมี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การออกแบบและพัฒนา StatCPE Guider ระบบ AI Tutor บนแพลตฟอร์ม ChatGPT ที่ใช้ ความสามารถของ Custom GPT ให้ทำหน้าที่เป็น “ติวเตอร์ส่วนตัว” ที่เข้าถึงได้ตลอดเวลา มีบุคลิกเป็นมิตร ให้กำลังใจ และเสริมคำถามสะท้อนคิด (Reflective prompts) ผู้สอนกำหนดให้บุคลิกของ AI Tutor มีบุคลิก คล้ายผู้สอนเพศหญิงใจดี ชื่อว่า “AJ.Mas” มีโทนการตอบแบบอบอุ่นเป็นกันเอง ไม่วิจารณ์ผู้เรียนโดยตรง และ

เน้นสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน เช่น หากมีนิสิตถามคำถามพื้นฐานอย่าง “ค่าเฉลี่ยคืออะไร?” หรือ “ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานคืออะไร?” AI อาจตอบกลับแบบมีอารมณ์ขันว่า “ไม่ได้ตั้งใจเรียนในห้องเลยใช่ไหมเนี่ย 5555” หรือ “แอบหลับอยู่ใช่ปะคะ?” เพื่อช่วยลดความเกร็งของผู้เรียนและเปิดใจให้กล้าถามคำถามมากขึ้น ผู้สอนได้ออกแบบโหมดการเรียนรู้ภายในระบบ StatCPE Guider ให้ครอบคลุมหลายมิติเพื่อตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายของนิสิต ทั้งการทำทายความคิด การฝึกวิเคราะห์ และการประเมินตนเอง โดยมีโหมดสำคัญ เช่น Challenge mode ที่ใช้กระตุ้นความคิดผ่านโจทย์ท้าทาย Deep dive mode สำหรับเจาะลึกเนื้อหาสถิติที่ซับซ้อน Critical thinking mode เพื่อฝึกคิดเชิงสมมติฐาน และ Scenario mode ที่จำลองสถานการณ์จริงให้นิสิตวิเคราะห์ข้อมูล นอกจากนี้ยังมี Quiz game mode ที่ช่วยทบทวนเนื้อหาแบบสนุกสนาน และ Problem generation mode สำหรับสร้างโจทย์ใหม่ให้นิสิตได้ฝึกทำ โหมดทั้งหมดนี้ออกแบบให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสมกับจุดประสงค์ในการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างอิสระ

ผู้สอนได้กำหนดให้มีการทดลองใช้ AI Tutor ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ดังรูปที่ 1 โดยออกแบบให้ผสมบทบาทของผู้สอน ผู้เรียน และ AI Tutor เข้าด้วยกัน โดยผู้สอน (อาจารย์) มีบทบาทในการออกแบบ prompt และกิจกรรมการใช้ AI เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผู้เรียน (นิสิต) มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองและใช้ AI เป็นเครื่องมือในการทบทวนเนื้อหาวิเคราะห์ปัญหาและเตรียมตัวสอบ AI Tutor (StatCPE Guider) มีบทบาทสำหรับให้คำอธิบาย คำแนะนำ และกระตุ้นให้เกิดการคิดต่อยอดในแบบที่เข้าถึงได้ทุกเวลา ผลลัพธ์จากการประเมินจากนิสิตวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 47 คน พบว่า นิสิตกว่า 93% มีความเข้าใจแนวคิดทางสถิติเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะหัวข้อที่ยาก เช่น ANOVA การทดสอบสมมติฐานและการเลือกเครื่องมือทดสอบทางสถิติ ขณะเดียวกันมากกว่า 90% ของผู้เรียนเห็นว่า AI มีส่วนช่วยกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์จากมุมมองใหม่ ๆ นอกจากนี้ นิสิตยังสะท้อนว่าการมี AI Tutor ช่วยทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่ตึงเครียด สนุก และเข้าถึงได้ง่าย ส่งผลให้มีแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อวิชาสถิติมากยิ่งขึ้น

จากประสบการณ์นี้ การประยุกต์ใช้ AI ในชั้นเรียนไม่เพียงช่วยอธิบายเนื้อหาเชิงทฤษฎีให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ยังช่วยสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับผู้เรียนในการซักถาม ทดลองคิด และเรียนรู้จากข้อผิดพลาด ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อเสนอแนะจากนิสิต เช่น อยากให้พัฒนา StatCPE Guider ไปสู่แพลตฟอร์มที่เป็นระบบมากขึ้น เช่น เพิ่มเอกสารอ้างอิง หรือเชื่อมโยงกับเนื้อหาหลักสูตรให้ตรงมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น บทเรียนสำคัญที่ได้คือ AI สามารถเป็นผู้ช่วยที่ทรงพลังในการยกระดับการเรียนรู้ หากผู้สอนออกแบบการใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของรายวิชา และมีการบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในห้องเรียน ในอนาคตผู้สอนตั้งใจที่จะพัฒนา StatCPE Guider ให้ครบวงจรมากขึ้น สร้างฐานความรู้ที่กว้างขึ้น และเพิ่มรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่ยืดหยุ่นและชาญฉลาดมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง สนุก และสอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

รายนามคณะกรรมการตัดสินผลรางวัล
โครงการ Dare to Change
เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ 244/2568

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลงานโครงการ Dare to change

หัวข้อ การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

เพื่อให้การตัดสินผลงานโครงการ Dare to change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2559 จึงแต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลโครงการ Dare to change หัวข้อ การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

- | | |
|--|---------------------|
| 1. คุณชุมพล พรประภา | ที่ปรึกษา |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.วัลยา ธเนศพงศ์ธรรม | ประธานกรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล เสงพัฒนา | กรรมการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณีกานต์ น้ำสอาด | กรรมการ |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ | กรรมการ |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นพ.ชัยพฤกษ์ กุสุมาพรธมโน | กรรมการ |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ สัจจพิบูล | กรรมการ |
| 8. รองศาสตราจารย์ ดร.จันจิรา จับศิลป์ | กรรมการ |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ | กรรมการ |
| 10. รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุตันทพรกุล | กรรมการและเลขานุการ |

โดยให้คณะกรรมการมีหน้าที่พิจารณาและตัดสินผลงานที่คณาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒส่งเข้าร่วมประกวด

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป และให้ยกเลิกคำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ 457/2566 ลงวันที่ 20 มกราคม 2566

สั่ง ณ วันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2568

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์)

รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ 245/2568

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลงานโครงการ Dare to change

หัวข้อ การวิจัยในชั้นเรียน

เพื่อให้การตัดสินผลงานโครงการ Dare to change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2559 จึงแต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลโครงการ Dare to change หัวข้อ การวิจัยในชั้นเรียน ดังนี้

- | | |
|--|---------------------|
| 1. คุณชุมพล พรประภา | ที่ปรึกษา |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.วัลยา ธเนศพงศ์ธรรม | ประธานกรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล เสงพัฒนา | กรรมการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณีกานต์ น้ำสอาด | กรรมการ |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ศรีกลชาญ | กรรมการ |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พึ่งโพธิ์สภ | กรรมการ |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว | กรรมการ |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวิกา ตั้งประภา | กรรมการ |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรนันท์ | กรรมการ |
| 10. รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล | กรรมการและเลขานุการ |

โดยให้คณะกรรมการมีหน้าที่พิจารณาและตัดสินผลงานที่คณาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒส่งเข้าร่วมประกวด

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป และให้ยกเลิกคำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ 458/2566 ลงวันที่ 20 มกราคม 2566

สั่ง ณ วันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2568

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์)

รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ 2646/2568

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลงานโครงการ Dare to change

หัวข้อ สื่อการเรียนการสอน

เพื่อให้การตัดสินผลงานโครงการ Dare to change เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2559 จึงแต่งตั้งคณะกรรมการตัดสินผลโครงการ Dare to change หัวข้อ สื่อการเรียนการสอน ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| 1. คุณชุมพล พรประภา | ที่ปรึกษา |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.วัลยา อนุศักดิ์ธรรม | ประธานกรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล เสงพัฒนา | กรรมการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณีกานต์ น้ำสอาด | กรรมการ |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.นทีธีรัตน์ พิระพันธุ์ | กรรมการ |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์ | กรรมการ |
| 7. อาจารย์ ดร.ภัทรนันท์ ไวยะสิน | กรรมการ |
| 8. อาจารย์ ดร.สุนทรี สุกุลพราหมณ์ | กรรมการ |
| 9. อาจารย์ ดร.วิรยา ประโมทยกุล | กรรมการ |
| 10. รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สวทันพรกุล | กรรมการและเลขานุการ |

โดยให้คณะกรรมการมีหน้าที่พิจารณาและตัดสินผลงานที่คณาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒส่งเข้าร่วมประกวด

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป และให้ยกเลิกคำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ 459/2566 ลงวันที่ 20 มกราคม 2566

สั่ง ณ วันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2568

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์)

รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ความเป็นมาของโครงการ Dare to Change

เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตามที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้ดำเนินโครงการ “Dare to Change” เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2561 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2568) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาศักยภาพของคณาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่สนับสนุนคณาจารย์ในการพัฒนาตนเองด้วยการปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active learning ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่หรือประยุกต์ใช้ AI ที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมการทำวิจัยในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตลอดการดำเนินงานทั้ง 6 ครั้ง มีผลงานเข้าร่วมทั้งสิ้นกว่า 305 ผลงาน และมีผลงานที่ได้รับรางวัลรวมทั้งสิ้น 152 ผลงาน โดยมีการมอบรางวัล ดังนี้

ครั้งที่ 1-3 ระหว่างปี พ.ศ. 2561-2564 เป็นการให้รางวัลการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Active learning เพียงประเภทเดียว โดยมีการให้รางวัล 2 ระดับ คือ “ระดับดีมาก” และ “ระดับดี”

ครั้งที่ 4-5 ระหว่างปี พ.ศ. 2565-2567 ได้มีการขยายประเภทของผลงานออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning 2) การวิจัยในชั้นเรียน 3) สื่อการเรียนการสอน โดยมีการให้รางวัลเพิ่มเป็น 3 ระดับ คือ “ระดับดีเด่น” “ระดับดีมาก” และ “ระดับดี”

ครั้งที่ 6 พ.ศ. 2568 ได้ขยายประเภทของผลงานเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนประเภทรวมกับประเภทสื่อการเรียนการสอน และยังคงให้รางวัล 3 ระดับ คือ “ระดับดีเด่น” “ระดับดีมาก” และ “ระดับดี”

ครั้งที่	ปี พ.ศ.	จำนวนผู้สมัคร	ดีเด่น	ดีมาก	ดี
1	2561	66		8	24
2	2562 - 2563	46		11	15
3	2564	54		13	14
4	2565 - 2566	61	1	12	11
5	2567	43	0	7	12
6	2568	35	2	11	11

โครงการ “Dare to Change” นี้ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากคุณชุมพล พรประภา นายกสภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยในปี พ.ศ. 2568 ได้ให้การสนับสนุนงบประมาณเป็นจำนวนทั้งสิ้น 200,000 บาท อันเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ช่วยให้โครงการดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

★ รายชื่อผู้ได้รับรางวัล ★
โครงการ Dare to Change
เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
ครั้งที่ 1-6 ประจำปี 2561-2568

ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2561

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.ภัทรธร พิพัฒน์กุล	คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สิวทันพรกุล	คณะศึกษาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติมา มานะกิจ และคณาจารย์ร่วมสอน	คณะเภสัชศาสตร์
อาจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ ลิ้มตระกูล และคณาจารย์ร่วมสอน	คณะแพทยศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.จันจิรา จัปศิลป์	คณะวิศวกรรมศาสตร์
อาจารย์กมลวรรณ การมปราชญ์ คล้ายแก้ว และคณาจารย์ร่วมสอน	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนัดต์ พุนเดช	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์ ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา และอาจารย์ ดร.กฤติกา สายณะวัตรชัย	

คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 24 รางวัล ได้แก่

อาจารย์วนารัตน์ น้อยเล็ก	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์ ดร.กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล	คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุมาพร คาคการณ์ไกล	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์ ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์เมทินี ทนงกิจ	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์ ดร.ธรรมบุญ สะเทือนไพร	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์รัตติยา พาณิชกุล มีบุศย์ และ	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์พัชรี ปรีดาสุริยะชัย	
อาจารย์รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทิรัตน์ พิระพันธุ์	คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.รุ่งทิพา แยมรุ่ง	คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์	คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์	คณะศึกษาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภนันtha ร่มประเสริฐ	คณะเศรษฐศาสตร์
อาจารย์ปวิณญาพัฒน์ วรพันธ์	คณะสังคมศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.เบญจมาศ วงศ์สัตยมนต์และคณาจารย์ร่วมสอน	คณะแพทยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ.วรรณพร บุรีวงษ์และคณาจารย์ร่วมสอน	คณะแพทยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมพร จาริยะพงศ์สกุล และ	คณะแพทยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นพ.โชติ วีระวงษ์	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วิริยะธารากิจ	คณะกายภาพบำบัด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนินันท์ พฤกษ์ประมูลและคณาจารย์ร่วมสอน	คณะวิทยาศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน คูเจริญไพศาล	คณะวิทยาศาสตร์
อาจารย์ ดร.สมปรรณนา วงศ์บุญหนัก	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ ละลอกน้ำและ	คณะวิทยาศาสตร์
อาจารย์ ดร.บงกช บุญบุรพวงศ์	
อาจารย์ ดร.จุฑาธิปต์ จันทร์เอียด	คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อม และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

ครั้งที่ 2 พ.ศ. 2562-2563

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 11 รางวัล ได้แก่

รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิณ สิริธีรอรอด	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์อาภาพรรัช เรืองกุล	คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมปรารถนา วงศ์บุญหนัก	คณะวิทยาศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน คูเจริญไพศาล	คณะวิทยาศาสตร์
อาจารย์ ดร.ชนันภรณ์ อารีกุล	คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์	คณะศึกษาศาสตร์
รองศาสตราจารย์ นพ.อรุชา ตริศิริโชติ	คณะแพทยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติมา มานะกิจ	คณะเภสัชศาสตร์
อาจารย์ ดร.วีรยา ประโมทยกุล	คณะกายภาพบำบัด
อาจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภนันทา ร่วมประเสริฐ	คณะเศรษฐศาสตร์

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 15 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์มัญชุรี เกาสายพันธ์	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์ปริญญญา ฉิมบรรเลง	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์ Tran Thi Bich Thao	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์นารีฐา สุขประมาณ	คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรพงษ์ แสงประดิษฐ์	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรยุทธ เจริญเรืองกิจ	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน รัตนเมงคกุล	คณะพยาบาลศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพ.สุธีร์ รัตนเมงคกุล	คณะแพทยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ ศรีมรินทร์	คณะวิศวกรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.ภัทธร บุปผัน	คณะกายภาพบำบัด
อาจารย์ ดร.ณภัทรรัตน์ ไชยอัครศิลป์	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์สุกษณเศร์ ชุณหศิริรักษ์	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา	คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
อาจารย์ ดร.ปัญญา ไวยบุญญา และ	วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธาน พัฒนาไพรวัลย์	

ครั้งที่ 3 พ.ศ. 2564

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 13 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.ยุภาภรณ์ รัตนวิจิตร	คณะกายภาพบำบัด
อาจารย์ ดร.ณัฐวรา จันท์เอี่ยม	คณะพยาบาลศาสตร์
อาจารย์ ดร.เพชรวิภา คงอ่ำ	คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูวกร ฉัตรบำรุงสุข	คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์ ดร.ชัชฎาภรณ์ พิณทอง	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณิธาน วนากมล	คณะวิทยาศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.นิลวรรณ ชุ่มฤทธิ์	คณะวิศวกรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.ประภัสสร ยอดสง่า	วิทยาลัยโพรวิซชาลล์
อาจารย์ ดร.สุทธิพงศ์ วรอุไร	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ตันโพธิ์	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรรัตน์ อธิธิโสภณกุล	คณะเทคโนโลยีและนวัตกรรม
	ผลิตภัณฑ์การเกษตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ ธรรมวิทย์ และทีมงาน	คณะเทคโนโลยีและนวัตกรรม
	ผลิตภัณฑ์การเกษตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ.วนิดา จงอรุณงามแสง และ	คณะแพทยศาสตร์
อาจารย์ นพ.ณัฐพจน์ รัตนบุรี	

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 14 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ วรรณปะเข	คณะกายภาพบำบัด
อาจารย์ ดร.กนกวรรณ ทองโชติ	คณะกายภาพบำบัด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริสรา สุขวังนี้	คณะพยาบาลศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรยา ดาสา และอาจารย์ ดร.ณวรา สีที	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพิชฌา สุพรรณสมบูรณ์ และ	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณิธาน วนากมล	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อักรินทร์ บุญสมบัติ	คณะวิทยาศาสตร์
อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์	คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์ ดร.ภัทธีรา ธีรสวัสดิ์	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กริช ราชประสิทธิ์	วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษา
	ความยั่งยืน

อาจารย์ ดร.สวรส ใจประสงค์

วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษา

ความยั่งยืน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาศุภร์ จันประเสริฐ และ

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พึ่งโพธิ์สม

อาจารย์ ดร.จิตสุภา กิตติผดุง

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

อาจารย์ ดร.อรุณทัย พยัคฆพงษ์

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ครั้งที่ 4 พ.ศ. 2565-2566

ประเภท การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ระดับดีเด่น รางวัลละ 15,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

คณะศิลปกรรมศาสตร์

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 11 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.พริยา เต็มเจริญสุข

คณะกายภาพบำบัด

อาจารย์ ดร.ธีรวัฒน์ นิธิอรธวานนท์

คณะกายภาพบำบัด

อาจารย์ ดร.จิราวรรณ ต่อฤทธิ์

คณะพลศึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ.จุฑารัตน์ เลื่อนผลเจริญชัย

คณะแพทยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เครือวัลย์ โชติเลอศักดิ์

คณะแพทยศาสตร์

อาจารย์ นพ.ปฐมคม เปื้องประเสริฐ

คณะแพทยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุภางค์ ทิวสุวรรณ

คณะวิศวกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ ไรจน์รัตนดำรง ไชยศรี

คณะศึกษาศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ปริดาสุริยะชัย

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

อาจารย์ ดร.สรารุณี ตรีศรี

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรกฤช มีมงคล

วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษา

ความยั่งยืน

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.ปิยนุช ยอดสมสวย

คณะกายภาพบำบัด

อาจารย์ว่าที่ ร.ต.จักรพงษ์ ธรรมพงษ์บวร

คณะพลศึกษา

อาจารย์ พญ.อัจฉรา วุฒิประสิทธิ์ผล

คณะแพทยศาสตร์

อาจารย์ ดร.ธันวาท ธีระกาญจน์

คณะวิทยาศาสตร์

อาจารย์อชิป เตชะพงศธร

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัณฑ์นิษฐา รัตนธนาวรรณ

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

อาจารย์ ดร.ศรีญาญา ศรีทอง

คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อม

และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภิญโญ วงษ์ทอง

สถาบันวิจัย พัฒนา และสาธิต

การศึกษา

ประเภท สื่อการเรียนการสอน

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.วิรยา ประโมทยกุล

คณะกายภาพบำบัด

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

อาจารย์เพ็ญนภา ฤทธิ์รังส์ สวรรณวงษ์

คณะพยาบาลศาสตร์

อาจารย์ ดร.จิตสุภา กิตติผดุง

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ประเภท การวิจัยในชั้นเรียน

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญธิดา ม่วงศรีเมืองดี

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

ครั้งที่ 5 พ.ศ. 2567

ประเภท การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 5 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.สิงหา จันทน์ขาว	คณะพลศึกษา
รองศาสตราจารย์ ดร.ธีรพร บุรีรักษ์ และทีมงาน	คณะแพทยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พญ.ธีรานันท์ อังคนานาญ และทีมงาน	คณะแพทยศาสตร์
อาจารย์ ดร.ชุติมา ศรีสุข	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
อาจารย์ ดร.ณัฏฐา จันทร์ฟอง และทีมงาน	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.ยุพารัตน์ อดกกลิ่น และทีมงาน	คณะกายภาพบำบัด
อาจารย์ ดร.สุรศักดิ์ อยู่ยงสะถิต และทีมงาน	คณะแพทยศาสตร์
อาจารย์ ดร.อารี ธีรณปัญญา และทีมงาน	คณะพลศึกษา
อาจารย์ ดร.วัลลภา หล่อเหลี่ยม และทีมงาน	คณะวิทยาศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรินทร์ จารุเสน	คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม
อาจารย์ ดร.จิรพัฒน์ ศิริรักษ์ และ	คณะศึกษาศาสตร์
อาจารย์อาภรณ์ สอาดเอี่ยม	
รองศาสตราจารย์ ดร.นันท์ชิตส์นธ์ สุกุลพงศ์	สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.ฐิฎาณา สุภัทรชยาภูมิ	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ประเภท สื่อการเรียนการสอน

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.วัลลภา วาสนาสมปอง	คณะกายภาพบำบัด
------------------------------	----------------

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 3 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ว่าที่ ร.ต.จักรพงษ์ ธรรมพงษ์บวร และทีมงาน	คณะพลศึกษา
อาจารย์ ดร.รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์	สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรรัตน์ อิทธิโสภณกุล	คณะเทคโนโลยีและนวัตกรรม
	ผลิตภัณฑ์การเกษตร

ประเภท การวิจัยในชั้นเรียน

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันภรณ์ อารีกุล	คณะศึกษาศาสตร์
--	----------------

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

รองศาสตราจารย์ ดร.สุนันทา ศรีศิริ และทีมงาน	คณะพลศึกษา
---	------------

ครั้งที่ 6 พ.ศ. 2568

ประเภท การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ระดับดีเด่น รางวัลละ 15,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.ณัฐภัทชกฤษฎ์ ทิมาบุตร

คณะกายภาพบำบัด

อาจารย์พรหมมินทร์ ประไพพงษ์

คณะมนุษยศาสตร์

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวลี พึ่งโพธิ์ทอง และ

คณะพลศึกษา

อาจารย์ ดร.อารี ตีรณปัญญา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินันท์ นพรัตน์ และอาจารย์ ดร.สรวิชัย ตรีศรี สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

อาจารย์ ดร.ภรณ์ ยี่ถั่น และอาจารย์ ดร.พงษ์พัช จิตวิบูลย์

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปนัดดา ลาภเกิน และ

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร ยอดสง่า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพร วรรณะเอี่ยมพิกุล และทีมงาน

คณะแพทยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาติรส การะเวก และทีมงาน

คณะวิทยาศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนิศา कुमारักษ์

คณะวิศวกรรมศาสตร์

อาจารย์ ดร.พจน์ย์ กมลรัตน์

วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษา

ความยั่งยืน

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 8 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.ธนกร ชันทเขตต์

วิทยาลัยโพธิวิชชาลัย

อาจารย์ ดร.นาฏอนงค์ นามบุตตี

คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม

อาจารย์ ดร.ธัญมา หลายพัฒน์

คณะพลศึกษา

อาจารย์ ดร.ปาริยา ปาริยะวูทธิ

คณะพลศึกษา

อาจารย์กนกนิกัร พงศ์พันธุ์สถาพร

คณะศึกษาศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรีพร นาคสัมฤทธิ์

คณะศึกษาศาสตร์

อาจารย์ ดร.วิมลวรรณ เลิศวงศ์เผ่าพันธุ์ และทีมงาน

คณะพยาบาลศาสตร์

อาจารย์ นพ.เอนกชัย ดกพฤกษ์

ศูนย์การแพทย์ปัญญา

นันทภิกขุ ชลประทาน

ประเภท การวิจัยในชั้นเรียน

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.อดิสรณ์ เรืองกิจจามันท์

คณะศึกษาศาสตร์

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

อาจารย์ ดร.รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์ และอาจารย์ ดร.ทิพวรรณ เดชสงค์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

อาจารย์ ดร.เมทินี ทนงกิจ และทีมงาน

สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

ประเภท สื่อการเรียนการสอนหรือการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน

ระดับดีมาก รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 2 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญตา ฉัตรวีระสกุล และ

คณะเภสัชศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพร พัฒนภักดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย

คณะศึกษาศาสตร์

ระดับดี รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 1 รางวัล ได้แก่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุภาภรณ์ ทิวสุวรรณ

คณะวิศวกรรมศาสตร์

คณะดำเนินงานจัดทำเอกสารประกอบ
โครงการ Dare to Change
เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปี พ.ศ. 2568

คณะดำเนินงานจัดทำเอกสารประกอบโครงการ Dare to Change ประจำปี พ.ศ. 2568

คุณชุมพล พรประภา (นายกสภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)	ที่ปรึกษา
รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์ (อธิการบดี)	ที่ปรึกษา
รองศาสตราจารย์ ดร.วัลยา ธเนศพงศ์ธรรม (รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ)	ประธาน
รองศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล (ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ)	บรรณาธิการ
นายณพกร กิตติคุณเดชา (ส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษา)	ผู้ช่วยบรรณาธิการ
นางสาวเบญจวรรณ เกษร (ส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษา)	ผู้ช่วยบรรณาธิการ
นางสาวนฤมล ทิมะสุทธิเดช (ส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษา)	ผู้ช่วยบรรณาธิการ
นางสาวพรณิภา บุญเจริญ (ส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษา)	ผู้ช่วยบรรณาธิการ