



บันทึกข้อความ

ปธ.๐๐๑/๖๘

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์ สำนักงานคณบดี งานบริหารและธุรการ โทร ๓๘๐๑

ที่ อว ๖๙.๕.๑.๑/๙๐๖

วันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

เรื่อง ขอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

ตามที่คณะวิทยาศาสตร์ ได้อนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการเทคนิคการสอนรายวิชาศึกษาทั่วไป ทางด้านวิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษายุคปัจจุบัน (GEN Z) Game-Based Learning วันที่ ๒๘ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๑ อาคาร ๖๐ ปี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ เทคนิคการสอนรายวิชาศึกษาทั่วไป ทางด้านวิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษายุคปัจจุบัน (GEN Z) Game-Based Learning เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นจึงขอรายงานสรุปเนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

๑. สรุปเนื้อหาที่ได้รับจากการเข้าประชุม/อบรม ฯลฯ

พฤติกรรมการณ์เรียนรู้และความต้องการของนักศึกษา Gen Z

Gen Z หรือ Generation Z เกิดในระหว่างปี พ.ศ. ๒๕๓๘-๒๕๕๒ ปัจจุบันปี พ.ศ. ๒๕๖๘ มีอายุอยู่ระหว่าง ๑๖-๓๐ ปี มีประมาณ ๑๕ ล้านคน (สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง, ๒๕๖๓) Gen Z มีพฤติกรรม ดังนี้ ไม่ชอบการฟังอยู่ฝ่ายเดียว สนใจแต่สิ่งที่ตัวเองสนใจ และสมาธิสั้น นอกจากนี้ Gen Z โตมากับโลกดิจิทัล เป็นตัวของตัวเอง ค่อนข้างกับข้อมูลจำนวนมาก ชอบการตอบสนองอย่างรวดเร็ว และเคารพความหลากหลายและความแตกต่าง

แนวทางการสอนที่เหมาะสมกับ Gen Z คือ ระบุเป้าหมายและประโยชน์ที่ชัดเจน ดึงดูดความสนใจด้วยวิดีโอหรือ Meme เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ให้ Feedback อย่างรวดเร็ว และชัดเจนกับกติกการและการให้คะแนน กล่าวโดยสรุป คือ Gen Z ชอบการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ และรวดเร็ว Gen X และ Gen Y ก็เคยเป็นเด็กมาก่อน จึงน่าจะ Emphathize ได้ Visual หรือ Automated content และการสอนแบบ Interactive เป็นทางเลือกที่มีประสิทธิภาพ

เทคนิคการสอนแบบ Game-Based Learning

เกม (Game) คือ การแข่งขันที่มีกติกากำหนด การเล่นเพื่อความสนุก การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม การแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ ประโยชน์ของการเรียนรู้ผ่านเกม ได้แก่ การมีส่วนร่วม การโต้ตอบ การเพิ่มแรงจูงใจ การเรียนรู้ผ่านการทดลอง การวิจัย และการศึกษาขั้นสูง เครื่องมือเบื้องต้นแบ่งออกเป็น เครื่องมือดิจิทัล เช่น Kahoot, Scratch, Mentimeter, Google sheet และเครื่องมือกายภาพ เช่น ลูกเต๋า ไพ่ องค์กรประกอบของเกมเพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การ

สอดแทรกทฤษฎี (Theory) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ความท้าทาย (Challenges) รางวัล (Rewards) และการแข่งขัน/ความร่วมมือ (Competition/Cooperation) **เทคนิคการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้กับนักศึกษาในกลุ่มขนาดใหญ่** ได้แก่ ใช้เกมหรือเครื่องมือเพื่อรองรับผู้เล่นจำนวนมาก แบ่งผู้เล่นเป็นทีมย่อย หมุนเวียนเกมในลักษณะ “ฐาน” และใช้ Peer-Assessment/Self-Reflection หรือ Guided-Reflection

กล่าวโดยสรุป คือ เกมช่วยเพิ่มความน่าสนใจ ความมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนความเห็น ไม่จำกัดเครื่องมือ ขึ้นกับจินตนาการของผู้ออกแบบ และนักศึกษสามารถช่วยอาจารย์ออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนการสอนสำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่

ความท้าทายของห้องเรียนขนาดใหญ่: ห้องเรียนขนาดใหญ่มีข้อดี คือ จำนวนผู้เรียนมาก มีรายได้ และการใช้ทรัพยากร ห้องเรียนขนาดใหญ่มีความท้าทาย คือ พื้นฐานของผู้เรียน การควบคุมห้องเรียน การวัดผล ความยืดหยุ่นในการสอน ปฏิสัมพันธ์ ความจดจ่อของผู้เรียน ความจำเป็นของเทคโนโลยี และความเหมาะสมกับวิชาที่ต้องการการมีส่วนร่วม

การออกแบบการเรียนการสอนสำหรับห้องเรียนขนาดใหญ่: ควรคำนึงถึงความชัดเจนและความเชื่อมโยงของสิ่งต่าง ๆ ดังนี้ วัตถุประสงค์ โครงสร้าง เนื้อหา ประโยชน์ การวัดผล และควรคำนึงถึงความสมดุล คือ บรรยาย-กิจกรรม ดิจิทัล-กายภาพ ผู้สอน-ผู้ช่วยสอน อัตโนมัติ-ใช้มนุษย์ เครื่องมือสำหรับรูปแบบการสอน ได้แก่ แสดงความคิดเห็น (Mentimeter, Slido, Kahoot) ข้อมูลย้อนกลับ (Google Forms, Survey Monkey) สื่อสาร (Facebook, MS Teams) ระดมสมอง (FigJam, miro, Lucidspark) ชมย้อนหลัง (YouTube, edpuzzle, Google Drive) กล่าวโดยสรุป คือ ห้องเรียนแต่ละขนาดมีข้อได้เปรียบและความท้าทายแตกต่างกัน การออกแบบที่เหมาะสมสามารถช่วยให้ห้องเรียนขนาดใหญ่มีประสิทธิภาพ และความชัดเจนของวัตถุประสงค์และการวัดผล ช่วยเสริมประสิทธิภาพของห้องเรียนขนาดใหญ่

๒. ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่

๑. สามารถนำเทคนิคการสอนไปสอนนักศึกษาระดับปริญญาตรีและโท
๒. สามารถนำเครื่องมือทางดิจิทัลไปปรับใช้ในการสอนห้องเรียนขนาดใหญ่

๓. ประโยชน์ต่อหน่วยงาน (ระดับงาน/หลักสูตร/คณะ)

๑. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีการสอนสมัยใหม่ สามารถนำมาใช้สอนนักศึกษาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องในหลักสูตร
๒. ได้เสริมศักยภาพในการปรับเทคนิคการสอนให้ทันสมัย ตอบโจทย์พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา Gen Z ในห้องเรียนขนาดใหญ่ รายวิชาศึกษาทั่วไปของคณะวิทยาศาสตร์

พร้อมนี้ได้แนบ ภาพถ่าย

จากการเข้าประชุม/อบรมฯ มาพร้อมนี้แล้ว จำนวน ๑ ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ชอทิพา สกุลสิงห์โรจน์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชอทิพา สกุลสิงห์โรจน์)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการ
สำนักงาน/หัวหน้างาน)

บุคลากรดังกล่าวไปนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (โปรดระบุรายละเอียด)

.....
.....

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.แสงทอง พงษ์เจริญกิต)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรฯ

สาขาวิชาพันธุศาสตร์

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

หมายเหตุ : ๑. เอกสารแนบเช่น สำเนาบทความ หรือโปสเตอร์(ย่อขนาด A๔) หรือบทความ ฉบับเต็มสำเนาใบรับรองหรือหนังสือ

รับรองหรือใบประกาศนียบัตรหรือวุฒิบัตรฯ ซึ่งเป็นหลักฐานว่าได้เข้าร่วมงานจริง

๒. กรณีที่ประสงค์จะรายงานฯ กรณีไม่ได้พัฒนาบุคลากรหรือไม่ใช้งบประมาณ ให้ใช้แบบฟอร์มฯ นี้

๓. ให้จัดรูปแบบและขยายพื้นที่ตามรายละเอียดเนื้อหาหรือข้อความ ตามความเหมาะสม

ภาพถ่ายการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ เทคนิคการสอนรายวิชาศึกษาทั่วไป ทางด้าน
วิทยาศาสตร์สำหรับนักศึกษายุคปัจจุบัน (GEN Z) Game-Based Learning วันที่ ๒๔ พฤษภาคม
๒๕๖๘ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ชั้น ๑ อาคาร ๖๐ ปี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้





ที่มา:

https://www.facebook.com/photo?fbid=๑๒๒๒๓๐๕๕๓๓๓๔๐๗๑๔๘๓๒&set=pcb.๑๒๒๒๓๐๕๕๓๒๓๔๐๗๑๔๘๓๒&locale=th_TH