**แบบรายงานผลการนำแนวทางการถอดประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ปฏิบัติจริง**

**1. อ้างอิงแบบถอดประสบการณ์เรียนรู้ด้าน**

 🗹 เทคนิคการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

 🞎 การเผยแพร่ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์

 🞎 การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

 🞎 การยึดมั่นคุณธรรม / นำการเปลี่ยนแปลง

 🞎 การบริหารมุ่งผลสัมฤทธิ์เน้นหลักประหยัด ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

 🞎 นวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์สังคม

ชื่อเรื่อง 3 เทคนิคการสอน สนุก ถูกใจคนเรียน

ของคณะ/วิทยาลัย/สถาบัน/หน่วยงาน คณะบริหารธุรกิจ

**2. วิธีการดำเนินงาน/กิจกรรม**

จาก 3 เทคนิคการสอน สนุก ถูกใจคนเรียน ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเป็น 3 เทคนิคคือ 1) สอนบนฐานของกิจกรรม 2) เรียนรู้ด้วยการแข่งขัน และ 3) สอนแบบกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงได้นำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนรายวิชา MGT 415 การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ ดังนี้คือ

1) สอนบนฐานของกิจกรรม ได้นำเกมการเจรจาต่อรอง มาใช้ในการเรียนการสอน โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม 2 ทีม คือทีมสีแดงและสีน้ำเงิน (เนื่องจากมีนักศึกษาจำนวนมาก จึงแบ่งออกเป็น 4 ทีมย่อย) ทั้งสองทีมจะมีการเล่น 7 ยก แต่ละยกทีมสีแดงจะต้องเลือกตัวอักษร “A” หรือ “B” และทีมสีน้ำเงินจะต้องเลือกตัวอักษร “C” หรือ “D” คะแนนของแต่ละทีมจะได้อย่างไร ขึ้นอยู่กับตัวอักษรที่แต่ละทีมเลือกขึ้นมาเข้าคู่กับอีกทีมหนึ่ง ตามคะแนนคู่อักษรคือ

A C ทั้งสองทีมได้คะแนนทีมละ 3 คะแนน

A D ทีมแดงติดลบ 6 คะแนน ทีมน้ำเงินได้ 6 คะแนน

B C ทีมแดงได้ 6 คะแนน ทีมน้ำเงินติดลบ 6 คะแนน

B D ทั้ง 2 ทีม ติดลบทีมละ 3 คะแนน

2) เรียนรู้ด้วยการแข่งขัน ทั้งสองทีมจะต้องทำการแข่งขันกันว่าทีมใดได้คะแนนเยอะสุด จะเป็นผู้ได้คะแนนเก็บย่อยสำหรับคาบนี้ 5 คะแนน หากทีมใดแพ้ให้ได้คะแนนเก็บย่อย 3 คะแนน โดยมีวิธีคิดคะแนนดังตารางด้านล่าง

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ยกที่ | อักษรที่แต่ละทีมเลือก | คะแนนรวมเพิ่มทวี |
| ทีมสีแดง | ทีมสีน้ำเงิน | ทีมสีแดง | ทีมสีน้ำเงิน |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
|  3\* |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
|  6\*\* |  |  |  |  |
|  7\*\*\* |  |  |  |  |

\* ก่อนจะเริ่มยกที่ 3 ให้แต่ละทีมส่งตัวแทน 1 คน ไปปรึกษาหารือกันได้

\*\* ก่อนจะเริ่มยกที่ 6 ให้แต่ละทีมส่งตัวแทน 1 คน (จะเปลี่ยนตัวแทนใหม่ก็ได้) ไปปรึกษาหารือกัน และคะแนนในยกที่ 6 จะคูณด้วย 3 แล้วบวกเพิ่มกับคะแนนที่ได้ไว้ถึงยกที่ 5

\*\*\* ก่อนจะเริ่มยกที่ 7 ให้แต่ละทีมส่งตัวแทน 1 คน (จะเปลี่ยนตัวแทนใหม่ก็ได้) ไปปรึกษาหารือกัน และคะแนนในยกที่ 7 จะคูณด้วย 5 แล้วบวกเพิ่มกับคะแนนที่ได้ไว้ถึงยกที่ 6

3) สอนแบบกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยเมื่อจบเกมแล้ว ให้แต่ละทีมทำการวิเคราะห์ว่าได้เรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับเกมเจรจาต่อรอง เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษานำแนวคิดที่ได้มาประยุกต์ใช้กับเนื้อหารายวิชาในเรื่องของการเจรจาต่อรอง แล้วสรุปความคิดนำเสนอที่หน้าชั้นเรียน โดยอาจารย์จะถามกระตุ้นในประเด็นที่นักศึกษาได้สรุปมา เพื่อให้นักศึกษาได้เกิดความคิดที่จะตอบคำถามเพิ่มเติม

**3. ผลการดำเนินงาน / การประเมินผล**

 นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในเกมดังกล่าว โดยแบ่งทีมตามตามที่กำหนด อาจารย์จะกระตุ้นให้นักศึกษาทุกคนในทีม ปรึกษาหารือกัน ถึงผลดีผลเสีย เพื่อการตัดสินใจเลือกตัวอักษร ซึ่งมีผลต่อคะแนนของทีม และคะแนนเก็บย่อยในชั้นเรียนครั้งนี้ ซึ่งในยกที่ 1 นั้น นักศึกษาปรึกษากัน และเลือกตัวอักษรโดยใส่ในกระดาษโน้ตที่อาจารย์แจกให้ นักศึกษานำส่งอาจารย์โดยปิดเป็นความลับไม่ให้อีกทีมเห็น แล้วอาจารย์จะเป็นผู้เฉลยตัวอักษรของแต่ละทีม พร้อมทั้งแสดงผลในจอโปรเจคเตอร์หน้าชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาทุกคนได้เห็นผลร่วมกัน หลังจากเห็นผลแล้ว ต่อไปให้เริ่มยกที่ 2 นักศึกษาจะเริ่มคิด ถกเถียงกันมากขึ้น ว่าจะมีวิธีการใดที่ทำให้เราได้คะแนนเพิ่มขึ้น คู่แข่งตรงข้ามอาจเปลี่ยนตัวอักษรแล้วส่งผลกับคะแนนของทีมก็ได้ จึงเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จุดเด่นจะอยู่ตรงที่ยกที่ 3 ซึ่งให้แต่ละทีมส่งตัวแทนไปปรึกษาหารือกันนอกห้องเรียน เปรียบเสมือนกับการเจรจาต่อรองกันว่าจะตกลงตัวอักษรอะไรดี เพื่อผลประโยชน์ร่วมกันให้มากที่สุด หลังจากนั้นให้ตัวแทนมาปรึกษากับสมาชิกในห้องเรียน เพื่อตัดสินใจร่วมกันอีกครั้งว่าจะเชื่อตามที่ตัวแทนไปตกลงกับกลุ่มอื่นหรือไม่ ซึ่งบางกลุ่มก็ไม่เชื่อ เปลี่ยนตัวอักษร ทำให้เกิดการหักหลังกันเกิดขึ้น คะแนนที่เคยตกลงไว้ว่าจะได้ประโยชน์ร่วมกัน ก็กลายเป็นอีกฝ่ายได้คะแนนที่ดี อีกฝ่ายอาจติดลบ หรือเปลี่ยนไปจนติดลบทั้งคู่ สำหรับยกที่ 6 และ 7 อาจารย์ให้ส่งตัวแทนไปปรึกษาหารือกันอีกครั้ง โดยเมื่อกลับเข้ามาในห้องแล้ว อาจารย์จะให้ตัวแทนแจ้งกับสมาชิก ว่าไปเจรจากันตกลงเลือกตัวอักษรใด แล้วสมาชิกในทีมเห็นด้วยหรือไม่ จะเปลี่ยนตัวอักษรหรือไม่ ซึ่งอาจารย์จะแจ้งในรอบที่ 6 และ 7 ว่าจะมีการคูณคะแนนให้เพิ่มขึ้นเป็น 3 เท่า และ 5 เท่าตามลำดับ นักศึกษาจึงเกิดความสนใจเพิ่มขึ้น เพราะตัวอักษรที่เลือกมีผลกับคะแนนเป็นอย่างมาก อาจโดนอีกฝ่ายเปลี่ยนตัวอักษรไม่เป็นไปตามที่เจรจาต่อรองกันไว้ก็ได้

เมื่อเปิดตัวอักษร ได้คะแนนครบทุกยกแล้ว ก็จะสรุปคะแนนให้นักศึกษาได้ทราบ (ดังตัวอย่างตารางด้านล่าง) แล้วทำการสรุปข้อคิดเห็นที่ได้จากกิจกรรมในครั้งนี้หน้าชั้นเรียน



**4. ปัญหาและอุปสรรค**

1) จำนวนนักศึกษาในชั้นเรียนที่มีจำนวนมากประมาณ 70 คน ทำให้การควบคุมเกมไม่ทั่วถึงมากนัก หรืออาจไม่สามารถดึงความสนใจของนักศึกษาบางคนได้

2) บางครั้งนักศึกษาบางคนอาจคิดว่าทีมตัวเองไม่มีทางชนะแล้ว จึงไม่เกิดความสนใจในการมีส่วนร่วม

3) ใช้คะแนนเก็บย่อยประมาณ 5 คะแนนเป็นสิ่งจูงใจ อาจทำให้บางคนไม่สนใจมากนัก เพราะผลที่ได้ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของสมาชิกในทีมนั้นทั้งหมด

**5. แนวทางการปรับปรุง / ข้อเสนอแนะ**

 1) หากมีนักศึกษาจำนวนมาก อาจจัดผู้ช่วย เพื่อร่วมควบคุมเกมเพื่อให้การเรียนการสอน มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

 2) หาสิ่งจูงใจที่เป็นของรางวัลเพิ่มเติม เช่น ขนม น้ำผลไม้ กาแฟ แต่นำมาทำเป็นรูปแบบของถ้วยรางวัลจากถ้วยรางวัลใหญ่สุดไปเล็กสุด เพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดความสนใจ

**6. อื่น ๆ**

(ไม่มี)

 ลงนาม กฤษฎา มูฮัมหมัด

 (ดร.กฤษฎา มูฮัมหมัด)

 ผู้ดำเนินการปฏิบัติ