

รายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์จากการเข้าอบรม สัมมนา หรือประชุมวิชาการ

ข้าพเจ้านางสาวพัชรี กองภาค ตำแหน่ง อาจารย์ สังกัด สาขาวิชาฟิสิกส์ประยุกต์ ขอนำเสนอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการอบรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learner ที่มีคุณลักษณะ Soft skill ในวันที่ 6 มีนาคม 2562 ณ ห้องข้าวหอมมะลิ อาคารเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพฯ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จ.เชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนเข้าใจการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learner ที่มีคุณลักษณะ Soft skill และเพื่อให้อาจารย์ได้แลกเปลี่ยนความรู้กับวิทยากรที่บรรยายด้วยการใช้ประสบการณ์ ตามใบขออนุญาตเข้าร่วม ที่ ศธ 0523.4.10/70 ลงวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2562 ดังต่อไปนี้

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ โดยบทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย สำหรับผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ ซึ่งลักษณะของการเรียน : Active Learning มีดังนี้

- เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
- เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศสู่ทักษะการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า
- ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปของผู้เรียน
- ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
- ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
- ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
- ผู้สอนจัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
- ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย

- ผู้สอนวางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และ กิจกรรม

- ผู้สอนผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน สำหรับรูปแบบการสอนแบบ Active Learning มีหลากหลายให้เลือกใช้ ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาและ ธรรมชาติของวิชาที่สอนเป็นหลัก เนื้อหาหลักสูตรต้องไม่มากเกินไป ต้องเหมาะสมกับเวลา ห้องเรียนไม่ใหญ่เกินไป จำนวนผู้เรียนไม่มาก วัสดุอุปกรณ์ต้องพร้อม ผู้เรียนไม่ต่อต้านวิธีการสอนที่ไม่ใช่การบรรยาย ฯลฯ รูปแบบการสอนแบบ Active Learning เช่น

แบบระดมสมอง (Brainstorming) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนช่วยกันคิดหาคำตอบหรือ ทางเลือก สำหรับปัญหาที่กำหนดให้ โดยผู้เรียนมีอิสระในทางความคิด ไม่มีการตัดสินว่า คำตอบหรือทางเลือก ใดดีหรือไม่อย่างไร แล้วผู้เรียนช่วยกันพิจารณาเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ซึ่งอาจมีมากกว่าหนึ่งทาง

แบบเน้นปัญหา/โครงการ/กรณีศึกษา (Problem/Project-based Learning/Case Study) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้

แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อ เรื่อง ปัญหาต่างๆ หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริง แล้วให้ผู้เรียนได้เตรียมการล่วงหน้า แล้วจึงแสดงบทบาทตามที่สมมติขึ้นมาอันเป็นแนวทางที่สามารถนำไปแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจจะ ประสบในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เรียนก็สามารถแสดงบทบาทในชั้นเรียน โดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า

แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับ ประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

แบบสะท้อนความคิด (Student's Reflection) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จัก ไตร่ตรอง ทบทวน พินิจพิเคราะห์และพิจารณาสิ่งต่างๆ อย่างเป็นระบบเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้ เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเรื่องนั้นๆ จนเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาต่างๆ ในอนาคตได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

แบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะป้อนคำถาม ในลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นคำถามที่ดีสามารถพัฒนาความคิดของผู้เรียน ถามเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดเชิง เหตุผล วิเคราะห์ วิวิจารณ์ สังเคราะห์ หรือ การประเมินค่าเพื่อจะตอบคำถามเหล่านั้น

แบบใช้เกม (Games-based Learning) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการใน การเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการ ประเมินผล

นอกจากนี้ วิทยากรได้แลกเปลี่ยนเทคนิคที่ได้จากประสบการณ์ของวิทยากรเอง เทคนิคที่จะทำให้การ เรียนการสอนแบบ Active Learning ประสบผลสำเร็จมี 3 ข้อ คือ

1. อยากให้นักเรียน Active ครูต้อง Active ก่อน โดยผู้สอนต้องมี 10 ทักษะ ได้แก่ อยากสอน เตรียมสอน วางแผน มีความอดทน เป็นนักเล่าเรื่อง เปิดใจยอมรับคำถาม สร้างสรรค์สิ่งใหม่ เริ่มต้นกับเทคโนโลยี ชอบเข้าสังคม ทำตัวเป็น Geek

2. ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ มาช่วยในการเรียนการสอน เช่น Google Classroom

3. ต้องปรับปรุงเทคนิควิธีการเรียนการสอนและเนื้อหาทุกปี

การเข้าร่วมโครงการอบรมในครั้งนี้ ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคตในด้านการเรียนการสอน โดยสามารถนำ Google Classroom ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาของหลักสูตรในปีการศึกษา 2562

ลงชื่อ.....

Phongpa

(อ.ดร.พัชร กอภภาค)

17 เมษายน 2562

ความเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น

มี.ร. โอนให้สอนเรียน และให้ช่วย

ลงชื่อ.....

สุวิทย์ สราภิมย์

(อ.ดร.สุวิทย์ สราภิมย์)

รองประธานหลักสูตรฟิสิกส์ประยุกต์

14/12/62

ความเห็นของคณบดีคณะวิทยาศาสตร์หรือผู้แทน

ลงชื่อ.....

(ผศ.ดร.รूपน ชื่นบาล)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

...../...../.....