



บันทึกข้อความ

บธ.๐๐๑/๖๓

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ โทร. ๓๘๙๐
ที่ อว ๖๙.๕.๑.๑/๑๑๐๑ วันที่ ๕ กันยายน ๒๕๖๗
เรื่อง ขอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

ตามที่คณะวิทยาศาสตร์ ได้อนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมการอบรม โครงการเสริมประสิทธิภาพ การเรียนการสอนแบบ Active Learning ในระหว่างวันที่ ๘ - ๙ สิงหาคม ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ โรงแรม Wintree City Resort Chiang Mai จังหวัดเชียงใหม่ จัดโดยสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ทั้งนี้ เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัวและไม่เบิกค่าใช้จ่ายใดๆ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมอบรมเรื่องดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้น จึงขอรายงานสรุป เนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

๑. สรุปเนื้อหาที่ได้รับจากการเข้าประชุม/อบรม ฯลฯ

เข้าร่วมการอบรม โครงการเสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในระหว่างวันที่ ๘ - ๙ สิงหาคม ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ณ โรงแรม Wintree City Resort Chiang Mai จังหวัดเชียงใหม่ จัดโดยสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ โดย วิทยากร รศ.ดร.ธิดา เลิศพรกุลรัตน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Agenda

- Professional Standards Framework (PSF)
- Engagement in learning
- Important skill in teaching
- Fun theory (Gamification/Game-based learning)
- Example of active learning activities
- Assessment & Feedback
- Research

วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะอาจารย์ตามกรอบมาตรฐาน Thailand PSF

- Thailand PSF (Professional Standard Framework) กรอบมาตรฐานวิชาชีพอาจารย์ตามแนวทางพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๖

คุณภาพอาจารย์ ประกอบด้วย ๓ องค์ประกอบ ดังนี้

๑. ความรู้ (Knowledge) มี ๒ องค์ประกอบย่อยคือ
 - ๑.๑ ความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาของตน

- ๑.๒ ความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้
๒. สมรรถนะ (Competencies) มี ๔ องค์ประกอบย่อยคือ
 - ๒.๑ ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ
 - ๒.๒ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ๒.๓ เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - ๒.๔ วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์
๓. ค่านิยม (Values) มี ๒ องค์ประกอบย่อยคือ
 - ๓.๑ คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
 - ๓.๒ อารมณ์เชิงจริยบรรณแห่งวิชาชีพอาจารย์

- Engagement in learning

- ๕ แอปพลิเคชัน ได้แก่

๑. Mentimeter
๒. EdPuzzle
๓. Padlet
๔. Booklet
๕. Quizizz สำหรับทดสอบแบบเดี่ยว/และแบบกลุ่ม

- Important skill in teaching

- Interpersonal skills
 - Teaching skills & Assessment skills
 - Digital skills

- Fun theory (Gamification/Game-based learning)

Game-based learning การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อกลาง

ตัวอย่าง

Gamification การนำกลไกการเล่นเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้

การนำ Gamification มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะช่วยเพิ่ม ความสนุก การมีส่วนร่วม ความท้าทาย (Engagement/Motivation) ของผู้เรียนได้

Constructive Feedback (เครื่องมือเสริมสร้างความสำเร็จในการสอน)

โดย วิทยากร อาจารย์ ดร.รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
การพัฒนา Interpersonal Skills

- ความคิด
- ภาษา
- น้ำเสียง
- ท่าทาง

ขั้นตอนที่ ๑ รู้เท่าเสี่ยงในหัว

เหตุการณ์	Fixed Mindset	Growth Mindset
เจอความท้าทาย	พยายามหลีกเลี่ยงเพราะกลัวล้มเหลว มีความคิดว่าคนที่เก่งจะต้องไม่ล้มเหลว	ไม่เป็นไร อันนี้เรายังไม่รู้ แต่พร้อมที่จะเรียนรู้เพิ่มเติม
อุปสรรค	ล้มเลิกได้ง่าย	เป็นเรื่องธรรมดาและสู้ต่อไป
ความพยายาม	ความพยายามที่ทู่แท้ไป คงไม่ช่วย เปลี่ยนอะไร	เชื่อว่าความพยายามจะเป็นเครื่องมือ ที่นำไปสู่ความสำเร็จ
เจอคำวิจารณ์	ไม่ชอบ/ไม่สนใจ ฟีดแบคเป็นคำติ	ยอมรับคำติ นำมาวิเคราะห์และ พัฒนา ปรับปรุงตัวเอง
เห็นคนอื่นสำเร็จ	รู้สึกไม่ดี/รู้สึกถูกคุกคาม เมื่อเห็น ความสำเร็จของผู้อื่น	มีเรื่องอะไรที่เราสามารถเรียนรู้ได้จาก คนที่ประสบความสำเร็จเหล่านั้นได้บ้าง

ขั้นตอนที่ ๒ พุดกับตัวเองด้วยเสียงเชิงบวก

Fixed Mindset แสดงผ่าน ภาษา ๓ ทาง ได้แก่ ข้อความ ท่าทาง น้ำเสียง ตัวอย่างเช่น ฉันไม่กล้า ไม่พร้อม ฉันไม่รวย ฉันทำไม่ได้ ฉันทำไม่เป็น

Growth Mindset แสดงผ่าน ภาษา ได้แก่ พยายาม แค่งยัง ทำได้

ขั้นตอนที่ ๓ ลงมือทำเพื่อให้เกิดผลลัพธ์

ผู้เรียนที่มี Growth Mindset จะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และเติบโตอย่างมีคุณภาพ

๒. ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่

๑. สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรม มาประยุกต์ใช้ในการทำงานได้
๒. สามารถนำความรู้ที่ได้มาออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้
๓. สามารถนำความรู้ที่ได้มาเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

๓. ประโยชน์ต่อหน่วยงาน (ระดับงาน/หลักสูตร/คณะ)

๑. สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรม ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้
๒. สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปเผยแพร่ ให้ผู้ร่วมงานในหน่วยงานต่อไปได้

พร้อมนี้ได้แนบภาพถ่าย จากการเข้าประชุม/อบรมฯ มาพร้อมนี้แล้ว จำนวน ๔ ภาพ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ



.....
(นางสาวสุภาพรรณ อนุตรกุล)





ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการสำนักงาน/
หัวหน้างาน)

บุคลากรดังกล่าวไปนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (โปรดระบุรายละเอียด)

สามารถ นำ ไป ใช้ ใน การ ฝึก อบรม ต่อ ไป

(อาจารย์อรรณวิท ชังคมานนท์)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

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

- หมายเหตุ : ๑. เอกสารแนบเช่น สำเนาบทคัดย่อ หรือโปสเตอร์(ย่อขนาด A๔) หรือบทความฯ ฉบับเต็มสำเนาใบรับรองหรือหนังสือ
รับรองหรือใบประกาศนียบัตรหรือวุฒิบัตรฯ ซึ่งเป็นหลักฐานว่าได้เข้าร่วมงานจริง
๒. กรณีที่ประสงค์จะรายงานฯ กรณีไม่ได้งบทพัฒนาบุคลากรหรือไม่ใช้งบประมาณ ให้ใช้แบบฟอร์มฯ นี้
๓. ให้จัดรูปแบบและขยายพื้นที่ตามรายละเอียดเนื้อหาหรือข้อความ ตามความเหมาะสม