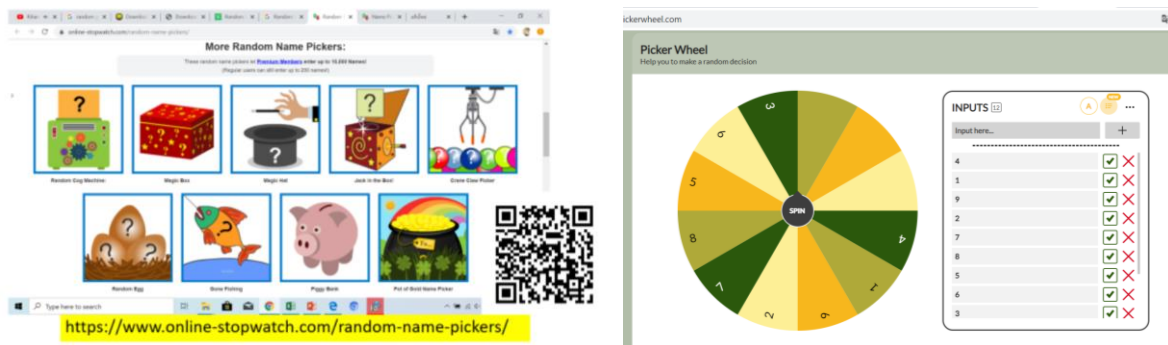


ประเด็นในการจัดการเรียนการสอน

กลวิธีการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างอย่างมีความสุขในยุคโควิด อย่างครूमืออาชีพ

1.รูปแบบการเรียนการสอนและการใช้ Application ต่างๆ ที่ใช้จัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์อย่างประสบความสำเร็จ/ มีประสิทธิภาพ/อย่างมืออาชีพ

1. โปรแกรมสุ่ม Online-stopwatch และโปรแกรมสุ่ม Pickerwheel เป็นโปรแกรมที่ผู้สอนใช้กระตุ้นผู้เรียนอยู่เสมอ ซึ่งเป็นตัวสุ่มผู้เรียนเป็นรายบุคคลและสามารถจัดกลุ่มผู้เรียนได้ โดยผู้สอนจะใส่หมายเลขนักศึกษาทุกคนลงในโปรแกรมดังกล่าว และผู้สอนจะทำการสุ่มเป็นระยะ สอนไปมีการตั้งคำถามระหว่างการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการตั้งใจและสนใจกับการเรียนการสอนอยู่เสมอ แต่การตอบผู้สอนไม่ได้เน้นการตอบถูกผิด แต่จะเน้นให้การตอบเชิงเหตุผลและการนำไปประยุกต์ใช้มากกว่า



2. โปรแกรม Padlet โดยผู้สอนจะตั้งประเด็นคำถามไว้ แล้วโยนประเด็นลงไปในการ์ดานออนไลน์ แล้วให้แต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อให้ นักศึกษาตอบคำถามและแชร์ประสบการณ์ร่วมกันในสิ่งที่เรียนรู้



3. โปรแกรม Kahoot ใช้ทดสอบและทบทวนเนื้อหาในแต่ละบทของการเรียนรู้



4. โปรแกรม QuizWhizzer เป็นโปรแกรมสนุกกว่า Kahoot โดยเน้นให้ผู้เล่นต้องแข่งกันตอบ โจทย์คำถามให้ถูกต้อง เพื่อเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัย ซึ่งสามารถแข่งขันกันเป็นทีมหรือเล่นคนเดียวได้ เป็นบอร์ดเกมที่มีลักษณะคล้ายกับบันไดงูตอบถูกเดินหน้า ตอบผิดถอยหลัง ซึ่งผู้สอนสามารถออกแบบได้อย่างอิสระ



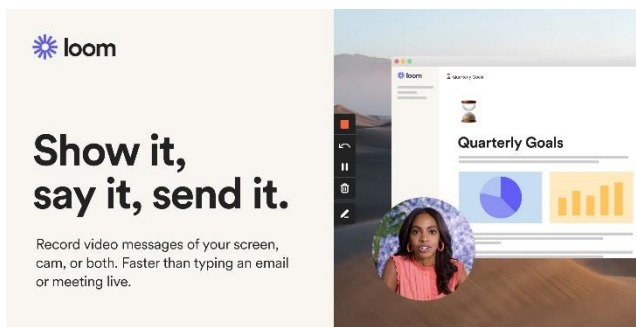
5. โปรแกรม Mentimeter, Every Where ใช้สำหรับข้อมูลหรือความคิดเห็นของผู้เรียน



6. โปรแกรม Microsoft Teams และ Google Classroom



7. โปรแกรม loom



8. โปรแกรม Google Site เป็นโปรแกรมออนไลน์ที่ง่ายต่อการเก็บข้อมูลต่างๆ เป็นลักษณะเว็บไซต์ที่ให้ผู้เรียนสามารถออกแบบด้วยตนเอง และให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานต่างๆ ของกลุ่มและของตนเองไว้ในเว็บไซต์ เช่น กิจกรรมกลุ่ม คลิปตัดต่อวิดีโอ ประวัติส่วนตัว รูปภาพ แผนการสอน เป็นต้น



2.เทคนิคและวิธีการ/ กลวิธีจัดการเรียนการสอนที่สร้างความสุขในการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

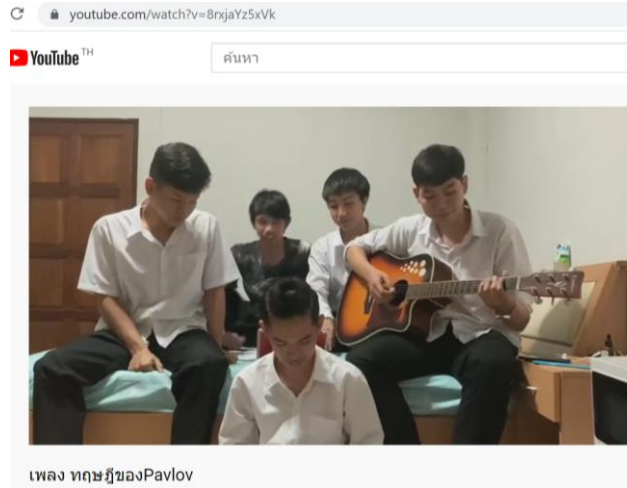
1. Talk & Share การให้ผู้เรียนแต่ละคนได้มีโอกาสพูดหรือหากิจกรรมมาทำกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยให้อิสระกับผู้เรียนว่าต้องการที่จะพูดหรือนำเสนออะไรให้กับเพื่อนๆ จะเป็นเพลง ดนตรี นิทาน เล่า ประสบการณ์ ความประทับใจ ฯลฯ เพื่อเป็นการให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน

2. ผู้สอนจะแบ่งเวลาออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงชั่วโมงแรกผู้สอนจะทักทายพูดคุยกับนักศึกษาเรื่องทั่วไป และเข้าสู่เนื้อหาที่สอนโดยระหว่างที่สอนอยู่นั้นก็มีการตั้งคำถามและสุ่มผู้เรียนเป็นระยะ แล้วเมื่อเข้าชั่วโมงที่ 2 ผู้สอนจะให้เวลาผู้เรียนประมาณ 1 ชั่วโมง ในการตอบคำถามและทำงานเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มในระหว่างชั่วโมง หลังจากนั้นชั่วโมงที่ 3 ให้นักศึกษากลับเข้ามานำเสนองาน และสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนและการทำงานนั้นครั้งนั้นๆ

3. ให้นักศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนกระดานสนทนาออนไลน์ โดยผู้สอนจะเป็นคนกำหนดประเด็นที่ให้ผู้เรียนได้มีการสนทนาและแสดงความคิดเห็นในประเด็นเหล่านั้น และให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานกลุ่มผ่านโปรแกรม Padlet มีการคอมเมนต์ทุกรูปหัวใจ และสามารถโต้ตอบกันได้ ประเด็นต่างๆ

4. ผู้สอนมักจะใช้คลิปปวีดีโอและกรณีศึกษาเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการเรียนออนไลน์มีผลต่อการเรียนรู้ค่อนข้างมาก การที่บรรยายอย่างเดียวส่งผลต่อความเบื่อหน่ายและความน่าสนใจ ผู้สอนจึงใช้เวลาสอนไม่เกิน 1 ชม. หลังจากนั้นจะให้นักศึกษาดูคลิปปวีดีโอหรือกรณีศึกษาด้วยตัวเอง แล้วทำการตอบคำถามและสรุปประเด็นเหล่านั้นลงใน Microsoft Teams พร้อมกับสรุปผลของการเรียนรู้ร่วมกัน

5. ให้นักศึกษานำทฤษฎีทางจิตวิทยาามาแต่งเป็นบทเพลง กลอน เรื่องเล่า และแสดงเป็นละครสั้นในรูปแบบเชิงสร้างสรรค์ให้อิสระทางความคิดกับนักศึกษา แล้วตัดต่อเป็นคลิปปวีดีโอและเผยแพร่ลงใน YouTube เพื่อให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้อย่างสูงสุด



<https://sites.google.com/a/g.cmru.ac.th/thvsdi-kar-reiyn-ru/pheIng-thvsdi-kar-reiyn-ru>

3. การวัดและประเมินผลการเรียนการสอนในระบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ/ประสิทธิผล

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำการทดสอบความรู้ในลักษณะทดสอบย่อยของบทเรียนในแต่ละครั้งผ่านโปรแกรม Kahoot และ QuizWhizzer นอกจากนี้ยังใช้โปรแกรม Socrative และ Google form เป็นตัวที่สนับสนุนใช้ในการเก็บคะแนนหลักในการเรียนรู้

2. ผู้สอนมอบหมายงานใน Assignments ของ Microsoft Teams ส่วนมากเป็นลักษณะข้อคำถามปลายเปิดที่เน้นให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์และใช้เหตุผลในการตอบ ซึ่งในแต่ละบทของการเรียน ผู้สอนจะมีข้อคำถามท้ายบทเรียน การมอบหมายงานผ่านระบบออนไลน์ ช่วยให้ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูลทั้งผู้สอนและผู้เรียน และลดช่องว่างของความยุ่งยากในการส่งงาน ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็ส่งงานได้ และระบบช่วยเก็บข้อมูลของผู้เรียนไว้ ผู้สอนสามารถตรวจสอบและติดตามได้ง่ายกว่าผู้เรียนส่งงานหรือไม่อย่างไร

3. ผู้สอนมุ่งเน้นให้ความสำคัญในการประเมินผลจากงานกลุ่มหรือการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่มอบหมายให้ โดยมีการสังเกตและทุกครั้งที่มีงานกลุ่มผู้สอนจะให้ผู้เรียนเขียนบทบาทหน้าที่สมาชิกกลุ่ม จากนั้นผู้สอนจะทำการสุ่มถามสมาชิกภายในกลุ่มตามบทบาทหน้าที่ที่ได้ระบุไว้ และให้ทุกคนในสมาชิกกลุ่มได้มีการสลับบทบาทหน้าที่ในการทำงานและเปลี่ยนกลุ่มในการทำงาน เพื่อให้สมาชิกแต่ละคนได้เรียนรู้งานเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม กล้าแสดงออก รวมทั้งได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่และเกิดทักษะทางสังคมมากขึ้น

4. ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมที่เกื้อหนุนให้การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ประสบความสำเร็จ

1. **ความพร้อมของผู้เรียน** ผู้เรียนแต่ละคนมีสภาพความพร้อมก่อนเรียน ที่แตกต่างกัน ผู้สอนจะต้องปรับอารมณ์ ความรู้สึก และสภาพร่างกายของผู้เรียนให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้ อาจใช้วิธี Talk and Share ก่อนเรียน โดยให้ผู้เรียนได้แชร์ประสบการณ์หรือเรื่องเล่า หรือสิ่งที่ผู้เรียนอยากจะทำ กิจกรรมอะไรก็ได้ที่ให้ผู้เรียนคนอื่นได้รับรู้และมีส่วนร่วม

2. **อุปกรณ์เทคโนโลยีและสัญญาณอินเทอร์เน็ต** เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญค่อนข้างมาก เนื่องจากเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หากผู้เรียนไม่มีอุปกรณ์หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีปัญหา ก็จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีผลต่อการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

3. **การบริหารจัดการเวลาสอน** เป็นประเด็นที่หลายคนอาจมองข้าม ซึ่งในการเรียนออนไลน์ ผู้สอนไม่สามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเต็มที่เหมือนเรียนในห้องปกติ ดังนั้นการบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียนจึงควรตระหนักในเรื่องนี้ ควรมีการแบ่งสัดส่วนเวลาให้ชัดเจนในการเรียน และไม่ควรให้ผู้เรียนเป็นผู้รับหรือ Passive เพียงฝ่ายเดียว ควรมีกิจกรรมคั่นในการเรียนรู้ อาจแบ่งเวลาเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การสอนเนื้อหา, การวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกัน

4. **เทคนิคและวิธีการสอน** เป็นปัจจัยที่สนับสนุนสำคัญที่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยตรง ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องมีเทคนิคและวิธีการสอน หรือการถ่ายทอดข้อมูลในรูปแบบที่ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่าย ทำท่าย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เกิดการ Active ทั้งกายและใจ มีการโต้ตอบและตอบสนองอย่างต่อเนื่อง

5. **การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้** ผู้สอนควรจัดบรรยากาศที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่สอน และให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ให้มาก ผ่านการใช้เสียงเพลง ดนตรี เกม หรือกิจกรรมที่ทำท่ายและหลากหลาย ตลอดจนสามารถที่จะสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้แบบเป็นกันเอง มีเสียงหัวเราะ อบอุ่น และเกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ที่สำคัญผู้สอนควรใช้คำพูดในเชิงบวกมากกว่าเชิงลบ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกและทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาและตัวผู้สอน

6. **การสร้างแรงจูงใจและการมีวินัยสำหรับผู้เรียน** ปัจจัยในส่วนนี้ถือว่าเป็นความท้าทายของผู้สอนอย่างมาก เพราะผู้สอนจะต้องใช้กลวิธีและเทคนิคค่อนข้างมากในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ หรือแม้การสร้างความหมายของการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในแต่ละครั้ง รวมทั้งการฝึกวินัยตรงต่อเวลาทั้งในการส่งงานและการเข้าชั้นเรียน ซึ่งผู้สอนอาจจะต้องสอดแทรกข้อคิดและเรื่องราวที่สะท้อนให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นของผู้เรียนที่มีลักษณะความตั้งใจและใส่ใจในการเรียนที่แตกต่างกัน อีกทั้งพูดถึงแนวโน้มทิศทางของความต้องการทางด้านทักษะที่เป็นลักษณะ Soft Skills ให้ผู้เรียนได้เห็นความสำคัญต่อการทำงานในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปรียบเทียบไตร่ตรองทบทวนตนเองถึงการพัฒนาความสามารถของตนเอง

7. การเสริมแรงเชิงบวก ผู้สอนควรตระหนักอยู่เสมอว่าการเสริมแรงนั้น เป็นสิ่งจำเป็นและเป็นตัวจูงใจให้ผู้เรียนเกิดแนวโน้มพฤติกรรมในเชิงบวกมากขึ้น ซึ่งการเสริมแรงนั้นอาจจะใช้ของสิ่งของรางวัล การให้คะแนน การสะสมแต้ม การชื่นชม หรือการยกย่องได้ตามสถานการณ์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้กับผู้เรียน โดยการเสริมแรงเชิงบวกนั้นผู้สอนจะต้องระบุให้ชัดเจนว่า ผู้เรียนจะได้รับการเสริมแรงก็ต่อเมื่อแสดงพฤติกรรมแบบไหนอย่างไร ผู้สอนจะต้องชี้แจงแก่ผู้เรียนให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้องตามเงื่อนไขที่วางไว้

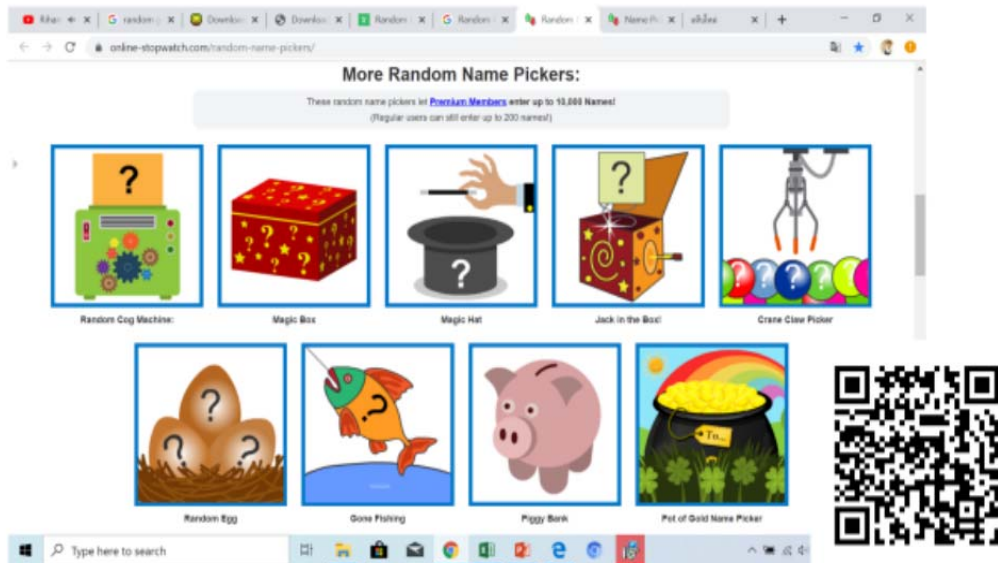
กลวิธีการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างอย่างมีความสุขในยุคโควิดอย่าง

ครูมืออาชีพ



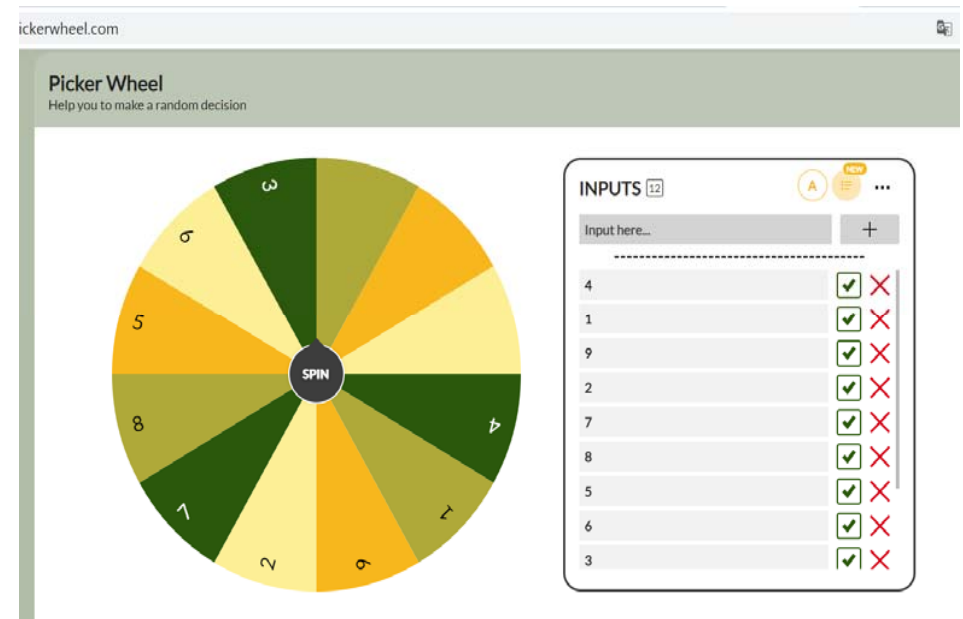
1.รูปแบบการเรียนการสอนและการใช้ Application ต่างๆ ที่ใช้จัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์อย่างประสบความสำเร็จ/ มีประสิทธิภาพ/อย่างมืออาชีพ

1. โปรแกรมสุ่ม Online-stopwatch



<https://www.online-stopwatch.com/random-name-pickers/>

โปรแกรมสุ่ม Pickerwheel



2. โปรแกรม Padlet



3. โปรแกรม Kahoot

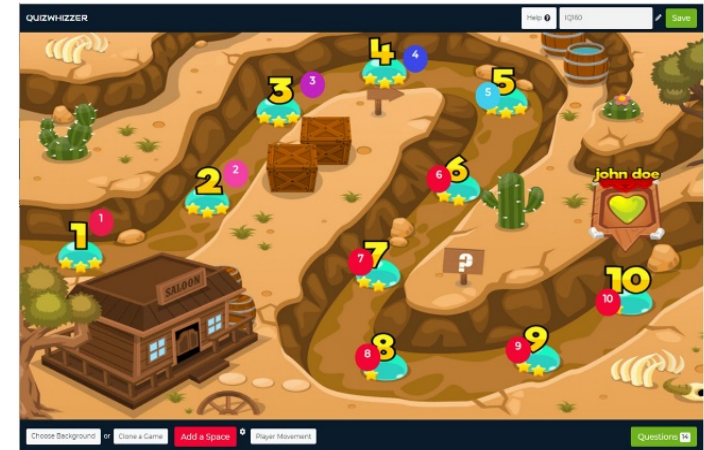


4. โปรแกรม QuizWhizzer



QuizWhizzer <https://quizwhizzer.com/>

บอร์ดเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นต้องแข่งกันตอบใจห้อยคำถามที่ถูกตั้งเพื่อเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัย สามารถออกแบบบอร์ดเกม เส้นทางการเดิน และวิธีการเดินได้ด้วยตัวเอง



- Choose Background เลือกฉากของบอร์ดเกมจากภาพของเราเอง หรือ Clone a Game เลือกโคลนจากที่มีในระบบ
- Add a Space กำหนดเส้นทางการเดินจากจุดเริ่มต้นไปถึงเส้นชัย โดยการวางหมายเลขไปตามตำแหน่งต่างๆ

Player Movement (เลือกวิธีการเดินในเกมที่มีที่ตอบถูกหรือผิด) เช่น เดินไปข้างหน้า 1 แต่ไม่ในเกมที่มีตอบถูก หรือ ยอยหลัง 1 แต่ไม่ในเกมที่มีตอบผิด (เลือกได้ระหว่าง 0-6 แต้ม หรือตามคะแนนแต่ละข้อ หรือใช้ผู้เล่นเสียงตรง (Random 1-6)



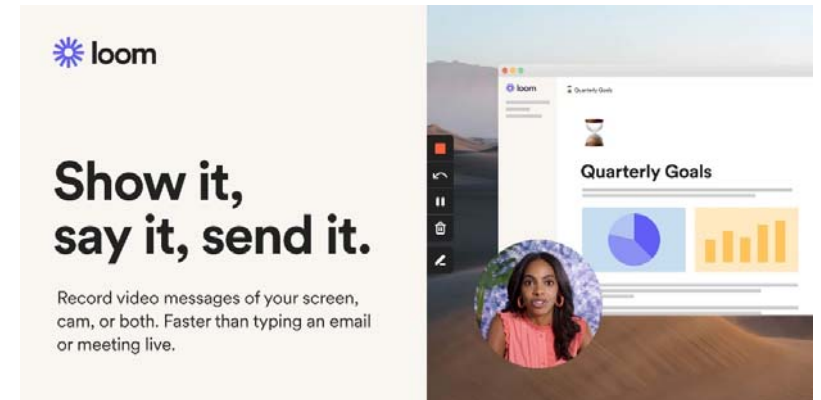
5. โปรแกรม Mentimeter, Every Where



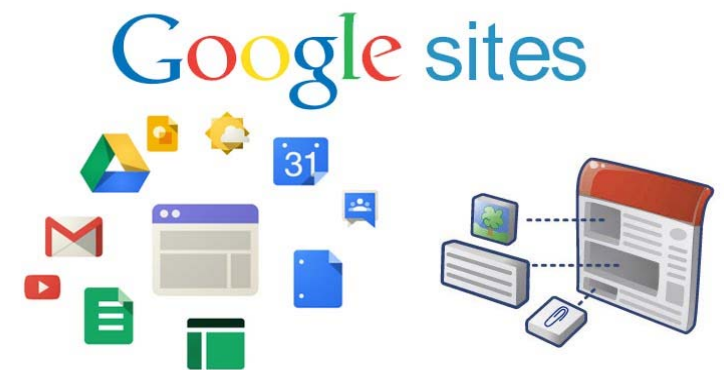
6. โปรแกรม Microsoft Teams และ Google Classroom



7. โปรแกรม loom

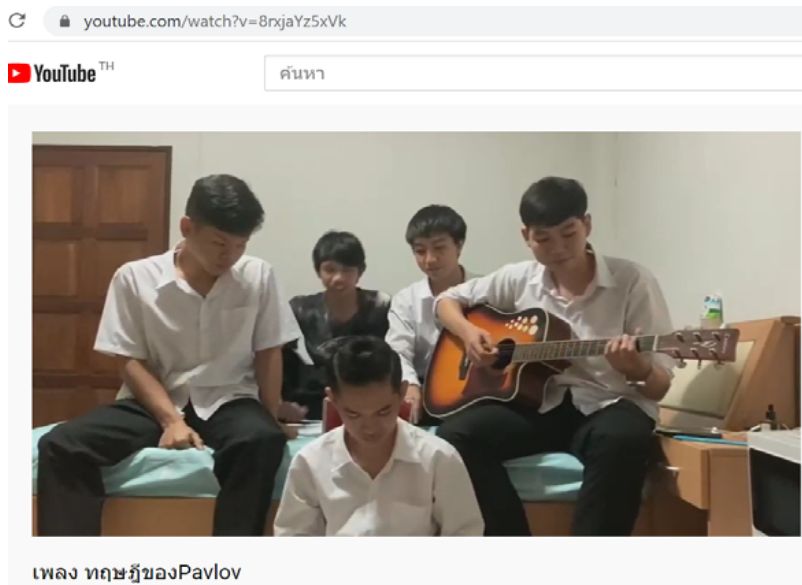


8. โปรแกรม Google Site



2. เทคนิคและวิธีการ/ กลวิธีจัดการเรียนการสอนที่สร้างความสุขในการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

1 ให้ผู้เรียนแต่ละคน Talk & Share สัปดาห์ละ 3 คน



2 แบ่งเวลาการสอนแต่ละครั้งออกเป็น 3 ช่วง

3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้บนกระดานสนทนาออนไลน์

4 วิเคราะห์คลิปวิดีโอและกรณีศึกษา

5 บทเพลง กลอน เรื่องเล่า และแสดงเป็นละครสั้นในรูปแบบเชิงสร้างสรรค์

3. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในระบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ/ประสิทธิผล

- 1 ทดสอบย่อยของบทเรียนในแต่ละครั้งผ่านโปรแกรม Kahoot และ QuizWhizzer
โปรแกรม Socrative และ Google form เป็นตัวที่สนับสนุนใช้
ในการเก็บคะแนนหลักในการเรียนรู้
- 2 ข้อคำถามปลายเปิดที่เน้นให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์และใช้
เหตุผลในการตอบผ่าน Microsoft Teams
- 3 มุ่งเน้นให้ความสำคัญในการประเมินผลจากงานกลุ่มหรือ
การทำงานร่วมกันเป็นทีม



4. ปัจจัยและสิ่งแวดล้อมที่เกื้อหนุนให้การเรียนการสอนในระบบออนไลน์ประสบความสำเร็จ

ความสำเร็จ

1. ความพร้อมของผู้เรียน

7. การเสริมแรงเชิงบวก

2. อุปกรณ์เทคโนโลยีและสัญญาณอินเทอร์เน็ต

6. การสร้างแรงจูงใจและการมีวินัย
สำหรับผู้เรียน



3. การบริหารจัดการเวลาสอน

5. การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

4. เทคนิคและวิธีการสอน