



บันทึกข้อความ

บธ.001/63

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเคมีประยุกต์ โทร. ๓๘๕๐ - ๑
ที่ อว ๖๙.๕.๓.๒/๑๙ วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๔
เรื่อง ขอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

ตามหนังสือ ที่ อว ๖๙.๕.๓.๑/๑๓ ลงวันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ ได้อนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมการสัมมนาจัดโดยโครงการนวัตกรรมการศึกษา Edsociety วิทยาการศึกษาดลอดชีวิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง ฮาวทูท...ความน่าเบื่อในชั้นเรียน เคล็ดลับการสร้าง engagement ของผู้เรียน ในวันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๑๐.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านระบบ Zoom Webinar นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมการสัมมนาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นจึงขอรายงานสรุปเนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

๑. สรุปเนื้อหาที่ได้รับจากการเข้าประชุม/อบรม ฯลฯ

ในงานสัมมนาออนไลน์นี้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้จากหัวข้อสัมมนา ดังนี้

- การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เพื่อยกระดับการเรียนการสอน การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพของอาจารย์
- การทำความเข้าใจเรื่อง จิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับประสิทธิผลการเรียนรู้
- การทำความเข้าใจ เรื่อง เคมีในสมองกับการเรียนรู้ ที่สัมพันธ์กับผู้เรียน และผู้จัดกิจกรรม เพื่อสร้างความรู้สึกยินดี เช่น เมื่อได้รับรางวัล การสร้างความสุข ความรู้สึกไว้วางใจ ความรู้สึกผ่อนคลาย เพื่อให้เข้าใจปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ฟังคำแนะนำการใช้สื่อมือถือ และเครื่องมือโปรแกรมที่ช่วยทั้งความน่าเบื่อในชั้นเรียน เช่น Mentimeter, Bingo, Canva, Socrative, Flina เป็นต้น
- ได้เรียนรู้เทคนิคและเครื่องมือที่สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ Mentimeter เป็นเครื่องมือในการทำ Poll สสำรวจความคิดเห็นหรือตอบคำถามร่วมกันในชั้นเรียน สามารถแสดงผลคำตอบได้แบบ Real time เหมาะกับการใช้ในการสำรวจความเข้าใจ หรือระดมความคิดเห็น (Brainstorming) ในชั้นเรียนได้ดี Bingo เป็นเครื่องมือการสอนในรูปแบบเกมส์ โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และช่วยกระตุ้นความสนใจและการจดจ่อในการเรียน นอกจากนี้สามารถสอดแทรกเนื้อหาในชั้นเรียนผ่านคำที่เลือกใช้ในเกมส์ ซึ่งเป็นคำสำคัญของบทเรียนนั้น ๆ เพื่อให้นักศึกษาสามารถนึกกลับไปทบทวนต่อได้ การใช้เกมส์ตอบคำถามในชั้นเรียน ได้แก่ Kahoot และ Quizizz เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบของการแข่งขันกันในห้องเรียน ที่ให้ทั้งความสนุกและการเรียนรู้ เหมาะสำหรับการทำแบบทดสอบย่อย เพื่อทดสอบความเข้าใจในเนื้อหาหลังจากบทเรียนได้ดี

- เรียนรู้จิตวิทยาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นสิ่งสำคัญ การสร้าง Mindset ให้ผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญของการเรียน และการสร้าง Growth mindset เพื่อให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตัวเอง และไม่ท้อถอยเมื่อเจออุปสรรค โดยสามารถใช้จิตวิทยาการชักจูงและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียน โดยการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุก ไม่น่าเบื่อ และมีการกระตุ้นการเรียนรู้ตลอดเวลา จะทำให้ผลลัพธ์การเรียนรู้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด โดยการใช้หลักการออกแบบการเรียนรู้แบบ Plearn (Play+Learn) ที่ใช้เครื่องมือกระตุ้นความสนใจ และมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมถึงสร้าง Engagement ในระหว่างเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อสารเคมีในสมองที่ก่อให้เกิดความสุขซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

๒. ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่

งานสัมมนาออนไลน์นี้ข้าพเจ้าได้ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่งานสอน โดยได้รับความรู้จากการฟังบรรยาย การถ่ายทอดประสบการณ์การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอน จากวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ และได้ร่วมทำกิจกรรมในฐานะผู้เรียน ในการใช้เครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ ในการสอน ซึ่งสามารถนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้ในการพัฒนาการสอนให้ผู้เรียนได้รับความรู้และมีประสิทธิผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

๓. ประโยชน์ต่อหน่วยงาน (ระดับงาน/หลักสูตร/คณะ)

สำหรับประโยชน์ต่อหน่วยงาน ความรู้ที่ได้สามารถนำมาใช้ในการทำงานร่วมกันในหน่วยงาน เช่น การสร้างกิจกรรมในการสอนหรือการบริการวิชาการ การทำแบบสอบถามความคิดเห็นในการจัดกิจกรรมหรือประชุมต่าง ๆ ให้เกิดประสิทธิผลมากขึ้น นอกจากนี้รูปแบบกิจกรรมที่ใช้ได้ผลสามารถแนะนำและถ่ายทอดให้กับเพื่อนร่วมงานเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ต่อไป ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานโดยรวม

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารการอบรม ฯลฯ มาพร้อมนี้แล้ว จำนวน ๑ หน้า

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ



(นางสาวฐิติพรรณ ฉิมสุข)
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการสำนักงาน/
หัวหน้างาน)

บุคลากรดังกล่าวไปนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (โปรดระบุรายละเอียด)

ใช้ไปใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษาและการพัฒนาวิชาชีพ

(นางสาวสุภาพร แสงศรีจันทร์)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาเคมีประยุกต์

1 / มค / 64

หมายเหตุ : ๑. เอกสารแนบเช่น สำเนาบทความย่อ หรือโปสเตอร์(ย่อขนาด A๔) หรือบทความฯ ฉบับเต็มสำเนา
ใบรับรองหรือหนังสือ รับรองหรือใบประกาศนียบัตรหรือวุฒิบัตรฯลฯ ซึ่งเป็นหลักฐานว่าได้เข้าร่วมงานจริง

๒. กรณีที่ประสงค์จะรายงานฯ กรณีไม่ได้พัฒนาบุคลากรหรือไม่ใช้งบประมาณ ให้ใช้แบบฟอร์มฯ
นี้

๓. ให้จัดรูปแบบและขยายพื้นที่ตามรายละเอียดเนื้อหาหรือข้อความ ตามความเหมาะสม

เอกสารแนบ

◀ Gmail 4G 09:31

Close Participants (62)

Search

- TM Thitiphan mju (me)
- 1 184 ชลธิชา วงศ์ิเบศร์
- 4 401 พรรณิณ สิ้นชัยพานิช สถาบัน โภ...
- AN Aj. Netima Burapasirawat
- Amorntus Sodsai
- Aoy Prapaporn
- Chanipun Chartisathian
- CHAVEE BAOSOUNG
- Darunee Rujkorakarn

Invite

มหาวิทยาลัยการ เรียนรู้ที่ เกี่ยวข้อง โดยตรงกับ ประสิทธิภาพ การเรียนรู้

ผู้เรียน	ประสบการณ์ การเรียนรู้	สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้
ความรู้ก่อนเข้าเรียน Prior knowledge	การเข้าถึงข้อมูล Accessing content	การมีปฏิสัมพันธ์ Interaction
ความเข้าใจตนเอง Creativity	การนำความรู้ไปใช้ Knowledge conduct	การมีเพื่อนร่วมชั้น Peer support
ความเข้าใจตนเอง Creativity	การมีปฏิสัมพันธ์ Interactive & supportive environment	
การมีปฏิสัมพันธ์ Social interaction	การมีปฏิสัมพันธ์ Goal setting	การมีเพื่อนร่วมชั้น Well-being

QR Code: 1587053

มหาวิทยาลัยการ เรียนรู้ที่ เกี่ยวข้อง โดยตรงกับ ประสิทธิภาพ การเรียนรู้

WOC: Professional Learning Community

WOC: Social Interaction

WOC: Best Practice & Inspiration

WOC: Sustainable in Customer Lifetime

เคมีในสมองกับการเรียนรู้

Dopamine: รู้สึกยินดี (เช่นเมื่อได้รางวัล)
Serotonin: มีความสุข อารมณ์
Oxytocin: รู้จักไว้วางใจ รักใคร่ชอบพ
Endorphins: อิมมูโน โมดูล

Understanding the basics of HAPPY HORMONES

Dopamine: The happy hormone that makes us feel good when we achieve something. It's the hormone of motivation and reward.

Serotonin: The hormone that makes us feel happy and content. It's the hormone of mood and emotion.

Oxytocin: The hormone that makes us feel love and affection. It's the hormone of bonding and connection.

Endorphins: The hormone that makes us feel pain relief and euphoria. It's the hormone of pain management and pleasure.

Menti.com

QR Code

อาจารย์เคยใช้เครื่องมือ
ต่อไปนี้บ้างน้อยเพียงใดใน
การเรียนการสอนของท่าน?

Go to www.menti.com and use the code 15 82 05 3

อาจารย์เคยใช้เครื่องมือต่อไปนี้บ้างน้อยเพียงใดในการเรียนการสอนของท่าน

Bar Chart showing frequency of tool usage:

- Mentimeter: 10
- Google: 10
- Canvas LMS: 10
- Blackboard: 10
- Canvas LMS: 10
- Blackboard: 10
- Canvas LMS: 10
- Blackboard: 10